

PUCRS

ESCOLA DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
MESTRADO – ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: LINGÜÍSTICA

VANESSA VANZAN

**WHAT DO YOU *MEME*? HUMOR, COMUNICAÇÃO, COGNIÇÃO E RELEVÂNCIA**

Porto Alegre  
2020

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

VANESSA VANZAN

**WHAT DO YOU *MEME*? HUMOR, COMUNICAÇÃO, COGNIÇÃO E  
RELEVÂNCIA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre (área de concentração: Linguística), pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Maria Tramunt Ibãnos

Porto Alegre

2020

VANESSA VANZAN

**WHAT DO YOU *MEME*? HUMOR, COMUNICAÇÃO, COGNIÇÃO E  
RELEVÂNCIA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre (área de concentração: Linguística), pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

**Banca examinadora:**

Professora Dra. Ana Maria Tramunt Ibaños (Presidente) – PUCRS

Professora Dra. Cristina Becker Lopes Perna – PUCRS

Professora Dra. Kári Lúcia Forneck – UNIVATES

Porto Alegre, 13 de março de 2020

## **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

## RESUMO

Esta pesquisa, sob o viés cognitivo-inferencial da Teoria da Relevância de Sperber & Wilson (1996), apresenta seis análises e a possível compreensão inferencial, através dos comentários postados por usuários em duas redes sociais, de memes da internet de conteúdo humorístico. As interações são analisadas e categorizadas em: i) bem-sucedida e ii) malsucedida. Como hipóteses para (i) estabelecemos: a possível contribuição do humor para a alta relevância, e para (ii): a baixa ou nenhuma relevância para o processamento, considerando o conhecimento prévio como possivelmente determinante para tal. Os memes da internet são um produto da atual cultura digital e, sendo assim, tipificam muitas das qualidades dessa forma de comunicação. Sabemos que, por tratarmos de um gênero humorístico, o processamento pode ser ainda mais dependente da capacidade inferencial do destinatário, pois é ele que deve realizar as inferências e selecionar os contextos a serem acessados (GOLDNADEL & OLIVEIRA, 2007; YUS, 2016). Por este motivo, apresentamos análises que evidenciam o processamento com definições específicas não só de aspectos da Teoria da Relevância, mas também definições teóricas que passam pela elucidação da transmissão de cultura. Assim como questões voltadas para questões cognitivas de interpretação do humor (SANTOS, 2014; YUS, 2018). Em relação ao humor, apresentamos uma possível organização do caminho interpretativo para que o usuário chegue até o significado do enunciado -neste caso o do meme da internet- considerando também o papel das imagens, que afetam diretamente a dedução e derivação de conclusões (FORCEVILLE, 2014). Evidenciamos que a relevância de processamento em textos de humor, mesmo com baixo valor informativo, está relacionada a efeitos (YUS, 2018c) que vão além da esfera comunicativa, mas que mesmo assim são altamente relevantes. Durante o desenvolvimento da pesquisa percebeu-se que: a hipótese (i) foi parcialmente corroborada, dado que, mesmo em memes de conteúdo humorístico, alguns usuários parecem não criar as inferências esperadas; e que a hipótese (ii) parece ser corroborada, principalmente em memes mais dependentes de contexto percebeu-se um maior número de comentários de usuários que parecem não fazer as inferências esperadas. Sendo os comentários postados em ambiente virtual uma ótima forma de investigação acerca de questões pragmático-cognitivas, que passam pelo humor e, conseqüentemente, por questões culturais, acreditamos que o presente estudo apresenta contribuição significativa para a área ao fornecer análises de situações de interação linguística retiradas de corpora atual e dinâmico como as duas redes sociais.

**Palavras-chave:** Teoria da Relevância. Interações Linguísticas. Cognição. Humor.

## ABSTRACT

This research presents six analysis considering the possible understanding of internet memes on two social medias, through the comments posted by users under the cognitive-pragmatic bias of Sperber & Wilson's Relevance Theory (1996). The linguistic interactions are analyzed, through user comments, and categorized into: i) successful and ii) unsuccessful. We establish as hypothesis for (i) the possible contribution of humor to the creation of the optimal relevance, and for (ii) the lack of relevance to the processing, considering previous knowledge as a possible determinant for that. Memes are a product of digital culture, and therefore many characteristics of this way of communicating can be observed in this modality. Processing may be even more dependent on the addressee's inferential capacity when one is dealing with humorous genre (GOLDNADEL & OLIVEIRA, 2007; YUS, 2016). The addressee needs to infer and select the best contexts to be accessed. For this reason, we present our analyses highlighting the cognitive processing with some specific definitions that show not only aspects of the Relevance Theory, but also more modern theories, which include the elucidation and transmission of culture, focused on cognitive issues on humor interpretation (SANTOS, 2014; YUS, 2018). We present a way of organizing the interpretative path so that the language users can get the utterances' meaning, specially, internet meme's meanings, considering the role of images, which directly affect the deduction and derivation of the assumptions (FORCEVILLE, 2014). We highlight that the relevance of humorous texts, which present little informative value, is generated due to effects (YUS, 2018c) that are beyond the act of communication itself. The results of the analysis indicate that: (i) was partially confirmed, not all humorous memes were optimally processed; and (ii) was confirmed, considering the comments, especially on more context-dependent memes, the internet users did not create the intended inferences. Considering the comments posted on the virtual environment a rich way of researching about pragmatic-cognitive topics on linguistic studies, which is related to humor as well as cultural aspects, we believe that this study contributes to the field by offering significant insights on linguistic interaction found on dynamic corpora.

**Keywords:** Relevance Theory. Linguistic Interaction. Cognition. Humor.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>1 TEORIA DA RELEVÂNCIA E SUAS APLICAÇÕES.....</b>	<b>12</b>
1.1 TEORIA DA RELEVÂNCIA .....	13
1.1.1 Relevância.....	14
1.1.2 Explicaturas, Implicaturas e Inferências.....	16
1.1.3 Efeitos Cognitivos, Contexto e Ambiente Cognitivo .....	20
1.1.4 Suposições Acessadas e Manifestas, Mecanismo Dedutivo e Estímulo Ostensivo.....	32
1.1.5 Intenção Informativa e Intenção Comunicativa.....	39
<b>2 COGNIÇÃO, RELEVÂNCIA, HUMOR .....</b>	<b>43</b>
2.1 MEME.....	44
2.1.1 Humor.....	48
2.2 COMUNICAÇÃO VIA INTERNET/COMENTÁRIOS.....	56
<b>3 METODOLOGIA, SELEÇÃO E ANÁLISE.....</b>	<b>60</b>
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>96</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>99</b>



## INTRODUÇÃO

Dentre as diversas e notáveis áreas da linguística tomamos como escolha o campo da pragmática para fundamentar o presente estudo. Se os estudos gerativos discorrem sobre a, ainda misteriosa, capacidade da linguagem - a capacidade gerativa, modularidade, relação de hierarquia-, a pragmática pode parecer empobrecida se a concebermos como a área que estuda a língua em uso. Gostaríamos de elucidar que, muito além da língua em uso, a pragmática tenta explanar, através de suas diversas subáreas, como ocorrem as escolhas feitas pelos indivíduos pertencentes a uma comunidade linguística. Chomsky (2018, p. 27) cita em seu artigo o que Emilio Bizzi e Robert Ajemian usam como uma analogia em relação aos estudos da linguagem humana “*we have some idea as to intricate design of the puppet and the puppet strings, but we lack insight into the mind of the puppeteer*”<sup>1</sup>. Assim como a aparente falta de evidências ditas biológicas ou físicas está para os estudos gerativos, a complexidade em evidenciar como se desenrola o processo de seleção das suposições<sup>2</sup> e o alcance da interpretação nas interações linguísticas está para os estudos sob o viés cognitivo da pragmática.

Diante disso, esta dissertação analisará interações linguísticas considerando a relação de processamento de humor entre imagem, entrada lexical e a possível compreensão de memes da internet em duas redes sociais, Facebook<sup>3</sup> e Twitter<sup>4</sup>, através dos comentários postados pelos usuários. O estudo será fundamentado, principalmente, sob o viés cognitivo-pragmático da Teoria da Relevância de Sperber & Wilson (1996) e alguns outros autores que apresentam abordagens que relacionam a Teoria da Relevância e o processamento de humor em ambiente virtual. As interações<sup>5</sup> serão analisadas através dos comentários postados pelos usuários, sendo considerado o aspecto linguístico e características próprias da comunicação nas redes sociais, e serão categorizadas em i) bem-sucedida e ii) malsucedida.

Formularam-se como perguntas de pesquisa, que serviram de base para o presente estudo:

- i) O que faz uma interação ser bem-sucedida?
- ii) O que faz uma interação ser malsucedida?

<sup>1</sup> “Nós temos alguma ideia sobre o intrincado design de uma marionete e sobre suas cordas, porém nos falta informações sobre a mente do manipulador de marionetes”. (CHOMSKY, 2018, p.27, tradução nossa)

<sup>2</sup> Como definição de suposição “Um conjunto estruturado de conceitos”. (SPERBER; WILSON, 1996, p.85)

<sup>3</sup> Corporação americana e rede social fundada em 2004 por Mark Zuckerberg.

<sup>4</sup> Rede social e microblogging fundada em 2006 por Jack Dorsey, Evan Williams, Biz Stone e Noah Glass.

<sup>5</sup> Interação como o processo comunicativo-inferencial, neste caso em duas redes sociais.

Como hipóteses estabelecemos:

- i) A interação bem-sucedida se dá a partir da alta relevância e do ambiente cognitivo, considerando a possível contribuição de contexto humorístico para tal.
- ii) A malsucedida apresenta baixa ou nenhuma relevância para o processamento, considerando o conhecimento prévio como possivelmente determinante para tal.

No que se refere à organização do trabalho, a partir da seção seguinte apresentaremos um apanhado geral acerca de alguns pressupostos teóricos da Teoria da Relevância, de modo que fiquem claros os motivos pelos quais acreditamos que a teoria é adequada para fundamentar a presente pesquisa, e o papel valoroso de estudos em relevância para as análises que, posteriormente, apresentaremos. Abordaremos a relação entre a relevância, humor, cognição, assim como a noção de meme da internet, para que as interações linguísticas, através dos comentários dos usuários das redes sociais mencionadas, sejam analisadas, de modo a corroborar (ou não) com as hipóteses levantadas. No último capítulo, o encerramento dar-se-á com alguns comentários acerca do desenvolvimento do estudo, sua perspectiva futura e possíveis dificuldades.

## 1 TEORIA DA RELEVÂNCIA E SUAS APLICAÇÕES

Tendo como base os estudos de Paul Grice (1975) em relação ao significado dos enunciados nas interações linguísticas, Sperber & Wilson (1996) propõem uma teoria que concebe o processo comunicativo sob o viés ostensivo-inferencial. A Teoria da Relevância, estabelecida pelos autores pela primeira vez em 1986, apresenta uma abordagem para o funcionamento da comunicação humana, diferente do que se tinha até então, para tentar explicar como ocorre a compreensão da linguagem. A teoria surge para tentar responder questões acerca de como os destinatários conseguem chegar até determinada interpretação de um enunciado, mesmo que exista uma grande diferença entre o dito, a relação semântica; e o implícito; relação inferencial de obtenção de sentido dos enunciados.

A TR, por conseguinte, não apenas enfrenta a tarefa de descrever as inferências particulares em situações de comunicação, mas ainda se ocupa de apresentar princípios cognitivos de natureza mais geral, capazes de explicar o modo pelo qual se produz um impressionante acordo sobre o sentido de enunciados, que excede em muito os conteúdos verbalmente codificados. (GOLDNADEL, OLIVEIRA, 2007, p. 40)

Em ambiente virtual, os usuários têm subsídios e recursos diferentes, se comparados aos participantes de interações linguísticas pessoais, como, por exemplo, comentários postados previamente por outros usuários, memes da internet, GIFs<sup>6</sup>, vídeos, emojis<sup>7</sup>. Acreditamos que a TR é aplicável ao presente estudo, visto que, neste tipo de comunicação, usuários das redes sociais podem se deparar, frequentemente, com situações em que o processamento inferencial do significado dos enunciados pode ser mais essencial do que em interação pessoal. Nas próximas páginas apresentaremos alguns dos principais pontos da Teoria da Relevância, assim como estabeleceremos a relação com os pontos da presente pesquisa que nos propomos a desenvolver.

---

<sup>6</sup> GIF, ou Graphical Interchange Format, é um formato de imagem criado em 1987 por Steve Wilhite. Gifs são imagens que permitem até 8 bits por pixel para cada imagem.

<sup>7</sup> Emoji é uma palavra de origem japonesa que une imagem e letra. São ideogramas usados em redes sociais, páginas da web, etc. Podem representar várias coisas, desde expressões faciais até lugares e clima.

## 1.1 TEORIA DA RELEVÂNCIA

Os estudos pelo viés da TR analisam e tentam prever as possíveis inferências feitas pelos destinatários em interações linguísticas. Trata-se de uma tentativa de identificar os mecanismos para chegar ao nível de explanação da comunicação entre os indivíduos. A TR tenta fornecer subsídios para explicar como um destinatário chega, ou não, à interpretação correta de um enunciado e como o emissor faz suas escolhas linguísticas para que a mensagem seja transmitida de forma satisfatória a coincidir com o que se quer expressar. A teoria apresenta a atividade interpretativa centrada na inferência, e, como aponta Yus (2016), tenta prever os passos interpretativos das informações implícitas e explícitas respondendo a três questões, a saber: i) o que o falante pretende comunicar explicitamente?; ii) o que o falante pretende comunicar de forma implícita?; e iii) que informação contextual o falante espera que o ouvinte acesse para responder às questões (i) e (ii)?

