

**DO EMOTICON AO MEME – EVOLUÇÃO DOS SÍMBOLOS NA
COMUNICAÇÃO VIRTUAL**
DE L'ÉMOTICÔNE AU MEME – ÉVOLUTION DES SYMBOLES DANS LA
COMMUNICATION VIRTUELLE

Edyta JABLONKA
Universidade Maria Curie – Skłodowska (Polônia)
ejablonka@wp.pl

RESUMO: Este estudo, de caráter sociolinguístico, pretende analisar os símbolos utilizados na comunicação eletrônica, a sua evolução e transformação. Partindo das obras sobre a estrutura da língua de Ferdinand de Saussure, lembrando as palavras de Charles Peirce e aproximando as teorias filosóficas de Jean Baudrillard, tentamos elaborar uma análise dos novos fenômenos que se tinham criado no espaço virtual e depois ganharam outros domínios da vida humana. Dois aspectos mais destacados neste artigo são os seguintes: o aparecimento dos *emoticons* na comunicação e a sua transladação do mundo virtual para o mundo real e o fenômeno recente dos memes, relacionado também com o aparecimento das *rage comics*. Explicaremos então de onde vieram e como se desenvolveram, qual é a sua história na realidade virtual e para que servem, de onde vem a sua enorme popularidade no mundo inteiro. Mencionemos que neste estudo citamos a teoria de “simulacros” de Jean Baudrillard, um dos primeiros a reparar que a sociedade contemporânea produz o número excessivo dos signos, que, na realidade, são desprovidos de grande importância. É possível relacionar estas palavras com os *emoticons* e os memes onipresentes no mundo virtual. Deve-se também refletir qual a influência dos memes nas sociedades contemporâneas, por isso propomos alguns exemplos que demonstram os efeitos negativos deste fenômeno. Observamos que os *emoticons* e os memes servem não somente para divertir, mas também expressam as emoções muito fortes, reações dos internautas aos acontecimentos de caráter bem diferente – políticos, sociais ou culturais.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Internet; Símbolo; Meme; *Emoticon*.

RESUMÉ: Cette étude, du caractère sociolinguistique, présente une analyse des symboles utilisés dans la communication électronique, son évolution et transformation. On discute surtout le rôle des émoticônes et des *memes* de l'Internet comme quelque chose de nouveau dans le monde virtuel. En analysant différentes pages où se trouvent les *memes* et les *rage comics*, on se propose de chercher les causes de l'apparition de ces symboles et de découvrir leurs origines. Ce n'est pas facile en raison de numéro encore très limité d'études dédiées à cette thématique, bien complexe et relationné avec d'autres problèmes du caractère sociologique. L'Internet est un milieu relativement récent et visité surtout par les jeunes, pour lesquels il est très important: c'est un lieu où ils peuvent communiquer facilement et libérer leurs émotions. Ils réagissent de cette manière aux événements actuels, aux injustices, ou bien ils critiquent le monde contemporain. Il faut alors réfléchir comment cette tendance changera et quels seront ses résultats futurs. Dans ce travail, on cite les auteurs classiques, comme Ferdinand de

Saussure ou Charles Peirce, et aussi les théories récentes du sociologue français Jean Baudrillard.

MOTS-CLÉS: Communication; Internet; Symbole; Meme; Émoticône.

1.0 Novos ambientes simbólicos

Desde que aparece o conceito de signo e a tradição da semiótica europeia nasce com a publicação da obra de Ferdinand de Saussure “Curso de Linguística Geral”, têm aparecido muitas mudanças no processo de comunicação humana. Saussure propõe a fixação da língua como sistema semiológico e separa os elementos psíquicos, dos elementos físicos e fisiológicos. O apuramento que Saussure faz da língua enquanto sistema de signos com singularidade e unidade próprias é extremamente importante, pois que esse sistema é exemplar de todos os outros sistemas semiológicos. (http://www.bocc.ubi.pt/pag/fidalgo_logica_com_p2.html) É pela arbitrariedade que o signo se distingue do símbolo: “O símbolo nunca é completamente arbitrário; ele não é vazio; há sempre um rudimento de ligação natural entre o significante e o significado.” (*ibidem*)

O conceito de semiótica foi desenvolvido e profundamente estudado por Charles Peirce.

