

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Gabrielle Senna Viegas

**AGORA SÓ EXISTE NA MINHA MEMÓRIA:
o ciclo de vida dos *memes***

Porto Alegre
2018

Gabrielle Senna Viegas

**AGORA SÓ EXISTE NA MINHA MEMÓRIA:
o ciclo de vida dos *memes***

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharela em Biblioteconomia, do Departamento de Ciências da Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Prof^a. Ms. Marlise Maria Giovanaz

Coorientadora:

Ms. Priscila Chagas Oliveira

Porto Alegre
2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice Reitor: Prof^a. Dr^a. Jane Fraga Tutikian

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Prof^a. Dr^a. Karla Maria Müller

Vice Diretora: Prof^a. Dr^a. Ilza Maria Tourinho Girardi

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

Chefe: Prof^a. Dr^a. Jeniffer Alves Cuty

Chefe Substituta: Prof^a. Dr^a. Eliane Lourdes da Silva Moro

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Coordenadora: Prof^a. Dr^a. Rita do Carmo Ferreira Laipelt

Coordenador Substituto: Prof. Dr. Rene Faustino Gabriel Júnior

CIP - Catalogação na Publicação

Viegas, Gabrielle Senna
AGORA SÓ EXISTE NA MINHA MEMÓRIA: o ciclo de vida
dos memes / Gabrielle Senna Viegas. -- 2018.
76 f.
Orientadora: Marlise Maria Giovanaz.

Coorientadora: Priscila Chagas Oliveira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de
Biblioteconomia, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Memes. 2. Memória. 3. Comunicação. 4.
Biblioteconomia. I. Giovanaz, Marlise Maria, orient.
II. Oliveira, Priscila Chagas, coorient. III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Departamento de Ciência da Informação

Rua Ramiro Barcelos, 2705 – Bairro Santana

CEP: 90035-007

Porto Alegre RS

Tel.: (51) 3308 5067

E-mail: fabico@ufrgs.br

Gabrielle Senna Viegas

**AGORA SÓ EXISTE NA MINHA MEMÓRIA:
o ciclo de vida dos *memes***

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharela em Biblioteconomia, do Departamento de Ciências da Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em: ___ de _____ de 2018.

Banca Examinadora:

Orientadora: Prof^ª. Ms. Marlise Maria Giovanaz

Coorientadora: Ms. Priscila Chagas Oliveira

Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de Sousa

Ms. Luis Fernando Herbert Massoni

Porto Alegre
2018

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço aos meus pais, Jair e Fátima, por todo o amor, carinho, suporte e compreensão durante o longo tempo que passei na graduação. Sem vocês eu não seria nada, obrigada por aceitarem minhas decisões e por nunca me abandonarem mesmo nos momentos mais difíceis. Sei que às vezes não demonstro e não agradeço tanto quanto deveria, mas saibam que vocês são a minha vida e eu sou muito grata por todos os ensinamentos que me deram. Amo vocês!

Às minhas orientadoras, Marlise e Priscila. Obrigada por refinarem minhas ideias, acreditarem nesse tema *fora da casinha*, e que eu seria capaz de construir esse trabalho. Agradeço demais por toda a ajuda, nossas reuniões sempre foram produtivas e divertidas. Sem vocês, esse TCC não teria saído, esse *filho* é tão meu quanto de vocês. Se eu chegar a ser um terço de profissional que são, estarei realizada. Espero ser colega de vocês em breve.

Ao meu melhor amigo, companheiro e namorado, Tiago, obrigada por ser quem é, sempre me apoiar, por me alimentar, me mimar e fazer eu querer ser uma pessoa melhor. Te amo, *bixin s2*.

Às amigas que cativei nesses longos oito anos de UFRGS, obrigada por todas as risadas, conselhos, “lanxis”, festas e reuniões. Espero que nunca percamos contato, vocês ainda tem que me aguentar por muito tempo. Lenisse, Otávio, Scheron, Micheli, Paloma, Ana Paula, Nathalia, Thayná, Bianka, Pri Macedo, Julia e tantos outros, obrigada por tudo. Dentre essas amigas, preciso destacar minha amiga desde os tempos de Farmácia, Micheli. Foi tu quem sugeriu que eu trocasse o curso pra Biblioteconomia, obrigada!

Ao pessoal da FMP, obrigada por me acolherem durante o estágio obrigatório, Nath, por ter convencido a Pati a me aceitar, Cris e André pelos *memes*, Bruna pelas dicas de filmes e Marta pelos causos da biblioteca, vocês são demais!

Agradeço também à todos os professores que tive durante minha vida, cada um de vocês ajudou a formar a profissional que sou hoje. Serei eternamente grata por isso.

“Nolite te bastardes carborundorum”.

(Não deixe os bastardos te reduzirem a cinzas).

(Margaret Atwood)

“Draco Dormiens Nunquam Titillandus”.

(Nunca faça cócegas em um dragão adormecido).

(J.K. Rowling)

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um estudo sobre o ciclo de vida dos *memes*. Tem como objetivo analisar o fenômeno dos *memes* no campo da Ciência da Informação, enquanto parte da memória do tempo presente. Ao mesmo tempo, busca analisar os *memes* enquanto sociotransmissores, segundo os estudos do antropólogo Joël Candau. Com essa pesquisa, procura-se explorar o fenômeno informacional e comunicacional dos *memes*, estudando como surgem, o motivo de se esgotarem em um espaço tão curto de tempo, e por que eles reaparecem atualizados em um novo contexto. A pesquisa realizada foi de natureza básica e exploratória, com abordagem qualitativa. Na análise metodológica, as categorias de *memes* foram definidas e baseadas no projeto da Universidade Federal Fluminense, #MUSEUdeMEMES, e exemplificadas por meio de quadros expositivos. A conclusão foi que os *memes* são substrato para a formação da memória do tempo presente, assim como podem ser considerados como uma forma de linguagem, utilizando imagens para criação de piadas, através do recurso de ironia.

Palavras-chave: *Memes*. Memória. Comunicação. Biblioteconomia.

ABSTRACT

The present paper deals with a study about the life cycle of *memes*. It aims to analyze the phenomenon of memes in the field of Information Science, as part of the memory of the present time. To evaluate the *memes* as sociotransmitters, according to the studies of the anthropologist Joël Candau. With this research, we try to understand more about the informational and communicational phenomena of *memes*, to study how they emerge, the reason for being exhausted in such a short space of time and why they reappear updated in a new context. The research was of a basic and exploratory nature, with a qualitative approach. In the methodological analysis, the categories of *memes* were defined based on the Universidade Federal Fluminense project, #MUSEUdeMEMES and exemplified by means of expository tables. The conclusion was that *memes* are substrate for the formation of memory of the present time, as well as can be considered as a form of language, using images to create jokes and irony.

Keywords: *Memes*. Memory. Communication. Library Science.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Bibliotecária mal-humorada	20
Figura 2 - O que é um <i>meme</i> ?	23
Figura 3 - <i>Meme</i> “qual é a necessidade disso?”	24
Figura 4 - <i>Meme</i> “que rebeldia é essa, jovem?”	25
Figura 5 - <i>Meme</i> “L’Oreal”	26
Figura 6 - Exemplo de propaganda L’Oreal	27
Figura 7 - <i>Meme</i> “como eu fui parar aqui?”	32
Figura 8 - Nazaré Confusa	33
Figura 9 - Hillary Confusa	33
Figura 10 - Erros de matemática nos <i>memes</i>	34
Figura 11 - <i>Meme</i> sobre abuso de maconha	36
Figura 12 - <i>Meme</i> sobre o conteúdo da maconha	36
Figura 13 - Comentários no <i>meme</i>	37
Figura 14 - <i>Meme</i> de vários animes	39
Figura 15 - Exemplo de <i>meme</i> “logo eu”	44
Figura 16 - <i>Meme</i> “agora só existe na minha memória”	47
Figura 17 - <i>Meme</i> “é verdade esse bilete”	50
Figura 18 - Cachorro que julga	51
Figura 19 - <i>Meme</i> “Conselhos do He-man”	52
Figura 20 - <i>Meme</i> “Senhora?”	53
Figura 21 - <i>Meme</i> “O que queremos?”	54
Figura 22 - <i>Meme</i> “Alfabeto Neymar”	55
Figura 23 - <i>Meme</i> “Instagram/Realidade”	56
Figura 24 - <i>Meme</i> “Dinofauro fanho”	57
Figura 25 - <i>Meme</i> “Ata”	59
Figura 26 - <i>Meme</i> derivado de “Ata”	60

Figura 27 - *Meme* “Akon aconselha”

61

Figura 28 - *Meme* “Cristiano Ronaldo e filho”

62

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Categorias: frase de efeito e reação facial	49
Quadro 2 - Categorias: 2 quadros, 3 quadros e 4 quadros	51
Quadro 3 - Categorias: comportamento social, expectativa-realidade e dialeto	55
Quadro 4 - Categorias: <i>metameme</i> , pôster motivacional e viral	58
Quadro 5 - Análise do potencial sociotransmissor dos <i>memes</i> selecionados	63

SUMÁRIO

1 INTRODUCINDO	13
2 MEMETIZANDO	21
3 INFORMANDO	28
4 MEMORIZANDO	42
5 ANALISANDO	49
6 FINALIZANDO	67
REFERÊNCIAS	71

1 INTRODUZINDO

Desde meados de 2012, com a expressão “menos Luíza, que está no Canadá”¹, popularizou-se um fenômeno de comunicação na internet brasileira chamado *MEME*. O termo grego *meme* significa imitação², ou seja, podemos resumi-lo a uma informação multimídia - desenhos, frases, animações, imagens de filmes/programas televisivos, fotos, notícias - que é copiada, reproduzida e disseminada rapidamente. Porém, os *memes* têm vida muito curta, tornando-se obsoletos em poucas semanas, e acabam, por vezes, desaparecendo da Rede. Contudo, eles não somem realmente, tornam-se um registro informacional que pode ressurgir de tempos em tempos, através da dinâmica imposta pelo próprio meio, de comunicação *lifestreaming*³. É o que podemos chamar de “ciclo de vida dos *memes*”, eles surgem, se esgotam, desaparecem e eventualmente reaparecem atualizados em um novo contexto. Dessa maneira, sua produção constitui a memória do tempo presente (OLIVEIRA, 2018), cada vez mais desenvolvida em meio virtual, e, por isso, é uma das preocupações contemporâneas do campo de estudo em memória social.

Registros são formas de armazenar e transportar informação e conhecimento. De acordo com Miranda (2002), um dos motivos do surgimento da Ciência da Informação foi a necessidade de registro (controle) e transmissão de informação e conhecimento, que são serviços dispostos para atender à pesquisa e o desenvolvimento cultural e intelectual, inclusive é uma das diretrizes da Biblioteconomia. Ao esgotar-se, o *meme* tende a tornar-se um registro informacional e é por isso que conseguimos recuperá-lo posteriormente, o que torna possível observar

¹ Fonte: Midiatismo. Disponível em: <<https://www.midiatismo.com.br/o-que-exatamente-e-onde-surgiu-e-como-definir-o-termo-meme>>. Acesso em 5 abr. 2018.

² Fonte: Significados. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/meme/>>. Acesso em 5 abr. 2018.

³ Termo que se refere ao “fluxo da vida”. Ato de documentar e compartilhar aspectos das experiências sociais diárias online. As publicações seguem o fluxo de vida do usuário e podem tornar-se presentes através de um compartilhamento.

o contexto histórico, social e cultural de um dado período, enfim, quais eram os assuntos em evidência na época de seu surgimento.

Sociotransmissores, termo cunhado pelo antropólogo Jöel Candau em 2004, refere-se a qualquer coisa que compõe o mundo - objetos tangíveis ou intangíveis (como os *memes*) - e que permitem estabelecer uma relação cognitiva entre ao menos dois indivíduos. Metaforicamente, os sociotransmissores são para os indivíduos o que os neurônios são para o cérebro, o vetor que favorece a conexão entre as partes (neurônios ou pessoas) e propaga as informações. Candau (2010) afirma que os objetos, monumentos e imagens que vemos e que funcionam como sociotransmissores, provocam emoções compartilhadas, solicitando um repertório comum. Nesse sentido, é possível considerar os *memes* como um tipo de sociotransmissor, já que provocam reações cognitivas e emoções compartilhadas entre os indivíduos que repartem o mesmo imaginário.

Conforme Zwicker (2017), a *web* provocou transformações na sociedade atual em diversos âmbitos, modificando hábitos e comportamentos, afetando formas de comunicação e aprendizagem. A internet está enraizada no cotidiano de seus usuários, influenciando praticamente todos os âmbitos de suas vidas, deixando marcas em suas memórias. Como afirma Oliveira (2017), por afetar drasticamente os quadros sociais da memória: linguagem, tempo e espaço, reconhecidos por Halbwachs (1976), verifica-se, com o surgimento do ciberespaço, a reconfiguração da memória social. A história das sociedades pode ser explicada como uma progressão de revoluções no âmbito da tecnologia, onde cada época é estruturada nos conhecimentos e experiências adquiridos a partir das tecnologias de informação e comunicação vigentes e proeminentes em cada era. De acordo com Viana (2006), a memória individual é uma memória constituída socialmente, pois os mecanismos de evocação de lembranças são de origem social e a memória social é um campo de estudo sobre a manifestação coletiva da memória de uma sociedade ou um grupo. Dodebei (2006) afirmou que o coletivo parece ser atributo principal que faz da *web* um grande centro virtual da

memória do mundo. Portanto, é possível pensarmos nos *memes* como uma forma de manifestação de memória coletiva na *web*.

É inegável que a internet é uma fonte de memória coletiva, segundo Canavilhas (2004), só precisamos ter cuidado com alguns aspectos intrínsecos a ela: sua longevidade (efemeridade do meio), pois alguns suportes que utilizávamos (como os disquetes), hoje são obsoletos; o acesso sobre a produção intelectual - é necessário que haja algum controle sobre o acesso e uso desses conteúdos; pesquisa de informação não-textual (conteúdo audiovisual), estamos sujeitos ao sistema de indexação, o que pesquisamos é o nome do arquivo e não seu conteúdo; e a usabilidade deve ser simplificada, para que os usuários consigam usufruir de todo o potencial dessa ferramenta.

Para contextualizar o cenário atual de conservação de *memes* na internet, destaco a página do *Facebook* MAPS - Museu de Artes Populares⁴, que objetiva arquivar os *memes* brasileiros, fazendo uma paródia com a linguagem expográfica dos museus tradicionais. Ressalto também o projeto #MUSEUdeMEMES, desenvolvido na Universidade Federal Fluminense (UFF), que intenciona reunir um acervo de referências para pesquisadores interessados sobre o universo dos *memes*⁵. Esse projeto serviu como base para a composição da análise dos *memes* selecionados, já que foram utilizadas algumas categorias (foram escolhidas as categorias com maior incidência de *memes* coletados) criadas por seus pesquisadores. Além do *webmuseum*, o projeto promove encontros - os #memeclubes⁶ - entre alunos, professores e visitantes externos para discussão de diversos temas relacionados ao universo dos *memes* como atividade de experimentação em linguagem de mídia do curso de graduação em Estudos de Mídia da UFF. Os integrantes do grupo de pesquisa vinculado ao projeto produzem artigos e resenhas, assemelhando-se com o trabalho de curadores de museus tradicionais.

