

Universidade Federal de Juiz de Fora
Programa de Pós-Graduação em Linguística

Krícia Helena Barreto

**OS MEMES E AS INTERAÇÕES SOCIAIS NA INTERNET:
*UMA INTERFACE ENTRE PRÁTICAS RITUAIS
E ESTUDOS DE FACE***

Juiz de Fora
2015

Krícia Helena Barreto

**OS MEMES E AS INTERAÇÕES SOCIAIS NA INTERNET:
*UMA INTERFACE ENTRE PRÁTICAS RITUAIS
E ESTUDOS DE FACE***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Juiz de Fora, área de concentração em Linguagem e Sociedade, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Linguística.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Sonia Bittencourt Silveira

Coorientador: Prof. PhD Daniel Z. Kádár

**Juiz de Fora
2015**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Barreto, Kricia Helena.

Os memes e as interações sociais na internet : Uma interface entre práticas rituais e estudos de face / Kricia Helena Barreto. -- 2015.

147 f. : il.

Orientadora: Sonia Bittencourt Silveira

Coorientador: Daniel Z. Kádár

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Linguística, 2015.

1. Memes de Internet. 2. Rituais Relacionais. 3. (Trabalhos de) Face. 4. Linguística Interacional. 5. Comunicação Mediada por Computador. I. Silveira, Sonia Bittencourt, orient. II. Kádár, Daniel Z., coorient. III. Título.

Krícia Helena Barreto

**Os memes e as interações sociais na internet:
uma interface entre práticas rituais e estudos de face**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Juiz de Fora, área de concentração em Linguagem e Sociedade, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Linguística.

Aprovada em 06 de outubro de 2015.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Sonia Bittencourt Silveira (UFJF)

Prof^a. Dr^a. Amitza Torres Vieira (UFJF)

Prof. Dr. Luiz Fernando Matos Rocha (UFJF)

Prof^a. Dr^a. Maria do Carmo Leite de Oliveira (PUC-Rio)

Prof^a. Dr^a. Raquel da Cunha Recuero (UCPel)

Juiz de Fora

2015

AGRADECIMENTOS

Esta tese foi meu mais ambicioso projeto até agora. Jamais poderia ter imaginado os extraordinários caminhos pelos quais passaria para a realização deste trabalho. Muitas foram as pessoas que me acompanharam ao longo deste processo, fazendo-se necessário agradecer àqueles sem os quais esta tese não teria se tornado o que é.

A primeira dessas pessoas foi a minha querida orientadora e amiga Sonia Bittencourt, que esteve presente com muita dedicação em cada momento desta pesquisa. Poder compartilhar de sua sabedoria ao longo de todos esses anos é um privilégio que levarei para sempre comigo.

O tempo passado com o brilhante linguista Daniel Kádár, na Universidade de Huddersfield, também foi de fundamental importância para a realização deste trabalho. Nossas conversas não apenas abriram meus olhos para novos caminhos nos estudos sociais da linguagem, como me levaram a um imenso crescimento acadêmico e pessoal.

Sou enormemente grata, ainda, aos professores Luiz Fernando Matos Rocha, Amitza Torres Vieira, Maria do Carmo Leite de Oliveira e Raquel da Cunha Recuero por tão gentilmente aceitarem fazer parte desta discussão, além das professoras Maria das Graças Pereira, Wânia Terezinha Ladeira, Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda e Denise Barros Weiss por cederem seu tempo para a leitura deste trabalho.

É necessário agradecer a secretaria e coordenação do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Juiz de Fora por facilitarem meu percurso sempre de forma tão prestativa.

Além disso, o apoio recebido através da bolsa de fomento à pesquisa da FAPEMIG e da bolsa de doutorado-sanduíche concedida pela CAPES também foram auxílios essenciais para o desenvolvimento desta pesquisa.

E, por último, mas não menos importante, é preciso agradecer aos amores da minha vida, sem os quais o caminho teria sido extremamente árduo. Agradeço ao Marcus, meu maior companheiro de todos os momentos, por todo o seu cuidado e apoio em cada passo dessa jornada. Agradeço a minha família, em especial aos meus pais Sônia e Alexandre e meu irmão Lucas, pelo carinho de toda a vida, e aos queridos amigos, pelas horas de companheirismo, essenciais para recuperar o fôlego antes de cada nova empreitada.

We live in a globalizing world. That means that all of us, consciously or not, depend on each other. Whatever we do or refrain from doing affects the lives of people who live in places we'll never visit. And whatever those distant people do or desist from doing has its impact on the conditions in which we, each one of us separately and together, conduct our lives.

Zygmunt Bauman, 2001

RESUMO

Este estudo tem como objeto o fenômeno conhecido como “**memes de Internet**”, produzidos no ambiente virtual do website denominado <9gag>, tendo sido focalizada a seção de comentários realizados sobre os memes postados por seus participantes. A partir de uma perspectiva interacional dos estudos do discurso, investigamos a maneira como a replicação dos memes de Internet sinaliza as práticas rituais constitutivas desse grupo e afeta a forma como as *faces* dos participantes são co-construídas e negociadas no curso da interação. Os rituais e as faces reivindicadas são vistos, então, como práticas que emergem e são sensíveis ao aqui e agora do uso da linguagem nesse contexto. As práticas de reprodução memética, compreendidas como unidades de transmissão cultural e de difusão da informação, fundamentadas na *imitação*, quando analisadas sob a perspectiva dos rituais relacionais (Kádár, 2013), vão muito além do simples entretenimento dentro de um grupo como o <9gag>. Elas auxiliam na formação e na manutenção do *ethos* dessa comunidade virtual, fornecendo o *status* de membros legítimos àqueles que acatam as regras interacionais estabelecidas através dessas práticas. A participação e o alinhamento às práticas rituais do grupo gerou o sentimento de pertencimento e identificação entre os participantes, legitimando-os como *membros* dessa comunidade, unidos pelo compartilhamento dos valores disseminados pelos memes, do conhecimento das práticas do grupo, e das representações simbólicas construídas pelo grupo. Além disso, através dos processos de elaboração das *faces*, pudemos verificar como os interagentes *modelam* as interações da comunidade ao se (des-)alinharem com os tipos de face que emergem nesse website.

PALAVRAS-CHAVE: Memes de Internet. Rituais Relacionais. (Trabalhos de) Face. Linguística Interacional. Comunicação Mediada por Computador.

ABSTRACT

The object of this study is the phenomenon known as ‘**Internet memes**’, produced within a virtual environment, in a website called <9gag>. The comments section was the main focus of analysis. From an interactional perspective on discourse, it has been investigated the way Internet meme replication signals ritual practices constitutive of this group and how it affects the way participants’ *faces* are co-constructed and negotiated in the course of interaction. Thus, rituals and faces claimed are seen as emergent practices that are sensitive to the interactional here-and-now of language use in this context. Meme-replication practices (understood as units of cultural transmission and dissemination of information, based on *imitation*), when analysed from the perspective of relational rituals (Kádár, 2013), have interactional effects that go beyond simply entertaining a group such as <9gag>. They help build and maintain the *ethos* of this virtual community, by giving membership *status* to those participants who abide by the interactional rules established through these practices. Participation and alignment with the group’s ritual practices have generated the feeling of belonging through identification among participants, legitimating them as *members* of this community, connected by the sharing of values disseminated by memes, the knowledge of the group’s practices and the symbolic representations constructed by the group. Moreover, it has been verified that through *facework* processes interactants *model* interactions within this community by (dis-)affiliating themselves with the types of face that emerge in this website.

KEYWORDS: Internet memes. Relational Rituals. Face(work). Interactional Linguistics. Computer Mediated Communication.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
ARTICULAÇÕES TEÓRICAS.....	14
2.1. INTERAÇÃO ONLINE.....	14
2.2. REDES E COMUNIDADES VIRTUAIS	22
2.2.1. REDES SOCIAIS NA INTERNET	22
2.2.2. A FORMAÇÃO DE COMUNIDADES NO AMBIENTE VIRTUAL	25
2.3. MEMES DE INTERNET	28
2.4. O CONCEITO DE FACE SEGUNDO GOFFMAN.....	39
2.4.1. A ELABORAÇÃO DA FACE.....	42
2.4.2. FACE E AS INTERAÇÕES SOCIAIS: UM RETORNO À GOFFMAN	45
2.5. RITUAIS	48
2.5.1. A TRADIÇÃO DE DURKHEIM	49
2.5.2. GOFFMAN E OS RITUAIS DE INTERAÇÃO.....	53
2.5.3. RITUAIS RELACIONAIS	56
2.5.4. RITUAIS EM GRUPO: A IDENTIFICAÇÃO ENTRE 'INGROUPS' E 'OUTGROUPS'	60
A QUESTÃO METODOLÓGICA	66
3.1. A PESQUISA QUALITATIVA E O ESTUDO DE CASO	66
3.2. O CONTEXTO DA PESQUISA	67
3.2.1. GERAÇÃO DOS DADOS.....	67
3.2.2. O <9GAG>.....	68
3.3. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE.....	69
ANÁLISE DOS DADOS.....	74
4.1. OS MEMES DE INTERNET.....	74
4.2. AS PRÁTICAS RITUAIS.....	81
4.2.1. O USO DO HUMOR COMO CONSTITUTIVO DO GRUPO	85
4.2.1.1. Sarcasmo, ironia e humor	85
4.2.1.2. Subverter expectativas	88
4.2.2. A GERAÇÃO DE CONFLITO.....	89
4.2.2.1. Gerar controvérsia propositalmente	90

4.2.2.2. Estereótipos nacionais.....	92
4.2.3. COMPARTILHAR CONHECIMENTO DE MUNDO	94
4.2.3.1. Frases pré-estabelecidas.....	94
4.2.3.2. Citações	96
4.2.3.3. Personagens	99
4.2.4. COMPARTILHAR CONHECIMENTO LINGUÍSTICO	101
4.2.4.1. Erros gramaticais	101
4.2.4.2. Diferentes sistemas de categorização.....	103
4.2.4.3. Troca de letras.....	105
4.2.5. RECONHECIMENTO IDENTITÁRIO	107
4.2.5.1. Automeação dos membros do grupo.....	107
4.3. A INTERFACE PRÁTICAS RITUAIS E TRABALHOS DE FACE	109
4.3.1. COMPORTAMENTOS/ATRIBUTOS CONSTITUTIVOS DO GRUPO	109
4.3.1.1. O ser antissocial	110
4.3.2. DEMONSTRAR CONHECIMENTO	113
4.3.2.1. Conhecimento das práticas rituais	114
4.3.3. DEMONSTRAR EMPATIA	116
4.3.3.1. O fornecimento de background.....	117
4.3.4. GERAR CONFLITO	118
4.3.4.1. Trollagem.....	119
4.3.4.2. Crítica ou menosprezo à nacionalidade	123
4.4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	125
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
REFERÊNCIAS.....	141

INTRODUÇÃO

A mudança da rotina social dos seres humanos nos tempos modernos tem levado as pessoas a, cada vez mais, utilizarem a Internet como meio de interação a partir do qual os indivíduos criam e mantêm suas relações interpessoais e constroem novas formas de se comunicarem e se relacionarem no mundo virtual. Tal realidade leva a uma nova forma de sociabilidade das interações sociais, com a criação de redes e comunidades virtuais, e exige que as pessoas estejam em um processo de constante aprendizado de modo a adquirir as novas formas e dinâmicas das redes e participar dos novos rituais que surgem com uma frequência cada vez maior nesse ambiente.

O objeto de estudo deste trabalho é o fenômeno conhecido como “**memes de Internet**”, que será analisado a partir de uma perspectiva interacional da linguagem. Richard Dawkins (1976), em sua obra “*O Gene Egoísta*”, define o meme como uma unidade de transmissão cultural e de difusão da informação, fundamentado na *imitação*, que é a forma básica de aprendizado social geradora de padrões de comportamento (Recuero, 2006). Os memes são, portanto,

todo o conhecimento adquirido por réplica, tudo aquilo observado e imitado é considerado meme, como os hábitos, os valores, os padrões estéticos e qualquer produto cultural difundido. Uma vez copiado, o meme ajuda na implantação de crenças e valores, ganhando mais força a cada novo hospedeiro e garantindo sua autenticidade por meio da familiaridade (MORAES, MENDES E LUCARELLI, 2011, p. 5-6).

No ambiente virtual, por sua vez, os memes “são entendidos como ideias, brincadeiras, jogos, piadas ou comportamentos que se espalham através de sua replicação de forma viral” (Fontanella, 2009, p. 8), caracterizados a partir de determinados aspectos sociais, culturais, temporais, espaciais, etc.

Neste trabalho, optamos por selecionar e analisar a produção memética observável nas interações como sendo replicadas através de **práticas rituais**. Para isso, realizaremos a observação, ao longo do tempo, do histórico de interações entre os participantes de um *website*

chamado <9gag>¹. Trata-se de um ambiente virtual conhecido principalmente pelo uso recorrente de memes², aberto a todos os usuários da Internet, que podem tanto visualizar as postagens quanto interagir com outros participantes na seção de comentários.

Estudar os memes sob o olhar das práticas rituais significa compreender que sua replicação em determinados ambientes encontra-se atrelada a valores simbólicos, culturais e sociais, contribuindo para a formação de grupos de interesses compartilhados. Afinal, ao se alinharem às *práticas rituais do grupo* (conforme definido por Kádár, 2013), os indivíduos transmitem sua ‘dependência social’ ou expressam seu desejo de encontrar um lugar na comunidade, e de criar novas dependências sociais. “O ritual pode promover solidariedade social sem implicar que as pessoas compartilham os mesmos valores, ou até mesmo a mesma interpretação do ritual”³ (Kertzer, 1988).

Ao compreender, portanto, os memes de Internet como sendo performances significativas para seus participantes, a partir das quais eles podem criar/manter *identidades individuais e coletivas* (Benwell e Stokoe, 2006) através de ideologias sociais e culturais compartilhadas, buscaremos analisar, neste estudo, os memes propagados através das práticas rituais, identificadas a partir das ações e das práticas discursivas que os participantes realizam em suas interações na seção de comentários do *website* selecionado para este trabalho.

Visando, então, perceber quais os efeitos que a reprodução memética possui sobre as interações sociais realizadas dentro da comunidade virtual <9gag>, verificaremos, ainda, a maneira como a replicação dos memes de Internet afeta a forma como as *faces* dos participantes são co-construídas e negociadas no curso da interação.

O conceito de *face*, introduzido na literatura ocidental por Erving Goffman (1980[1955]), tem sido, ao longo dos anos, constantemente revisitado por estudiosos da área da linguagem e da interação social com vistas, muitas vezes, a criticá-lo e/ou remodelá-lo. Apoiando-se no trabalho de Bargiela-Chiappini (2003), porém, que advoga por um retorno ao conceito basal de *face* introduzido pelo sociólogo que, influenciado pelo trabalho de Durkheim (1912) e pelos conceitos chineses de Ho (1976) e Hu (1944), a define como sendo “o valor social positivo que uma pessoa efetivamente reclama para si mesma através daquilo

¹ <<http://www.9gag.com/>>

² <<http://pt.wikipedia.org/wiki/9GAG>>

³ Tradução da autora. No original: “Thus, ritual can promote social solidarity without implying that people share the same values, or even the same interpretation of the ritual.”

que os outros presumem ser a linha por ela tomada durante um encontro específico”, optamos, neste trabalho, por um retorno ao conceito original de *face* e trabalho de *face* do autor.

Acreditamos que o conceito de *elaboração da face* de Goffman, diferentemente do que alguns críticos reivindicam (cf. Arundale, 2006, 2009), não é incompatível com uma análise interacional do discurso. Afinal, para o estudioso, o trabalho de *face* focaliza os modos através dos quais as pessoas mantêm a *ordem interacional* ao apresentarem suas *faces* e as imagens de seus *selves* uns aos outros nas relações sociais ao longo de suas interações.

A análise dos dados, assim, buscará responder às seguintes questões de pesquisa:

- (1) O que caracteriza a produção dos memes de Internet, sob uma perspectiva interacional?
- (2) Que tipos de práticas rituais estão envolvidas na produção dos memes analisados?
- (3) Que trabalhos de face são tornados relevantes nos memes estudados?
- (4) Compreendidos sob a perspectiva das práticas rituais, quais as influências que a (des)afiliação a essas práticas (os memes) podem exercer sobre a interação social e, mais amplamente, sobre a comunidade virtual estudada?

O objetivo geral de nossa pesquisa é, portanto, compreender como os memes de internet, quando vistos sob a ótica das práticas rituais, são capazes de exercer influências sobre a interação social e, mais amplamente, sobre a comunidade virtual estudada, através da análise dos trabalhos de *face* realizados pelos participantes.

E, especificamente, busca-se:

- investigar o que caracteriza a produção dos memes de internet, sob uma perspectiva interacional;
- verificar que tipos de práticas rituais estão envolvidas na produção dos memes analisados;
- verificar que trabalhos de face são tornados relevantes nos memes estudados;
- analisar quais as influências que a (des)afiliação a essas práticas (os memes) podem exercer sobre a interação social e, mais amplamente, sobre a comunidade virtual estudada, quando compreendidos sob a perspectiva das práticas rituais.

Consideramos que a relevância da interface entre os conceitos de **práticas rituais e (trabalhos de) face** para a análise da replicação dos memes de Internet nos estudos interacionais está justamente na influência do fenômeno virtual na formação de grupos de identidade e memória (Thurlow et al., 2004) e na forma como tal fenômeno reflete a maneira como as pessoas interagem entre si no meio *online*. “A história dos memes de internet pode ser breve se comparada a outros produtos culturais, mas sua evolução em expansão oferece meios de compreender a cultura digital para além de uma característica de subcultura” (Caetano, 2013, p. 1).

Acreditamos que a compreensão dos fenômenos meméticos replicados na Internet pode nos ajudar a começar a compreender os diversos modos de relação, de valores e de identidade que são desenvolvidos neste ambiente. Esperamos, assim, que este estudo possa contribuir para uma melhor compreensão do novo modo de convívio social que tem tomado forma com o avanço cada vez mais rápido da tecnologia *online*, através das redes sociais, *weblogs*, *websites*, mensagens instantâneas, etc., afinal, o estudo dos memes apresenta-se “como consideração de uma linguagem original, parte de um organismo próprio que transpõe barreiras, facilitando e libertando a comunicação em sua forma convencional escrita, possibilitando uma expressividade coletiva e criando uma nova dinamização na rede” (Moraes, Mendes e Lucarelli, op. cit., p. 14).

Este trabalho estrutura-se em cinco capítulos principais: (1) Introdução, (2) Articulações Teóricas, (3) A Questão Metodológica, (4) Análise dos Dados, e (5) Considerações Finais.

Após realizadas as considerações iniciais, no primeiro capítulo, uma breve revisão da literatura relevante para nossa análise será elaborada no capítulo dois. Inicialmente, abordaremos os principais conceitos e estudos a respeito do modo como as pessoas interagem no meio virtual, como elas assimilam as novas dinâmicas e formatos que este ambiente oferece, e, principalmente, como as pessoas estabelecem suas redes sociais na internet e se unem em torno de um sentimento comum de pertencimento ao se organizarem nas chamadas *comunidades virtuais*. Em seguida, apresentaremos os conceitos e estudos basais para a compreensão do objeto desta análise, os *memes de internet*, utilizando exemplos retirados de *websites* da rede que reiteram a teoria. Na sequência, serão apresentados os conceitos de *face* e *trabalhos de face* como desenvolvidos por Goffman. E, por fim, revisaremos os conceitos basais de *ritual* de Durkheim e sua introdução nas interações do cotidiano realizada por

Goffman. A partir daí, apresentaremos o conceito de *rituais relacionais* desenvolvido por Kádár e seu foco nos rituais realizados localmente dentro da unidade social da rede comunicativa para então, discutir, brevemente, o conceito de identidade emergente do grupo.

O terceiro capítulo consistirá de uma breve justificativa de nossas escolhas metodológicas, além de definir e situar os dados gerados para esta pesquisa.

No quarto capítulo, realizaremos a análise de nossos dados, focalizando as práticas discursivas realizadas pelos participantes através da replicação dos memes de Internet que sinalizam ações rituais e os trabalhos de *face* tornados relevantes pelos interagentes no grupo estudado. A discussão dos resultados segue à análise. E, por fim, encerraremos esta pesquisa com as considerações finais.

ARTICULAÇÕES TEÓRICAS

2.1. INTERAÇÃO ONLINE

Inicialmente, faz-se necessário questionar o pensamento comum de que a comunicação mediada por computadores, através da Internet, relaciona-se a um único grupo social “dominante” através de um ambiente singular de interação. Cada vez mais o ambiente online é composto de múltiplos e diversos espaços nos quais se encontram representados os mais variados atores sociais, subculturas, classes sociais e nichos (Amaral, 2011), através da participação colaborativa na rede. O ambiente virtual pressupõe autonomia através de recursos de interconexão e compartilhamento mútuo.

Desse modo, os sistemas de publicação na Internet tornam-se não apenas indexadores de informação, mas passam a adquirir novas formas de uso e novas culturas, transformando-se em fortes ferramentas de interação social. Recuero (2006a, 2007) chama a atenção para a ferramenta de comentários em *websites*, *weblogs* e redes sociais, por exemplo. Tal recurso passa a ser parte essencial das postagens na Internet, compreendendo um espaço de interação, através do qual é possível constituir e manter laços sociais. As postagens nas páginas da Internet, juntamente com seus comentários, avaliações e personalizações, são formas de comunicação e representação que replicam ideias e informações e proporcionam, assim, a formação e a complexificação das redes sociais, com dinâmicas próprias e diferenciadas (Recuero, 2007, p. 23). “Há a predominância da discussão entre grupos de interesses convergentes, que, segundo Manuel Castells (1999), se comunicam em um processo de interação liberta, fundada na cooperação, na reciprocidade e na informalidade” (Moraes, Mendes e Lucarelli, 2011, p. 4).

Segundo Marcuschi (2008, p. 199), a Internet e todos os gêneros ligados a ela (tais como *e-mails*, *chat rooms*, fóruns de discussões, etc.) são eventos textuais fundamentalmente baseados na escrita. Em tais ambientes, ao tentar encontrar meios de *compensar* uma perda de pistas não-verbais e uma ausência do contexto audiovisual, presentes na interação face-a-face (Benwell & Stokoe, 2006), a comunicação mediada por computadores (CMC) acaba por assumir determinadas características singulares. Em um contexto face-a-face, podemos juntar

uma grande quantidade de informações simplesmente através da entonação, aparência, expressões faciais, gestos e ações dos interlocutores (p. 252). Porém, em uma interação mediada por computadores, na maioria das vezes, faz-se necessária a inserção de elementos criativos capazes de suprir a ausência dessas informações audiovisuais.

Nas salas de bate-papo, nas discussões dos comentários em *websites* ou fóruns de discussão, na troca de *e-mails* ou de mensagens instantâneas, observamos a presença de representações verbais ou visuais que contribuem não apenas para auxiliar na compreensão da elocução, para revelar estados emocionais, motivações ou expressar relações interpessoais, mas também para a apresentação de uma identidade online. A utilização de apelidos (*nicknames*), avatares (representações visuais das pessoas na tela), descrições verbais ou visuais e informações pessoais são todos meios de criar personalidades identificáveis em um ambiente relativamente anônimo (Barnes, 2003; Baym, 1998).

Benwell & Stokoe (op. cit.) demonstram como a CMC é realizada através de um conjunto de conceitos linguísticos: a tomada de turno, a gramática, a textualidade, a pragmática, a grafologia e o léxico, conforme veremos a seguir.

Como esperado, as regras para a tomada de turno em uma conversa na CMC são diferentes daquelas das conversas face-a-face (p. 258-259). Inicialmente, o meio online geralmente não sinaliza sobreposições ou discursos simultâneos nas interações entre os participantes na Internet, visto que apenas um usuário tem acesso ao turno por vez. O sentido de ‘co-presença’ (em vez de monólogo), porém, é registrado quando os interlocutores ‘quebram’ seus turnos e enviam suas mensagens divididas em blocos separados. Esta é, ainda, uma estratégia para se acelerar a interação, uma vez que o interlocutor pode começar a ler a mensagem enquanto o outro ainda está escrevendo. Além disso, os lugares relevantes para a troca de turno podem não ser tão claros na CMC como ocorre na interação face-a-face, uma vez que pistas como olhares, prosódia, etc., importantes para direcionarem os usuários a uma interpretação relevante, não estão presentes na conversa online. Tal “falta”, porém, é compensada através de recursos criativos que demonstram que a diferenciação nas regras de tomada de turno não é impedimento para sequências conversacionais bem sucedidas na CMC. Um desses recursos é o uso escrito de continuadores ou marcadores discursivos (“mmm”, “aham”, “sei”, “uau”, etc.) ou o uso de imagens e *emoticons* que realizam essa função. Ainda outra diferença relativa à tomada de turno na CMC diz respeito à ocorrência de respostas múltiplas ou simultâneas. Enquanto na interação face-a-face as respostas

simultâneas são comumente abandonadas, deixando-se apenas um participante finalizar seu turno por vez, na CMC todas as respostas simultâneas dos usuários ficam registradas nas páginas, podendo ser ignoradas ou não pelos participantes de acordo com sua relevância em relação ao tópico. Podemos perceber, assim, que os usuários aprendem a se adaptar às características singulares da CMC em relação à troca de turno.

Outro conceito linguístico explorado pelas autoras foi o uso de construções gramaticais nas interações online (p. 260). Como esperado, principalmente nas mídias informais da CMC, como salas de bate-papo, por exemplo, o uso de recursos gramaticais tende a assemelhar-se à fala offline, e não ao discurso escrito formal. A gramática é afetada pela característica da velocidade nas respostas (que, em algumas mídias, como bate-papo em salas ou aplicativos de mensagens instantâneas – *messengers* –, devem ser necessariamente sincrônicas – ou praticamente sincrônicas – aos turnos anteriores), de modo que as autoras observaram o grande uso de construções não padrão da língua, com o uso de elipses e contrações (tais como ‘*msg*’ para representar a palavra ‘mensagem’; ‘*vc*’ para ‘você’; ‘*fds*’ para ‘fim de semana’, etc.), o que sustenta a ideia de que a CMC é fortemente dominada por uma orientação oral, mais do que a escrita convencional.

Assim, os formatos da CMC que mais se assemelham à conversação oral são os meios que proporcionam a interação *síncrona*, ou seja, aqueles que exigem a copresença de todos os participantes ao mesmo tempo, com a expectativa de resposta imediata, como nos aplicativos de bate-papo, por exemplo. Neste estudo, porém, conforme veremos, a forma primordial de interação na seção de comentários é a chamada *assíncrona*.

As interações *assíncronas*, conforme discorre Recuero (2014), são representativas das novas formas de se comunicar na CMC, visto que são interações espalhadas no tempo, quando os envolvidos não estão conectados simultaneamente e a expectativa de resposta não é imediata. Essa assincronia é que possibilita pessoas temporalmente distantes tomar o turno e recuperar as interações, permitindo que uma única postagem venha a ter, por vezes, milhares de comentários acessíveis a todos os participantes.

Uma característica bastante útil das interações assíncronas é sua capacidade de permanecer no meio virtual, podendo ser recuperadas em tempos futuros, independente da presença *online* dos atores. Assim, ainda conforme a autora:

Com isso, as conversações tomam outra dimensão: elas são reproduzidas facilmente por outros atores, espalham-se nas redes entre os diversos

grupos, migram e tornam-se conversações cada vez mais públicas, moldam e expressam opiniões, geram debates e amplificam ideias (RECUERO, op. cit., p. 116).

As interações assíncronas são capazes, então, de registrar uma nova forma de tomada de turnos nas interações na CMC. Um aspecto da textualidade observado por Benwell & Stokoe (op. cit., p. 260-261) foi o modo não-linear como o discurso é construído em diversos ambientes online. Não há, necessariamente, um ponto de início ou uma sequência exata de registros dos turnos (vide a dispersão das elocuições em seções de comentários em *weblogs*, por exemplo), de modo que os usuários devem conceitualizar a formação de tópicos primordialmente em termos espaciais, e não em termos temporais, como na interação face-a-face.

Em relação aos aspectos pragmáticos da CMC, as autoras observam que eles diferenciam-se das interações face-a-face principalmente no que diz respeito a aspectos de *polidez* e *eficiência* (p. 261-262). As características formais e contextuais da CMC tendem a intensificar a *eficiência* comunicativa (cf. Grice, 1975), enquanto sacrificam a produção de *polidez* (cf. Brown e Levinson, 1987). As mensagens enviadas de forma rápida (principalmente em mídias como as salas de bate-papo), sem o auxílio de pistas como as expressões faciais, gestos e entonação, que ajudam a especificar qual é o tom da elocução, podem correr o risco de causar ofensa, uma vez que, para manter a eficiência da comunicação, os interagentes muitas vezes precisam economizar no texto escrito online, eliminando, por exemplo, elementos de mitigação à face, o que poderia dar origem a uma expressão aparentemente direta e rude. Por outro lado, os usuários tendem a compreender as “normas” que governam o ciberespaço, e costumam ajustar suas expectativas de acordo.

Na comunicação online, o uso de grafologia é muito significativo, visto que nem todas as pistas paralinguísticas disponíveis na interação face-a-face estão presentes na CMC (p. 263). Um dos recursos grafológicos mais utilizados na Internet é o chamado *emoticon* (representações do humor ou atitude do falante através de símbolos, tais como: ☺). Tais elementos possuem uma importante função interpessoal, uma vez que transmitem ao leitor pistas sobre como a mensagem deve ser lida e interpretada, podendo evitar uma possível ofensa ou falha na interpretação. Há, ainda, outros recursos grafológicos capazes de representar estados, tais como o uso de capitalização (como, por exemplo: “O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?”), que pode ser considerada uma quebra da etiqueta na Internet (a

chamada “*netiqueta*”), uma vez que a capitalização representa o aumento no tom de voz online, podendo seu uso indiscriminado dar a impressão de que o usuário está gritando ou irritado com seu interlocutor.

E, por fim, as autoras observam que o léxico é uma dimensão da linguagem que é fortemente afetado na CMC (p. 263-264). Como um novo meio tecnológico, a comunicação mediada por computadores encontra-se à frente da inovação lexical, com a utilização criativa de neologismos, acrônimos, tais como o inglês ‘LOL’ (*‘laughing out loud’*, ou ‘rindo alto’), utilizado para compensar uma ausência de informação da ação corporal e sinalizar uma avaliação da elocução do falante. As autoras ainda observam que tais acrônimos podem ser complexos e exclusivos de ambientes particulares na Internet, contribuindo para um sentimento de identificação de um grupo.

Observamos, portanto, que, ao se estudar a linguagem e culturas relacionadas à Internet, é necessário considerar modos e habilidades comunicativos únicos de se representar sentimentos e emoções no meio online de interação, não apenas através de estratégias verbais, mas também estratégias visuais tais como “o compartilhamento de conteúdo multimidiático (músicas, textos, imagens, etc.) e o uso criativo de *emoticons* (sinais gráficos que representam expressões como sorrisos, irritação, afeto, entre outros)” (Amaral, 2011, p. 1). De fato, como afirmam Thurlow et al. (2004), os novos modos de se comunicar na Internet surgem como uma resposta não apenas a evolução tecnológica, mas essencialmente, a mudanças sociais. E a Internet atualmente se apresenta como uma coletânea de diferentes sistemas e subsistemas, cada qual com seu próprio gênero e tipo comunicativo, de modo que cada vez menos a interação online é meramente textual e cada vez mais ela se torna multimodal (através de recursos de vídeos, câmeras, sons e gráficos).

Essa atualização de recursos permite que os usuários da Internet acessem mais informações de forma mais rápida do que o fariam por meio de textos impressos. No modo online, os participantes se tornam agentes ativos daquilo que consomem: as informações encontram-se espalhadas na Internet, cabe aos usuários visitar as páginas, observar os blocos de informações disponíveis e escolher aquilo que desejam investigar através do recurso de *links*. Porém, esse tipo de leitura requer um novo tipo de atenção: são necessárias “novas habilidades de leitura e compreensão, tais como um novo tipo de percepção visual, a capacidade de leitura dentro das formas visuais disponíveis online, e a habilidade de negociar

uma grande quantidade de informações justapostas a sons e imagens”⁴ (Thurlow et al., 2004, p. 225).

No surgimento das primeiras comunidades online, como lembram Judith Donath (1998) e Nancy Baym (2010), o caráter lúdico e transgressor da linguagem era caracterizado pelo humor ácido representado através dos *emoticons* e de práticas culturais como “*trollagem*” (o ato de sistematicamente desestabilizar uma discussão provocando as pessoas envolvidas no grupo)⁵ (Amaral, 2011, p. 1). Como nos lembra Amaral (op. cit.), tal tipo específico de linguagem associava-se, sobretudo, à identidade dos primeiros usuários, vinculados à cultura *nerd*. Porém, conforme a participação de um maior número de grupos sociais se amplia (a partir da popularização da Internet), também a diversificação do discurso começa a ser observada, com o surgimento de fóruns e *websites* de nicho que tendem a construir determinadas práticas discursivas e rituais próprios compartilhados pela comunidade (conforme veremos mais detalhadamente no item 2.5 adiante), através da utilização de memes de Internet em *websites* como o <9gag>, por exemplo (<<http://www.9gag.com/>>), ou do compartilhamento de histórias pessoais e mensagens de incentivo em *weblogs* de beleza e saúde, como o <Acredita, Bonita!> (<<http://www.acreditabonita.com.br/>>), e assim por diante.

O surgimento de recursos e práticas específicas da linguagem das redes sociais (tais como digitar o @ antes do nome do usuário em fóruns para direcionar a resposta a um usuário específico ou utilizar o # antes da indexação de um termo ou palavra-chave relativa a informação postada) complexifica os usos e apropriações dessas práticas, e exige que os usuários da Internet estejam em um processo de constante socialização⁶ de modo a adquirir e

⁴ Tradução da autora. No original: “*It requires new reading and comprehension skills, such as a new type of visual perception, the capacity to read within the visual forms available online, and the ability to negotiate the barrage of information juxtaposed with sounds and images.*”

⁵ O termo *troll* “começou a ser utilizado a partir de fóruns e listas de discussões nos primórdios da internet, e o termo foi baseado no *troll* do folclore escandinavo, um ser horrendo e antissocial que aparece nos contos infantis”. (Amaral & Quadros, 2006 *apud* AMARAL, 2011).

⁶ “A partir de uma perspectiva sociológica, ser humano é ser *socializado*. A **socialização** é o processo através do qual os indivíduos aprendem a ser membros funcionais da sociedade. Ser “socializado”, em outras palavras, sugere que o indivíduo compreende as regras, costumes, linguagem, e símbolos que caracterizam uma cultura particular e podem recorrer a eles adequadamente na interação social.” (Grauerholz & Swart, p. 3, 2012). Tradução da autora. No original: “*From a sociological perspective, to be human is to be socialized. Socialization is the process by which individuals learn to be functioning members of society. To be “socialized”, in other words, suggests that one understands the rules, customs, language, and symbols that characterize a particular culture and can draw upon these appropriately in social interaction.*”

participar dos novos rituais que surgem com uma frequência cada vez maior no ambiente online.

