

## ***MEME* DIGITAL: ARTEFATO DA (CIBER)CULTURA**

Geralda de Oliveira Santos Lima

Lorena Gomes Freitas de Castro

**Resumo:** A linguagem resulta de processos de comunicação a partir da construção e reconstrução de sentidos. Esse percurso pode se realizar por meio de semioses diversificadas, sejam elas linguísticas, sonoras, imagéticas e gestuais. No ato de se comunicar, conhecimentos de naturezas distintas (linguístico, social, cognitivo, cultural e interacional) são mobilizados em prol da interpretabilidade do texto (KOCH, 2009), o que pressupõe a interação entre os (co)enunciadores e os princípios de construção de sentidos. Os gêneros textuais operam em função do contexto cultural e estão sujeitos a adaptações no seu dado momento histórico (MARCUSCHI, 2008). Pretendemos, com este trabalho, analisar o processo de construção de sentidos em três *Memes* digitais numa perspectiva transdisciplinar, visto que são gêneros recorrentes em meio virtual, na maioria das vezes, multimodais e encapsuladores de informações, na medida em que indicam críticas, posicionamentos ideológicos ou ainda criam efeitos de humor. Assumimos os pressupostos teóricos de Lévy (2015), Cavalcante e Custódio-Filho (2012), Escosteguy (1998), Williams (1992), Kress e Van Leuween (2001), dentre outros.

**Palavras-chave:** *Memes* digitais, cibercultura, multimodalidade, gêneros textuais.

**Abstract:** The language is the result of communication processes from the construction and reconstruction of senses. This approach can be realized by means of semioses, be they linguistic, imagistic, gestural. In the act of communication, knowledge of different natures (social, cognitive, linguistic, cultural, interactional) are mobilized for the interpretability of the text (KOCH, 2009). Which presupposes interaction between the (co)enunciators and principles of construction of senses. The text genres operate depending on the cultural context and are subject to adjustments in your given historical moment (MARCUSCHI, 2008). We intend to, with this work, analyze the process of construction of senses in three digital Memes under a transdisciplinary perspective, since they are recurrent genres in the virtual environment, most of the time, multimodal and encapsulate information, to the extent that indicate criticism, ideological positions or create mood effects. We assume the theoretical assumptions of Lévy (1999), Cavalcante and Custódio-Filho (2010), Escosteguy (1998), Williams (1992), Kress and Van Leuween (2001), among others.

**Keywords:** Digital memes, cyberculture, multimodality, genres texts.

---

· Professora associada do Departamento de Letras Vernáculas da Universidade Federal de Sergipe – UFS. Doutora em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. São Cristóvão/ Sergipe/ Brasil. [geraldalima.ufs@gmail.com](mailto:geraldalima.ufs@gmail.com)

· Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Bolsista CAPES e membro do Grupo de Pesquisa: Laboratório em Estudos do Texto, Argumentação e Memória – LETAM, São Cristóvão/ Sergipe/ Brasil. [lorenna.gfc@gmail.com](mailto:lorenna.gfc@gmail.com)

## Introdução

A linguagem pode significar “qualquer meio sistemático de comunicar ideias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráfico, gestuais etc.” (HOUAISS, 2009, p. 1183). Sendo assim, no processo de comunicar, transmitir informações e, também, valores e ideias, os sujeitos operam na construção da textualidade, levando em consideração alguns fatores, como, por exemplo, propósito enunciativo, receptores do texto, situação comunicativa, entre outros.

Ao refletir sobre a influência desses fatores nas formas de construção de sentidos dos textos, e ao percebê-los, enquanto estruturas que se diversificam nas suas realizações, reconhecemos a noção de gênero textual como uma configuração dinâmica, isto é, um padrão sociocomunicativo (MARCUSCHI, 2008).

Com o advento das novas tecnologias, as maneiras de se comunicar se ampliam persistentemente. Isso se estende a partir de formas através das quais é possível produzir um texto até os meios de veiculação e circulação que podem condicioná-lo. Pode-se dizer, então, que novas formas de "querer-dizer" implicam novos comportamentos comunicativos, conseqüentemente, novos gêneros textuais.

