

A Primeira Guerra Memeal: Um estudo do processamento linguístico-cognitivo nos memes usados na primeira batalha virtual entre Brasil e Portugal

Gerson Rodrigues Silva

Joyce Oliveira dos Santos (*)

Introdução

A pesquisa a seguir pretende fazer algumas considerações acerca do processamento cognitivo de dez postagens na rede social Twitter sobre o ciberacontecimento Primeira Guerra Memeal, disputa de *memes* entre Brasil e Portugal. Serão avaliados nas publicações: os *memes*, seus aspectos semânticos, linguísticos, semióticos, sintáticos, intertextuais, metalinguísticos, entre outros. A proposta também pretende analisar nos tuítes seus mecanismos que geram humor: uso de imagens, inferências, uso de variantes linguísticas, noção de hipertexto, reformulação/reflexão de temas cotidianos ou políticos, forma e conteúdo dos tuítes.

O impacto da Internet e das redes digitais na vida dos atores sociais é algo impressionante. Um estudo sobre os *memes* é relevante visto que os meios sociais online estão cada vez mais inseridos na linguagem desses sujeitos, pois toda a transformação social e tecnológica implica em mudanças comunicacionais. É necessário, então, entender as mudanças que a Internet está causando social e linguisticamente.

A questão principal que moveu o trabalho é: de que maneira se pode comprovar que a utilização de memes está ligada ao processo cognitivo e ensino de leitura? Por meio dos memes se pode identificar as estratégias que os usuários utilizam em redes sociais para construir sentido?

Outras problemáticas sobre o assunto são: como ocorre a relação de criação de *memes* nas redes sociais com a construção de sentidos, inferências e interpretações desses *memes* pelos usuários? Como se realiza o humor nesses *memes*? Como ocorre a relação de hipertexto em *memes* construídos a partir de outros *memes*?

A seleção dos memes foi realizada de acordo com os objetivos da pesquisa. Dessa forma, selecionamos, memes apenas produzidos por brasileiros e que, por conseguinte, possibilitassem

(*) Gerson Rodrigues da Silva é professor adjunto I no Departamento de Letras e Ciências Sociais da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, onde atua como vice-coordenador do curso de Letras e coordenador do Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS. Joyce Oliveira dos Santos é graduada em Letras, Português e Literaturas pela UFRRJ. Atuou como Bolsista de apoio técnico na Secretaria dos Órgãos dos Colegiados da UFRRJ.

ativação de conteúdos socialmente compartilhados entre os leitores brasileiros. A pesquisa assumiu, pois, caráter qualitativo.

Como aporte teórico principal, utilizaremos os conceitos vinculados à Teoria dos espaços mentais, segundo Miranda (2009) e Chiavegatto (2009). Outros conceitos auxiliares, como a noção de texto, tipo e gênero textual e a definição de meme serão ainda abordados. Por uma questão de espaço, apresentaremos apenas a análise de três das ocorrências do *corpus*.

O artigo está organizado da seguinte maneira: após a introdução, seguem as considerações teóricas, a análise dos dados e as considerações finais; por fim, as referências.

Pressupostos teóricos

A visão da linguística cognitiva

A Linguística Cognitiva é uma abordagem teórica da Linguística, surgida no final da década de 70 e início de 80, impulsionada pelo advento da significação e pela investigação psicolinguística de Eleanor Rosch sobre estudos do processo de categorização. A Linguística Cognitiva trata a linguagem e suas estruturas como meio de conhecimento e em conexão com a vivência e interação do mundo. As operações de sentido deixam entrever aos falantes operações mentais complexas, que projetam conhecimentos entre domínios linguísticos, cognitivos e interacionais.

A Linguística Cognitiva se interessa principalmente por: “características estruturais da categorização linguística, princípios funcionais da organização linguística, interface conceptual entre sintaxe e semântica, base pragmática e ligada à experiência da linguagem-no-uso e relação entre linguagem e pensamento” (SILVA, 1997).

Diferentemente da Linguística Gerativista e Estruturalista, as unidades e as estruturas da linguagem são estudadas, não como se fossem entes autônomos, mas como manifestações de capacidades cognitivas gerais, da organização conceptual, de princípios de categorização, de mecanismos de processamento e da experiência cultural, social e individual.

Também em oposição à gramática gerativa, a linguística cognitiva procura demonstrar que os ditos fenômenos “formais” que estiveram no núcleo de formação da teoria gerativa envolvem, na verdade, fatores semânticos e funcionais. Com essa alegação, a linguística cognitiva propõe que a linguagem deve ser explicada em termos semânticos e funcionais.

A Linguística Cognitiva considera o significado dos enunciados orientado pelas formas linguísticas, uma construção mental que expressa a interligação entre conhecimento e linguagem e um elemento validado no contexto comunicativo. A partir dessas premissas, a corrente linguística estipula que a gramática não deve mais ser vista como uma coleção de normas, que opera sobre categorias de palavras ou de sentenças, mas sim um conjunto de princípios gerais e processuais, que

opera sobre bases de conhecimentos. A língua é vista como um instrumento empregado para expressar pensamentos e possibilitar interação.

Dentro os pressupostos da Linguística Cognitiva referentes à linguagem, destacam-se: (i) o significado como algo a ser construído dentro de perspectivas; (ii) a linguagem representa conhecimento, a língua corporificada e encarnada no sujeito que dela se utiliza para fins comunicativos e interacionais, e desta realidade não se pode desvincular e; (iii) a categorização do conhecimento efetuada pela linguagem reflete as experiências compartilhadas pelos indivíduos, em diferentes projeções e figurações da realidade vivenciada.