Por um lado, há um aprendizado e uma cognição específicas que devem ser potencializadas e apreendidas e, por outro lado, percebemos apropriações criativas que só fazem sentido dentro de um determinado contexto e que trabalham com níveis diferentes de intertextualidades e referências que só podem ser compreendidas na imersão e na vivência cotidiana de tais dinâmicas: o conhecimento arqueológico dos memes, dos virais, das gírias e até mesmo das funcionalidades e ferramentas funcionam como moeda de disputa do capital social dos usuários mais familiarizados com os menos familiarizados. (AMARAL, 2011, p. 2).

Segundo a autora (op. cit.), a construção identitária dos usuários da Internet e seu grau de pertencimento a um determinado nicho ou comunidade online através de práticas linguístico-discursivas e sociais específicas é reforçada pela popularização da linguagem das subculturas encontradas na rede, tais como o uso dos termos (ou *hashtags*) #todaschora ou #bonsdrink como palavras-chave indexadas a postagens específicas propositalmente escritas em desacordo com a norma culta da língua, que são ressignificadas em um contexto de apropriação criativa que legitima aqueles que utilizam tais *hashtags* como sendo socializados no mundo das redes sociais.

Além disso, através de práticas socioculturais específicas de determinados nichos da Internet, os participantes demonstram sua vinculação a uma disputa de classes que representa a diversidade encontrada nas redes e reforça a construção de identidade e identificação com um determinado grupo social. Um exemplo foi a mobilização refletida nas redes sociais da disputa na movimentação social ocorrida no primeiro semestre de 2014 no Brasil entre aqueles que eram contra a realização da Copa do Mundo no país e a movimentação daqueles que eram a favor. Segundo informações do website <O Globo>⁷, no período de 20 a 31 de maio de 2014, o percentual de usuários que fizeram uso da *hashtag* “Não vai ter copa” (#NãoVaiTerCopa) foi de 36% (em um total de 311.907 publicações analisadas), enquanto que, às vésperas do evento, no período de 1º a 15 de junho, o cenário se inverteu e a *hashtag* “Vai ter copa sim” (#VaiTerCopaSim) foi mencionada por 25% das pessoas, enquanto que a menção negativa passou a ter apenas 11% das citações.

Assim, percebe-se que a disputa simbólica pelo espaço das redes é uma disputa de diferentes identidades e grupos sociais em suas demarcações de

⁷ <<http://oglobo.globo.com/brasil/nas-redes-sociais-copadascopas-vence-naovaitercopa-13131841>>

“territórios” através de estratégias de linguagens características. Nesse contexto, há uma ressignificação das práticas comunicacionais dentro e fora da própria internet em um fluxo de reconfigurações que só pode ser apreendido enquanto fenômeno a partir da diversidade cultural e de suas ressonâncias nas sociabilidades envolvidas nas ruas. O mundo codificado das redes digitais “influencia nossa vida com mais intensidade do que tendemos habitualmente a aceitar” (Flusser, 2007, p. 127). (AMARAL, op. cit., p. 3).

Desse modo, percebemos que as páginas pessoais nas redes sociais e nos *weblogs* são construídas para serem representativas da identidade *virtual* do indivíduo e, como afirma Döring (2003), uma vez que a estrutura da Internet permite que tais páginas estejam sempre em construção, elas podem ser constantemente modificadas de modo a refletir as últimas configurações do *self*. Além disso, como discutido por Recuero (2006a), postagens em *websites*, *weblogs* e nas próprias redes sociais, além de serem espaços para a apresentação da identidade do *self* e de construção da sua rede social⁸, ainda podem servir a uma terceira função: a geração de reputação e status para o autor da postagem.

Como afirma a autora, “publicar uma informação em um *weblog* é um ato com motivações e reflexos sociais” (p. 6). Diferentemente do mundo “real”, para se existir no ciberespaço é preciso ser “visto”. Uma postagem é feita para ser lida (ou vista), e, para isso, é necessário que o Outro seja percebido através de comentários, de “likes” ou “curtidas” (recurso utilizado para que cada leitor possa demonstrar sua apreciação pelo conteúdo postado), de reproduções do conteúdo em outras páginas, etc. Desse modo, as publicações na Internet (inclusive as publicações dos memes) são ações coletivas e motivadas, que podem refletir não apenas a identidade do *self*, mas também dar-lhe reputação dentro da rede social. “A reputação, em termos de capital social nos *weblogs*, pode ser baseada na confiança que alguns depositam em alguém, seja porque esta pessoa divulga informações interessantes, seja porque lhe dão crédito” (Recuero, 2006a, p. 9).

⁸ Utilizamos, aqui, a noção de “redes sociais” advinda da Sociologia, que abrange os conjuntos de relações entre pessoas ou entre grupos sociais. “Uma rede social, nessa perspectiva, pode ser definida como constituída de um conjunto de unidades sociais e dos relacionamentos que essas unidades estabelecem umas com as outras, diretamente ou indiretamente. Essas unidades sociais podem ser indivíduos, grupos informais de indivíduos ou organizações mais formais.” (Mercklé, 2004, p. 2).

Tradução da autora. No original: “*Un réseau social, peut être ici défini comme constitué d'un ensemble d'unités sociales et des relations que ces unités sociales entretiennent les unes avec les autres, directement, ou indirectement. Ces unités sociales peuvent être des individus, des groupes informels d'individus ou bien des organisations plus formelles.*”

2.2. REDES E COMUNIDADES VIRTUAIS

2.2.1. REDES SOCIAIS NA INTERNET

A professora e pesquisadora Raquel Recuero dedica-se ao estudo das redes sociais na Internet e propõe, em sua tese de doutorado pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em 2006, uma tipologia de comunidades virtuais para as redes sociais chamadas *Fotologs* (páginas pessoais dedicadas ao compartilhamento de fotografias). Embora não nos aprofundemos nas teorias de redes sociais ou comunidades virtuais, de modo a não nos desvirtuarmos de nossos objetivos, faz-se relevante retomarmos o estudo de Recuero visando a abordar tais conceitos de forma breve, buscando uma melhor compreensão do nosso próprio ambiente de análise (do espaço de interação virtual escolhido para este trabalho: o *website* <9gag>).

As redes sociais na Internet, como o próprio nome já sugere, são compreendidas a partir da metáfora da rede, na qual um agrupamento social é visto como um conjunto de dois elementos: **atores** (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas **conexões** (interações ou laços sociais), que se modificam no tempo, através de uma estrutura dinâmica, e alteram a constituição da própria rede. As dinâmicas sociais e padrões de comunicação são formados, portanto, a partir das relações entre as interações sociais, que permitem ao sistema social adaptação e produção de comportamentos (Recuero, 2006b).

Ao focalizar as estruturas sociais e suas dinâmicas, o estudo das redes sociais online auxilia a compreendermos o que torna um conjunto de pessoas interagindo entre si em um grupo social, bem como qual a influência do ambiente online na formação das redes: “quando uma rede de computadores conecta uma rede de pessoas e organizações, é uma rede social”⁹ (Garton, Haythornthwaite e Wellman, 1997, p. 1).

O primeiro elemento das redes sociais, portanto, são os **atores**, ou seja, as pessoas que participam da rede e moldam as estruturas sociais através da interação e da constituição de laços sociais (Recuero, 2006b). Uma das características mais básicas das redes mediadas por

⁹ Tradução da autora. No original: “when a computer network connects people and organizations, it is a social network”.

computadores, porém, é justamente a distância física entre os interagentes na Internet, o que faz com que os atores não possam ser imediatamente discerníveis em um ambiente online.

As consequências dessa característica podem ser observadas no modo como os atores se apresentam nas redes sociais virtuais. Há a necessidade de se colocar fotos, apelidos, dados pessoais, informações que gerem empatia, etc. de modo a criar uma identificação (com o outro) do indivíduo que se expressa através do ambiente geralmente anônimo da Internet, bem como proporcionar pistas para a interação social (Recuero, op. cit.). Cabe observar que a criação de tais perfis é uma ferramenta de identificação que não necessariamente se relaciona com a identidade real do usuário. As postagens na Internet visam os mais diversos objetivos interacionais: desde entreter, servir como meio de comunicação, até realizar denúncias político-sociais ou críticas e ofensas a determinados grupos e/ou pessoas. Desse modo, o perfil através do qual o ator escolhe apresentar-se na rede relaciona-se com tais objetivos. Um usuário que intencione realizar ofensas graves a outrem, por exemplo, geralmente busca pelo anonimato na criação de seu perfil. Conforme afirma Recuero (op. cit.):

É mais fácil iniciar e terminar relações [nas redes virtuais], pois muitas vezes, elas não envolvem o “eu” físico do ator. Além do mais, barreiras como sexualidade, cor, limitações físicas e outras não são imediatamente dadas a conhecer, proporcionando uma maior liberdade aos atores envolvidos na relação, que podem reconstruir-se no ciberespaço (p. 76).

Através da observação dos modos de identificação dos interagentes no meio virtual, portanto, é possível perceber os atores e observar as interações e conexões entre eles. As **conexões**, assim, são o segundo elemento das redes sociais e consistem nos *laços sociais* estabelecidos pelos atores envolvidos nas interações:

Laços consistem em uma ou mais relações específicas, tais como proximidade, contato frequente, fluxos de informação, conflito ou suporte emocional. A interconexão destes laços canaliza recursos para localizações específicas na estrutura dos sistemas sociais. Os padrões destas relações - a estrutura da rede social - organiza os sistemas de troca, controle, dependência, cooperação e conflito¹⁰ (WELLMAN, 2001, p. 7).

¹⁰ Tradução da autora. No original: “*Ties consist of one or more specific relationships, such as kinship, frequent contact, information flows, conflict or emotional support. The interconnection of these ties channel resources to specific structural locations in social systems. The pattern of these relationships – the social network structure – organize systems of exchange, control, dependency, cooperation and conflict.*”

Os laços sociais, portanto, conforme discorre Recuero (op. cit.), podem ser do tipo **relacional**, quando dizem respeito às *relações sociais* estabelecidas através da conexão de diferentes indivíduos, e também podem ser **laços de associação**, ou seja, quando incitam o sentimento de *pertencimento* de um indivíduo a um local, instituição ou grupo. Como defende Recuero (op. cit.), esse sentimento de *pertencimento a um grupo* também pode ser visto como relacional ou associativo: o **pertencimento relacional** associa-se àqueles grupos que surgem com base na interação social mútua entre os interagentes; o sentimento de pertencimento dos indivíduos ao grupo é, portanto, decorrente do elemento relacional da interação com outros membros pertencentes ao mesmo grupo. O **pertencimento associativo**, por outro lado, diz respeito ao pertencimento como sentimento relacionado com a ação *formal* de associação ao grupo, decorrente da interação social reativa. A autora afirma que, em um mesmo grupo, é possível encontrarmos ambos os tipos de pertencimento ao mesmo tempo. Tais categorias não são excludentes entre si.

Além disso, os laços sociais podem ser **fortes**, quando se caracterizam pela intimidade, proximidade e intencionalidade em criar e manter vínculos, e **fracos**, caracterizados por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade (Wellman, 1997). Na Internet, podemos perceber a força do laço que une cada interação através do grau de intimidade entre os interagentes revelado nas trocas conversacionais entre os participantes. Embora a tendência seja pensar nas relações sociais online como realizadas através de laços fracos, Wellman (op. cit.) aponta que tanto laços fracos quanto fortes podem ser suportados pelas redes sociais virtuais. Com o advento dos laços sociais mantidos à distância, o desenvolvimento tecnológico proporcionou às pessoas formas de manter laços sociais fortes mesmo separadas fisicamente, através da criação de novos espaços de interação (*e-mails, chats, Facebook, Skype, etc.*). “Talvez a presença social limitada e a assincronia da Comunicação Mediada por Computador (CMC) apenas reduza a velocidade do desenvolvimento da intimidade, com as interações online eventualmente sendo desenvolvidas para ser tão sociáveis e íntimas quanto as pessoais”¹¹ (Wellman et al., 1996, p. 222).

As redes sociais são dinâmicas e suas transformações são fortemente influenciadas pelas interações entre os atores. As redes são sistemas complexos e envolvem o aparecimento de padrões de comportamento em larga escala (Recuero, op. cit.). E os comportamentos

¹¹ Tradução da autora. No original: “*Perhaps the limited social presence and asynchronicity of CMC only slows the development of intimacy, with on-line interactions eventually developing to be as sociable and intimate as in-person ones.*”

coletivos, por sua vez, tais como a propagação dos memes, são capazes de impactar a estrutura das redes sociais na Internet, como veremos em nossa análise, uma vez que auxiliam nos processos de geração de cooperação, agregação em torno de um interesse comum, conflito, agressão, desgaste, desagregação e até mesmo ruptura com a rede.

2.2.2. A FORMAÇÃO DE COMUNIDADES NO AMBIENTE VIRTUAL

O conceito de comunidade é complexo e não há, nas ciências sociais, unanimidade entre os autores em relação às suas características. Ele normalmente associa-se a algum tipo de valor social, tido como desejável para um agrupamento de pessoas (Putnam, 2000 *apud* RECUERO, 2006b, p. 106). Segundo Szczepanska (2001), o termo *comunidade* diz respeito a três características essenciais: “as interações sociais entre as pessoas, um ou mais laços entre elas (união comum) e um contexto de área [ou seja, uma localidade geográfica]”¹² (p. 2). Ao englobar diferentes tipos de relações sociais, as definições de comunidade transitam entre conceitos modernos, baseados na formação de laços fortes entre as pessoas, apresentando um grupo mais coeso e fechado, e conceitos pós-modernos, focados na efemeridade e presenteísmo (laços mais fracos). De todo modo, “a partir do momento em que a informação passa a viajar independente de seus portadores, a uma velocidade muito além dos meios mais avançados de transporte, a fronteira entre o ‘dentro’ e o ‘fora’ não pode mais ser estabelecida e muito menos, mantida” (Bauman, 2003, p. 18-19).

E, de fato, o que observamos nos dias atuais é uma transformação da noção de localidade geográfica das interações sociais através da utilização da Internet¹³. Logo, enquanto a metáfora da **rede** enfatiza a *estrutura* da rede, que é onde será encontrada a comunidade virtual, a **comunidade na rede social** permite o alargamento geográfico dos laços sociais. Rheingold (1995) justifica o surgimento das comunidades virtuais verificando o advento da comunicação mediada pelo computador e sua influência na vida cotidiana,

¹² Tradução da autora. No original: “*social interaction between people, one or more shared ties (common bonds) and an area context*”

¹³ Autores como McLuhan (1964) e Castells (2003) nos lembram que a Internet não foi a primeira responsável pela expansão territorial como forma de sociabilidade. O processo de expansão das interações sociais teve início com o surgimento dos meios de transporte e de comunicação e tem sido, atualmente, amplificada pela Internet (Recuero, 2006b).

afirmando que o aumento do uso das novas tecnologias levaram “as pessoas a buscar novas formas de conectar-se, estabelecer relações e formar comunidades já que, por conta da violência e do ritmo de vida, não conseguem encontrar espaços de interação social” (Recuero, op. cit., p. 121). O surgimento de grupos sociais na Internet caracteriza-se, assim, por uma nova forma de sociabilidade, com características comunitárias, capaz de gerar laços sociais. “O ciberespaço está mudando a física social da vida humana, ampliando os tamanhos e poderes da interação social”¹⁴ (Smith, 1999, p. 195).

Segundo Lemos (2002), os grupos sociais na Internet devem ser estudados a partir dos papéis dos sujeitos, visto que é um ambiente no qual o indivíduo atua através de “máscaras”, na prática de rituais.

Grosso modo podemos dizer que no ciberespaço existem formas de agregação eletrônica de dois tipos: comunitárias e não comunitárias. As primeiras são aquelas onde existe, por parte de seus membros, o sentimento expresso de uma afinidade subjetiva delimitada por um território simbólico, cujo compartilhamento de emoções e troca de experiências pessoais são fundamentais para a coesão do grupo. O segundo tipo refere-se a agregações eletrônicas onde os participantes não se sentem envolvidos, sendo apenas um locus de encontro e de compartilhamento de informações e experiências de caráter totalmente efêmero e desterritorializado (LEMOS, 2002, *online*).

O autor entende a existência das comunidades virtuais como grupos no tempo e, embora afirme a necessidade de definição territorial para a comunidade, uma vez que o reconhecimento de um espaço é fundamental para que os atores saibam onde interagir, ele reconhece que o vínculo territorial no meio online é, muitas vezes, um pertencimento simbólico, um espaço institucionalizado no próprio espaço virtual ou simplesmente um elemento de identificação (Recuero, op. cit.). Desse modo, o que é necessário para compreender as mudanças no espaço social é a construção de um novo conceito de comunidade, com menos ênfase no seu componente cultural e mais ênfase no seu papel de apoio social (Castells, 2003, p. 106), dependente do tipo de relações que estão presentes. Assim, para Wellman, Boase e Chien,

As comunidades começaram a mudar de grupos para redes bem antes do advento da Internet. Inicialmente, as pessoas acreditavam que a industrialização e a burocratização acabariam com os grupos comunitários e deixariam indivíduos alienados, isolados. Então, os teóricos descobriram

¹⁴ Tradução da autora. No original: “*cyberspace is changing the social physics of human life broadening the size and power of group interaction*”.

que as comunidades continuaram, mas com conexões mais esparsas, e com maior dispersão espacial, diferentemente dos grupos densos, locais, semelhantes a vilarejos¹⁵ (2002, p. 151).

As interações através da Internet, então, provocaram uma mudança essencial na sociabilidade, uma vez que a evolução tecnológica nos trouxe um mundo globalizado, no qual qualquer pessoa pode se conectar com qualquer lugar do mundo através de seu computador. E, como lembra Recuero (op. cit.), esse novo formato de rede proporciona um sistema de relações que é centrado no indivíduo, e não mais no grupo.

A autora afirma que, ainda que a ideia do “individualismo em rede” pareça contraditória, uma vez que *comunidade* consiste, justamente, em um grupo de pessoas, o conceito de **comunidade virtual** é idealizado (Wellman, 2002). Na verdade, a comunidade virtual comporta mais um conjunto de relações de um indivíduo do que, propriamente, um grupo social. Desse modo, em oposição ao conceito de comunidade que coloca a localidade geográfica como central a formação de grupos, nas comunidades virtuais é o ator quem determina com quem irá interagir e com quem irá constituir laços sociais. “O individualismo em rede é um padrão social, não um acúmulo de indivíduos isolados. O que ocorre é que indivíduos montam suas redes, *online* e *offline*, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos” (Castells, 2003, p. 109). A centralidade da rede está, portanto, nos atores sociais, que têm papel ativo na formação de suas conexões sociais.

Logo, o conceito de comunidade virtual é amplo e trata-se de uma tentativa de explicar os agrupamentos sociais surgidos no ciberespaço. Contudo, ainda que seja este um conceito amplo, é necessário que sua análise seja realizada com base em um modelo *relacional*, que observe as comunidades como elementos dinâmicos nos quais os atores agem com diferentes motivações, percepções e construções no tempo (Recuero, op. cit., p. 133). Assim, Garton, Haythornthwaite e Wellman (1997) afirmam que, para a análise das comunidades virtuais, não são necessários laços fortes, mas quaisquer laços baseados na interação social, na identificação e no interesse comum. É preciso, portanto, encontrar os padrões referentes aos tipos de relações entre os atores da rede, de modo a verificar quem são

¹⁵ Tradução da autora. No original: “Communities started changing from groups to networks well before the advent of the Internet. Initially, people believed that industrialization and bureaucratization would dissolve community groups and leave only isolated, alienated individuals. Then scholars discovered that communities continued, but more sparsely-knit, spatially dispersed social networks rather than as densely-knit, village-like local groups.”

os membros daquele grupo e quem são os *outsiders*. Em nosso trabalho, essas questões emergem uma vez que, ao estudar a realização dos memes a partir das práticas rituais, podemos encontrar padrões de comportamento e verificar como se dá a legitimação e o reconhecimento dos atores da rede e a delimitação do espaço virtual de interação desse grupo.

Desse modo, Recuero expande a definição de comunidade virtual para:

um agrupamento de atores, baseado em interação social, que possui uma estrutura de laços sociais (...). A **interação social** é vista como geradora de estrutura de comunidade (...), pois permite que o **laço social** (forte ou fraco) possa surgir. Essa interação necessita de um **espaço** (ou “território virtual”) reconhecido pelos indivíduos, seja um canal de *chat*, um grupo de *weblogs* ou *fotologs*, para que possa acontecer, entre os atores, a formação de um grupo. O laço social, por sua vez, necessita que as interações ocorram durante um **certo tempo**, para que se permita que a reciprocidade, a intimidade e a confiança emerjam em alguma medida. (...) Esses elementos são também associados ao **pertencimento**, que pode ser tanto associativo quanto relacional (...). (op. cit., p. 136).

Logo, a comunidade virtual, como entendemos neste trabalho, nada mais é do que um conjunto de atores em interação, associados por algum tipo de sentimento de pertencimento, que se relacionam em um determinado espaço através do tempo.

2.3. MEMES DE INTERNET

Como tem sido defendido pelos diferentes autores aqui resenhados, o ambiente online é caracterizado pela interatividade e pela produção cooperativa entre os usuários, tornando-se um meio “potencializador da disseminação de conceitos”, principalmente devido à liberdade de acesso e participação coletiva (Moraes, Mendes e Lucarelli, 2011). Logo, esse ambiente potencializa a disseminação da informação, sendo um local propício ao surgimento dos memes de Internet.

O conceito de meme foi introduzido na literatura por Richard Dawkins, em sua obra “O Gene Egoísta”, em 1976. Dawkins compara a evolução cultural com a evolução genética, onde o meme é o “gene” da cultura, que se perpetua através de seus replicadores, as pessoas. O meme é uma unidade de transmissão cultural e de difusão da informação (incluindo a

observação sobre que tipo de ideia sobrevive e é passada de pessoa a pessoa e que tipo de ideia desaparece no ostracismo), fundamentado na **imitação**, que é a forma básica de aprendizado social geradora de padrões de comportamento (Recuero, 2006a).

Comparativamente à teoria da evolução de Darwin, Dawkins baseia o processo evolutivo dos memes nos três elementos fundamentais: (a) **mutação**, ou *variação*, ou seja, a capacidade de o meme sofrer pequenas variações cada vez que é passado adiante pelas pessoas, podendo gerar mudanças maiores com o passar do tempo; (b) **seleção natural**, ou seja, a habilidade de alguns memes chamarem mais atenção que outros, permanecendo ativos e sendo replicados por mais tempo, enquanto outros caem no esquecimento mais rapidamente; e (c) **hereditariedade**, ou *retenção*, que é o elemento que faz com que um novo meme seja produto da variação e recombinação de uma ideia original que permanece presente ao longo das mutações. Dessa forma, Dawkins afirma que, para sobreviverem no meio cultural, três características são essenciais: a **longevidade** (a capacidade do meme de permanecer no tempo), a **fecundidade** (a capacidade de gerar cópias) e a **fidelidade das cópias** (a capacidade de gerar cópias com maior semelhança ao meme original). Recuero (2006a), em seu estudo sobre os memes, ainda aponta uma quarta característica: o **alcance** dos memes na rede, ou seja, sua capacidade de se alastrar pelas redes sociais.

Dessa forma, os memes competem entre si pela sobrevivência, destaque e potencial viral. “De fato, a competição por atenção do espectador culmina em disputa por interesse em linkagens. Este avalia o meme e repercute (ou não) através do compartilhamento de links, cooperando com o processo viral” (Moraes, Mendes e Lucarelli, 2011, p. 9). Bjarneskans, Gronnevik e Sandberg (2005) afirmam, ainda, que é preciso que o meme influencie o comportamento dos indivíduos para gerar replicação e ser propagado na rede através da imitação.

Hodge (2000) aponta que a utilização de maior quantidade de símbolos no menor espaço possível na comunicação online resulta na necessidade de recursos visuais e simbólicos para sintetizar pensamentos, sentimentos e ideias. E, por isso, a Internet propicia um ambiente adequado para a disseminação dos memes (Moraes, Mendes e Lucarelli, op. cit.). Alguns autores aproximam o meme a um vírus, devido a sua característica epidêmica, ressaltando a sua capacidade de se disseminar na Internet ou em uma determinada comunidade da mesma forma que um vírus acomete uma população (Lévy, 1996).

Os memes são **replicadores** (Waizbort, 2003), ou seja, são capazes de engendrar cópias de si mesmo. Desse modo,

tudo o que pode ser aprendido através da cópia é um meme; (...) todo o conhecimento adquirido por réplica, tudo aquilo observado e imitado é considerado meme, como os hábitos, os valores, os padrões estéticos e qualquer produto cultural difundido. Uma vez copiado, o meme ajuda na **implantação de crenças e valores**, ganhando mais força a cada novo hospedeiro e garantindo sua autenticidade por meio da familiaridade (MORAES, MENDES E LUCARELLI, 2011, p. 5-6, grifo nosso).

Porém, é importante observarmos que, para o meme, basta que sobreviva à competição e que seja copiado, garantindo sua propagação, ainda que esta ocorra sem aparente finalidade ou eficácia. “Alguns memes conseguem se replicar porque são bons, úteis, verdadeiros ou belos, enquanto outros conseguem mesmo se são falsos ou inúteis. Do ponto de vista dos memes, isso é irrelevante” (Blackmore, 2002). O poder de um meme, portanto, depende de sua capacidade de ser imitado (Moraes, Mendes e Lucarelli, op. cit.).

Cabe observar que alguns estudiosos têm criticado a impressão de que o meme é dotado de certa autonomia e independe da ação do indivíduo para sua transmissão no meio cultural:

[...] um meme não nos domina ignorando as nossas capacidades cognitivas: ele “nos domina” por causa de tais capacidades! Se não tivéssemos predileção por determinados memes, todos os memes teriam a mesma chance de se multiplicar. Não haveria seleção e, conseqüentemente, não haveria evolução. (TOLEDO, 2013, p. 196)

A memética, tal como tem sido concebida por Dawkins, Blackmore e outros pesquisadores, focaliza a evolução da cultura a partir da perspectiva de suas unidades replicadoras: os *memes*.

Cabe ressaltar, porém, que, ao adotarmos uma perspectiva interacional para esta pesquisa, não ignoramos a relevância da cognição nem da influência do meio na forma como os memes são compartilhados. Neste trabalho, voltaremos nossa atenção para o estudo dos memes sob a perspectiva das práticas rituais. Buscaremos analisar os chamados *memes de internet* que, ao serem replicados em determinados ambientes, assumem o valor de um ato ritual para os participantes de uma comunidade virtual.

O uso popular do termo meme de internet foi definido da seguinte forma por Fontanella:

Coloquialmente, os memes são entendidos como ideias, brincadeiras, jogos, piadas ou comportamentos que se espalham através de sua replicação de forma viral, e caracterizada pela repetição de um modelo formal básico a partir da qual pessoas podem produzir diferentes versões do mesmo meme. Dessa forma, os memes se diferenciam dos vídeos virais, pois presumem que, a medida em que esse meme se espalhe pela rede, surjam versões alteradas da ideia original. (2009, p. 8).

No ambiente da internet, portanto, os memes caracterizam-se por uma *rápida difusão* de ideias, brincadeiras, jogos, piadas ou comportamentos entre as pessoas, contextualizados a partir de determinados aspectos sociais, culturais, temporais, espaciais, etc.

Exemplos de memes replicados na Internet é o que não faltam. Um deles, muito disseminado no Brasil no início de 2014, relacionava-se à estreia da novela das oito “Em Família” na Rede Globo, do autor Manoel Carlos. Os telespectadores, ao utilizarem a rede social *Twitter* para fazer comentários sobre a nova protagonista da novela, Helena, acabaram por encontrar a página pessoal de uma fotógrafa americana, cujo perfil no *Twitter* também era @helena (o símbolo @ precede o nome de usuário nessa rede social). A coincidência de nomes levaram milhares de brasileiros a disseminarem brincadeiras, como nos exemplos abaixo, nos quais se mesclavam as imagens da americana com imagens da novela¹⁶:

¹⁶ “*Helena americana vira ‘meme’ do Twitter na estreia de ‘Em Família’*”
<<http://kogut.oglobo.globo.com/noticias-da-tv/noticia/2014/02/helena-americana-vira-meme-do-twitter-na-estreia-de-em-familia.html>>

EXEMPLO 1:

Helena Price
@helena

Omg I think I've become a meme.
pic.twitter.com/pK7CSLTN86

Ver tradução

Responder Retweetar Curtir Mais

Dear Helena,
Brazil loves you!
#PLEASECOMETOBRAZIL

RETWEETS 864 CURTIRAM 513

21:20 - 3 de fev de 2014 Denunciar mídia

minha novela
A MELHOR DO
APENAS R\$1,99

SUCCESSO!
DOCE DE MÃE
VIRA SÉRIE
Após ganhar o Emmy
Fernanda Montenegro
volta à TV como
Dona Picucha

EM FAMÍLIA
A ÚLTIMA HELENA

ELA SERÁ PIVÔ DE UM CRIME • DISPUTARÁ COM A FILHA
O AMOR DE UM HOMEM • ABANDONARÁ A FAMÍLIA
• SERÁ OBJETO DE UMA PAIXÃO OBSESSIVA

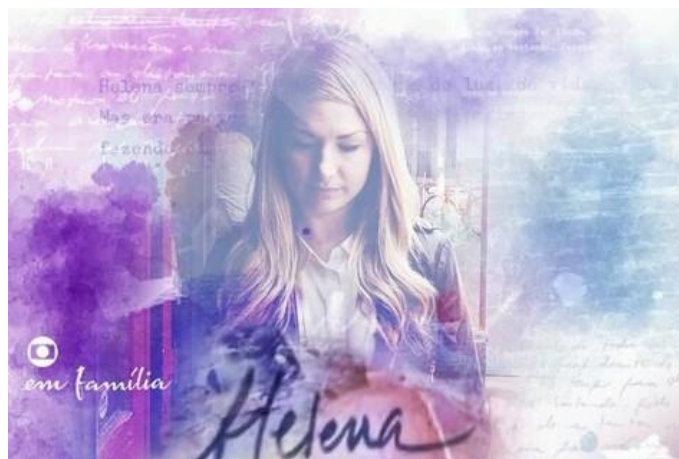
E MAIS!
PURA
EMOÇÃO
Bruna
Marquezine
chora ao
falar de sua
protagonista

MANOEL CARLOS
O autor conta o
que fará depois
de *Em Família*,
sua última novela

XIBRINCOS!
Aprenda
a lidar com
colindadas
e a filha

ORIZONTE
se beijam,
on também

“Meu Deus, acho que virei um meme.”



O fato foi tão inusitado que a própria fotógrafa americana assustou-se após ter se tornado um meme no Brasil (como observamos em seu comentário acima: “*Meu Deus, acho que virei um meme*”). A replicação dessa brincadeira foi tamanha que o meme saiu da esfera

da rede social *Twitter* e foi mencionado por outros meios de comunicação, como *websites* jornalísticos que até realizaram entrevistas com Helena¹⁷.

Observe que, de acordo com a conceitualização de Dawkins (1976), é possível percebermos a evolução e propagação do meme acima a partir da **hereditariedade**: observamos um elemento comum (a mescla entre a personagem da novela e a fotógrafa americana) que serve como base para a replicação dos memes que o sucedem. Além disso, tal disseminação é realizada através da **mutação** dos memes, ou seja, cada vez que é passado adiante pelas pessoas, o meme sofre pequenas variações (sendo-lhe incorporadas novas imagens e textos), mas sempre respeitando-se a ideia original que permeia a produção e replicação deste meme.

Os memes não necessariamente estão atrelados a eventos ou informações correntes, como no caso acima. Espalhados pela Internet, encontramos os memes em formato de cartum que objetivam explorar situações cotidianas. Cada personagem, já muito bem conhecido pelos usuários que compartilham tais memes, representa um sentimento específico: no exemplo 2 abaixo, temos o rosto do jogador de basquete Yao Ming (nos últimos quadrinhos), já disseminado, através do seu desenho, como um meme utilizado para representar uma reação de desprezo, ou de não se importar com uma situação:

¹⁷ “*Helena americana vira meme por causa de protagonista de ‘Em Família’*”
<<http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2014/02/helena-americana-vira-meme-por-causa-de-protagonista-de-em-familia.html>>

EXEMPLO 2:



Como podemos observar, os memes de Internet normalmente possuem conteúdos de viés cômico, satíricos ou críticos e podem se configurar em basicamente qualquer suporte da web, como textos, imagens, vídeos e *links*. Os memes normalmente estão associados a uma comunidade específica e podem ser propagados através de *e-mails*, *weblogs*, fóruns de discussão, redes sociais e outros *websites*. O acesso aberto de grande parte dos ambientes online, ao permitir visualizações e comentários de qualquer pessoa que tenha acesso à Internet, faz com que os memes se propaguem de forma cada vez mais eficaz pela rede.

Segundo Jenkins (2010), a disseminação de um meme é auxiliada por cinco fatores: fragmentação e diversificação no contexto cultural; utilização das redes sociais; modelo que permita a possibilidade de explorar nichos; cultura participativa incentivando a reapropriação; e o acesso à tecnologia para a produção e consumo. Além disso, a digitalização da informação na Internet garante ao meme um maior potencial de longevidade, uma vez que os memes poderiam ser arquivados sem desaparecerem do caldo cultural. “No entanto, apesar de

encontrar na Internet um ambiente propício para sua propagação, memes necessitam de pessoas que os escolham para propagar-se (Blackmore, 1999) e promover tal replicação. Por conta disso, memes propagam-se através das redes sociais na Internet, impactando-as, a partir das interações entre os indivíduos” (Recuero, 2007, p. 24). Moraes, Mendes e Lucarelli (2011), em sua pesquisa sobre a origem mais comum dos memes, observam que a trajetória que o meme tende a seguir a partir do momento em que é viralizado na rede é ascendente, ou seja, ele tende a emergir de um ponto menos popular e ascender a um espaço mais relevante da web.

Conforme foi discutido acima, os memes competem entre si pela sobrevivência na rede social. E, entendendo que a publicação das páginas de *websites*, *weblogs*, etc. competem pela visibilidade, pelos comentários, pela confiança dos leitores e pelos *links* (Heylighen, 1994), a escolha de se publicar ou não um determinado meme tem reflexo na rede social, uma vez que a publicação diz respeito a construção e apresentação do *self*, bem como a reputação do autor da postagem diante dos outros internautas. Raquel Recuero (2007), ao realizar a observação sistemática de um conjunto de 70 *weblogs*, explorou os impactos dos memes nas redes sociais estudadas por ela. A discussão acerca das funções interacionais dos memes nos é particularmente relevante, visto que objetivamos, neste trabalho, verificar as influências que os memes podem exercer sobre a interação social ao serem disseminados em um grupo específico, através da análise dos trabalhos de face realizados pelos participantes.

Recuero (op. cit., p.27-28), através de uma micro análise da amostra de *weblogs* selecionada, observou que a publicação de determinados tipos de meme podem servir a estratégias de visibilidade, de construção de identidade (aumentando a identificação de um blogueiro com seus leitores e estreitando laços sociais), podem gerar cooperação (como no caso da replicação de memes que suportem outros memes (Heylighen, op. cit.), ou dos blogueiros que compartilham *links* uns com os outros, por exemplo), e podem gerar ruptura e conflito nas interações (uma vez que, por exporem uma interpretação e um contexto, tendem a aumentar o debate e a discussão entre leitores e autor).