Sendo assim, a proposta deste trabalho é observar alguns aspectos de produção e compreensão de sentidos que envolvem o gênero textual emergente do ambiente digital: o *meme*. Estabelece-se aqui uma distinção considerável entre (1) unidade de memória que pode ser compartilhada rapidamente, *grosso modo* a informação *per si*, veiculada por meio da aprendizagem, o que é imitado (copiado), podendo constituir noções socialmente instituídas, como ideias, instruções, valores, comportamentos; e (2) *meme* como artefatos cultural e textual do ambiente virtual, isto é, elementos que, nas redes sociais, transportam informações e carregam ideias, emoções, argumentos, pontos de vista, configurando-se de maneira diferenciada e se consolidando como gênero discursivo.

É preciso entender, no entanto, que a informação veiculada *rapidamente* não é exclusiva do ambiente virtual. Isso significa dizer que o *meme*, em si, não é exclusivo do *ciberespaço*. Basta perceber a relatividade do termo *rapidamente*: enquanto em outras épocas considerava-se “rápida” a espera de semanas ou até meses para receber uma carta, na realidade contemporânea com apenas alguns cliques, ou algumas digitadas, uma informação pode ser enviada ao seu destino instantaneamente. Dessa forma, com a propagação das novas tecnologias, naturalmente, surgem novas formas de interagir, criando não só novos gêneros

textuais, mas também acelerando implacavelmente a comunicação, ampliando a atividade de interação em diversos níveis.

O meio digital permite a rápida veiculação desses textos e possibilita, ainda mais, sua plasticidade. Significa dizer que os *memes*, além de serem compartilhados através de redes várias, podem ser criados, modificados, recategorizados, proporcionando suas diferentes construções em estrutura e em conteúdo. Sob tal perspectiva, nesses textos, ocorre na maioria das vezes a multimodalidade, uma vez que a internet permite o acesso (e a reconstrução) a textos de semioses variadas.

Assume-se, assim, a disposição de estudar esse gênero emergente numa visão transdisciplinar, pois é necessário buscar em outras áreas do conhecimento humano aporte teórico no intuito de complementar as análises textuais, realizadas à luz da Linguística Textual (MARCUSCHI 2008, 2011; CAVALCANTE, 2012; CAVALCANTE e CUSTÓDIO FILHO, 2010; DIONISIO, 2011) com noções referentes aos Estudos Culturais (WILLIAMS, 1992; ESCOSTEGUY, 2008; ORTIZ, 2004), multimodalidade (KRESS and VAN LEEUWEN, 2001) e cibercultura (LÉVY, 1999).

### ***Meme*, artefato (ciber)cultural**

Os estudos culturais constituem um movimento teórico-político que propõe uma mudança de paradigmas em âmbitos diversos, em função “das alterações dos valores tradicionais da classe operária na Inglaterra pós-guerra” (ESCOSTEGUY, 1998, p. 88). Iniciados oficialmente com a inauguração do *Center for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), a intenção era buscar entendimento sobre os aspectos que delineavam a sociedade e a cultura contemporâneas e, também, os que envolviam a cultura popular. Em consonância com esse autor, ao final dos anos 50, três nomes se consagraram no surgimento desses estudos culturais: R. Hoggart, R. Williams e E. P. Thompson que abordavam questões culturais de épocas anteriores, entre as quais, o histórico do conceito de cultura e aspectos culturais da sociedade inglesa.

Ampliar os olhares para o conceito de cultura, por conseguinte para assuntos que não eram considerados até então, permitiu a atuação de estudos em áreas que surgiram e ganharam espaço graças aos estudos culturais, consolidando sua importância e compromisso com as mudanças e movimentos sociais. Williams (1992) versa sobre os caminhos do termo *cultura* e diz que, dependendo dos processos sociais, de um caráter de referência mais global ou mais parcial, podem-se considerar algumas concepções: (i) modo de vida global; (ii) sistema de

significações; (iii) atividades artísticas e intelectuais; e (iv) práticas significativas. Ou seja, para definir um conceito de cultura, é preciso considerar a distância do sujeito a quem se observa e os aspectos sociais em que ele está envolvido, seus comportamentos, sua história, seus costumes e suas crenças.

Avaliar esses elementos culturais que podem condicionar a produção do *meme* digital (assim como de quaisquer gêneros discursivos) é assumir uma perspectiva multidisciplinar no sentido da investigação e do contato com outras esferas de conhecimento. A procura do entendimento dos aspectos sociais que envolvem essa produção de efeitos de sentidos torna-se relevante, na medida em que “os estudos culturais caracterizam-se por sua dimensão multidisciplinar, a quebra das fronteiras tradicionalmente estabelecidas nos departamentos e universidades” (ORTIZ, 2004, p. 121).