A mesclagem conceptual

Apesar da aparente simplicidade com que os falantes de uma língua, inseridos em determinada cultura, constroem o significado de algum produto artístico, esse tipo de conceptualização requer operações cognitivas complexas. A utilização de domínios cognitivos (agrupamentos de memória de trabalho) e mesclagens conceptuais (integrações de domínios) ocorrem enquanto os falantes pensam, interagem e interpretam.

A partir do armazenamento e organização de experiências adquiridas ao longo do tempo na memória são construídos os domínios cognitivos. Eles funcionam como uma base de dados sobre a qual se edificam as construções linguísticas e estão sujeitos a modificação através de novas experiências que vão sendo vivenciadas.

As construções de humor são um ótimo exemplo em que os domínios cognitivos são acessados. Para o entendimento das mesmas é preciso ativar os domínios dos conceitos estabelecidos e construir relações entre os conhecimentos. De acordo com os pressupostos de Fauconnier, “a organização cognitiva é um conjunto integrado de sistemas dentre os quais estão a linguagem e a estrutura sociocultural. Em outros termos, postula-se a linguagem como um instrumento cognitivo” (Miranda, 2009).

No que diz respeito ao significado, ele não funciona como um material conceptual pré-estabelecido, de inferência a inferência o discurso progride e os sentidos são processados nos espaços de organização do pensamento em linguagem. O significado funciona como um “processo de complexas operações de projeção, mesclagem, articulação de múltiplos domínios conceptuais” (Miranda, 2009).

A projeção entre domínios operando produção, fracionamento de informação, transferência e processamento do sentido corresponde ao princípio principal da cognição humana. Nas projeções entre domínios, transferimos informações entre entes do mesmo ou de outro domínio, expandindo a significação básica de um item para outro, assumindo novos significados. Através dessas correspondências entre domínios ocorrem processos figurativos como metáforas, personificações,

hipérboles, entre outras. No que se refere à natureza dos domínios, eles podem ser: domínios estáveis e domínios locais.

Domínios estáveis, ou conceptuais, relacionam-se a estruturas de memória pessoal ou social (esquemas e *frames*). “Estáveis, mas não estáticos, são conhecimentos prévios que estruturam internamente os domínios locais (Espaços Mentais) e que podem ser alterados ou elaborados nas construções em processo.” (Miranda, 2009). Os domínios estáveis podem ser divididos em três categorias: Modelos Cognitivos Idealizados (MCI), Molduras Comunicativas e Esquemas Genéricos. Os MCIs (esquemas conceptuais) são conhecimentos socialmente produzidos e culturalmente disponíveis, as Molduras Comunicativas são “frames” de interação e os Esquemas genéricos são esquemas conceptuais configurados de forma mais abstrata.

Os domínios conceptuais caracterizam-se pela sua permanência como ordens cognitivas identificáveis e evocáveis, organização interna das informações que os constituem e pela flexibilidade de sua instanciação, conforme as necessidades locais manifestadas.

Os domínios locais – denominados Espaços Mentais (EM), são operadores do processamento cognitivo. Grande parte de seu trabalho acontece por detrás das cenas quando o falante pensa, interpreta ou interage e são diferentes e novos a cada semiose. São produzidos como funções da expressão linguística que os suscita e do contexto que os configura. Externamente esses domínios estão ligados uns aos outros por conectores: marcas linguísticas e contextuais (Construtores de Espaços Mentais (CE)). Internamente são estruturados por domínios estáveis.

Quanto às projeções, responsáveis por construir e ligar domínios, desempenham papel central na cognição humana. Há três classes de projeções:

- i. Projeções de domínios conceptuais estruturados (MCIs) que projetam parte de um domínio em outro. Metáforas e analogias representam esse tipo de projeção. “Projeções metafóricas estão presentes em nossa linguagem cotidiana e não confinadas à linguagem poética como, por muito tempo, postulou-se.” (Miranda, 2009). Uma forma de exemplificar essa forma de projeção é com a construção mêmica multimodal presente no segundo tuíte analisado, que mostra associações entre Giovana (personagem de um *meme*) e os usuários portugueses. Através dessa transferência de informações se pode inferir que, assim como a menina, os lusitanos estariam em desvantagem ou passando por dificuldades.
- ii. As projeções de funções pragmáticas correspondem a duas categorias de objetos, que são projetados um em outro por uma função pragmática. Uma boa maneira de ilustrar essa projeção é com a *tag* “BR x PT”, muito usada nos tuítes da Primeira Guerra Memeal. A sigla BR se refere aos usuários brasileiros e PT, aos usuários portugueses.
- iii. As projeções de esquema operam quando um esquema geral (abstrato) é usado para estruturar uma situação no contexto. Construções gramaticais e lexicais evocam tais esquemas. Esse tipo de

projeção também se verifica no processo de mesclagem. É o que se pode verificar no processo de mesclagem, que pode ser observado nas três publicações analisadas neste trabalho.