Recuero (op. cit.) observa que os memes disseminados localmente dentro de uma comunidade têm grande aspecto agregador, uma vez que estes normalmente relacionam-se à interação e costumam ter muitos comentários, proporcionando que os laços sociais sejam fortalecidos, reduzindo as distâncias sociais e criando grupos (agrupando os nós). Por outro lado, os memes geradores de ruptura e conflitos podem desestabilizar um determinado grupo,

aumentando o distanciamento entre os blogueiros. Além destes, a autora aponta que há os memes que geram pouca ou nenhuma interação: nesse caso, os memes acabam gerando outras dinâmicas, como a de epidemia, ou seja, o seu alastramento pelas redes virtuais.

Na versão internacional do *website* humorístico <9gag> (<<http://www.9gag.com/>>), por exemplo, encontramos a postagem do seguinte meme (juntamente com a replicação de sua imagem modificada – relativo ao fenômeno da **mutação**, como descrito por Dawkins), referente a um torcedor brasileiro durante o jogo disputado entre o Brasil e a Alemanha durante a Copa do Mundo de 2014, no qual o Brasil perdeu de 7 a 1 para o time alemão:

EXEMPLO 3:



<<http://9gag.com/gag/aG9W7bG?sc=worldcup>>

Esta postagem recebeu mais de 300 comentários dos usuários, mostrando-se bastante popular. Dentre as interações, observe a seguinte conversa:

Interl. 1: Oh man, this is just heartbreaking. ;_;

Oh, é de partir o coração

Interl. 2: it truly is heartbreaking.

É realmente de partir o coração

Interl. 3: i saw that close in the TV and it broke my heart. he was looking so sad

Eu vi esse close na TV e partiu meu coração. Ele parecia tão triste.

Interl. 4: Yeah heartbreaking so far his country only won the world cup 5 times, making it the most successful country in the world. For once his team loses, how heartbreaking. It's just as heartbreaking as some spoiled rich kid who for once didn't get what he wanted.

Sim, partir o coração. Até agora seu país ganhou a copa do mundo só 5 vezes, sendo o país mais bem sucedido do mundo. Uma vez seu país perde, que desolador. É tão de partir o coração quanto uma criança rica mimada que não ganhou o que queria uma vez.

Interl. 5: geez, so angry. Yes, they have 5 WC under their belt, and they can't win it all, but they were just crushed that game. I don't think it would be as heartbreaking for him if his team didn't lose in such a devastating manner. And in their own turf, too.

Nossa, tão bravo. Sim, eles têm 5 copas do mundo, e eles não podem ganhar todas, mas eles foram esmagados nesse jogo. Eu não acho que teria sido tão desolador para ele se seu time não tivesse perdido de maneira tão devastadora. E no seu próprio território também.

Podemos perceber como a postagem do meme gera uma empatia compartilhada pelos interlocutores, ao reconhecerem a tristeza do torcedor que via seu time perder o jogo. Sua modificação para representar o torcedor sendo abraçado pelo desenho reforça e incentiva a reação cooperativa dos participantes. Porém, observamos que os valores pessoais também são representados nos comentários quando o interlocutor 4 utiliza o discurso irônico, através da oposição entre os sentidos literal e inferencial: a partir do sentido literal do enunciado, percebemos que o participante utiliza expressões como “partir o coração”, “que desolador”, mas, o sentido irônico, que pode ser inferido a partir de sua elocução, demonstra que o participante ridiculariza os torcedores por demonstrarem tristeza após perderem apenas uma partida, visto que sua seleção já havia sido vitoriosa outras cinco vezes na competição (“É tão de partir o coração quanto uma criança rica mimada que não ganhou o que queria uma vez”). O conflito emerge com a resposta do interlocutor 5, que defende a reação de empatia do grupo ao justificar o que julga ser o real motivo da tristeza (o fato de se ter perdido o jogo “de maneira tão devastadora”).

Os memes divulgados nos *weblogs* parecem falar a diferentes valores, com diferentes intencionalidades. Neste sentido, o capital social acumulado nos *weblogs* é estimulado através dos diferentes tipos de postagens. Postagens

mais pessoais apelam ao capital social relacional¹⁸, na medida em que solicitam suporte, apoio, aprofundamento do laço social. Essas postagens buscam a construção e o reforço de laços sociais. Assim, alguns memes são **sociais**, no sentido de que publicá-los não é “informar” outra pessoa, mas gerar **interação e empatia** com o leitor (RECUERO, 2006a, p. 7).

Nesse sentido, Guadagno et al. (2013) discutem a ideia de **contágio emocional**, que envolve a convergência do estado afetivo de uma pessoa com os estados afetivos daquelas com quem interage. Segundo os autores, o encaminhamento de uma informação para outra pessoa pode envolver afetividade compartilhada de forma indireta: quando as pessoas encaminham alguma informação (seja provinda de textos, vídeos ou imagens), elas antecipam que o receptor irá experienciar emoções similares a que elas sentiram quando receberam a informação pela primeira vez. Desse modo, o estabelecimento de similaridade através de uma experiência afetiva compartilhada pode aumentar a aproximação e reforçar os laços entre indivíduos. Além disso, informações compartilhadas dentro de uma rede relacional direcionadas a membros fora do grupo também podem servir para aumentar a ideia de pertencimento e/ou vinculação a um determinado nicho cultural, ajudando a estabelecer o *ethos*¹⁹ daquele grupo.

Além do conteúdo afetivo compartilhado, um outro fator de grande importância para a proliferação dos memes é a **validação social** (Guadagno et al., 2013). “Em ambientes onde o curso de ação é ambíguo, as pessoas dependem mais fortemente das pistas fornecidas pelos outros. As pessoas também estão mais propensas a seguir as pistas dos outros quando estes “outros” são membros do seu grupo e, assim, mais similares a elas”²⁰ (Guadagno et al., op. cit., p. 2313). O exemplo acima demonstra como a validação social auxiliou na proliferação

¹⁸ Segundo Putnam (2000, p. 19), o **capital social** “*refere-se à conexão entre indivíduos – redes sociais e normas de reciprocidade e confiança que emergem dela*”. O capital social está disponível aos indivíduos a partir de sua participação em estruturas (tais como as comunidades virtuais) que auxiliam a atingir objetivos e interesses. Uma de suas categorias, de acordo com Bertolini e Bravo (2004, p.1-5), seria o **capital relacional**, que compreenderia a soma das relações, laços e trocas que conectam os indivíduos de uma determinada rede (tais como os pedidos de adição à uma rede social e as próprias interações entre membros de um grupo) (Recuero, op. cit.).

¹⁹ Neste trabalho, utilizaremos “*ethos*” nos termos do sociólogo alemão Max Weber, para quem o *ethos* “pode ser descrito, a grosso modo, como a autorepresentação coletiva de um estilo de vida que é característico para um grupo de indivíduos.” (Swedberg, p. 93, 2005). Tradução da autora. No original: “*It can roughly be described as the collective self-representation of a style of life that is characteristic for a group of individuals*”.

²⁰ Tradução da autora. No original: “*In environments where the correct course of action is ambiguous, people rely even more heavily on the cues provided by others. People are also more likely to follow the cues of others when the others are a member of their in-group and thus more similar to them.*”

do meme do torcedor brasileiro. A imagem de sua expressão ao ver o resultado do jogo, juntamente com a atualidade do evento (levando-se em conta que o meme foi difundido online de forma quase simultânea a sua aparição na televisão), levaram as pessoas a utilizar esta imagem como um símbolo representativo do sentimento de todo um grupo de pessoas (o de torcedores da seleção brasileira) após a perda do jogo na Copa do Mundo²¹.

2.4. O CONCEITO DE *FACE* SEGUNDO GOFFMAN

A publicação dos memes em determinados ambientes virtuais pode causar impactos na rede social, uma vez que a escolha pela replicação de determinados memes diz respeito a construção e apresentação do *self*, bem como a reputação do autor da postagem. Além disso, os memes tendem a representar determinados valores pessoais e/ou grupais ao serem replicados em contextos específicos, e, desse modo, tais práticas acabam sendo capazes de gerar efeitos sobre as relações interpessoais, tais como a construção e reforço de laços sociais, ou, ao contrário, conflito e ruptura dentro da rede social.

Desse modo, torna-se relevante, para este trabalho, revisitarmos o conceito de *face*, introduzido nos estudos sociais pelo sociólogo Erving Goffman, e sua relevância na construção e desenvolvimento das relações interpessoais que emergem na interação. Segundo Goffman (1972), as pessoas interagem para apresentar uma personalidade, obter conhecimento dos outros, e para aumentar a imagem do *self* e/ou do outro para si mesmas ou para outros. Assim, os desejos de *face*, os valores sociais e os movimentos de afiliação e/ou desafiliação com o grupo, com os interlocutores e com os próprios valores daquele grupo, podem ser representados e/ou reivindicados através de discursos cômicos, satíricos, críticos, etc., através da propagação memética, com os mais diversos objetivos interacionais.

A teoria sobre *face* desenvolvida por Goffman tem sua base nos conceitos chineses de *lien* e *mien-tzu*, analisados por Hu em 1944. Tais conceitos representam critérios através dos quais o prestígio é adquirido e o status é mantido. Hu (op. cit.) define *mien-tzu* como sendo a reputação alcançada através do sucesso ou da ostentação. É o prestígio acumulado por meio

²¹ “*Gaúcho com taça vira ícone de desolação e da gentileza nacional*” <<http://www.jb.com.br/jb-na-copa/noticias/2014/07/09/gaucha-com-taca-vira-icone-de-desolacao-e-da-gentileza-nacional/>>

do esforço pessoal ou de manobras inteligentes. *Lien*, em contrapartida, é o respeito do grupo por um homem com a reputação de boa moral. Representa a confiança da sociedade na integridade do caráter moral do ego. A perda da *lien*, para o ego chinês, acarreta grande humilhação, significa que a confiança da sociedade em seu caráter está comprometida, e o coloca em perigo de ser desprezado e isolado. E é justamente esse medo de perder a *lien* que mantém os valores morais, e a consciência dos limites morais do indivíduo. Para a cultura chinesa, não afetar o prestígio de uma pessoa é essencial.

De modo similar, a noção de *self*, para Goffman, relaciona-se mais com o público do que com o privado: é construída na **interação**. É no processo interacional que o *self* é criado e manipulado. As pessoas apresentam seus *selves* de determinadas maneiras e, na interação, as definições do *self* são mantidas e reforçadas (Deflem, 1999). Isso é o que Goffman chama de *trabalho de face*, definido como “as ações realizadas por uma pessoa para tornar o que quer que esteja fazendo consistente com a face” (1972, p. 5). A *face*, por sua vez, é o “valor social positivo que uma pessoa efetivamente reclama para si mesma através daquilo que os outros presumem ser a linha por ela tomada durante um contato específico” (1980[1955], p. 76-77), sendo a linha o “padrão de atos verbais através dos quais o indivíduo expressa sua visão da situação e, através disso, sua avaliação dos participantes, especialmente de si mesma” (p. 76).

Em seu influente trabalho “*Ritual de Interação*” (1967), Goffman expande o conceito de *linha* e a define em termos de ação simbólica, ritualizada (p. 4). A *face* reflete a linha atribuída por outros ao ator, com base no uso de símbolos verbais e não-verbais, seja afirmando ou negando um construto social. As pessoas apresentam uma linha, uma *face*, e esta *face*, ainda que seja irreal, deve sempre ser consistente. Desse modo, o *self* pode ser definido como “o código que dá sentido a quase todas as atividades do indivíduo e fornece uma base para organizá-las” (Goffman, 1971, p. 366). Esse “código”, porém, sofre mudanças de acordo com a situação:

O fato de que as pessoas têm diferentes papéis para desempenhar e diferentes *selves* para apresentar, e o fato de que a audiência tem diferentes expectativas e, com isso, cria diferentes *selves*, pode levar a problemas (tensões entre diferentes *selves*), a uma mudança na dinâmica de papéis ou a uma múltipla apresentação de *selves* (bem como a mecanismos de defesa para lidar com tais discrepâncias). Em circunstâncias normais, contudo,

ocorre que as pessoas são bem capazes de lidar com esses *selves* múltiplos, oscilantes e situacionais.²² (Deflem, op. cit., *online*).

A interação é, então, uma troca entre *selves* ritualmente encenados: cada pessoa demonstra *deferência* para com os outros e recebe, em retorno, deferência para manter o seu próprio *porte*²³. Dessa forma, Goffman (1956) realizou um estudo sobre as regras de conduta do indivíduo, que surgem como forma de obrigações, estabelecendo como ele é moralmente compelido a conduzir a si mesmo, e surgem, ainda, como expectativas, estabelecendo como os outros são moralmente obrigados a agir em relação a ele: “aquilo que é a obrigação de um homem normalmente será a expectativa de outro” (p. 473-474).

Observe que a origem chinesa do conceito de *face* dá a ele uma noção de reciprocidade das obrigações sociais: “*face* nunca é algo puramente individual” (Ho, 1976, p. 882). Nos encontros sociais, as questões de *face* envolvem a responsabilidade de todos os participantes. Goffman afirma que *face* é um **construto social**, é apenas um empréstimo feito pela sociedade ao indivíduo: caso ele não se comporte de modo a merecê-la, sua *face* poderá ser-lhe retirada. Assim, tem-se que “questões de *face* emergem não em processos privados de avaliação do *self*, mas nos encontros sociais em que as nossas avaliações pelos outros são percebidas como relevantes para a manutenção das posições na sociedade”²⁴ (Ho, op. cit., p. 875).

²² Tradução da autora. No original: “*The fact that people have different roles to play and different selves to present, and the fact that the audience has different expectations and thus creates different selves, can lead to problems (tensions between different selves), a dynamic shift between roles, or a multiple presentation of selves (as well as coping mechanisms to deal with these discrepancies). Under normal circumstances, however, it turns out that people are quite capable of handling these multiple, fluctuating, situational selves.*”

²³ Os conceitos de *porte* e *deferência* serão oportunamente elaborados na seção 2.5.2.

²⁴ Tradução da autora. No original: “*Questions of face arise, not in the private process of self-evaluation, but in social encounters where the evaluations by others of oneself are perceived to be of significance to the maintenance of one’s standing in society.*”

2.4.1. A ELABORAÇÃO DA FACE

“Toda pessoa vive em um mundo de encontros sociais, que a põe em contato, seja este face a face ou mediado, com outros participantes”. Assim o sociólogo Erving Goffman inicia seu estudo a respeito da elaboração da *face* em 1955, em seu artigo “*A Elaboração da Face: uma análise dos elementos rituais da interação social*”, no qual explora os modos através dos quais as pessoas mantêm a ordem interacional ao apresentarem suas *faces* e as imagens dos seus *selves* nas relações sociais ao longo de suas interações.

De acordo com Goffman (1980[1955]), estudar as práticas de salvamento de *faces* é “estudar as regras de trânsito da interação social; aprende-se acerca do código ao qual a pessoa adere no seu movimento através dos caminhos e esquemas de outros, mas não para onde se dirige, ou por que quer chegar lá” (p. 82). Segundo o autor, a manutenção da *face* é, geralmente, uma condição da interação, não o seu objetivo.

A preocupação com a *face* focaliza a atenção dos indivíduos na atividade presente, onde as linhas mantidas tendem a ser legítimas e institucionalizadas. A manutenção da *ordem expressiva*, como define Goffman, ocorre no estado no qual cada participante aceita temporariamente a linha do outro. Ao assumir uma autoimagem, expressa através de uma *face*, o indivíduo precisará preencher uma série de expectativas para manter a ordem interacional, de tal modo que qualquer coisa que deva ser expressa através da interação seja consistente com as *faces* assumidas (p. 80).

Goffman afirma que o repertório das práticas de salvamento de *face* é característico de cada sociedade, cada cultura ou subcultura e até mesmo de cada indivíduo, e é necessário que seus membros possuam o que ele chama de *tato*, *savoir-faire*, *diplomacia* ou *habilidade social*, ou seja, o conhecimento da elaboração da *face* e alguma experiência no seu uso.

Manter a face (ou *estar em / possuir uma face*) é, assim, manter uma imagem de si mesmo consistente com a linha seguida, apoiada nas avaliações e evidências transmitidas pelos outros participantes (p. 77). A consequência de se estar em *face* é, geralmente, o sentimento de confiança e segurança apresentado pelo indivíduo que acredita na linha que sustenta perante os outros.

Por outro lado, **estar na face errada** ou **estar fora de face** é a demonstração de uma impossibilidade de integração de alguma informação acerca de seu valor social à linha

sustentada pelo indivíduo na interação. Como consequência, a tendência é que a pessoa que está na *face* errada ou fora de *face* sinta-se envergonhada e inferior (*shamefaced*) pela perda da *face* e pelo que pode acontecer à sua reputação enquanto participante, o que pode levar a uma desordem na organização expressiva da situação. Ou, então, a pessoa pode agir com autocontrole (*aplomb*) e suprimir qualquer tendência a ficar envergonhado durante o encontro (p. 79).

Assim, **perder a face** é o trabalho de face que leva a pessoa a estar na *face* errada, estar *fora* de face ou envergonhado (*shamefaced*); **salvar a face**, por sua vez, é “o processo pelo qual a pessoa sustenta, para os outros, a impressão de não ter perdido a face” (p. 80), e o efeito desse salvamento é a manutenção da situação. Goffman observa duas orientações de salvamento de *face*: (1) uma orientação *defensiva*, no sentido de **salvar a face do self**; e (2) uma orientação *protetora*, no sentido de **salvar a face dos outros**. As duas perspectivas tendem a coexistir nos encontros e os indivíduos devem constantemente optar por ações que acarretem o mínimo de perda de *face* (de ambas as partes) possível, visando manter a ordem interacional.

É possível, ainda, **dar face** ao outro, ou seja, fazer com que o outro siga uma linha melhor do que poderia seguir. E, desse modo, a outra pessoa **ganha uma face**.

Outro trabalho de face importante diz respeito a **ameaça à face** (seja ela dirigida ao *self*, ao outro ou a ambos). Goffman (p. 84) afirma que há uma tendência, na sociedade anglo-americana, a se distinguir entre três níveis de responsabilidade em relação ao indivíduo que criou uma ação de ameaça à *face*: (1) quando a ofensa parece ser inocente, impensada e não intencional, as ameaças costumam ser chamadas de *faux pas* ou **gafes**; (2) por outro lado, quando a ação parece ter sido maliciosa, com a intenção clara de ofender, a ameaça à face torna-se um **insulto**; (3) e, há, ainda, aquelas ações de consequências ofensivas, mas sem intuítos malévolos, o que Goffman define como **ofensas eventuais**.

De todo modo, há uma série de maneiras através das quais é possível lidar com uma ameaça à *face*. É necessário buscar, em seu repertório de práticas salvadoras da *face*, ações adequadas para se responder a cada uma dessas possíveis ameaças. Goffman dedica uma parte de seu trabalho a discutir os processos de evitação e corretivo (p. 84-91).

O **processo de evitação** é o processo através do qual o indivíduo evita ameaças à face do *self*, através de ações, como: evitar contatos, tomar medidas defensivas, manter-se

afastado de tópicos e atividades que poderiam levar à expressão de informações inconsistentes com a linha seguida, utilizar manobras protetoras a fim de preservar a *face* dos outros, etc.

No **processo corretivo**, em contrapartida, os participantes já se encontram em um estado de desequilíbrio e perda de face (*defacement*), e deve-se, então, tentar restabelecer um estado ritual²⁵ satisfatório. “A extensão e a intensidade do esforço corretivo são habilmente adaptadas à persistência e intensidade da ameaça” (p. 87). Goffman, então, descreve o que chama de um “modelo para o comportamento interpessoal ritual” (p. 89), especificando quatro movimentos clássicos que visam o restabelecimento do equilíbrio ritual e a manutenção da ordem expressiva: (1) inicialmente, há o **desafio**, pelo qual os participantes tomam a responsabilidade de chamar atenção para a conduta desviada; (2) em seguida, há a **oferenda**, pela qual é dada a um participante, tipicamente o ofensor, uma chance de corrigir a ofensa e restabelecer a ordem expressiva (o ofensor pode fazê-lo através: (a) do fornecimento de **compensações** aos atingidos, quando a *face* ameaçada não foi a sua ou (b) do providenciamento de **castigo, penitência ou expiação** para si mesmo); (3) o terceiro movimento que pode ocorrer é a **aceitação** da oferenda, como forma satisfatória de restabelecer a ordem expressiva e as faces apoiadas por esta ordem; (4) e, finalmente, há um sinal de **gratidão** àqueles que deram à pessoa perdoada a indulgência do perdão. Apesar de chamá-lo de “modelo”, Goffman não pretende que as fases do processo corretivo sejam tomadas como um padrão rígido de comportamento, visto que o próprio autor nos fornece diversos exemplos para mostrar que é possível afastarmo-nos de modo significativo desse modelo (p. 92).

Embora demonstre sua preocupação com a manutenção da ordem expressiva através da proteção da face do *self* em relação a ameaças dos outros através de processos como os de evitação e corretivo descritos acima, Goffman dedica-se igualmente à discussão a respeito da **cooperação tácita**, que torna possível a elaboração da face através de práticas disponíveis aos indivíduos inseridos em uma *interação social*.

Como cada participante em uma situação de interação está preocupado em salvar a própria face e a face dos outros, embora por razões diferentes, produzir-se-á naturalmente uma cooperação tácita, de tal forma que os

²⁵ “Uso o termo *ritual* porque estou lidando com atos através de cujo componente simbólico o ator mostra o quanto é merecedor de respeito e o quanto, para ele, os outros o são. (...) A própria face é, então, algo sagrado, e a ordem expressiva exigida para sustentá-la é, portanto, ritual” (Goffman, op. cit., p. 87). Ver discussão acerca dos rituais de interação no item 2.5.2.

participantes, em conjunto, possam atingir seus objetivos comuns, apesar de diferentemente motivados (GOFFMAN, op. cit., p. 94).

O reconhecimento do jogo interacional entre o *self* e o outro se dá através de práticas de cooperação tácita, tais como o (1) tato em relação à elaboração da face do *self*, uma vez que o indivíduo simultaneamente defende a sua própria face e protege a dos outros e permite e/ou facilita aos outros recorrerem à elaboração de face tanto em benefício do indivíduo em questão quanto de si mesmo; e a (2) autonegação recíproca, através da qual a pessoa voluntariamente se deprecia enquanto favorece e lisonjeia os outros, permitindo que os julgamentos favoráveis sobre si mesma partam dos outros (uma vez que os julgamentos desfavoráveis são contribuição sua).

De todo modo, acatar as regras da interação social e respeitar o acordo tácito visando à aparente satisfação de todos em relação ao desempenho na elaboração das *faces*, “é a prova máxima de autenticidade de sua socialização como interagente. Se as pessoas não fossem socializadas desta forma, a interação na maior parte das sociedades e na maioria das situações seria algo muito mais arriscado para os sentimentos e para as faces” (p. 96).

2.4.2. FACE E AS INTERAÇÕES SOCIAIS: UM RETORNO À GOFFMAN

Na literatura sobre estudos da *face*, muitos autores revisitam o conceito de Goffman com vistas a criticá-lo e/ou reformulá-lo. Arundale (2006, 2010), por exemplo, afirma que a noção de (trabalho de) *face* de Goffman, calcada na psicologia social, focaliza o indivíduo como unidade de análise (e não a díade interacionalmente alcançada), e problematiza a ideia de que *face*, para Goffman, liga-se aos desejos individuais que movem a ação humana. De fato, como nos lembra Bargiela-Chiappini (2003), o ator social de Goffman possui uma preocupação quase obsessiva com sua autoimagem e autopreservação. Porém, a conceitualização de *trabalho de face* em Goffman relaciona-se com a apresentação do *self* em encontros sociais, que são realizados dinamicamente na ordem interacional: embora a psicologia individual seja relevante, é a *ordem interacional* que é o foco do estudo de Goffman (p. 1463).

Embora a elaboração da *face* de Goffman tenha sido publicada em 1955, estudiosos da área da linguagem e da interação social voltaram sua atenção em massa a essa noção apenas após o influente trabalho de Brown e Levinson (1987 [1978]) sobre *polidez*. Segundo estes autores, *face* é a “autoimagem pública que cada pessoa deseja reivindicar para si mesma”²⁶, e consiste de dois desejos básicos: (1) o desejo de ser apreciado e aprovado (*face positiva*); e (2) o desejo de não ter seu espaço pessoal invadido (*face negativa*) (p. 61).

O problema com essa definição é que Brown e Levinson perpetuaram, na literatura, uma noção seletiva (“*empobrecida*”, nos termos de Haugh, 2008) do conceito de *face* de Goffman. Inicialmente, Brown e Levinson enfatizam a característica individualista da noção de *face*, transformando-a em um modelo cognitivo e etnocêntrico da interação, no qual se assume a predominância de um ator racional que se utiliza dos trabalhos de *face* de forma estratégica para manejar a interação.

Além disso, Brown e Levinson criaram “a impressão de que *face* é um atributo *a priori* de indivíduos que estão para ser *ameaçados* na interação, e que precisam, assim, acima de tudo, serem protegidos”²⁷ (Terkourafi, 2007, p. 320). Como observa Bargiela-Chiappini (op. cit.), a conceitualização de polidez positiva e negativa como duas instâncias mutuamente exclusivas não permite espaço para a coexistência de situações nas quais vários desejos de *face* são ameaçados simultaneamente. A presença de múltiplos trabalhos de *face* não é tratada, de forma sistemática, em suas estratégias de polidez e, conforme ressalta Haugh (op. cit.), *face* é mais complexo do que a mera ameaça à autoimagem do indivíduo: ela pode envolver um cuidado com a posição de alguém dentro de uma rede de relações, ela pode ser associada tanto a grupos quanto a indivíduos, e *face* pode ser dada ou ganhada, assim como sacrificada, dentre outras coisas, e não simplesmente perdida ou salva.

De todo modo, grande parte da crítica que se faz à noção de *face* diz respeito primordialmente à interpretação seletiva de Brown e Levinson do conceito de Goffman em

“inequivocadamente termos individualistas, abstraindo não apenas da dimensão da ordem ritual, mas de todos os tipos de ordem social” (Konrad Werkhofer, 1992, p. 178), privilegiando, assim, noções cognitivas implícitas

²⁶ Tradução da autora. No original: “*The public self-image that every member wants to claim for himself.*”

²⁷ Tradução da autora. No original: “*The impression that face is an a priori attribute of individuals that stands to be threatened in interaction, and must thus above all be safeguarded.*”

no entendimento Griceano de comunicação sobre as noções de ordem social favorecidas por Goffman.²⁸ (BARGIELA-CHIAPPINI, op. cit., p. 1455).

Faz-se necessário, portanto, retornarmos ao conceito original de *face* de Goffman (como “o valor social positivo que uma pessoa efetivamente reclama para si mesma através daquilo que os outros presumem ser a linha por ela tomada durante um encontro específico”), de modo a evitar várias das críticas a respeito da conceitualização de *face* em Brown e Levinson (Haugh, op. cit.; Bargiela-Chiappini, op. cit.).

Reconhecer as influências do sociólogo é um ponto crucial para compreender a orientação social de sua conceptualização de *face*. Como nos lembra Bargiela-Chiappini (op. cit.), a base chinesa do conceito de *face* indica sua dependência em uma complexa rede de obrigações sociais, onde hierarquia, status e prestígio exigem reconhecimento através de *trabalho de face* normativo e estratégico.

Além disso, não se pode ignorar que o trabalho de Goffman foi altamente influenciado pela sociologia de Durkheim, conforme discutiremos no item 2.5 a seguir. Essa influência, entre outras coisas, leva o indivíduo a ser guiado por “regras morais”, visando manter o “equilíbrio ritual” do encontro social (Goffman, 1980, p. 107). O ritual é uma forma através da qual a interdependência entre o indivíduo e a interação social ocorre, visto que, através do ritual, se pode “mobilizar seus membros como participantes autorreguladores em encontros sociais” (p. 107).

E, de fato, Goffman (1967, p. 2) define a interação como estando relacionada “não ao indivíduo e sua psicologia, mas às relações sintáticas entre as ações de diferentes pessoas mutuamente presentes umas para as outras”²⁹. Torna-se difícil, assim, reduzir a visão de Goffman como meramente *individualista* e *egocêntrica*, quando seu próprio conceito de *face* e de *linha* nos demonstra uma preocupação com a reação e sentimentos de todos os envolvidos na interação:

²⁸ Tradução da autora. No original: “[In his historical study of politeness, Konrad Werkhofner (1992: 178) laments the selective interpretation of Goffman’s face metaphor in] “unambiguously individualistic terms, abstracting not only from the dimension of ritual order, but from all kinds of social order”, thus privileging cognitive notions implicit in the Gricean understanding of communication over the social ones favoured by Goffman.”

²⁹ Tradução da autora. No original: “I assume that the proper study of interaction is not the individual and his psychology, but rather the syntactical relations among the acts of different persons mutually present to one another.”

(...) uma “linha” é a avaliação dos próprios interagentes da interação e de todos os seus participantes, que inclui a avaliação do *self*. Além disso, a resposta de um indivíduo à avaliação do outro em relação a sua própria face não é puramente racional: há emoções envolvidas, de modo que danos a face do outro causa “angústia”, e danos a face do *self* é expressa na “raiva”.³⁰ (BARGIELA-CHIAPPINI, op. cit., p. 1458).

Neste trabalho, optamos por realizar um retorno ao conceito original de *face* e *trabalho de face* de Goffman, como proposto por Bargiela-Chiappini (op. cit.), e nos alinhamos, ainda, à discussão realizada por Haugh (op. cit.) no prefácio do livro *Face, Communication and Social Interaction*, editado por Haugh e Bargiela-Chiappini, por acreditarmos que ela seja complementar à visão do sociólogo. Haugh (op. cit.) defende que *face* deva ser compreendida como um conceito fundamentalmente *interacional*, visto que ela pressupõe avaliação de outros do comportamento dos indivíduos e de grupos. *Face* é, portanto, não apenas co-constituída na interação, mas *constitutiva da* interação (p. 12), uma vez que ela emerge através da interação como uma realização conjunta entre os interlocutores.

A implicação desse conceito para estudos de *face* encontra-se justamente na necessidade de se realizar análises etnometodológicas para a compreensão dos aspectos não sequenciais da interação. A compreensão mais ampla do discurso pressupõe que as análises deverão levar em conta não apenas aspectos situados, mas também as dimensões históricas e sócio-culturais da *face* e dos *trabalhos de face* (p. 11).

2.5. RITUAIS

Ao estudarmos os memes sob a perspectiva das práticas rituais, objetivamos verificar quais os efeitos que tais ações podem gerar sobre as *faces* dos indivíduos inseridos em uma comunidade virtual. Nesta seção, portanto, buscaremos compreender a importância do conceito de ritual para a formação e evolução das comunidades e, mais especificamente, das

³⁰ Tradução da autora. No original: “(...) a ‘line’ is the interactants’ own evaluation of the interaction and of all its participants, which includes self-evaluation. Moreover, an individual’s response to others’ evaluation of his own face is not purely rational: emotions are involved, so that harm to another’s face causes ‘anguish’, and harm to one’s own face is expressed in ‘anger’.”

relações interpessoais entre os indivíduos. Não poderíamos iniciar nossa discussão sem, antes, realizar uma breve revisão do trabalho de Émile Durkheim, precursor da teoria do ritual nas ciências sociais. De acordo com ele, é através dos rituais que a unidade social pode ser estabelecida e a identificação coletiva, incitando sentimentos de pertencimento a uma sociedade, pode ocorrer.

Em seguida, revisaremos a mudança para o nível micro da análise ritual, introduzida por Erving Goffman. Conforme discutido anteriormente, segundo o sociólogo, os encontros cotidianos, por mais informais que sejam, são fortemente dependentes da estrutura ritual imbuída nas interações: “a capacidade geral de ser levado por regras morais pode perfeitamente pertencer ao indivíduo, porém, o conjunto específico de regras que o transforma em um ser humano deriva de exigências estabelecidas pela organização ritual dos encontros sociais” (1967, p. 45).

E, finalmente, visando a verificar os efeitos que os memes podem ter sobre as relações interpessoais, assumiremos o estudo dos *rituais relacionais*, proposto por Daniel Kádár. A perspectiva relacional da produção dos rituais nos leva a perceber que a ação ritual, além de fornecer um grande indício da dependência social que os participantes possuem dos outros e de seu grupo, é um instrumento capaz de transformar aqueles que compartilham da performance ritual em membros de uma comunidade.

2.5.1. A TRADIÇÃO DE DURKHEIM

Émile Durkheim foi um cientista social que explorou as bases da religião e seu importante papel na construção das sociedades. Em seu influente trabalho “*As Formas Elementares da Vida Religiosa*” (2003 [1912]), o autor foi um dos primeiros estudiosos a teorizar sobre **rituais**, mais especificamente, sobre a importância dos rituais religiosos para a construção da ordem social. Para o autor, é a partir dos rituais que a solidariedade e a unidade social surgem, ou seja, é a partir das práticas rituais que as pessoas sentem que pertencem a uma sociedade.

Dentro de uma abordagem funcionalista, em sociologia, Durkheim defende que a base para formação da sociedade é a *coesão social*, de modo que cada parte deva desempenhar

uma determinada função para a manutenção da ordem social. Assim, para os seguidores do estudioso, uma das perguntas mais relevantes que se faz é: “*Como as sociedades se unem?*” (Turner, 1977). Os atos ritualísticos tornam-se relevantes, de um ponto de vista durkheimiano, uma vez que eles simbolizam a junção social, exercendo um grande poder afetivo sobre as pessoas.

O rito, então, produz sentimentos de bem-estar, afetando o estado mental dos participantes (Deflem, 1999a). Os rituais ligam o indivíduo ao grupo, colocando a veneração das dimensões “sagradas” no centro da solidariedade social, em oposição às coisas “profanas”:

O ritual, organizado em torno de objetos sagrados como seu ponto focal e organizado na prática cultural, foi, para Durkheim, a fonte fundamental da “consciência coletiva” que fornece sentido aos indivíduos e os une em uma comunidade. A participação em ritos integra o indivíduo em uma ordem social tanto nas “relações diárias da vida” quanto nas celebrações do coletivo “que liga [uma pessoa] à entidade social como um todo”. A veneração de um objeto tido como sagrado por uma comunidade é uma afirmação poderosa da consciência coletiva e um chamado para obedecer a moralidade coletivamente definida.³¹ (The Arda, *online*)

Os rituais, portanto, são capazes de gerar símbolos para os membros de um grupo. E o sentimento de exaltação e a construção do sagrado experienciados pela comunidade através de uma veneração ritual relaciona-se ao que o autor chama de “efervescência coletiva”. Desse modo, os rituais fornecem aos atores informações sobre como as outras pessoas irão agir, facilitando a coordenação das ações coletivas e auxiliando na construção de uma sociedade.