⁴ Disponível em: <<https://www.facebook.com/pg/museudeartespopulares>> Acesso em 28 abr. 2018.

⁵ Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/o-museu-de-memes/>>. Acesso em 16 abr. 2018.

⁶ Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/o-memeclube/>>. Acesso em 22 maio 2018.

De acordo com Felipe Souza da BBC Brasil⁷, nosso país está entre os maiores produtores de *memes* do mundo, porém, os criadores de *memes* não recebem apoio financeiro direto, a maioria trabalha apenas pela satisfação de ver o reconhecimento de seu nome ou o perfil da página que produzem conteúdo tornar-se famosa na internet. Algumas páginas grandes trabalham com anúncios pagos e recebem alguns centavos por clique, ou com postagens pagas - ou seja, você está navegando⁸ em um *site* e entre as postagens usuais da página, há um anúncio pago por alguma empresa -, no entanto, isso ainda não gera renda suficiente para os produtores de *memes* trabalharem somente com isso, então, essa atividade segue sendo vista como um *hobby*, ou até mesmo como uma forma de inserção ou divulgação dos profissionais envolvidos. Segundo Shirky (2011), compartilhar é o que torna divertido fazer, ou seja, ninguém cria um *meme* para guardar para si e sim para espalhá-lo entre seus amigos, e o *meme* ficar famoso é apenas consequência disso. Shirky ainda afirma:

Uma vez aceita a ideia de que de fato gostamos de fazer e compartilhar coisas, por mais imbecis em conteúdo ou pobres em execução que sejam, e que fazermos rir uns aos outros é um tipo de atividade diferente de ser levado a rir por pessoas pagas para nos fazer rir, então sob vários aspectos o Cartoon Network⁹ é um substituto de qualidade inferior para os *lolcats*¹⁰. (SHIRKY, 2011, p.23)

Assim, este trabalho aborda a trajetória dos *memes* e estuda seu “ciclo de vida”. Também contextualiza alguns tópicos sobre a internet e o campo de estudo em memória social, refletindo de que maneira os *memes* estão presentes nas pesquisas no âmbito da Ciência da Informação e da Comunicação Social. Além disso, propõe uma reflexão acadêmica acerca dos *memes*, justificando sua inserção no campo enquanto objeto de estudos científicos, já que são um fenômeno cultural popular da atualidade. Os *memes* observados em diversos *sites* e redes sociais foram tipificados e divididos em categorias para que seja possível uma análise qualitativa de conteúdo.

⁷ Fonte: BBC Brasil. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-39402172>>. Acesso em: 20 set. 2018

⁸ Termo utilizado para descrever a ação de passar algum tempo em páginas da internet.

⁹ Canal de TV por assinatura que transmite programação majoritariamente de desenhos animados.

¹⁰ Um tipo de *meme* que são usadas imagens estáticas, *gifs* ou vídeos de gatos.

Após a escolha do tema, fez-se necessária a identificação do problema de pesquisa que este trabalho pretendeu responder: de que forma os *memes* se apresentam como substratos para a construção da memória do tempo presente?

Já o objetivo geral deste trabalho foi analisar o fenômeno dos *memes* no campo da Ciência da Informação, enquanto parte da memória do tempo presente. Os objetivos específicos foram: identificar as categorias originárias principais dos *memes* atuais/presentes que fazem parte da pesquisa; estudar o “ciclo de vida” dos *memes* - surgimento, esgotamento, desaparecimento e possível ressurgimento - e, por fim, baseando-se nas pesquisas de Jöel Candau, analisar o *meme* como um sociotransmissor.

Com essa pesquisa, procura-se entender mais sobre o fenômeno informacional/comunicacional dos *memes*, estudar como eles surgem, o motivo de se esgotarem em um espaço tão curto de tempo e por que eles reaparecem atualizados em um novo contexto. Esse tema é digno de ser analisado mais profundamente porque é um assunto recorrente em termos de informação e comunicação, interessante não só para a Biblioteconomia, como também para os outros cursos da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Contudo, ainda não engajou muitos pesquisadores nessa área. Pesquisando no Google Acadêmico, encontramos poucas pessoas envolvidas em pesquisas relacionadas ao tema, como o publicitário Renato Georgette Frigo, que escreveu uma dissertação relacionando *memes*, política e *Facebook*, e Viktor Chagas, professor e pesquisador da UFF, criador do #MUSEUdeMEMES (projeto acadêmico que serviu de base para a elaboração deste trabalho). Além disso, é pertinente que existam estudos específicos relacionando os *memes* no campo da memória social, já que eles podem ser um tipo de sociotransmissor de informações e da memória da atualidade.

A pesquisa realizada foi de natureza básica e exploratória, com abordagem qualitativa. O propósito foi efetuar uma pesquisa documental que, segundo Prodanov e Freitas (2013), é uma análise baseada em materiais que não receberam ainda um tratamento analítico ou que podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da

pesquisa. Também pretende-se analisar conceitos já conhecidos e verificar se e em quais instâncias os *memes* se inserem.

Os *memes* analisados foram observados nos resultados do *Google Imagens*, em *blogs agregadores de conteúdo* - como *Ah Negão!*, *Minilua*, *Não Intendo e Insônia* - e redes sociais (*Twitter* e *Facebook*), além de *sites* de conteúdo acadêmico, com viés científico como o do projeto da UFF, *#MUSEUdeMEMES*. E a partir de acontecimentos presentes retratados nos *memes* pesquisados, verificar quais os tipos de *memes* que surgem - *gifs*, áudio, imagens, montagens, frases, *tweets*, *stills*¹¹ - e em quais categorias¹² se encaixam: frase de efeito, reação facial, 2 quadros, 3 quadros, 4 quadros, comportamento social, expectativa-realidade, dialeto, *metameme*¹³, pôster motivacional e viral.¹⁴ Na análise metodológica, no capítulo 5, as categorias serão definidas e exemplificadas por meio de quadros expositivos (Ver Quadros 1, 2, 3 e 4), e posteriormente, analisadas (Ver Quadro 5).

A internet se comunica e difunde informações por meio dos *memes* e a sua observação é relevante não só na área da Ciência da Informação, como também na Comunicação Social. Os *memes* fazem parte do cotidiano do usuários da *web*, e é sempre importante estarmos atualizados acerca dos meios que a sociedade utiliza para se informar e se comunicar. Atualmente, é praticamente impossível não encontrar pelo menos um *meme* enquanto se utiliza a internet (visitando *blogs* e redes sociais). Até mesmo quando pesquisamos no *Google Imagens* podemos ter *memes* nos resultados, ainda que não tenhamos pesquisado o termo *meme*.

E mesmo não estando em busca de comédia propriamente dita, ao utilizar a ironia, os *memes* acabam provocando o nosso riso. Segundo Basques (2011), o riso deverá ser uma espécie de *gesto social*. Conforme Bergson (2004, p.6, apud BASQUES, 2011, p. 113):

¹¹ São fotografias feitas durante as filmagens de um filme que serão utilizadas para divulgação posterior.

¹² Trabalharemos com algumas categorias já delimitadas pela gestão de acervos do *#MUSEUdeMEMES*. Foi feita uma seleção entre as categorias e fixadas as com maior número de resultados. Fonte: *#MUSEUdeMEMES*. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/acervo/>>. Acesso em 19 set. 2018.

¹³ *Metameme* é o termo utilizado para designar quando um *meme* é criado a partir de outro *meme*.

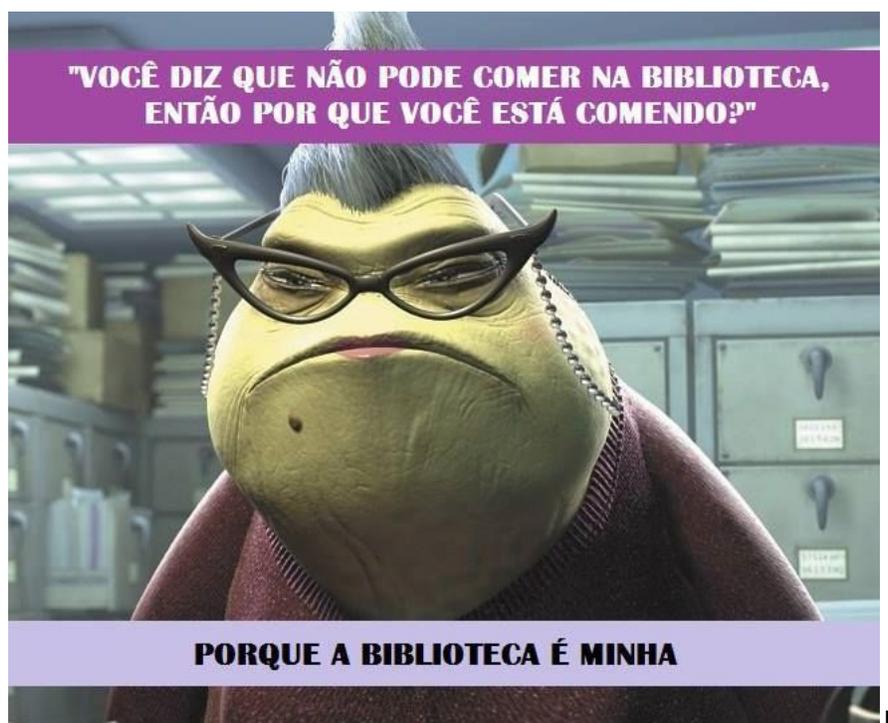
¹⁴ A nomenclatura de algumas categorias foram traduzidas pela autora.

O riso precisará de eco por que será sempre o riso de um grupo, ao mesmo tempo em que esconde uma segunda intenção de entendimento, quase de cumplicidade, com outros ridentes, reais ou imaginários. Para bem compreendê-lo é preciso “determinar sua função útil, que é uma função social. Essa será – convém dizer desde já – a ideia diretiva de todas as nossas investigações. O riso deve corresponder a certas exigências da vida comum. O riso deve ter uma significação social”.

Então, para o riso surgir, é necessário que haja um certo nível de identificação com a ideia proposta pelo *meme*, se não houver esse reconhecimento (em si ou no outro), a piada não atinge a comicidade para esse público. Nesse sentido, os *memes* utilizam-se principalmente de estereótipos para criar humor. Na Figura 1, destaco a “bibliotecária mal-humorada” (ilustrada pela personagem Roz, da animação *Monstros S.A.* da *Pixar Animation Studios*¹⁵). O mau humor dos bibliotecários ainda é um preconceito real dos usuários, tanto que alguns nem pedem auxílio ao entrar em uma biblioteca, preferindo tentar encontrar os materiais por conta própria. Ainda sobre a Figura 1, no desenho animado, a personagem é uma arquivista e não uma bibliotecária, podemos então perceber que os criadores de *memes* podem fazer releituras da realidade para criar o *meme* que desejarem.

¹⁵ Estúdio de animação digital pertencente à *Walt Disney Company*.

Figura 1 - Bibliotecária mal-humorada



Fonte: Página *Bibliotecária Mal Humorada*. Disponível em: <<https://goo.gl/6r7QTp>>. Acesso em 11 set. 2018.

Assim, como futura bibliotecária, pretendo analisar o fenômeno dos *memes* à luz da Ciência da Informação e em parte da Comunicação Social, relacionando-os com o campo de estudo em memória social, não só para acabar com os estereótipos associados aos bibliotecários: pessoas mal-humoradas, grosseiras e sem vontade de prestar serviço aos seus usuários, mas também para mostrar que existem profissionais da informação bem-humorados, simpáticos e prestativos. Ao mesmo tempo, demonstrar que os graduandos podem escapar dos temas tradicionais de seus cursos, podendo trazer à academia um trabalho de tema atual, divertido e diferente do usual.

2 MEMETIZANDO

Memes são conteúdos criados partindo de recortes humorísticos da realidade, São expressões que caracterizam ideias ou conceitos, e que podem ter sua origem em uma frase (bordão) ou expressão facial de algum vídeo viral¹⁶, uma imagem com legenda, imagem tipo *gif*¹⁷, *print screen*¹⁸, *tweet*¹⁹ e etc. O *meme* vai tratar de acontecimentos da vida ou da ficção, é um ato de ressignificar a realidade observável (como a personagem da Figura 1 que na animação é uma arquivista e no *meme* é uma bibliotecária). Os *memes* estão presentes no cotidiano de quem utiliza a internet, eles são difundidos principalmente nas redes sociais (*Twitter* e *Facebook*), via aplicativos de trocas de mensagens (*WhatsApp* e *Messenger*) - que, de acordo com Caitano (2018), baseado no relatório²⁰ feito pelo site *We Are Social*, estão entre as dez redes sociais mais utilizadas pelos brasileiros. Também aparecem com frequência em *blogs*²¹ *agregadores de conteúdo* humorístico. Também existem aplicativos²² e *sites*²³ que permitem que qualquer pessoa crie *memes* a partir de modelos pré-prontos ou de imagens particulares. Os *memes* acabam sendo, inclusive, uma forma de comunicação e de expressão contemporânea, porque é possível manter conversas utilizando somente *memes*.

Segundo Recuero (2006), o estudo dos *memes* está relacionado com o estudo da difusão da informação e quais os tipos de ideias que sobrevivem, passando de

¹⁶ Vídeos, geralmente caseiros ou que não objetivam o humor (como noticiários), mas acabam tornando-se engraçados pelo conteúdo, tem muitas visualizações, espalhando-se rapidamente, como um vírus.

¹⁷ *Gifs* são imagens não estáticas, pode ser uma animação, trecho curto de registro visual, sucessão de fotos e etc.

¹⁸ É uma forma de captura de tela de computador ou smartphone, tornando-a estática e possível de ser compartilhada como imagem.

¹⁹ Postagem curta característica da rede social *Twitter*.

²⁰ Disponível em: <<https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview>>. Acesso em 18 out. 2018.

²¹ Páginas da internet que reúnem conteúdo variado, pode ser conteúdo original ou copiado de outros *sites*.

²² Um exemplo de aplicativo é o *Meme Generator Free*, disponível para *download* nas lojas de aplicativo.

²³ Um exemplo de *site* é o *imgflip*. Disponível em: <<https://imgflip.com/memegenerator>>. Acesso em: 08 out. 2018.

pessoa a pessoa, e quais ideias caem no ostracismo. Recuero (2006) ainda ressalta que a propagação dos *memes* é cíclica, nem sempre implicando na sua reprodução fiel ao original, e essa “repaginação” do *meme* original é uma forma de o *meme* continuar “vivo” e se multiplicando continuamente. Ou seja, a própria existência do *meme* é considerada cíclica, eles sobrevivem da renovação constante. Quando o *meme* para de ser replicado e modificado, ele cai no esquecimento - só ressurgir quando há uma nova versão sua, ou um novo contexto no qual ele se encaixe e possa ser novamente utilizado.