Considerando os aspectos sociais que envolvem a produção e a repercussão do *meme* digital, é indispensável refletir sobre o ambiente virtual, lugar que permite sua produção, circulação e interação entre comunidades distintas. Esse lugar nada mais é que o *ciberespaço*, “dispositivo de comunicação interativo e comunitário, [que] apresenta-se justamente como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva” (LÉVY, 1999, p. 29).

Percorrendo esse aspecto social e virtual do *meme*, temos a afirmação de Lévy (1999) de que a velocidade de transformações é uma constante no universo *cibercultural*. Essa concepção é essencial no que diz respeito ao *meme* como informação replicada, pois dialoga com os primordiais conceitos de *meme*, elemento cultural ou unidade de memória que precisa ser passada adiante. Aprendida e imitada, conforme Dawkins (2006), essa unidade de memória para ser assim considerada diz respeito a informações que *pulam de cérebro em cérebro* (BLACKMORE, 2000), isto é, sofrem constantes transformações. O *ciberespaço* é então o ambiente que favorece, além de outras atividades interativas, a criação e circulação dos *memes* digitais, possibilitando aos interlocutores criar e editar esses textos não só retextualizando-os, mas também proporcionando novas versões, como reforça Dionísio (2011). Para essa autora,

a variedade de recursos tecnológicos, a serviço da comunicação humana, na sociedade atual, permite não só a criação de uma infinidade de manipulações gráficas em computadores, mas também a rápida propagação da informação, e conseqüentemente de novas formas de apresentação da escrita (DIONÍSIO, p. 146, 2011).

O *meme* digital é artefato (ciber)cultural, não é estrutura cristalizada. São formas de ação social de caráter dinâmico, de estilo e de conteúdos demarcados (MARCUSCHI, 2008, 2010, 2011). Deve-se, portanto, atentar-se para o funcionamento linguístico imerso nas atividades culturais específicas, porque constituem fatores de circunstancialização, como os textos se realizam em espaços distintos, e sob que influências. O *meme*, gênero emergente das novas tecnologias digitais (MARCUSCHI; XAVIER 2010), tem seu ambiente específico, como já dito, que propicia sua criação e rápida disseminação e, além disso, é preciso considerar seus aspectos composicionais, uma vez que o *ciberespaço* lhe confere caráter multimodal.

A multimodalidade diz respeito a uma área de estudo que se interessa pelas formas de comunicação produzidas por recursos semióticos diversos, e como esses recursos operam para construir signos em contextos sociais concretos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001). Somando-se ao aporte teórico da Linguística de Texto, a teoria do discurso multimodal atua no sentido de buscar compreender os efeitos de sentido nas diversas semioses. Esse posicionamento é de extrema importância neste trabalho, primeiro por corroborar uma perspectiva multidisciplinar, de acordo com os estudos culturais, uma vez que o *meme* é um texto informal, isto é, constitui um produto de cultura popular, por assim dizer. Em segunda instância, por confirmar a necessidade de buscar em outras áreas de estudos ferramentas que auxiliem em percepções amplas das construções de sentido dos textos, visto que em muitos estudos, as observações e análises se restringem apenas aos elementos linguísticos, caracterizando então uma atitude *verbocêntrica* (CAVALCANTE; CUSTÓDIO FILHO, 2010).

Ainda de acordo com as noções trazidas por Cavalcante e Custódio Filho (2010) – e tendo eles, também, motivado maior parte do percurso deste artigo – assumimos, também, que

o pesquisador deve assumir toda a complexidade do objeto texto e propor análises que deem conta dessa multiplicidade, considerando-se que, ainda que se configurem como não verbais, as diferentes manifestações semióticas ou os diferentes processos envolvidos em situações de interação sem o verbal passam por um tratamento linguístico quando da interpretação; essa seria a decisão mais coerente com o panorama atualmente delineado nos estudos sobre o texto (CAVALCANTE; CUSTÓDIO FILHO, 2010, p. 65).

Da mesma forma que é importante observar os fenômenos de ordem social, cultural, histórica na produção de um texto, também o é analisar em toda sua materialidade textual.