Segundo Durkheim, duas categorias fundamentais através das quais o fenômeno religioso é organizado são as **crenças** e os **ritos**. As primeiras consistem em “(...) representações que exprimem a natureza das coisas sagradas e a relação que elas mantêm, seja entre si, seja com as coisas profanas” (Durkheim, 2003, p.24), enquanto os segundos são “(...) modos de ação determinados (...), regras que determinam como o homem deve comportar-se com as coisas sagradas” (Durkheim, op. cit., p. 19, 24). Em outras palavras,

³¹ Tradução da autora. No original: “*Ritual, organized around sacred objects as its focal point and organized into cultic practice, was for Durkheim the fundamental source of the “collective conscience” that provides individuals with meaning and binds them into a community. Participation in rites integrates the individual into a social order both in one’s “day-to-day relationships of life” and in those celebrations of the collective “which bind [one] to the social entity as a whole.” Veneration of an object held to be sacred by a community is a powerful affirmation of collective conscience and a call to obey communally defined morality.*” “Ritual”. Disponível em: <<http://wiki.thearda.com/tcm/concepts/ritual/>>.

enquanto as crenças estão na base de toda religião, a função social dos ritos, para o autor, é garantir a conservação e a reprodução das crenças, uma vez que leva os indivíduos a agirem coletivamente de acordo com as crenças de sua religião, garantindo a formação da coesão de um grupo social (Weiss, 2012, p. 104).

Levando em consideração que nada é intrinsecamente sagrado ou profano, Durkheim defende que, a partir do momento em que a sociedade classifica determinados símbolos como “sagrados” ou “profanos”, surge a necessidade de separar os dois. Assim, o autor afirma que os ritos podem ser **positivos** ou **negativos**. Os *ritos negativos* são aqueles que separam o sagrado do profano, protegendo um objeto sagrado da “impureza” das coisas profanas. Os *ritos positivos*, por outro lado, reforçam as representações sagradas construídas pela sociedade através da veneração dos objetos sagrados (Lynch, 2012). Há, ainda, um terceiro tipo: os **ritos de sacrifício**, realizados perante um desastre ou uma perda. A disseminação das representações sagradas, através dos ritos positivos, espelham a necessidade que as pessoas de uma sociedade religiosa possuem de manter o poder sagrado dentro de seu grupo. Além disso, a separação entre o sagrado e o profano permite que a sociedade estabeleça uma base de ação e crença através de uma categorização daquilo que estas duas coisas representam.

Um exemplo da presença dos ritos positivos e negativos de Durkheim na sociedade atual poderia ser representado pela ação de ir à missa aos domingos. Podemos perceber que o simples ato de participar do ritual é, por si só, um *rito positivo* para os membros desse grupo. As pessoas confirmam, ainda, seus status de membros dessa comunidade ao demonstrar sua crença nos princípios de sua religião através de rituais simbólicos, tais como as canções cantadas coletivamente, a comunhão, etc. Por outro lado, o local onde as pessoas se reúnem para realizar seus rituais diz respeito ao *rito negativo*, visto que, ao participarem do ritual todo domingo pela manhã, em um local específico e apropriado, os fiéis separam-se dos “não-fiéis” (como uma separação entre o sagrado e o profano). De todo modo, “a experiência coletiva gerada por tais rituais é tão poderosa que dá aos participantes um profundo sentido de conexão uns com os outros e uma profunda vitalidade moral que transforma o modo como eles se sentem em relação a si mesmos e ao seu mundo”³² (Lynch, 2012, *online*).

O trabalho de Durkheim, assim, forneceu a base a partir da qual os estudos sobre rituais puderam se desenvolver. Apesar de focalizar o aspecto religioso dos rituais, seu estudo

³² Tradução da autora. No original: “*The collective experience generated by such rituals is so powerful that it gives the participants a profound sense of connectedness to each other and a deep moral vitality that transforms the way in which they feel about themselves and their world.*”

nos leva a compreender o modo como a ação ritual tende a “abrir espaço para a identificação coletiva na sua forma mais elementar” (Giessen, 2006). Os ritos, em Durkheim, ao incitarem sentimentos de pertencimento a uma sociedade, são parte da construção da ordem social, auxiliando na constituição de limites morais, excluindo *outsiders*, e estabelecendo a unidade da própria sociedade.

É necessário, contudo, que a concepção funcionalista de ritual assumida por Durkheim seja tomada com certa cautela. Inicialmente porque, ainda que sua teoria nos forneça importantes *insights* a respeito do modo como os rituais podem ser um forte mecanismo social que reforça a conexão de um grupo e produz solidariedade social, o autor desconsidera as mudanças da vida social. Para Durkheim, a formação de grupos coesos, bem como outras alterações na estrutura social, ocorrem devido a eventos exógenos apenas: não há a explicação sobre como os grupos sociais se originam, se modificam, se dissolvem, etc. Do ponto de vista funcionalista, as modificações sociais e culturais são prontamente normatizadas e institucionalizadas através das práticas rituais (The Arda, *online*).

Além disso, é importante lembrarmos que a participação ritual nem sempre perpetua a ordem social. Há diversos exemplos de rituais que desaparecem com o tempo, que são rejeitados pelo grupo, que são recebidos como uma imposição (em vez de provocarem um sentimento positivo de coletividade), ou, ainda, aqueles que são simplesmente percebidos como ações vazias e formulaicas. Portanto, para conseguirmos lidar com as peculiaridades da ação ritual como um todo, faz-se relevante compreender o **processo** através do qual determinadas ações tornam-se ritualizadas. E, para tal, é necessário que o estudo dos rituais focalize sociedades, culturas ou grupos de maneira **situada**, como discutiremos a seguir.

2.5.2. GOFFMAN E OS RITUAIS DE INTERAÇÃO

O trabalho de Goffman foi fortemente influenciado pelas teorias desenvolvidas por Durkheim³³. Enquanto este último, como foi visto, teoriza sobre o papel que a ação ritual tem na preservação da ordem moral, Goffman vai mais além e analisa os rituais nas interações do cotidiano como ações de mesma importância social.

A grande relevância do trabalho de Goffman encontra-se justamente na mudança do nível de análise macro, em Durkheim, para um nível micro, nas análises das interações locais. As relações cotidianas também possuem suas regras e seus símbolos que devem ser respeitados e, para o sociólogo, a ação ritual “representa uma forma pela qual o indivíduo precisa proteger e projetar as implicações simbólicas de seus atos enquanto estiver na presença imediata de um objeto que tenha um valor especial para ele” (Goffman, 1967, p. 57). Ao contrário de Durkheim, Goffman não busca o ritual em eventos ou ocasiões especiais, singulares e efervescentes, mas sim na presença do *self* e do outro nas interações do dia-a-dia, que representam grande parte da experiência social (Birrel, 1981).

A partir da abordagem dramaturgica, Goffman vê a interação como uma “performance”, moldada pelo ambiente e pela audiência. O autor observa o modo de apresentação do ator e seu sentido dentro de um contexto social mais amplo (Barnhart, s.d., *online*). A dramaturgia da vida cotidiana é, para ele, um ritual: “o ritual da interação cria e manipula símbolos com força moral; eles são construídos e reconstruídos, mas mantêm um elemento de coerção”³⁴ (Deflem, 1999b).

Os mecanismos dos rituais da interação cotidiana são descritos por Goffman em termos do modelo dramaturgico, envolvendo palco, bastidor e audiência. A performance acontece no palco, onde a identidade social dos atores e o tipo de interação com sua audiência

³³ “Neste capítulo, eu quero explorar alguns dos sentidos em que a pessoa, em nosso mundo secular urbano, recebe um tipo de sacralidade que é exibida e confirmada por atos simbólicos. Realizarei uma tentativa de construir um andaime conceitual esticando e retorcendo alguns termos antropológicos comuns. Isto será usado para apoiar dois conceitos que penso serem centrais para esta área: a deferência e o porte. Através destas reformulações, tentarei mostrar que uma versão da psicologia social de Durkheim pode ser eficiente com uma roupagem moderna.” (Goffman, 1967, p. 47). Tradução da autora. No original: “*In this paper I want to explore some of the senses in which the person in our urban secular world is allotted a kind of sacredness that is displayed and confirmed by symbolic acts. An attempt will be made to build a conceptual scaffold by stretching and twisting some common anthropological terms. This will be used to support two concepts which I think are central to this area: deference and demeanor. Through these reformulations I will try to show that a version of Durkheim’s social psychology can be effective in modern dress.*”

³⁴ Tradução da autora. No original: “*The ritual of interaction creates and manipulates symbols with moral force; they are produced and re-produced but contain an element of coercion.*”

são estabelecidos. Segundo o autor, o palco é “a parte da performance do indivíduo que funciona regularmente de forma geral e fixa com o fim de definir a situação para os que observam a representação” (p. 22). Desse modo, o palco age como um veículo de padronização de uma representação coletiva que estabelece a situação, a aparência e o modo adequados de interação de acordo com o papel assumido pelo ator. “Na construção de um palco, as informações sobre o ator são dadas através de uma variedade de fontes de comunicação, as quais devem ser controladas de modo eficaz para convencer a audiência da adequação de seu comportamento e da consonância com o papel assumido”³⁵ (Barnhart, op. cit.).

Nos bastidores, por sua vez, ocorre a preparação para a representação no palco, onde os atores ensaiam seus papéis e encontram-se antes e depois da performance. E, uma vez que neste ambiente as responsabilidades da apresentação do palco estão ausentes, os conflitos e diferenças entre os atores são mais explorados nos bastidores, muitas vezes evoluindo para um tipo secundário de apresentação.

Goffman nos lembra, ainda, que há aspectos estruturalmente predeterminados para algumas performances, que já se encontram prontos quando os atores entram em cena. Um exemplo diz respeito a performance ritual de dar e receber ordens em um ambiente profissional: enquanto o chefe encontra-se presente no ambiente, os trabalhadores fingem trabalhar duro, agindo no palco; quando o chefe sai, porém, o ambiente de trabalho transforma-se em um bastidor onde os trabalhadores podem criticar o chefe, por exemplo. Os participantes, portanto, conhecem o papel que devem desempenhar e, na performance coletiva desse ritual de interação, cria-se a realidade do grupo, da organização e do time (Deflem, 1999b).

Ao elaborar o trabalho de Durkheim, Goffman afirma que cada indivíduo é um símbolo, uma representação coletiva de valores morais. Nesse sentido, cada indivíduo é sagrado: “Para o ator, os outros podem ser vistos como objetos sagrados. Os atributos sociais dos recipientes devem ser constantemente honrados; onde tais atributos forem desonrados, deve-se agir com propiciação. O ator deve conduzir-se com grande cuidado ritual” (Goffman, op. cit., p. 103).

³⁵ Tradução da autora. No original: “*In constructing a front, information about the actor is given off through a variety of communicative sources, all of which must be controlled to effectively convince the audience of the appropriateness of behavior and consonance with the role assumed.*”

Segundo Goffman, o processo de comunicar respeito pelo *self* e pelos outros são, respectivamente, os rituais de *porte* e *deferência*. A importância desses rituais está justamente na responsabilidade assumida por cada interagente de representar papéis sociais relevantes na interação. De acordo com o autor, os atores tentam demonstrar, através da performance de seus *selves*, os papéis ideais valorizados pela sociedade, reafirmando valores significativos da ordem moral. Com base nos termos propostos por Durkheim, Goffman afirma que os rituais de porte e deferência compreendem (a) **rituais positivos**, ou seja, rituais que afirmam as qualidades sagradas dos objetos, e (b) **rituais negativos**, que ditam os valores necessários para que se evite a contaminação do sagrado. Dessa maneira, portanto, os rituais positivos são aqueles que comunicam respeito tanto pelo *self* (através de rituais de *porte*: práticas que demonstrem respeito próprio, trabalhos de face que enalteçam as habilidades do *self*, etc.) quanto pelo outro (através de rituais de *deferência*: demonstração de empatia, dar face quando o outro inadvertidamente a perde, etc.). Por outro lado, os rituais negativos ocorrem quando alguma ameaça ao porte ou a deferência é percebida. Temos, assim, que, os rituais negativos, ao representarem uma ameaça à *face*, conforme discutido no item 2.4.1 a respeito da elaboração da *face*, podem ocorrer através das *práticas de evitação*, quando se busca evitar que tais ameaças tornem-se realidade (através de evasão, comunicação exploratória, etc.), ou *práticas corretivas*, utilizadas para restaurar a ordem quando esta foi desestabelecida (através do riso, processos de mediação, etc.).

Desse modo, podemos perceber que, para Goffman, mesmo nas interações mais informais, há uma estrutura ritual que vai muito além do momento do encontro em si. A manutenção da *face* e, conseqüentemente, da interação, portanto, requer uma ordem ritual. O autor estende o conceito de ritual para a vida cotidiana e observa que as interações, diferentemente do que dizia a tradição de Durkheim, possuem um papel dinâmico (e não passivo) na formação da ordem moral. Os valores sociais postulados por Goffman, emergentes da interação, tais como *porte*, *deferência*, *tato*, etc., sugerem que a dimensão da interdependência entre os seres sociais está presente em seu trabalho (Bargiela-Chiappini, 2003). Para Goffman, os rituais de interação não apenas reafirmam valores sociais, mas, principalmente, recriam tais valores de maneira negociada (Birrel, op. cit.).

2.5.3. RITUAIS RELACIONAIS

Conforme vimos nas seções anteriores, Durkheim introduziu a teorização dos rituais nas ciências sociais. Segundo ele, os ritos são ações coletivas, capazes de gerar um sentimento de exaltação, que o autor chama de “efervescência coletiva”, e é através dessas práticas sociais que as pessoas reforçam suas crenças dentro de seus grupos. Além disso, para Durkheim, é através dos rituais que a ordem social pode ser estabelecida e a sociedade pode se constituir. Goffman, por sua vez, afasta o estudo do ritual da análise de nível macro ao buscar os rituais não em eventos de exaltação coletivos, mas nas interações cotidianas. Para o autor, as estruturas rituais são parte intrínseca e essencial dos encontros sociais do dia-a-dia, os quais também possuem seus símbolos e suas regras que precisam ser seguidas para que a interação entre os atores possa ocorrer.

Daniel Kádár (2013) baseia-se na tradição dos estudos rituais de Durkheim e de Goffman para focalizar um aspecto bastante importante da ação ritual: seu efeito nas **relações interpessoais**. O autor afirma que o ritual tem sido, desde o início da humanidade, um fenômeno social fundamental, especialmente devido ao seu potencial de estabelecer e reforçar as relações interpessoais e/ou intragrúpicos, através de performances imitativas (miméticas) que facilitam a comunicação interpessoal.

A partir de uma perspectiva relacional, portanto, o ritual exerce um papel muito mais importante do que o de simplesmente marcar cerimônias. Considerando o ritual como uma prática relacional construída na interação a partir de padrões pré-existentes e *simbolicamente codificada*, Kádár (2013) defende o uso do conceito de ‘**ritual relacional**’, ou seja, ritual abordado a partir da perspectiva das relações interpessoais, sendo através da performance dos rituais que os indivíduos constroem e expressam sua dependência de outros na comunidade e são capazes, assim, de promover solidariedade social dentro dos seus grupos.

A categoria dos ‘rituais relacionais’ inclui somente as práticas rituais que formam ou mantêm relações através da interação. Isso significa dizer que os rituais de natureza meramente cerimoniais, tais como uma reza ou uma prece silenciosa, são excluídos da análise dos rituais relacionais, uma vez que estes não possuem nenhum impacto visível nas relações interpessoais. Segundo Kádár (op. cit.), a perspectiva relacional pressupõe que os rituais estudados devem ser **significativos** para os seus praticantes, ou seja, exclui aqueles rituais que perdem sua significação ao longo do tempo.

Dentro de uma abordagem discursiva, o autor concebe ritual como uma ação social desencadeada por práticas sociais, e, como qualquer outra ação social, as práticas rituais são entendidas de maneiras diferentes em contextos **situados**. Tal abordagem discursiva relacional – que considera o ritual como um fenômeno interacionalmente situado –, em oposição aos paradigmas tradicionais, coloca o ritual dentro de uma conceptualização mais ampla, capaz de incorporar aspectos estudados em várias disciplinas, como antropologia, linguística, história, psicologia, etc.

Entender o ritual como um fenômeno situado significa afirmar que nenhuma forma é inerentemente ritualística. Ainda que algumas elocuições possam estar associadas a um comportamento ritual, os rituais não operam universalmente como tais em qualquer contexto ou em qualquer rede relacional. O uso esquemático das formas (como uma prática de grupo) apenas funcionará como um ritual se obedecer a determinadas condições interacionais que preencham as expectativas do grupo em relação ao comportamento ritual (Kádár, op. cit., p. 15). Um exemplo dado pelo autor nos mostra como a reencenação dos valores de uma comunidade pode ser observada em práticas rituais do dia-a-dia:

(...) por exemplo, “Bem vindo a bordo!” (como o reconhecimento da aceitação de alguém em uma rede relacional) é um rito de passagem muito difundido (...), que sinaliza a aceitação em uma comunidade. É mais do que mera convenção, uma vez que, em termos relacionais, um ritual como “Bem vindo a bordo!” não se limita a conformar-se às expectativas. Ao proferir estas palavras, o falante simbolicamente *modifica* o status do endereçado, dando-lhe a qualidade de membro da comunidade. Proferir tais palavras em um contexto institucional específico é um poderoso ato mimético porque o falante não fala por si mesmo, ele anima a voz de uma rede ou instituição e reencena os valores desta rede.³⁶ (KÁDÁR, 2013, p. 45).

Logo, entendemos que rituais consistem de performances miméticas, imbuídas de valor simbólico, que reencenam determinados valores sociais ou interpessoais, e, como tal, facilitam a interação. Os memes, portanto, são os meios através dos quais os rituais emergem e eles representam a (re-)encenação que transmite ideologias culturais/sociais. A interação ritual tem um forte potencial para (re)modelar e reforçar as relações interpessoais. E, como

³⁶ Tradução da autora. No original: “(...) for example, *Welcome on board!* (acknowledgement of one’s acceptance in a relational network) is a widely spread rite of passage (...), which signals acceptance into a network. It is more than a convention, because in terms of relationality a ritual like *Welcome on board!* does not simply conform to expectations. By uttering these words the speaker symbolically changes the addressee’s status, by providing her or him membership to the network. Uttering these words in a specific institutional setting is a powerful mimetic act because the speaker does not speak for him or herself, but instead (s)he animates the voice of the network or institution and re-enacts the network’s values.”

discutido acima, ao realizarem rituais, os indivíduos transmitem sua ‘dependência social’ ou expressam seu desejo de encontrar um lugar na comunidade, e de criar novas dependências sociais. “O ritual pode promover solidariedade social sem implicar que as pessoas compartilham os mesmos valores, ou até mesmo a mesma interpretação do ritual”³⁷ (Kertzer, 1988).

O ritual é operacionalizado através de determinados modelos comunicativos pré-existentes, porém ele emerge apenas quando os interlocutores desempenham tais modelos, ou seja, através da *ação*. Kádár ainda afirma que, embora as práticas rituais operem a partir de convenções sociais, os dois conceitos não devem ser confundidos: enquanto a convenção pressupõe uma ênfase na conformidade, ou seja, na necessidade de se conformar com expectativas sociais, o ritual pressupõe performance, ou seja, mímese (p. 19).

Desse modo, ações rituais, como qualquer prática social, são fortemente dependentes de formas e práticas **recorrentes** que fornecem padrões pré-existentes para membros de uma comunidade. Práticas recorrentes são co-construídas pelos indivíduos ao longo de seu histórico de interações (ou suas “histórias relacionais”). Assim, em uma perspectiva relacional-interacional, se faz produtivo investigar a historicidade dos rituais. Kádár interpreta o conceito de historicidade da seguinte forma:

Todas as ações (e entidades) no mundo têm seu lugar e seu tempo, assim, toda ação é parte da história. Sob essa perspectiva, todo ritual é ‘histórico’, e o que importa para uma teoria relacional de ritual é a história relacional (ou os sentimentos e noções historicamente situados que uma prática ritual reencena), cuja existência é um pré-requisito para que rituais em grupo operem.³⁸ (p. 9)

O exemplo abaixo, retirado do website internacional <9gag>³⁹, ilustra como os participantes demonstram sua dependência no conhecimento compartilhado da historicidade dessa comunidade para co-construir seus rituais relacionais:

³⁷ Tradução da autora. No original: “*Thus, ritual can promote social solidarity without implying that people share the same values, or even the same interpretation of the ritual.*”

³⁸ Tradução da autora. No original: “*All actions (and entities) in the world have their place and time, and so every action is part of history. In this perspective, every ritual act is ‘historical’, and what matters for a relational theory of ritual is relational history (or the historically situated feelings and notions which a ritual practice re-enacts), the existence of which is a precondition for in-group rituals to operate.*”

³⁹ <<http://www.9gag.com/>>

compartilhado da historicidade desta comunidade (qual seja, a comum antipatia pelas pessoas que utilizam a fonte *Comic Sans* para digitar). Enquanto outros membros do grupo produzem uma série de comentários humorísticos, tais como a paródia de Oscar (turno 4), que reproduz uma fala do filme “Busca Implacável” (2008) (“*Eu não sei quem você é, ou o que você quer escrevendo com Comic Sans, mas eu vou te encontrar e eu vou te matar*”), Rohan parece não compartilhar dessa co-construção gerada a partir do meme, apresentando-se para os outros como alguém não pertencente à comunidade, sendo, assim, censurado como sendo um *outsider*: “*Você deve ser novo aqui*” (turno 6).

Percebemos, então, que, sem o conhecimento da historicidade da rede social, uma interação como a vista acima pode parecer sem sentido para alguém de fora. Como veremos mais adiante, na análise das pistas fornecidas pelos participantes em seus comentários, as práticas rituais desta comunidade (<9gag>) dependem fortemente de um compartilhamento de história relacional e interacional para serem compreendidas. Dessa forma, ao criarem um conjunto de práticas rituais que apenas fazem sentido se realizadas dentro da unidade social da rede, estes participantes estão construindo o que Kádár (2013) categoriza **rituais em grupo**, como veremos a seguir.

2.5.4. RITUAIS EM GRUPO: A IDENTIFICAÇÃO ENTRE ‘INGROUPS’ E ‘OUTGROUPS’

Kádár (2013) focaliza, em seu livro “*Relational Rituals and Communication*”, um importante fenômeno discursivo que ele chama de **ritual em grupo**. Tal categoria refere-se a práticas relacionais ritualizadas formadas localmente dentro da unidade social da rede comunicativa (tais redes/grupos podem envolver desde a tradicional díade falante-ouvinte até grupos muito maiores). Os rituais em grupo representam um tipo de ritual diferente daqueles convencionalizados em um nível social mais amplo, para além de interações particulares. Para que as práticas de rituais em grupo ocorram, é necessário que a rede relacional atenda aos seguintes critérios, segundo Kádár: (a) todos engajados nas práticas rituais possuam status de grupo; e (b) os membros do grupo tenham acumulado uma quantidade necessária de história relacional (p. 4).

A diferenciação de rituais situados localmente (nível micro) dos rituais estabelecidos socialmente em nível macro não é nova. Porém, Kádár captura várias manifestações desse fenômeno dentro da perspectiva da teoria do ritual. Segundo o autor, os rituais relacionais envolvem dois tipos de práticas (como extremidades de uma reta): por um lado, há as práticas rituais que são escondidas e/ou obscuras e que excluem o envolvimento do observador como participante; e, por outro lado, há as práticas que são claramente compreensíveis a todos e das quais qualquer usuário da língua pode participar. Dessa forma, ele classifica os rituais relacionais em dois tipos: **ritual em grupo** (tal como um cumprimento específico criado e utilizado dentro de um grupo de amigos, por exemplo) e **ritual social** (atos rituais socialmente “codificados”, tais como rituais baseados em estereótipos culturais – humor com a excessiva etiqueta dos Canadenses, por exemplo).

De acordo com essa tipologia, enquanto “as práticas de *ritual em grupo* são potencialmente inacessíveis e não-transparentes para aqueles de fora do grupo, as práticas de *ritual social* são transparentes para todos, e elas também são acessíveis, desde que as pessoas tenham o direito institucional de se juntarem à performance do ritual”⁴⁰ (p. 98). Obviamente, essas categorias não são tão estanques, e o próprio autor prevê potenciais sobreposições entre elas.

O exemplo 4, visto no item 2.5.3 acima, referente a postagem da fonte *Comic Sans*, é uma demonstração da dinâmica dos rituais transparentes e opacos, como categorizados por Kádár. Para que um ritual social ocorra, é necessário que ele seja acessível a todos, ou seja, implica compreender o que está em jogo para que os indivíduos possam participar da atividade de forma adequada. Este exemplo nos sugere que os rituais parecem ser opacos para aqueles que não partilham os conhecimentos construídos no grupo durante um dado período de tempo (historicidade) ou evocados pelos participantes e legitimados devido a valores compartilhados. Observe que, quando o interagente Rohan (turno 5) não compreende a antipatia coletiva que a comunidade aparenta possuir pelo uso da fonte *Comic Sans*, ele é censurado, na interação, como sendo um “fora do grupo” (“*você deve ser novo aqui*” – turno 6). E, embora ele possa ter tido acesso à interação do grupo (uma vez que o acesso à Internet é irrestrito, permitindo qualquer pessoa visitar os *websites* e ler as postagens), ao demonstrar não dominar os conhecimentos compartilhados *a priori*, estes lhe parecem opacos à primeira

⁴⁰ Tradução da autora. No original: “*in-group ritual practices are potentially inaccessible and non-transparent to network outsiders, social ritual practices are transparent to outsiders, and they are accessible provided that the outsiders are granted institutional right to join the ritual performance.*”

vista (será necessário que ele passe por um processo de socialização das práticas deste grupo para passar a participar dos rituais da comunidade).

Enquanto toda prática relacional de ritual em grupo contribui para a formação da identidade da rede social, delineando e animando o *ethos* do grupo, algumas práticas especificamente aumentam a formação da identidade do grupo (conforme será discutido a seguir). A performance de rituais através de discussões sistemáticas sobre tópicos que são significativos para os membros de uma comunidade, por exemplo, é uma delas: ao adotar determinadas práticas miméticas que contradizem o que conta como socialmente convencional e normativo, os participantes “fazem seu grupo notavelmente diferente de outros grupos, bem como da ‘sociedade’ em si” (Kádár, 2013, p. 73): eles criam um conjunto de práticas rituais que fazem sentido apenas se realizadas dentro da unidade social do grupo, reforçando a conexão entre aqueles que se alinham ao ritual em grupo.

Os rituais em grupo contribuem para a sinalização de pertencimento e não-pertencimento a uma dada cultura. Tal pertencimento pode ser caracterizado através da distinção ‘*ingroup*’ e ‘*outgroup*’ associados à noção de *identidade coletiva*.

O conceito de *identidade* tem sido teorizado por vários estudiosos ao longo dos séculos sob as mais variadas perspectivas e, atualmente, ele permeia o discurso popular, sendo compreendido pelo senso comum como um bem pessoal pertencente aos indivíduos e que pode ser autenticada ou falsificada (Benwell & Stokoe, 2006).

Tal conceitualização de identidade como um fenômeno interno único tem suas raízes na própria etimologia do termo, que, como afirmam Benwell e Stokoe (op. cit.), referia-se a “qualidade ou condição de ser igual na substância, composição, natureza, propriedades, ou em qualidades específicas levadas em consideração; mesmice absoluta ou essencial; unidade”⁴¹ (p. 18). E, de fato, as primeiras considerações sobre a noção de identidade desde o Iluminismo diziam respeito ao “projeto instrumental do *self*”, ou seja, um *self* criado pelo acúmulo de experiências e conhecimentos, cuja identidade é uma questão de agentividade, autodeterminação e ação disciplinada.

A mudança de perspectiva que abriu espaço para a conceitualização da identidade em disciplinas como a sociologia e a sociolinguística se deu a partir do trabalho de Hegel “A

⁴¹ Tradução da autora. No original: “*the quality or condition of being the same in substance, composition, nature, properties, or in particular qualities under consideration; absolute or essential sameness; oneness.*”

Fenomenologia do Espírito” (1977), que coloca a identidade como uma questão *intersubjetiva*, e não mais como uma ação meramente subjetiva. Nesse sentido, o *self* é definido primordialmente em virtude de sua posição como membro de um grupo ou sua identificação com determinados grupos (Benwell e Stokoe (op. cit.)). “A autoconsciência de um indivíduo nunca existe isoladamente (...) ela sempre existe em relação a um ‘outro’ ou ‘outros’ que servem para validar sua existência”⁴² (Hall, D. E., 2004, p. 51). Identidade passa a estar, portanto, atrelada a uma localização na prática social.

A preocupação com as *identidades coletivas* e *identidades de grupo* começou a ser central na discussão sobre o tema. A *teoria da identidade social* (Tajfel, 1982; Tajfel e Turner, 1986), em oposição a identidade pessoal, é definida a partir da identificação do sujeito com um grupo, realizada inicialmente a partir do conhecimento reflexivo de seu pertencimento ao grupo e, posteriormente, através de uma ligação emotiva ou disposição específica a esse pertencimento (Benwell e Stokoe, op. cit., p. 25).

É na teoria da identidade social que a distinção ‘*in-group*’ e ‘*out-group*’ é observada. Tal distinção baseia-se na ideia de que as identidades são constituídas através de processos de diferenciação dependentes das atividades nas quais o indivíduo está envolvido. Basicamente, o ‘*in-group*’ é aquele que ‘*pertence*’ ao grupo e o ‘*out-group*’ é o que é visto como estando ‘*fora*’ e sendo diferente do grupo.

As pessoas se esforçam para manter uma identidade social positiva, em parte, fazendo comparações favoráveis entre *in-groups* e *out-groups*. Esse processo de categorização social é alcançado cognitivamente através de operações tais como atribuição e aplicação de esquemas existentes relativos ao grupo, e vê sua operação servir a determinados objetivos sociais e psicológicos, tais como o aumento da auto-estima (Brown, 2000). Uma outra ideia central é que os *out-groups* são caracterizados de forma mais fácil e reducionista do que os *in-groups*, de tal modo que a identificação entre os *in-groups* normalmente leva à construção de maiores estereótipos e preconceitos em relação aos *out-groups*.⁴³ (BENWELL & STOKOE, op. cit., p. 25).

⁴² Tradução da autora. No original: “An individual’s self-consciousness never exists in isolation...it always exists in relationship to an ‘other’ or ‘others’ who serve to validate its existence.”

⁴³ Tradução da autora. No original: “People strive to maintain a positive social identity, partly by making favourable comparisons between the ingroups and outgroups. This process of social categorisation is achieved cognitively by such operations as attribution and the application of existing schemas relating to the group, and sees its operation serving particular social and psychological goals, such as boosting self-esteem (R. Brown, 2000). Another central idea is that outgroups are more easily and reductively characterised than ingroups, such that ingroup identification often leads to stronger stereotyping and prejudice towards outgroups.”

Como as autoras nos lembram, rótulos como ‘adolescentes’, ‘negros’, ‘classe trabalhadora’ ainda hoje são considerados formações identitárias indiscutíveis, muitas vezes servindo como variáveis sociais contra as quais as formas de comportamento social ou o uso linguístico podem ser medidas. A crítica que se faz a essa noção de identidade social e coletiva, além da homogeneidade implícita nessa versão de identidade, é a de que identidade continua sendo teorizada como um fenômeno pré-discursivo, unificado e essencialista, como se fosse algo “adormecido, pronto para ser ‘despertado’ na presença de outras pessoas” (Benwell e Stokoe, op. cit., p. 26).

No pós-estruturalismo, portanto, surge a necessidade de se desestabilizar a característica essencial, permanente e unificada das categorias de grupo, enquanto se preserva o sentido de investimento pessoal e subjetivo que tais categorias aparentemente possuem para os indivíduos. Stuart Hall (2000) afirma que, ao mesmo tempo em que há uma necessidade política de se explorar a noção de identidades como posições do sujeito dentro do discurso, visando estabelecer uma certa ordem e estabilidade, é necessário reconhecer que tais identidades coletivas são pertencimentos temporários e não mais centrais ao *self*. A identificação com o grupo e as posições do sujeito tornam-se, assim, *categorias* conversacionais que podem ser invocadas como um recurso em identidades **discursivamente produzidas**.

Neste trabalho, portanto, associamo-nos à visão **discursiva** da noção de identidade, analisada ao longo da interação, através da qual o *self* subjetivo e estruturado é produzido a partir de um conjunto de identificações no discurso. A identidade é, assim, ativamente constituída, alcançada na performance discursiva como um processo fluido e dinâmico, capaz tanto de reproduzir quanto de desestabilizar a ordem discursiva.

Um entendimento discursivo de identidade nos permite explorar os modos pelos quais a compreensão da dominação cultural das categorias de identidade são mantidos, reproduzidos e normalizados em textos e práticas de interação do cotidiano, ao mesmo tempo que produz a subjetividade que constrói o indivíduo como sujeito temporariamente ligado às posições da prática discursiva.

Um exemplo da visão da identidade como constituída no discurso pode ser encontrada na condição do anonimato dos usuários da Internet, através da qual as identidades constituídas são consideradas ainda *mais* instáveis, *mais* fluidas e *mais* performáticas (propensas a, inclusive, inautenticidade e falsidade). “Podemos ser pessoas múltiplas, diferentes (...) cada

vez que entramos no ciberespaço, brincando com nossas identidades, desconstruindo e construindo nós mesmos em infinitas novas configurações”⁴⁴ (Bell, 2000, p. 3).

⁴⁴ Tradução da autora. No original: “*We can be multiple, a different person...each time we enter cyberspace, playing with our identities, taking ourselves apart and rebuilding ourselves in endless new configurations.*”

A QUESTÃO METODOLÓGICA

3.1. A PESQUISA QUALITATIVA E O ESTUDO DE CASO

Acreditamos que um estudo de base epistemológica afiliado ao paradigma relativista seja o mais apropriado para dar conta da proposta de pesquisa aqui relatada.

Levando em conta que o paradigma irá determinar o método de pesquisa, afiliamo-nos à metodologia de pesquisa qualitativa. Tal metodologia insere-se em uma visão de mundo fenomenológica, indutiva, holística, subjetiva, orientada para o processo e socio-antropológica (Reichardt & Cook, 1979). Sob essa perspectiva, o pesquisador parte primordialmente da análise de seus dados para, através dele, chegar às questões de pesquisa relevantes.

Como afirmam Denzin & Lincoln (2000), a pesquisa qualitativa considera o conhecimento como sendo situado (histórica e socialmente), de modo que é uma atividade que localiza o observador no mundo. Aborda o mundo de forma interpretativa e naturalística, o que quer dizer que os pesquisadores estudam as coisas em seu cenário natural, assumindo o ponto de vista êmico, tentando interpretar os fenômenos de acordo com os sentidos que as pessoas lhes dão. “Não há observações objetivas, apenas observações socialmente situadas no mundo do (e entre o) observador e o observado” (Denzin & Lincoln, op. cit., p. 19).

A metodologia qualitativa de pesquisa nos é especialmente relevante nos estudos da CMC, visto que, como afirmam Jensen & Helles (2011, p. 529), “abordagens qualitativas e de método múltiplo são eminentemente apropriadas para o estudo da comunicação em contexto e para a complementaridade de diferentes mídias para vários fins comunicativos”⁴⁵. Desse modo, torna-se problemática a imposição de esquemas metodológicos ou modelos rígidos ao se estudar a linguagem em ambientes *online*. Os padrões discursivos devem ser revelados ao pesquisador de maneira indutiva (Janssen & Kies, 2005, p. 332).