Rusu (2013), pesquisadora romena formada em Artes, em seu artigo “*The life of memes. Traditional technologies and the transmission of knowledge*”²⁴, estudou a transmissão de informação entre gerações e, para ela, os *memes* são um novo meio de transmissão de informação, podendo tornar-se tão usual quanto outras formas de transferência informacional (artigos, periódicos e etc.). Porém, os *memes* não substituirão as formas tradicionais de transmissão de informação, porque a descontinuidade de um domínio de informação gera mais perdas do que ganhos informacionais, ainda conforme Rusu (2013). Talvez, em um futuro próximo, coexistirá uma combinação entre modelos convencionais e contemporâneos de propagação de informação.

Dessa forma, este trabalho amplia o caminho para os pesquisadores da Ciência da Informação perceberem que, apesar de ser um conteúdo humorístico, com curta duração, o *meme* pode ser sim um meio de comunicação científica também. Por surgirem do recorte de uma realidade, precisam de um pouco de conhecimento prévio para serem entendidos, já que esse recorte diz respeito a determinado contexto, e faz sentido apenas para aqueles que experienciam esse conteúdo (tanto que alguns *memes* são específicos de determinados países ou regiões e outros são ressignificados e adaptados a outros contextos), como é o caso da Figura 2, em que o conhecimento prévio para entender a piada é a compreensão básica da língua inglesa.

²⁴ A vida dos memes. Tecnologias tradicionais e transmissão de conhecimento. (Tradução do Google Tradutor).

Figura 2 - O que é um *meme*?²⁵



Fonte: *Blog DigitalWiki*. Disponível em: <<http://www.digitalwiki.de/memes/>>. Acesso em 23 maio 2018.

Em termos linguísticos, para Calixto (2017), os *memes* são composições que combinam elementos visuais e verbais, feitos através de montagens e recortes de imagens. Como possuem capacidade de sintetização de informação e reprodução acelerada, funcionam como pequenas narrativas que carregam os discursos e ideias que circulam no interior da trama cultural. Isso significa que os *memes* são fundamentalmente difusores de informações e referências do cotidiano e/ou da cultura popular que circulam, principalmente, nas redes sociais, sendo então, um agregador das dinâmicas sociais do ciberespaço. A famosa frase “*uma imagem vale mais que mil palavras*” se encaixa perfeitamente no universo dos *memes*, porque com uma imagem podemos nos comunicar no âmbito da linguagem não-verbal, interpretando uma expressão facial ou corporal, abrindo espaço para transformá-la em piada.

De acordo com Horta (2015), entender um *meme* depende do conhecimento de suas regras e dinâmicas para produzir significados, isto é, necessita de certa

²⁵ Então, se você puder me dizer o que é um *meme*, isso seria ótimo. (Tradução da autora)

“intimidade linguística”, decorrente da prática do *meme*, do uso, da participação nos seus jogos de linguagem. Ou seja, o leitor precisa ter certo conhecimento prévio para poder compreender a ideia que o *meme* deseja comunicar e, muitas vezes, essa comunicação vem com uma perspectiva semiótica²⁶. Como na análise do *meme* da Figura 3, o cachorro provavelmente não deve estar pensando “qual é a necessidade disso?”, mas a expressão facial dele abre espaço para supormos isso. E é isso que os criadores de *memes* fazem em sua grande maioria: interpretam reações faciais e legendam as imagens para criar humor e comunicar uma ideia.

Figura 3 - Meme “qual é a necessidade disso?”



Fonte: *Blog Insônia*. Disponível em: <<https://goo.gl/mip3MU>>. Acesso em 23 maio 2018.

²⁶ Semiótica é o estudo dos signos, que consistem em todos os elementos que representam algum significado e sentido para o ser humano, abrangendo as linguagens verbais e não-verbais. Fonte: Significados. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/semiologica/>>. Acesso em 13 nov. 2018. Ainda que não seja o foco desta pesquisa, o meme tratado a partir de uma perspectiva da semiótica é um campo fértil de estudo. Ainda sim, usaremos como referência a dissertação de mestrado em comunicação de Horta (2015) que: “A partir de uma perspectiva semiótica, na leitura de Charles S. Peirce, Iuri Lotman, Mikhail Bakhtin e Ludwig Wittgenstein, o trabalho procura compreender o fenômeno como uma linguagem da internet. Mais que um suporte físico passivo para a transmissão de mensagens, a web é entendida aqui como um meio de comunicação, uma esfera signica na qual a comunicação e a geração de sentido são possíveis – na qual a cultura torna-se possível” (HORTA, 2015, p. 5)

Os *memes* nos trazem narrativas enxutas, para contrapor os “textões”²⁷ que circulam pela *internet*. Uma imagem com texto curto tem muito mais aceitação e leituras do que textos maiores que um parágrafo. Na internet (e na vida), as pessoas não querem “perder tempo”, o desejo é de informações rápidas e com pouca densidade, que “fale muito em poucas palavras”.

Ainda sobre a análise não-verbal de imagens, temos a Figura 4, na qual o urso está sentado com as patas em cima da mesa, olhando para a pessoa que o fotografou. A cena lembra a atitude dos pais quando querem ter uma conversa séria com os filhos, por isso a impressão de que deseja conversar sobre a “*rebeldia do jovem*”. Daí sua utilização em discussões onde uma pessoa está muito exaltada sem motivo aparente.

Figura 4 - Meme “que rebeldia é essa, jovem?”



Fonte: Fórum *hardMob* 2.0. Disponível em: <<https://goo.gl/B7q4RQ>>. Acesso em 18 set. 2018.

²⁷ Texto considerado inconveniente devido à sua extensão e interpretado como pedantismo nas redes sociais. Fonte: Dicionário Informal. Disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/text%C3%A3o/>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

Observando a Figura 5, onde foi usado o *slogan* da marca francesa de cosméticos, produtos de cuidados capilares, maquiagem e perfumaria, *L'Oreal*, vemos uma imagem de um cachorro com os pelos voando, satirizando as propagandas da marca, que mostram modelos ou atrizes com cabelos esvoaçantes. Já na Figura 6, temos a propaganda original da *L'Oreal* com a atriz norte-americana, Blake Lively, que serviu de inspiração para o *meme*.

Figura 5 - Meme “L’Oreal”²⁸



Fonte: *Blog CHEEZburger*. Disponível em: <<https://cheezburger.com/4766373120/loreal>>. Acesso em 21 set. 2018

²⁸ *L'Oreal* porque você vale muito. (Tradução da *L'Oreal* Brasil)

Figura 6 - Exemplo de propaganda L'Oreal



Fonte: Diário Online. Disponível em: <<https://goo.gl/epXxHg>>. Acesso em 24 set. 2018

Assim, os *memes* constituem-se também em constantes ressignificações de imagens já existentes, e da mesma forma, de frases retiradas de diferentes contextos para criar humor.

3 INFORMANDO

Neste capítulo, serão abordados alguns conceitos relacionados à informação, dentre eles, recuperação, propagação e ciclo da informação.

Recuperação da informação é um conceito criado por Calvin Mooers em 1951, de acordo com Ferneda (2003). O processo de recuperação de informação consiste em identificar no conjunto de documentos (*corpus*) de um sistema, formas para verificar quais documentos satisfazem a necessidade de informação do usuário. Portanto, o usuário está interessado em recuperar informações de um determinado assunto e não em recuperar dados ou documentos que atendem suas expressões de busca, mas não contém a informação que realmente resolve sua pesquisa. Para recuperar as informações, a pesquisa é feita por meio da elaboração de estratégias de busca²⁹ para identificação e localização de documentos e/ou seus metadados³⁰. A apresentação pode ser dada por visualização em tela, impressão, leitura de dados de áudio e/ou vídeo.³¹ Os *permalinks*³² também são formas de recuperação de informação na internet, através deles, do IP³³ do computador e das datas de publicação, é possível buscar a origem das informações postadas na Rede.

Com a explosão de informações que estamos vivenciando, é fácil cairmos em um “caos informacional”, sofremos um bombardeio de informações novas diariamente e recuperar informações antigas torna-se cada vez mais complicado. É necessário uma boa classificação e indexação de itens para facilitar o acesso *a posteriori*.

Segundo Lopes e Valentim (2013), é evidente que os processos de recuperação de informação devem preocupar-se majoritariamente com o modo como os arquivos informacionais são indexados e recuperados posteriormente, os sistemas de

²⁹ Técnica ou conjunto de regras para tornar possível encontrar uma resposta para determinada pesquisa em uma base de dados.

³⁰ De forma simplificada, metadados são dados que descrevem outros dados.

³¹ Fonte: Site GED. Disponível em: <<http://ged.net.br/glossario-ged.html>>. Acesso em 15 maio 2018.

³² *Permalink* é o chamado link permanente para um texto específico em um blog.

³³ IP ou *Internet Protocol* é o número que o computador é identificado quando se conecta à uma rede de Internet.

recuperação de informação devem ser flexíveis o suficiente para permitir ao usuário adaptar o processo de busca de informações às suas necessidades presentes.

Vale destacar que existe um outro conceito em recuperação de informações, a chamada *web semântica*, onde os usuários são livres para indexar as informações, tornando mais fácil de recuperá-las posteriormente, já que foi um ser humano que pensou nos termos e não um robô que apenas compilou as palavras mais citadas no documento, como no modelo clássico. Segundo Souza e Alvarenga:

No âmbito da representação e indexação dos documentos, temos as ferramentas e tecnologias para anotação semântica das páginas *web* (*Web-Page annotation Tools*) e para construção de ontologias compartilhadas (*Ontology Construction Tools*). Estas ferramentas possibilitarão a existência cada vez mais ampla e disseminada de páginas *web* marcadas semanticamente (*Annotated Web-Pages*) com metadados descritos em namespaces de domínio público (*Metadata Repository*) e com conteúdo semântico compartilhado em seu significado pelas comunidades e usuários da *web* através das ontologias. As ontologias criadas serão articuladas entre si por meio de ferramentas específicas e meta-ontologias (*Ontologies Articulation Toolkits*). Com uma estratégia padronizada de indexação, podemos projetar sistemas mais funcionais para recuperação da informação armazenada. (SOUZA; ALVARENGA, 2004, p.138)

Com o surgimento e a consolidação das tecnologias digitais de informação e comunicação, a informação, e a sua posterior recuperação, tornaram-se um desafio para os gestores de informação e os agentes informacionais. Partindo deste contexto, Silva Neto e Freire (2013) discutem o uso do *hipertexto digital* no processo de recuperação de informações, porque com essa ferramenta, o usuário amplia a produção de sentido e enriquece a leitura. O *hipertexto* é vantajoso à gestão da informação, uma vez que, quando o documento está digitalizado e representado em um *site* ou em algum sistema, o acesso torna-se imediato e praticamente ilimitado a grandes quantidades de informação, auxiliando o usuário a encontrar o que procura.

É uma tarefa complicada recuperar *memes* antigos, porque eles não estão devidamente catalogados. É necessário fazer um esforço para lembrar o contexto ou algum termo que possa identificar o *meme* para recuperá-lo. Entretanto, alguns projetos brasileiros como o #MUSEUdeMEMES, as páginas do *Facebook* “Instituto

Nacional de Bellos *Memes*³⁴ e “MAPS - Museu de Artes Populares” (que funcionam baseados no modelo da *web* semântica) estão fazendo esse trabalho de reunir e classificar os *memes* que são relevantes no contexto brasileiro, de acordo com observações e quesitos analisados pelos idealizadores dessas páginas. Utilizando sua origem e data aproximada (porque às vezes não é possível datar o *meme* com precisão), os usuários acabam facilitando esse trabalho para futuros pesquisadores e apreciadores de *memes*. É uma combinação entre *web semântica* e *hipertexto digital* que possibilita a recuperação de *memes* antigos com maior facilidade, já que sua propagação alcança níveis preocupantes.

A propagação é o efeito de espalhar-se, difundir-se, e isso ocorre frequentemente no mundo informacional. Conforme Recuero e Zago (2010), os estudos da propagação da informação não surgiram com a internet. Porém, com a *web*, a difusão de informações aumentou exponencialmente, porque a Rede atua como um *catalisador*³⁵ nos processos informacionais, seja em sua criação ou disseminação. Assim, estudos como cascatas de informações, propagação de *memes*, estrutura das redes e sua influência no alastramento das informações são crescentemente comuns.

De acordo com Benito e Licheski (2009), a internet é uma ferramenta essencial para a propagação da informação e colaboração em variados campos de pesquisa. A agilidade, a rapidez e o alcance internacional das informações permitem a maior troca de dados, integração entre pesquisadores, e divulgação de experiências e resultados. Além disso, a internet é um ambiente capaz de mediar o processo de aprendizagem e facilitar a interação social entre grupos. Os *memes* acabam participando desses processos também, sejam como críticas sociais veladas ou apenas humor.

Atualmente, as mídias digitais estão em alta. Segundo Oliveira Júnior (2014), diversos jornais e revistas, que antes tinham suas publicações apenas impressas, hoje também disponibilizam seu conteúdo *online* (pago ou gratuito, alguns *sites* têm assinaturas digitais ou liberam um número limitado de notícias gratuitas) nessas

³⁴ Disponível em: <<https://www.facebook.com/INBMoficial/>>. Acesso em 21 maio 2018.

³⁵ Em química, o catalisador é uma substância que aumenta a velocidade de uma reação, sem ser consumido, durante o processo.

páginas e, ainda são disponibilizados mais *links* com notícias relacionadas e, assim, uma página vai ligando outras, no que chamamos de rede hipertextual³⁶, e as informações são propagadas com maior velocidade e facilidade.

De acordo com Oliveira (2017, p. 60-61), revisando a obra de Lévy (1993), o hipertexto representa um dos futuros da escrita e da leitura, não apenas por consistir em uma ferramenta característica da era da informática, mas por emular a construção de sentido natural da cognição humana no ato das comunicações (através dos *hyperlinks*, que associam textos e conteúdos de forma a permitir uma leitura e navegação hipertextual). Podemos relacionar essa afirmação com a noção de sociotransmissores dos estudos do antropólogo Joël Candau (2010), que agem como ligações sinápticas, onde as pessoas são como os neurônios, a *internet* é como as sinapses³⁷ e os *memes* são como os neurotransmissores. Essa relação que Candau (2010) faz entre neurotransmissores e sociotransmissores é interessantíssima, porque conecta conceitos das ciências biológicas com observações das ciências humanas (no caso, Ciência da Informação), e nos mostra como todas as ciências compartilham o mesmo meio. As redes sociais também atuam nesse modelo de rede hipertextual entre *memes*, que acabamos nos perdendo entre tantas novas postagens, que algumas vezes acabamos como a Figura 7, desorientados como o personagem Gandalf, da trilogia do *Senhor dos Anéis*, e sem saber como fomos chegar em uma página aleatória depois de tantos *links* clicados.

³⁶ Para Oliveira (2017, p. 61), Theodor Nelson cunhou o termo “hipertexto” para descrever um sistema de escrita não linear dentro do sistema de informática. Ele também expandiu a noção para “hipermídia”, que trata-se de: “[...] uma nova forma de mídia que utiliza o poder do computador para arquivar, recuperar e distribuir informação na forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo e mesmo mundos virtuais dinâmicos.” (SANTAELLA, 2003, p. 93).

³⁷ É o termo que designa o local de comunicação entre neurônios. Fonte: Roteiro de aula teórica, Professora Eliane Comoli - USP. Disponível em: <<https://goo.gl/k8TEuy>>. Acesso em 07 nov. 2018.