O que Peirce na realidade postulava, como base do seu pensamento, era a teoria do crescimento contínuo no universo e na mente humana. “O universo está em expansão”, dizia ele, “onde mais poderia ele crescer senão na cabeça dos homens?”. Esse crescimento contínuo se alicerça, contudo, em bases lógicas radicalmente dialéticas, visto que o pensamento humano gera produtos concretos capazes de afetar e transformar materialmente o universo, ao mesmo tempo que são por ele afetados. (<http://pl.scribd.com/doc/7153850/O-Que-e-Semiotica-Lucia-Santaella>).

Estas palavras relacionam-se perfeitamente com os fenômenos recentes nascidos no mundo virtual, que tentaremos definir e analisar neste estudo.

Parece-nos importante citar ainda as considerações do sociólogo, poeta e fotógrafo, Jean Baudrillard, nascido em Reims em 1929. Foi considerado personagem polêmico por formular teorias chocantes para os seus contemporâneos. Estudou sobretudo a influência da comunicação e das mídias na sociedade e na cultura. Partindo do princípio de uma realidade construída (hiper-realidade), discute a estrutura do processo em que a cultura de massa produz esta realidade virtual. Ocupou-se do desenvolvimento da tecnologia e da sua influência na sociedade, do papel do homem neste ambiente. Para ele, o homem tornou-se um elemento virtual num mundo de

ilusões, e a sociedade contemporânea é tecnocrática e submissa ao poder dos meios de comunicação.¹

O “simulacro”, termo popularizado por Baudrillard (1981), refere-se à sua concepção da evolução dos signos, chamada de “teoria de simulação”. Segundo este autor, com a evolução do sistema de signos a fronteira entre o mundo real e a sua imagem tem-se dissipado, conduzindo à maior independência do signo. As fases desta evolução foram chamadas por Baudrillard de “simulacros”. A tendência principal que acompanha este processo é surpreendente: o signo não representa a realidade – esconde que esta realidade não existe. Os “simulacros” “simulam” a existência real, como um doente simula os sintomas da doença, e entram em relação e interação com o mundo. Esta existência fingida conduz, segundo Baudrillard, à criação da hiper-realidade.²

Parece então possível relacionar os *emoticons* e os memes com estas teorias, pois existe grande quantidade de *emoticons*, portanto, nem todos são utilizados na comunicação enquanto alguns são muito populares e saem da realidade virtual ao mundo real. Quanto aos memes, produz-se uma enorme quantidade deles; alguns caem em desuso depois de serem explorados e outros geram cada vez mais imagens. Contudo, antes de passarmos às descrições mais completas, dediquemos uma parte deste estudo à descrição do ambiente virtual.

2.0 Novos fenômenos na comunicação

Com o advento dos novos meios de comunicação, veio a Internet, uma rede internacional e ao mesmo tempo um fenômeno social à escala mundial, um lugar onde se encontram várias realidades e onde as pessoas podem comunicar, procurar informações, entretenimento, aprender e verificar os saberes adquiridos. É um fenômeno relativamente recente cujas origens remontam aos anos 60 do século XX, mas que se desenvolveu da maneira mais rápida e mais eficaz nos últimos anos. No início

¹ Baudrillard provocou os seus contemporâneos dizendo que a Guerra do Golfo na realidade não teve lugar porque ninguém a venceu e nada alterou no Iraque. Em “O Espírito do Terrorismo” chocou com as descrições dos ataques de 11 de setembro de 2001 nos Estados Unidos como “a globalização combatendo a si mesma.” Baudrillard inspirou também os irmãos Wachowski na criação de “Matrix.”

² O aparecimento do conceito de “simulacro” como categoria filosófica teve um grande impacto no pós-modernismo, filosofia da cultura e sociologia, tornando-se numa ferramenta muito útil na análise dos fenômenos da cultura de massas. O próprio Baudrillard definiu como “simulacro” a instituição de Disneyland ou o funcionamento social das fotografias.

acessível apenas aos profissionais, atualmente permite o acesso a diferentes tipos de informação. Para falar da maneira mais completa dos fenômenos na rede, decidimos determinar o perfil dos internautas, pois eles têm a maior influência na comunicação na rede, sendo muito ativos nas redes sociais, *chats* e foros. A *Internet World Stats* publicou as estatísticas segundo as quais 2 405 518 376 de pessoas no mundo inteiro tinham acesso à Internet em junho de 2012, o que representa 34,3 % da população mundial. (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>) Quanto às línguas usadas na rede, o português ocupa, segundo estas estatísticas, o quinto lugar, sendo precedido de inglês, espanhol, chinês e japonês. Os lugares seguintes pertencem ao alemão, árabe, francês e russo. Quanto ao sexo dos usuários, os quadros reproduzidos abaixo evidenciam a predominância dos homens como mais ativos na rede, tanto na Europa como nos outros países do mundo.