Por sua vez, Ibaños (2008) afirma que Sperber & Wilson estabelecem duas hipóteses fundamentais sobre a natureza ostensiva do processo comunicativo, a saber: i) a de que a compreensão inferencial não é demonstrativa, já que o destinatário é capaz apenas de criar conjuntos de suposições acerca do que o comunicador pretende comunicar, ou seja, falhas acontecem; e ii) a de que as informações que o destinatário acessa, que são conceptualmente representadas, são utilizadas como princípio no processo inferencial. É um processamento que ocorre de forma global, em que há livre acesso a todas as informações armazenadas (IBAÑOS, 2008).

Sendo a Relevância uma das características teóricas mais fundamentais dentro da teoria, dado que a cognição humana seria orientada por ela, na próxima seção apresentaremos a definição de relevância para evidenciar como este construto teórico é concebido pela teoria, assim como o seu papel atuante no processamento dos enunciados das línguas naturais.

### 1.1.1 Relevância

A noção de Relevância aplica-se não somente aos enunciados, imagens etc., mas também a qualquer estímulo externo ou representação mental interna que possa fornecer uma entrada passível de ser cognitivamente processada. Ou seja, indícios, sons, cheiros, pensamentos, memórias ou conclusões de inferências podem fornecer inputs relevantes para o indivíduo. Na citação abaixo, Sperber & Wilson apresentam a definição de *Relevância*, na qual a teoria é baseada:

An assumption is relevant in a context if and only if it has some contextual effect in that context. This definition captures the intuition that to be relevant in a context, an assumption must connect up with that context in some way. It clarifies this intuition by specifying the nature of the connection required. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 122)<sup>8</sup>

Temos, com a definição de relevância, dentro da perspectiva da Teoria da Relevância, uma caracterização que ajuda a prover uma hipótese acerca do processamento da linguagem humana em interações linguísticas. Os autores caracterizam que a intuição do que é relevante tem relação com o contexto, e que não há uma forma de controlar os contextos que o indivíduo estará acessando em uma determinada situação: *“Asking people to restrict themselves to explicit, artificially constructed contexts goes so much against natural procedures for context construction that the resulting intuitions are of questionable value.”* (SPERBER; WILSON, 1996, p. 119)<sup>9</sup>. Muito pelo contrário, nas interações linguísticas, o funcionamento da relevância é um processo automático e ocorre através do sistema perceptual, que é responsável pela captação dos estímulos que apresentam relevância, e da recuperação ou acesso às informações contidas em contextos específicos. Consequentemente, as inferências são criadas perseguindo a maximização dos efeitos cognitivos<sup>10</sup> (YUS, 2016).

Hoicka (2014) afirma que, em uma interação, tanto emissor quanto receptor obedecem ao princípio da relevância, e ao derivarem uma suposição que satisfaz a situação comunicativa, o processamento é encerrado. Para Silveira e Feltes (1999), a noção de relevância para Sperber & Wilson é centrada na relação de equilíbrio entre efeitos

<sup>8</sup> “Uma suposição é relevante em um dado contexto, se e somente se, ela apresenta algum efeito contextual no contexto em que está inserida. Essa definição captura a intuição de que, para ser relevante em um contexto, uma suposição deve se conectar com o dado contexto de alguma forma. Isso esclarece essa intuição, através da especificação da natureza da conexão necessária”. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 122, tradução nossa)

<sup>9</sup> “Pedir às pessoas que elas se restrinjam a contextos explicitamente e artificialmente construídos vai totalmente contra procedimentos naturais de construção de contexto que as intuições resultantes são de valor questionável”. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 119, tradução nossa)

<sup>10</sup> Efeitos contextuais e efeitos cognitivos são utilizados como sinônimo. Apresentaremos a definição no presente capítulo.

contextuais<sup>11</sup> e esforço de processamento. O modelo proposto pelos autores defende a existência de duas propriedades centrais: ser ostensivo (comunicador)<sup>12</sup> e ser inferencial (ouvinte)<sup>13</sup>.

Na presente pesquisa, analisaremos o sucesso das interpretações com base nos comentários postados em duas redes sociais. Como mencionado, os participantes de uma interação linguística, em ambiente virtual ou não, utilizam subsídios de todo sorte no processo interpretativo. Muitas vezes o significado do enunciado poderá não estar no nível do dito, principalmente em meme de conteúdo humorístico, e, por isso, o significado só será alcançado através de um processo interpretativo inferencial.

Jodłowiec (2015) explica que, para Sperber & Wilson, a derivação do significado do enunciado seguiria três tarefas principais, quais sejam:

- i) construção de uma hipótese adequada acerca do conteúdo explícito (explicaturas);
- ii) construção de uma hipótese adequada acerca das premissas contextuais pretendidas (premissas implicadas);
- iii) construção de uma hipótese adequada acerca das implicações contextuais pretendidas (conclusões implicadas).

Para Jodłowiec (2015), esse processo ocorre através do acesso ao significado do falante. O que é expresso de forma implícita é inferido através da combinação de uma suposição identificada como explicitamente comunicada (decodificação da forma lógica) combinada com o acesso aos contextos, sendo este processo guiado pela relevância.

Ressaltamos que, nas próximas páginas, trataremos de alguns construtos teóricos da Teoria da Relevância, adotando um olhar voltado para o possível processamento de humor em ambiente virtual. E, em relação aos memes da internet, é preciso que se considere que a relevância não está apenas no conteúdo informativo das possíveis proposições, mas também está imbricada em qualidades que influenciam a satisfação de processamento dos enunciados.

Como afirma Yus (2018c), geralmente, as análises pela pragmática cognitiva avaliam a eficiência comunicativa em termos de objetividade das informações e de grau de esforço requerido durante o processamento. O autor destaca que, mesmo que enunciados de humor em ambiente virtual possam ter baixo valor informativo, existem outros motivos pelos quais um enunciado é processado.

Yus (2018c) estabelece que o humor pode funcionar como uma espécie de teste para

---

<sup>11</sup> Na obra de 1996, os efeitos contextuais recebem a distinção entre positivos e negativos. Os efeitos positivos são os que modificam, em um dado nível, a representação de mundo pertencente a um indivíduo.

<sup>12</sup> Adotamos comunicador, emissor e falante como sinônimos.

<sup>13</sup> Adotamos ouvinte, leitor e receptor como sinônimos.

saber quem possui conhecimento prévio e compartilha suposições específicas sobre um assunto que é tratado em uma determinada peça humorística em ambiente virtual. Com isso, os usuários das redes sociais percebem uma identificação com um grupo, sendo este sentimento de pertencimento um efeito positivo. A relevância não depende apenas do valor informativo em questão. A relevância também pode estar na derivação de certos efeitos não proposicionais, como por exemplo, a identificação com um grupo específico de usuários.

Na próxima subseção, apresentaremos como o processo inferencial é descrito dentro da perspectiva da TR, e a distinção de explicatura e implicatura para compreendermos melhor o processamento ostensivo-inferencial sustentado pela teoria.

### 1.1.2 Explicaturas, Implicaturas e Inferências

Na lógica proposicional as proposições são classificadas entre verdadeiras ou falsas de acordo com o grau de verdade/falsidade, sendo que a verdade das premissas garante a verdade das conclusões (IBAÑOS, 2005). Na perspectiva da TR temos suposições que são recuperadas através do código e do significado inferido, relação que vai além do dito: são as *explicaturas*. “An assumption communicated by an utterance *U* is explicit if and only if it is a development of a logical form encoded by *U*” (SPERBER; WILSON, 1996, p. 182)<sup>14</sup>. Explicaturas são parcialmente consideradas como explícitas e, necessariamente, existe um processo inferencial e pragmático que é responsável pela referência, atribuição, desambiguação e enriquecimento dos elementos do enunciado. Vejamos o exemplo:

(1)

A) Você fará o jantar hoje?

B) Não há nada em casa.

Considerando que o diálogo acima seja uma conversa entre um casal, para a derivação de explicaturas em B, teríamos que, além da forma lógica, referenciar [nada] em [não há nada] com [os ingredientes disponíveis]. Existe a combinação de código, a forma lógica, e contexto. Neste processo, quanto menor a contribuição de contexto mais explícita é a explicatura e vice-versa. A sabe que, com o enunciado [não há nada], B quer dizer

---

<sup>14</sup> “Uma suposição comunicada por um enunciado *E* é explícita se e somente se ela for a forma lógica derivada de *E*”. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 182, tradução nossa)

[ingredientes disponíveis]. Seguindo o princípio da relevância, B, ao proferir [não há nada em casa], está tentando criar efeitos relevantes com o enunciado. Neste caso, após a derivação da explicatura, A precisa inferir uma informação relevante contida no enunciado. As explicaturas criadas por A são combinadas com suposições que estão mutuamente manifestas no ambiente cognitivo de A e são informações *implícitas* para estas o nome de *Implicatura* é cunhado por Sperber & Wilson (1996). No caso da conversa, considerando um possível cenário em que: A e B moram juntos; A é responsável pelas compras, mas, naquele dia, esqueceu-se de fazer as compras, deixando a casa sem os ingredientes que normalmente B usa para preparar o jantar. Com o enunciado de B, A pode gerar a implicatura de que B acredita que não há nada de bom para fazer o jantar, ou inferir que A falhou em realizar o acordo de que A seria responsável pelas compras e que por esta razão B não poderá fazer o jantar. B, ao utilizar [não há nada], está enfatizando seu sentimento de insatisfação por A. Estes são apenas alguns exemplos de implicaturas e inferências considerando o cenário do exemplo.

Sperber & Wilson (1996) fazem uma distinção entre implicaturas fortes, as quais são derivadas para que as informações do enunciado façam sentido, e fracas, que são derivadas por conta do falante. No caso do exemplo, implicaturas completamente diferentes poderiam ser derivadas dependendo do cenário, ou seja, do que está mutuamente manifesto aos indivíduos.

Explicaturas são suposições comunicadas parcialmente explícitas, implicaturas são suposições comunicadas implicitamente, ambas são recuperadas através de inferência pragmática. A principal diferença é que a derivação das explicaturas começa pelo acesso da forma lógica enquanto que implicaturas são derivadas pelas explicaturas e acesso aos contextos na mente/cérebro de um indivíduo.

Any interpretation, whether literal or not, results from mutual adjustment of the explicit and implicit content of the utterance. This adjustment process stabilises when the hypothesised implicit content is warranted by the hypothesised explicit content together with the context, and when the overall interpretation is warranted by (the particular instantiation of) the communicative principle of relevance. (SPERBER; WILSON, 2012, p. 43)<sup>15</sup>

Resumidamente, existe uma necessidade de ajuste do significado semântico obtido através do processamento do código, isto é, em determinadas situações, o que o emissor

---

<sup>15</sup> “Qualquer interpretação, literal ou não, resulta de um ajuste entre conteúdo explícito e implícito de um enunciado. Este processo de ajuste estabiliza quando o conteúdo supostamente implícito é garantido pelo conteúdo supostamente explícito juntamente com o contexto, e quando a totalidade interpretativa é garantida pelo (a representação específica) princípio comunicativo da relevância”. (SPERBER; WILSON, 2012, p.43, tradução nossa)



pretende comunicar pode ser mais geral em relação ao código. “...*the concept a speaker communicates may be more specific or more general than the concept the word encodes*” (CARSTON, 2013, p. 6).<sup>16</sup>

O ajuste do conteúdo explícito deriva implicações e recupera informações contextuais. A tarefa inferencial de referenciar, desambiguar, etc. é aplicada quando necessária à forma lógica para desenvolver uma proposição a qual é explicitamente comunicada. Ao mesmo tempo, esta proposição é combinada com certa quantidade de contexto para a derivação inferencial das conclusões implicadas, sendo todo esse esforço cognitivo guiado pela relevância.

São essas habilidades inferenciais que fazem a comunicação possível até mesmo na ausência do código. Sperber & Wilson (1996) citam um exemplo em que Peter pergunta à Mary [como você está se sentindo hoje?]. Em resposta, Mary mostra um tubo de aspirina. Na resposta de Mary não temos utilização de código, e não há nenhuma convenção que diga que mostrar um tubo de aspirina signifique que alguém não está se sentindo bem. Da mesma forma, o comportamento de Mary pode proporcionar um tipo de evidência mais fraca: talvez ela sempre carregue um tubo de aspirina na bolsa e esteja apenas mostrando o tubo. Por outro lado, a evidência mais forte pode ser a de que ela tem a intenção de informar que não se sente bem. Através do seu comportamento, ela informa a Peter sobre seu estado, sem, de fato, utilizar o código linguístico.

A comunicação não é dependente do código e não temos necessariamente comunicação através do uso do código (SPERBER; WILSON, 1996). No entanto, os indivíduos dificilmente se dariam ao trabalho de participar, de forma inteiramente inferencial, em uma interação se não possuíssem tal ferramenta cognitiva, assim como não nos daríamos ao trabalho de tentar fazer fogo sem isqueiros ou fósforos. Tal analogia é utilizada pelos autores (SPERBER; WILSON, 1996) para evidenciar que seria ilógico definir necessariamente comunicação como sendo o produto atingido através do uso do código. Para fins de exemplificação, podemos pensar em uma situação em que o indivíduo A, que chamaremos de Pedro, está em um determinado lugar e encontra o indivíduo B, que chamaremos de João. O indivíduo Pedro inicia uma conversa:

---

<sup>16</sup> “...o conceito que um falante comunica pode ser mais específico ou mais geral do que o conceito que as palavras codificam”. (CARSTON, 2013, p. 6, tradução nossa)

(2)

Pedro: O tempo está bom hoje

João: Meu time perdeu

Pedro: Nem tudo na vida são flores

João: Pássaros têm asas

Pedro: Mas nem todos voam

João: Livros são vermelhos

E Pedro não fala mais nada.