Figura 7 - Meme “como eu fui parar aqui?”



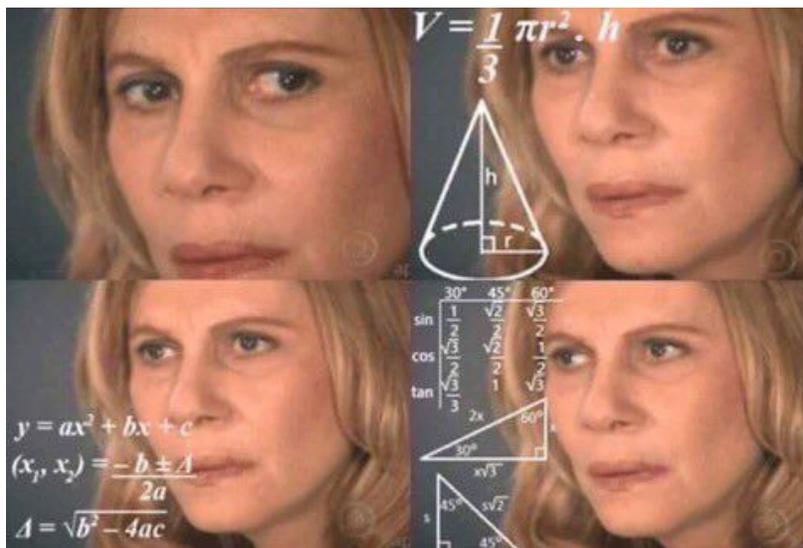
Fonte: Site MakeaMeme. Disponível em: <<https://makeameme.org/meme/este-lugar-como>>. Acesso em 25 set. 2018.

Os *memes* são espalhados (propagados) rapidamente, e como citado anteriormente, o Brasil é um dos maiores criadores de *memes* do mundo, inclusive, alguns *memes* brasileiros já foram exportados, como a personagem Cuca do seriado Sítio do Pica Pau Amarelo³⁸, que os estrangeiros não sabiam que se tratava de uma personagem de programa infantil, só acharam engraçado/curioso um crocodilo usando roupas e peruca. Outro exemplo relevante é a Nazaré - personagem da atriz Renata Sorrah na novela da Rede Globo, Senhora do Destino, que foi ao ar entre os anos 2004

³⁸ Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/raphaelevangelista/os-gringos-decidiram-importar-a-nossa-cuca?utm_term=.ciDGj4NO3#.of1jQKWN6>. Acesso em 21 maio 2018.

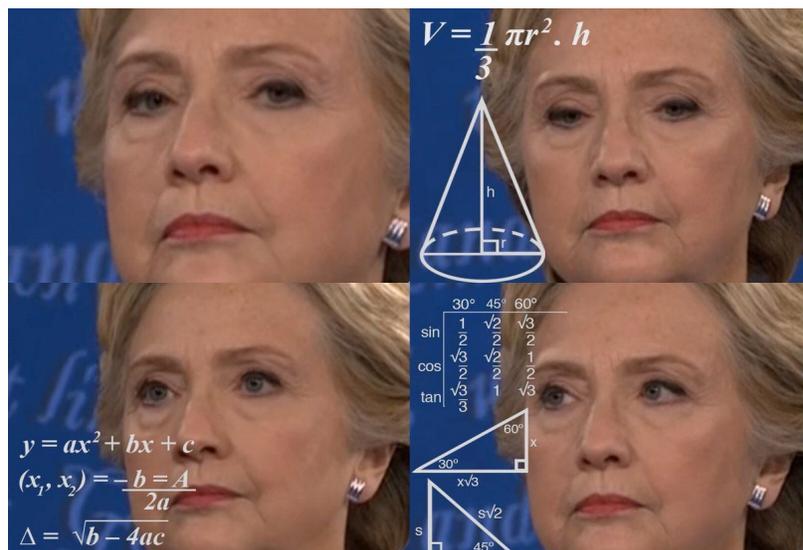
e 2005 - Confusa (Figura 8) que foi repaginada pelos norte-americanos para Hillary Clinton (Figura 9), - candidata à presidência dos Estados Unidos em 2017 - Confusa³⁹.

Figura 8 - Nazaré Confusa



Fonte: Papel Pop. Disponível em: <<https://goo.gl/g2neH6>>. Acesso em 21 maio 2018.

Figura 9 - Hillary Confusa



Fonte: Twitter. Disponível em: <<https://goo.gl/4W3vj3>>. Acesso 21 maio 2018.

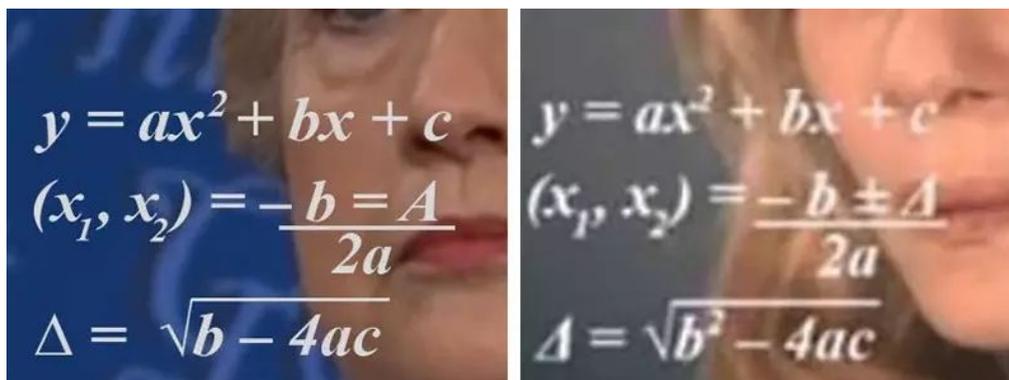
³⁹Disponível em:

<https://www.buzzfeed.com/rafaelcapanema/brasil-campeao-mundial-de-matematica?utm_term=.ukvpklz6D#.yr62aJ8wy>. Acesso em 21 maio 2018.

Analisando as Figuras 8 e 9, é perceptível que ocorreu uma repaginação do *meme* Nazaré Confusa. Alguém assistindo ao debate presidencial norte-americano de 2017 entre os candidatos Hillary Clinton e Donald Trump, percebeu as expressões pensativas e perplexas da candidata e remeteu ao *meme* original que é o da personagem Nazaré. Este é um *meme* muito utilizado quando queremos expressar o que se passa na nossa mente quando alguém tem um assunto estranho/desconhecido para nós ou nos fazem alguma pergunta particularmente difícil. Como a linguagem matemática é universal, fica simples compreender o *meme*, mesmo não existindo nenhuma palavra na imagem.

Inclusive, em uma matéria do *site* BuzzFeed⁴⁰, foi constatado um erro em uma das fórmulas no *meme* repaginado, como mostra a Figura 10, e então analisou-se com mais atenção o *meme* original, e também foi encontrado erro matemático. Apontando que até mesmo para montar e reformular um *meme*, deve-se ter conhecimento sobre os signos que serão utilizados na criação da piada.

Figura 10 - Erros de matemática nos memes



Fonte: BuzzFeed Brasil. Disponível em: <<https://bzfd.it/2Q9A7wk>>. Acesso 26 set. 2018.

Duarte (2009) definiu ciclo da informação como uma relação entre o emissor da informação (expressa o conhecimento em um processo de representação de sentido),

⁴⁰ Disponível em:

<<https://www.buzzfeed.com/rafaelcapanema/brasil-campeao-mundial-de-matematica>>. Acesso em 25 set. 2018.

a informação propriamente dita, e o receptor da mensagem (quem recebe a informação). Os *memes* participam do ciclo informacional como a própria informação transmitida pelo emissor, sendo replicadas e multiplicadas indefinidamente até se esgotarem, caírem no esquecimento por um período e depois ressurgirem com uma outra perspectiva, atualizados com as dinâmicas e contextos do tempo presente.

Conforme Russo (2010), o ciclo da informação é um processo dinâmico - sem início nem fim - e vive se retroalimentando através de interações e intercâmbios comunicativos que envolvem a produção, transmissão e uso da informação. Ainda segundo Russo (2010), entra também no ciclo da informação a chegada da informação transmitida ao sujeito: ele recebe a informação e a reelabora intelectualmente segundo sua visão de mundo, criando conhecimento, que nada mais é do que a interpretação da informação recebida de acordo com as suas experiências.

Informações surgem o tempo todo, primeiramente obtêm-se os dados - que sozinhos não têm sentido algum - , em seguida interpreta-se (transformando os dados em informação), e só a seguir pode-se divulgá-las (claro, que essa é a origem de informações verificadas, e não as chamadas *fake news*⁴¹, porém, elas não são o foco deste estudo). Obviamente, como os *memes* têm cerne humorístico, nada impede de difundirem notícias falsas, ou com tom sarcástico, que, muitas vezes, não são compreendidos pelos leitores. Sobre isso, citamos a página do *Facebook* “Maconha torna VOCÊ violento”⁴², que publica diversas montagens debochando das mudanças que ocorrem em uma pessoa depois que ela utiliza a droga (Figura 11), ou o que estão contidas na substância vendida ilegalmente e sua via de administração (Figura 12).

⁴¹ Informações falsas, inventadas para iludir o público, sem fonte verificada.

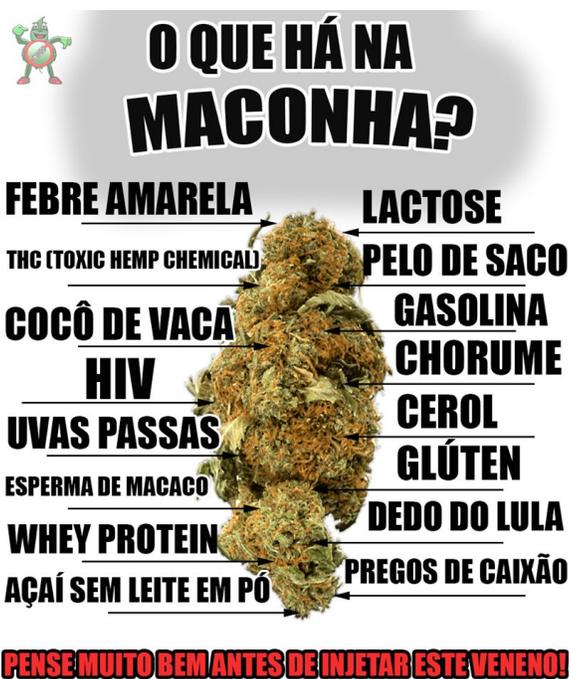
⁴² Disponível em: <<https://www.facebook.com/MTVVOFICIAL/>>. Acesso em 21 maio 2018.

Figura 11 - Meme sobre abuso de maconha



Fonte: Página *Maconha torna VOCÊ violento*. Disponível em: <<https://bit.ly/2Lis8Ly>>. Acesso em 21 maio 2018.

Figura 12 - Meme sobre o conteúdo da maconha



Fonte: Página *Maconha torna VOCÊ violento*. Disponível em: <<https://bit.ly/2GBiPD9>>. Acesso em 21 maio 2018.

Evidentemente, nenhuma das celebridades que ilustram a Figura 11 é a apresentadora da Rede Record, Xuxa (são a apresentadora da Rede Globo, Ana Maria Braga e o cantor Supla, respectivamente), e obviamente, a droga comercializada no Brasil não contém todos aqueles elementos citados na Figura 12 e nem tem administração via injetável. Fica claro que são *memes* criados pela página, porém, se formos observar os comentários dos usuários, é perceptível que algumas pessoas não entendem que o objetivo das criações da página é ironizar os efeitos do uso abusivo de maconha (Figura 13).

Figura 13 - Comentários no *memes*



Fonte: Página Maconha torna VOCÊ violento. Disponível em: <<https://bit.ly/2Lis8Ly>>. Acesso em 21 maio

2018.

Verifica-se que esse ciclo acontece com os *memes* também, recebemos um *meme* novo e vamos interpretá-lo de acordo com nossas experiências prévias. E caso não tenhamos conhecimento sobre o assunto tratado no *meme*, não iremos compreendê-lo. Por exemplo, os *memes* que utilizam frases ou referências à animes⁴³, se o leitor não conhece a animação, não irá entender o *meme*. Podemos verificar na Figura 14, que há uma mistura de cinco animes diferentes para criar a piada: *Naruto* e *Beyblade* (citado somente o nome), *Pokémon* (cena de fundo e personagens modificados, exceto o personagem do fundo que continua igual ao original), *Digimon* (cabeça do monstro é do anime *Digimon*, enquanto o corpo é do anime *Pokémon*) e por fim, *Dragon Ball* (cabeça do personagem que está segurando o monstro). Ou seja, a piada é que misturaram várias histórias em uma imagem só, para criar confusão, e não é possível em um mesmo universo o *Naruto*⁴⁴ (que na imagem é o *Ash*⁴⁵ com cabeça de *Goku*⁴⁶) ganhar sua primeira *Beyblade*⁴⁷, que é uma mistura de *Pikachu*⁴⁸ com *Agumon*⁴⁹.

⁴³ Termo referente à animações produzidas por estúdios japoneses.

⁴⁴ Personagem principal do anime de mesmo nome.

⁴⁵ Personagem principal do anime *Pokémon*.

⁴⁶ Personagem principal do anime *Dragon Ball*

⁴⁷ Espécie de pião tradicional japonês, era utilizado em campeonatos no anime de mesmo nome.

⁴⁸ Espécie de *Pokémon*, do anime de mesmo nome.

⁴⁹ Espécie de *Digimon*, do anime de mesmo nome.

Figura 14 - Meme de vários animes⁵⁰



Fonte: *Twitter*. Disponível em: <<https://goo.gl/6Dyl2e>>. Acesso em 22 set. 2018.

Miranda (2006) afirma que a administração do ciclo da informação produz mais informação que, por sua vez, cria mais conhecimento, subsidiando bases para ação e fornece o *feedback*⁵¹ necessário para recomençar o processo. Assim, a administração desse ciclo deve ser vista como o gerenciamento de uma rede de processos responsável pela aquisição, criação, organização, distribuição e uso da informação em um ciclo contínuo. Ou seja, é muito importante administrar o ciclo informacional, uma vez que informação gera mais informação, checar a fonte de documentos informacionais - como notícias - torna-se vital para não cairmos nas já citadas *fake news* e estarmos sempre atentos para identificar o que é uma piada e o que realmente é realidade.

Dodebei (2008) cita que as informações digitais e virtuais também devem ser consideradas patrimônio, pois fazem parte da constituição da memória no ciberespaço.

⁵⁰ *Quando Naruto ganhou sua primeira Beyblade*. (Tradução da autora).

⁵¹ Retroalimentação ou resposta/retorno de um processo/atividade.

É possível digitalizar patrimônios, concedendo à humanidade a oportunidade de memorar determinados conceitos (materiais ou não), possibilitando que cada vez mais internautas tenham acesso a essas informações. Dodebei (2008, p. 4) ainda afirma que “embora a natureza do ciberespaço seja caótica por sua constituição ser informacional, a comunicação (sistema aberto) no espaço virtual sofre os ruídos naturais do mundo concreto e aqueles criados pela interoperabilidade digital (sistema fechado)”. Com isso, é possível afirmar que os *memes* são afetados pelo meio digital e virtual, além de serem afetados pelo meio “real” (pois acontecimentos fora da internet são substratos para criação de grande parte dos *memes*) e também podemos inferir que os *memes* fazem parte do patrimônio e memória do ciberespaço, tornando-os, atualmente, peças-chave da comunicação e informação no ambiente *web*.