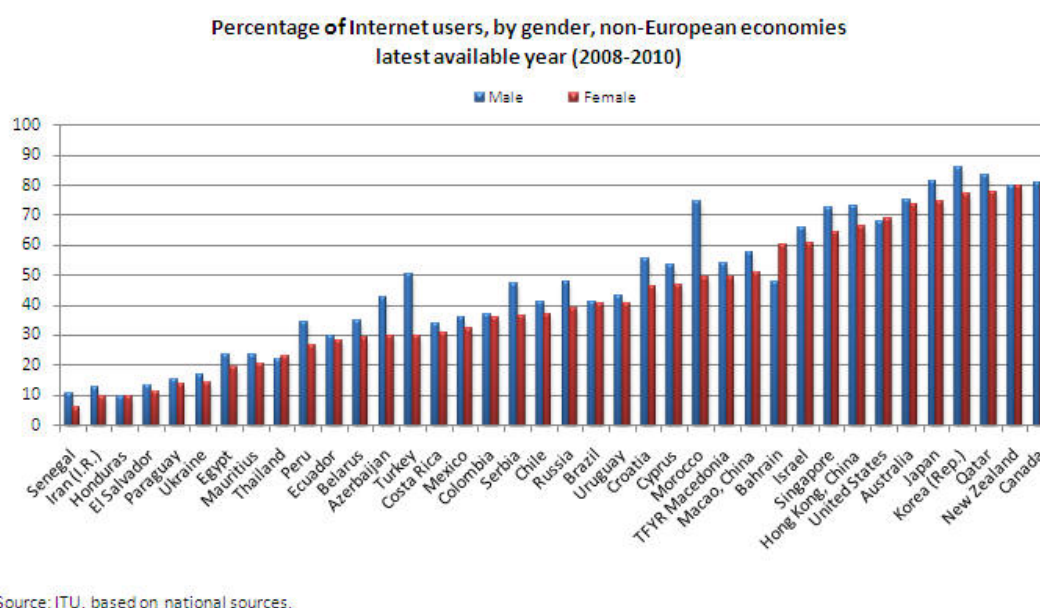
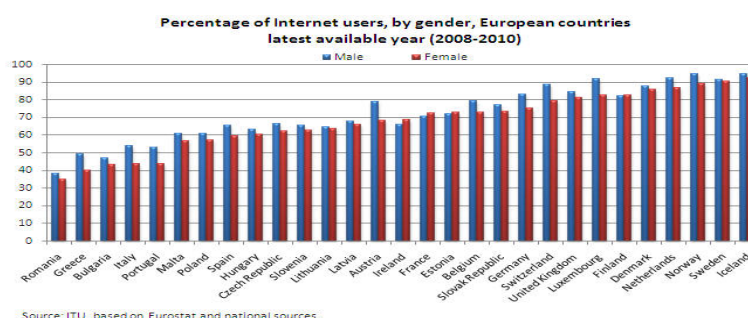


Figura 1: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/statistics/Gender/index.html>

Se se trata da idade dos usuários, a maioria deles pertence à faixa etária de 16 a 30 anos: os estudos da Internet em geral afirmam que são sobretudo as pessoas jovens que se sentem melhor na realidade virtual. Os utilizadores em geral vivem em cidades grandes e mais de 30 % tiveram acesso ao ensino superior. (Grzenia, 2007) Quando as pessoas começaram a comunicar na rede, logo depararam com algumas limitações resultantes do caráter muito específico deste método do contato.

O desenvolvimento dos meios de comunicação eletrônicos é relacionado com as mudanças no código comunicativo e cultural. As tecnologias de comunicação e as mídias transformaram profundamente os espaços das nossas experiências. No século XXI estamos a viver num mundo completamente transformado. A rede modela a realidade, cria as experiências que podem substituir as experiências pessoais e indiretas de cada indivíduo. Ativou-se uma realidade virtual que funciona em paralelo com o mundo real e estes dois mundos cruzam-se cada vez mais.