⁴⁵ Tradução da autora. No original: “*qualitative and multi-method approaches are eminently suited to the study of communication in context and to the complementarity of different media for various communicative ends*”.

Como a pesquisa qualitativa focaliza o processo, a estratégia de pesquisa a ser realizada será o *estudo de caso*. Trata-se de uma pesquisa empírica que é aplicada porque as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes. Além disso, cabe observar que o caso não é um elemento amostral. O que se procura generalizar são proposições teóricas, na busca de criar novos modelos a partir daqueles já pré-existentes na literatura, e não proposições sobre populações (Yin, 2001).

Nossa necessidade em utilizar a estratégia de pesquisa *estudo de caso* nasce do desejo de compreender um fenômeno social complexo: a interação multimodal na rede virtual. É possível observarmos a replicação de memes nos mais variados ambientes da Internet, utilizando-se dos mais variados recursos e formatos e gerando as mais diversas interações, seja através de comentários entre desconhecidos, de bate-papo entre amigos, etc. Visando analisar o fenômeno de forma vertical, focalizando o modo como os usuários da internet utilizam-se dos memes para criar/manter/desestabilizar, etc. suas interações, foi necessário restringir nosso olhar a um ambiente online específico (o website <9gag>), onde a publicação de memes e a grande participação e interação entre os indivíduos pudesse ser observada.

3.2. O CONTEXTO DA PESQUISA

3.2.1. GERAÇÃO DOS DADOS

Os dados desta pesquisa consistiram na publicação dos memes de Internet, coletados do website <9gag> (disponível em: <<http://www.9gag.com/>>).

O método de coleta consistiu na seleção aleatória do maior número possível de memes dentro do ambiente selecionado, juntamente com as interações geradas a partir das postagens meméticas, ao longo de um recorte temporal: entre os meses de setembro de 2013 a março de 2015. O objetivo final da seleção foi a posterior observação das ações recorrentes e padrões interacionais realizados pelos participantes dentro do <9gag>.

Para este trabalho, buscamos reproduzir os elementos das publicações conforme são estruturados no *website*, seguindo o seguinte padrão: título da postagem, postagem (imagem, animação ou vídeo), referência (*link* de origem) e segmento da seção de comentários com as interações selecionadas para análise. Todos os exemplos (originalmente em inglês) foram reproduzidos também em português, através de tradução livre, com o objetivo de facilitar a compreensão e leitura.

É importante, ainda, observar a natureza multimodal dos dados recolhidos ao especificarmos os diferentes tipos de informação retirados do *website*. Temos a seção de comentários, baseada no discurso escrito, onde os participantes interagem uns com os outros de forma quase instantânea, além de uma coleção de postagens multimodais, que variam desde imagens, vídeos curtos e pequenas animações chamadas “.gifs”⁴⁶.

3.2.2. O <9GAG>

Conforme foi visto, nossos dados foram gerados em um *website* humorístico chamado <9gag> (<<http://www.9gag.com/>>). É um *website* de compartilhamento social, baseado na postagem de memes de Internet, a partir dos quais os usuários podem realizar comentários sobre as imagens e estabelecer interações com outros participantes. É um *website* internacional (cuja principal língua de comunicação é o inglês) e sua comunidade consiste de usuários de todo o mundo (e primordialmente desconhecidos entre si), como podemos perceber pelas imagens e comentários postados. O principal público-alvo atingido são tanto homens como mulheres com idades que variam desde adolescentes até jovens adultos, conforme identificados em diversas interações.

O *website* é aberto e permite que qualquer pessoa com acesso à Internet possa ler suas postagens e os comentários dos usuários. Contudo, para participar da interação e postar um comentário ou um meme, é requerido que os usuários se inscrevam na página através da criação de um nome de usuário e uma senha.

⁴⁶ O acrônimo “GIF” significa “formato de intercâmbio gráfico” e consiste de um formato de arquivo de computador para a compressão e armazenamento de imagens de vídeo digital. (Fonte: Merriam-Webster Online)

Nosso foco principal, neste trabalho, será na seção de comentários do *website*, visto que este é o local onde a interação entre os participantes de fato ocorre. Ao observar o funcionamento deste *website* ao longo do tempo, foi possível percebermos, como será discutido nesta pesquisa, que os usuários do <9gag>, ao interagirem uns com os outros, fazem uso de algumas práticas discursivas recorrentes e compartilham certas regras de conduta que são muito peculiares da comunicação entre os participantes deste contexto. Para observadores externos pode inclusive parecer, por vezes, que esses indivíduos possuem uma “linguagem própria” dentro deste ambiente. Dessa forma, o <9gag> estabelece-se como um tipo de comunidade ou agrupamento virtual ao oferecer um espaço de interação ao qual os participantes associam-se por meio de ações e práticas demonstrativas de pertencimento, estabelecidas ao longo do tempo e compartilhadas entre os usuários socializados no grupo.

3.3. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Esta pesquisa objetiva compreender como os memes de internet, quando vistos sob a ótica das práticas rituais, são capazes de exercer influências sobre a interação social e, mais amplamente, sobre a comunidade virtual estudada, através da análise dos trabalhos de face realizados pelos participantes. Para isso, optou-se por analisar as interações realizadas na seção de comentários do *website* <9gag>, de modo a observar as ações (e reações) dos interagentes a partir da postagem de determinados memes.

Conforme foi discutido nas articulações teóricas (item 2.3), os memes vão muito além da replicação de imagens através das postagens na internet: “*tudo* o que pode ser aprendido através da cópia é um meme” (Moraes, Mendes e Lucarelli, 2011, grifo nosso).

Religião e ritual são memes, assim como a moda, ideias políticas e códigos morais. Eles são copiados de uma pessoa para a outra, implantando crenças e valores fundamentais que ganham mais autoridade a cada novo hospedeiro. Os memes são os blocos de construção da cultura. Nem todo meme é uma grande ideia, mas qualquer meme com o material correto pode atingir o globo uma vez que chega à internet. (HODGE, 2000, *online*)⁴⁷

⁴⁷ Tradução da autora. No original: “*Religion and ritual are memes, as are fashions, political ideas and moral codes. They are copied from one person to the next, planting fundamental beliefs and values that gain more*”

Dessa forma, neste trabalho, nos ocuparemos apenas daqueles memes observáveis nas interações como sendo replicados **através de práticas rituais**. Para tanto, fez-se necessária a observação das práticas discursivas realizadas no *website* escolhido ao longo do tempo, de modo a reconhecermos alguns dos memes replicados de forma recorrente entre os usuários do <9gag>. A observação do histórico de interações entre os participantes nos levou a perceber que as práticas meméticas encontram-se replicadas, muitas vezes, nos próprios comentários, e não apenas nas imagens postadas.

A análise dos dados foi realizada de acordo com as etapas a seguir. Inicialmente, foi feita a observação das interações do ambiente virtual selecionado para este trabalho (<9gag>) dentro de um recorte temporal (entre os meses de setembro de 2013 e março de 2015), visando identificar os memes propagados através de práticas rituais, buscando-se reconhecer as ações miméticas a partir das práticas discursivas replicadas com uma certa frequência, capazes de gerar padrões de comportamento, e que reencenavam determinados valores simbólicos, sociais ou culturais para os usuários desse *website*.

O segundo passo foi selecionar e categorizar algumas das práticas rituais mais recorrentes, as quais serviriam de base para posterior análise. Outras ocorrências das práticas categorizadas foram, então, recolhidas, para que a análise dos trabalhos de *face* e das ações realizadas pelos participantes ao longo das interações pudessem ser analisadas, de modo a identificar quais os efeitos que a (des)afiliação aos memes de internet (quando vistos sob a ótica das práticas rituais) possuem sobre as interações sociais realizadas dentro de uma comunidade virtual.

No desenvolvimento de nossa análise, fez-se necessário olhar para os dados sob a perspectiva da Linguística Interacional, de modo a abordar questões como o alinhamento dos participantes uns com os outros e com o tópico em discussão (Goffman, 1981), os enquadramentos realizados, bem como as mudanças de enquadre (Bateson, 1972; Goffman, 1972[1967]) e a necessidade de compartilhamento de pistas contextuais (Gumperz, 1971), mecanismos estes sinalizadores da forma como os sentidos são co-construídos e negociados no curso das interações analisadas.

authority with each new host. Memes are the very building blocks of culture. Not every meme is a big idea, but any meme with the right stuff can go global once it hits the internet."

Os preceitos da Análise da Conversa Etnometodológica também foram de grande contribuição para nossa análise. A opção por um estudo de cunho etnometodológico deve-se à necessidade de compreensão das dimensões históricas e socioculturais dos contextos nos quais as interações analisadas se inserem.

Recursos da Análise da Conversa nos foram particularmente úteis, uma vez que a organização estrutural das interações assíncronas na CMC divergem em vários aspectos da conversa face-a-face. Ao estudar os elementos estruturais que auxiliam no funcionamento das conversações em *weblogs* e *fotologs*, Recuero (2009) observa que a organização dos turnos na CMC deve ser compreendida como o “momento de fala de cada ator na sequência da conversação” (p. 159). E, nesse caso, por se tratar de interações assíncronas, os turnos se confundem com a própria sequência da conversa.

A organização e o reconhecimento das sequências conversacionais em nossos dados é auxiliada pela análise em pares conversacionais (que não se encontram, obrigatoriamente, em uma posição de adjacência entre si). Na seção de comentários, as respostas dos usuários não são necessariamente organizadas de maneira cronológica, mas sim através de uma ordenação tópica, agrupando usuários que direcionam suas respostas uns para os outros. Dessa forma, é imprescindível observar os pares conversacionais e reconhecer as pistas conversacionais (como a utilização do símbolo @ acrescido do *nome do usuário* antes da resposta para referenciar e direcionar a fala a outro participante) para que a interação possa ser compreendida como um todo.

Os participantes da conversação, assim, precisam primeiramente perceber como se dá a organização dos turnos, por meio da observação dos pares conversacionais e das sequências, para só depois se manifestarem. Essa percepção dá-se pela observação do que é falado, onde e como e para quem, para só depois acontecer a interferência do novo participante. (RECUERO, op. cit., p. 159).

Observe, por exemplo, no excerto abaixo, gerado em nossos dados e que será analisado no capítulo a seguir, como a organização sequencial da interação é dependente do conhecimento das pistas conversacionais para sua compreensão:

A luta é real



*“Não tenho certeza se eu fico sexy sem óculos
Ou se eu penso que eu estou sexy porque eu não consigo enxergar”*

<http://9gag.com/gag/aqmndWR>

- 1 **Brayden Schilling**
 - Step 1. Take of glasses
 - Step 2. Take selfe
 - step 3. Put back on glasses and enjoy
 - Passo 1. Tire os óculos*
 - Passo 2. Tire uma selfie*
 - Passo 3. Coloque os óculos de volta e aproveite*
- 2 **Naufal A Pratama**
 - step 4. delete all pictures
 - Passo 4. Delete todas as fotos*
- 3 **Víctor Fernández**
 - A picture is not a good way to evaluate if you look good or not. Some people look horrible in photos and others look better than they do in real life.
 - Uma foto não é uma boa maneira de avaliar se você tem boa aparência ou não. Algumas pessoas parecem horríveis em fotos e outras aparentam melhor do que elas são na vida real.*
- 4 **Георги Койков**
 - step 5. Try not to cry
 - Passo 5. Tente não chorar*
- 5 **Niklas Langen**
 - Step 6. Cry a lot.
 - Passo 6. Chore muito.*
- 6 **Marysia Dziedzic**
 - Step 7. buy lenses
 - Passo 7. Compre lentes*
- 7 **Albert**
 - Step 8. repeat Step 1
 - Passo 8. Repita Passo 1*

- 8 **André Luís Martins** @**Víctor Fernández** Shut up. We're just making jokes.
Nothing serious.
@**Víctor Fernández** *Cala a boca. Nós estamos apenas
fazendo piadas. Nada sério.*

Perceba como o reconhecimento do par conversacional que consiste na interação entre os participantes Víctor Fernandez (turno 3) e André Luís Martins (turno 8) só é possível se observarmos a pista deixada pelo segundo interagente, qual seja, a utilização do símbolo “@**Víctor Fernández**” para se referenciar ao participante do turno 3. Dessa forma, temos que os turnos de número 3 e de número 8 formam um par conversacional de comentário e resposta, ainda que não estejam em uma posição adjacente entre si. E essa percepção da sequencialidade do discurso assíncrono em seções de comentários na Internet exige a atenção e o reconhecimento das pistas contextuais deixadas pelos interlocutores.

ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo, temos como foco principal a análise dos memes de Internet postados no *website* <9gag> e sua relevância para as interações ocorridas na seção de comentários dessa comunidade virtual.

Nosso estudo inicia-se com uma rápida descrição de nosso objeto de estudo, os memes, através da utilização de exemplos de diversos ambientes da internet (item 4.1), para, em seguida, olharmos para este fenômeno sob a ótica das práticas rituais dentro de nossos dados (o website <9gag>) (item 4.2). Busca-se verificar como as práticas rituais realizadas a partir dos memes ocorrem neste grupo e qual a sua relevância para a constituição do grupo.

Em um segundo momento (item 4.3), nosso foco de análise passa aos trabalhos *face* realizados pelos interagentes a partir das postagens analisadas na seção anterior, de modo a perceber quais os efeitos que a (des)afiliação aos memes de internet (quando vistos sob a ótica das práticas rituais) possuem sobre as interações sociais realizadas dentro da comunidade virtual.

4.1. OS MEMES DE INTERNET

Realizaremos uma breve descrição do objeto de estudo e examinamos como se dá a (re-)produção dos memes em ambientes *online* e o que caracteriza a realização dessa prática, utilizando, a título de ilustração, dois exemplos de um mesmo meme replicado em diferentes ambientes da web, focalizando os comentários dos usuários como pista.

Conforme explicitado no capítulo teórico, no item 2.3, *tudo* o que pode ser aprendido através da cópia é um meme (Moraes, Mendes e Lucarelli, 2011, grifo nosso). O meme é uma unidade de transmissão cultural e de difusão da informação, fundamentado na **imitação**, que evolui através dos processos de:

- (a) **mutação**, ou *variação*, ou seja, a capacidade de o meme sofrer pequenas variações cada vez que é passado adiante pelas pessoas, podendo gerar mudanças maiores com o passar do tempo;
- (b) **seleção natural**, ou seja, a habilidade de alguns memes chamarem mais atenção que outros, permanecendo ativos e sendo replicados por mais tempo, enquanto outros caem no esquecimento mais rapidamente;
- (c) **hereditariedade**, ou *retenção*, que é o elemento que faz com que um novo meme seja produto da variação e recombinação de uma ideia original que permanece presente ao longo das mutações (Dawkins, 1976).

Uma das características dos memes de Internet é seu conteúdo **multimodal**, podendo ser replicado através de textos, imagens, vídeos e *links* nos mais diversos ambientes, como e-mails, weblogs, fóruns de discussão, redes sociais e outros websites. Então, os memes de internet surgem através das imagens, mas também de frases nos comentários, *hashtags* (palavras-chave indexadas a uma informação, imagem, discussão, etc., tais como #paris, após a postagem de uma foto da cidade francesa, ou #gratidão, após um relato de algo digno deste sentimento, podendo, inclusive, ser utilizado de forma irônica), dentre uma diversidade de outros meios.

Observe, a seguir, as reações dos leitores com a replicação de duas variações do meme da Helena, encontradas na rede. Como já informado no item 2.3, este meme refere-se à confusão com os nomes da personagem principal da novela das oito da Rede Globo, no ar no início de 2014 (Helena), e da fotógrafa americana cuja página pessoal no microblog Twitter pode ser encontrada a partir de referência homônima (@helena). A partir daí, milhares de brasileiros propagaram na Internet memes, nos mais diversos formatos, que disseminaram brincadeiras com a situação: encontramos a replicação de memes de **imagens** mesclando a fotógrafa com a novela da Rede Globo; memes de um imenso número de **comentários contendo frases repetidas** na página pessoal da fotógrafa: “*Please come to Brazil*”, “*Brazil loves you*”, etc.

O exemplo 5 abaixo, foi disseminado em uma página escrita pela jornalista Patrícia Kogut⁴⁸, que trata de notícias sobre TV, ligada ao jornal online “*O Globo*”:

⁴⁸ <<http://kogut.oglobo.globo.com/>>

EXEMPLO 5 (“Patrícia Kogut”):

NOTÍCIA: **“Helena americana vira 'meme' do Twitter na estreia de 'Em família'”**



Disponível em: <<http://kogut.oglobo.globo.com/noticias-da-tv/noticia/2014/02/helena-americana-vira-meme-do-twitter-na-estreia-de-em-familia.html>>

- 1 **Silvio:** *A Única personagem "Helena" que eu realmente gostei foi a Lilian Lemertz que foi a primeira "Helena" as outras atrizes deixaram muito a desejar, a pior delas sem dúvida alguma foi a Thaís Araújo que esteve péssima das péssimas, seguida pela Vera Fisher e a Maitê Proença que são atrizes fraquíssimas. Tomara que a Júlia Lemertz não seja um fiasco e faça bem a personagem!*
- 2 **Leandro:** *Esse Povo é demais KKKKKKKK @helena bombou*
- 3 **Ricardo:** *kkkkk dha hora*
- 4 **Letícia:** *A falta do que fazer impera...*
- 5 **José:** *E pelo jeito o mau humor tb...*
- 6 **Gustavo:** *Mais uma novelinha do Manoel Carlos...ai ai ai...que sono...que coisa mais linda, mais cheia de graça, a bossinha nova de toda a novelinha, sempre com a heleninha e as festinhas cariocas cheias de pompa que não representam a realidade do país. Aproveitem para dormirem mais cedo*
- 7 **N. F.:** *Brasileiro é muito mané, achei isso tão ridiculo.*
- 8 **Edilene:** *Esse povo é do mal kkkkkk*
- 9 **Luisa:** *eu não entendi foi nada dessa matéria...*
- 10 **Natasha:** *Hahaha, adorei que ela entrou na brincadeira!*

- **11 Adalberto:** *NAO ENTENDI NADA*
- **12 Romária:** *Ôh Senhor! QUANTA BABOSEIRA INÚTIL! É nessas horas que dou graças a Deus por gostar de ESTUDAR!!!! ARGH...*
- 13 T. S.:** *...e os brasileiros vão, mais uma vez, se tornando insuportáveis na rede mundial de computadores... mais uma vez.*

Inicialmente, observe que, no exemplo acima, o meme não foi replicado em “redes sociais” como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, etc., onde a ligação entre os indivíduos seria mais explícita através de sua “rede de amigos”, mas sim em um *weblog* de notícias sobre TV e artistas, dentro de um *website* jornalístico (O Globo). Ainda assim, porém, ao verificarmos os comentários dos participantes, é possível perceber que o meme foi capaz de reunir os leitores dentro de um grupo ligado a um mesmo contexto sociocultural: sua criação durante um evento ocorrido no Brasil restringe o campo de abrangência e dita que seu entendimento em outras culturas só poderá ocorrer se vier precedido de uma explicação a respeito não apenas do nome da personagem principal de uma novela, mas, principalmente, da grande relevância social das novelas na cultura brasileira.

O compartilhamento do conhecimento cultural prévio necessário é explicitado, acima, quando participantes mencionam outras novelas do autor Manoel Carlos, cujas personagens principais sempre recebem o nome de “Helena”. O meme, portanto, abriu espaço para que o contexto social no qual ele está inserido (as novelas) emergisse (e este se mostrou relevante o suficiente para ser alvo de comentários e avaliações, como percebemos nas falas de Silvio e Gustavo – turnos 1 e 6 – acima), representando, dessa forma, um valor simbólico para os membros desta cultura.

Porém, como observamos nas interações acima, as avaliações não se restringiram apenas ao tópico “novela” instigado pelo meme. Os leitores também deixaram transparecer suas opiniões a respeito da própria existência e propagação do meme em si, ampliando-os para discussões sobre a questão da identidade nacional. Enquanto alguns demonstraram aprovação pela brincadeira criada no Twitter, através de representações paralinguísticas de risos (ex: Leandro – turno 2 – “*Esse Povo é demais KKKKKKKK @helena bombou*”), outros (como os interagentes Letícia, N. F., Romária e T. S. – turnos 4, 7, 11 e 12, respectivamente) se posicionaram com reprovação à propagação do meme, através de críticas enfáticas em relação à replicação do meme da Helena. (ex: “*Brasileiro é muito mané, achei isso tão*

ridículo.” – turno 7; “...e os brasileiros vão, mais uma vez, se tornando insuportáveis na rede mundial de computadores... mais uma vez.” – turno 12). Podemos perceber, portanto, que a difusão deste meme é representativa para o nicho no qual ele se insere, sendo uma prática a partir da qual os valores sociais, culturais e interpessoais podem emergir.

Em um ambiente diferente, a replicação de um mesmo meme poderá gerar reações distintas, de acordo com as características do grupo atrelado a este ambiente. Observe, por exemplo, o que ocorre quando o meme da Helena é postado em um *weblog* chamado “Papel Pop”, cujos participantes, em sua maioria, são adolescentes e jovens:

EXEMPLO 6 (“Papel Pop”):

NOTÍCIA: “Americana é confundida com Helena da novela “Em Família” e vira meme no Twitter”



Disponível em: <<http://www.papelpop.com/2014/02/americana-e-confundida-com-helena-da-novela-em-familia-e-vira-meme-no-twitter/>>

- 1 **Lu:** *Brasileiros sendo brasileiros..*
- 2 **Karol:** *Melhor trollagem desde o "Cala Boca Galvão". Twitteiros das antigas sabem como foi <3*
- 3 **Lucas:** *O mais legal de tudo foi que ela super entrou na brincadeira <3*
- 4 **Josi:** *Porque BRASIL sem zuera, não é BRASIL rrsrrsrs*
- 5 **Arlisson:** *Esse deveria ser o nosso lema da bandeira, é bem mais coerente que ordem e progresso.*
- 6 **Guest:** *faltou esse UAHSUHAUSHAS @Helena ♥*

A propagação do meme não apenas foi aprovada pelos participantes, mas também contou com a construção coletiva, nos comentários, de ainda mais replicação memética: Karol, no turno 2, por exemplo, traz uma referência a outro meme nacional de grande repercussão, o “Cala a boca Galvão”⁴⁹, em 2010 (“*Melhor trollagem desde o "Cala Boca Galvão". Twitteiros das antigas sabem como foi*”). Já o participante Guest (turno 6) colabora com a (re-)produção e divulgação do meme ao introduzir uma nova imagem da “Helena” que não havia sido divulgada na postagem original da notícia. Além disso, outros participantes demonstraram seu conhecimento e envolvimento com o tópico ao replicaram o meme no seu formato escrito, através dos comentários: “*Come to Brazil!*” (turnos 8 e 10). É através desses comentários que podemos perceber a co-produção do humor/entretenimento entre o autor da postagem e os participantes da interação. Ao realizarem o *link* com outros memes similares (turno 2), publicarem outras fotos (turno 6), ou apresentarem a mesma brincadeira propagada em outros formatos meméticos (turnos 8 e 10), os participantes não apenas demonstram seu conhecimento e sua aprovação da propagação do meme, mas também demonstram seu desejo de estender o humor e entretenimento gerado pela postagem através da continuidade do tópico e da produção de mais humor.

Desse modo, além de servir à função interacional de geração de cooperação entre os leitores deste *weblog*, auxiliando na “junção social” (nos termos de Durkheim) dentro deste ambiente, através da co-produção e extensão do tópico, do compartilhamento de conhecimento prévio entre os participantes e da demonstração de reações similares (através de turnos de risos, palavras de aprovação: “legal”, “muito bom”, etc.), o meme ainda reforçou a valorização de uma identificação nacional ao colocarem a brincadeira como sendo uma “atitude típica” do povo brasileiro: *Lu – turno 1: “Brasileiros sendo brasileiros..”*; *Josi – turno 4: “Porque BRASIL sem zuera, não é BRASIL rsrsrsrs”*; *Jota – turno 9: “Tinha que ser brasileiro.... nunca passamos batidos! KKKKKKk”*.

Observe, então, que os memes são um fenômeno de comunicação virtual realizado e compreendido pelos usuários socializados com as características das redes sociais na Internet. Nas seções seguintes, buscaremos estudar os memes a partir das perspectivas das (1) **práticas**

⁴⁹ Durante a abertura da Copa do Mundo de 2010, o locutor esportivo Galvão Bueno recebeu críticas no Twitter, levando a expressão “Cala a boca Galvão” a se tornar um dos dez tópicos mais comentados do microblog. A repercussão foi tamanha (inclusive internacionalmente), que os brasileiros começaram a atribuir sentidos absurdos para explicar a frase para os estrangeiros: segundo uma das versões, em português, “cala boca” significaria “salve”, e “galvão”, o nome de um pássaro em extinção. Alguns dos maiores sites e jornais do mundo, como o *The New York Times*, tentaram decifrar a brincadeira, e assim a difundiram ainda mais. (Revista Veja, Edição 2170/23 de junho de 2010).

rituais; e dos (2) **trabalhos de face**. Ambos os focos nos permitirão verificar as práticas discursivas, observadas através de escolhas linguísticas e realizadas a partir da produção dos memes, que sinalizam a instauração do ritual em um determinado grupo *online*, bem como os efeitos que a (des)afiliação aos memes de internet (quando vistos sob a ótica das práticas rituais) possuem sobre as interações sociais realizadas dentro de uma comunidade virtual. Para isso, optamos por estudar as ocorrências dentro de um grupo específico: o *website* humorístico <9gag>, de modo a desenvolver uma análise vertical das práticas realizadas a partir da replicação dos memes de Internet.

4.2. AS PRÁTICAS RITUAIS

Os rituais são atos *simbólicos* com valor especial para os indivíduos (Goffman, 1972 [1967]). E, segundo Kádár (2013), eles têm o potencial de estabelecer e reforçar as relações interpessoais, sendo práticas relacionais construídas na interação a partir de padrões pré-existentes.

Observe a propagação do meme abaixo no *website* internacional <9gag>, chamado “*física troll*”⁵⁰. Segundo o *website Know Your Meme*⁵¹, este meme consiste em cartuns que ilustram várias experiências baseadas na compreensão errônea de conceitos científicos. Os desenhos intencionalmente pseudocientíficos são, muitas vezes, utilizados para enganar os leitores ou frustrar educadores de ciências e estudantes devido a seus erros óbvios.

⁵⁰ “*Troll*” é uma brincadeira, que consiste no ato de sistematicamente desestabilizar uma discussão, provocando as pessoas envolvidas no grupo.

⁵¹ <<http://knowyourmeme.com/memes/troll-science-troll-physics>>

EXEMPLO 7:

“É Genial!”



“As lentes de aumento elevam o poder do sol em 10 vezes cada uma = 1000 vezes o poder do sol”

<<http://9gag.com/gag/aOPm91L>>

- 1 **tonyr68:** Even in terms of troll physics it is not very clever. A lens concentrates the light, it does not amplify it.
- Até mesmo em termos de física troll, não está muito claro. Uma lente concentra a luz, não amplia ela.*
- 2 **hulk_d:** @tonyr68 would be more logical to have it in the other order
- @tonyr68 seria mais lógico que elas estivessem em outra ordem.*
- 3 **leilei1:** well that could work, but the third glass would need ~15 times the size of the solar panel, the second glass 15 times the size of the third and the first one 15 times the size of the second.
- Bom, isso poderia funcionar, mas a terceira lente precisaria de ~15 vezes o tamanho do painel solar, a segunda lente 15 vezes o tamanho da terceira e a primeira 15 vezes o tamanho da segunda.*
- 4 **riddlet026:** @leilei1 you sir are the only sensible person around here
- @leilei1 você, senhor, é a única pessoa sensata aqui*
- 5 **jgmc:** People taking it seriously in 3...2...1...
- Pessoas levando isso a sério em 3...2...1...*

A replicação do meme acima, convencionalmente aceito como uma brincadeira pelos usuários da Internet, foi capaz de modelar as relações interpessoais entre os participantes ao separar aqueles que se alinham com a brincadeira daqueles que a levaram a sério.

Por um lado, podemos observar os participantes que, de fato, buscam uma justificativa séria na Física para o problema mencionado no meme (ou seja, fazer o carro funcionar utilizando apenas a energia solar) (turnos 1, 2, 3, 14), juntamente com aqueles que os apoiam (turno 4: *“você, senhor, é a única pessoa sensata aqui”*; ou turno 7: *“eu de fato procuro respostas para cada física troll porque é interessante”*). Por outro lado, há aqueles participantes que criticam os que não se alinham ao que seria a expectativa do grupo em relação ao comportamento estabelecido pelo meme, qual seja, compreender o conteúdo do meme como uma brincadeira (turno 13: *“O número de pessoas que não entendem a física troll é muito alto!”*).

De todo modo, percebemos que é na seção dos comentários que encontramos as pistas interacionais das condições pré-estabelecidas que devem ser obedecidas para que a performance memética ocorra. São justamente os participantes que chamam a atenção daqueles que não se alinham às práticas estabelecidas pelo meme neste grupo que garantem o estabelecimento de uma unidade social.

Ao analisar a postagem dos memes dentro da comunidade virtual selecionada (<9gag>), portanto, verificamos, através das pistas fornecidas pelos comentários dos participantes, que a (re-)produção memética é constituída de **práticas rituais**, imbuídas de valor simbólico, cultural e social, capazes de expressar determinadas crenças e valores, contribuindo para a formação de grupos de interesses compartilhados. Ao se alinharem às práticas rituais do grupo, os indivíduos transmitem sua ‘dependência social’ ou expressam seu desejo de encontrar um lugar na comunidade, e de criar novas dependências sociais. “O ritual pode promover solidariedade social sem implicar que as pessoas compartilham os mesmos valores, ou até mesmo a mesma interpretação do ritual” (Kádár, 2013).

A partir da observação da replicação dos memes no website <9gag> e das interações entre os participantes nas seções de comentários, portanto, pudemos identificar algumas **ações** realizadas pelos membros da comunidade que instauram os rituais e sinalizam seu pertencimento ao grupo. Tais ações foram categorizadas a partir da observação (entre os

meses de setembro de 2013 a março de 2015) dos padrões de comportamento dos participantes no <9gag> e organizadas em práticas rituais de (1) uso do humor, (2) geração de conflito, (3) compartilhamento de conhecimento de mundo, (4) compartilhamento de conhecimento linguístico e (5) reconhecimento identitário, apresentadas brevemente a seguir.

4.2.1. O USO DO HUMOR COMO CONSTITUTIVO DO GRUPO

Algumas práticas rituais realizadas pelos usuários do website <9gag> auxiliam no estabelecimento e na manutenção do *ethos* desse grupo, atuando como um elemento fundador da comunidade. Uma das características constitutivas desse grupo é o **uso do humor** como principal recurso discursivo nas interações entre os participantes, sinalizado através das seguintes práticas rituais observadas em nossa análise e explicitadas abaixo: (1) *o uso de discurso sarcástico, irônico e humorístico; e (2) a subversão de expectativas realizada de maneira proposital.*

4.2.1.1. Sarcasmo, ironia e humor

O principal objetivo da postagem dos memes de Internet neste *website* é a produção de humor visando à geração de entretenimento. Mas, além das postagens, pudemos observar nas interações entre os participantes, na seção de comentários, que uma prática recorrente é a comunicação através de elocuições humorísticas (e, mais especificamente, irônicas⁵²).

O modo humorístico de experienciar o mundo (Mulkay, 1988) é caracterizado por incongruência, paradoxo e ambiguidade. O humor serve como uma maneira de criticar o ‘mundo real’ ao propor uma realidade alternativa e, uma vez que ele é construído de forma

⁵² Para este trabalho, utilizaremos os termos ‘ironia’ e ‘sarcasmo’ indistintamente, visto que parece não haver consenso entre estudiosos sobre se eles são essencialmente a mesma coisa, com diferenças superficiais, ou se eles possuem diferenças significativas. Sarcasmo parece representar um tipo de ironia abertamente agressivo, com marcadores/pistas claras e um alvo bem definido (Attardo, 1994: 795). De qualquer modo, ambos a ironia e o sarcasmo são formados por pistas conversacionais verbais e não-verbais que “apontam para a possibilidade de que o sentido do falante possa ser diferente do conteúdo literal da elocução; outras implicaturas conversacionais e considerações semânticas podem, então, fornecer uma interpretação alternativa” (Schaffer, 1982: 15).

ambígua, ele acaba servindo às mais diversas funções conversacionais, além de fazer as pessoas rirem.

A (co-)construção de humor/ironia no <9gag> pode ser vista como uma prática ritual devido a sua recorrência e a situações, tais como o exemplo abaixo, nas quais podemos verificar que, quando um participante não se alinha com o humor produzido (seja porque levou o tópico muito a sério ou porque não entendeu o conteúdo irônico ou sarcástico de um comentário), ele é, geralmente, censurado por outros membros, que normalmente utilizam frases específicas (conhecimento compartilhado pelos membros), tais como o irônico “você deve ser divertido em festas” (“*you must be fun at parties*”), “você não pertence à internet” (“*you don’t belong to the internet*”), ou “você foi ao total retardo, nunca vá ao total retardo” (“*you just went full retard, never go full retard*”), etc. Observe:

EXEMPLO 8:



Bem vindo à vida! Escolha uma dificuldade:

- 1º mapa: Fácil – Apenas relaxe. Está tudo bem. Sério.
 2º mapa: Médio – Não é tão ruim. Liberdade pode ser opcional.
 3º mapa: Difícil – Sobrevivência. Hakuna Matata!
 4º mapa: Pode vir! – Tudo está basicamente tentando te matar.
 5º mapa: Dane-se! – Eu sou um pinguim.

<http://9gag.com/gag/aKz64p6>

- 1 **Tauri Jürna** Australia's easy as mate.
A Austrália é tão fácil quanto “mate”
- 2 **Roxanne Twist** Why isn't England in the hard category? I ran out of teabags the other day, hardest day of my life.
Por que a Inglaterra não está na categoria difícil? Acabaram os meus saquinhos de chá outro dia, o dia mais difícil da minha vida.
- 3 **Liam Regester** I've lived in Australia my whole life and I still don't understand this stereotype. Yes, we do have dangerous animals, like every country in the world, but they're in the wild, and they aren't trying to kill you, they'd rather run away and survive. Australia, compared to a lot of other countries, is safe in the animal prospect.
Eu morei na Austrália minha vida toda e ainda não entendo esse estereótipo. Sim, nós temos animais perigosos, como em qualquer país do mundo, mas eles estão na selva, e eles não estão tentando te matar, eles preferem fugir e sobreviver. A Austrália, comparada com vários outros países, é segura no prospecto de animais.
- 4 **Yash Chauhan** You must be fun at parties.
Você deve ser divertido em festas.

O humor acima, realizado através da postagem que zomba da vida em vários continentes, é replicado nos comentários dos participantes (veja no turno 2, por exemplo, a replicação do discurso irônico através da construção de incongruência (Beeman, 2000), visando a produção de humor). Mas percebe-se que quando o participante Liam Regester (turno 3) falha em se alinhar com o tom estabelecido pela produção memética e já esperado pelos outros participantes, visto que ele não insere seu discurso no enquadre humorístico e leva o tópico a sério, ele é censurado por outro membro do grupo através do turno convencionalmente utilizado em situações irônicas nesta comunidade: “*você deve ser divertido em festas*” (turno 4). Na grande maioria dos casos observados, a falha em participar da prática ritual coloca o indivíduo como um estranho ao grupo. O uso de humor, sarcasmo e ironia, portanto, seria uma das realizações do *ethos* desse grupo.