Ora, se mesmo no estudo de uma proposição ou enunciado o ideal é que se leve em consideração aspectos de ordem linguística e extralinguística, como coesão, coerência, contexto, fatores pragmáticos, ao tratar de textos multissemióticos torna-se imprescindível o estudo do texto para além da materialidade linguística, nas suas diversas modalidades. Afinal, se o texto é construído por mais de uma linguagem, essas formas devem ser estudadas simultaneamente e verificadas sobre como interagem a fim de produzir sentidos. Assim sendo, os *memes* digitais constituem ricos materiais de análise e de estudo, uma vez que encapsulam na sua composição ideias diversas, que podem se manifestar através de modalidades distintas. Ratificando,

*Meme*, atualmente, também é um termo utilizado para denominar algumas estruturas textuais que vêm sendo disseminadas nas redes sociais, constituem-se normalmente de caráter multimodal (texto escrito e imagem, imagem e texto sonoro, vídeo, dentre outros), aderindo a maneiras distintas de se apresentar e, geralmente, também estão ligadas ao discurso cômico, irônico ou satírico (CASTRO; CARDOSO, 2015, p. 3).

Após perpassar alguns conceitos que tangem o estudo deste trabalho como o de estudos culturais, cibercultura, *Meme* enquanto replicador de informação, além de alguns conceitos primordiais afins à Linguística Textual, seguem alguns exemplos do que aqui se considera *Meme* e suas respectivas análises.

### **Análises e discussões**

Os *memes* podem ser encontrados em redes sociais diversas. Para esta pesquisa, recorreremos também ao do Museu de *Memés*<sup>1</sup>, espaço virtual criado por um grupo de estudos da Universidade Federal Fluminense, cujo objetivo é estudar manifestações de cultura popular cibernética e desconstruir a imagem do *besteirol* ou *cultura inútil*.

O grupo, responsável pelo primeiro acervo brasileiro digital de *memes*, reforça que estudar esse tipo de texto é compreender os hábitos e a cultura na contemporaneidade, pois é preciso reconhecê-lo enquanto produto da cultura popular que faz parte da nossa própria cultura e do cotidiano (CHAGAS et al, 2011).

A pesquisa a esses replicadores digitais na academia ainda é pouco explorada. Carl Chen, da Universidade de Yale, elabora um estudo do *meme lolcat* do site *4Chan* que concebe

---

<sup>1</sup><http://www.museudememes.com.br/>

o *meme* como *contagioso*, carregado de humor, produto da cultura popular nas comunidades da internet, para ele,

embora o exemplo específico de um lolcat para estudo possa parecer um pouco estranho, o meme de Internet como artefato cultural de uma comunidade on-line realmente ajuda a iluminar como eles expressam valores e compartilhar interesses, que então leva para o fomento do juízo crítico na associação e mesmo criação de ação política (CHEN, 2012, p. 7, tradução nossa).

Além disso, Chen (2012) cita a importância da internet, mais precisamente o *site 4chan* enquanto esfera pública e espaço de democratização de conhecimento. Isso se deve ao fato de que, como já citado, apesar de serem muitas vezes considerados estruturas superficiais, os *memes* podem também propagar conteúdos importantes, argumentando em favor de ideias e, inclusive, debatendo assuntos políticos e/ou ideias diversas. Seguem exemplos de alguns *memes*:

(1) *Keep Calm and Carry On*



Figura 1 – Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Keep\\_Calm\\_and\\_Carry\\_On](https://pt.wikipedia.org/wiki/Keep_Calm_and_Carry_On)  
Acesso: Junho 2015

O *meme* da Figura 1, *Keep Calm and Carry On*<sup>2</sup>, foi cunhado durante o período da segunda grande guerra (em 1939) na Inglaterra, resultado de uma campanha motivacional diante dos conflitos bélicos. A imagem foi redescoberta e viralizou (CHAGAS et al, 2011). É perceptível a importância da coroa na imagem, uma vez que a informação foi divulgada pelo governo inglês ao seu povo, que pode ser facilmente adaptado a outros contextos. Vejamos o caso a seguir:



Figura 2 – Fonte: <http://www.bombounowa.com/imagens/sossega-o-facho-and-nao-me-aperreie/>  
Acesso em: Junho de 2015

Na figura 2, o processo de retextualização e, também, o de intertextualidade não acontecem só no âmbito linguístico (sossega o facho and não me aperreie), apresentando recursos lexicais que identificam uma comunidade específica: o nordestino e seu linguajar (“facho”, “aperreie”). Estendem-se também através da substituição da coroa do governo inglês pelo chapéu do cangaceiro, um referente imagético que representa fortemente a cultura nordestina, e a disposição gráfica dos elementos é mantida. Observemos que a noção de “mantenha a calma e siga em frente” é de certa forma compatível com “sossega o facho and não me aperreie”, isso retoma o conceito de *meme* de Dawkins (2006), da unidade de memória que é passada adiante, como reforça, também, Blackmore (2000) sobre o processo de imitação. Assim se posiciona essa pesquisadora,

---

<sup>2</sup> Tradução livre: “Mantenha a calma e siga em frente”.