Na comunicação linguística podemos distinguir quatro códigos, que envolvem diferentes aspectos: auditivo (som), prosódico (entoação), cinético (gestos do falante e expressões faciais), elementos proxémicos³ (a distância direta entre as pessoas). Segundo a tipologia de Ekman e Friesen existem cinco funções de comunicados não verbais:

- função de emblema – substituir as palavras e as frases;
- função ilustradora – uma forma de visualização dos assuntos dos quais se trata na conversa;
- função de indicadores de emoções – quando se expressam os estados emocionais (mímica);
- função de reguladores da conversa – indicam como organizá-la;
- função de adaptadores – adaptação dos participantes à situação atual da conversa, p.ex. mudar a posição do corpo. (Dziedzic, Furmanek, 2004, p. 92)

65 % da comunicação interpessoal são formados por estes sinais não verbais, a comunicação verbal constituindo a parte restante. As funções enumeradas faltaram na

³ “Comunicação proxémica é uma das abordagens em voga, trata do jogo de distâncias e proximidades que se entrecruzam as pessoas no espaço. Traduz os modos pelos quais nos colocamos e movemos uns em relação aos outros, como gerimos e ocupamos o espaço envolvente, considerada a presença do outro. São fatores relevantes a tal linha de análise a relação que os comunicantes estabelecem entre si, a distância espacial entre eles, a orientação do corpo e do rosto, a forma como se tocam ou se evitam, o modo como dispõem e se posicionam entre os objetos e os espaços, permitindo captar mensagens latentes.” (<http://www.scribd.com/doc/8762690/Proxemica>)

comunicação virtual, por isso apareceu a necessidade de completá-la e foi preciso inventar algo que pudesse complementar e preencher as lacunas existentes.

Na comunicação via Internet, usa-se principalmente a linguagem escrita, limitando assim a comunicação com apenas um código. Esta função no início foi assumida por *emoticons*, uma forma praticamente não verbal de expressão, um fenômeno localizado na ligação entre o discurso e o signo, não têm a forma das palavras, mas possuem a sua riqueza do significado.

Os *emoticons*, ou *smileys*, é o nome dado a uma sequência de caracteres tipográficos ou umas imagens simbólicas, que representam o rosto humano e expressam as emoções dos participantes do processo de comunicação. No espaço virtual, nos primeiros tempos da sua existência, a falta do contexto situacional, a incapacidade de dar à oração a entoação adequada, os meios muito limitados de imitar a prosódia, a impossibilidade de usar os gestos, a mímica, todos os elementos que pertencem à comunicação não verbal, conduziram à formação dos símbolos dos quais se dispunha. (Rejter, 2009) Os *emoticons* atualmente empregam-se muito frequentemente nas mensagens escritas, no *e-mail*, nos foros e *chats*. Pode-se dizer que o segundo nível da evolução dos *emoticons* foi atingido com a criação das imagens simbólicas. Os programas de conversas no mundo virtual oferecem aos interessados distintos *emoticons* com variantes gráficas das mais simples às mais elaboradas.⁴ Os *emoticons* mais populares, de frequência mais elevada, são p.ex. ☺ (o sorriso, serve para transmitir os conteúdos humorísticos, amizade) ou ☹ (a cara triste, simboliza a tristeza do usuário, ansiedade, uma má notícia). Nestes símbolos, os internautas encontraram o método para expressar a sexualidade e o erotismo na rede com maior liberdade, de forma mais discreta.

O processo de criação dos *emoticons* parece ser um tipo de jogo, um rébus, porque muitos podem ser difíceis para as pessoas que não se interessam profundamente por este assunto. Alguns *emoticons* têm a frequência muito alta na rede, outros são compreensíveis somente para um grupo mais avançado e mais ativo.

⁴ Os emoticons são disponíveis p. ex. em http://www.google.pl/images?hl=pl&client=firefox-a&rls=org.mozilla:pl:official&q=emotikony&revid=1895900488&um=1&ie=UTF-8&source=univ&ei=FDNQTdhSgpc61-r1QA&sa=X&oi=image_result_group&ct=title&resnum=1&ved=0CCoQsAQwAA&biw=1016&bih=596

A necessidade de enriquecer a comunicação não foi satisfeita em pleno nem com o uso dos *emoticons*. Os internautas precisavam de algo que pudesse preencher mais profundamente as lacunas existentes na comunicação virtual e recorreram sobretudo às imagens e aos comentários produzidos numa grande quantidade.