Trazendo o conceito de documento para o universo dos *memes*, fica um pouco ilógico pensarmos no *meme* como um documento, pois as três áreas da Ciência da Informação tem uma ideia diferente de o que seria um documento, mas Dodebei nos traz o seguinte:

Talvez tivesse sido mais fácil admitir que estávamos nos ocupando do objeto errado: se invertêssemos conteúdo e continente, teríamos a informação como objeto de estudo das três áreas. Isto certamente resolveria, em parte, a questão interdisciplinar; por outro lado, ampliaríamos o universo da observação, devendo-se incluir aí a comunicação, a genética, a informática, a arqueologia, só para citar as mais evidentes. A alternativa poderia ser a de considerar o espaço institucional como o objeto principal de estudo, o que nos levaria a identificar locus com objeto. E, ainda, reconhecer os conjuntos documentais (arquivo, acervo ou coleção) como sendo o objeto disciplinar, o que nos conduziria novamente ao documento. (DODEBEI, 2011, p. 2)

Sobre a enorme quantidade de informações a que somos expostos diariamente, é interessante ainda abordar brevemente o termo *Big Data*, que é um desafio para os profissionais da informação conseguirem lidar com um grande volume de dados e ainda assim gerí-los. Conforme Dumbill (2012), citado por Ribeiro (2014), o *Big Data* está apoiado em quatro pilares de sustentação: volume, variedade, velocidade e veracidade. Volume é relacionado à grande quantidade de informações que temos

disponíveis e a variedade é relacionada à diversidade dos conteúdos. Velocidade é ligada à celeridade de dados que são disponibilizados a todo o momento, e por fim a veracidade, que está associada com a qualidade e autenticidade desses dados e informações que nos são acessíveis. Assim, os *memes* tem forte relação com *Big Data*, porque *memes* são criados o tempo todo, tendo como base notícias ou imagens da *internet*, e acabam sendo vetores de mais propagação de informações, fazendo parte do ciclo informacional.

4 MEMORIZANDO

Anteriormente os processos memoriais eram, fundamentalmente, orientados pelas práticas da oralidade, atualmente não é mais (tão somente) assim. Com o tempo, as memórias passaram a ser também registradas em variados suportes e, na cultura digital, a *web* possibilitou a conexão de diversos pontos de memória de muitas pessoas, podendo reelaborar o tempo passado desde o advento da internet com muito mais facilidade do que em épocas passadas. Nesta linha, Cunha (2011) diz que é possível afirmar que a memória não será mais a memória como conhecemos, sob uma perspectiva linear do tempo - passado, presente e futuro - mas como uma realidade construída no presente, que se atualiza pelos fatos do passado que vêm nos reencontrar. Assim, podemos pensar os *memes* como esses acontecimentos passados, que são ressignificados para contexto presente.

Segundo Seligmann-Silva (2009), a *web* pode funcionar também como o *Lete*⁵², rio do esquecimento da mitologia grega, localizado no *Hades*. O rio da *web* afoga grande parte das informações ao invés de fazê-las circular. Porém, é impossível negar que a internet nos traz um número vertiginosamente grande de informações e que o desejo de esquecer um acontecimento trágico encontra também o desejo de não se deixar levar por esse rio de informações que aumenta exponencialmente.

Para Canavilhas (2004), o esquecimento é a forma fisiológica de apagar dados, na *web* está relacionado com a quebra dos *hyperlinks*⁵³. A ocorrência dessa quebra significa que alguma parte da informação, isto é, parte da memória, foi perdida - porque mudou de local ou o servidor⁵⁴ não está mais disponível - e não é mais possível recuperar a informação em sua totalidade. O esquecimento total é um pouco mais complicado na *web* porque toda a informação publicada na Rede deixa algum rastro,

⁵² A lenda sobre o Rio *Lete* era que se alguém bebesse de suas águas amaldiçoadas ou até mesmo somente as tocasse, esqueceria de tudo que já viveu. Fonte: *Blog Suprema História*. Disponível em: <<http://supremahistoria.blogspot.com/p/rio-lete.html>>. Acesso em: 30 maio 2018.

⁵³ São *links* que conectam um documento à outro.

⁵⁴ Sistema de computação centralizada que fornece serviços à uma rede de computadores.

mesmo que não consigamos recuperar a informação completa, é possível encontrar algum vestígio - trecho, autor, teor da informação (como título, resumo e citação) e etc. - Cunha (2011) também diz que muitos fatos tanto podem aparecer quanto sumir rapidamente, mas é possível que continuem sendo alimentados pelo público através das redes sociais. Sobre os rastros, Henriques nos traz o seguinte pensamento:

Rastros são como pegadas na areia, eles apontam o caminho percorrido por nós e por nossos dados na internet. E não são exclusivamente as informações que nós postamos na rede mundial de computadores, mas também aqueles dados que inserimos em serviços governamentais, em *sites* de transações financeiras, comentários em *blogs* e *sites* de outras pessoas, entre outras tantas informações que somos obrigados a fornecer em *sites* para entrar na rede. (HENRIQUES, 2014, p. 23)

Isso acontece com os *memes* também, eles nunca somem realmente, sempre há alguém que o salvou no celular ou computador, ou seja, fora da Rede. E em algum momento, esse *meme* será encaixado em um novo contexto e ressurgirá na Rede.

Os *memes* surgem e somem em um curto espaço de tempo, mas podem continuar transitando em pequenas parcelas da sociedade. Por isso, alguns *memes* “sobrevivem” mais tempo que os outros, porque continuam sendo “alimentados” pelas redes sociais, ou compartilhados em grupos de *WhatsApp*, por exemplo. Uma maneira do *meme* “sobreviver” por um período maior é ele não ser explorado exaustivamente, já que as pessoas começam a enjoar rapidamente do *meme* se ele está em todos os lugares, mesmo que tenha texto diferente, se a imagem ou ideia for igual, o público tende a rechaçá-lo. A exemplo disso, citamos o *meme* “logo eu” na Figura 15, que em meados de 2017⁵⁵, lotou a internet com *prints* de *tweets* de frases curtas que foram, conforme Sobreira (2017), uma série de postagens comportamentais caracterizadas por posturas que envolviam a capacidade do usuário em escapar dos ardis sociais devido a determinadas astúcias.

⁵⁵ Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/logo-eu/>>. Acesso em: 27 set. 2018.

Figura 15 - Exemplo de *meme* “logo eu”



Fonte: *Site Ego*. Disponível em: <<https://glo.bo/2idTYOj>>. Acesso em 27 set. 2018.

Vale destacar que “Logo eu” também é um *meme* inspirado pela personagem Nazaré Tedesco, que em uma cena da novela *Senhora do Destino* disse a frase “Tentou me derrubar? Logo eu? Nazaré Tedesco?”⁵⁶. Essa novela teve sua exibição original entre os anos de 2004 e 2005, entretanto, foi reprisada na programação das tardes da Rede Globo em 2017⁵⁷, o que explica a personagem ser fonte de inspiração de mais de um *meme*, já que o fenômeno “*memeal*”⁵⁸ está em alta. Além da reprise da novela, é importante frisar que o carisma da personagem também deve ser considerado, os *memes* da Nazaré não seriam tão populares se a personagem não fosse tão querida pelo público (mesmo sendo a vilã da novela).

Como dito anteriormente, por muito tempo, a memória foi exercitada e compartilhada exclusivamente pela tradição oral. Com o passar dos anos, foi migrando da oralidade aos suportes físicos, como pedras, livros e obras de arte, porém, há algum tempo estamos passando nossas memórias também (e majoritariamente) ao ambiente virtual. Conforme Gouveia Júnior (2012), é válido dizer que tanto o conhecimento quanto a memória são desterritorializados, tendo em vista que não fazem parte de um suporte único e ainda podem transitar entre eles, e, por isso, os museus e bibliotecas

⁵⁶ Fonte: *Site Ego*. Disponível em: <<https://glo.bo/2idTYOj>>. Acesso em 27 set. 2018.

⁵⁷ Fonte: *Wikipédia*. Disponível em: <<https://goo.gl/pPkmha>>. Acesso em 27 set. 2018

⁵⁸ Termo cunhado por internautas para nominar uma “guerra” que aconteceu no *Twitter* entre Brasil e Portugal. Fonte: *Huffpost Brasil*. Disponível em: <<https://goo.gl/5vkYp3>>. Acesso em 28 set. 2018.

ainda são fundamentais para a valorização e preservação da memória, qualquer que seja seu suporte.

E, buscando compreender essa questão de preservação da memória dos *memes* (fenômeno virtual, fluido e efêmero por natureza) que se insere o projeto *#MUSEUdeMEMES*, que, de acordo com seu *site*⁵⁹, objetiva constituir um acervo de referência para pesquisadores interessados nesse universo do humor e das práticas de construção de identidades e representações em comunidades virtuais. Também propõe-se a promover eventos abertos ao público para debate sobre temas relacionados aos *memes*, desenvolvendo um projeto de experimentação em linguagem de mídia voltado para a exploração de temas através de recursos interativos e exposições multimidiáticas.

O projeto da UFF, *#MUSEUdeMEMES* surgiu para suprir a demanda dos alunos que organizaram o *memeclube*, reuniões que ocorriam dentro da universidade para discutir os fenômenos e novidades acerca dos *memes*. Os alunos e professores envolvidos perceberam que os *memes* servem de base para estudo em variados campos de conhecimento e, portanto, era necessário tratar os *memes* com a seriedade necessária e não apenas como *hobby*, lazer ou escape humorístico.

O *#MUSEUdeMEMES* apesar de ser concebido como um *webmuseu*, apresenta-se com configuração museológica típica dos museus clássicos, como definido pelo ICOM⁶⁰: "uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade". - considerando as limitações do suporte midiático (*site*). E, por estar vinculado a uma universidade, traz credibilidade às informações que são disponibilizadas, proporcionando qualidade às pesquisas "*memeais*". No *site* do *#MUSEUdeMEMES* há uma definição interessante envolvendo *memes* e a memória:

⁵⁹ Fonte: *#MUSEUdeMEMES*. Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/o-museu-de-memes/>. Acesso em 09 out. 2018.

⁶⁰ *International Council of Museums*.

Meme é um fenômeno típico da internet, e pode se apresentar como uma imagem ou analogia, uma frase de efeito, um comportamento difundido, um desafio. *Memes* são geralmente efêmeros mas no #MUSEUdeMEMES eles se tornam memória. (#MUSEUDEMEMES, 2011)

Então, o #MUSEUdeMEMES está contribuindo para perpetuar esse fenômeno informacional que não sabemos ao certo se irá se consolidar como uma forma de transmissão de conhecimento científico ou se será tão fugaz quanto é atualmente.

As memórias da geração nascida após o ano de 1995, conhecida como a geração dos nativos digitais, são majoritariamente virtuais, seus momentos são facilmente registrados em fotos no celular e em segundos postados nas redes sociais, como forma de compartilhamento (e armazenamento) dessa memória. Sobre essa geração, Altermann (2014) diz que:

Talvez uma das principais características da construção de identidade desta geração é que ela é feita através de diversos processos, em diversos lugares ao mesmo tempo. Mas a sua identidade social parece cada vez mais sair do controle das mãos deste jovem. Se antigamente ela poderia apenas trocar de cidade para começar uma vida nova, hoje talvez nem trocando de país você consiga fugir totalmente do seu passado. Esta falta de controle sobre o que as pessoas acham sobre você na internet – afinal, você não controla o que aparece quando pesquisam pelo seu nome no Google – torna estes jovens cada vez mais inseguros com a sua identidade. Dependendo da rede que esta pessoa esta participando hoje, ela pode ser vista de uma forma diferente. A cada serviço que ela participa, deixa pequenos rastros de sua faceta, que pode conter – ou não – traços de sua personalidade verdadeira. (ALTERMANN, 2014)

Segundo Henriques e Dodebei (2013), é possível dizer que os processos de memorização e rememoração ainda são os mesmos do passado, mas que atualmente, existem meios que as pessoas utilizam para registrar e acabam modificando os tempos de memória. As autoras dizem que nos cabe questionar se as redes sociais criaram um novo comportamento relacionado à memória ou se simplesmente estão repetindo ações de memória já existentes anteriormente.

Nossa memória é seletiva, e o esquecimento é necessário a qualquer processo memorial. Não conseguimos lembrar de tudo o que aconteceu conosco durante a vida inteira - às vezes lembramos de coisas que queríamos esquecer e esquecemos de

coisas que desejávamos lembrar -, é a mesma coisa que acontece com a memória na internet. Ainda conforme Henriques e Dodebei (2013), o que preservamos não é necessariamente o que se quis preservar, mas o que o acaso ou o azar permitiu. Pois assim como na vida, a memória na internet também é fluida, a página ou a imagem, por exemplo, que está disponível hoje, pode não estar mais acessível amanhã, então é suscetível de esquecimento. Na Figura 16, temos um *meme* que exemplifica o que acontece principalmente na rede social *Facebook*, uma imagem aparece em nosso *feed* de notícias⁶¹, e se não tivemos tempo de compartilhá-la ou salvá-la, então ela acaba “sumindo” até algum outro usuário compartilhá-la e aparece novamente em nosso *feed*.

Figura 16 - Meme “agora só existe na minha memória”

Quando você vê um bom meme e
sem querer atualiza a página e nunca
mais vê ele



Fonte: *Blog Bombou no WA*. Disponível em: <<https://goo.gl/VoV2VM>>. Acesso em: 20 set. 2018.

Dentro do ciclo da informação, as redes sociais não têm se mostrado competentes no quesito de indexação das postagens de seus usuários (e nem tem

⁶¹ A expressão *Feed de notícias* se refere à página inicial do *Facebook*, *Instagram* ou *Twitter* que aparecem as publicações dos contatos, pessoas e páginas que o usuário segue.

interesse em sê-lo). Se cada publicação fosse acompanhada por *tags*⁶², seria muito mais fácil encontrá-las futuramente - é possível criarmos postagens usando *hashtags*⁶³. Assim, situações como o *meme* da Figura 16 não aconteceriam com tanta frequência.

⁶² Palavra-chave ou termo associado à uma informação. Permite que as informações sejam recuperadas posteriormente quando buscadas.

⁶³ Consiste de uma palavra-chave antecedida pelo símbolo #, conhecido popularmente no Brasil por "jogo da velha" ou "quadrado". As hashtags são utilizadas para categorizar os conteúdos publicados nas redes sociais, ou seja, cria uma interação dinâmica do conteúdo com os outros integrantes da rede social, que estão ou são interessados no respectivo assunto publicado. Com o uso da hashtag em uma publicação, o conteúdo ficará disponível para qualquer pessoa que acesse a mesma hashtag sobre o assunto. Fonte: Significados. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/hashtag/>>. Acesso em 19 dez. 2018.