4.2.1.2. Subverter expectativas

Uma outra prática ritual conhecida entre os usuários desta comunidade virtual é a de se utilizar a expressão “*plot twist*”, ou “reviravolta na história” e fornecer uma continuação inesperada e, muitas vezes, absurda para a situação apresentada por um meme, com a finalidade de se realizar o entretenimento através do humor gerado pela incongruência na construção dos enquadres.

EXEMPLO 9:

Um amigo deve sempre ajudar outro amigo na conquista de uma dama.



<http://9gag.com/gag/a09NW3X>

1 Just Ice Plot twist : he's stealing the flower from her !

Reviravolta: ele está roubando a flor dela!

Observe que, a partir da postagem do meme, ou seja, da imagem de um hamster oferecendo uma flor a outro hamster enquanto era auxiliado por seu amigo, o enquadre criado, juntamente com o título da postagem, gira em torno da ideia de romantismo e amizade. A quebra desse enquadre, gerando a subversão de expectativas e a consequente construção da incongruência capaz de levar ao humor (cf Beeman, 2000; Barreto, 2012), é realizada a partir do uso do termo ritual “reviravolta”: ao ressignificar a imagem não como

uma expressão do romantismo, mas como uma ação oposta, indicando que o hamster não está oferecendo a flor ao outro, mas sim roubando-lhe.

Situação semelhante ocorre no exemplo 10, abaixo, no qual o ritual é utilizado para a quebra de expectativas em relação a uma situação apresentada inicialmente:

EXEMPLO 10:

A luta é real



*“Não tenho certeza se eu fico sexy sem óculos
Ou se eu penso que eu estou sexy porque eu não consigo enxergar”*

<http://9gag.com/gag/aqmndWR>

1 DJchris Fallen Plot twist: It was only just a dream. You were never sexy.

Reviravolta: Foi só um sonho. Você nunca foi sexy.

Observe que, em ambos os exemplos, o enquadre criado pela situação apresentada inicialmente no memes foi drasticamente alterado após o uso da expressão “Reviravolta” (“*plot twist*”), trazendo um final inesperado, geralmente irônico e/ou humorístico, à cena.

4.2.2. A GERAÇÃO DE CONFLITO

Uma outra prática constitutiva do grupo analisado neste trabalho é a geração proposital de conflito, através da inserção de temas considerados polêmicos e/ou ofensivos para os membros dessa comunidade, incitando longas e acaloradas discussões entre os

participantes. Esse *ethos* foi sinalizado, em nossos dados, através das práticas rituais de (1) *geração proposital de controvérsia*; e (2) *provocação com os estereótipos nacionais*.

4.2.2.1. Gerar controvérsia propositalmente

Encontramos, em nossos dados, vários exemplos de participantes que realizam comentários intencionalmente controversos, muitas vezes seguidos da expressão “pega a pipoca” (“*grabs popcorn*”), ou seja, esperando que a controvérsia gere uma grande discussão entre os membros do grupo.

EXEMPLO 11:

Superman Troll



<http://9gag.com/gag/aVO4gMn/troll-superman>

- 1 **solymamdouh** Batman is the best superhero ever created * grabs popcorn *
- O Batman é o melhor super-heroi já criado *pega a pipoca**
- 2 **i3io_hazard** Why would you grab popcorn? Majority of people would agree with you....
- Por que você pegaria a pipoca? A maioria das pessoas concorda com você....*

- 3 **solymamdouh** But...but.. I just wanted to watch it burn :(
- Mas...mas...eu só queria ver pegar fogo :(*
- 4 **solymamdouh** Batman always has a crypton bullet in his batbelt so here's your way in which batman will neutralise superman
- O Batman sempre tem uma bala de crypton no seu cinto então aqui está uma maneira na qual o Batman neutralizaria o Superman*
- 5 **lordfilip** **@solymamdouh** Batman never had a *kryptonite bullet, he does not use bullets. Also batman tried to defeat superman many times, and failed miserably. Superman once even took the kryptonite out of batman's hands and crushed it while simultaneously fighting of Wonder Woman
- @solymamdouh O Batman nunca teve uma bala de *criptonita, ele não usa balas. Além disso, o Batman tentou vencer o Superman várias vezes, e falhou feio. O Superman uma vez até pegou a criptonita das mãos do Batman e quebrou enquanto simultaneamente lutava com a Mulher Maravilha.*
- 6 **amazinspiderman** **@solymamdouh** Batman? The guy who wears underwear outside his costume? Bitches about his parents all the time and is a complete jerk? Worst enemy is a clown? Uses his throat cancer voice to scare his enemies? The guy who has over 5 little boys as his "side kicks"? Wears eyeliner under his mask?
- @solymamdouh O Batman? O cara que usa uma cueca do lado de fora de sua fantasia? Reclama de seus pais o tempo todo e é um babaca completo? Seu pior inimigo é um palhaço? Usa sua voz de câncer na garganta para assustar seus inimigos? O cara que tem mais de 5 menininhos como seus "ajudantes"? Que usa delineador por baixo da sua máscara?*
- 7 **y0urm4st3r** He does have kryptonite ring though
- Mas ele tem um anel de criptonita*
- 8 **assholebrovic17** ever heard of fast than a bullet? deal with it
- Já ouviu falar em mais rápido do que uma bala? Lide com isso.*
- 9 **famoustyle** what about superman one million?
- E o Superman um milhão?*
- 10 **onedisturbedguy** **@Solymamdouh** congratulations sir the world is burning.
- @Solymamdouh parabéns, senhor, o mundo está pegando fogo.*

Esta prática ritual relaciona-se à prática de *trollagem*, que será analisada em mais detalhes no item 4.3.4.1 adiante. Observe, no exemplo acima, como o participante Solymamdouh (turno 1) inicia um tópico que considera polêmico neste grupo – a discussão sobre qual é o melhor super-herói (o que, por si só, já exige um conhecimento prévio compartilhado do *ethos* desta comunidade). A intenção da geração de polêmica geralmente é explicitada pela frase “pega a pipoca” após a realização de um ato de fala assertivo, visando afirmar que o interlocutor espera observar a controvérsia entre os membros do grupo. No caso acima, quando o participante i3io hazard (turno 2) informa que a afirmação não foi tão controversa quanto o esperado, o que segue é uma explicitação do intento inicial: “*mas...mas...eu só queria ver pegar fogo*” (turno 3). Neste exemplo, porém, a controvérsia de fato ocorreu. Com mais de trinta respostas, com cada membro defendendo o seu super-herói favorito, e após muita divergência de opiniões, o participante onedisturbedguy (turno 10) argumenta que a intenção inicial de Solymamdouh foi, de fato, bem sucedida: “*parabéns, senhor, o mundo está pegando fogo*”.

4.2.2.2. Estereótipos nacionais

Utilizar determinados estereótipos nacionais também é uma prática pré-estabelecida dentro deste grupo. Por se tratar de um ambiente com pessoas de variadas nacionalidades, este ritual é bastante utilizado para provocar outros participantes (veja o exemplo 25, no item 4.3.4.2, adiante, para análise da ameaça às faces gerada pela realização desta prática ritual). Estereótipos já convencionalizados na comunidade são: asiáticos são bons em matemática e muito inteligentes, mas maus motoristas; canadenses são exageradamente polidos; americanos normalmente são vistos como sendo gordos por comerem demais, ou simpatizantes da guerra por liberdade; os russos agem sempre de forma oposta ao resto do mundo, entre outros.

EXEMPLO 12:

Pedi a “Pizza Americana” na Suécia. Foi isso que chegou.



<<http://9gag.com/gag/arpVr5p>>

- 1 Martin Eriksen** they should have made the fries spell freedom. Else muricans might get confused.

*Eles deveriam ter montado as batatas fritas para soletrar liberdade.
Se não os americanos podem ficar confusos.*

O exemplo acima representa um estereótipo já convencionalizado por esse grupo: o de que americanos comem exageradamente. O meme nos apresenta a foto de uma pizza coberta com batatas fritas e o autor afirma que esta é a “Pizza Americana”. Nos comentários, esse estereótipo é, ainda, legitimado e estendido quando o participante acima ironiza o discurso da “liberdade”, disseminado por uma parte da população americana.

EXEMPLO 13:

Esse é o espírito



<<http://9gag.com/gag/a5dWx8y>>

1 Mishel Erdelić In russia you don't drink vodka, vodka drinks you.

Na Rússia você não bebe vodka, a vodka bebe você.

Nesse caso, a pista contextual já estabelecida pela comunidade para replicar o estereótipo de que os russos agem de forma oposta ao resto do mundo (no exemplo acima, o de que eles bebem muita vodka) é a mudança linguística a partir da qual “vodka” passa de objeto da ação a seu agente, como pode ser observado.

4.2.3. COMPARTILHAR CONHECIMENTO DE MUNDO

Na comunidade virtual analisada, há a expectativa de que os membros compartilhem os mesmos conhecimentos de mundo⁵³ entre si. Reconhecer quais são os conhecimentos próprios do grupo, quando eles devem ser utilizados e como eles são valorizados pelos participantes, faz com que os membros do grupo diferenciem-se daqueles que não pertencem à comunidade (os *outsiders*). Esse reconhecimento é realizado através do alinhamento a algumas práticas rituais do grupo: (1) o uso de frases pré-estabelecidas e conhecidas pelos participantes; (2) o uso de citações retiradas de filmes ou séries de TV apreciados por esse grupo; e (3) a menção a personagens conhecidos pelos participantes.

4.2.3.1. Frases pré-estabelecidas

Observamos, em nossos dados, o uso recorrente de frases rituais apropriadas em situações específicas, tais como “você deve ser novo aqui”, “parece legítimo”, “você deve ser

⁵³ As categorias “*conhecimento de mundo*” e “*conhecimento linguístico*” (seção 4.3.3. a seguir) são oriundas dos conceitos desenvolvidos na Linguística Textual (cf. Koch, 1999), a qual considera o primeiro como os “conhecimentos prévios sobre o mundo e do tipo de mundo em que o texto se insere, bem como [conhecimentos sobre] o tipo de texto” (Koch & Travaglia, 2014, p. 8) e o segundo, o conhecimento dos “elementos da língua, seus valores e usos” (Koch & Travaglia, op. cit., p. 14).

divertido em festas”, “ainda uma história de amor melhor do que Crepúsculo”, entre muitas outras. Veja o exemplo:

EXEMPLO 14:

A luta é real



*“Não tenho certeza se eu fico sexy sem óculos
Ou se eu penso que eu estou sexy porque eu não consigo enxergar”*

<http://9gag.com/gag/aqmndWR>

- | | | |
|------------|--------------------------|--|
| 1 | Brayden Schilling | <p>Step 1. Take of glasses
Step 2. Take selfe
step 3. Put back on glasses and enjoy</p> <p><i>Passo 1. Tire os óculos
Passo 2. Tire uma selfie
Passo 3. Coloque os óculos de volta e aproveite</i></p> |
| 2 | Naufal A Pratama | <p>step 4. delete all pictures</p> <p><i>Passo 4. Delete todas as fotos</i></p> |
| 3 | Víctor Fernández | <p>A picture is not a good way to evaluate if you look good or not. Some people look horrible in photos and others look better than they do in real life.</p> <p><i>Uma foto não é uma boa maneira de avaliar se você tem boa aparência ou não. Algumas pessoas parecem horríveis em fotos e outras aparentam melhor do que elas são na vida real.</i></p> |
| → 4 | Георги Койков | <p>step 5. Try not to cry</p> <p><i>Passo 5. Tente não chorar</i></p> |
| → 5 | Niklas Langen | <p>Step 6. Cry a lot.</p> <p><i>Passo 6. Chore muito.</i></p> |
| 6 | Marysia Dziedzic | <p>Step 7. buy lenses</p> |

- Passo 7. Compre lentes*
- 7 **Albert** Step 8. repeat Step 1
- Passo 8. Repita Passo 1*
- 8 **André Luís Martins** @**Víctor Fernández** Shut up. We're just making jokes. Nothing serious.
 @**Víctor Fernández** *Cala a boca. Nós estamos apenas fazendo piadas. Nada sério.*

Os membros desse grupo já possuem o conhecimento compartilhado de que a frase pronta “Deite-se. Tente não chorar. Chore muito.” deve ser usada como resposta a uma situação triste. No exemplo acima, este ritual foi co-construído entre os participantes nos turnos 4 e 5, com vistas à geração de humor. É possível percebermos, portanto, que, para reconhecer e participar do ritual de forma coerente, se faz necessário o conhecimento compartilhado do histórico e das características do grupo.

4.2.3.2. Citações

Outra ação já esperada pelos participantes desta comunidade online é o frequente uso de frases famosas (ou paródias modificadas de tais frases), retiradas de filmes ou seriados de TV em seus comentários:

EXEMPLO 15:

Os olhos do meu amigo. Não consigo me lembrar o que ele disse que faz com que eles sejam assim



<http://9gag.com/gag/adNV4qj>

- | | | |
|---|----------------------|-------------------------|
| 1 | Robin Khadij | ^this
^isso |
| 2 | Myo Kyaw Htun | is
é |
| 3 | Toms Laus | SPARTA!!!
ESPARTA!!! |

No exemplo acima, observe como os participantes utilizam seus comentários para co-construírem uma fala do filme “300” (“Isso é Esparta!”). Essa é uma citação muito popular entre os membros do <9gag> e, como podemos perceber, a interação acima estabelece quem são os membros desse grupo, ou seja, aqueles que, com o conhecimento prévio desta prática conjunta, são capazes de participar ativamente da (co-)construção deste ritual do grupo. Encontramos, ainda, diversas outras citações:

EXEMPLO 16:

Como eu imagino chegar em casa em uma noite de bebedeira.



**Esta postagem originalmente mostra uma animação (um .gif) de um motorista de caminhão perdendo controle de seu veículo e quase causando um acidente na estrada.*

<http://9gag.com/gag/axN937W>

- | | | | |
|---|----------|---------------------------|--|
| | 1 | Jurjen Elzinga | Don't drink and drive
<i>Não beba e dirija</i> |
| → | 2 | Gerhardoh Xgerhard | But if you do, better call saul
<i>Mas se você o fizer, melhor chamar o Saul.</i> |

No caso acima, o participante Gerhardoh Xgerhard (turno 2) faz referência a uma frase de um seriado da TV americana “*Breaking Bad*”, conhecido e apreciado pelos membros do grupo, no qual a frase “Melhor chamar o Saul” é o slogan de um personagem do programa – um advogado capaz de livrar as pessoas da prisão. A utilização de tais citações é, portanto, capaz de unir os participantes e estabelecer o *ethos* do grupo ao demonstrar quais interesses são convergentes entre os participantes deste ambiente e quais são os participantes que compartilham desse conhecimento.

4.2.3.3. Personagens

Ainda replicados através dos memes, vários personagens são conhecidos pelos membros deste grupo: “Greg gente boa” (“*Good Guy Greg*”), “Brian Sem Sorte” (“*Bad Luck Brian*”), “Steve Cafajeste” (“*Scumbag Steve*”), “Namorada Excessivamente Apegada” (“*Overly Attached Girlfriend*”), entre outros. O uso destes personagens em situações específicas demonstra socialização com os rituais da comunidade.

EXEMPLO 17:

Esse caminhão de entrega em NYC provavelmente odeia Ferraris de \$300mil



<http://9gag.com/gag/ay5e1Mr>

- 1 **Gatorzone Stark** Not sure which one is bad luck brian..
Não sei qual dos dois é o Brian Sem Sorte
- 2 **Imad Wahbi** Obviously the truck driver. Bad luck brian could never afford a Ferrari.
Obviamente o motorista do caminhão. O Brian Sem Sorte nunca poderia pagar por uma Ferrari
- 3 **Kristian Boutros** Bad luck Brian buys Ferrari crash it on hes way home.
O Brian Sem Sorte compra uma Ferrari e a bate no caminho de casa.

Observe como os participantes compartilham o conhecimento sobre o personagem memético “Brian Sem Sorte” para se referir a uma pessoa que constantemente passa por uma série de situações embaraçosas e difíceis. No caso acima, os interlocutores discutem qual dos

dois motoristas apresentados pela postagem melhor se enquadraria na categoria representada pelo personagem (que é reconhecidamente azarado): o motorista da Ferrari (no valor de 300 mil dólares) que teve seu carro destruído, ou o motorista do caminhão que terá que pagar pelos danos causados a Ferrari.

Um tipo especial de utilização de um personagem é a replicação do chamado “Capitão Óbvio”. Seu uso ocorre quando um participante surge na interação para explicar uma piada ou uma informação. Esse participante recebe o título de “Capitão Óbvio” pelos usuários. Tal ação já se encontra tão estabelecida no grupo que observamos vários casos nos quais os participantes que não entendem uma postagem se dirigem aos comentários a procura de alguém para lhes explicar a piada, através da seguinte pergunta: “Cadê o capitão?”.

EXEMPLO 18:

Para mim, é.



“Esse fundo é transparente para algumas pessoas”

<http://9gag.com/gag/awrBGA4>

- 1 **Bálint Kövér** oh captain, why have you foresaken us?
Oh capitão, por que você nos abandonou?
- 2 **Mechi Albinati** that pattern is what appears in photoshop when your background is transparent. ... *flies away*
*Essa imagem é a que aparece no fotoshop quando seu fundo é transparente ... *voa para longe**

O participante do turno 1, ao não compreender o significado da postagem, chama por algum “Capitão Óbvio” para lhe explicar, ou seja, busca alguém que tenha entendido do que se trata. Mechi Albinati (turno 2), portanto, entra na interação para explicar a postagem ao participante, finalizando com a frase também ritualística “voa para longe” (referindo-se a um super-herói que, após cumprir com sua obrigação, voa para longe da cena).

4.2.4. COMPARTILHAR CONHECIMENTO LINGUÍSTICO

Os participantes do website <9gag> valorizam a correta utilização e o conhecimento das estruturas normativas da língua inglesa. Sendo este um ambiente internacional online, que conta com a participação de usuários provindos de diversos países, estabeleceu-se que a língua inglesa seria o padrão de comunicação dentro dessa comunidade. Desse modo, demonstrar conhecimento da língua é uma forma de ser valorizado e incluído dentro desse grupo. As práticas rituais que sinalizam essa característica são: (1) *explicitar e corrigir os erros gramaticais*; (2) *participar dos sistemas de categorização próprios do grupo*; e (3) *realizar e participar de jogos de palavras*.

4.2.4.1. Erros gramaticais

É recorrente a demonstração de superioridade através da provocação àqueles que cometem desvios da norma gramatical padrão da língua inglesa. Nesta comunidade, aqueles que corrigem os outros estão ritualmente estabelecidos como sendo os “Nazistas da Gramática”, ou “*Grammar Nazis*”. É interessante observar que, uma vez que se trata de um *website* internacional, a maioria dos participantes não são falantes nativos do inglês, mas a natureza ritual da prática de apontar os erros gramaticais de outros é tão forte que mesmo os não-nativos tendem a realizar tal prática e, muitas vezes, o fazem de forma errônea como podemos ver no exemplo abaixo:

Exemplo 19:

Como um Grammar Nazi, eu estava morrendo.

Reprodução de uma conversa com vários erros gramaticais

<<http://9gag.com/gag/4408493>>

- 1 **Denver Fernandes** a moment of silence for all those grammar nazi who have lost their lives reading this.

Um momento de silêncio para todos os grammar nazi que perdeu suas vidas lendo isso.

- 2 **Mohnish Rangwala** Last correction while I bleed to death - *A moment of silence for all the Grammar Nazis who lost their lives reading this.

*Última correção enquanto eu sangro até a morte: *Um momento de silêncio para todos os Grammar Nazis que perderam suas vidas lendo isso.*

- 3 **Tony Cheung** I have to correct that before my consciousness fades.....
* while I am bleeding to death *

*Eu tenho que corrigir antes que minha consciência se vá...
*enquanto eu estou sangrando até a morte**

- 4 **Mohnish Rangwala** @Tony Cheung It is also correct the way I've typed it. DO NOT OVERDO IT!

@Tony Cheung Também é correto da forma que eu escrevi. NÃO EXAGERE!

→ 5 **Tony Cheung** No way, I don't believe it ! All of my English teachers taught me that we must "ing" form after "while".

Eu não acredito! Todos os meus professores de inglês me ensinaram que precisamos de gerúndio depois de “enquanto”.

6 **Mohnish Rangwala** **@Tony Cheung** If you ad "am" then obviously you have to, but "am" wasn't present in my sentence.

@Tony Cheung Se você colocar “estou”, você obviamente precisa, mas “estou” não estava presente na minha sentença.

7 **Mohnish Rangwala** **@Tony Cheung** Also, "All of my English teachers taught me that we must ADD/USE "ing" form OF THE VERB after "while".

@Tony Cheung Além disso, “Todos os meus professors de inglês me ensinaram que precisamos ADICIONAR/USAR a forma gerúndio DO VERBO depois de “enquanto””.

Neste exemplo, observamos o uso do termo “Grammar Nazi” para fazer referência àqueles que corrigem os erros gramaticais dos outros (veja o título da postagem e os turnos 1 e 2, por exemplo). Perceba que o participante Tony Cheung (turno 3) participa do ritual ao corrigir o outro membro do grupo Mohnish Rangwala (turno 4), mas, por não ser falante nativo do inglês (veja a justificativa no turno 5: “*Eu não acredito! Todos os meus professores de inglês me ensinaram que precisamos de gerúndio depois de “enquanto”.*”), ele realiza a performance do ritual de forma errada, ao corrigir uma frase sem erro algum (“*também está correto como eu escrevi. NÃO EXAGERE!*” – turno 4). A força do ato ritual, neste caso, demonstrou-se superior ao conteúdo da ação em si.

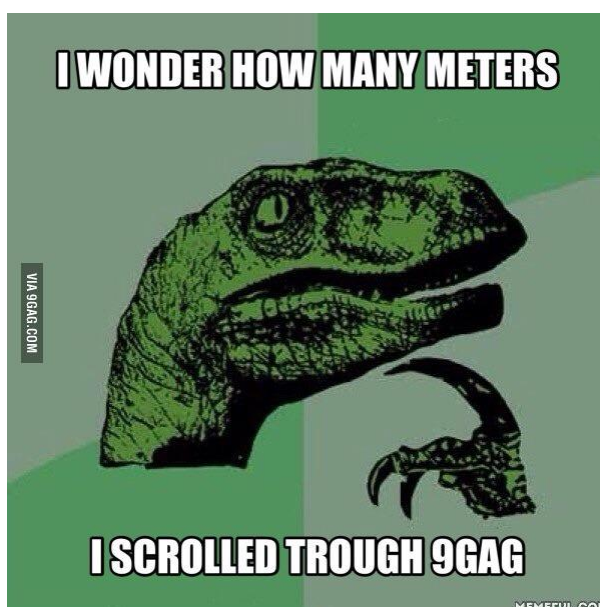
4.2.4.2. Diferentes sistemas de categorização

Ao analisarmos o histórico de interações, durante o período de observação dos dados, dentro deste grupo, notamos que, por se tratar de um website internacional, a divergência cultural causada com o uso de expressões lexicais, em determinados memes, que representem uma nacionalidade de forma específica sempre foi grande. Um exemplo é o uso do sistema de

medidas americano (em polegadas, pés e milhas), em oposição ao sistema métrico europeu (em centímetros, metros e quilômetros). Os participantes demonstraram, repetidas vezes, uma rivalidade entre o uso dessas duas representações na comunidade online, visto que a convencionalização de qualquer um desses dois sistemas representaria o domínio de uma identidade nacional sobre as outras. Desse modo, convencionalizou-se, através de uma brincadeira, a adoção de um sistema de medidas único do <9gag>, cuja unidade de medida fosse “bananas”:

EXEMPLO 20:

“E todo o 9gag junto?!”



“Eu me pergunto quantos metros eu rolei [na barra de rolagem] através do 9gag”

<http://9gag.com/gag/aObqqrD>

- 1 **piemanzim** That's a damn good point. I would imagine thousands of miles.
Esse é um ótimo ponto. Eu imaginaria milhares de milhas.
- 2 **germoneyyball** @piemanzim What is a mile?
@piemanzim O que é uma milha?
- 3 **Anonymous** More like how many lightyears I scrolled in 9gag
Mais tipo quantos anos-luz eu rolei no 9gag
- 4 **renaldas9** You want answer in bananas, american things or kilometers?

		<i>Você quer a resposta em bananas, coisas americanas ou quilômetros?</i>
5	sglocksin	@renaldas9 bananas and meters please <i>@renaldas9 bananas e metros, por favor</i>
6	mysteryman3	Shout outs to the metric system <i>Gritos pelo sistema métrico</i>
→ 7	kovaxim	You are a 9gagger, you measure in bananas, not meters! <i>Você é um 9gagger, você mede em bananas, não metros!</i>

Esta postagem refere-se ao modo de leitura do website <9gag>, no qual o usuário utiliza a barra de rolagem, à direita da tela do computador, para visualizar os memes postados. Como a página é atualizada automaticamente, basta que o usuário desça a barra de rolagem, *ad infinitum*, para ver a quantidade de postagens que desejar.

Observe como alguns participantes negam a utilização tanto dos sistemas de medida tipicamente americano (turno 2, em resposta ao participante do turno 1: “*o que é milha?*”) quanto do europeu (turno 7: “*Você é um 9gagger, você mede em bananas, não metros!*”). A partir daí, os membros da comunidade, fazendo uso do humor característico deste ambiente, passaram a brincar com a utilização de “bananas” como unidades de medida. O estabelecimento de um sistema de categorização que seja próprio deste grupo reforça a necessidade de que o usuário seja socializado com o *ethos* dessa comunidade para poder participar das interações como um membro.

4.2.4.3. Troca de letras

Uma ação ritual bastante inusitada é o jogo, geralmente co-construído entre os participantes, no qual eles trocam as letras das palavras, resultando em um texto agramatical:

EXEMPLO 21:

A melhor representação [do seriado] House



“– Eu sou o House, eu sou tão brilhante. Olha, mais uma criança fofinha, querida, doente e morrendo.

– Nós não fazemos ideia do que a está matando.

– Que surpresa. Aqui, troque todo o sangue dela por alvejante

– De jeito nenhum, House, nós não podemos deixar você fazer isso. Apesar de você sempre estar certo, nós precisamos tomar uma posição

– Dane-se, faça!

– Funcionou? Sim, eu sou bom

*Pílulas”

<<http://9gag.com/gag/ajr9z3Q>>

- | | | |
|---|--------------------------|---|
| 1 | Adzly TheHuman | Seems legit...

<i>Parece legítimo...</i> |
| 2 | Abraham January | Leems segit.

<i>Larece segítimo</i> |
| 3 | Joost Bom | Geems lesit.

<i>Garece lesítimo</i> |
| 4 | Jason Wei | Teems Gesit

<i>Tarece Gesítimo</i> |
| 5 | Yassine Boulfiham | Smees tigel

<i>Ecerap Omitígel</i> |

Veja como os participantes brincam entre si com o jogo de trocar as letras na expressão “*Parece legítimo*”, de forma cada vez mais agramatical. Essa ação demonstra que os membros que participam da brincadeira possuem conhecimento prévio das práticas rituais estabelecidas por este grupo.

4.2.5. RECONHECIMENTO IDENTITÁRIO

A performance coletiva das práticas rituais pode levar ao reconhecimento identitário de um grupo, visto que são **ações** que, ao serem replicadas pelos participantes, demonstram seu suporte às práticas e exigências pré-estabelecidas neste grupo, refletindo seus valores, seus conhecimentos de mundo compartilhados, etc. É através dos rituais que os indivíduos passam a agir como um grupo.

Uma das formas através das quais os participantes se reconhecem como membros do grupo é através da prática de (1) *autonomear-se “9gaggers”*. Um dos efeitos dessa prática ritual nas interações sociais é que, ao implicar a delimitação do *ethos* do grupo, tal prática discrimina a existência de um grupo de pessoas em um determinado ambiente (nesse caso, o website <9gag>), que age de uma maneira específica e em sintonia entre si. O alinhamento a tais práticas, portanto, é uma das exigências para o **pertencimento** ao grupo.

4.2.5.1. Automeação dos membros do grupo

Como discutido por Thurlow et al. (2004), comunidades virtuais, apesar de não serem comunidades “tradicionais” em relação a uma localização geográfica comum, ainda assim são comunidades de interesse e afetividade compartilhados. Dessa forma, os participantes dos nichos da Internet sentem que fazem parte de uma rede social ao discutirem seus laços relacionais com outros usuários, ligados através de um foco de discussão e interesse

primários, mas livres para saírem do tópico principal e conversarem sobre outros assuntos entre si (p. 112).

Observe, por exemplo, como os participantes do website internacional <9gag> explicitam seu pertencimento a um grupo específico e sua dependência social nos seus membros ao referirem-se a si mesmos como “9gaggers”, ou seja, considerando que estes fazem parte de uma comunidade particular, que possui um determinado padrão de comportamento, em oposição a outras pessoas, que não são “9gaggers”.

EXEMPLO 21:

“Uma semana antes das provas; dois dias antes das provas; depois das provas”



<<http://9gag.com/gag/544589>>

- 1 **Sergio:** True 9gaggers
Verdadeiros 9gaggers
- 2 **Tuan:** pure 9gaggers... in the blood
Puros 9gaggers...no sangue
- 3 **Michael:** true story
Verdade
- 4 **Anton:** it also applies to all job projects XD
Também se aplica a todos os projetos de trabalho

Observe que a realização deste ritual especifica quem são os participantes desse grupo e quais comportamentos e atributos são constitutivos dessa comunidade. Ao separarem os

interagentes que se comportam como parte integrante do grupo (*ingroup*) dos que são de fora (*outgroup*), os participantes delineiam sua comunidade e estabelecem quem são seus *membros*, ou seja, que tipo de comportamento e atributo identifica e legitima o indivíduo a participar das práticas da comunidade.

4.3. A INTERFACE PRÁTICAS RITUAIS E TRABALHOS DE FACE

Ao servirem à função de junção social, através da prática de rituais relacionais em grupo, os memes sinalizam a forma como as faces dos interagentes são co-construídas e negociadas. E, quando o ritual é realizado dentro de uma comunidade, as preocupações com *face* influenciam a forma como opiniões e comportamentos são manifestos na interação.

Neste trabalho, optamos por realizar um retorno ao conceito original de *face* e trabalho de *face* de Erving Goffman, que focaliza os modos através dos quais as pessoas mantêm a ordem interacional ao apresentarem suas *faces* e as imagens dos seus *selves* nas relações sociais ao longo de suas interações.

Visando examinar como a replicação dos memes de internet atuam sobre as interações sociais realizadas dentro da comunidade selecionada para este trabalho (<9gag>), retomaremos as práticas rituais descritas na seção anterior de modo a analisar como se dá a elaboração das *faces* pelos interagentes.

4.3.1. COMPORTAMENTOS/ATRIBUTOS CONSTITUTIVOS DO GRUPO

O alinhamento às práticas rituais é um comportamento de **identificação**: conhecer as práticas de um grupo é uma das exigências para o pertencimento a esse grupo. Portanto, a convergência na forma de agir, de ver o mundo, de se relacionar com as pessoas, etc. são modos através dos quais os participantes identificam-se dentro de uma comunidade.

Em nossa análise, pudemos perceber que os membros da comunidade virtual <9gag> expõem seus atributos constitutivos do grupo através das **práticas rituais** (como a autonegação de seus membros “9gaggers”, por exemplo). E, além da valorização do respeito a essas práticas, da valorização do apelo ao humor e do ser bem humorado, etc., encontramos (1) a valorização do ser antissocial, realizada através de rituais tais como o recorrente uso de expressões como “socialmente estranho” (“*socially awkward*”), “ansiedade social” (“*social anxiety*”), de um personagem memético chamado “pinguim socialmente estranho” (“*socially awkward penguin*”), etc. para definir-se a si mesmo e/ou aos membros do grupo como um todo.

4.3.1.1. O ser antissocial

É comum encontrarmos, no <9gag>, interações nas quais os indivíduos valorizam o ser antissocial, afirmando que preferem passar o dia inteiro navegando pelo *website* do que socializar com outras pessoas na vida real. Observa-se uma valorização do uso do espaço e da vida virtual. Tais comentários recebem o apoio dos membros da comunidade, que afirmam agir da mesma maneira.

EXEMPLO 22:

Como se sente com ansiedade social



“Realidade versus como se sente com ansiedade social”



“Atendendo ao telefone”



“Saindo para comer”

“- Você gostaria de algo mais?” vs. “Ha ha ha você nem consegue pedir comida direito!”



“Indo para uma festa”



“Indo para casa”
“- Bem vindo à liberdade!”

<<http://9gag.com/gag/a49eB8Q/how-it-feels-social-anxiety>>

- **1 robersan148** Upvote, cause that's exactly how I feel in those situations.
Eu curti, porque é exatamente como eu me sinto nessas situações.
- **2 atatakatta** @robersan148 same here ...
@robersan148 a mesma coisa aqui...
- **3 finime** @atatakatta and here
@atatakatta e aqui
(...)
- **4 suihome** Ugh yeah tell me about it. The second one is something I have to deal with a lot. Im just so scared Ill do or say something stupid. And that people will judge me for that. I have moments I even start to stutter, it really makes me feel insecure about it.
Sim, nem me fale. A segunda [imagem] é algo com o qual eu tenho que lidar muito. Eu tenho muito medo de que eu vá fazer ou dizer algo estúpido. E que as pessoas vão me julgar por isso. Tem momentos que eu até começo a gaguejar, me faz sentir realmente insegura.
- **5 piemelpiemel** Glorification of ineptness needs to stop.
A glorificação da inaptidão tem que parar.
- 6 sonofazerg** @piemelpiemel bashing of mental issues isn't a good way to do it. Does it really bother you that much that troubled people express their problems?
@piemelpiemel falar mal de problemas mentais não é uma boa maneira de fazer isso. Te incomoda tanto que pessoas com inquietações possam expressar seus problemas?

- 7 **underlord2132** @piemelpiemel Glorification? Methinks not. This is just saying "this is what's it like", not saying "this is great" or whatever.
- @piemelpiemel *Glorificação? Acho que não. Ele só está dizendo "é assim que acontece", e não dizendo "isso é ótimo", ou algo do tipo.*
- 8 **akshay13** @piemelpiemel please die.
- @piemelpiemel *por favor, morra.*
- (...)
- 9 **evert_ten_napel** Almost every 9gagger does not have social anxiety, they just make it up because they are socially awkward and have no friends.
- Praticamente todo 9gagger não tem ansiedade social, eles apenas inventam isso porque eles são socialmente estranhos e não têm amigos.*
- 10 **vercceti** @evert_ten_napel or they are socially awkward and have no friends BECAUSE they have social anxiety.
- @evert_ten_napel *ou eles são socialmente estranhos e não têm amigos PORQUE eles têm ansiedade social.*

Após a observação das interações nesta comunidade por um período de tempo, percebeu-se que um padrão de comportamento assumido pelos interagentes neste ambiente é tomar para si o atributo de seres antissociais, replicado através de frases como “*ansiedade social*” (cf. título da postagem, e turno 9) e “*socialmente estranhos*” (turno 10). Alinhar-se a esse tipo de postagem garante a **manutenção das faces dos selves** dentro do grupo, visto que os legitima como membros de um mesmo grupo que compartilham da mesma experiência social.