A Mesclagem Conceptual, ou *blending*, é um importante processo cognitivo que opera sobre dois espaços mentais (Input 1 e 2), que projetam sentidos em um terceiro espaço, o espaço mescla. A mesclagem é decorrente do re-arranjo das projeções efetuadas com a situação comunicativa em que ocorrem. A mesclagem se define de forma menos restrita operando sobre múltiplos domínios estáveis (MCIs, molduras comunicativas) ou locais (espaços mentais). “Mesclagens acontecem no léxico, na sintaxe, no discurso, na situação comunicativa e, mais extensivamente, em todo processo de aprendizagem ou de atualização de saberes na vida social.” (CHIAVEGATTO, 2009)

A mesclagem dos *inputs* obedece às seguintes condições: I. Projeção-entre-domínios: ocorre uma projeção parcial de contrapartes entre os domínios-fonte (EM, MCI, Moldura Comunicativa); II. Espaço genérico: reflete estruturas e organizações comuns e mais abstratas dos dois (ou mais) inputs, definindo o centro da projeção entre esses espaços; 3. Mescla: os inputs 1 e 2 são parcialmente projetados em um quarto espaço, o domínio-mescla; 4. Estrutura emergente: o domínio-mescla possui uma estrutura emergente própria, distinta da estrutura dos inputs a constituem.

A linguagem online

A Internet, assim como outras ferramentas tecnológicas, causou inúmeras transformações na humanidade. A rede funciona como um espaço em que novas formas de comunicação surgem constantemente. As Redes Sociais são um ótimo exemplo de nova forma de interação pela *Web* e estão cada vez mais inseridas em atividades cotidianas.

Agora é mais aceito o fato de que todos os aspectos da vida, incluindo as atividades cotidianas, as práticas de trabalho e o mundo da aprendizagem, são transformados pelas tecnologias digitais. [...] Em vez de se reunirem em casa para folhear fotos de um álbum, hoje em dia as pessoas tendem mais a compartilhar fotos com amigos e parentes na internet em sites de redes sociais como o Facebook ou em sites de compartilhamento de fotos. (BARTON; LEE, 2015, p:12).

Esse espaço funciona como um lugar em que novas estruturas sociais articulam temas variados: políticos, culturais, pessoais, de natureza humorística, entre outros. As novas mídias digitais não geram mudanças apenas no comportamento humano, também influenciam a linguagem, que é um meio social. As transformações na vida contemporânea impactam a linguagem e as práticas comunicativas.

A linguagem tem um papel fundamental nessas mudanças contemporâneas, que são, antes de tudo, transformações de comunicação e de construção de sentidos. A linguagem é essencial na determinação de mudanças na vida e nas experiências que fazemos. Ao mesmo tempo, ela é afetada e transformada por essas mudanças. (BARTON; LEE, 2015, p: 11)

Há inúmeras razões para que se estude a linguagem online. No caso, a concepção de linguagem *online* adotada foi como forma de comunicação utilizada em dispositivos de redes.

A escrita tem uma grande importância na maioria das atividades sociais. Ela é responsável pelo registro de acontecimentos, pela transmissão de informação, comunicação via texto, tem papel central na educação, entre outros. Partindo do fato de que o mundo é cada vez mais mediado pelo texto online, é extremamente importante um estudo sobre os textos produzidos nesse novo contexto. Compreender as formas de escrita online é essencial à análise do discurso.

Os conceitos linguísticos precisam de uma reformulação para atender de forma mais ampla os contextos das novas mídias digitais. Noções como *texto*, *intertextualidade*, *online*, *grupos*, *comunidades* têm necessidade de uma reavaliação que atendam a fluidez das redes digitais, e as novas formas de interação que elas possibilitam. Os espaços na web também auxiliam em novas formas de aprendizados, principalmente de novas línguas. As novas mídias podem ser usadas como meios educacionais. A Internet propicia um contato com outras línguas e isso seria importante no para o estudo do multilinguismo.

Nas redes digitais é comum se deparar com construções que utilizam a linguagem associada a uma imagem. Essa combinação de recursos linguísticos e semióticos criam novas perspectivas de análise cognitiva. A mídia online cada vez mais apresenta multimodalidade. O entrelaçamento entre linguagem e imagem é uma poderosa ferramenta de sentido e uma estratégia para chamar mais a atenção de outros usuários. A internet possibilita reflexões sobre linguagem e comunicação. As redes digitais, como nova forma de interação, criam novos contextos para diálogos, exposições de opiniões diversas e “tolerância” às variações linguísticas. As redes são um espaço propício para a mudança linguística, desse modo, as variações de registro assumem um tom lúdico e metalinguístico. Entender como funciona a linguagem online é importante no sentido de também entender como funcionam as transformações que as mídias digitais geram socialmente.

Definições ligadas à rede social twitter

O Twitter é uma rede social gratuita na forma “micro-blogue”, que permite aos seus usuários enviar e receber atualizações textuais e links com outros conteúdos, como vídeos e imagens de forma fácil e simples. O tuíte, texto produzido nessa plataforma digital, é “uma mensagem de até 140 caracteres” (Sardinha, 2013, p: 60), postada nessa rede social. Geralmente, nas publicações nessa plataforma são utilizadas Hashtags (palavras precedidas pelo símbolo #) para se referir a um tema qualquer. As *hashtags* funcionam como palavras-chave, que encapsulam “segmentos textuais antecedentes ou subsequentes por meio de rotulação”(KOCH, 2009). No Twitter, essas palavras-chave também funcionam hipertextualmente como links, pois possibilitam aos usuários pesquisar pelas mesmas e encontrar outros tuítes do mesmo assunto, proporcionando uma interação dinâmica entre as postagens. As vinte *hashtags* ou expressões (sem o #) mais citadas aparecem no Trending Topic (TT), que funciona como um ranking de assuntos populares ou mais comentados.