Quando eu digo imitação eu quero incluir a transmissão de informação através da linguagem, da leitura e da instrução, assim como outras habilidades complexas e comportamentos. Imitação inclui qualquer tipo de cópia de ideias e comportamentos de uma pessoa para outra. Então, quando você ouve uma história e passa a essência para outra pessoa, você copiou um *meme*. O ponto importante é que a ênfase na imitação nos permite descartar todos os tipos de coisas que não podem ser passados adiante e, portanto, não podem ser contadas como *memes* (BLACKMORE, 2000, p. 43, tradução nossa, grifo nosso).

Vejamos, a seguir, o exemplo dois:

## (2) Willy Wonka Irônico



Figura 3 – Fonte: [http://www.museudememes.com.br/wpcontent/uploads/2015/06/wonkatumblr\\_inline\\_mqk8dn1ePH1qz4rgp.jpg](http://www.museudememes.com.br/wpcontent/uploads/2015/06/wonkatumblr_inline_mqk8dn1ePH1qz4rgp.jpg)  
Acesso em: Junho de 2015

O *Condescending Wonka* corresponde a uma imagem do personagem Willy Wonka, dono da Fantástica Fábrica de Chocolates, representado pelo ator Gene Wilder em 1971. Em consonância com Chagas et al (2011), entende-se este texto (*meme*) como interessante para ser estudado devido ao seu conteúdo apresentar uma ironia que normalmente aponta para questões políticas de conscientização acerca da própria vida e de seus paradoxos. Vale ressaltar o caráter excêntrico do personagem, devido ao valor imprescindível que deve estar presente em outras versões, uma vez que a construção do referencial linguístico está ancorada no personagem. Considerando que no material de origem – no caso, o filme – o personagem não tenha efetuado tais falas, é preciso que as construções linguísticas sejam compatíveis com algo que ele *poderia* falar, pois, ainda que retextualizado, o *meme* deve estar coerente com suas versões anteriores.

Vemos então que o personagem é irônico e sarcástico. Vale lembrar que, no filme, cinco crianças são sorteadas com bilhetes dourados para entrar na fábrica de chocolates e, na verdade, Willy Wonka está procurando por uma que possa ficar em seu lugar. Isso quer dizer que as crianças estão a todo tempo sendo testadas por ele, o que reforça seu caráter irônico de uma figura sarcástica. Na Figura 4, a seguir, vamos ver uma versão replicada do *meme* Willy Wonka irônico. O padrão linguístico segue com uma pergunta e uma resposta irônica, tal qual o personagem que geralmente questiona em uma dada situação. Nesta Figura 4, temos: *Então você é contra o capitalismo?* O elemento imagético, representação do sarcasmo através da feição, é confirmado com o segundo elemento linguístico: *Conte-me mais sobre isso enquanto comemos o big mac que você comprou*. Vejamos o texto (a Figura 4) seguinte:



Figura 4 – Fonte: [http://www.museudememes.com.br/wp-content/uploads/2015/06/wonkatumblr\\_inline\\_mqk8dtdf3S1qz4rgp.jpg](http://www.museudememes.com.br/wp-content/uploads/2015/06/wonkatumblr_inline_mqk8dtdf3S1qz4rgp.jpg)  
Acesso em: Junho de 2015

O enunciado “*Conte mais sobre isso [...]*” do texto acima (Figura 4) é bastante frequente no *meme* do *Willy Wonka Irônico* (Figura 3). Essa expressão sugere que há alguma inadequação e funciona como se o personagem estivesse pedindo uma explicação, quando na verdade está ridicularizando o seu coenunciador.