Além disso, alinhar-se a este ritual também pode auxiliar a manter e garantir uma **orientação protetora da face do outro**, uma vez que, ao compartilhar a informação de que se age de maneira “estranha” e diferente do comportamento esperado pelas pessoas (veja, por exemplo, os cartuns, na postagem, comparando a “vida real” com o “sentimento da pessoa antissocial”), a chance de ameaça à própria face é real. Isso pode ser observado, por exemplo, nos turnos 6, 7 e 8, quando os participantes se unem para **salvar a face coletiva do grupo** do comentário do participante “*piemelpiemel*” (turno 5). É possível observar, através do reconhecimento das pistas contextuais que apontam para os pares conversacionais, como os

membros do grupo unem-se no direcionamento da suas falas ao participante discordante através do símbolo: @*piemelpiemel*. Perceba que tanto o participante “*piemelpiemel*” quanto os participantes dos turnos 9 e 10 posicionam-se como *outsiders*: “*Praticamente todo 9gagger não tem ansiedade social, eles apenas inventam isso porque eles são socialmente estranhos e não têm amigos.*” (turno 9 – observe como o interlocutor não se inclui neste grupo e nem assume seus atributos).

A presença desses *outsiders* que criticam o comportamento valorizado por esses membros representa uma **ameaça à face do grupo**, que é, conforme pode ser visto, prontamente **defendida** por participantes que direcionam seus comentários para respondê-los de diferentes formas: seja ressaltando pontos de discordância (turno 7: “*Glorificação? Acho que não. Ele só está dizendo “é assim que acontece”, e não dizendo “isso é ótimo”, ou algo do tipo.*”), seja com insultos diretos (turno 8: “*por favor, morra.*”).

4.3.2. DEMONSTRAR CONHECIMENTO

O website <9gag> é aberto a todo e qualquer usuário da Internet, mas o reconhecimento daqueles que são membros da comunidade virtual e que, por isso, são legitimados a participar das práticas do grupo é uma questão de socialização. O conhecimento do *ethos* do grupo, daquilo que é marcado como padrão de comportamento dos participantes, do conhecimento linguístico e de mundo compartilhado e valorizado por todos são realizações das **práticas rituais** do grupo. Essas práticas atuam sobre as faces dos participantes da comunidade de maneira tão relevante que quando um participante demonstra não conhecimento das práticas rituais, ele demonstra não pertencimento ao grupo.

4.3.2.1. Conhecimento das práticas rituais

Um tipo específico de práticas compartilhadas pelos membros (através do compartilhamento de conhecimento prévio sobre o funcionamento de seu grupo) são as práticas rituais, como discutido anteriormente. As práticas rituais podem ser representativas dos trabalhos de face que são valorizados em uma dada cultura (por exemplo: como se dão as aberturas e fechamento dos encontros; como se mantém um determinado *ethos* em uma cultura). Podemos pensar que manter determinados rituais contribui para que se dê a manutenção das expectativas em torno das faces dos membros do grupo: são pessoas preocupadas com as suas e as faces dos outros, a face coletiva, do grupo.

O compartilhamento do conhecimento das práticas rituais do grupo e a afiliação e participação no ritual serve como ferramenta de junção social.

O exemplo 14, visto no item 4.2.3.1 (a respeito da prática ritual de se utilizar frases pré-estabelecidas na interação), é uma demonstração da junção entre os participantes que se alinham às práticas rituais de utilização do humor e de reprodução de frases convencionalizadas:

A luta é real



*“Não tenho certeza se eu fico sexy sem óculos
Ou se eu penso que eu estou sexy porque eu não consigo enxergar”*

<http://9gag.com/gag/aqmndWR>

- 1 **Brayden Schilling**
 - Step 1. Take of glasses
 - Step 2. Take selfe

- step 3. Put back on glasses and enjoy
- Passo 1. Tire os óculos*
Passo 2. Tire uma selfie
Passo 3. Coloque os óculos de volta e aproveite
- 2 **Naufal A Pratama** step 4. delete all pictures
- Passo 4. Delete todas as fotos*
- 3 **Víctor Fernández** A picture is not a good way to evaluate if you look good or not. Some people look horrible in photos and others look better than they do in real life.
- Uma foto não é uma boa maneira de avaliar se você tem boa aparência ou não. Algumas pessoas parecem horríveis em fotos e outras aparentam melhor do que elas são na vida real.*
- 4 **Георги Койков** step 5. Try not to cry
- Passo 5. Tente não chorar*
- 5 **Niklas Langen** Step 6. Cry a lot.
- Passo 6. Chore muito.*
- 6 **Marysia Dziedzic** Step 7. buy lenses
- Passo 7. Compre lentes*
- 7 **Albert** Step 8. repeat Step 1
- Passo 8. Repita Passo 1*
- 8 **André Luís Martins** @Víctor Fernández Shut up. We're just making jokes. Nothing serious.
- @Víctor Fernández. Cala a boca. Nós estamos apenas fazendo piadas. Nada sério.*

As práticas rituais, aqui co-construídas entre os participantes, foram o alinhamento ao discurso humorístico e a reprodução conjunta da frase memética “Tente não chorar. Chore muito” (turnos 4 e 5). Os membros, de posse do conhecimento do padrão discursivo desta comunidade, ao inserirem postagens humorísticas ou iniciarem turnos irônicos como os acima, potencialmente **dão face** ao próximo usuário a comentar, abrindo espaço para que mais humor seja produzido, auxiliando na **manutenção da face** e do *ethos* do grupo. Aqueles que se alinham a esta produção, e dão continuidade ao humor iniciado por um participante,

por sua vez, **ganham face**, ao terem suas ações aprovadas pelo outro (como os participantes dos turnos 2, 4, 5, 6 e 7).

Em contrapartida, um interlocutor demonstra ser um *outsider* que não se alinha às regras interacionais do grupo, ao agir como o participante *Víctor Fernández* (turno 3). Ao quebrar a sequência humorística e fornecer uma resposta séria ao discurso enquadrado como cômico, este interagente pode ser levado a perder sua face (via *defacement*), uma vez que demonstra não possuir esportiva, um atributo valorizado e requerido para que os participantes sejam legitimados como membros desta comunidade virtual. Este participante (*Víctor Fernández*), ao não se alinhar à prática ritual do grupo, demonstra, nos termos de Goffman, estar na face errada/fora de face nesta interação. Contudo, como o participante não retornou à interação para oferecer algum tipo de reparo a sua fala, não se pode verificar se ele reagiu a esse fato com autocontrole (*aplomb*), se ficou envergonhado (*shamefaced*) ou se de fato perdeu sua face (devido ao *defacement*).

O que interessa para esta análise, porém, é perceber a interferência que um único turno desafiliativo às práticas rituais do grupo possui na comunidade: os membros geralmente exercem reações **defensivas da face do grupo**, como o comentário da turno 8, direcionadas ao participante *outsider* (observe o par conversacional de comentário-resposta percebido através da pista contextual @*Víctor Fernández*). Nesse caso, este turno representa uma potencial ameaça à face de *Víctor Fernández*, uma vez que o desqualifica como conversacionista (“*Cala a boca. Nós estamos apenas fazendo piadas. Nada sério.*”).

4.3.3. DEMONSTRAR EMPATIA

Quando a prática ritual é colocada, neste grupo, para os participantes não-iniciados, que demonstram, através de pistas contextuais, o não conhecimento das práticas inerentes ao *ethos* da comunidade, é possível observarmos dois movimentos: (a) a censura ou a exclusão deste interagente da conversa; ou (b) a aquisição, por parte do participante não-iniciado, de determinados conhecimentos para poder participar da interação. Pudemos perceber que este segundo caso ocorre quando um membro da comunidade surge na interação para dar competência ao outro; daí um movimento de **empatia**.

Demonstrar empatia é, portanto, reconhecer a possibilidade de o outro não conhecer as regras interacionais de um grupo, sem o excluir; pelo contrário, oferecendo-lhe o instrumental necessário para que ele entenda e possa vir a participar da prática.

4.3.3.1. O fornecimento de *background*

O fornecimento de conhecimento a respeito do conteúdo de um meme ou de algum tópico surgido ao longo da interação, de modo a auxiliar os membros do grupo, é uma estratégia de demonstração de empatia:

EXEMPLO 23:

Os olhos do meu amigo. Não consigo me lembrar o que ele disse que faz com que eles sejam assim



<<http://9gag.com/gag/adNV4qj>>

- 1 **Jamie Vasquez** As an optician, I study eyes all day. I haven't seen this before but it looks like the iris is growing over the pupil. It probably causes an obstruction in their vision. Pretty cool though!

Como um oculista, eu estudo olhos todo dia. Eu nunca tinha visto isso antes mas parece que a íris está crescendo sobre a pupila. Isso provavelmente causa uma obstrução na sua visão. Mas é bem legal!
- 2 **Barón Black** Persistent pupillary membrane

Membrana pupilar persistente

3 Tyson Alms Thank you captain!

Obrigado, capitão!

O meme publicado mostra a foto de um olho com riscos sobre a pupila. Ao utilizar seu conhecimento pessoal de oftamologia para auxiliar na compreensão do fenômeno representado no meme, os participantes Jamie Vasquez e Barón Black (turnos 1 e 2) fornecem ferramentas contextuais para que os outros interlocutores possam se inteirar sobre o tópico. Portanto, o efeito da prática ritual da utilização do personagem memético “Capitão Óbvio” é o de demonstrar empatia, uma vez que ela insere o outro na interação e até mesmo no grupo, ao realizar o trabalho de inclusão de um dado tópico considerado como não sendo de domínio comum.

O trabalho de face realizado pelo participante que se autodenomina “Capitão Óbvio” é claramente o de **dar face ao outro** que poderia, em outra instância, até mesmo perdê-la em uma situação de não-inclusão.

Ao fazê-lo, este participante aumenta seu *status* dentro do grupo, visto que aquele que **ganhou a face** geralmente realiza uma demonstração de gratidão: “*Obrigado, capitão!*” (turno 3).

4.3.4. GERAR CONFLITO

A geração de conflito no grupo é um exemplo de prática capaz de gerar diferentes tipos de trabalhos de face. O conflito faz com que os interagentes assumam **posições** de diferentes naturezas, tanto convergentes quanto divergentes entre si.

Observamos, em nossos dados, que a prática ritual de se incitar temas controversos e/ou polêmicos, gera ou (a) a rejeição massiva do grupo em relação ao criador da polêmica; ou (b) a divisão do grupo em subgrupos, contendo pessoas que apoiam o tópico em questão, e pessoas que o rejeitam.

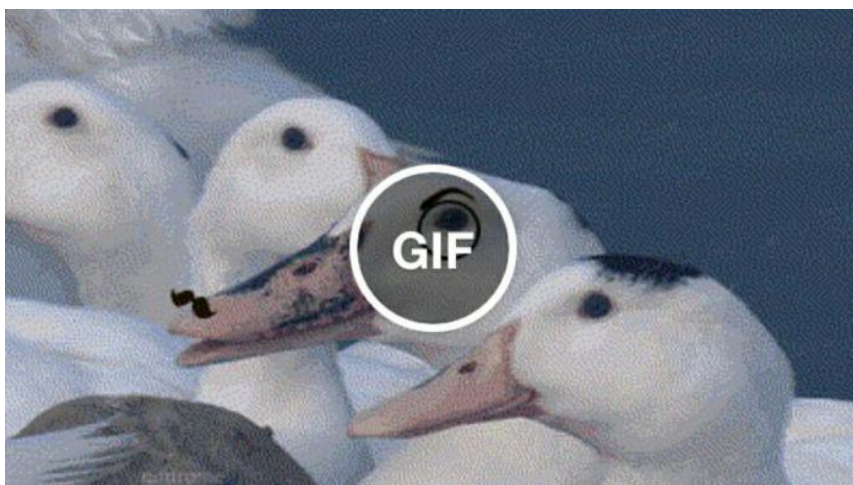
4.3.4.1. Trollagem

De acordo com Hardaker (2013), a *trollagem* define-se como: “o uso deliberado (percebido) de impolidez/agressão, engano e/ou manipulação na CMC para criar um contexto propício para desencadear ou antagonizar conflito, geralmente, com o objetivo de entreter” (p. 79).

A prática de *trollagem*, embora recorrente na comunidade analisada, é, muitas vezes, difícil de ser identificada, visto que a intenção do interlocutor nem sempre encontra-se explicitada em seu comentário. Para fins analíticos, utilizamos a definição de Hardaker (op. cit.), a qual afirma que o *troll* (a pessoa que pratica a trollagem) deve ser percebido e identificado como tal pelos seus interlocutores. Observe o exemplo abaixo:

EXEMPLO 24:

Quando eu trollo alguém com sucesso



<<http://9gag.com/gag/aLQN1z5/when-i-successfully-troll-someone>>

- 1 **theviech** Am I the only one whose PC can't load this GIF?!
- Eu sou o único cujo computador não consegue carregar o .gif?!*
- 2 **spongecarl** @**theviech** its just a pic with the gif icon in the middle. Its a troll
- @theviech é só uma imagem com o ícone de .gif no centro. É um troll*
- 3 **theviech** @**spongecarl** You don't say? But thanks anyway ;)
- @spongecarl Não me diga? Mas obrigado mesmo assim ;)*

- 4 **harry3harry** @theviech trollception !!
@theviech inepção troll!!
- 5 **albozindustriez** Troll level is high with this one lol
O nível de trollagem é alto com esse [risos]
- 6 **orange1987** @spongecarl so is theviech...
@spongecarl o theviech também é [um troll]...
- 7 **re_vess** @spongecarl thanks captian
@spongecarl obrigado, capitão
- 8 **tandinata10** @theviech are you fucking kidding me?
@theviech você está de brincadeira?
- 9 **markfaber12** @theviech wauw just... just wauw
@theviech uau...só...só uau...
- 10 **ajoalvar** @theviech owned
@theviech mandou bem
- 11 **hendykombat** @spongecarl you must be fun at parties
@spongecarl você deve ser divertido em festas
- 12 **spongecarl** @hendykombat gaming parties*
@hendykombat festas de vídeo games
- 13 **agamand93** @spongecarl you just got trolled... twice...
@spongecarl você foi trollado... duas vezes...
- 14 **hylianpirate** @spongecarl dude, you're an idiot.
@spongecarl cara, você é um idiota.
- 15 **mert0003** @theviech mine loaded just fine, check your floppy disk drive some times it doesn't have enough ram, you can go to kohls and purchase a 128 sound byte system for it and you'll never have anymore issues
@theviech o meu carregou sem problemas, cheque a sua unidade de disquete de vez em quando, se não tiver ram suficiente você pode ir a loja e comprar um sistema de som de 128 bytes para ele e você nunca mais terá problemas

- 16 **puppydawg2000** @theviech AND THE F*CKING RETARD OF THE YEAR AWARD GOES TO...
 @theviech E O PRÊMIO DE RETARDADO DO ANO VAI PARA...
- 17 **angiebordones** @spongecarl that's sarcasm.
 @spongecarl isso é sarcasmo.
- 18 **marcoholz98** @theviech noob this is the joke
 @theviech Novato, essa é a piada
- 19 **skykara** @theviech Lol its was a troll!
 @theviech risos, foi um troll!

O exemplo acima é uma típica situação de trollagem. O ícone de *.gif* que aparece no centro da imagem acima, é o ícone representativo de animações na Internet. Em situações comuns, basta que o usuário clique em cima deste ícone para que o vídeo animado se inicie. O autor da postagem, porém, faz uma brincadeira com os membros do <9gag> ao colocar o ícone de *.gif* em uma imagem estática comum, sem nenhuma animação. Desse modo, os leitores, ao tentarem clicar para assistir a suposta animação, terão sido enganados (ou “trollados”).

Para que a interação assíncrona acima seja compreendida, é imprescindível perceber o direcionamento das respostas (formando as sequências de pares conversacionais) através das pistas conversacionais – da utilização dos ícones: @theviech (respostas direcionadas à fala do participante do turno 1), e @spongecarl (respostas direcionadas à fala do participante do turno 2).

A prática da *trollagem* geralmente é uma brincadeira que visa levar o indivíduo a **mostrar uma face errada** ou, em casos mais extremos de ameaça à face, a um possível *defacement* perante os outros. No exemplo acima, o autor da postagem já assume a linha de um *troll*, ao antecipar, no título, que ele faz uma *trollagem* na imagem postada.

O que segue, então, é que o participante *theviech* (turno 1) assume a *linha* de alguém que se encontra na face errada (ou seja, de alguém que “caiu” na brincadeira, que foi enganado pelo *troll*). Mas, como nos é revelado mais adiante, trata-se apenas de uma *representação*. Na verdade, sua ironia no turno 3 (“Não me diga?”), bem como a identificação por parte de alguns outros participantes (turno 5: “o nível de trollagem é alto

com esse”; turno 6: “o *theviech* também é [um troll]...”), demonstram que ele assumiu a face do *troll*, introduzido pelo autor da postagem, para si.

A *trollagem* é capaz de gerar conflito justamente por não ser sempre identificável. Logo, agir como um *troll* visando realizar uma brincadeira, como no caso acima, é uma ação **potencialmente ameaçadora da face do self**, uma vez que nem todos os participantes irão identificá-la como uma *trollagem*. Observe, como nos turnos 8, 9, 16 e 18, as respostas direcionadas a *theviech* ameaçam sua face (chamando-o de “*novato*”, “*retardado*”, etc.), ao pensarem que a *linha* seguida em sua representação (qual seja, a de alguém que caiu na *trollagem* do autor da postagem) foi condizente com a real face assumida.

Não reconhecer ou levar uma brincadeira a sério neste grupo é uma ação com grande **potencial de levar a perda da face**. O participante *spongecarl* (turno 2) também aparenta não ter identificado o interlocutor do turno 1 como um *troll*, mas, em vez de realizar uma ameaça à sua face, ele reage com demonstração de empatia, fornecendo-lhe o *feedback* que julga ser necessário para compreender a postagem, agindo, assim, no sentido de salvar a face do outro. Aqui, temos o que Goffman chama de “*desafio*” (fase 1), dentro do *processo corretivo*. Ainda que realizado através de uma demonstração de empatia, o interlocutor do turno 2 tornou público o suposto incidente do participante do turno 1. Neste caso, o apontamento daquilo que julgou ser o desvio foi recebido, inicialmente, com *aplomb* pelo participante *theviech* (observe presença do discurso irônico na resposta do turno 3 “*Não me diga?*”), mas finalizado com a “*aceitação*” (fase 3) da oferta de correção do participante *spongecarl* e demonstração de “*gratidão*” (fase 4) pela ação: “*Mas obrigado mesmo assim ;)*”

Por outro lado, o erro de julgamento do participante do turno 2 (que não reconheceu a *trollagem* realizada pelo participante do turno 1) não foi perdoado pelos outros membros do grupo. Este incidente é tornado público através do “*desafio*” de outros participantes, que **ameaçam sua face**, através de turnos que vão desde o puro apontamento da falha (turno 13: “*você foi trollado...duas vezes*”), até ofensas (turno 14: “*cara, você é um idiota*”). Observe, por exemplo, o par conversacional nos turnos 11 e 12: o participante do turno 11 realiza o *desafio* através da ironia: “*você deve ser divertido em festas*”, chamando atenção para a conduta desviada. Conforme foi visto no item 2.4.1 da discussão teórica a respeito da elaboração de faces, segundo Goffman, após o incidente se tornar público, o participante possui a chance de corrigir sua falha e restabelecer a ordem expressiva, através da *aceitação*

da oferenda (ou seja, da chance dada pelos outros interagentes para que o “ofensor” possa corrigir sua falha), e da demonstração de gratidão. Porém, percebe-se que, mais uma vez, um participante do <9gag> optou por agir com *aplomb*, respondendo ao *desafio* (à potencial ameaça a sua face) através do uso da **estratégia de evitação**: “[*sou divertido em*] festas de vídeo games” (turno 12). Trata-se de uma manobra protetora da *face* do *self*: ao participar da provocação à própria *face*, o interagente demonstra ser capaz de brincar com seus próprios deslizes, direcionando sua ação para salvar a face do *self*.

4.3.4.2. Crítica ou menosprezo à nacionalidade

A prática de replicações de estereótipos nacionais gera, entre os participantes, diferentes tipos de trabalhos de face na comunidade analisada, visto que determinados estereótipos disseminados podem ser apoiados ou refutados dentro do grupo:

EXEMPLO 25:

Kit para iniciante americano



<<http://9gag.com/gag/abq2Dp8/murica-starter-pack>>

- 1 **geo327** The "Coca Cola Light" is proof enough that this was made by some arrogant European who has probably never been to the US or any country outside of Europe.
- A "Coca Cola Light" é prova suficiente que isso foi feito por algum europeu arrogante que provavelmente nunca esteve nos Estados Unidos ou em qualquer país fora da Europa.*
- 2 **matt486** @**geo327** I see you on EVERY single America related post. Give it up... you're not changing anything. Also your comment suggests that the post is misleading , which is not, according to overweight percentages.
- @geo327 Eu te vejo em TODA postagem relacionada a America. Desista...você não vai mudar nada. Além do mais, seu comentário sugere que a postagem é falsa, o que não é, de acordo com as porcentagens de obesos.*
- 3 **jahismight** @**matt486** nailed it!
- @matt486 na mosca!*
- 4 **dahlia0391** @**geo327** agreed! none of these twats know shit about the US! quite sad because the majority of our people are not even fat, dont own firearms, and a lot of people actually dont drink sodas! their ignorance is their own bliss :)
- @geo327 concordo! Nenhum desses pentelhos sabe qualquer coisa sobre os EUA! Bem triste porque a maioria de nossas pessoas não são nem gordas, não possuem armas de fogo, e muitas pessoas na verdade não bebem refrigerante! A ignorância deles é sua maior alegria :)*
- 5 **imsofresh** @**geo327** I'm from europe and I lived in the US for 8 years and honestly, pretty much every stereotype is true. of course there's exceptions, but let's be real, most of america is like that. lighten up, take a joke, europe has it's bad parts too.
- @geo327 Eu sou da Europa e vivi nos EUA por 8 anos e sinceramente, praticamente todo estereótipo é verdadeiro. Claro que há exceções, mas sejamos sinceros, a maioria dos EUA é assim. Relaxe, aceitem uma piada, a Europa tem suas partes ruins também.*
- 6 **dachantater** @**geo327** I'm not sure if you're American or not, but I greatly admire for defending the U.S. from arrogant and ignorant anti-American comments. You have my respect, sir.
- @geo327 Não sei se você é americano ou não, mas eu te admiro muito por defender os EUA dos comentários arrogantes e anti-americanos. Você tem o meu respeito, senhor.*

A geração de conflito, neste grupo, ocorre, geralmente, de forma *proposital*: busca-se **levar o outro a perder a face** dentro do grupo.

No exemplo acima, a crítica que se faz à identidade americana **ameaça a face** de um subgrupo de indivíduos dentro desta comunidade. Ao buscarem **salvar suas faces**, através de **uma orientação defensiva**, estes indivíduos agem de duas formas distintas: (1) **ameaçam a face dos ofensores** através de mais insultos (turnos 1 e 2); e (2) **protegem as faces uns dos outros**, em uma demonstração de solidariedade, de modo a mostrarem-se alinhados ao propósito de defesa das críticas (turno 6).

A (des)afiliação aos memes, quando compreendidos sob a perspectiva das práticas rituais, portanto, exerce grande influência sobre a interação social, uma vez que é capaz de atuar sobre as *faces* e os trabalhos de *faces* dos indivíduos investidos nas interações e, mais amplamente, do grupo como um todo, influenciando a formação e manutenção do *ethos* dessa comunidade. A seguir, passamos à discussão dos resultados da análise dos dados.

4.4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A característica central do ambiente virtual analisado (<9gag>⁵⁴) é a constante replicação do fenômeno conhecido como **memes de Internet**. Como pudemos verificar, neste trabalho, o meme é uma unidade de transmissão cultural e de difusão da informação, fundamentado na imitação. Ao fornecer a base para todas as interações no <9gag>, os memes são capazes de gerar padrões de comportamento, auxiliando na implantação e disseminação de crenças e valores, impactando as interações sociais e a manutenção da comunidade como um todo.

Conforme foi discutido nas articulações teóricas (item 2.3), os memes vão muito além da replicação de imagens através das postagens na internet: “*tudo* o que pode ser aprendido através da cópia é um meme” (Moraes, Mendes e Lucarelli, 2011, grifo nosso).

Religião e ritual são memes, assim como a moda, ideias políticas e códigos morais. Eles são copiados de uma pessoa para a outra, implantando crenças

⁵⁴ <<http://www.9gag.com/>>

e valores fundamentais que ganham mais autoridade a cada novo hospedeiro. Os memes são os blocos de construção da cultura. Nem todo meme é uma grande ideia, mas qualquer meme com o material correto pode atingir o globo uma vez que chega à internet.⁵⁵ (HODGE, 2000, *online*)

Assim, nossa opção pela análise dos memes observáveis nas interações como sendo replicados **através de práticas rituais** objetivou restringir o campo de estudo, de modo que pudéssemos analisar as práticas discursivas realizadas no *website* escolhido ao longo do tempo, visando identificarmos alguns dos memes replicados de forma recorrente entre os usuários do <9gag>.

Foi possível verificarmos, por exemplo, através das pistas fornecidas pelos comentários dos participantes, que a (re-)produção memética, quando vista sob o olhar das *práticas rituais*, encontram-se atreladas a valores simbólicos, culturais e sociais, contribuindo para a formação de grupos de interesses compartilhados (cf. exemplos 5 e 6). Afinal, ao se alinharem às práticas rituais do grupo, os indivíduos transmitem sua ‘dependência social’ ou expressam seu desejo de encontrar um lugar na comunidade, e de criar novas dependências sociais. “O ritual pode promover solidariedade social sem implicar que as pessoas compartilham os mesmos valores, ou até mesmo a mesma interpretação do ritual”⁵⁶ (Kertzer, 1988).

A partir da observação da replicação dos memes no *website* <9gag> e das interações entre os participantes nas seções de comentários, portanto, pudemos perceber algumas **ações** realizadas pelos membros da comunidade que instauraram os rituais, conforme item 4.2. As práticas rituais mais recorrentes foram selecionadas e categorizadas da seguinte forma:

⁵⁵ Tradução da autora. No original: “Religion and ritual are memes, as are fashions, political ideas and moral codes. They are copied from one person to the next, planting fundamental beliefs and values that gain more authority with each new host. Memes are the very building blocks of culture. Not every meme is a big idea, but any meme with the right stuff can go global once it hits the internet.”

⁵⁶ Tradução da autora. No original: “Thus, ritual can promote social solidarity without implying that people share the same values, or even the same interpretation of the ritual.”

<i>CATEGORIAS GERAIS</i>	<i>EXEMPLOS</i>
1. O USO DO HUMOR COMO CONSTITUTIVO DO GRUPO	a. Sarcasmo, Ironia e Humor b. Subverter Expectativas
2. A GERAÇÃO DE CONFLITO	c. Gerar Controvérsia Propositalmente d. Estereótipos Nacionais
3. COMPARTILHAR CONHECIMENTO DE MUNDO	e. Frases Pré-estabelecidas f. Citações g. Personagens
4. COMPARTILHAR CONHECIMENTO LINGUÍSTICO	h. Erros Gramaticais i. Diferentes Sistemas de Categorização j. Troca de Letras
5. RECONHECIMENTO IDENTITÁRIO	k. Automeação dos Membros do Grupo

A observação da produção memética na comunidade analisada levou-nos a perceber que uma das características constitutivas desse grupo é (1) **o uso do humor** como principal recurso discursivo nas interações entre os participantes. Pudemos verificar a valorização coletiva do discurso humorístico, da produção de piadas e ironias visando o entretenimento, através de exemplos que demonstraram que os participantes que não se alinham a tais práticas rituais, ou seja, que falharam em demonstrar um senso de humor aprovado pelos participantes, foram censurados pelos membros do grupo.

Foi observado, ainda, que, através da prática ritual (2) de se **gerar controvérsia** propositalmente, os participantes demonstraram seu apreço pela polêmica dentro do grupo. É importante notarmos, porém, que o surgimento de conflito e/ou desentendimento entre participantes ao longo de uma interação é algo esperado dentro de qualquer grupo. A prática ritual ocorre justamente na *performance pré-estabelecida* de se incitar uma discussão controversa de forma *proposital*, através de ações como a *trollagem*, a utilização da frase “pega a pipoca” (“*grabs popcorn*”) após a realização de um ato de fala assertivo, geralmente através de uma declaração polêmica, a descrição de estereótipos nacionais ofensivos como forma de provocação a outros membros, etc.

Há, ainda, as práticas rituais que demonstram um **conhecimento** (3) **de mundo** e (4) **linguístico compartilhado** entre aqueles que se alinham a elas. Através dos memes incluídos nesta categoria, os participantes demonstram o seu domínio sobre o compartilhamento do universo (do *ethos*) daquele grupo: quais séries e programas de TV são valorizadas, quais personagens meméticos são reconhecidos e apreciados pelos membros, com quais sistemas de categorização da língua inglesa eles se identificam, etc. Reconhecer quais são os

conhecimentos próprios do grupo (incluindo o conhecimento do uso linguístico compartilhado), quando eles devem ser utilizados e como eles são apreciados pelos participantes, faz com que os membros do grupo diferenciem-se daqueles que não pertencem à comunidade (os *outsiders*), e é, assim, uma forma de ser valorizado e incluído dentro desse grupo.

Ao demonstrar quais ações são valorizadas entre os membros desse grupo, a performance dos rituais serve a uma apresentação da identidade coletiva e individual. Conforme discutido no item 2.5.4.1 das articulações teóricas, a *identidade coletiva* é definida a partir da identificação do sujeito com um grupo, realizada inicialmente a partir do conhecimento reflexivo de seu pertencimento ao grupo e, posteriormente, através de uma ligação emotiva ou disposição específica a esse pertencimento (Benwell e Stokoe, 2006, p. 25). Dessa forma, as práticas de (5) **reconhecimento identitário** no grupo foram observadas, neste trabalho, através de realizações das *práticas rituais*, tais como, autoneamar-se “*9gaggers*”, ou estabelecer padrões de comportamento, ou atributos específicos que devem ser seguidos por aqueles que pertencem e/ou desejam pertencer a esta comunidade.

O estabelecimento de um atributo/comportamento coletivamente valorizado relaciona-se ao que Durkheim chama de “efervescência coletiva”, ou seja, o sentimento de exaltação experienciado pela comunidade através do alinhamento conjunto ao ritual. Desse modo, os rituais fornecem aos atores informações sobre como as outras pessoas irão agir, facilitando a coordenação das ações coletivas e auxiliando na construção de uma sociedade.

Pudemos notar, então, que as práticas rituais identificadas em nossa análise, nesta comunidade, são formadas localmente dentro da unidade social da rede comunicativa, de modo que, para a compreensão e participação nos rituais disseminados na comunidade, é necessário o compartilhamento de uma quantidade de história relacional. Por outro lado, ao se engajarem nas práticas rituais relacionais **em grupo** (Kádár, 2013), os participantes são legitimados como *membros* desse grupo.

Desse modo, nos termos de Durkheim e Goffman, os **rituais em grupo** geram a união social ao (a) separarem os *ingroups* dos *outgroups* (rituais negativos) e (b) reforçarem as representações simbólicas construídas pelo grupo (rituais positivos).

Ao realizar os memes disseminados dentro de um determinado grupo através das práticas rituais, os indivíduos, geralmente, ligam-se aos valores e às posições assumidas por

seu grupo (separando o *ingroup* do *outgroup*). São justamente as posições individuais assumidas na prática discursiva que definem, coletivamente, o *ethos* do grupo no qual os sujeitos se inserem.

As publicações dos memes são, assim, capazes de expressar não apenas a identidade do autor da postagem, mas, principalmente, demonstrar a identificação dos participantes com os valores, ideologias e discursos reproduzidos na rede social.

Ao compreender que as práticas rituais são constitutivas do grupo no qual elas se inserem, buscamos analisar como tais práticas atuam sobre as interações sociais. Verificamos, então, que as *faces* dos participantes e os *trabalhos de face* realizados nas interações da comunidade estudada foram afetados em função do uso das práticas rituais analisadas neste trabalho (item 4.3).

De um modo geral, as categorias nas quais a produção dos memes se inserem puderam ser resumidas como capazes de realizar, primordialmente, os trabalhos de face a seguir (peculiaridades podem ser encontradas em uma análise situada de exemplos específicos):

1. O USO DO HUMOR COMO CONSTITUTIVO DO GRUPO

<i>Alinhar-se ao ritual</i>	<i>Não se alinhar ao ritual</i>
a. Manutenção da face do <i>self</i> perante o grupo	c. <i>Potencial</i> de perda da face do <i>self</i> perante o grupo
b. <i>Potencial</i> de dar face ao outro / ganhar face do outro	

2. GERAR CONFLITO

a. <i>Potencial</i> ameaça ou perda da face do <i>self</i> / do outro
b. Salvar a face do ofendido (seja ele o <i>self</i> / o outro / o grupo / o subgrupo) → orientação defensiva e/ou protetora

3. DEMONSTRAR EMPATIA

a. Dar face ao outro / Ganhar face do outro

4. DEMONSTRAR CONHECIMENTO

<i>Alinhar-se ao ritual</i>	<i>Presença / identificação de outsiders</i>
a. Manutenção da face do <i>self</i>	b. <i>Potencial</i> perda da face (do participante <i>outsider</i>)
	c. Salvar a face do grupo → orientação defensiva

5. COMPORTAMENTOS / ATRIBUTOS CONSTITUTIVOS DO GRUPO

<i>Alinhar-se ao ritual</i>	<i>Presença / identificação de outsiders</i>
a. Manutenção da face do <i>self</i> perante o grupo	c. <i>Potencial</i> ameaça à face coletiva do grupo
b. <i>Potencial</i> de salvar a face do outro → orientação protetora da face do outro	d. Salvar a face coletiva do grupo → orientação defensiva

Ao analisar os trabalhos de face realizados pelos participantes da comunidade virtual <9gag>, a partir da produção dos memes de internet, podemos perceber que a manutenção da ordem interacional exige um esforço ritual por parte dos membros do grupo.

As práticas rituais que dizem respeito ao (1) *uso do humor*, por exemplo, podem exercer forte influência sobre o modo como os *selves* se apresentam no grupo. Por ser uma prática valorizada nesta comunidade, o não alinhamento ao ritual, ou seja, não reconhecer ou levar uma brincadeira a sério neste grupo, é uma ação com grande (c) **potencial de levar a perda da face**, podendo-se inclusive chegar à exclusão do indivíduo da interação (via *defacement*), através de turnos como “*você não pertence aqui*” / “*saia da internet*”.