3.0 Aparecimento dos memes

Os motivos principais da existência dos memes na comunicação virtual são os seguintes: expressar as emoções nas situações em que faltam os meios não verbais, expressar a sua atitude perante os assuntos tratados na conversa virtual.⁵ Os *emoticons* diversificam o texto escrito, que podia resultar monótono, são uma espécie de piada, às vezes muito criativa e original. Em geral, podemos afirmar que ganharam, pouco a pouco, um sentido pragmático especial e saíram do mundo virtual aparecendo nos textos impressos. Portanto, os *emoticons* não foram suficientes para os usuários da rede. Apareceu um fenômeno novo que ganhou o nome de “meme” e tornou-se muito popular. Tentemos esclarecer quais são as origens dos memes, de onde vem a popularidade de alguns e dos perigos que correm as pessoas com o surgimento deles.

O conceito de meme, baseado no nome de gene, na genética, foi criado por Richard Dawkins no livro “O Gene Egoísta” em que o meme foi considerado uma unidade de informação e evolução cultural que se divulga facilmente e se transmite pelos membros da sociedade: “Memes are units of cultural transmission eg. tunes, ideas, catch phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches.” (Dawkins, 1976, p.192). A palavra “meme” pode ser facilmente associada com “gene”, e também com “mimesis”, “même” em francês ou “mesmo” em português, “mismo” em espanhol, “memory” em inglês... Os memes são um fenômeno muito complexo, mas no caso dos memes de Internet, trata-se de imagens, desenhos, breves filmes, fotografias das pessoas conhecidas e desconhecidas, heróis dos filmes, que se tornam muito populares entre os usuários da rede. Muitos dos memes que aparecem nos *sites* de humor, *blogs* ou redes sociais, ultrapassam já a realidade virtual e fazem parte do mundo real. Basta observar o enorme negócio que tem evoluído com aparecimento dos memes. Atualmente, vende-se todo o tipo de acessórios: canecas, t-shirts ou blusões com os memes mais conhecidos.

⁵ Estamos a falar das situações em que não é possível o contato mais direto com as câmaras durante o qual as pessoas, mesmo que fiquem à distância, têm a oportunidade de ouvir e ver outra pessoa.

Do ponto de vista lexical, nas frases que acompanham os memes, os internautas destacam-se por sua capacidade de criar neologismos ou de jogar com as palavras. Metáforas, trocadilhos lexicais, comentários humorísticos, irônicos, até sarcásticos, fazem parte importante dos memes e das *rage comics*. Como exemplo, podemos sugerir os textos dos usuários da página cuantocabron.com, muito criativos quanto aos nomes que inventam para os seus memes, um dos mais populares sendo o método de formar o nome por derivação sufixal. Assim formaram o nome mais popular “Fuckencio”, ou outros, tais como “Trollencio”, “Lolencio”, “Frikencio”, “Tontencio”. De vez em quando aparecem os nomes mais originais como p. ex. “Inutilencio”, que têm como objetivo reflexionar o caráter do meme usado na história contada. As mulheres respectivamente recebem os nomes de “Fuckencia”, “Trollencia”, “Lolencia”, mas na maioria dos casos recorre-se aos traços antes negativos do caráter da mulher, ao estereótipo relacionado com o comportamento da mulher ou ao aspeto físico, por isso aparecem os nomes tais como “Zorrencia”, “Guarrencia”, “Putencia”, “Pechugencia”. Este fenômeno parece bastante preocupante, pois reflete a atitude dos usuários. Na maioria são jovens, que preferem a imagem da mulher como objeto sexual ou então como uma pessoa pouco inteligente. Também aparecem as imagens estereotipadas da esposa ou da sogra, como podemos observar nos exemplos seguintes (todos do site cuantocabron.com):

“Un día normal hablando con el vecino. Esposa salvaje aparece: - Lolen, ya mismo te pones a limpiar y luego irás de compras. Vecino: - Tu mujer está cada vez peor. – Lo sé. – ¿Qué harías si quedaras viudo? – Mmm... dos cosas. Borraría las huellas y escondería el arma!”

“Mi vecino se deshizo de 70 kgs de grasa que no le servían para nada. – ¿Y cómo lo hizo? – Se divorció.”

“Fuckencio! – ¿Qué pasa, cariño? – Mi madre se quiere tirar desde la azotea! – Voy de inmediato. – ¿A detenerla? – A mover el coche que lo tengo aparcado justo en la puerta.”