5 ANALISANDO

O recorte temporal desta análise deu-se no período entre setembro e novembro de 2018. A escolha das categorias estudadas se deu da seguinte forma: observação das categorias elencadas e análise da quantidade de exemplos notáveis⁶⁴ (maior incidência de exemplos) listados pelo acervo do #MUSEUdeMEMES. Posteriormente, foram selecionadas do *site* as categorias subsequentes: frase de efeito, reação facial, 2 quadros, 3 quadros, 4 quadros, comportamento social, expectativa-realidade, dialeto, metameme⁶⁵, pôster motivacional e viral. Podendo os *memes* se encaixarem em categorias simultâneas. O potencial sociotransmissor será estimado partindo dos seguintes quesitos: média de tempo de vida (tempo estimado de vida), número de categorias paralelas (concomitantes) e novas versões do *meme* do exemplo. As definições apresentadas nos quadros foram baseadas nas definições do #MUSEUdeMEMES e nas observações feitas acerca dos exemplos notáveis. Os exemplos selecionados foram buscados no próprio acervo do #MUSEUdeMEMES, porém, em algumas categorias não foram encontrados *memes* com qualidade de imagem para utilizar no trabalho, por esse motivo foram buscados outros exemplos no *Google Imagens*.

Quadro 1 - Categorias: frase de efeito e reação facial

Categoria/ Nomenclatura original	Definição	Exemplo
Frase de efeito (catchphrase)	O <i>meme</i> é uma frase de efeito/bordão falado em algum vídeo ou escrito em algum lugar.	“É verdade esse bilete” (Figura 17).
Reação facial (reaction face)	<i>Meme</i> que utiliza uma expressão facial e cria um	<i>Memes</i> que usam animais (Figura 18).

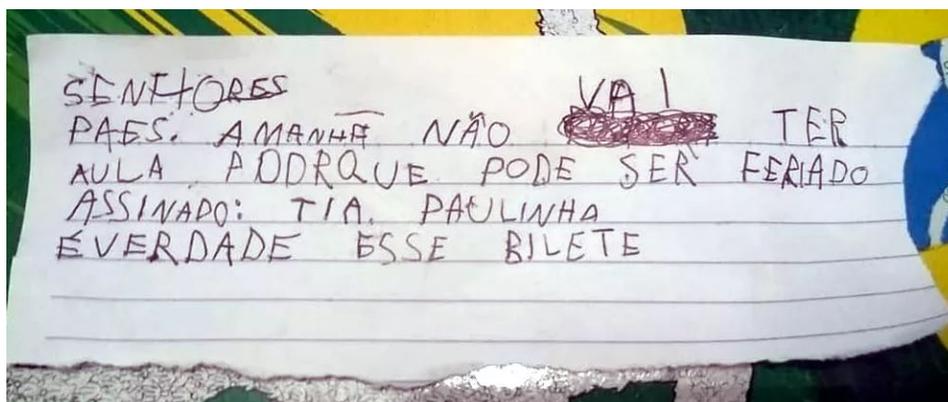
⁶⁴ Como são chamados os exemplos disponibilizados no acervo do #MUSEUdeMEMES.

⁶⁵ *Metameme* é o termo utilizado para designar quando um *meme* é criado a partir de outro *meme*.

	contexto a partir dela.	
--	-------------------------	--

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 17 - Meme “é verdade esse bilete”



Fonte: G1. Disponível em: <<https://glo.bo/2MB6ZXX>>. Acesso em: 09 out. 2018.

“É verdade esse bilete” surgiu quando a atriz Deborah Secco compartilhou em seu perfil no *Instagram*⁶⁶ o bilhete escrito por um menino que não queria ir à aula para ficar em casa assistindo um seriado. Logo o “bilete” do menino se tornou famoso e teve inúmeras repaginações, sempre com a frase “é verdade esse bilete”, para dar “credibilidade” (ironicamente) à informação escrita no “bilete”.

⁶⁶ Rede social de compartilhamento de fotos e vídeos.

Figura 18 - Cachorro que julga



Fonte: *Blog Dop13r*. Disponível em: <<https://goo.gl/ghin6f>>. Acesso em: 09 out. 2018.

Esse tipo de *meme* é muito comum, acontece bastante com animais porque nos transmitem a impressão de que estão julgando ou pensando “qual é a necessidade disso?” e “que rebeldia é essa, jovem?”, que foram citados anteriormente (Figuras 2 e 3).

Quadro 2 - Categorias: 2 quadros, 3 quadros e 4 quadros

Categoria/ Nomenclatura original	Definição	Exemplo
2 quadros (dual pane)	Utilizando o formato de história em quadrinhos, esse <i>meme</i> usa apenas dois quadros para formar a piada.	“Conselhos do He-man” (Figura 19).
3 quadros (3 pane)	Assim como a categoria dual pane, também utiliza-se do formato das histórias em quadrinhos, porém, usa três quadros na criação do <i>meme</i> .	“Senhora?” (Figura 20).

4 quadros (4 pane)	Segue o mesmo modelo das categorias anteriores, porém usa quatro quadros.	“O que queremos?” (Figura 21).
-----------------------	---------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 19 - Meme “Conselhos do He-man”



Fonte: Notícias *Bol*. Disponível em: <<https://goo.gl/Crn9Vs>>. Acesso em: 12 out. 2018.

He-man é um personagem da década de 1980 que, ao final de cada episódio, aparecia para ensinar uma lição (estilo “moral da história”) aos espectadores, relacionada ao episódio que acabaram de assistir. “Conselhos do He-man” surgiu em 2011⁶⁷, antes do fenômeno dos *memes* tornar-se relevante. Geralmente vem com as imagens no mesmo padrão da Figura 19, mas pode ter outras configurações,

⁶⁷ Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/conselhos-do-he-man/>>. Acesso em 12 out. 2018.

aparecendo outros personagens além do He-man, porém não perdem a essência de “aconselhar” o leitor sobre alguma coisa.

Figura 20 - Meme “Senhora?”



Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/senhora/>>. Acesso em: 12 out. 2018.

Esse *meme* surgiu em 2015⁶⁸, oriundo de um vídeo veiculado pela TV Anhanguera - afiliada da Rede Globo em Goiás - onde uma servidora da Assembleia Legislativa foi entrevistada para falar sobre os possíveis *funcionários fantasmas*⁶⁹ que

⁶⁸ Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/senhora/>>. Acesso em: 12 out. 2018.

⁶⁹ A definição mais comum de funcionário fantasma é aquela pessoa que recebe sem desempenhar a função da qual foi nomeada, ganhando ilicitamente às custas do dinheiro público. Fonte: *Blog Várzea*

estavam recebendo sem trabalhar. Seria uma reportagem comum se a entrevistada não saísse correndo e a jornalista não corresse atrás chamando: “Senhora? Senhora volta aqui!”. Logo foram criados diversos *memes* que, em grande parte, começam com uma pergunta embaraçosa da jornalista, seguido por resposta e fuga da senhora.

Figura 21 - Meme “O que queremos?”



Fonte: Uol Tecnologia. Disponível em: <<https://goo.gl/S6yauo>>. Acesso em: 12 out. 2018.

“O que queremos?” surgiu baseando-se em uma tirinha da artista Allie Brosh em seu *blog*⁷⁰, esse *meme* é muito editado, a ideia é mostrar que as pessoas querem alguma coisa sem empregar esforço algum para alcançá-la.

Paulista. Disponível em: <<https://www.blogvarzeapaulista.com/news/funcionario-fantasma/>>. Acesso em 12 nov. 2018.

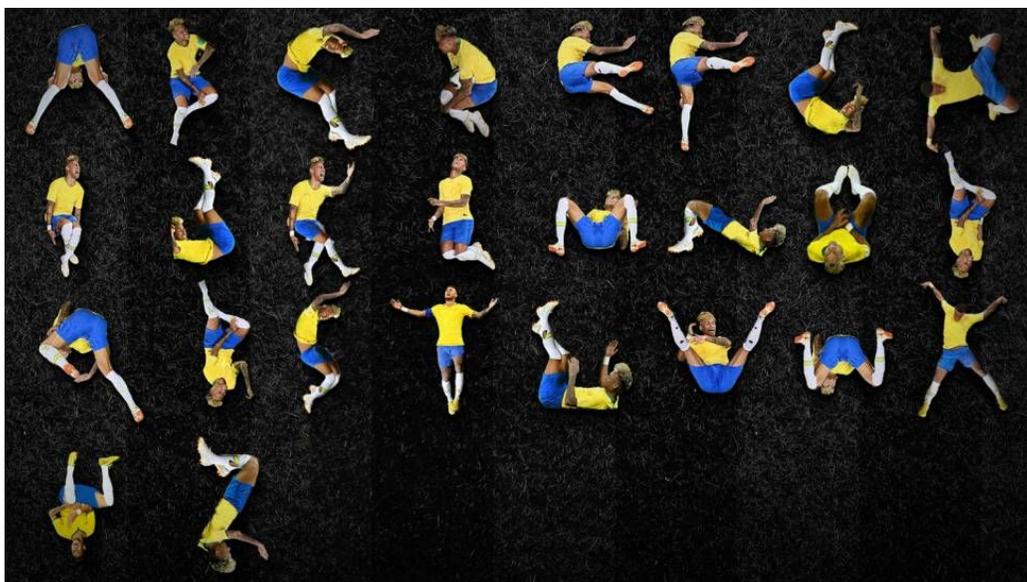
⁷⁰ Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/o-que-queremos-quando-queremos/>>. Acesso em: 12 out. 2018.

Quadro 3 - Categorias: comportamento social, expectativa-realidade e dialeto

Categoria/ Nomenclatura original	Definição	Exemplo
Comportamento social	Não possui formato padrão, descreve algum comportamento que ocorreu em determinado período.	Copa do Mundo de 2018 (Figura 22).
Expectativa-realidade	Combinação de fotos que comparam expectativa e realidade de determinado momento.	“Instagram/Realidade” (Figura 23).
Dialeto (Idioleto)	Esse <i>meme</i> não é representado por imagens específicas e sim por expressões que acabaram se popularizando e criando um dialeto próprio nas redes sociais e fora da <i>Internet</i> também.	“Dinofauro” (Figura 24) “Catiro e gatíneo” “Iti malia”.

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

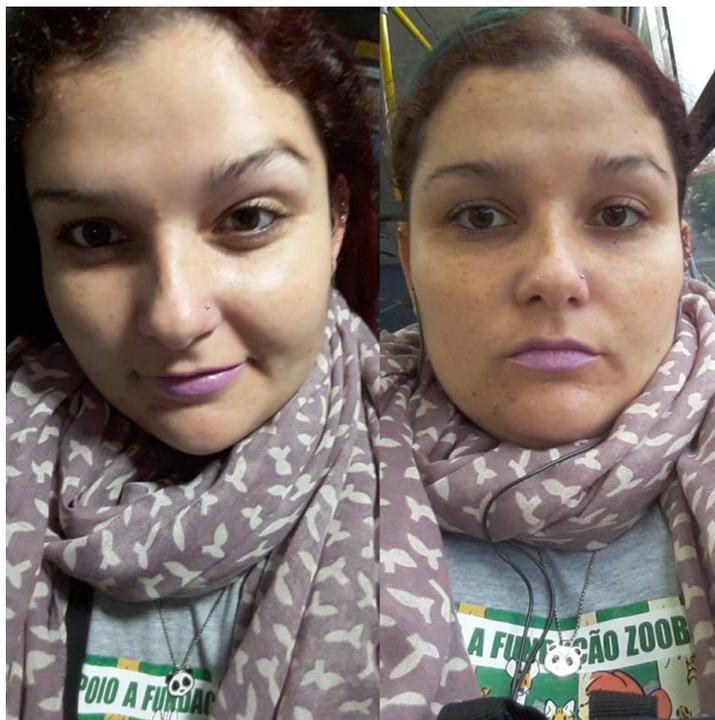
Figura 22 - Meme “Alfabeto Neymar”



Fonte: *El País*. Disponível em: <<https://goo.gl/Jd48Wf>>. Acesso em: 15 out. 2018.

Os *memes* de comportamento social não têm formato padrão como os *memes* descritos anteriormente, eles retratam momentos marcantes de determinados períodos, como as quedas exageradas do jogador Neymar durante a Copa do Mundo de 2018, foram tantas posições diferentes, que foi criada a *Ney Type*, uma fonte de *lettering*⁷¹ para ridicularizar as atuações dramáticas do jogador.

Figura 23 - Meme “Instagram/Realidade”



Fonte: Da autora. Disponível em: <<https://goo.gl/u48zfw>>. Acesso em: 15 out. 2018.

Os *memes* dessa categoria exploram imagens que mexem com as expectativas que temos e comparam com a realidade que encontramos. Assim, a Figura 23 mostra a autora em duas situações no mesmo dia, a primeira imagem retrata a autora em casa, tirando uma *selfie*⁷² com boa iluminação (seria a expectativa - foto bonita para postar no *Instagram*), enquanto a segunda imagem mostra a autora no ônibus, infeliz por algum motivo (a realidade, como as pessoas encontrarão a autora na vida fora da internet).

⁷¹ Técnica que consiste em desenhar letras e mensagens de forma artística.

⁷² Fotografia que a pessoa faz de si mesma (autorretrato).

Figura 24 - Meme “*Dinofauro fanho*”



Fonte: BuzzFeed. Disponível em: <<https://bzfd.it/2lXWrqd>>. Acesso em: 15 out. 2018.

O *meme* do *Dinofauro fanho* surgiu em 2015⁷³ e criou um “dicionário de *dinofaurês*”, substituindo algumas letras pelas letras F e V. Foi bem popular na época, atualmente está em desuso. Porém, outros exemplos notáveis que não têm imagem que os representam são: “*catorio e gatíneo*” e “*iti malia*”. *Catorio* e *gatíneo* surgiram na página do Facebook, *Catorio Reflexivo*⁷⁴, que criou esses termos para se referir a cachorros e gatos, com a variação *catoríneo* além de aplicar esse sufixo -íneo para outras palavras. Já “*iti malia*”, surgiu na página do Facebook - *Arrombadinhos FOFOS Do Kralho*⁷⁵, onde os usuários passaram a comentar a expressão “*iti malia*” (forma de expressão sobre algo que é muito fofo, é uma variação da expressão “*vixe Maria*”⁷⁶, mas enquanto a primeira deseja expressar “*fofurice*”, a segunda expressa surpresa) nas imagens compartilhadas e acabou tornando-se dialeto.

⁷³ Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/dinos/>>. Acesso em 15 out. 2018.

⁷⁴ Disponível em: <<https://www.facebook.com/CatorioReflexivo/>>. Acesso em 15 out. 2018.

⁷⁵ Disponível em: <<https://www.facebook.com/arrombadinhos/>>. Acesso em 15 out. 2018.

⁷⁶ Fonte: Dicionário Popular. Disponível em: <<https://www.dicionariopopular.com/iti-malia/>>. Acesso em 07 nov. 2018.

Quadro 4 - Categorias: *metameme*, pôster motivacional e viral

Categoria	Definição	Exemplo
Metameme	Um <i>meme</i> criado a partir de outro <i>meme</i> .	“Ata” (Figura 25) que gerou o <i>meme</i> com o deputado Eduardo Cunha (Figura 26).
Pôster motivacional	Uso de imagem para motivar ou aconselhar quem ler o <i>meme</i> .	“Akon Aconselha” (Figura 27).
Viral	Consiste em um <i>meme</i> que acaba sendo muito veiculado e tendo muitas versões suas em pouco tempo.	“Cristiano Ronaldo e filho” (Figura 28).