Através dessa ferramenta (TT), o Twitter consegue dar visibilidade a diversos assuntos, como os Ciberacontecimentos, fatos que ganham ou geram repercussão através das redes digitais e “atuam como vetores de grandes movimentos relacionados à sociedade.” (BITTENCUT, GONZATI, ESMITIZ, 2015). Grande parte dos Ciberacontecimentos envolvem **Webcelebridades**, indivíduos que adquirem status de celebridade no ciberespaço explorando o humor e o conflito para mobilizar as emoções da audiência. O humor e a ligação das pessoas com personalidades da mídia não é algo novo, ele existe desde as representações antigas na antiguidade. Atualmente, as chamadas *celebridades* fazem parte do imaginário popular e suas carreiras, decisões profissionais, vida privada e outros temas são reproduzidos em forma de notícia, que ganham destaque em diversos veículos de comunicação. Tais “notícias”, banais ou de caráter mais sério, podem gerar interpretações e compreensões por parte dos atores sociais ilimitadas nas redes sociais.

Entre outros assuntos, as redes digitais tornam possível a exposição de reflexões de temas ligados às Celebridades. Os atores sociais têm um espaço virtual (**ciberespaço**) onde podem expor sua opinião, interagir com atores de outros pontos de vista, formar grupos de ideias semelhantes e podem também criar formas de linguagem que expressam de forma diferenciada seus pensamentos, formas como os *memes*, por exemplo.

Sobre a definição de meme

É comum uso da palavra *meme* relacionada, pelos usuários, a algo com conteúdo engraçado, que viralizou, que está se propagando aleatoriamente nas redes sociais. No Ciberespaço os *memes* são compostos principalmente comentários, postagens de fotos, vídeos, paródias, entre outros e são constantemente relacionados a notícias do cotidiano provenientes em grande parte de outros canais

midiáticos. Partindo de uma perspectiva mais teórica, pode-se inicialmente considerar o *meme* como uma “unidade de informação cultural que é replicada de pessoa para pessoa” (SOUZA, 2013). O crescente alcance da internet colabora significativamente para a propagação do *meme*. A Internet tem revolucionado o modo como os indivíduos interagem, aprendem e se adaptam. Através da rede, os componentes mêmicos em ambientes virtuais são divulgados, fomentados e recombinaos pelos usuários. “É uma subcultura dentro da cibercultura que cresce no ciberespaço em proporções tão aceleradas quanto a velocidade de transmissão de informações na internet.”(SOUZA, 2013). Dessa forma, pode-se postular que os *memes* desempenham papel importante enquanto força poderosa que molda a evolução cultural através de ideias copiadas de indivíduo para indivíduo pela imitação.

Grande parte dos *memes* que aparecem na internet são veiculados sob a forma de fragmentos textuais, sendo assim, podem ser denominados como textos mêmicos. Além de atuar como meio de comunicação e transmissão de conhecimento, os textos mêmicos possuem evidentemente um caráter replicador, ou seja, são passados de usuário para usuário nas redes digitais por questões de compartilhamento ou adesão de ideias expressas em sua extensão.

Pode-se observar também que as redes sociais propiciam a cooperação mútua, “construção coletiva de conhecimento, fomentando os debates e ampliando, assim, o campo de evolução dos *memes*.” (SOUZA, 2013) Os textos mêmicos carregam em si mensagens que são decodificadas pelos receptores, analisadas, interpretadas, adotadas e, por vezes, replicadas, tal que, ao se familiarizarem com a linguagem contida no componente a ser replicado, estarão dialogando, de certa forma, com o criador do *meme*.

O contexto da pesquisa

A Primeira Guerra Memeal foi uma disputa ocorrida no Twitter entre Brasil e Portugal. A batalha, que possui em seu nome uma paródia à Primeira Guerra Mundial, começou quando, no dia 13 de junho de 2016, internautas brasileiros descobriram que uma conta no Twitter de Portugal, @inportugalwe, estava tendo êxito utilizando, sem referências, um *meme* supostamente brasileiro, que havia se popularizado em 2015. O *meme* consistia em traduzir termos do inglês para o português utilizando na tradução, expressões engraçadas e/ou *memes*. Os lusitanos gostaram da ideia e resolveram adaptar o *meme* às suas próprias expressões regionais.

Ao saber da utilização desse *meme* pela conta de Portugal, brasileiros acusaram os portugueses de roubar o *meme*. Em resposta, a conta @inportugalwe, na noite do dia 13 para o dia 14, passou a se manifestar sobre a polêmica dizendo que os brasileiros não sabiam apreciar o humor e satirizando a situação do Brasil como ex-colônia de Portugal. A partir daí, intensificou-se a discussão. Brasileiros e portugueses começaram publicar ofensas e piadas pelo Twitter. Em pouco tempo a briga se tornou o topo dos assuntos mais comentados na rede social e assim permaneceu até

o dia 14 de junho, sob a tag BR x PT. A hashtag “#PrimeiraGuerramemeal” também foi parar nos Trending Topics Mundial. Os ataques brasileiros aos portugueses consistiam principalmente em bordões da internet e/ou memes com webcelebridades nacionais como legitimação de uma soberania dos memes pelo Brasil. Algumas das webcelebridades citadas foram: Inês Brasil, Gretchen, Xuxa Meneghel, Nicole Bahls, Ana Paula e outras personalidades. Também havia referências sobre o modo de vida português e sobre a colonização.

Análise das publicações

- Primeira postagem:



Tuíte 1: Captura de tela do Twitter. Fonte: <https://twitter.com/> Acesso em: 7 set 2016.