Em (2) percebe-se a tentativa de interação e uso do código pelos indivíduos, todavia não há comunicação através dos enunciados. Mesmo que Pedro tente colaborar com João, ele, sem demora, percebe que João pode não estar em boas condições mentais, por exemplo; ou quer que Pedro pense que ele não está bem; ou apenas quer que Pedro não fale mais nada e o deixe em paz. Através das inferências, Pedro pode optar por não dar continuidade à interação, pois João não parece, por algum motivo, estar disposto ou ter condições de participar da interação comunicativa. O conjunto de suposições não é derivado através do conteúdo dos enunciados proferidos por João, mas sim através das inferências que Pedro pode fazer em relação à forma como João conduziu a interação com Pedro.

Com (2) percebemos que as inferências se diferem do processo de decodificação pois a decodificação é derivada da forma lógica, ou seja, ela pode ser recuperada do código linguístico. Já as inferências podem ser originadas de um conjunto de premissas que é combinado com outros argumentos estabelecidos pelos indivíduos, como: a veracidade, o nível de informatividade, clareza, probabilidade, etc. (SPERBER; WILSON, 1996). Esta combinação resulta em um conjunto de conclusões inferencialmente derivadas que, muitas vezes, não são derivadas apenas através do código linguístico. Os indivíduos estabelecem estes padrões e se comunicam obedecendo e esperando que tais padrões sejam obedecidos.

No que diz respeito às interações comunicativas via internet, frisamos que as inferências podem ser baseadas no código e também em subsídios disponíveis característicos da rede social em que o usuário está inserido. No Twitter, por exemplo, o código fica restrito ao número de duzentos e oitenta caracteres por tweet. Aparentemente, esse número limitador pode, erroneamente, nos levar a acreditar que processos inferenciais sejam mais fáceis, contudo, é justamente a limitação do código que pode requerer uma maior habilidade inferencial dos usuários (YUS, 2011). O alcance da interpretação dos enunciados exige tanto a

contextualização quanto a inferência para que derivações e conclusões sejam criadas. O processamento e interpretação dos tweets segue a mesma premissa, com o processo inferencial baseado em um número máximo de caracteres. Neste processo, a busca ocorre sempre guiada pela relevância a fim de que efeitos contextuais sejam alcançados com um menor esforço de processamento (YUS, 2011).

Dando seguimento, na próxima subseção, apresentaremos a definição de contexto, a relação da relevância com a criação de efeitos contextuais e a definição de ambiente cognitivo.

### 1.1.3 Efeitos Cognitivos, Contexto e Ambiente Cognitivo

Os efeitos contextuais e o esforço de processamento são como qualquer tipo de esforço muscular que o nosso corpo produz. Os “sintomas” causados pelo processamento mental de um dado enunciado e ocasionam mudanças de representação mental (SPERBER; WILSON, 1996). Os efeitos contextuais e o esforço de processamento estão em dimensões não representacionais dentro da teoria, ou seja, tal cálculo acontece mesmo que o indivíduo não reflita sobre o processamento.

Uma forma de conceber a relação entre efeito e esforço no processo é considerar como uma espécie de julgamento, o qual ocorreria de forma comparativa. Para os autores, as pessoas além de possuírem intuição acerca de efeitos previamente alcançados, e esforços registrados, possuem também intuição prospectiva. Essa intuição está relacionada a um saber acerca do quanto de esforço será necessário para que se alcance um efeito, e isso fornece parâmetros necessários para que se identifique, previamente, quais informações proporcionarão maiores efeitos. Ou seja, dentre uma lista de suposições, há uma escolha por aquela que, além de mais forte, proporcione efeitos.

Os efeitos contextuais dentro da teoria têm relação direta com a relevância, visto que um efeito contextual é uma condição para a existência da relevância. Quanto maior o efeito contextual, maior a relevância de processamento. Os efeitos contextuais modificam de alguma forma a representação de mundo do indivíduo, eles caracterizam a relevância (juntamente com o esforço de processamento). São eles:

- i) *implicação contextual*, informação nova que é derivada de informação velha;
- ii) *fortalecimento e enfraquecimento de suposições*, não é obtida informação nova, existe apenas reforço ou enfraquecimento de informação existente. Existem quatro formas de obtenção; a) *input perceptual*, b) *input linguístico*, c) *conhecimento enciclopédico*, e d) *dedução*, derivada de suposições adicionais;

iii) *eliminação de suposições existentes*, quando duas suposições contraditórias são derivadas, a suposição mais fraca é eliminada.

Um efeito cognitivo *positivo* é uma diferença vantajosa na representação de mundo de um indivíduo, pode ser uma conclusão verdadeira, por exemplo. Conclusões falsas não são vantajosas; são efeitos cognitivos, mas não são efeitos positivos. O tipo mais importante de efeito cognitivo alcançado pelo processamento de um input em um contexto é uma implicação contextual, uma conclusão dedutível em conjunto do input e do contexto, mas nem de input ou contexto isoladamente.

Afora isso, uma questão levantada por Sperber e Wilson (1996) diz respeito à forma como os dois fatores que guiam a avaliação da relevância operam, ou seja, como os indivíduos seriam capazes de avaliar quais efeitos seriam válidos se considerado o esforço necessário no processamento. Essa avaliação depende, além do contexto, de fatores individuais.

It is extremely unlikely that the relative importance of effect and effort stays constant across all circumstances and individuals. For instance, changes in alertness may well alter one's willingness to incur a certain processing effort: at some times the hope of achieving a given level of contextual effect will suffice, and at others, not. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 131) <sup>17</sup>

Conforme Sperber e Wilson (1996), alguns indivíduos podem considerar algo relevante como sendo mais relevante. Assim, um emissor que não conhece sua audiência pode exigir muito esforço de processamento, ou pode estar gerando pouquíssimos efeitos contextuais em uma interação linguística. Podemos verificar essa premissa em uma situação de ambiente acadêmico em que um professor exige de seus alunos uma determinada leitura. Se existir uma demanda de conhecimento acerca de conceitos básicos para o entendimento do texto que, de fato, os alunos não possuam, há grandes probabilidades de que desistam da leitura por se tratar de um assunto muito distante. Isso ocorre devido a um maior esforço de processamento, que é necessário à medida que poucos, ou nenhum, dos efeitos são alcançados devido à falta de conexão com contextos prévios.

Igualmente, em ambiente virtual, ao se deparar com um meme, por exemplo, o usuário da rede social pode não conseguir chegar até a interpretação esperada se ele não possuir informações necessárias acerca do assunto que é tratado a ser acessado em seus contextos. Mas ainda assim, o usuário pode acessar os comentários postados por outros usuários, e,

---

<sup>17</sup> “É extremamente improvável que a relativa importância de efeito e esforço seja constante independente das circunstâncias e do indivíduo. Por exemplo, mudanças na atenção podem alterar a disponibilidade de um indivíduo de implicar certo esforço de processamento: algumas vezes a expectativa de atingir um determinado nível de efeito contextual será suficiente, e em outras não”. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 131, tradução nossa)

através disso, chegar até a interpretação por meio do processo inferencial baseando-se nos comentários previamente postados por outros usuários. Com esta ferramenta, mesmo que em um primeiro momento não exista relevância de processamento, o usuário pode utilizar informações disponibilizadas por outros usuários e poderá derivar o significado global do meme. Isto é, o que em um primeiro momento não apresentava relevância de processamento – nenhum efeito proveniente do processamento, torna-se possivelmente relevante.

Ao definir que a relevância tem relação direta com a criação de efeitos contextuais, Sperber & Wilson (1996) exemplificam que existem graus de relevâncias, mesmo que exista pouca relevância, já há garantias de que exista algum efeito contextual. Eles comparam o conceito de relevância com produtividade; relação de custo-benefício. Clark (2013) destaca que “...*a new assumption is relevant to an individual to the extent that it gives rise to cognitive effects and that the more cognitive effects it gives rise to, the more relevant it is for that individual at that time*” (Clark, 2013, p. 102)<sup>18</sup>. Entretanto, não é apenas a relação referente à produção de efeitos contextuais de um enunciado em um contexto que define o grau de relevância, mas também, assim como qualquer outro processo mental que requer esforço, o nível de esforço implicado no processo. “...*the more positive cognitive effects a phenomenon has the more relevant it is and the more effort involved in achieving those effects the less relevant it is*” (Clark, 2013, p. 107)<sup>19</sup>. À vista disso, o grau de relevância está relacionado também ao esforço que será despendido para que um efeito seja atingido. Para Sperber & Wilson (1996), essas definições ajudam a compreender melhor como os indivíduos usam a cognição nas interações comunicativas.

Um enunciado que apresenta uma provável falta de efeitos contextuais apresentado por Sperber & Wilson, e, em consequência, baixa relevância de processamento seria “*5 de maio de 1881 foi um dia ensolarado em Kabul*” (SPERBER; WILSON, 1996, p. 120)<sup>20</sup>. Um enunciado como o mencionado não produziria efeitos contextuais se adicionado a um conjunto de suposições já existentes. Uma vez que o conteúdo do enunciado não apresente relevância em um conjunto de suposições, não há criação de efeito contextual, não há nenhuma suposição no contexto para que exista produção de novas implicações contextuais, não tem reflexo na manifestabilidade das suposições. Essa falta de efeitos contextuais e de relevância está relacionada diretamente ao contexto. Os autores pontuam que algo que não é

<sup>18</sup> “...uma nova suposição é relevante a um indivíduo na medida que ela fornece efeitos cognitivos e que mais efeitos cognitivos fornecidos, maior a relevância para um indivíduo naquele dado momento”. (CLARK, 2013, p. 102, tradução nossa)

<sup>19</sup> “...quanto mais efeitos cognitivos positivos um fenômeno apresenta, maior é a relevância, e quanto maior o esforço envolvido no processamento, menor é a relevância”. (CLARK, 2013, p. 107, tradução nossa)

<sup>20</sup> Do original: 5 May 1881 was a sunny day in Kabul. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 120)

relevante é algo que não se conecta com o contexto. Em outras palavras, ao nos depararmos com algo que já é sabido, por exemplo, não há geração de implicações para o contexto além das que já foram selecionadas, assim como não há alteração na força das suposições.

Sperber & Wilson (1996) destacam três tipos de casos em que uma suposição não tem efeitos contextuais, quais sejam:

- i) quando a suposição pode contribuir com a informação nova, mas a informação nova não se conecta com o que já está presente no contexto;
- ii) a suposição já está presente no contexto, não havendo alteração na força, trata-se de algo pouco informativo;
- iii) a suposição não é consistente com o contexto e é muito fraca para haver qualquer modificação nas suposições existentes.

Mesmo com essas três ocorrências de casos em que não há efeitos contextuais, os autores ressaltam que o simples ato de alguém expressar algo que não seja relevante ao contexto pode ser altamente relevante. De outra forma, quando um indivíduo opta por algo irrelevante, ele pode estar manifestando outros desejos como, por exemplo, o desejo de trocar de assunto.

O acesso aos conjuntos de contextos, assim como o processamento de um enunciado, requer esforço de processamento, ou seja, um contexto mais acessível demanda menos esforço, um contexto menos acessível demanda mais esforço. Quanto maior o esforço menor a relevância de processamento, quanto menor o esforço maior a relevância de processamento.

Ressaltamos que a relevância de processamento é percebida de forma diferente por cada indivíduo. O acesso a um determinado contexto pode ser desencadeado pelo que está mais manifesto a um indivíduo, e isso é altamente variável de um indivíduo para outro.

Em relação ao processamento de humor, Yus (2018c) afirma que “[...] *addressees of jokes usually accept violations of normal conversational rules, the existence of totally irrelevant answers to (sometimes stupid) questions and so on for the sake of humor*” (YUS; 2018c, p.5)<sup>21</sup>. Considerando tal afirmação, podemos nos questionar sobre o que, de fato, faria o processamento de humor ser altamente relevante para um indivíduo, considerando o baixo valor informativo de memes e piadas encontrados nas redes sociais. Yus (2018c) afirma que a relevância de processamento neste caso tem relação com aspectos comunicativos, sociais e psicológicos do comportamento humano. O autor menciona efeitos que, influenciam na satisfação de processamento, estão além da objetividade das informações que são derivados

---

<sup>21</sup> “[...] destinatários de piadas geralmente fazem um pacto e aceitam violações de regras comuns da comunicação, a existência de respostas totalmente irrelevantes (algumas vezes estúpidas) para perguntas em prol do humor”. (YUS, 2018c, p. 5, tradução nossa)

do processamento. Em comunicação via internet, o humor, geralmente, apresenta baixo valor informativo, mas a relevância não depende apenas do valor informativo, mas sim de efeitos que podem pertencer ao lado de fora da esfera do ato comunicativo. Mesmo assim, esses efeitos afetam a relevância de processamento.

By contrast, the term non-intended non propositional effect refers to feelings, emotions, impressions, etc. that are not overtly intended by the communicator, but are generated from the act of communication, and add (positively) to the cognitive effects derived from discourse interpretation or add (negatively) to the mental effort required for processing. These effects may be assessed consciously by the addressees, or lie beyond their awareness, but in any case they influence eventual relevance. (YUS; 2018c, p. 6)

Veremos mais questões acerca da relevância e a sua relação com a individualidade com as análises dos comentários postados pelos usuários. Ainda que a relevância de processamento seja individual, ela está, de qualquer modo, relacionada ao acesso aos contextos. O acesso é fundamentado na relação entre esforço de processamento e possível efeito cognitivo proveniente do processamento. Pode-se considerar esse balanço como uma propriedade da cognição humana (SPERBER; WILSON, 1996).