Por outro lado, quando bem sucedido, este tende a ser um ritual co-construído entre vários participantes, então não é incomum encontrarmos ocorrências de cooperação tácita entre os interagentes que, ao inserirem postagens humorísticas ou iniciarem turnos irônicos, potencialmente (b) **dão face** ao próximo usuário a comentar, abrindo espaço para que mais humor seja produzido. Aqueles que se alinham a esta produção, e dão continuidade ao humor iniciado por um participante, por sua vez, **ganham face**, ao terem suas ações aprovadas pelo outro. O alinhamento a esta prática ritual, portanto, auxilia não apenas na (a) **manutenção da face**⁵⁷, mas também na formação do *ethos* da comunidade.

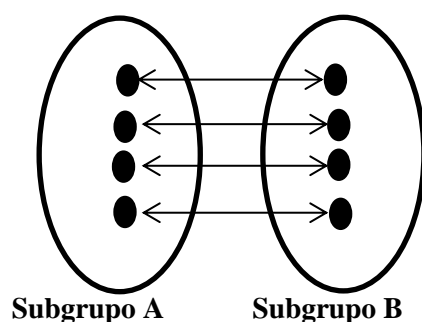
As práticas meméticas que incitam a (2) *geração de conflito* (de maneira proposital, como foi discutido acima) na comunidade virtual analisada opõem-se às práticas sinalizadoras do humor, visto que é necessário não se afiliar a estas últimas para que as faces

⁵⁷ Deve-se lembrar que essa “manutenção” da *face* é sempre algo **transitório**, já que as *faces* reivindicadas/legitimadas estão em constante mutação no fluxo dos eventos.

reivindicadas pelo indivíduo estejam em um potencial risco na interação. Já na incitação de conflito, o objetivo inicial aparente é, geralmente, (a) **levar ao defacement do outro/levar o outro a perder a face**. O ritual é considerado bem sucedido quando os participantes caem na provocação (cf. exemplo 24, turno 11 [*direcionado para um troll*]: “*mandou bem*”; exemplo 11, turno 3: “*Mas...mas...eu só queria ver pegar fogo :(*”).

A ameaça estende-se não apenas à face do outro (que potencialmente cairá na provocação), mas também à face do *self* (ou seja, do próprio provocador), uma vez que ele poderá sofrer retaliações do grupo que busca defender-se das provocações/ofensas. O trabalho de face seguinte, naturalmente, é no sentido de (b) **salvar a face do ofendido**, seja ele o próprio *self* ofendido, seu (sub)grupo, através de uma *orientação defensiva*, ou o outro, através de uma *orientação protetora*, em demonstração de solidariedade.

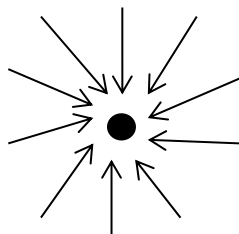
Verificamos, em nossos dados, que as interações de conflito podem apresentar posições ambivalentes entre os participantes. São práticas que, por um lado, geram a segmentação do grupo em dois (ou mais) subgrupos, divergentes entre si; mas, por outro lado, os interagentes tendem a se manter coesos e conectados dentro dos seus respectivos subgrupos: eles se unem para defender seu posicionamento (através da defesa de suas faces) diante do grupo.



Práticas de conflito

Em casos mais extremos, pode haver as práticas de *alijamento*, através das quais os participantes retiram um indivíduo (um *outsider* ou alguém que falhou em se adequar às regras interacionais da comunidade) da interação de modo a manter a ordem interacional.

Tais práticas são as que mais tendem à exclusão de um participante do grupo, levando-o a uma perda total da face (*defacement*), visto que elas, geralmente, ocorrem a partir de um movimento coletivo dos membros do grupo, que se voltam contra um único participante.



Práticas de alijamento

A exclusão de um participante do grupo (através das práticas de alijamento – e de *defacement* em termos de trabalhos de *face*), portanto, pode ocorrer não apenas a partir de um conflito, mas também através da realização de ações inadequadas perante as expectativas do grupo e/ou desconhecimento do *ethos* e das regras interacionais da comunidade por parte de um participante não-iniciado (“*você deve ser novo aqui*”). Mas essa exclusão pode ser prevenida através das práticas de (3) *empatia*, a partir das quais um membro do grupo dá competência ao participante não-iniciado, oferecendo-lhe o *background* necessário para incluí-lo na interação e até mesmo no grupo.

A demonstração de empatia é, assim, claramente a realização do trabalho de (a) **dar face ao outro** que poderia, em outra instância, até mesmo perdê-la em uma situação de não-inclusão. Ao fazê-lo, este participante aumenta seu *status* dentro do grupo, visto que não é incomum encontrarmos demonstrações de gratidão por parte daquele que **ganhou a face**. Observe que, nesta prática, diferentemente de outras categorias, a presença de participantes *outsiders* não representa uma ameaça à face coletiva⁵⁸ do grupo, mas sim uma oportunidade de ação solidária e cooperativa por parte de um membro.

O alinhamento aos memes que demonstrem um (4) *compartilhamento de conhecimento* entre os interagentes permite a (a) **manutenção da face do self**, reivindicada em termos de pertencimento à comunidade através da performance das práticas do grupo: a

⁵⁸ Identificamos, neste trabalho, por elaboração da *face coletiva*, ações direcionadas, simultaneamente, à face de todos os membros do grupo, influenciando o funcionamento harmônico da comunidade como um todo.

participação na co-construção do discurso humorístico por vários participantes; a identificação coletiva, através do compartilhamento de atributos e comportamentos valorizados pelo grupo; o conhecimento de mundo e linguístico compartilhado/valorizado pelo grupo, etc. O conhecimento de tais práticas pressupõe domínio das regras interacionais, do *ethos* e do histórico relacional do grupo e, desse modo, sua realização ajuda a estabelecer/manter a *unidade social*, conectando os participantes e legitimando-os como *membros* da comunidade virtual.

Por outro lado, os *outsiders* são reconhecidos por demonstrarem desconhecer as práticas da comunidade, podendo ser levados a (b) **perderem suas faces** e serem excluídos do grupo. Postar um comentário, por si só, já é um ato potencialmente ameaçador da face. Um participante que não pertence ao grupo, ou que não é socializado com as regras interacionais da comunidade, só poderia salvar a sua própria face através do *processo de evitação*, ou seja, evitar expor-se a comentar até que adquira conhecimento interacional suficiente para poder participar das práticas do grupo. Quando situações de desafiliação às práticas rituais da comunidade ocorrem, é comum observarmos reações (c) **defensivas em direção ao salvamento da face do grupo** por parte dos outros membros.

Como já foi dito acima, o alinhamento às práticas rituais é um comportamento de *identificação*: conhecer as práticas de um grupo é uma das exigências para o pertencimento a esse grupo. Portanto, a convergência na forma de agir, de ver o mundo, de se relacionar com as pessoas, etc. são modos através dos quais os participantes identificam-se dentro de uma comunidade. É através de práticas como a replicação dos memes que os participantes expõem uns para os outros os (5) *comportamentos/atributos constitutivos do grupo* ao qual pertencem. E, alinhar-se a esse tipo de prática garante a (a) **manutenção das faces dos selves**⁵⁹ dentro da comunidade, visto que os legitima como membros de um mesmo grupo que compartilham da mesma experiência social.

Reivindicar qualidades para o próprio *self* pode, por vezes, representar uma potencial ameaça à face, se realizado isoladamente em uma interação. Dentro de um grupo, porém, o indivíduo pode contar com seus companheiros para manter e garantir uma (b) **orientação protetora da sua face**, levando-se em conta que o grupo valorize os mesmos atributos que aquele reivindicado.

⁵⁹ Referimo-nos às *faces* que são mais frequentemente reivindicadas e legitimadas nessa comunidade (por exemplo, o “antissocial”, o “bem-humorado”, etc.)

A presença de participantes *outsiders*, nas práticas rituais de identificação coletiva, (c) **potencialmente ameaçam a face do grupo**, uma vez que se trata de indivíduos que, justamente por não pertencerem ao grupo, não valorizam, necessariamente, os mesmos tipos de comportamento e/ou atributos deste ambiente e, por diversas vezes, acabam realizando severas críticas à forma de agir dos membros da comunidade. Diferentemente das outras categorias, o participante que se identifica como *outsider*, aqui, e não se alinha às práticas de identificação coletiva, não perde a sua face, visto que ele não demonstra desconhecimento (como na categoria 4, por exemplo): ele simplesmente apresenta-se como alguém discordante, que não age como um *insider* (nem deseja fazê-lo). Os membros do grupo, nesse caso, tendem a se unir para (d) **salvar a face coletiva do grupo**, assumindo uma **orientação defensiva**.

Percebemos, assim, que a publicação dos memes de internet em uma comunidade virtual possui efeitos interacionais que vão muito além do entretenimento. Ao ser analisada sob a ótica das práticas rituais, é possível verificarmos que a (des)afiliação às replicações meméticas é capaz de gerar processos de elaboração das faces dos participantes, que se voltam à manutenção da ordem interacional, assumindo sua posição como membros desse grupo, identificando *outsiders* e auxiliando na formação e manutenção do *ethos* de sua comunidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos, com este trabalho, contribuir para uma melhor compreensão da formação e do desenvolvimento das interações sociais nas comunidades virtuais. É necessário reconhecer a comunicação mediada por computadores como um novo meio de relação social, o qual exige novas formas de socialização e de aprendizado, uma vez que o mundo virtual atualmente se apresenta como uma coletânea de diferentes sistemas e subsistemas, com o surgimento de recursos e práticas específicas das linguagens das redes sociais.

Um dos elementos disseminados pela rede, objeto deste estudo, são os **memes de Internet**. Trata-se de um fenômeno de transmissão cultural e de difusão da informação, fundamentado na imitação, cuja replicação no universo virtual ocorre através dos fenômenos de mutação, seleção natural e hereditariedade (Dawkins, 1976).

A partir de uma perspectiva interacional dos estudos da linguagem, a análise de nossos dados demonstrou que a replicação deste fenômeno em uma comunidade virtual exerce influência sobre as interações sociais, uma vez que sua produção, quando vista sob a ótica das práticas rituais, está eminentemente atrelada ao contexto social no qual ele se insere, sendo dotado de valores simbólicos, sociais e culturais. As respostas às perguntas de investigação levantadas no início deste trabalho foram, assim, sendo construídas ao longo de nossa pesquisa.

Inicialmente, propusemo-nos a investigar, dentro dos preceitos da Linguística Interacional, o que caracteriza a produção dos memes de Internet. A partir da análise qualitativa de um estudo de caso das interações ocorridas no *website* <9gag>⁶⁰ (que é um *website* de humor dedicado à discussão de imagens, vídeos e animações cômicas) via comentários, pôde-se confirmar que a produção dos memes de Internet é caracterizada como um fenômeno (a) *multimidiático*, ou seja, disseminado através dos mais variados formatos, tais como textos, vídeos, imagens, links, etc; (b) *disseminado nos mais variados ambientes da Internet*, não estando restrito apenas às postagens, mas alastrando-se também pela seção de comentários, por exemplo; (c) de conteúdo geralmente *humorístico*; (d) visando ao

⁶⁰ <<http://www.9gag.com.br/>>

entretenimento dos usuários; (e) e, muitas vezes, trazendo um teor *crítico* à realidade representada pelo meme.

Além disso, ao sinalizar padrões de comportamento, os memes ajudam na difusão de crenças e valores, impactando as redes sociais a partir das interações entre os participantes. E, como verificamos em nossa análise, ao serem replicados em contextos específicos com determinados objetivos interacionais, tais práticas tendem a imbuir-se de valor simbólico e sociocultural, assumindo, assim, o valor de um ato *ritual*.

Foi visto, neste trabalho, que “*tudo* o que pode ser aprendido através da cópia é um meme” (Moraes, Mendes e Lucarelli, 2011, grifo nosso), de modo que as informações passadas de uma pessoa a outra, tais como as práticas rituais, a religião, a moda, as ideias políticas, os códigos morais, etc. (Hodge, 2000), podem ser considerados memes. “Eles são copiados de uma pessoa para a outra, implantando crenças e valores fundamentais que ganham mais autoridade a cada novo hospedeiro” (Hodge, op. cit., *online*)⁶¹. Dessa forma, buscando restringir nosso campo de observação e análise, este estudo focalizou os memes reconhecidos nas interações como sendo replicados **através de práticas rituais**.

Para tanto, buscou-se identificar, através de uma análise do histórico de interações entre os usuários do *website* <9gag>, os padrões de comportamento, através das ações e das práticas discursivas dos interagentes, realizados a partir das práticas meméticas. As práticas rituais foram, então, organizadas em cinco categorias: (1) práticas relativas ao **uso do humor** como principal recurso discursivo nas interações entre os participantes; (2) práticas rituais relativas à **geração de conflito** de forma proposital, através das quais os participantes demonstraram seu apreço pela polêmica dentro do grupo; (3) práticas de **compartilhamento do conhecimento de mundo**, de modo que, reconhecer quais são os conhecimentos próprios do grupo, quando eles devem ser utilizados e como eles são valorizados pelos participantes, faz com que os membros do grupo diferenciem-se daqueles que não pertencem à comunidade (os *outsiders*); (4) práticas rituais relativas ao **compartilhamento de conhecimento linguístico**, as quais representam a valorização da correta utilização e do conhecimento das estruturas normativas da língua inglesa por parte dos membros do <9gag>; e, finalmente, categorizamos as (5) práticas rituais de **reconhecimento identitário**, através das quais os participantes encontram pontos de convergência na forma de agir, de ver o mundo, de se

⁶¹ Tradução da autora. No original: “*They are copied from one person to the next, planting fundamental beliefs and values that gain more authority with each new host.*”

relacionar com as pessoas, etc.; são realmente ações através das quais os indivíduos identificam-se dentro da comunidade.

Pudemos notar, assim, que as práticas rituais identificadas em nossa análise, nesta comunidade, foram formadas localmente dentro da unidade social da rede comunicativa, de modo que, para a compreensão e participação nos rituais disseminados na comunidade, fez-se necessário o compartilhamento de uma quantidade de história relacional. Por outro lado, ao se engajarem nas práticas rituais relacionais **em grupo** (Kádár, 2013), os participantes foram legitimados como *membros* desse grupo.

Ao realizar os memes disseminados dentro de um determinado grupo através das práticas rituais, os indivíduos, geralmente, ligam-se aos valores e posições assumidas por seu grupo (separando o *ingroup* do *outgroup*). São justamente as posições individuais assumidas na prática discursiva que definem, coletivamente, o *ethos* do grupo no qual os sujeitos se inserem. As publicações dos memes são, assim, capazes de expressar não apenas a identidade do autor da postagem, mas, principalmente, demonstrar a identificação dos participantes com os valores, ideologias e discursos reproduzidos na rede social.

Ao compreender que as práticas rituais são constitutivas do grupo no qual elas se inserem, buscamos analisar como tais práticas atuam sobre as interações sociais. Verificamos, então, que as *faces* dos participantes e os *trabalhos de face* realizados nas interações da comunidade estudada foram afetados em função do uso das práticas rituais analisadas neste trabalho. De modo geral, as categorias nas quais a produção dos memes se inseriram puderam ser resumidas como capazes de realizar, primordialmente, os trabalhos de *face* apresentados na forma de quadro sinóticos na discussão dos resultados (item 4.4).

A partir do modelo de elaboração de face proposto por Goffman (1980[1955]), foi possível percebermos que o simples ato de postar um meme ou um comentário na comunidade virtual analisada (<9gag>) é *potencialmente* ameaçador à face do *self*. É, por si só, um ato de coragem, potencialmente revelador de uma identidade individual que ou legitimará o interagente como membro participativo das práticas do grupo, ou o posicionará como um *outsider*, ou seja, alguém que não pertence ao grupo.

Dessa forma, as ações realizadas pelos participantes (a partir do alinhamento às práticas rituais, conforme analisado neste trabalho) são representativas da sua habilidade de manejo interacional, visando a manutenção da ordem situacional.

O interagente socializado chega a manejar a interação falada como manejaria qualquer outra, como algo que deve ser levado a cabo com um cuidado ritual. Apelando automaticamente para a *face*, sabe como se conduzir no que diz respeito à fala. Através da pergunta, repetida e automaticamente feita a si mesmo – “Se agir ou não desta forma, poderei eu perder ou fazer com que alguém perca a *face*?” – ele decide a cada momento, conscientemente ou não, como deve se comportar. Por exemplo, entrar numa situação de interação falada pode ser tomado como um símbolo de intimidade ou propósito legítimo. Destarte, para salvar sua própria *face*, a pessoa não deve tentar entrar em uma conversa com um dado conjunto de outros a não ser que suas circunstâncias justifiquem o que sua entrada expressa acerca de sua pessoa. (GOFFMAN, op. cit., p. 100).

Ao observar os trabalhos de *face* assim categorizados, foi possível analisar quais as influências que a (des)afiliação aos memes podem exercer sobre a interação social e, mais amplamente, sobre a comunidade virtual estudada, quando compreendidos sob a perspectiva das práticas rituais. A participação e o alinhamento às práticas rituais do grupo gerou o sentimento de pertencimento e identificação entre os participantes, legitimando-os como *membros* dessa comunidade, unidos pelo compartilhamento dos valores disseminados pelos memes, do conhecimento das práticas do grupo, e das representações simbólicas construídas pelo grupo.

Além disso, é através dos processos de elaboração das *faces* que pudemos perceber como os interagentes *modelam* as interações da comunidade (cf. os modelos de práticas de conflito e de alijamento, no item 4.4, por exemplo), com vistas ao equilíbrio ritual. E é justamente a preocupação com esse equilíbrio e com a manutenção da ordem expressiva (nos termos de Goffman) que leva à formação da unidade social, através, por exemplo, da exclusão (ou de maneiras mitigadas de censura) do participante que transgride as regras interacionais, recusando-se a participar das práticas rituais (seja por desconhecimento ou por discordância).

As práticas de reprodução memética, assim, ao assumirem o valor de ações rituais, vão muito além do simples entretenimento dentro de um grupo como o <9gag>. Elas auxiliam na formação e na manutenção do *ethos* dessa comunidade virtual, fornecendo o *status* de membros legítimos àqueles que acatam as regras interacionais estabelecidas através dessas práticas.

Uma das contribuições metodológicas pretendidas com este estudo de caso diz respeito ao reconhecimento, por parte do analista da interação, do *ethos* estabelecido por um

grupo virtual. Através da análise dos rituais relacionais realizados em uma comunidade virtual, buscamos o reconhecimento dos padrões interacionais, bem como de algumas práticas compartilhadas por interagentes socializados naquele ambiente.

A importância desse reconhecimento encontra-se no fato de que manter o *ethos* de uma comunidade virtual é essencial para a própria sobrevivência da comunidade/do *website* na rede mundial de computadores. Um ambiente como o <9gag>, por exemplo, por se tratar de um *website* aberto para que qualquer usuário da Internet possa ler seu conteúdo e realizar comentários, poderia encontrar-se bastante suscetível a mudanças tópicas, de objetivo, de público-alvo, através da presença cada vez maior de *outsiders*, etc. Porém, através de trabalhos de *face* direcionados à proteção da *face* coletiva do grupo e ameaça ou *defacement* (ou até exclusão) de *outsiders*, daqueles que não realizam as práticas estabelecidas pelo grupo, os participantes garantem a manutenção de seu ambiente na rede, com suas características centrais originais (com a valorização de determinados comportamentos/atributos, de tipos específicos de linguagem, etc.), mantendo os objetivos ilocucionários e interacionais do grupo e garantindo o constante interesse do público-alvo na comunidade.

Espera-se que esta pesquisa possa contribuir aos estudos dos rituais relacionais (Kádár, 2013), da comunicação mediada por computadores e da interação linguística, apontando os efeitos que as práticas rituais exercem sobre a interação social, através da categorização dos memes de Internet como formas de práticas rituais realizadas em um novo ambiente de interação (a CMC) dentro da perspectiva da Linguística Interacional.

Aponta-se para a necessidade de pesquisas futuras que retomem a temática da replicação dos memes de Internet a partir das práticas rituais numa perspectiva da *Pragmática Interpessoal* (Locher e Graham, 2010). O estudo do *trabalho relacional* “refere-se a todos os aspectos do trabalho investido por indivíduos na construção, manutenção, reprodução e transformação das relações interpessoais entre os envolvidos na prática social.” (Locher e Watts, 2008, p. 96)⁶².

Dentro dessa perspectiva, e a partir de uma reconceitualização de *face* como sendo um fenômeno fundamentalmente *relacional*, além de interacional (Arundale, 2006; 2010;

⁶² Tradução da autora. No original: “[*Relational work*] refers to all aspects of the work invested by individuals in the construction, maintenance, reproduction and transformation of interpersonal relationships among those engaged in social practice.”

Haugh, 2008), um possível desdobramento futuro para esta pesquisa poderia se dar visando à análise da potencial influência que a publicação dos memes possui sobre o estabelecimento e/ou reforço das relações interpessoais em desenvolvimento nas comunidades virtuais.

Tal pesquisa poderia buscar sobrepor as limitações analíticas de algumas das teses já desenvolvidas teoricamente dentro de uma visão relacional de *face* (cf. Arundale, 2010) ao se dispor a aplicá-las em um ambiente virtual de interação.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. Redes sociais, linguagem e disputas simbólicas. *Com Ciência*, n. 131, Campinas, 2011.

_____. & QUADROS, C. Agruras do blog: o jornalismo cor-de-rosa no ciberespaço. *Razón y Palabra*, v. 53, p. 03, México. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n53/amaralquadros.html>>. 2006.

ARUNDALE, Robert B. Face as relational and interactional: A communication framework for research on face, facework and politeness. *Journal of Politeness Research*, 2, p. 193-216. 2006.

_____. Constituting face in conversation: Face, facework, and interactional achievement. *Journal of Pragmatics* 42. 2010

BARGIELA-CHIAPPINI, Francesca. Face and Politeness: New (Insights) for Old (Concepts). *Journal of Pragmatics*, 35, p. 1453-1469. 2003.

BARNES, S. *Computer-Mediated Communication: Human-to-Human Communication across the Internet*. Boston, MA: Allyn and Bacon. 2003.

BARNHART, Adam D. *Erving Goffman: The Presentation of Self in Everyday Life*. Disponível em: <<http://web.pdx.edu/~tothm/theory/Presentation%20of%20Self.htm>>. s.d.

BARRETO, Kricia Helena. *A co-construção do humor como macro-estratégia de envolvimento em um talk show*. 2012. 128p. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

BATESON, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972.

BAUMAN, Zygmunt. Whatever happened to compassion? In: BENTLEY, Tom & JONES, Daniel Stedman (eds.). *The moral universe*. London, UK: Demos. 2001.

_____. *Comunidade: A busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2003.

BAYM, N. The emergence of an on-line community. In: JONES, S. (ed.). *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage. 1998.

_____. *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity Press, 2010.

BEEMAN, William O. Humor. In: DURANTI, Alessandro (ed). Linguistic Lexicon for the Millenium. *Journal of Linguistic Anthropology*. 9:2. 2000

BELL, D. *Cybercultures reader: A user's guide*. In: BELL, D. & KENNEDY, B. (eds.), *The Cybercultures Reader*. London: Routledge. 2000.

BENWELL, Bethan & STOKOE, Elizabeth. *Discourse and Identity*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd. 2006

BERTOLINI, S.; BRAVO, G. *Social Capital, a Multidimensional Concept*. Disponível em: <<http://www.ex.ac.uk/shipss/politics/research/socialcapital/other/bertolini.pdf>>. 2004.

BIRREL, Susan. Sport as Ritual: Interpretations from Durkheim to Goffman. *Social Forces*, vol. 60:2, dezembro, 1981.

BJARNESKANS, Henrik, GRONNEVIK, Bjarne e SANDBERG, Anders. *The Lifecycle of Memes*. Disponível em: <<http://www.aleph.se/Trans/Cultural/Memetics/memcycle.html>>. 2005.

BLACKMORE, Susan. *The Meme machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

_____. A evolução das máquinas de memes. Trabalho apresentado no *International Congress on Ontopsychology and Memetics*, Milão, 2002. Disponível em <<http://www.susanblackmore.co.uk/Conferences/OntopsychPort.htm>>. 2002.

BROWN, R. Social identity theory: Past achievements, current problems and future challenges. *European Journal of Social Psychology* 30, p. 745-778.2000.

BROWN, P. & LEVINSON, S. *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge: Cambridge University Press. 1987 [1978].

CAETANO, Mayara Araujo. Do The Harlem Shake. *VI Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação*. Rio de Janeiro: UERJ. 23 a 25 de outubro de 2013.

CASTELLS, M. *A Galáxia da Internet*. Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

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

DEFLEM, Mathieu. Emile Durkheim (1858-1917): The science of society as moral order. *Classical Sociological Theory: A Review of Themes, Concepts, and Perspectives (Part II)*. Disponível em: <<http://www.roebuckclasses.com/socialtheory/resources/durkheimdeflem.htm>>. Jan, 1999a.

_____. Mead's Children II: Erving Goffman and the dramaturgy of the self. *Classical Sociological Theory: A Review of Themes, Concepts, and Perspectives (Part II)*. Disponível em: <<http://www.roebuckclasses.com/socialtheory/resources/goffmandeflem.htm>>. Jan, 1999b.

DESCHAMPS, Jean-Claude; MOLINER, Pascal. A identidade em Psicologia Social: dos processos identitários às representações sociais. Petrópolis: Vozes, 2009.

- DONATH, J. Identity and deception in the virtual community. In: Kolloch, P. e Smith, M. *Communities in cyberspace*. Londres, Reino Unido: Routledge. Disponível em: <<http://smg.media.mit.edu/papers/Donath/IdentityDeception/IdentityDeception.pdf>>. 1998.
- DURKHEIM, Émile. *As formas elementares da vida religiosa*. São Paulo: Martins Fontes, 2003 [1912].
- FONTANELLA, Fernando. *O que é um meme na Internet? Proposta para uma problemática da memesfera*. Trabalho apresentado no III Simpósio Nacional da ABCiber, São Paulo, 2009.
- GARTON, L.; HAYTHORNTHWAITE, C. e WELLMAN, B. Studying Online Social Networks. *Journal of Computer Mediated Communication*, n. 3, vol 1, Disponível em: <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/garton.html>>. 1997.
- GIESEN, Bernhard. Performing the Sacred: A Durkheimian Perspective on the Performative Turn in the Social Sciences. In: J. Alexander, B. Giesen, J. Mast (eds). *Social Performance: Symbolic Action, Cultural Pragmatics, and Ritual*. New York: Cambridge University Press, p. 325-367. 2006.
- GOFFMAN, Erving. The Nature of Deference and Demeanor. *American Anthropologist*, n. 58, p. 473-502. 1956.
- _____. *Relations in Public: microstudies of the public order*. New York: Basic Books, 1971.
- _____. *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. Harmondsworth, UK: Penguin, 1972 [1967].
- _____. A Elaboração da Face: uma análise dos elementos rituais da interação social. In: FIGUEIRA, S. (Org.). *Psicanálise e Ciências Sociais*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, p. 76-114. 1980 [1955].
- _____. *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press. 1981.
- GRAUERHOLZ, Elizabeth & SWART, Elizabeth A. *Student Handbook to Sociology: Socialization*. New York: Facts On File. 2012.
- GRICE, H. P. Logic and conversation. In: COLE, P. & MORGAN, J. (eds.), *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*. New York: Academic Press. 1975.
- GUADAGNO, R. E.; REMPALA, D. M.; MURPHY, S. & OKDIE, B. M. What makes a video go viral? An analysis of emotional contagion and Internet memes. *Computers in Human Behavior* 29. p. 2312-2319. 2013.
- GUMPERZ, John J. *Language in Social Groups*. Stanford, CA: Stanford University Press. 1971.
- _____. Convenções de Contextualização. In: RIBEIRO, B. T. & GARCEZ, M. P. (orgs). *Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso*. Porto Alegre: AGE, p. 98-119. 1998.

- HALL, Donald E. *Subjectivity (The New Critical Idiom)*. London: Routledge. 2004.
- HALL, Stuart. Who needs identity? In: DU GAY, P.; EVANS, J. & REDMAN, P. (eds.), *Identity: A Reader*. London: Sage. 2000.
- HARDAKER, Claire. “Uh...not to be nitpicky,,,,,but...the past tense of drag is dragged, not drug.” An overview of trolling strategies. *Journal of Language Aggression and Conflict* 1:1, p. 58-86. 2013.
- HAUGH, Michael. Face and Interaction. In: BARGIELA-CHIAPPINI, Francesca; HAUGH, Michael. *Face, Communication and Social Interaction*. London, Oakville: Equinox, p. 1-30. 2008.
- HEGEL, G. W. F. *Phenomenology of Spirit*, trans. A. V. Miller. Oxford: Clarendon Press. 1977.
- HEYLIGHEN, F. *Memetics*. 1994 Disponível em: <<http://pespmc1.vub.ac.br/MEMEREP.html>>. 1994.
- HO, David. On the concept of face. *The American Journal of Sociology*, vol. 8, n. 4, jan, p. 867-884. 1976.
- HODGE, Karl. It's all in the memes. The Guardian, Londres, 10 ago. *Caderno Science*. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/science/2000/aug/10/technology>>. 2000.
- HU, Hsien Chin. The Chinese Concepts of “Face”. *American Anthropologist: New Series*, vol. 46, n. 1, part 1, jan-mar, 1944.
- JANSSEN, D., & KIES, R. Online forums and deliberative democracy. *Acta Politica*, 40, 317–335. 2005.
- JENKINS, Henry et al. Executive Summary e Introduction: media virus and the meme. In: _____. *Spreadability: if it doesn't spread, it's dead*. 2010.
- JENSEN, K. B., & HELLES, R. The Internet as a cultural forum: Implications for research. *New Media & Society*, 13(4), 517–533. 2011.
- KÁDÁR, Daniel Z. *Relational Rituals and Communication: ritual interaction in groups*. Palgrave Macmillan. 2013.
- KERTZER, David I. *Ritual, Politics, and Power*. New Haven, CT: Yale University Press. 1988.
- KOCH, Ingedore G. Villaça. *Coesão Textual*. São Paulo: Contexto, 1999.
- _____ & TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *A coerência textual*. 18. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

LEMOS, A. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2002.

_____. Agregações Eletrônicas ou Comunidades Virtuais? Análise das listas FACOM e Cibercultura. *404nOtF0und*, ano 2, vol 1, n. 14. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_14.htm>. março, 2002.

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LOCHER, Miriam A. & GRAHAM, Sage L. Introduction to interpersonal pragmatics. In: Locher, M.A., Graham, S.L. (Eds.) *Interpersonal Pragmatics*. Mouton, Berlin, p. 1-13. 2010.

_____. & WATTS, Richard J. Relational work and impoliteness: negotiating norms of linguistic behaviour. In: Bousfield, D., Locher, M.A. (Eds.) *Impoliteness in Language: Studies on its Interplay with Power in Theory and Practice*. Mouton de Gruyter, Berlin, p. 77-99. 2008.

LYNCH, Gordon. *Emile Durkheim: religion – the very idea, part 3: ritual, ancient and modern*. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/commentisfree/2012/dec/24/emile-durkheim-religion-ritual-ancient-modern>>. dezembro, 2012.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial. 2008.

McLUHAN, M. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.

MERCKLE, P. *Sociologie des réseaux sociaux*. Paris: La Découverte. 2004.

MORAES, Francine; MENDES, Gustavo; LUCARELLI, Talita. Memes na internet: a web 2.0 como espaço fecundo para propagação. *XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Recife, PE, 2 a 6 de setembro de 2011.

PUTNAM, R. D. *Bowling Alone: The collapse and Revival of American Community*. New York: Simon e Schuster, 2000.

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

_____. *Comunidades em Redes Sociais na Internet: Proposta de Tipologia baseada no Fotolog.com*. 2006. 334p. Tese (Doutorado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2006b.

_____. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 32, p. 23-31, abril de 2007.

_____. Adicionar um comentário: mecanismos de conversação em *Weblogs e Fotologs* brasileiros. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 151-175. 2009.

_____. Curtir, compartilhar, comentar: trabalho de face, conversação e redes sociais no Facebook. *Verso e Reverso*. Unisinos, vol. XXVIII, n. 68. 2014.

RHEINGOLD, H. *Virtual Communities: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison Wesley. 1993.

_____. *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*. Barcelona: Gedisa Editorial, 1995.

SMITH, M. Invisible Crowds in cyberspace: mapping the social structure of Usenet. In: KOLLOCK, P.; SMITH, M. A. *Communities in Cyberspace*.(orgs) (p. 195-219) London: Routledge, 1999.

SWEDBERG, Richard. *The Max Weber Dictionary: Key words and central concepts*. Stanford University Press, 1. edição. 2005.

SZCZEPANSKA, A. M. Searching for the Virtual Community. In: *Proceedings of the 24th Information Systems Research Seminar in Scandinavia*. IRIS24 Bergen, 2001.

TAJFEL, H. *Social Identity and Intergroup Relations*. Cambridge: Cambridge University Press. 1982.

TAJFEL, H. & TURNER, J. The social identity theory of intergroup behaviour. In: WORCHEL, S. & AUSTIN, W. G. (eds.), *Psychology of Intergroup Relations*. Chicago: Nelson. 1986.

TERKOURAFI, M. Toward a universal notion of face for a universal notion of cooperation. In: KECSKES, I.; HORN, L. (eds). *Explorations in Pragmatics: Linguistic, Cognitive and Intercultural Aspects*. Berlin: Mouton de Gruyter. 2007.

THURLOW, Crispin; LENGEL, Laura & TOMIC, Alice. *Computer Mediated Communication*. London, GBR: SAGE Publications Ltd. 2004.

TOLEDO, Gustavo Leal. Em Busca de uma Fundamentação para a Memética. *Trans/Form/Ação*, Marília, v. 36, n. 1, p. 187-210, Jan./Abr. 2013.

TURNER, V. *The ritual process*. Ithaca: Cornell University Press. 1977.

WAIZBORT, Ricardo. Dos genes aos memes: a emergência do replicador cultural. *Episteme*, Porto Alegre, n. 16, p.23-44, jan./jun. 2003.

WEISS, Raquel. Durkheim e as formas elementares da vida religiosa. *Debates do NER*. Porto Alegre, ano 13, n. 22, p. 95-119, jul/dez, 2012.

WELLMAN, B. An Electronic Group is Virtually a Social Network. In: KIESLER, S. (org.) *Culture of Internet*. (p. 179-205) Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1997.

_____. The Persistence and Transformation of Community: From Neighbourhood

Groups to Social Networks. *Report to the Law Commission of Canada*.

Disponível em:

<<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/lawcomm/lawcomm7.PDF>>. 2001.

_____. Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism? In: TANABE, M.; BESSELAAR, P. van den; ISHIDA, T. *Digital Cities II: Computational and Sociological Approaches*. (p. 10-25), Berlin: Springer. Disponível em:

<<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/littleboxes/littlebox.PDF>>. 2002.

_____; BOASE, J.; CHEN, W. The Global Villagers: Comparing Internet Users and Uses Around the World. In: WELLMAN, b.; HAYTHORNTHWAITE, C. *The Internet in Everyday Life*. (p. 74-113). Oxford: Blackwell, 2002.

_____ et al. Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community. *Annual Review of Sociology*, Vol. 22, p. 213-238, 1996.