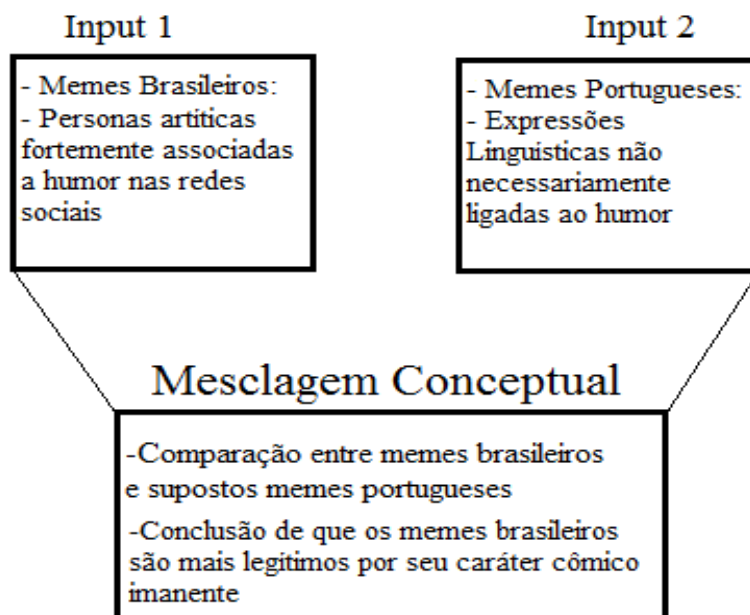


Figura 1 – Mesclagem Conceptual do Tuíte 1

O tuíte 1 propõe uma comparação (Mesclagem conceptual) entre memes brasileiros (Input 1) e supostos memes portugueses (Input 2). A publicação está organizada em forma de lista e os memes brasileiros são descritos em maior número, sete no total, contra três de Portugal, para que a desvantagem de país europeu seja destacada.

Através dos esquemas conceptuais é possível ao interlocutário inferir que os memes brasileiros da lista se referem a figuras artísticas associadas a *memes* nas redes sociais. Na lista estão inclusos personalidades da mídia, webcelebridades e ainda personagens fictícios, como se pode ver abaixo:

Personalidades da mídia relacionadas a emissoras de televisão: *Gretchen*, ex cantora e dançarina brasileira; *Ana Paula*, ex participante do Big Brother Brasil 2016 (BBB); *Nicole Bahls*, modelo, que ficou famosa como assistente de palco no programa *Pânico na TV*, da Rede TV!. Webcelebridades: *Inês Brasil*, webcelebridade cantora e dançarina. Personagens fictícios: *Vilãs de Novela*, figuras antagonistas de algumas novelas são extremamente populares e geram grande repercussão nas redes digitais, por exemplo, *Caminha*¹ e *Paola Bracho*². *Travestis*: personagens transvestidos, que suscitam humor. O *Trenzinho Carreta Furacão*, o grupo musical conta com personagens como Capitão América, Popeye, Homem-aranha e Fofão.

Os *pseudomemes* de Portugal: “Ora pois” (expressão associada à linguagem de Portugal.) e “bigode” não são expressões que aludem a algo engraçado por si só, podem até serem engraçadas claro, dentro de um contexto que suscite tal interpretação. Nesse aspecto são nitidamente inferiores justamente para ressaltar a carência de seus memes perante os brasileiros.

No tuíte é possível perceber dois recursos que o tornam cômico: ativação memória de personagens engraçados armazenados nos domínios estáveis e a mesclagem conceptual entre os memes dos dois países. A palavra “Fim” escrita no final da lista de memes de Portugal gera uma quebra de expectativa no leitor e subjaz a vitória do Brasil.

- Segunda postagem:

1 Vilã da Novela *Avenida Brasil*, produzida pela Rede Globo, escrita por João Emanuel Carneiro.

2 Vilã da Novela *La usurpadora* (no Brasil, *A Usurpadora*) é uma telenovela mexicana produzida por Salvador Mejia.



Tuíte 2: Captura de tela do Twitter. Fonte: <https://twitter.com/> Acesso em: 7 set 2016.

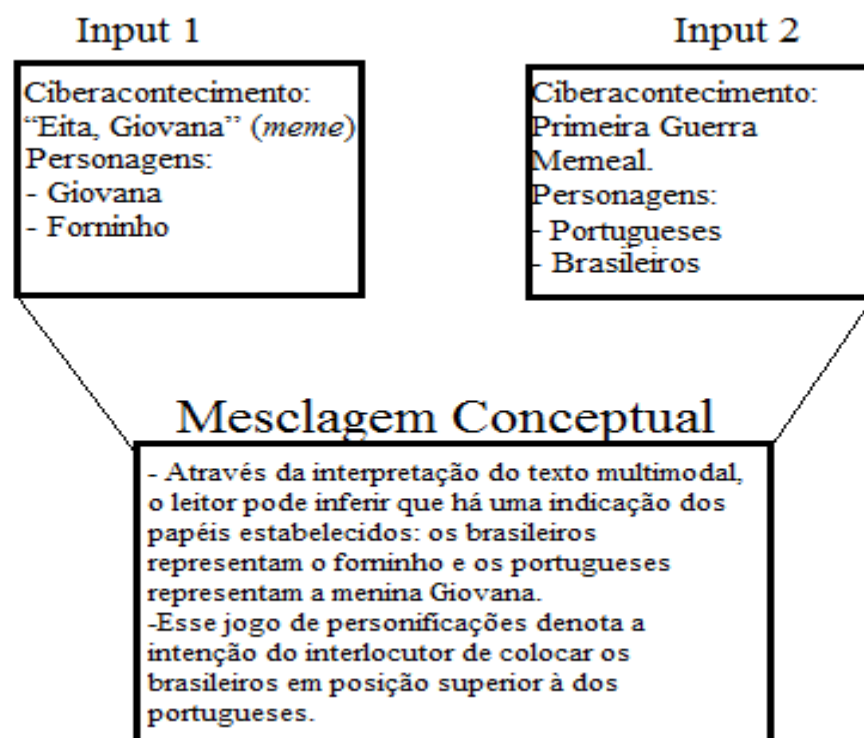


Figura 2 – Mesclagem Conceptual do Tuíte 2

O segundo tuíte é formado pela combinação da linguagem verbal (“eita portugues” e “#PrimeiraGuerraMemeal”) e não-verbal (imagem de um forninho caindo em cima de uma menina), é importante notar também a palavra “Brasileiros” apontando para o forninho e “Portugueses” por cima da menina na semiose.