Um estímulo será relevante se produzir um conjunto significativo de efeitos contextuais, ou seja, se, na interação com conteúdos mutuamente manifestos aos participantes da situação de comunicação, produzir implicações contextuais ou produzir o reforço ou enfraquecimento de suposições pertencentes aos ambientes cognitivos dos interlocutores. (GOLDNADEL; OLIVEIRA, 2007, p. 39)

Recapitulando, os indivíduos participantes de em uma interação comunicativa são guiados pela busca da relevância, ou seja, efeitos cognitivos que causam modificações significativas para a representação de mundo. Nessa busca pela relevância, o indivíduo seleciona os melhores contextos a serem acessados, isto é, o contexto que apresenta uma relação equilibrada entre esforço e efeito, pois só assim pode-se conceber que a suposição foi otimamente processada. *“When we talk of the relevance of an assumption to an individual, we will mean the relevance achieved when it is optimally processed.”* (SPERBER; WILSON, 1996, p. 144) <sup>22</sup>.

Especialmente em comunicação de massa, Forceville (2014) afirma que a relevância sempre será a relevância para um indivíduo. Para ele, esse ponto é apresentado por Sperber &

---

<sup>22</sup> “Quando falamos acerca de relevância de uma suposição para um indivíduo, nós estamos considerando como a relevância alcançada quando uma suposição é otimamente processada”. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 144, tradução nossa)

Wilson, mas não com a importância devida. Para Forceville (2014), isso se deve ao fato de que Sperber & Wilson tinham em seu foco a comunicação verbal entre dois indivíduos, e por este motivo não enfatizaram questões pertinentes à comunicação em massa. Na análise que será apresentada no capítulo três, veremos os comentários postados pelos usuários das duas redes sociais a fim de analisar se as interpretações apresentam sucesso ou não. Veremos também que Yus (2018c) oferece uma nova leitura acerca da relevância em textos humorísticos encontrados em ambiente virtual. O autor faz uma contribuição teórica em que sugere outros efeitos que são, possivelmente, derivados e que seriam responsáveis pela relevância. Adicionando ao que é evidenciado por Sperber & Wilson (1996), Yus (2018c) destaca que, em textos humorísticos em ambiente virtual, a relevância geralmente está além do nível informativo do enunciado, mesmo assim, os enunciados podem ser processados, pois a relevância pode estar diretamente ligada a outras questões que apresentaremos posteriormente.

Na concepção da Teoria da Relevância, a definição de contexto difere de uma concepção mais clássica dos estudos em linguagem. Uma das nuances que diferencia a concepção de contexto está relacionada à existência de um contexto que é acessado por um indivíduo, este contexto pode ser chamado de conjunto de suposições representadas na mente de um indivíduo.

O processamento é guiado pelo princípio da *relevância*, e o contexto é definido como o(s) conjunto(s) de suposições, mentalmente representados, que os participantes de uma interação linguística são capazes de acessar. Este processo pode acontecer através da recuperação ou derivação de suposições contidas na memória, através de inferências, baseadas na observação do falante e do ambiente (RAUEN, 2008). Em uma interação linguística, o receptor desempenha a tarefa de construção e seleção de hipóteses para chegar ao possível significado do emissor. Nesse conjunto de suposições, novas suposições são adicionadas e combinadas a fim de que haja uma variedade de efeitos contextuais resultantes.

The aim is to find an interpretation of the speaker's meaning that satisfies the presumption of optimal relevance. To achieve this aim, the hearer must enrich the decoded sentence meaning at the explicit level, and complement it at the implicit level by supplying contextual assumptions which will combine with it to yield enough conclusions (or other positive cognitive effects) to make the utterance relevant in the expected way. (SPERBER; WILSON, 2012, p. 7)<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> “O objetivo é encontrar uma interpretação para o significado do falante que satisfaça a presunção da relevância ótima. Para isso, o ouvinte deve enriquecer o significado decodificado da sentença no nível explícito, e complementá-lo no nível implícito através do enriquecimento com suposições contextuais as quais serão



Sperber & Wilson (1996), através de alguns exemplos, ilustram como a hipótese de resgate de informações da memória enciclopédica teria que ocorrer até que fosse possível derivar a suposição mais adequada e relevante ao processamento. Os autores mencionam um exemplo de situação em que Peter diz estar cansado e Mary responde que a sobremesa está pronta e que fará a especialidade do restaurante Capri. Seguindo a lógica de que o contexto é garantido e que o indivíduo utiliza como base enunciados anteriores, Peter teria que percorrer um longo caminho durante o processamento. Vejamos abaixo um possível esquema formulado por Sperber & Wilson (1996, p. 134 e 135)<sup>24</sup>:

(3)

Restaurante Capri: todas as informações referentes ao restaurante Capri, incluindo a especialidade.

Especialidade do Restaurante Capri: ossobuco.

Ossobuco: todas as informações referentes ao prato, incluindo a de que se trata de um prato principal.

Ossobuco: prato principal que geralmente é servido no jantar.

Chegando à conclusão: Mary fará o jantar.

No esquema acima, Peter teria que acessar [restaurante Capri] para descobrir que a especialidade do restaurante é [ossobuco] e acessar que [ossobuco] é um prato principal, o qual geralmente é servido no jantar, e, finalmente, chegar à conclusão [Mary fará o jantar]. Contudo, os autores definem que, o conceito de [ossobuco] não ocorre no diálogo, nem na resposta de Mary nem na fala de Peter (explícita). Assim sendo, [Mary fará o jantar] não poderia ser derivado como parte da interpretação dos enunciados. Muitas informações teriam que ser derivadas e confirmadas, fazendo com que, devido ao esforço necessário para tal, não fossem relevantes ao processamento.

Ao invés de garantido, o contexto deve ser considerado aberto às escolhas e alterações, assim seria empiricamente mais adequado, visto que, nas interações comunicativas os indivíduos acessam conjuntos de contextos, onde cada um desses conjuntos possui outros

---

combinadas para a criação de conclusões (ou outros efeitos cognitivos positivos) que tornarão os enunciados relevantes da forma esperada". (SPERBER; WILSON, 2012, p. 7, tradução nossa)

<sup>24</sup> Retiramos e traduzimos os principais pontos do trecho fornecido pelos autores.

contextos, e assim sucessivamente. Isto é, não há garantias sobre quais contextos exatos serão acessados durante o processamento linguístico.

Essa aparente ordenação de contextos se organiza de modo relacionado ao acesso, em que contextos menores e mínimos são acessados primeiramente a contextos maiores. Vejamos que a organização da memória enciclopédica de cada indivíduo determina o acesso. Assim como as informações contidas na memória de longo prazo são organizadas em “blocos”, as entradas enciclopédicas mencionadas são, também, blocos de um dado tamanho, os quais podem ser agrupados em blocos maiores e conter blocos menores. Os autores argumentam que um indivíduo não acessará a especialidade do restaurante Capri, por exemplo, sem lembrar-se de, e adicionar, outras informações sobre o restaurante como cor, local, funcionários etc. Além disso, nem todos os blocos de informação enciclopédica são igualmente acessíveis em um determinado momento. Seria, então, teoricamente aceitável assumir que a entrada enciclopédica de um conceito se torna acessível somente quando o conceito aparece em uma suposição que já tenha sido acessada. Por exemplo, você não se lembrará da especialidade do restaurante Capri a menos que você já tenha pensado sobre o restaurante (ou sobre a especialidade ossobuco). Em determinados momentos, esta informação poderá ser acessada em um simples passo, em contrapartida, haverá outros em que será acessível em diversos passos. Dito de outra forma, cada “bloco” envolve uma extensão de contexto, e, em algumas situações, o número de passos interpretativos envolvidos irá tornar uma informação inacessível.

Como vemos, a noção de contexto dentro da perspectiva da TR se difere do que era concebido até então em estudos pelo viés pragmático. Outros pressupostos teóricos que Sperber & Wilson (1996), tendo como ponto de partida o modelo de processamento de Grice (1975), apresentam são referentes à necessidade da expressão e do reconhecimento de intenções, a *manifestabilidade*, e a noção de *conhecimento mútuo*. Na teoria griceana, essas seriam características fundamentais da comunicação, ou seja, se não houver manifestação intencional, não há caracterização de interação comunicativa. Apenas o que é manifesto de forma intencional é considerado como parte da interação.

No modelo da TR a definição de conhecimento mútuo é substituída. Para Silveira e Feltes (1999) a designação de *conhecimento mútuo* impõe a compreensão do contexto em que a interpretação dos enunciados é processada como informação mutuamente conhecida pelos indivíduos, ou seja, existe uma condição de certeza. Entretanto, no que tange à TR, essa certeza não pode ser garantida. Dado que, mesmo que os membros de uma mesma comunidade linguística possuam as mesmas habilidades inferenciais, o mesmo pode não ser

verdade sobre a criação de conjuntos de suposições. Sperber & Wilson (1996) acrescentam que todos os seres humanos possuem habilidades cognitivas, e são limitados por elas. Todos os membros pertencentes a um mesmo grupo cultural podem compartilhar uma série de experiências, ensinamentos, convicções e crenças. No entanto, além de compartilharem todas essas características, os indivíduos podem ser bastante idiossincráticos. Muitos são os aspectos que contribuem para isso, como, por exemplo, diferenças na história de vida do indivíduo que podem produzir um armazenamento de suposições desigual. Duas pessoas ao se depararem com o mesmo evento podem construir representações totalmente diferentes acerca de um mesmo acontecimento, elas podem acabar discordando sobre os mesmos fatos vivenciados. Um indivíduo pode olhar o mesmo objeto, ouvir o mesmo som que outro, mas não reconhecer as mesmas nuances interpretativas e acabar construindo conjuntos de suposições diferentes (SILVEIRA; FELTES, 1999). Ou seja, o conhecimento acerca das suposições que o outro criará não pode ser garantido.

Em uma tentativa de reformular a concepção, Sperber & Wilson (1996) afirmam que seria mais adequado chamarmos de *ambiente cognitivo mútuo*, sendo ele caracterizado como informações ou suposições que são manifestas aos participantes em uma interação linguística (YUS, 2016). Nas interações comunicativas, mesmo que os indivíduos possuam habilidades inferenciais similares, alguns fatos podem estar mais ou menos manifestos a eles. Algo está manifesto quando é perceptível ou provável de ser inferido, mesmo assim não há garantias de que qualquer coisa já fará parte do processo de interpretação. “*Mutual knowledge must be certain, or else it does not exist; and since it can never be certain it can never exist*” (SPERBER; WILSON, p. 19 e 20, 1996)<sup>25</sup>.

O grau de manifestabilidade está rigorosamente ligado à noção de *relevância* da teoria. Quando o emissor comunica algo ele espera que o receptor faça determinadas suposições até que chegue à compreensão adequada de um enunciado.

The argument is that if the hearer is to be sure of recovering the correct interpretation, the one intended by the speaker, every item of contextual information used in interpreting the utterance must be not only known by the speaker and hearer, but mutually known. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 18)<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> “Conhecimento mútuo deve ser certo, ou não existe, e como não é certo, não pode existir.” (SPERBER; WILSON, 1996, p. 19 e p. 20, tradução nossa).

<sup>26</sup> “O argumento é que se um destinatário fizer a recuperação correta das interpretações, a que é pretendida pelo emissor, cada item de informação contextual usada na interpretação dos enunciados deve ser não apenas conhecida pelo emissor e destinatário, mas sim conhecida por ambos.” (SPERBER; WILSON, 1996, p. 18, tradução nossa)

Não há garantia acerca das suposições, porque seria necessário um desprendimento maior de suposições, o que não é feito nas interações entre os indivíduos (SPERBER; WILSON, 1996). Os autores defendem que se o conhecimento mútuo fosse necessário, o questionamento seria sobre como locutor e destinatário conseguiriam distinguir entre conhecimento que é compartilhado e conhecimento que é genuinamente mútuo. Além do mais, para que fosse estabelecida essa distinção, os indivíduos teriam que desempenhar uma série de verificações de suposições, o que não seria praticável considerando o curto tempo de processamento nas interações linguísticas. E, mesmo que os indivíduos se restrinjam ao que é mutuamente conhecido, não há garantia de sucesso. Para Sperber & Wilson (1996), dizer que dois indivíduos compartilham um mesmo ambiente cognitivo, não é o mesmo que dizer que ambos farão as mesmas suposições, mas que são capazes de fazê-las (SILVEIRA; FELTES, 1999).

O modelo da Teoria da Relevância reitera que não há certeza sobre a escolha da interpretação do enunciado coincidir com a que o destinatário pretende, e isso é um elemento de risco na designação de uma teoria, mas o risco é uma característica comum quando se estuda a comunicação humana (YUS, 2003). Se considerarmos o ambiente virtual, como aponta Yus (2011), o reconhecimento das intenções também desempenha papel importante para a comunicação eficiente, uma vez que o compartilhamento e identificação das intenções entre os usuários é um aspecto necessário para a construção das interpretações significativas nas interações em ambiente virtual. Dentro de tal hipótese, mesmo que pareça irrelevante o compartilhamento de interesses, experiências, opiniões e crenças, o que criaria a relevância seria o *Ambient Awareness*, que se refere ao sentimento de estar fisicamente mais próximo de quem está compartilhando determinado conteúdo (THOMPSON, 2008, apud YUS, 2011).

A comunicação é basicamente uma tentativa de tornar uma informação mutuamente manifesta, e isso, de acordo com Yus (2016), se aplica também ao discurso humorístico. O autor apresenta alguns exemplos a fim de demonstrar que, ao contar uma piada de determinado conteúdo, é necessário que os participantes da interação possuam conhecimento acerca do assunto, caso contrário, o efeito humorístico não será alcançado. Vejamos o exemplo fornecido por Yus (p. 21, 2016):

(4)

Uma mulher está na cama com um homem.