No caso dessa Figura 4, podemos destacar, do material linguístico, dois fragmentos que divergem claramente “[...] é contra o capitalismo?” e “[...] comemos o *big mac* que você comprou”, ou seja, como alguém pode ser contra o capitalismo e ter comprado para comer um sanduíche de uma grande rede *fast-food*? Pode-se dizer, então, que o personagem está quase sempre questionando uma coerência que não existe, processo de construção de sentidos que se

ancora no personagem representado na imagem. No próximo exemplo (3) sobre *memes*, examinaremos rapidamente mais uma figura (5) apenas representada por um texto imagético.

### (3) O Arco-íris *meme*

Nesta figura, o *meme* tem um diferencial dos citados anteriormente, visto que é representado "apenas por uma imagem": o arco-íris. Em 26 de junho de 2015, os EUA declararam a legalização da união civil entre pessoas do mesmo sexo (CHAGAS et al, 2011). A despeito disso, vamos rever a expressão "apenas por uma imagem" e levar em consideração alguns movimentos nas redes sociais. Como já é possível perceber, aos *memes* podem se integrar modalidades diversas, abordar assuntos diversos, entre eles, assuntos considerados polêmicos, envolvendo questões sociais, políticas, entre outras. Nesse caso, o *meme* surgiu da seguinte forma:

O site criou, logo após a aprovação da lei, uma forma dos seus usuários manifestarem seu apoio através de um filtro com a cor de arco íris – cores que fazem parte da bandeira do movimento LGBT - adicionado às fotos de perfil e o próprio Mark Zuckerberg aderiu à moda, além de muitas outras celebridades (CHAGAS et al, 2011).



Figura 5 – Mark Zuckerberg, fundador do facebook

Fonte: <http://www.museudememes.com.br/wp-content/uploads/2015/06/885x592-11667534-10102203860243201-2713296330820668368-n-20150626162410.jpg>

Acesso: em Junho de 2015

Nesse texto imagético, o *meme* (monomodal) foi então difundido na rede social do *Facebook* principalmente com o intuito de possibilitar aos internautas uma forma de apoiar a causa – união civil entre pessoas do mesmo sexo – e rebater o discurso daqueles que são

contra a legalização. Não se pretende aqui discutir a validade ou não desse recurso, o que é importante aqui é a função da imagem e sua significação. Observemos que uma primeira imagem foi divulgada com uma função textual (ser a favor de uma causa) e, conseqüentemente, *mimetizou-se* a partir do momento em que mais pessoas foram aderindo àquela modalidade rapidamente.

Fica claro que esse *meme* (Figura 5) não é constituído por elementos linguísticos, mas pelas cores da bandeira do movimento LGBT; no entanto, há toda uma construção de sentidos por trás dessa imagem (Figura 5). A partir do momento em que o internauta tem acesso à rede social específica e adere a essa informação é como se ele estivesse dizendo que é a favor da causa apresentada, e mais, contra o discurso daqueles que não a legitimam. Isso quer dizer que uma simples imagem – *meme*, mesmo sem elementos linguísticos, pode representar um ponto de vista bastante pertinente e que pode ser confirmado diante de outros movimentos nas redes sociais. O uso do *meme* indica que o internauta que acessa o *Facebook* legitima a causa representada pelo referente imagético.

Nos três casos citados acima, tem-se *memes* que se configuram através de recursos imagéticos e de elementos linguísticos e, no terceiro exemplo, um representado pelo uso de cores que indicam uma bandeira. Cada um dos textos discutidos e analisados apresenta um padrão de funcionamento diferenciado, circula livremente pelas redes sociais, apesar da possibilidade de ser mais frequente em alguns espaços virtuais do que outros (no terceiro caso, uso exclusivo do *Facebook* até então) e, ainda que se leve em consideração seu caráter cômico ou sarcástico. É preciso reconhecer que essas sutis manifestações textuais também abordam temáticas importantes a serem discutidas, representando pontos de vista do sujeito no ciberespaço.

### **Considerações finais**

Após caminhar por algumas considerações teóricas importantes, as quais envolvem os estudos culturais, a cibercultura, para além do aporte teórico da Linguística Textual que se fez presente, percebe-se que as análises deste trabalho constituem uma tentativa de estudo no sentido de observar manifestações textuais multimodais nas suas devidas proporções. É reconhecida aqui a importância de estudar o *meme* digital enquanto gênero textual emergente da cibercultura, pois sua produção é condicionada pelo (ciber)espaço em que são veiculados e produzidos.