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 25 - Meme “Ata”

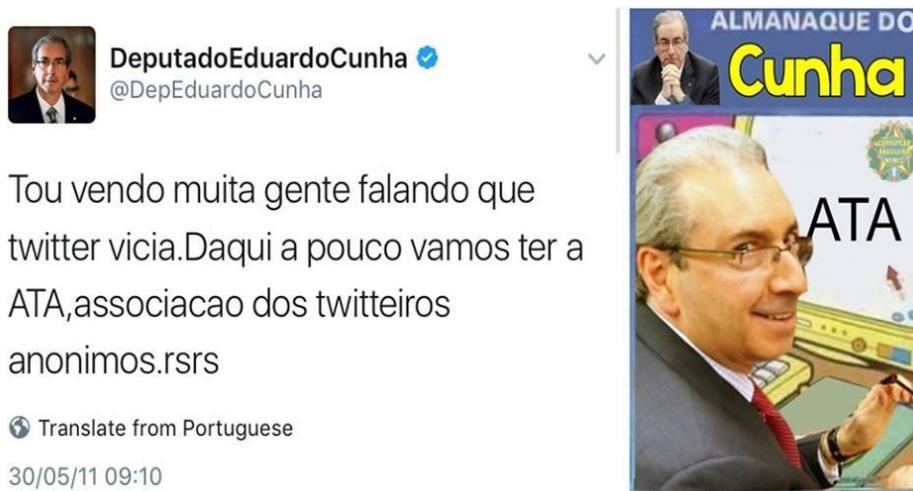


Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<https://goo.gl/C6iUyk>>. Acesso em: 16 out. 2018.

“Ata” surgiu em 2016⁷⁷, quando apareceu a capa modificada do “Almanaque da Mônica”, com a expressão “ata” (derivada de “ah, tá”). De acordo com o #MUSEUdeMEMES, ele é sempre acompanhado de alguma legenda que o enquadre em algum contexto ou usado por alguém para responder algum comentário que não considere digno de uma resposta mais elaborada. Como no exemplo da Figura 25, que mostra o sentimento do autor nos feriados de Natal passados e como é esse sentimento atualmente. Na Figura 26, temos o *metameme* que foi derivado de “Ata”.

⁷⁷ Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/ata/>>. Acesso em: 16 out. 2018.

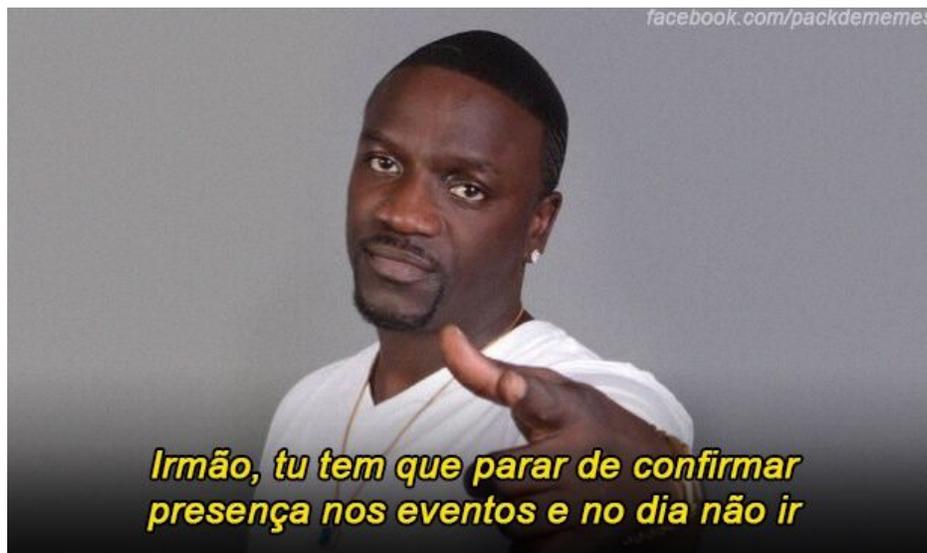
Figura 26 - Meme derivado de “Ata”



Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<https://goo.gl/JQhbW6>>. Acesso em: 16 out. 2018

Foi a partir de um *tweet* antigo do Deputado Eduardo Cunha, sugerindo a criação de uma associação chamada ATA, que foi criado o *metameme* da Figura 26, substituindo a personagem Mônica pela foto do deputado. Em concordância com a definição e exemplo de *metameme*, podemos considerar os *memes* já citados de Hilary Confusa (Figura 9) como um *metameme* de Nazaré Confusa (Figura 8).

Figura 27 - Meme “Akon aconselha”



Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<https://goo.gl/jZy3Vp>>. Acesso em: 16 out. 2018

Akon aconselha é um exemplo de *meme* pôster motivacional, surgiu em abril de 2018 e consiste em uma foto do cantor norte-americano apontando para frente, e acompanhada com uma legenda de aconselhamento, dá a impressão que está se dirigindo ao leitor do *meme*. As legendas geralmente começam com “Irmão, tu tem que...” seguido de conselhos que podem ir desde os amorosos, aos de moda, saúde, estudo, finanças e etc.

Figura 28 - Meme “Cristiano Ronaldo e filho”

- pai preciso dormir
- filho veja minha sobrelha
- pai sao 4 da manhã
- meu sorriso é radiante
- tenho afazeres pela manhã pai
- uma selfie com o craque
- pai pelo amor de deus
- eu sou o melhor jogador do mundo



Fonte: #MUSEUdeMEMES. Disponível em: <<https://goo.gl/sEgNKr>>. Acesso em: 16 out. 2018

Cristiano Ronaldo, jogador de futebol da seleção portuguesa e do clube italiano Juventus, é conhecido por sua vaidade e, em 2018, durante a Copa do Mundo viralizaram alguma fotos dele com seus filhos. As expressões do filho mais velho, nem sempre muito empolgadas, acabaram gerando muitos *memes*, como o da Figura 28, com possíveis diálogos entre pai e filho no momento da fotografia. Inclusive originaram algumas frases de efeito como: “tenho fome, pai” e “sou lindo”. Além de inspirarem a produção de mais *memes* usando imagens de outros pares de pais e filhos, como Renato Aragão e sua filha Lívia, Neymar e seu filho Davi Lucca, entre outros.

O potencial sociotransmissor dos *memes* selecionados foi estimado considerando a média de tempo de vida (quanto tempo durou seu ciclo de atividade ou se ainda está ativo), quantidade de categorias concomitantes e se o *meme* do exemplo gerou outras versões. A análise do Quadro 5 foi feita por meio de observações das redes sociais mais utilizadas no Brasil (*Facebook* e *Twitter*) para chegar a resultados

mais próximos da realidade de quais *memes* que circulam pela rede brasileira. Fora do *feed* das redes sociais da autora, foram observados *blogs* agregadores de conteúdo com grande número de acessos por semana (*Ah Negão!*, *Minilua*, *Não Intendo e Insônia*) e *trending topics*⁷⁸ do *Twitter* entre setembro e outubro de 2018.

Quadro 5 - Análise do potencial sociotransmissor dos *memes* selecionados⁷⁹

Categoria	Exemplo	Média de tempo de vida	Categorias paralelas	Outras versões do <i>meme</i>
Frase de efeito	“É verdade esse bilete”.	Continua sendo repaginado desde o seu surgimento em setembro de 2018.	Dialeto, reação facial e viral.	Inúmeras versões do “bilete”. <i>Meme</i> ainda ativo.
Reação facial	<i>Memés</i> que utilizam animais.	Repaginado constantemente com novos animais.	Dialeto, frase de efeito, 2 quadros e viral.	Novas versões surgem quase diariamente.
2 quadros	“Conselhos do He-man”	Ativo na página ⁸⁰ do <i>Facebook</i> .	3 quadros, 4 quadros e pôster motivacional.	Existem versões utilizando outros personagens do desenho animado He-man.
3 quadros	“Senhora?”	Segue no ciclo “aparece, esgota, some e reaparece”	2 quadros, 4 quadros, frase de efeito, viral e <i>metameme</i> .	Inúmeras versões utilizando a “fuga da senhora”, inclusive trocando a “senhora” por outra personalidade.

⁷⁸ Trending Topics são uma lista em tempo real dos termos mais postados no *Twitter*.

⁷⁹ Considerando a época que esse trabalho foi finalizado: novembro de 2018.

⁸⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/CONSELHOSDOHEMAN/>>. Acesso em 26 out. 2018.

Categoria	Exemplo	Média de tempo de vida	Categorias paralelas	Outras versões do <i>meme</i>
4 quadros	“O que queremos?”	Segue no ciclo “aparece, esgota, some e reaparece”	Frase de efeito.	Várias versões de diferentes “objetivos que queremos”.
Expectativa-realidade	“Instagram/ Realidade”	Novas repaginações aparecem com frequência.	Reação facial, 2 quadros e pôster motivacional.	“Raio gourmetizador” - imagens de comidas no cardápio e na realidade ou comidas “normais” e suas versões “gourmetizadas” ⁸¹
Dialeto	“Dinofauro”	Está na etapa “desaparecido” no ciclo de vida.	Frase de efeito, pôster motivacional e <i>metameme</i> .	Poucas variações, limitado à imagem do dinossauro de plástico e sua maneira de falar.
<i>Metameme</i>	“Ata”	Novas repaginações aparecem com frequência.	Frase de efeito.	Variações trocando a personagem Mônica por outras personalidades e mudança da palavra “ata” por outros bordões.
Pôster motivacional	“Akon aconselha”	Diversos conselhos aparecem com frequência.	<i>Metameme</i> .	Não varia a imagem do cantor Akon, somente as frases.
Viral	“Cristiano Ronaldo e	Foi muito popular durante	Frase de efeito,	Diversas imagens com “diálogos”

⁸¹ “Gourmetizado”: termo utilizado para designar a transformação de uma comida simples em gourmet (com ingredientes mais nobres ou preparo diferente do usual). Fonte: *Blog Gourmetizados*. Disponível em: <<https://gourmetizados.wordpress.com/sobre/>>. Acesso em 27 out. 2018.

	filho”	a Copa do Mundo, depois caiu em desuso.	reação facial e expectativa-realidade.	entre Cristiano Ronaldo e seus filhos, além de novas versões com outros pares de pais e filhos.
--	--------	-----------------------------------------	----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Visualizando os dados do quadro 5, é possível observar que a maior parte dos *memes* se inserem na categoria “frase de efeito”, portanto, essa categoria tem o maior potencial sociotransmissor dentre as categorias observadas, porque, além de abarcar maior variedade de *memes*, aumenta o tempo de vida da piada possibilitando que seja repaginada mais vezes. Candau diz que:

Se memorizar serve para transmitir, é o conteúdo transmitido ou o laço social que gera a transmissão? Educação, museus, arte, não são formas operacionais de transmissão visando menos transmitir *uma* memória que fazer entrar nas memórias a crença do corpo social em sua própria perpetuação, a fé em raízes comuns e um destino compartilhado, ou seja, uma consciência identitária? Qualquer que seja a resposta a essa questão é certo que nada seria possível sem a expansão da memória humana. (CANDAU, 2011, p. 106)

Com isso, podemos inferir que a internet vem fazendo esse papel de expansão da memória humana, assim como os *memes* são uma variedade de memória da *internet*. A ideia de sociotransmissores de Candau encaixa-se perfeitamente na concepção dos *memes*: transmitir determinado pensamento, ironia, piada aos mais diversos públicos, perpetrando essas ideias entre pessoas rapidamente, como se realmente fossem sinapses no cérebro, tão veloz que é impossível de saber exatamente onde começa e se vai terminar. Por isso chamamos de “ciclo de vida dos *memes*”, não se sabe onde começa e nem quando termina, só se sabe que um dia vai reaparecer como se nunca tivesse desaparecido.

Analisando todas as categorias e seus exemplos, é possível afirmar que os *memes* são uma forma de comunicação e informação na internet, além de proporcionarem a rememoração de determinados períodos em que surgiram ou foram

inseridos e de serem um substrato para a construção da memória do tempo presente (OLIVEIRA, 2018). Isso mostra que não somente a história se repete de tempos em tempos (percepção cíclica do tempo), como também os *memes* aparecem, desaparecem e reaparecem conforme acontecimentos ocorrem e acabam “ressuscitando” *memes* que foram esquecidos durante um período, trazendo-os para o contexto atual.

6 FINALIZANDO

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou uma análise sobre o fenômeno dos *memes*, como se dá seu ciclo de vida e como podem ser considerados substratos para a memória do tempo presente (OLIVEIRA, 2018) na internet. Pode-se verificar que os *memes* não só fazem parte da memória coletiva da atualidade, como também são uma forma de comunicação, já que é possível manter conversações utilizando somente *memes*. Além de comunicar e memorar, os *memes* ainda são uma maneira de informar, pois mesmo que muitas vezes tenham cerne crítico ou irônico, acabam trazendo informações aos seus leitores, sendo capazes de contextualizar o momento político, social e cultural de um país.

Na questão de informar, é interessante destacarmos as consequências do não entendimento, por parte de alguns leitores que não possuem um conhecimento prévio acerca da linguagem *memeal* (ironia), ou sobre o assunto do qual ele se trata. Tanto é que o Brasil foi inundado de *fake news* nas últimas eleições presidenciais, muitas delas surgidas a partir de *memes* e grande parte do eleitorado não teve discernimento para perceber quando uma notícia era falsa ou verdadeira, ou quando uma publicação era piada ou fato. Aconteceu uma grande *disputa de memórias* do estilo “se eu não vi, não existiu”. Como disseram Lourenço e Custódio Sobrinho (2016), mesmo que determinadas construções coletivas sobre o passado se imponham, isso não denota que seu significado seja compartilhado por todos, que todos se reconhecem nele. Ou seja, mesmo que sejam fatos comprovados historicamente, haverá pessoas que questionarão sua veracidade. Assim, surgiram diversos movimentos que negavam fatos históricos, como o holocausto ou a própria Ditadura Militar brasileira e as suas atrocidades. Houve até quem quis ensinar sobre nazismo aos alemães e a Roger Waters⁸² sobre sua própria obra musical.

⁸² Um dos fundadores da banda de rock inglesa *Pink Floyd*, que esteve em turnê no Brasil em 2018, foi vaiado em vários shows por trazer seu olhar crítico à situação política brasileira.