O telefone toca.

Ela atende.

A mulher: “Sim querido... Sem problemas... Ok... Vejo você mais tarde”.

O homem: “Quem era?”.

A mulher: “Era meu marido. Ele disse que irá chegar em casa muito tarde hoje, porque está em uma reunião importante com você”<sup>27</sup>

Em uma situação de piada é necessário que exista o fornecimento, por parte do emissor, das premissas necessárias para que ocorra o processamento da piada, e posterior derivação de efeitos humorísticos. De acordo com a interpretação do autor, para a piada apresentada as implicações derivadas seriam:

(5)

O homem e a mulher são amantes.

O marido da mulher tem uma amante.

A mulher sabe que o marido dela tem uma amante.

O amante e o marido dela se conhecem.

O marido da mulher não sabe que o seu conhecido é o amante da mulher.

De acordo com o Yus (2016), as implicações contextuais apresentadas são recuperadas para a construção de um cenário que faça sentido (*make-sense frame*), em que a recuperação é parte necessária para o processo inferencial a fim de que seja alcançada a interpretação da piada. Algumas das suposições podem ser claramente pretendidas pelo falante (implicaturas fortes) e outras podem estar de forma enfraquecida; é nesse momento que cabe ao ouvinte derivá-las.

Por sua vez, Jodłowiec (2015) afirma que no processamento de enunciados humorísticos existem suposições fracas e fortes, ou seja, mais ou menos manifestas a um indivíduo. Para a autora, ao processar esse tipo de enunciado existe um impacto cognitivo muito rico que atinge o destinatário quando o punchline<sup>28</sup> é processado. Uma gama de suposições se torna manifesta ao indivíduo de forma fraca, e isso, possivelmente, faz com que uma “sobrecarga cognitiva” (cognitive overload) seja criada. Essa sobrecarga pode ser descarregada através do riso. Todas as suposições que possivelmente se tornam manifestas quando o punchline é processado não dão conta de explicar o efeito humorístico; por vezes são fracas, mas o que as torna ricas

---

<sup>27</sup> Do original: A woman in bed with a man. The phone rings and she answers it. “Yes darling... No problem... OK... See you later.” The man: “Who was it?” The woman: “It was my husband. He said he’s going to come home very late today because he is in an important meeting with you.” (YUS, 2016, p. 46)

<sup>28</sup> O punchline pode ser uma frase que conclui a piada, é o que apresenta uma quebra de expectativa no processamento da piada.

seria o impacto de estarem mutuamente manifestas. Jodłowiec (2015) acredita que esse tipo de suposição, mais fraca, é determinante para a percepção da resolução da incongruência<sup>29</sup>. A autora, assim como Brożek (2014), Carston (1999, 2002, 2005, 2009, 2012), Dascal (2003), Searle (1992) e Wilson (2014), também acredita que suposições menos manifestas em interações linguísticas verbais seriam mais interessantes, inferencialmente.

Inevitably then... people always say less than they mean, however, they sometimes say it in such a way that they mean by far much more. Paradoxically, strong communication should therefore not be recognized as the preferred and superior kind; weak communication presents itself as offering a tremendous potential. (JODŁOWIEC, 2015, p.120)<sup>30</sup>

Em suma, pelo viés da teoria, um fato se torna manifesto para um indivíduo se ele for capaz de representá-lo mentalmente, e isto depende do ambiente cognitivo mútuo e das suposições que se tornam manifestos, ou seja, o que o indivíduo pode inferir ou perceber através de suas habilidades cognitivas. Quando um conjunto de suposições se torna manifesto aos indivíduos em uma interação linguística, temos o ambiente cognitivo mútuo. Dentro da perspectiva, a reformulação deste construto teórico da teoria griceana é capaz de se aproximar de uma elucidação mais precisa dos processos inferenciais que ocorrem nas interações comunicativas.

Mesmo sendo não demonstrativa, a Teoria da Relevância parece dar conta da exemplificação do acesso às suposições criadas durante o processo interpretativo de enunciados, e, posterior implicação contextual, as quais são fundamentais para entendermos a formação e extensão do contexto. Vejamos a seguir a designação de mecanismo dedutivo e estímulo ostensivo que interfere diretamente no acesso às suposições, e o papel desempenhado por estes construtos dentro da perspectiva cognitiva da teoria.

---

<sup>29</sup> A resolução da incongruência acontece quando o ouvinte/destinatário percebe que precisa percorrer outro caminho interpretativo para conseguir chegar no significado do enunciado.

<sup>30</sup> “Inevitavelmente então...as pessoas sempre dizem menos do que querem dizer, entretanto, elas, algumas vezes, podem dizer de uma forma a demonstrar muito mais. Paradoxalmente, a comunicação forte, explícita, não deve ser considerada como a preferida ou superior; a comunicação fraca, implícita, se apresenta com tremendo potencial de processamento”. (JODŁOWIEC, 2015, p. 120, tradução nossa)

### 1.1.4 Suposições Acessadas e Manifestas, Mecanismo Dedutivo e Estímulo Ostensivo

Se o sucesso das interações linguísticas não é determinado, exclusivamente, pelo código, o que guia a compreensão humana na criação e acesso aos conjuntos de suposições e inferências? Para Sperber & Wilson (1996), o processo de geração das suposições e posterior implicação contextual acontecem através do mecanismo dedutivo.

Para Ibaños (2005), as regras atuantes no mecanismo dedutivo se diferem das da Lógica padrão, pois são regras de eliminação ligadas aos menores conceitos dos constituintes das formas lógicas de uma suposição. Tal hipótese de Sperber & Wilson (1996) tenta elucidar como ocorre a dedução das suposições, sendo o mecanismo baseado na lógica cognitiva e constituído de três entradas (SILVEIRA; FELTES, 1999), a saber:

- i) a entrada lógica é constituída de regras dedutivas que são aplicadas ao raciocínio. Temos a dedução e a alocação de informações de carácter computacional;
- ii) a entrada enciclopédica refere-se à denotação e extensão. Informação de carácter representacional que varia ao longo do tempo;
- iii) a entrada lexical relaciona-se com as entradas linguísticas, a identificação das palavras, recuperação de conceitos, decodificação da forma sintática e fonológica.

O mecanismo dedutivo supõe que em um processo comunicativo existe a decodificação do enunciado que é combinada com um contexto de suposições. Haja vista que um conjunto de suposições possível de ser acessado por um indivíduo seja o ambiente cognitivo, como sabemos quais são as suposições mais prováveis de serem construídas? A resposta estaria ligada à noção de *relevância*, a qual guia o processamento das informações.

Durante o percurso interpretativo os participantes de uma interação, assim como os usuários da rede social, identificam o código, independente de contexto, e então constroem suposições de forma inferencial, baseando-se nas informações contextuais recuperadas (explicaturas). As inferências preenchem a lacuna entre a representação semântica e o significado do enunciado. É durante o processo inferencial que os indivíduos avaliam as intenções comunicativas e informativas, para que, através do acesso aos contextos, guiado pela relevância, seja possível chegar à interpretação.

O processo é afetado por diversos fatores, incluindo a especificidade sociocultural da comunidade discursiva na qual os indivíduos estão inseridos (YUS, 2011). Deste modo, a interpretação de um enunciado envolve, além da geração de suposições, a resolução das

consequências da adição de uma suposição a um conjunto de suposições já existentes. Esse processo envolve a avaliação dos efeitos contextuais que serão gerados com a possível adição de uma suposição em um determinado contexto (SILVEIRA; FELTES, 1999; YUS, 2011).

O conceito de efeito contextual, como é descrito por Sperber & Wilson (1996), ajuda a validar as duas propriedades essenciais ao processo de compreensão dos enunciados em que temos de forma concomitante o processamento de um conjunto de suposições, do qual uma suposição se destaca sendo guiada pela relevância, à medida que informações novas são processadas com base no contexto de informações previamente processadas. A fim de exemplificação Sperber & Wilson (1996, p. 11) <sup>31</sup> apresentam:

(6)

A: Você quer café?

B: Café me manteria acordada.

Não existe nenhuma convenção na língua sobre o significado de [café me manteria acordada] ser [sim] ou [não]. Como funcionaria a dedução e qual seria o efeito contextual? Ao comunicar algo, expectativas são criadas; o comunicador espera que o destinatário seja capaz de acessar um contexto que possibilite a recuperação de uma interpretação. Se o contexto acessado não for o ideal, haverá um mal-entendido. No exemplo acima, a resposta pode ser interpretada como [sim] ou [não], dependendo do contexto acessado pelo destinatário e das suposições geradas.

Um possível conjunto de suposições é apresentado abaixo:

(7)

S<sub>1</sub>: Café contém cafeína.

S<sub>2</sub>: Cafeína é estimulante.

S<sub>3</sub>: Ela precisa concluir com urgência um trabalho.

S<sub>4</sub>: Ela deve permanecer acordada.

Para Silveira e Feltes (1999), todas as suposições mencionadas acima fariam parte de um conjunto *C* de suposições. A resposta [coffee would keep me awake] seria a suposição *P* que contextualizada em *C* geraria a implicação contextual [ela quer café]. No entanto,

---

<sup>31</sup> Do original: Do you want some coffee? Coffee would keep me awake. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 11)



poderíamos ter diferentes suposições para o mesmo diálogo, o contexto acessado é determinante para a implicação contextual [ela quer café]. O mesmo diálogo apresentado acima poderia ter como implicação contextual [ela não quer café], se considerarmos abaixo:

(8)

S<sub>1</sub>: Café contém cafeína.

S<sub>2</sub>: Cafeína é um estimulante.

S<sub>3</sub>: Ela tem tido insônia.

S<sub>4</sub>: Ela pretende dormir.

No caso do segundo conjunto de suposições apresentadas, a contextualização de [Café me manteria acordada] seria [Ela não quer café].

Nesse mesmo diálogo, se ao responder [coffee would keep me awake] ela estivesse agitada (input visual), e no conhecimento do emissor existisse a informação de que a pessoa é sensível à cafeína, teríamos o fortalecimento da implicação [ela não quer café].

Esse processo dedutivo pode acontecer através da ativação de suposições que o indivíduo possui em sua memória:

(9)

S<sub>5</sub>: Ela deve realizar uma cirurgia amanhã.

S<sub>6</sub>: Cirurgias exigem atenção.

S<sub>7</sub>: A atenção dela pode ser prejudicada se ela não dormir.

S<sub>5</sub>, S<sub>6</sub> e S<sub>7</sub> derivam [ela precisa dormir] que fortalece [ela não quer café]. Mesmo assim, se ela, com a resposta [coffee would keep me awake], pegasse a xícara de café, a implicação [ela não quer café] seria eliminada devido ao input visual fornecer evidências mais fortes que para a implicação de resposta negativa.

Na visão de Sperber & Wilson (1996), o mecanismo dedutivo é um sistema que explica o conteúdo de qualquer conjunto de suposições. Ele processa as informações utilizando regras de eliminação, produzindo somente conclusões não triviais (IBANÕS, 2005). Esse mecanismo dedutivo opera como um sistema baseado em deduções, o que gera economia das representações conceituais. Ele é capaz de refinar as representações de forma mais precisa, e de excluir representações inconsistentes e imprecisas.

Com base no que foi mencionado, o ambiente cognitivo é descrito na teoria como fatos que estão manifestos a um indivíduo. Esses conjuntos, quando manifestos, são acessados pelos indivíduos para a derivação de suposições, as quais, mesmo que estejam manifestas, podem ser antecipadas em virtude de alguma situação específica.

If I see a pigeon crossing the road in front of me as I cycle down the road on a normal day, this is more relevant than if I see a fallen leaf. Both a leaf and a pigeon might make me have thoughts about leaves or pigeons. The pigeon is more relevant, though, since it has implications for my cycling. I need to slow down, keep an eye on it and make sure I don't cycle into it or have it fly into me. (CLARK, 2013, p. 99)<sup>32</sup>

Sperber & Wilson (1996) exemplificam como um conjunto de fatos pode estar mais manifesto do que outro através de uma situação em que, ao sentir um forte cheiro de gás, as suposições manifestas a um indivíduo seriam:

(10)

S<sub>1</sub>: Existe um forte cheiro de gás.

S<sub>2</sub>: Existe um vazamento de gás em algum lugar.

S<sub>3</sub>: A empresa que fornece gás não está em greve

As suposições apresentadas em (1) e (2) são mais prováveis de serem feitas do que a suposição em (3), mesmo que (3) também esteja manifesta. Isto acontece devido à capacidade humana relacionada ao sistema perceptual, o qual é orientado pela relevância. Ou seja, os fenômenos que são mais prováveis de serem relevantes são antecipados em relação a outros que aparentam menor relevância, como é o caso das suposições feitas em (1) e (2). Essa capacidade de filtragem pode ter, por exemplo, garantido a sobrevivência da espécie humana em situações de perigo. No exemplo do vazamento de gás, a suposição (2) [existe um vazamento de gás em algum lugar] é uma implicação contextual de (1) [existe um forte cheiro de gás]. A suposição (2) apresenta alta relevância, pois o forte cheiro de gás pode apresentar algum tipo de perigo ao indivíduo, e, portanto, é antecipada em relação à (3). Já a suposição (3) é menos provável de ser feita devido à baixa relevância aparente na situação.