O ciberespaço, lugar de livre produção e que proporciona a inteligência coletiva (LÉVY, 1999), responde, inclusive, pelo caráter do *meme* digital como artefato da cultura popular (aos que têm acesso aos recursos necessários), que reflete novas formas de comunicação e produção de sentidos.

Assim, é crucial relacionar o estudo de *memes* à multimodalidade do estudo de textos que em sua significação integram diversas semioses (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001). Com base nas análises, compreende-se, portanto, o caráter incipiente, mas não menos importante, deste trabalho no intuito de trazer para os estudos da LT noções que dialoguem com outras áreas do conhecimento, corroborando a perspectiva de um estudo multidisciplinar acerca do estudo do texto, sobretudo, no que alude ao desejo de expandir a noção de coerência textual para além dos elementos linguísticos.

Por fim, demonstramos que o *meme* digital é um gênero discursivo rico na sua composição e nas possíveis abordagens. É artefato da (ciber)cultura e a ele pode ser conferido caráter multimodal (sendo aqui realizada uma simples análise de algumas modalidades) e ser rapidamente veiculado no ambiente virtual através das redes sociais, possibilitando interação e atendendo a contextos sociais e culturais de naturezas distintas.

## Referências

BLACKMORE, Susan. **The Meme Machine**. Oxford University Press, 2000. p. 1-52.

CASTRO, Lorena Gomes Freitas de; CARDOSO, Thiago Gonçalves. Memes: os replicadores de informação. **Anais eletrônicos do VI ENPOLE**. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, Janeiro de 2015. Disponível em <[http://enpoleufs.com.br/textos/Lorena\\_Gomes.pdf](http://enpoleufs.com.br/textos/Lorena_Gomes.pdf)>. Acesso em: maio de 2015.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2012.

\_\_\_\_\_; CUSTÓDIO FILHO, Valdinar. **Revisitando o estatuto do texto**. Revista do GELNE, Piauí, v. 12, n. 2, 2010.

CHAGAS, Viktor; FREIRE, Fernanda; RIOS, Daniel. **Museu de Memes**. 2011. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/acervo/>>. Acesso em: 16 jun. 2015.

CHEN, Carl. **The Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan**: Popular Internet Culture in the Age of Online Digital Reproduction. *Habitus*, Yale University, New Haven, CT, Vol III. p. 6-19. 2012. Disponível em: <[http://www.yale.edu/habitus/habitus\\_design\\_6.625\\_\(3\).pdf](http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_(3).pdf)>. Acesso em: Maio de 2015.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. Oxford University Press. 30ª ed. 2006. p. 1-20; 189-201.

DIONISIO, Angela Paiva. Gêneros textuais e multimodalidade. In KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S.; (Org.). **Gêneros Textuais**: reflexões e ensino. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. p. 137-151.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. Uma introdução aos estudos culturais. **Revista FAMECOS**, Rio Grande do Sul. v. 1, n. 9, 1998. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3014/2292>>. Acesso em Julho de 2015.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

KRESS, Gunther; LEEUWEN, Theo Van. **Multimodal Discourse**: the modes and media of contemporary communication. Oxford University Press, 2001. p. 1-21.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p. (Coleção TRANS). p. 21-45, 77-85. Disponível em: <[http://www.moodle.ufba.br/file.php/8897/levy\\_cibercultura.pdf](http://www.moodle.ufba.br/file.php/8897/levy_cibercultura.pdf)>. Acesso em Junho de 2015.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Linguística de texto**: o que é e como se faz? São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

\_\_\_\_\_. Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação. In KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S.; (Org.). **Gêneros Textuais**: reflexões e ensino. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. p. 16-31.

\_\_\_\_\_. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C.; (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construções de sentido. São Paulo: Cortez, 2010. p. 11-80.

\_\_\_\_\_. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

ORTIZ, Renato. **Estudos Culturais**. Revista Tempo Social. vol. 16. n. 1. São Paulo, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ts/v16n1/v16n1a07.pdf>>. Acesso em: junho de 2015.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Trad. Lólio Lourenço de Oliveira. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. p. 9-31; 205-239. Disponível em: <http://www.usp.br/cje/anexos/pierre/raymondwilliamscultura.pdf>. Acesso em junho de 2015.

Artigo recebido em: 30/04/2016.

Artigo aceito em: 17/07/2016.

Artigo publicado em: 30/07/2016.