Nem os animais são poupados nas histórias e aparecem com os nomes formados de acordo com as mesmas regras, temos então “Gatencio”, “Perrencio”, “Dogencio” (do inglês “dog” formado por derivação com a terminação -encio) entre os nomes animais mais populares, que acompanham as imagens de gatos e cães, os animais

mais frequentes nas *rage comics*. Por outro lado, como os criadores dos memes e das tirinhas são jovens, a sua linguagem caracteriza-se por ser simples, cheia de palavrões e, às vezes, com muitos erros.

Muitas caras das pessoas famosas ficaram memorizadas na rede graças aos internautas e às suas capacidades associativas. Para exemplificar, pode-se mencionar o ator americano Neil Patrick Harris, muito famoso pelo seu papel de Barney Stinson na série americana “How I Met Your Mother” . Ele tornou-se no meme “True story”, a imagem que confirma que a história contada foi baseada em acontecimentos reais. Outro ator muito conhecido pelo seu papel cômico, Rowan Atkinson, tornou-se num símbolo de ambiguidade quanto aos assuntos relacionados com a sexualidade e o erotismo – *If you know what I mean*. Entre outros atores, aparecem Jackie Chan, Chuck Norris, Nicolas Cage... Dos músicos, o mais conhecido parece ser *Freddy Mercury Rage Pose* – situação de vitória expressiva, imitação de uma performance ao vivo do Queen no Estádio de Wembley, em 1986. Nos memes aparece o rosto de Barack Obama (“Not bad”), o escritor brasileiro mundialmente conhecido Paulo Coelho, e muitos outros, o que é impossível aqui enumerar.

Nos memes polacos aparecem as pessoas famosas da televisão, os políticos mais importantes, como p.ex. o presidente Bronislaw Komorowski ou o primeiro-ministro Donald Tusk. Os comentários que acompanham as suas fotografias são em geral relacionados com os traços mais característicos destas personagens. O presidente polonês uma vez cometeu um erro gráfico e, a partir deste momento, todos os memes com a sua fotografia são acompanhados pelas frases com muitos erros.

Os autores das *rage comics* criam um mundo alternativo em que o pato Donald tem a sua sócia cruel e perigosa chamada Donal, que costuma matar ou ferir não só os seus inimigos mas também os seus sobrinhos; ao “Bad Luck Brian” (Brian Azarado) acontecem todas as desgraças do mundo e um homem fotografado durante uma maratona torna-se num homem mais atraente do mundo.⁶

Os memes mais populares em geral têm os nomes divertidos e são conhecidos dos usuários da rede do mundo inteiro:

⁶ <http://crieseumeme.com/characters/popular/alltime/2> - neste site pode-se encontrar uma lista muito longa de vários memes.

Rage Guy (Cara Furioso) - foi um dos primeiros memes e serviu para criar as *rage comics*; apareceu no *site* 4chan.com em 2008 e exprime uma grande frustração e raiva. Em geral, é usado nas histórias onde acontecem as coisas que deixam as pessoas furiosas.

Feel like a sir – um meme que representa uma pessoa muito bem-educada.

It's free – uma cara usada quando simboliza que se pode obter algo gratuitamente.

Okay Guy – também do *site* 4chan, aparece em 2010 nas mesmas situações que Rage Guy, mas conforma-se com elas, apenas abaixa a cabeça, fica chateado ou triste e diz um simples “okay”.

Challenge Accepted (Desafio Aceite) – surge por volta de 2010 e foi inspirado numa série americana “How I Met Your Mother” (Como Eu Conheci a Sua Mãe), aceita desafios impossíveis.

Me Gusta – uma cara estranha dizendo “Eu Gosto Disto”; provavelmente surge em 2010 no *site* 4chan, criado no *site* Reddit.com, exprime o contentamento, o agrado.

Dumb Bitch (Bitch Please) – Burro Idiota, também do ano 2010, aparece num *post* do *site* Reddit; é a imagem do desportista Yao Ming, inspirada pela sua fotografia; usado para uma reação de desprezo com alguém ou algo.

Forever Alone – Para Sempre Sozinho; a sua origem não é bem clara, provavelmente também provém de 2010, expressa solidão e desapontamento com a vida.