---

<sup>32</sup> “ Se eu ver avistar um pombo atravessando a rua enquanto eu pedalo em um dia comum, este fato é mais relevante do que avistar uma folha caída. Tanto o pombo quanto a folha podem me fazer pensar sobre folhas e pombos. Porém, o pombo é mais relevante porque apresenta implicações no meu ato de pedalar. Eu preciso desacelerar, prestar atenção no pombo e ter certeza que eu não passarei por cima do pombo e nem que ele voara em minha direção”. (CLARK, 2013, p. 99, tradução nossa)

Tendo em vista essas elucidações, conclui-se que um fenômeno é considerado relevante para um indivíduo se uma ou mais das suposições produzidas, através do que é manifesto, for relevante ao indivíduo. Essa condição é ampliada devido ao esforço de processamento de uma suposição, um fenômeno é relevante para um indivíduo quando os efeitos alcançados são representativos e o esforço requerido no processamento é pequeno. Para tal, um estímulo ostensivo pode garantir a presunção da relevância ótima para o processamento.

Como um determinado conjunto de suposições se torna manifesto é o que a definição de estímulo ostensivo, apresentada pelos autores, tenta explicar. Um estímulo é também um fenômeno que almeja alcançar efeitos contextuais, ou seja, os estímulos buscam maximizar o grau de relevância.

Em uma interação linguística, quando um indivíduo quer garantir que um efeito cognitivo seja alcançado pelo ouvinte, a produção de um estímulo de qualquer tipo pode garantir a maximização do processamento, tornando mais provável o alcance do efeito desejado. Os autores citam, a fim de exemplificação, uma situação em que uma criança tem como intenção que seus pais sintam pena dela. O melhor curso para isso pode ser através da produção de um estímulo - o choro sincero. Ao ouvirem o choro da criança os pais serão capazes de perceber que a criança está aflita ou passando por algum tipo de situação que não a agrada. Estímulos, como o choro, são utilizados para tornar uma intenção informativa mutuamente manifesta aos indivíduos participantes de uma interação comunicativa. No caso do choro, a criança está utilizando tal estratégia para chamar atenção e manifestar seus sentimentos aos pais.

Os estímulos ostensivos precisam satisfazer duas condições: i) devem atrair a atenção da audiência; e ii) devem focar nas intenções do emissor. Tal noção apresenta grande importância para o presente estudo, uma vez que, na análise das interações linguísticas os corpora utilizados apresentam estímulos ostensivos- as imagens dos memes da internet.

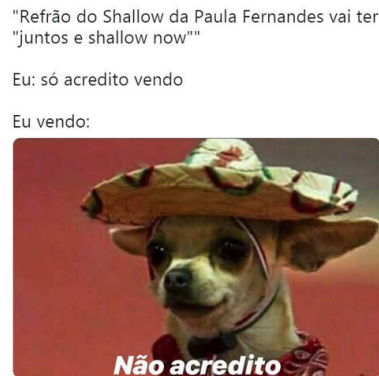
A fim de exemplificação, retiramos das redes sociais os memes apresentados:

Figura 1: meme 1 “juntos e shallow now” post com o tweet de Lady Gaga



Fonte: Twitter<sup>33</sup>

Figura 2: meme 2 “juntos e shallow now”



Fonte: Twitter.<sup>34</sup>

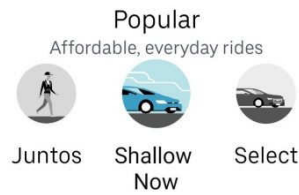
Para compreendermos os memes apresentados, precisamos considerar que o meme é referente a uma música da autoria de Lady Gaga, originalmente gravada em língua inglesa, *Shallow*, que foi regravada por dois cantores brasileiros. A regravação da música causou estranheza ao apresentar trechos em português e inglês, como, por exemplo, o trecho “*juntos e shallow now*”, de forma que o sentido da música não foi mantido. Após diversos comentários e compartilhamentos nas redes sociais, nascem os memes que fazem alusão à regravação da música em português, como os exemplos apresentados nas figuras 1 e 2.

Algumas vezes, os perfis dos usuários podem ser de empresas que se aproveitam de um tema que está em voga no “mundo dos memes” para publicidade a fim de chamar a atenção do usuário. Todavia, neste caso, a intenção informativa tem relação com a venda de algum produto ou serviço, como evidenciado nas figuras 3 e 4.

<sup>33</sup> Disponível em: <https://twitter.com/isadugaich/status/1129420780750745600> Acesso em maio de 2019.

<sup>34</sup> Disponível em: [https://twitter.com/erick\\_dgomes/status/1129223195272331272](https://twitter.com/erick_dgomes/status/1129223195272331272). Acessado em maio de 2019.

Figura 3: meme 3 “juntos e shallow now” para aplicativo



Fonte: Twitter<sup>35</sup>

Figura 4: meme 4 “juntos e shallow now” venda de livros



Fonte: Twitter<sup>36</sup>

Os estímulos ostensivos têm como foco tornar uma informação, por exemplo, mutuamente manifesta, ou seja, maximizar a relevância para a audiência. Um ato de comunicação ostensiva comunica a presunção de sua relevância ótima, em outras palavras, o estímulo ostensivo tem o papel fundamental de, ao menos, fazer parecer relevante a informação que se quer transmitir (SPERBER; WILSON, 1996). Na seguinte subseção apresentaremos mais sobre o papel da comunicação ostensivo-inferencial.

<sup>35</sup> Disponível em: [https://twitter.com/tribino\\_/status/1129373975941918722](https://twitter.com/tribino_/status/1129373975941918722) Acesso em maio de 2019.

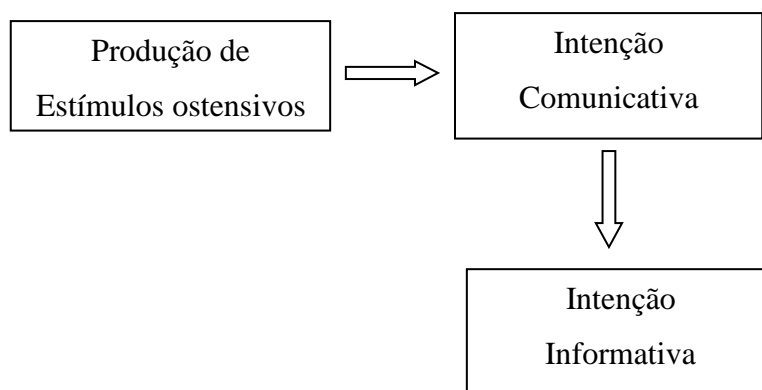
<sup>36</sup> Disponível em: <https://twitter.com/submarino/status/1129368352793796608> Acesso em maio de 2019.

### 1.1.5 Intenção Informativa e Comunicativa

A TR classifica a produção de estímulos ostensivos como sendo responsável pelo preenchimento da *intenção informativa* e da *intenção comunicativa*. Em perspectiva inferencial, as duas intenções são as responsáveis por tornar manifestos conjuntos de suposições.

Criamos o esquema abaixo para ilustrar esta relação:

Figura 5: preenchimento das intenções



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Como mostrado na figura 5, a produção de um estímulo ostensivo torna evidente a *intenção comunicativa*, o que direciona a *intenção informativa*. Dito de outro modo, a intenção comunicativa, quando satisfeita, conduz à crença de que um conjunto de suposições que é manifesto em nível informativo é, de fato, válido para o processamento.

Once the ostensive nature of a stimulus is mutually manifest to communicator and addressee, it is also mutually manifest that the communicator has an informative intention: that is, that she intends to make manifest to the addressee some set of assumptions I. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 163)<sup>37</sup>

A intenção comunicativa é preenchida quando a intenção informativa se torna mutuamente manifesta. Para tal, o estímulo ostensivo tem o papel de garantir que o ouvinte/destinatário preste atenção no que está sendo comunicado. Com isso, é possível a

<sup>37</sup> “Uma vez que a natureza ostensiva de um estímulo é mutuamente manifesta ao comunicador e ao destinatário, também está mutuamente manifesto que o comunicador tem uma intenção informativa, isto é, que ele tem a intenção de tornar manifesto ao destinatário um determinado conjunto de suposições I”. (SPERBER; WILSON, 1996, p. 163, tradução nossa).

derivação inferencial de um conjunto de suposições contido na intenção informativa do locutor. Nesse processo, temos a *presunção da relevância ótima* que tem como características:

- i) o conjunto de suposições I, que o locutor pretende tornar manifesto, é relevante suficiente para que o destinatário processe o estímulo ostensivo;
- ii) o estímulo ostensivo escolhido pelo locutor é o de maior relevância possível.

O emissor fornece ao destinatário evidências de sua intenção, todavia durante o processamento a *presunção de relevância* pode ser alterada. No início do processo interpretativo, a evidência da relevância pode ser indireta e totalmente baseada em uma garantia fornecida pelo estímulo ostensivo. É no decorrer do processamento de tal estímulo que o destinatário é capaz de perceber se há ou não *presunção de que o enunciado é otimamente relevante para ser processado*. Da parte do comunicador, que tem como intuito fornecer evidências que produzam a *presunção da relevância*, ele tenta viabilizar evidências diretas. Dessa forma, é possível que o destinatário reconheça a intenção informativa completa que é um conjunto de suposições I.

Put differently: if you understand what I say to you, I have informed you; but only if you accept what I say, I have communicated with you. It is to be noted that the informative intention is also fulfilled while the communicative intention is not when, for instance, the addressee eavesdrops on the sender or when a sender quasi-accidentally gives an addressee access to the contents of a message while seemingly addressing somebody else (e.g. via a “mistakenly” sent reply-to-all e-mail). Even though the receiver may obtain valuable, indeed highly relevant information, in neither of these cases does the sender address the listener or reader. This means that the assumptions that are to be communicated are not made “mutually manifest” to the sender and the addressee, and so these examples do not exemplify ostensive-inferential communication. (FORCEVILLE, 2014, p. 53)<sup>38</sup>

A criação de hipóteses acerca da intenção comunicativa ocorre quando o destinatário identifica e processa o estímulo ostensivo; a *presunção da relevância ótima* é criada. O reconhecimento da intenção comunicativa por parte do destinatário é crucial. Durante tal

---

<sup>38</sup> “Em outras palavras: se você entender o que eu digo, eu informo algo; mas somente se você aceitar o que eu disser eu terei me comunicado. Vele ressaltar que a intenção informativa é preenchida até mesmo quando a intenção comunicativa não é. Por exemplo, em um caso em que uma pessoa escuta algo acidentalmente, ou quando o emissor fornece de forma acidental o conteúdo de uma mensagem que, na verdade, era para outra pessoa (por exemplo, um e-mail com uma resposta enviado por engano). Embora o destinatário possa obter informações valiosas, de fato, altamente relevantes, em nenhum desses casos o remetente se dirige ao ouvinte ou ao leitor. Isso significa que as suposições a serem comunicadas não estão “mutuamente manifestas” para o remetente e para o destinatário, e, portanto, esses exemplos não exemplificam a comunicação ostensivo-inferencial”. (FORCEVILLE, 2014, p. 53, tradução nossa)

busca interpretativa, o receptor percebe qual conjunto I o comunicador tem motivos para acreditar que criariam a presunção da relevância ótima.

As hipóteses acerca do conjunto I não passam por listagem (*listing*) ou avaliação (*testing*), para isso seria necessário um esforço mental muito grande por parte do destinatário (SPERBER; WILSON, 1996). Da mesma forma, o comunicador utiliza algum tipo de certeza ou evidência para criar enunciados que sejam possivelmente relevantes ao destinatário. Fica evidente que a concepção de listagem e avaliação das hipóteses seria falha, posto que a ordem da listagem e avaliação das hipóteses afeta diretamente a relevância; teríamos um maior esforço sendo despendido. Ao invés disso, o princípio da relevância é o que garante a seleção da hipótese mais manifesta pelo destinatário, que (quase sempre) será a mais adequada.

As hipóteses acessadas podem ser diferentes em cada interação linguística. Uma hipótese pode estar mais manifesta do que outra devido ao ambiente cognitivo e o tipo de estímulo criado pelo comunicador. Dessa forma quanto mais manifesta a hipótese, menor esforço de processamento e maior relevância (SPERBER; WILSON, 1996).

Os casos de mal-entendido também são contemplados pela pragmática. Sob viés cognitivo, temos duas (ou mais) hipóteses que são consistentes com o princípio da relevância ao estarem simultaneamente manifestas ao destinatário. *“In most cases, the misunderstanding will arise because the first interpretation which the addressee finds to satisfy his expectations of relevance is not the one envisaged by the communicator”*. (CLARK, 2013, p. 153).<sup>39</sup> Neste caso a comunicação poderá ser falha. Em outras palavras, a comunicação poderá ser malsucedida devido ao caminho interpretativo escolhido pelo destinatário. Veremos alguns exemplos de interações malsucedidas, mesmo com os estímulos ostensivos, no capítulo em que as análises serão, por fim, apresentadas.

O destinatário faz a busca pela interpretação inferencial consistente com o princípio da relevância. Com isso em mente, percebe-se que o processo interpretativo das interações está bastante centrado no destinatário, ou seja, é ele que, dependendo de vários fatores inerentes ao seu conhecimento de mundo, vivência e bagagem cultural, por exemplo, irá julgar o processamento de um enunciado como sendo relevante ou não.