Através da imagem apelativa pode-se afirmar que o input 1 é formado por dados relativos ao *meme* ‘Eita, Giovana’, que surgiu no Youtube em setembro de 2013 e se tornou viral ao mostrar um forninho caindo em cima de uma menina chamada Giovana, em decorrência do sucesso do vídeo, a expressão “Eita, Giovana” e “o forninho caiu” se tornaram bordões nas redes sociais.

Através da tag “#PrimeiraGuerraMemeal” e do trocadilho “eita portugueses”, pode-se inferir que o input 2 abrange informações sobre o contexto da publicação: disputa virtual entre Brasil e Portugal.

Unindo esses dois conjuntos de informações através da Mesclagem conceptual, o leitor pode inferir que o tuíte está propondo que os brasileiros representam o forninho e os portugueses representam a menina Giovana. É possível notar isso de forma bem clara na imagem, pois a palavra “portugueses” acima de Giovana e “brasileiros”, apontando para o forno caindo em cima da mesma, funciona como uma indicação dos papéis estabelecidos, o que denota a intenção do interlocutor de colocar os brasileiros em posição superior à dos portugueses. O comentário “eita portugueses” acima da imagem, paráfrase do bordão “eita, Giovana” corrobora para a construção significativa do tuíte. “Eita português” possui uma carga negativa, que se direciona aos portugueses, pois nesse caso o “eita” denota reprovação. Em acréscimo, é importante notar que a personagem Giovana está chorando e possui uma expressão de desespero, que por associação também se refere aos portugueses. Já o forninho é personificado na figura do brasileiro internauta que castiga o português.

A linguagem desse tuíte também é feita de forma não convencional, não possui acentuação, nem pontuação. Isso ocorre devido à limitação de caracteres e/ou intenção de se fazer humor.

- Terceira Postagem:



Tuíte 3: Captura de tela do Twitter. Fonte: <https://twitter.com/> Acesso em: 7 set 2016.

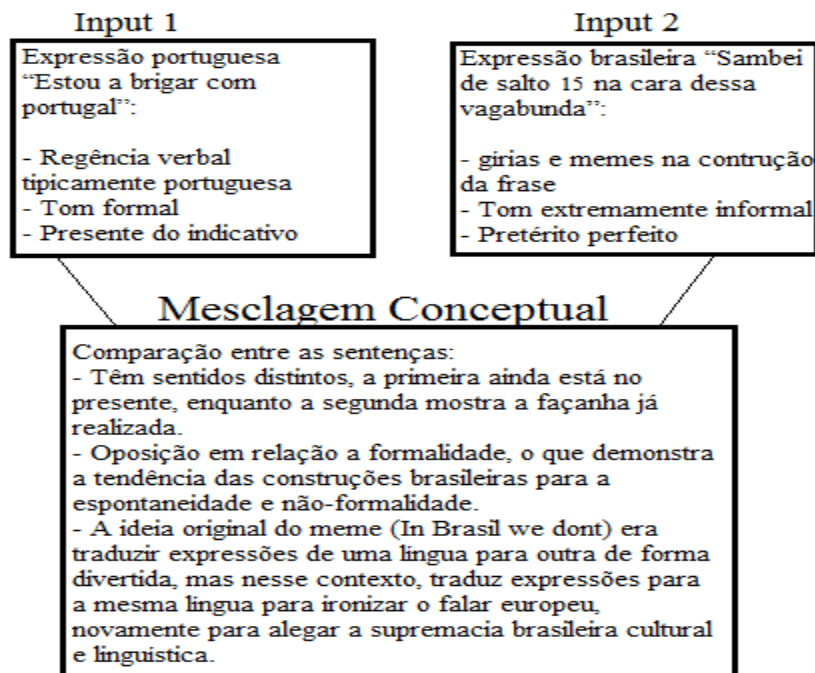


Figura 3 – Mesclagem conceptual do Tuíte 3

A terceira publicação escolhida também contém uma comparação linguística e cultural entre expressões portuguesas (Input 1) e expressão brasileiras expressidas por memes (Input 2). O humor, nesse caso, ocorre através do contraste dos termos, que é estruturado pelo meme que deu início a Primeira Guerra Memeal entre Brasil e Portugal.

O input 1: “estou a brigar com Portugal” apresenta regência verbal tipicamente portuguesa, que para os brasileiros soa formal. Provavelmente o tom formal é o motivo de tais expressões serem vistas de formas negativa ou como motivo de graça. No contexto do tuíte a frase significa que, hipoteticamente, uma pessoa está (no presente) enfrentando Portugal.