Long Neck Reaction Guy – Reação do Cara do Pescoço Longo, ou Horror Guy (Cara Assustado), surge em 2009 no *site* 4chan; usado para simbolizar as pessoas que se afastam do ecrã vendo algo assustador, bizarro, horrível.

Cereal Guy – Cara do Cereal, provavelmente o mais antigo dos memes – do ano 2007; simboliza uma pessoa que acha que sabe tudo e finalmente fica surpreendido por algo.

Y U NO GUY (Cara, PQ VC Não) – imagem que expressa o sentimento de fúria e frustração.

Trollface (Coolface, Problem) – o meme do ano 2008, desenhado pelo MS Paint, em seguida postado em vários sites; muitíssimo popular, derivou em Trolldad, entre outros, representa uma pessoa que faz piadas, trocadilhos, goza com outros. Em português deu origem a um verbo (*trolar* alguém) e um substantivo (*trolagem*). O mesmo aconteceu na

Polônia, pois apareceram os neologismos – o verbo “trollować” e o substantivo “trollowanie.”⁷

O *pedobear* é um dos memes que provoca mais controvérsias. Tendo aparecido pela primeira vez no *site* 4chan, simboliza a pedofilia e por isso se pode relacioná-lo com o perigo.

Em geral, o papel principal dos memes é divertir, propagar as histórias engraçadas, comentar a realidade através das frases em geral curtas colocadas junto às fotografias. Os internautas comentam desta maneira os acontecimentos atuais, p.ex. o escândalo relacionado com os políticos e o dinheiro ilegal em Espanha, ou na Polônia, a discussão no parlamento sobre a nova lei de parceria civil.

Contudo, a criação dos memes é capaz de ter efeitos negativos. Na Polônia, tornou-se muito popular um meme com a cara de um homem, não muito jovem, gordo, com bigode, acompanhada sempre de frases que mostravam a sua ignorância, até estupidez, às vezes também racistas. Algum tempo depois revelou-se que a fotografia representava uma pessoa real que não merecia aquele desprezo. Aquele homem era polícia e não percebia no início porque as pessoas começaram a gozar com ele e ao saber que se tinha tornado em vítima dos internautas protestou contra o uso da cara dele nos *sites* de memes. Desde que ficou “famoso” na rede, a sua vida foi destruída porque deixou de ser respeitado como funcionário público. Outro caso muito conhecido na Polónia foi o caso de uma senhora que recebeu o nome de “a gananciosa de Radom”⁸ e apareceu num número muito grande de imagens, p.ex. a empurrar o Felix Baumgartner para ele saltar para o espaço, ou a acompanhar o jogador de futebol italiano Mario Balotelli num jogo do Euro 2012. A reação dos internautas foi muitíssimo rápida e surpreendente, mas, na realidade, ninguém se lembrou que aquela senhora era uma pessoa real, que vivia naquela cidade. As pesquisas dos jornalistas que se interessaram

⁷ Para ler mais sobre os neologismos, veja-se: I. M. ALVES, Neologia e formação de palavras. In: Rosae. Homenagem a Rosa Virgínia Mattos e Silva. I Congresso Internacional de Linguística Histórica, 2009, Salvador. Rosae. Homenagem a Rosa Virgínia Mattos e Silva. I Congresso Internacional de Linguística . Programa - Resumos. Salvador : Imprensa Universitária da UEFS, 2009. p. 42-42; Aspectos da neologia lexical do português brasileiro contemporâneo. In: I Seminário de Estudos Linguísticos da UNESP, 2009, São José do Rio Preto. I Seminário de Estudos Linguísticos da UNESP. Programação e Resumos, 2009. p. 30-30.

⁸ O meme nasceu como resultado de uma festa organizada na cidade de Radom para as pessoas mais carentes. Alguns habitantes foram fotografados quando levavam as garrafas de bebidas das mesas postas no centro da cidade; a imagem da senhora a apanhar três garrafas logo apareceu na rede e começou assim uma série de transformações desta fotografia.

por este caso revelaram que as netas da senhora eram perseguidas na escola por serem mesmo parentes da “gananciosa”. Estes fatos demonstram que, do ponto de vista social, os usos dos memes, apesar de criarem o efeito cômico, podem danificar, destruir as vidas das pessoas que nunca quiseram nem imaginaram que poderiam aparecer na rede desta maneira.