Destacamos que, como trataremos de questões pertinentes ao processamento de humor, precisamos evidenciar que existem outros tipos de efeitos que são responsáveis pela relevância de processamento que não estão relacionados à intenção informativa. Yus (2018)

---

<sup>39</sup> “Na maioria dos casos, os mal-entendidos surgirão porque a primeira interpretação, cuja o destinatário encontre como satisfatória com as suas expectativas de relevância, não será a prevista pelo comunicador”. (CLARK, 2013, p. 153, tradução nossa)



nos oferece uma leitura que parece ser adequada em nível explanatório em relação às interações comunicativas em posts de memes da internet de baixo valor informativo. Segundo o autor, existem efeitos que são advindos do ato comunicativo, mas que não fazem, necessariamente, parte da esfera do ato comunicativo. Os *non-propositional effects* seriam o que garantiriam a relevância de processamento, estariam associados à intenção comunicativa. Textos humorísticos em comunidades e grupos nas redes sociais podem estabelecer limites de pertencimento ao grupo, isto é, os indivíduos podem perceber que fazem parte de um grupo X ou Y, considerando o tipo de crenças e ideias que são compartilhados naquele ambiente. Este sentimento de pertencimento seria o grande ponto chave para explicar o motivo pelo qual os indivíduos parecem motivados a interagir em posts de memes que apresentam baixo valor informativo. Com as coletas de comentários, que apresentaremos no capítulo 3, será possível perceber que alguns usuários interagem em posts mesmo sem que o meme em questão apresente uma contribuição significativa para o usuário. Yus (2018c) fornece uma nova abordagem para a relevância de processamento deste tipo de texto em ambiente virtual.

No presente capítulo buscamos evidenciar alguns pontos da Teoria da Relevância e sua aplicabilidade e pertinência para esta pesquisa. Após apresentadas as concepções de alguns dos pontos cruciais como: noção de relevância; manifestabilidade; ambiente cognitivo; inferência; mecanismo dedutivo; e efeitos contextuais, passamos agora para o próximo capítulo onde falaremos sobre o humor e sua relação com a possível produção de relevância.

## 2 COGNIÇÃO, RELEVÂNCIA, HUMOR

Sob a perspectiva cognitiva, Tomasello e colegas (2005) notam que os indivíduos possuem grandes capacidades relacionadas a um tipo de “leitura mental” em relação a outro. Se comparados a outras espécies, os humanos são os mais habilidosos em relação ao discernimento da identificação das intenções e crenças, também, relacionadas às questões culturais. Essa leitura mental fornece uma base para que haja uma identificação mais precisa acerca do que os indivíduos estão fazendo, o que eles sabem, desejam, percebem etc. As pessoas interagem em diversas atividades coletivas, tais atividades e práticas são frequentemente estruturadas por artefatos simbólicos compartilhados, como símbolos linguísticos, por exemplo, que facilitam a “transmissão” de cultura através das gerações. Esses tipos de habilidades evidenciadas tornam as atividades humanas, como o uso de símbolos linguísticos e matemáticos, únicas em relação às outras espécies (TOMASELLO et al., 2005).

Ao que tudo indica, Tomasello e colegas (2005) parecem concordar com o que Sperber (1996) ressalta sobre cultura. Para o autor, uma ideia representada no cérebro de um indivíduo pode ser transmitida e ser, então, propagada de forma tão efetiva que pode se tornar uma ideia compartilhada, conceptualmente representada, por diversos indivíduos. A cultura seria criada, principalmente, dessas ideias que são propagadas em grande escala. *“To explain culture, then, is to explain why and how some ideas happen to be contagious”* (SPERBER, 1996, p.1).<sup>40</sup> Deste modo, existe uma possível identificação e compartilhamento ideias entre indivíduos e grupos.

Indo ao encontro das concepções dos autores, consideramos que o ambiente virtual é uma extensão da proliferação de ideias e cultura entre os indivíduos de uma sociedade. O uso da tecnologia e das redes sociais apresenta idiossincrasias de crenças coletivas, grupos etc. Por este motivo, o ambiente virtual pode ser um local rico para examinar questões pertinentes ao comportamento humano em relação às habilidades de cognição cultural e reconhecimento de intenções durante o processo comunicativo. Na presente seção, abordaremos a relação da cognição com o processamento do humor, que transita por questões culturais e cognitivas, e sua relação com a *relevância* em ambiente virtual, assim como a definição de meme e meme da internet, para que no capítulo três as coletas e análises sejam apresentadas.

---

<sup>40</sup> “Explicar cultura é então explicar por que e como algumas ideias acabam sendo contagiosas”. (SPERBER, 1996, p.1, tradução nossa)

## 2.1 MEME

A Teoria Evolucionista de Charles Darwin (1859) aborda a evolução das espécies observando três aspectos principais: i) *mutação*; ii) *hereditariedade*; e iii) *seleção natural*. Baseando-se em uma analogia com a teoria evolucionista Darwiniana, Dawkins cria o neologismo “meme” em 1976 no livro “*The Selfish Gene*”. Dawkins apresenta “*Memetics*” como uma abordagem aos modelos evolucionários de transferência de cultura. O termo “meme” diz respeito a um ato que é passado de pessoa para pessoa.

[...] a noun that conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of imitation. 'Mimeme' comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like 'gene'. I hope my classicist friends will forgive me if I abbreviate mimeme to meme. If it is any consolation, it could alternatively be thought of as being related to 'memory', or to the French word *memê*. It should be pronounced to rhyme with 'cream'(Dawkins, 1989, p. 192)<sup>41</sup>

Se para Dawkins o termo “meme” é cunhado com base biológica de transferência de conhecimento, Dennett (1998) e Susan Blackmore (1999), baseando-se em Dawkins, concebem, a partir dos princípios substanciais da teoria Darwiniana, os memes como sendo tudo o que as pessoas já aprenderam umas com as outras, como a imitação.

Your habit of driving on the left or right, eating beans on toast... You would do none of these things if someone else hadn't done them...Imitation, unlike other forms of learning, is a kind of copying or replication. Other animals can be masters of learning, as when squirrels remember their hundreds of food stores.... Only by imitation are the fruits of the learning passed on from one animal to the next and humans are unrivalled when it comes to copying one another. (BLACKMORE, 1999, p. 41)<sup>42</sup>

Três características principais para a conceituação de meme são propostas por Dawkins (1989): i) *fidelidade*, a transmissão do meme sem metamorfismos de formato e estrutura; ii) *fecundidade*, a alta taxa de transmissão, propagação e replicação; e iii) *longevidade*, a sobrevivência do meme no processo de transmissão, propagação e replicação.

<sup>41</sup> “Um nome que transmite a ideia de uma unidade de cultura, ou uma unidade de imitação. “Mimeme” de raiz grega, mas eu quero tornar o termo monossilábico de uma forma que soe como “gene”. Eu espero que meus amigos classicistas me perdoem se eu abreviar “mimeme” para “meme”. Se serve de consolo, essa abreviação serve para relacionar à “memória”, ou à palavra francesa “memê”. O termo deve ser pronunciado rimando como “cream”. (DAWKINS, 1989, p. 192, tradução nossa)

<sup>42</sup> “Seu hábito de dirigir no lado esquerdo ou direito, comer feijões na torrada...você não faria nenhuma destas coisas se alguém não tivesse feito elas...Imitação, diferentemente de outras formas de aprendizado, é um tipo de cópia ou réplica. Outros animais podem ser mestres nesse aspecto, como quando esquilos lembram das centenas de esconderijos de sua comida...Os frutos do aprendizado são passados adiante entre os animais somente por imitação, e os humanos são inigualáveis quando se trata de copiar uns aos outros. ” (BLACKMORE, 1999, p. 4, tradução nossa)

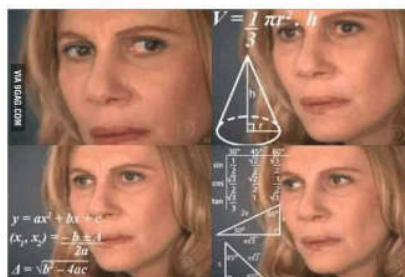
Com o surgimento da internet, a replicação dos memes aumentou e mudou. Temos o termo “meme da internet” que pode ser uma ideia ou conceito expresso em qualquer tipo de mídia, principalmente através de fotos, vídeos e GIFs. Quando ideias ou conceitos, geralmente humorísticos, são considerados relacionáveis por um grande número de pessoas acontece o compartilhamento na web, e então essas ideias transmitidas através de imagens, vídeos e GIFs recebem o status de meme da internet.

Internet memes can be defined as words or phrases, images, comics and videos, containing pop culture references in certain cases, which enter the public sphere of the Internet. They spread rapidly, they transform and depending on their success they are forgotten or become established as parts of that public sphere. (KONSTANTINEAS, VLACHOS, 2012, p. 3)<sup>43</sup>

Se aplicada aos memes da internet, a conceituação estrutural apresentada por Dawkins (1989) acerca da fidelidade é percebida quando as propriedades originais dos memes são mantidas. A fecundidade refere-se à propagação, que, muitas vezes, pode ser em massa, tendo efeito viral<sup>44</sup>. A longevidade é percebida na duração de um determinado meme, mesmo que haja alguma modificação para adaptação na interação linguística, a estrutura original é mantida e replicada por um período maior de tempo. A fim de exemplificação, apresentamos as figuras 6, 7 e 8:

Figura 6: meme 5 “Math Lady 1”

When a woman says she's  
29 weeks pregnant



Fonte: Twitter<sup>45</sup>.

<sup>43</sup> “Memes da internet podem ser definidos como frases, imagens, quadrinhos e vídeos, contendo, em alguns casos, referências à cultura pop que entram na esfera pública da internet. Eles se espalham rapidamente, se transformam e dependendo do sucesso eles são esquecidos ou se tornam parte da esfera pública.” (KONSTANTINEAS, VLACHOS, 2012, p. 3, tradução nossa)

<sup>44</sup> Um viral da internet pode ser um vídeo, imagem, meme, texto etc. que se torna extremamente popular através da reprodução e propagação em grande escala e, algumas vezes, em um período curto de tempo.

<sup>45</sup> Disponível em: <https://twitter.com/irenegontiveros/status/813510230806036481> Acesso em maio de 2019

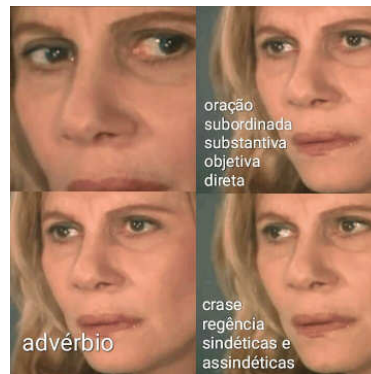
Figura 7: meme 6 “Math Lady 2”

Me trying to figure out which days to wash my hair so it can line up with my plans.



Fonte: Twitter<sup>46</sup>

Figura 8: meme “Math Lady 3”



Fonte: Twitter<sup>47</sup>

Como exemplificação das características apresentadas, temos, nas figuras acima, algumas replicações do meme que ficou conhecido, internacionalmente, como “Math Lady”<sup>48</sup>. O princípio de *fidelidade* é percebido quando a sequência de imagens é mantida em todas as replicações, podendo haver menos variação ou mais variação. A *fecundidade*, ou a capacidade de gerar semelhantes, apresenta-se ao encontrarmos o meme em diferentes redes sociais, sendo utilizado em distintas circunstâncias, sobre diferentes assuntos, podendo haver maior ou menor disseminação. Ao fazermos a busca por “Math Lady” percebemos a *longevidade* quando encontramos datas variadas de postagens com replicações do meme. Ou seja, podemos ter os memes que perduram por muito tempo em uso nas redes sociais. Alguns deles, por exemplo, podem ser esquecidos com o tempo, mas surpreendentemente voltam a ser utilizados após ocorrer alguma mudança para melhor adaptação e posterior utilização do

<sup>46</sup> Disponível em: <https://twitter.com/MissusPokerFace/status/846909884289441792> Acesso em maio de 2019

<sup>47</sup> Disponível em: <https://twitter.com/AcabouChorare/status/793091017507569664> Acesso em maio de 2019

<sup>48</sup> O meme conhecido internacionalmente como “Math Lady”, ou, no Brasil como “Nazaré confusa” refere-se à imagem da atriz Renata Sorrah interpretando a personagem Nazaré Tedesco, da novela, da emissora Rede Globo, Senhora do Destino. A imagem apresenta Nazaré com um olhar perdido, confuso, tentando entender o que está acontecendo, como se ela estivesse tentando processar uma informação que não parece muito clara. O meme é usado quando a pessoa deseja demonstrar estado de confusão ou dúvida.

meme. Considera-se então que, mesmo que existam mudanças nas replicações do memes, as alterações ocorrem em virtude da preservação da sobrevivência.

“*When we die there are two things we can leave behind us: genes and memes*”<sup>49</sup>, como menciona Dawkins (1989, p. 178), o meme é uma transmissão de informação e cultura, que é fundamentado na imitação e réplica. Seguindo Dawkins, Recuero (2006) sugere a adição da categoria de *alcance*, a qual, segundo a autora, refere-se ao alcance global ou local. Sendo o *global* replicado em mais de uma rede social, inserido nas interações linguísticas de diferentes grupos, e o *local* sendo referente àqueles que pertencem às interações linguísticas de grupos “vizinhos”, de mesma ou aproximada identidade.

Nesta linha evolucionista, na concepção de Blackmore (2001, página não informada), “*The information in this article counts as memes when it is inside my head or yours, when it is in my computer or on the journal pages, or when it is speeding across the world.*”<sup>50</sup> Para a autora (2001), a definição de meme trata-se de uma cópia de informação de pessoa para pessoa através da imitação. Ela utiliza *Memetic Drive* como designador do processo evolutivo humano que ocorre com o aparecimento dos memes. Blackmore (2001) acrescenta que os memes surgiram quando nossos ancestrais se tornaram capazes de imitar uns aos outros. Este seria o ponto de partida da coevolução dos memes (e dos genes). Ela explica que os memes bem-sucedidos acabaram mudando o ambiente seletivo, favorecendo a continuidade de genes que continham a habilidade de copiar e imitar acontecimentos, episódios, ações etc., mais relevantes. Essa coevolução de “meme-gene” foi responsável pela mutação e evolução de um grande cérebro capaz de copiar, tornando-se assim a espécie humana evoluída. O cérebro humano torna-se um dispositivo de imitação seletiva, o que permite a sobrevivência da espécie.