O input 2: “Sambei de salto 15 na cara dessa vagabunda” apresenta uma replicação de vários memes aglutinados e recombinações que formam um enunciado com sentido completo. Ao desmembrar a frase têm-se: “sambei”, significa realizar algum ato de forma louvável, usado para enaltecimento próprio; “Sambei de salto 15”, trecho de uma música da Youtuber Camilla Uckers, que intensifica o ato de sambar; “sambar na cara” quer dizer que a pessoa humilhou alguém; “vagabunda” palavra vulgar usada para desmerecer alguém ou em contextos extremamente informais. No contexto do tuíte a frase significa que a pessoa que estava enfrentando algum oponente obteve (passado) grande êxito e seu desempenho foi notável.

Através dos dois espaços mentais acima, pode-se projetar que as sentenças têm sentidos distintos, a primeira ainda está no presente, enquanto a segunda mostra a façanha já realizada.

Também pode-se notar que elas se opõem em relação à formalidade, o que demonstra a tendência das construções brasileiras para a espontaneidade e não-formalidade. É interessante notar que a #PrimeiraGuerraMemeal foi alterada propositadamente ou não pela usuária para #PrimeiraGuerramemenal, mas isso não prejudicou o sentido da publicação. Outra questão curiosa é que a expressão brasileira no input 2 está em letras maiúsculas, outro fator que intensifica o caráter espontâneo e não-formal do brasileiro. A ideia original do meme (In Brasil we dont) era traduzir expressões de uma língua para outra de forma divertida, mas nesse contexto, traduz expressões de uma mesma língua para ironizar o falar europeu, novamente para alegar a supremacia brasileira cultural e linguística na internet.

Considerações finais

Ao terminar a análise dos tuítes foi possível concluir que todas as postagens realizam o humor através de comparações entre Brasil e Portugal. Na maioria dos casos, a comparação é feita a partir de memes, que funcionam por si só como um referencial cômico. Essa forma de argumentação pode ser definida como *metaestratégica* e é extremamente pertinente, pois se trata de uma disputa de memes, ou seja, até mesmo o conteúdo da argumentação é um instrumento de ataque. Alguns dos assuntos mais recorrentes dos tuítes foram: memes brasileiros, o processo de colonização e reflexões sobre a língua portuguesa europeia e brasileira através do contraste de expressões. As comparações linguísticas e culturais em sua grande parte visavam ressaltar o caráter mais espontâneo do brasileiro.

Em relação aos memes brasileiros mencionados é importante ressaltar que são compostos principalmente por ciberacontecimentos, alusões a webcelebridades, bordões, imagens cômicas, entre outros. Sem o conhecimento enciclopédico dessas áreas seria extremamente complicado compreender o sentido dos tuítes. A interpretação dos tuítes depende do nível de letramento digital que o leitor possui. Os tuítes analisados em sua totalidade possuem um fator metalinguístico que se liga ao aspecto *metaestratégico*, pois utilizam um tuíte que posteriormente pode ser reciclado como *meme*, e dentro desse tuíte os argumentos sobre a Primeira Guerra Memeal são feitos através de memes, ou seja, o meme pode ser compreendido como forma e o conteúdo.

Também estão presentes nas publicações erros de concordância propositais para causar humor e/ou evidenciar um caráter mais descontraído nas postagens, ou ainda, pela limitação de 150 caracteres por tuíte. Outros desvios da norma-padrão também ocorreram, como: verbos perdendo massa fonética, escassez de pontuação e acentuação. Tratando-se da presença de textos mêmicos multimodais, é importante notar que nas redes sociais é comum que imagens sejam usadas para chamar a atenção de outros usuários. Em alguns casos, os tuítes que possuem semiose utilizam personagens para representar Portugal e Brasil, configurando: personificação. Outros processos

imaginativos também ocorrem como: paráfrase, comparação, ironia, mesclagem.

A Primeira Guerra Memeal é um ótimo exemplo de como a internet propicia uma nova forma de interatividade entre os sujeitos. Por meio desse ciberacontecimento foram impulsionadas a criação, recombinação, transformação, mesclagem e disseminação de memes na internet. Em outras palavras, pode-se dizer que Internet revolucionou o modo como os indivíduos reagem e interagem a uma circunstância. Em relação às referências ao período colonial, é importante ressaltar que os tuítes da Primeira Guerra Memeal também atuaram como um espaço em que essa questão histórica fosse levantada, mesmo que com finalidades humorísticas. Os componentes mêmicos nas redes sociais realizam importante papel no que diz respeito a fornecer um ambiente para novas formas de interação e construção de sentidos.