Podemos dizer que os criadores de *memes*, de certa forma, se assemelham aos cartunistas, pois também usam o humor gráfico para retratar de forma crítica aspectos do cotidiano da sociedade, ao mesmo tempo em que os *memes* se parecem com os *cartuns*⁸³, não só pelo conteúdo, mas pela forma que se apresentam (em tirinhas de quadrinhos ou apenas uma imagem). As páginas do *Facebook* citadas ao longo desse trabalho são os veículos de propagação dos *memes*, e elas têm equipes de criação que operam de forma colaborativa para cativar o público com postagens originais, engraçadas e que *viralizem*⁸⁴ rapidamente. O viés político e de crítica social associado ao *meme* é outra característica que merece ser mais estudada, pois no momento em que a pessoa não constata que é uma ironia ou uma piada, ela acredita que o absurdo lido é uma realidade, quando é apenas escárnio. Um exemplo disso é a URSAL (União das Repúblicas Socialistas da América Latina), termo cunhado pela socióloga Lúcia Victor Barbosa, para ironizar críticos e políticos de esquerda que eram contra a entrada do Brasil na ALCA (Área de Livre Comércio das Américas). A URSAL nunca foi um plano comunista para unir a América Latina como um país unificado, mas a piada tomou proporções gigantes e muitas pessoas passaram a acreditar que era um plano real e que iria acontecer, caso a coligação de esquerda vencesse as eleições presidenciais brasileiras de 2018. Esse caso, o mais expressivo da falta de *background* necessária à compreensão da linguagem *memeal*, explicita a relevância dos estudos, no âmbito acadêmico, das linguagens e formas de comunicação e socialização da geração nativa digital.

Infelizmente as ciências (com mais expressão as sociais e humanas) aparentemente perderam o seu *status* de “conhecedoras da verdade” e de produtoras do fato científico em uma parcela da sociedade, que passou a questionar fatos comprovados, trazendo pensamentos absurdos como “a Terra é plana”, “o

⁸³ Desenho satírico, caricato ou humorístico, que ridiculariza pessoas ou comportamentos humanos. Fonte: Dicionário online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/cartum/>>. Acesso em 19 nov. 2018.

⁸⁴ Termo usual da internet que designa a ação de fazer com que algo se espalhe rapidamente, semelhante ao efeito de um vírus. Fonte: Dicionário informal. Disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/viralizar/>>. Acesso em 19 nov. 2018.

aquecimento global é uma mentira” e “a escravidão nunca existiu”. As ciências sociais e humanas sofrem mais com essa questão probatória, pois diz-se que elas são “questão de opinião” e não dignas de serem estudadas (os estudantes e pesquisadores dessas áreas são taxados de *vagabundos*). As ciências médicas e biológicas estão com esse tipo de problema também como, por exemplo, os questionamentos sobre a eficácia das vacinas. Sobre esse fenômeno contemporâneo de descreditação das ciências, ressaltamos o vídeo “Vacina - Polêmica da Semana”⁸⁵, do Canal do *YouTube* **Porta dos Fundos**, no qual há um debate entre dois atores, uma atriz representando uma médica favorável a vacinação e um ator representando uma pessoa contra a vacinação. No debate, é possível perceber o esgotamento dos argumentos da médica diante de seu opositor, pois ele “ganha” a discussão provocando a mulher com gestos e sons sem sentido, deixando ela sem palavras. Esse tipo de “debate” foi bem comum em 2018, principalmente à época das eleições presidenciais, quando inúmeros *memes* foram gerados e funcionaram como sociotransmissores, transmitindo informações e “confundindo” os eleitores. Também onde um lado abusava de notícias falsas e escárnio, enquanto o outro lado lutava para desmentir as notícias obviamente inverídicas e tentava trocar argumentos ao invés de xingamentos.

As gerações nascidas na Era Digital compreendem informações de forma diferente das gerações anteriores. O *meme* muitas vezes não é compreendido por todas as gerações por ter uma linguagem muito específica de determinada época e acaba limitando seu público. A falta de diálogo entre gerações abriu precedentes para que se inventassem novas “verdades”, e como a população brasileira não tem o costume de ler, acaba procurando informações rápidas e nem sempre de fontes com veracidade verificada.

A internet é uma fonte inesgotável de informações, que podem vir a tornar-se conhecimento, dentro do seu ciclo, porém, cabe a nós, profissionais da informação, saber administrar quais informações são relevantes e mostrá-las ao público. Os bibliotecários são os responsáveis pela gestão das informações, nosso papel é orientar

⁸⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dZVPiR8fJB8>>. Acesso em 20 nov. 2018.

os usuários a verificarem a origem e, por consequência, a qualidade e veracidade das informações que pesquisam. Estudar os *memes* trouxe uma percepção de mundo que eu não tinha antes: nem todos têm a mesma capacidade de interpretação, ainda mais dentro da lógica de sociabilidade e linguagem da Rede, e por isso, friso a importância da educação em todos os níveis. Se os nossos eleitores tivessem capacidade de interpretação e olhar crítico diante de tantas notícias falsas que foram divulgadas, acredito que nosso país não estaria tão ameaçado no âmbito da educação como está neste momento.

REFERÊNCIAS

ALTERMANN, Dennis. **A Geração dos Nascidos Digitais**. 2014. Disponível em: <<https://www.midiatismo.com.br/a-geracao-dos-nascidos-digitais>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

_____. **O que exatamente é, onde surgiu e como definir o termo “meme”?**.

Disponível em:

<<https://www.midiatismo.com.br/o-que-exatamente-e-onde-surgiu-e-como-definir-o-termo-meme>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

BASQUES, Messias. O riso como expressão de um modo de entendimento: do bergsonismo à antropologia. **Scientiae studia**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 105-128, jan. 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ss/v9n1/a06v9n1.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2018.

BENITO, Gladys Amélia Véles; LICHESKI, Ana Paula. Sistemas de Informação apoiando a gestão do trabalho em saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 62, n. 3, p. 447-450, maio./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/2670/267019599018.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2018.

CAITANO, Victor. **Quais são as redes sociais mais usadas pelo Brasileiro?**. 2018.

Disponível em:

<<http://victorcaitano.com.br/2018/03/05/quais-sao-as-redes-sociais-mais-usadas-pelo-brasileiro/>>. Acesso em: 18 out. 2018.

CALIXTO, Douglas de Oliveira. **Memes na internet**: entrelaçamentos entre Educomunicação, cibercultura e a ‘zoeira’ de estudantes nas redes sociais. 2017. 221 p. Dissertação (Mestre) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CANAVILHAS, João Messias. A Internet como Memória. **BOCC**: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, Covilhã, 2004. Disponível em:

<https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/710/1/canavilhas-joao-internet-como-memoria_2004.pdf>. Acesso em: 22 maio 2018.

CANDAU, Jöel. Bases antropológicas e expressões mundanas da busca patrimonial: memória, tradição e identidade. **Revista Memória em Rede**, Pelotas, v. 1, n. 1, p. 43-58, mar. 2010. Disponível em:

<<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Memoria/article/view/9564/6415>>.

Acesso em: 22 set. 2018.

_____. Les processus de la mémoire partagée. **Pour**, n.181, p.118-123, 2004.

_____. **Memória e Identidade**. São Paulo: Contexto, 2011. 223 p.

CUNHA, Mágda Rodrigues da. A memória na era da reconexão e do esquecimento. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 101-105, jul./dez. 2011. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/22062/14313>>. Acesso em: 18 maio 2018.

DEBATES E GRUPO DE ESTUDOS. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/o-memeclube/>>. Acesso em 22 maio 2018.

DODEBEI, Vera. Cultura Digital: novo sentido e significado de documento para a memória social?. **DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação**, João Pessoa, v. 6, n. 2, p. 1-12, abr. 2011. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/16272>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

_____. Patrimônio Digital Virtual: herança, documento e informação. In: Reunião Brasileira de Antropologia, 26., 2008, Porto Seguro. **E o patrimônio? Desafios para o século XXI...** Porto Seguro: [s.n.], 2008. p. 1-9. Disponível em: <http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD_Virtual_26_RBA/grupos_de_trabalho/trabalhos/GT%2037/vera%20dodeber.pdf>. Acesso em: 08 nov. 2018.

_____. Patrimônio e Memória Digital. **Revista Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 8, p. 2-16, jan./jun. 2006. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/view/4759/4250>>. Acesso em: 07 maio 2018.

DUARTE, Adriana Bogliolo Sirihal. Ciclo informacional: a informação e o processo de comunicação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, p. 57-72, jan./jun 2009. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/6440/5793>>. Acesso em: 10 maio 2018.

FERNEDA, Edberto. **Recuperação de Informação**: análise sobre a contribuição da Ciência da Computação para a Ciência da Informação. 2003. 137 p. Tese (Doutor em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003. Disponível em: <<https://www.marilia.unesp.br/Home/Instituicao/Docentes/EdbertoFerneda/Tese.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2018.

GOUVEIA JÚNIOR, Mário. Memórias e seus suportes: da fala à virtualização e suas necessidades por próteses e lugares. **RDBCI - Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 64-74, jan./jun. 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1911/pdf_20>. Acesso em: 15 maio 2018.

GLOSSÁRIO GED / ECM / BPM / Workflow. Disponível em:
<<http://ged.net.br/glossario-ged.html>>. Acesso em: 15 maio 2018.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes; DODEBEI, Vera. A virtualização da memória no Facebook. **CES Revista**, Juiz de Fora, v. 27, n. 1, p. 257-273, jan./dez 2013. Disponível em: <<https://www.cesjf.br/revistas/cesrevista/edicoes/2013/Artigo%2015.pdf>>. Acesso em: 21 maio 2018.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Os rastros digitais e a memória dos jovens nas redes sociais**. 2014. 161 p. Tese (Doutora em Memória Social) - Centro de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em:
<<http://www.memoriasocial.pro.br/documentos/Teses/Tese33.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

HORTA, Natália Botelho. **O meme como linguagem da internet: uma perspectiva semiótica**. 2015. 190 p. Dissertação (Mestrado em Imagem, Som e Escrita) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em:
<http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/18420/1/2015_NataliaBotelhoHorta.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2018.

LOPES, Elaine Cristina; VALENTIM, Marta Lúcia Pomim. Processos de Gestão de Informação: tratamento, recuperação e uso da informação no mercado de capitais. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 3, n. 1, p. 157-174, jan./jun. 2013. Disponível em:
<<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/pgc/article/view/15761/9328>>. Acesso em: 29 maio 2018.

LOURENÇO, Elaine; CUSTÓDIO SOBRINHO, Juliano. Para além da história da Princesa: o saber histórico escolar e as disputas de memórias. **Locus: revista de história**, Juiz de Fora, v. 22, n. 2, p. 435-459, jan. 2016. Disponível em:
<<https://locus.ufjf.emnuvens.com.br/locus/article/view/2916/2268>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

MIRANDA, Antonio. A Ciência da Informação e a teoria do conhecimento objetivo: um relacionamento necessário. In: AQUINO, Miriam de Albuquerque (Org.). **O campo da Ciência da Informação: gênese, conexões e especificidades**. João Pessoa: Universitária/UFPB, 2002. p. 9-24.

MIRANDA, Silvânia. Como as necessidades de informação podem se relacionar com as competências informacionais. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 35, n. 3, p. 99-114, set./dez. 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v35n3/v35n3a10>>. Acesso em: 29 maio 2018.

O #MUSEUdeMEMES. Disponível em:

<<http://www.museudememes.com.br/o-museu-de-memes/>>. Acesso em: 16 abr. 2018.

OLIVEIRA, Priscila Chagas. **Interfaces da memória social**: análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no Facebook. 2017. 146 p. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural) - Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

_____. Movimento Internacional de Virtualização da Memória e Interfaceamento da Cultura. **Sillóges**. v. 1, n. 1, jan./jul.2018. Disponível em:

<<http://historiasocialecomparada.org/revistas/index.php/silloges/index>> Acesso em 20 dez. 2018.

OLIVEIRA JÚNIOR, Miguel A. de. As redes sociais como criadoras e propagadoras da notícia. **ECCOM**: Educação, cultura e comunicação, Lorena, v. 5, n. 10, p. 21-28, jun./dez. 2014. Disponível em:

<<http://publicacoes.fatea.br/index.php/eccom/article/viewFile/1110/874>>. Acesso em: 25 set. 2018.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. Pesquisa Científica: Classificação das pesquisas. In: PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Editora Feevale, 2013. cap. 3, p. 41-118. Disponível em: <<https://bit.ly/2LSQyLQ>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

RECUERO, Raquel da Cunha. Memes e dinâmicas sociais em weblogs: informação, capital social e interação em redes sociais na Internet. **Intexto**, Porto Alegre, v. 2, n. 15, p. 1-16, jul/dez. 2006.

RECUERO, Raquel da Cunha; ZAGO, Gabriela da Silva. "RT, por favor": considerações sobre a difusão de informações no Twitter. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 12, n. 2, p. 69-81, maio/ago. 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/4668>>. Acesso em: 17 maio 2018.

RIBEIRO, Cláudio José Silva. Big Data: os novos desafios para o profissional da informação. **Informação & Tecnologia (ITEC)**, João Pessoa/Marília, v. 1, n. 1, p. 96-105, jan./jun. 2014. Disponível em:

<<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/itec/article/view/19380/11156>>. Acesso em: 06 nov. 2018.

RUSSO, Mariza. O ciclo da informação. In: RUSSO, Mariza. **Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Rio de Janeiro: E-papers, 2010. cap. 3, p. 30-35. v. Série Didáticos n. 1.

RUSU, Alexandra-Andreea. The Life of Memes. Traditional Technologies and the Transmission of Knowledge. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, [S.l.], v. 92, p. 820-825, out. 2013. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813028917?via%3Dihub>>. Acesso em: 26 abr. 2018.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Estética e política, memória e esquecimento: novos desafios na era do Mal de Arquivo. **Remate de Males**, Campinas, v. 29, n. 2, p. 271-281, jul. 2009. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/118376/1/ppec_8636279-5952-1-PB.pdf>. Acesso em: 30 maio 2018.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. 2010 p. Disponível em: <<https://cadernoselivros.files.wordpress.com/2015/11/a-cultura-da-participac3a7c3a3o-clay-shirky.pdf>>. Acesso em: 30 out. 2018.

SIGNIFICADO de Meme. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/meme/>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

SILVA NETO, Carlos Eugênio; FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo. Arquivos inteligentes: o uso do hipertexto digital na recuperação da informação. **Biblos**: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Rio Grande, v. 27, n. 1, p. 93-106, jan./jun. 2013. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/2536/2396>>. Acesso em: 25 set. 2018.

SOBREIRA, Rafael Torres. **Logo eu**. 2017. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/sermons/logo-eu/>>. Acesso em: 27 set. 2018.

SOUZA, Felipe. **Fábrica de memes**: como brasileiros profissionalizaram criação de vídeos e fotos que bombam nas redes. 2017. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-39402172>>. Acesso em: 20 set. 2018.

SOUZA, Renato Rocha; ALVARENGA, Lídia. A Web Semântica e suas contribuições para a ciência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 33, n. 1, p. 132-141, jan. 2004. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1077/1177>>. Acesso em: 20 set. 2018.

VIANA, Nildo. Memória e Sociedade: uma breve discussão teórica sobre memória social. **Espaço Plural**, Marechal Cândido Rondon, v. VI, n. 14, p. 08-10, jan./jun. 2006. Disponível em:

<<http://e-revista.unioeste.br/index.php/espacoplural/article/viewFile/483/397>>. Acesso em: 07 maio 2018.

ZWICKER, Melanie Retz Godoy dos Santos. Internet, memória e aprendizagem: tecnologias digitais e implicações na memória. **RPGE – Revista online de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 21, n. esp. 3, p. 1638-1654, dez. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/10073/7166>>. Acesso em: 03 maio 2018.