Podemos com certeza afirmar que estas imagens já saíram da realidade virtual e transladaram-se para outros meios de comunicação. Até os jornalistas não escaparam ao erro relacionado com um meme. No noticiário polonês, para ilustrar uma informação relacionada com o presidente dos Estados Unidos, por engano foi mostrada uma fotografia que se tinha tornado num meme.⁹ Podemos observar então que, apesar da forma “ligeira”, os memes são capazes de influenciar na opinião das pessoas e ultrapassam as fronteiras entre os mundos real e virtual.

Conclusões

Citando mais uma vez Charles Peirce: “Um símbolo não pode indicar uma coisa particular; ele denota uma espécie (um tipo de coisa). E não apenas isso. Ele mesmo é uma espécie e não uma coisa única. Você pode escrever a palavra estrela, mas isto não faz de você o criador da palavra – e mesmo que você a apague, ela não foi destruída. As palavras vivem nas mentes daqueles que as usam.” (<http://pl.scribd.com/doc/7153850/O-Que-e-Semiótica-Lucia-Santaella>). Os *emoticons* e os memes nasceram e vivem na Internet, no mundo virtual, vivem graças aos milhares de pessoas que visitam os *sites* lhes dedicados e mandam mensagens cheias de símbolos. O aparecimento e a evolução dos memes revolucionaram a comunicação. Graças a eles, foram criados neologismos ou lemes conhecidos pelos usuários do mundo inteiro. O memes têm de ser divertidos, mas expressam questões importantes para as gerações jovens – criticam, suscitam discussões sobre diferentes assuntos. Assim parece ser a forma de expressão contemporânea e uma espécie de plataforma de acordo mútuo. É um sistema simbólico muito complexo que se tem construído durante os últimos anos e que com certeza vai evoluir, somente é preciso observar como mudará e se sobreviverá ou talvez seja substituído por outro sistema. A imitação é a palavra-chave para o fenômeno dos memes. Assim como alguns *emoticons*

⁹ Trata-se de uma fotografia muito conhecida tirada quando o presidente estava a observar a ação no Iraque durante a qual Bin Laden foi morto.

se propagaram rapidamente entre os usuários da rede, algumas imagens transformadas ou alguns rostos ganharam o seu lugar fixo na história da Internet.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Ieda Maria. Neologia e tecnoleto In: Oliveira, A. M. de, Isquierdo, A. N., (Org.). **As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia e terminologia da ANPOLL**. Recife: Faculdade de Letras, UFRJ, 1998, p. 95-106.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacres et simulation**. Paris: Galilée, 1981.

DAWKINS, Richard. **The Selfish Gene**. Oxford University Press, 1976.

DZIEDZIC, Beata, FURMANEK, Marek. Świat ludzki, świat semiotyczny. Generowanie znaczeń w komunikowaniu interpersonalnym – medialnym In: Kozusznik B. (Org.) **Komunikacja w dobie Internetu**. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2004, p. 87 – 101.

GRZENIA Jan, **Komunikacja językowa w Internecie**, Warszawa: PWN, 2007.

REJTER, Artur. Lingwistyczne refleksje nad komunikacją internetową – perspektywa historyczna In: Ulicka D. (Org.) **Tekst w sieci. Tekst, język, gatunki**. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009.

WALLACE, Patricia. **Psychologia Internetu**, Poznań: Dom Wydawniczy REBIS, 2001.

WROCLAWSKI, Bronisław.. Postać graficzna i ortograficzna polskich tekstów w sieciach In: Ulicka D. (Org.) **Tekst w sieci. Tekst, język, gatunki**. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009.

Outras fontes

FIDALGO, António. **Semiótica, a lógica da comunicação**. Em http://www.bocc.ubi.pt/pag/fidalgo_logica_com_p2.html (26.01.2013)

KOŁOWIECKI Wiktor. **Memy internetowe, jako nowy język Internetu**. 2012. Em <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/3637> (24.01.2013).

LUBINA, Ewa, FURGOŁ, Stanisław. **Język Internetu – językowe i psychologiczne aspekty rozwoju języka komunikacji internetowej**. Disponível em formato WORD: furgol.googlepages.com/jezyk_mediow_1.doc (23.01.2013).

SANTAELLA, Lúcia. **O Que é a Semiótica**. Editora Brasiliense. Em <http://pl.scribd.com/doc/7153850/O-Que-e-Semiotica-Lucia-Santaella> (25.01.2013).

<http://crieseumeme.com/characters/popular/alltime/2>