Referências

- BARTON, David; LEE, Carmem. *Linguagem online: textos e práticas digitais*. Tradução Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- BERNARDO, Sandra. Mesclagem conceptual em análise de cartum. Juiz de Fora, MG. *VEREDAS ON LINE – ATEMÁTICA – 1/2011*, P. 251-261 – PPG LINGUÍSTICA/UFJF- ISSN 1982-2243. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2011/05/ARTIGO-181.pdf>>. Acesso em: 15 de outubro de 2016.
- BITTENCURT, Maria Clara Aquino, ESMITIZ, Franciele e GONZATI, Cristian. De Rainha dos Baixinhos à Rainha dos memes: o humor como vetor de ciberconhecimento a partir da ida de Xuxa da Rede Globo para a Rede Record. *Sessões do Imaginário*. Porto alegre, RS, v. 20, n. 34, 2015. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/20546/14055>>. Acesso em: 15 de outubro de 2016.
- CAPANEMA, Rafael. Brasileiros e portugueses estão brigando no Twitter por causa de um meme. [2016] Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/rafaelcapanema/brasileiros-e-portugueses-brigam-no-twitter-por-meme?utm_term=.vv1qr6zB6#.bw3volgPl>. Acesso em: 22 de Junho de 2016.
- CARVALHO, Nelly; KRAMER, Rita. A linguagem no Facebook. In: SHEPHERD, Tânia G.; SALIÉS, Tânia G. *Linguística da internet*. São Paulo: Contexto, 2013.
- CHIAVEGATTO, Valeria Coelho. Introdução à linguística cognitiva. Disponível em: <<http://www.pgletras.uerj.br/matraca/matraca24/arqs/matraca24a03.pdf>>. *Matraga*, Rio de Janeiro, v.16, n.24, jan./jun. 2009. Acesso em: 18 de outubro de 2016.
- DE ARTE EM ARTE. Disponível em:<<http://deniseludwig.blogspot.com.br/2013/04/arte-em-pinturas-na-historia-do.html>>. Acesso em: 11 de outubro 2016.
- DIAS, Luciene de Oliveira; FERNANDES, Vidica Ana Rita (org.); SATLER, Lara Lima. A Microfísica da Rede – o fenômeno do twitter analisado sob a ótica das teorias de poder de Michel Foucault. CRAVEIRO, Camila; NORA, Liessa Comparin Dalla; PECCIN, Maurício Pessoa. *Ressignificar as fronteiras da informação e Comunicação*. Goiânia: Contato Comunicação, 2013.
- FAUCONNIER, G. *Mappings in Thought and Language*. Cambridge University Press, 1997.

- KOCH, Ingedore Vilaça & Vanda Maria ELIAS. *Ler e escrever: Estratégias de produção textual*. São Paulo: Editora Contexto. 2009.
- LOBIANCO, Bianca. Brasil dá surra de memes em Portugal e ganha a ‘Primeira Guerra Memeal’. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/mundoeciencia/2016-06-15/brasil-da-surra-de-memes-em-portugal-e-ganha-a-primeira-guerra-memeal.html>>. Acesso em: 22 Jun. 2016.
- MARCUSCHI, L. A. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- MIRANDA, Neusa Salim. Domínios conceptuais e projeções entre domínios: uma introdução ao Modelo dos Espaços Mentais. *Veredas: revista de estudos linguísticos*. Juiz de Fora. V 3 – n 1 – p. 81 a 95, 2009. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2009/12/artigo45.pdf>>. Data de acesso: 12 out. 2016.
- Museu de memes. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br>>. Acesso em: 11 out.2016.
- PORTELA, Frederico. Brasil vence ‘Primeira Guerra Memeal’ entre “BR” e “PT”. Disponível em: <<http://blogs.oglobo.globo.com/nas-redes/post/brasil-vence-primeira-guerra-memeal-entre-br-e-pt.html>>. Acesso em: 22 jun.2016.
- SARDINHA, Tony B. Variação entre os registros da internet. In: SHEPHERD, Tânia G.; SALIÉS, Tânia G., *Linguística da internet*. São Paulo: Contexto, 2013.
- SILVA, Augusto Soares. A linguística cognitiva: uma breve introdução a um novo paradigma em linguística. Braga-PORTUGAL: *Revista Portuguesa de Humanidades 1*, 59 – 101,1997. Disponível em: <<http://www.facfil.ucp.pt/lingcognit.htm>>. Acesso em: 18 out. 2016.
- SOUZA, Carlos Fabiano. Memes: formações discursivas que ecoam no ciberespaço. Disponível em: <<http://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/1809-2667.20130011/2743>>. Campos dos Goytacazes/ RJ, v.15, n. 1, p. 127-148, jan./abr. 2013.

Resumo: O presente trabalho procura mostrar como ocorreu o processamento Linguístico-cognitivo em postagens da plataforma Twitter durante a Primeira Guerra Memeal, uma guerra virtual de memes entre internautas brasileiros e portugueses nessa plataforma. Utilizando pressupostos da Linguística Cognitiva, o trabalho pretende explicar como acontece a Mesclagem Conceptual envolvida no processo de produção de sentido nessas construções humorísticas. O objetivo geral da pesquisa é contribuir para os estudos da Linguística Cognitiva em relação aos processos de significação em mídias digitais e, mais especificamente, averiguar como as construções mêmicas geram humor na rede social Twitter. O resultado da análise demonstrou que os usuários brasileiros utilizaram memes para argumentar contra Portugal configurando, entre outras coisas, principalmente uma metaestratégia para formar os tuítes. Por meio desse ciberacontecimento foram impulsionadas a criação, recombinação, transformação, mesclagem e disseminação de memes na internet.

Palavras-chave: Ciberacontecimento; Meme; Humor; Linguística Cognitiva; Twitter.

Abstract: The present work tries to show how the cognitive-linguistic processing occurred in posts of the Twitter platform during the First Memeal War, a virtual war of memes between Brazilian and Portuguese internauts on this platform. Using assumptions of Cognitive Linguistics, the paper intends to explain how the Conceptual Merging involved in the process of producing meaning in these humorous constructions happens. The general objective of the research is to contribute to the studies of Cognitive Linguistics in relation to the processes of signification in digital media and, more specifically, to investigate how the constructions generate humor in the social network Twitter. The result of the analysis showed that the Brazilian users used memes to argue against Portugal,

configuring, among other things, mainly a meta-strategy to form the tweets. Through this cyberaccountment, the creation, recombination, transformation, merging and dissemination of memes on the Internet was promoted.

Keywords: Cyberaccount; Meme; Comedy; Cognitive Linguistics; Twitter.

Recebido em: 25/04/2017.

Aceito em: 03/05/2017.