A interpretação dos memes da internet é bastante dependente de acesso aos contextos, no entanto o processo inferencial dos memes é, também, dependente de contexto na determinação da relação entre texto e imagem e a produção de explicaturas e implicaturas (YUS, 2018b). Existe uma ordem de processamento para que o meme seja interpretado com sucesso, sendo assim, em memes ou em discursos humorísticos que envolvam elementos visuais, o texto e a imagem são processados consecutivamente, e os resultados interpretativos

---

<sup>49</sup> “Quando nós morremos existem duas coisas que podemos deixar: genes e memes.” (DAWKINS, 1989, p. 178, tradução nossa)

<sup>50</sup> “A informação neste artigo conta como meme quando estiver representado dentro do meu cérebro ou do seu, quando estiver no meu computador ou nas páginas de um periódico, ou quando estiver se espalhando pelo mundo.” (BLACKMORE, 2001, disponível em: <https://www.susanblackmore.uk/articles/evolution-and-memes-the-human-brain-as-a-selective-imitation-device/>, tradução nossa)

dos dois são combinados. Às vezes, a imagem pode prender a atenção inicial do destinatário, mas a incorporação da interpretação do texto ocorre logo após esse momento inicial.

Dando continuidade, apresentaremos como o humor permeia questões cognitivas de processamento da comunicação e uso da linguagem, ressaltando: a) alguns pontos teóricos evidenciados pelos principais autores que trabalham com humor, e b) itens que tratam das interações linguísticas em ambiente virtual e como este meio influencia o processamento global de enunciados de conteúdo humorístico, especialmente em memes da internet.

### **2.1.1 Humor**

Tendo em vista que os indivíduos são seres dotados de certos princípios cognitivos e que a interpretação de humor é altamente dependente da capacidade inferencial do ouvinte/destinatário, consideramos que a TR pode ser uma boa fonte teórica também para explicar questões de natureza humorística encontradas em redes sociais. Sob esta perspectiva teórica, a comunicação humana: é inferencial e ostensiva; funciona com um mecanismo dedutivo, o qual obedece ao princípio da relevância; seleciona a interpretação que parece ser mais adequada em um conjunto de suposições; e consegue prever caminhos interpretativos. Da mesma forma, sobre o processamento do humor, sabemos que devido ao significado estar em um caminho que necessita ser tomado através de uma reinterpretação, o processo de busca do significado está imbricado na capacidade cognitiva de derivação de interpretações e conclusões. Por estes motivos, acreditamos que a teoria apresenta um nível de explanação que parece dar conta das questões cernes do processamento do texto humorístico em ambiente virtual. Como já apresentamos os construtos teóricos que embasam o presente estudo, neste momento apresentaremos algumas questões que permeiam as teorias de humor e faremos uma conexão para que fique mais evidente como a TR é adequada para o estudo que nos propomos a desenvolver.

O humor parece estar em voga nos dias atuais em diferentes meios de comunicação (redes sociais, jornais e revistas etc.), porém, na literatura, questões pertinentes ao humor aparecem já em Aristóteles e Platão. Aristóteles reconhecia um princípio estético no riso, condenava o excesso dele e considerava o humor como estímulo da alma. Platão considerava o humor como um extraordinário da alma ("overwhelming" of the soul). Em *Retórica*, Aristóteles considerava a utilização do humor como um bom argumento desde que o falante fosse cuidadoso em relação ao nível de adequação de piadas, por exemplo (ATTARDO, 1994). Ao discutir sobre o humor, Aristóteles antecipa o que viriam a ser as teorias de resolução da

incongruência. *"In all these jokes, whether a word is used in a second sense or metaphorically, the joke is good if it fits the facts."* (ARISTÓTELES, apud ATTARDO, 1994, p. 20).<sup>51</sup>

Com base nos estudos Gregos, muitos são os autores que se preocupam com a delimitação e discussão do humor (BERGLER, 1956; MILNER, 1972; KEITH-SPIEGEL, 1972; apud ATTARDO, 1994). Santos (2014), acerca da definição do humor, a qual passa pela cognição e pela elucidação de compartilhamento de cultura, apresenta o questionamento sobre o que seria, de fato, o humor e sua relação com a comunicação humana. *"A discussão sobre humor é rica e variada e a literatura especializada apresenta uma taxonomia também polêmica sobre as fronteiras, limites e interfaces do humor"* (SANTOS, 2014, p. 26). Para o autor, ainda que possamos reconhecer o humor, defini-lo pode ser tarefa difícil. Várias podem ter sido as tentativas de definir humor, Santos (2014) diz que:

[...] na tradição humanística o humor adquire um valor comportamental que, por causa de um desequilíbrio dos fluídos fisiológicos, desvia-se das normas e dos padrões sociais e é basicamente conotado com uma excentricidade que faz rir. Já na tradição anglo-saxã do século XIX, o conceito se associa ao estilo de vida dos ingleses, designando uma virtude ou "sentido de humor". Essa evolução semântico-lexical migrou para muitas áreas, como é o exemplo da literatura, que associa humor à paródia, à sátira, à comédia ou à farsa. (SANTOS, 2014, p. 28, 29)

O humor é muito maior para ser restringido a um único termo. Para ele, o humor está diretamente ligado ao processamento cognitivo da linguagem, e por isso estabelece ligações intrínsecas com o conceito de cultura e transmissão de cultura (SANTOS, 2014). A relação de cultura está imbricada, mais ainda, com o processamento de enunciados de conteúdo humorístico. A pragmática apresenta um significado não fixo para os enunciados, tenta identificar o possível significado do falante, adiciona à forma lógica, literal, construtos acerca do momento em que dado enunciado é proferido. Em vista disso, consideramos que, no viés desta pesquisa, o significado dos enunciados é tanto pertencente ao falante/escritor quanto ao ouvinte/leitor.

[...] acreditamos que o estudo da interpretação da piada na perspectiva da Teoria da Relevância se justifica pelo fato de a teoria prever o processamento dedutivo-inferencial para a interpretação verbalizada como um princípio universal. (SANTOS, 2014, p. 109)

O discurso humorístico é interpretado não só através de um único critério cognitivo, mas também através de diversos mecanismos mentais universais e biológicos que são

---

<sup>51</sup> "Em todas essas piadas, se uma palavra é usada para um segundo sentido ou de forma metafórica, a piada é boa se ela vai de encontro com os fatos" (ARISTÓTELES, apud Attardo, 1994, p. 20, tradução nossa)



utilizados para interpretação do código e para posterior criação de suposições contextualizadas (YUS, 2016). Ou seja, o que é postulado pela TR acerca de como a linguagem é interpretada, funciona também para a interpretação do texto de humor.

Humour is an inherently human trait that defies a unitary analysis or a single perspective, since the term covers a whole range of communicative, social and psychological aspects of human behaviour. Humour is important in our society and is frequent in many areas of our daily activities and, together with laughter, is shaped differently depending on the culture. (YUS, 2016, p. 37)<sup>52</sup>

Goldnadel e Oliveira (2007) evidenciam que para piadas, charges e tiras humorísticas o processamento bem-sucedido é ainda mais dependente da capacidade do destinatário, é ele que deve realizar as inferências e selecionar os contextos a serem acessados para a produção de humor. Portanto, com o texto humorístico temos um papel ainda maior do processo inferencial para a derivação de sentido dos enunciados.

Yus (2016) acredita que algumas definições teóricas são necessárias para que possamos compreender a análise de textos humorísticos pelo viés da TR, a saber:

- i) *a cognição humana é guiada pela máxima da relevância*. Em relação ao humor, sabe-se que o destinatário, geralmente, necessita de maior esforço cognitivo para compreender uma piada. Entretanto a aparente irrelevância é compensada pelos efeitos contextuais alcançados.

Como nossa pesquisa tem como objetivo investigar o processamento dos memes da internet de conteúdo humorístico, a título exemplificativo, apresentaremos dois memes que fazem referência a uma série de televisão muito popular nos últimos anos.

---

<sup>52</sup> “O humor é um traço inerentemente humano que desafia uma análise unitária ou uma única perspectiva, uma vez que o termo abrange toda uma gama de aspectos comunicativos, sociais e psicológicos do comportamento humano. O humor é importante em nossa sociedade e é frequente em muitas áreas de nossas atividades diárias e, juntamente com o riso, é moldado de forma diferente dependendo da cultura”. (YUS, 2016, p. 37, tradução nossa).

Figura 9: meme 7 “Hodor, de Game of Thrones”



Fonte: Facebook<sup>53</sup>

Figura 10: meme 8 “Game of Thrones ”



Fonte: Facebook<sup>54</sup>

Sabemos que o efeito humorístico pode requerer maior esforço de processamento; em contrapartida, apresenta alto nível de relevância devido aos efeitos alcançados. Tomando como exemplo os memes 7 e 8 apresentados nas figuras 9 e 10, se um usuário não possuir conhecimento acerca da série de televisão sobre a qual os memes fazem referência, ele não irá recuperar ou acessar informações para que as inferências sejam criadas, em razão disso, não há relevância, e, conseqüentemente, a interpretação será malsucedida. Seguindo com os pressupostos de Yus (2016) teremos:

- ii) *os indivíduos participantes de uma interação linguística utilizam estratégias inferenciais.* Quando aplicadas ao discurso de humor, essa capacidade humana é valiosa. É a partir da escolha das estratégias inferenciais que acontece a elaboração

<sup>53</sup> Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/GOTBrasil/photos/pcb.1108580939207494/1108580852540836/?type=3&theater> Acesso em maio de 2019.

<sup>54</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/232876540915483/photos/pb.232876540915483.-2207520000../233120500891087/?type=3&theater> Acesso em maio de 2019.

do discurso com efeito humorístico. Isto é, quando a interação possui conteúdo humorístico, o emissor faz previsões acerca de como o discurso será interpretado pelo destinatário. Ele escolhe as estratégias inferenciais para enriquecer o discurso de forma que exista o desencadeamento de interpretações humorísticas completamente contextualizadas. O emissor analisa quais implicações serão provavelmente derivadas pelo destinatário na busca pela relevância, e a quantidade e qualidade de informação contextual que o destinatário acessará e recuperará para compreender o enunciado de forma satisfatória.

- iii) *as pessoas têm a habilidade cognitiva de avaliar possíveis interpretações para um mesmo enunciado.* É através dessa avaliação que podemos considerar qual a interpretação é mais adequada entre todas as opções manifestas. Acabamos escolhendo a que apresenta balanço entre interesse (efeitos contextuais) e esforço mental necessário. Para a interpretação do humor, a cognição humana opera em nível subconsciente, por isso o emissor pode jogar com a probabilidade das interpretações, prever qual delas será a mais provável de ser selecionada, e, posteriormente, invalidá-la, a fim de criar o efeito de incongruência<sup>55</sup>, causando o efeito humorístico.
- iv) *existe uma grande distância entre o que o emissor diz e o que o emissor quer comunicar, e entre o que o destinatário escuta e o que interpreta, são as inferências que preenchem essa distância.* Todas essas estratégias podem ser manipuladas e exploradas para a criação de efeito humorístico. No processamento deste tipo de enunciado, além do efeito humorístico, a identificação com um grupo específico pode ser um dos efeitos alcançados.

Com esses quatro pressupostos teóricos apresentados por Yus (2016) é possível revisitar a TR aplicada ao processamento do humor, compreendendo melhor como aspectos de ordem cultural em peças humorísticas, como memes da internet, são cognitivamente processados.

Dando seguimento, tanto emissor quanto receptor processam os enunciados seguindo o princípio da relevância, neste processamento o emissor deve ser ostensivo e o destinatário deve ser inferencial. Do mesmo modo, em uma interação em ambiente virtual, vemos que essas premissas são respeitadas. Um usuário provavelmente não irá compartilhar um meme que faça referência a algo sobre o qual acredite que o destinatário, ou o grupo de destinatários, não possui conhecimento. Caso contrário, o emissor não estará sendo ostensivo. Por parte do

---

<sup>55</sup> A teoria da Incongruência é de viés cognitivo, portanto é a que adotamos no presente estudo. A incongruência do discurso de humor é o que encaminha um significado diferente daquele antecipado e esperado pelo ouvinte.

destinatário, ao perceber que não possui conhecimento acerca do que está sendo apresentado, não será capaz de fazer as inferências esperadas pelo comunicador (HOICKA, 2014). Devido à falta de contextos a serem acessados, não há, portanto, relevância de processamento, tampouco efeito contextual ou processamento do humor.

Quando um usuário compartilha ou envia um meme, ele espera que a relevância de processamento seja evidente ao destinatário ou ao grupo de destinatários, portanto o processamento é, também, dependente do ambiente no qual os usuários estão inseridos. A interpretação pode tomar caminhos diferentes dependendo de onde o meme está localizado e dos comentários postados por outros usuários, os quais se tornam parte indissociável no processamento do significado do enunciado (YUS, 2018a). Os usuários das redes sociais podem ser participantes de grupos menores, que são caracterizados pelo compartilhamento de um interesse em comum; como uma série de televisão por exemplo. Em uma situação em que os memes, como os apresentados, são compartilhados nesses grupos específicos formados por usuários que compartilham interesse pela série de televisão, eles podem apresentar alta relevância de processamento naquele ambiente. Entretanto, se um usuário que está inserido em um grupo menor compartilhar o meme com os seus seguidores, que não fazem parte do grupo que compartilha interesse pela série de televisão, a relevância do meme será diferente para cada um dos seguidores. Será menos provável de ser processado por todos os seguidores deste usuário, uma vez que nem todos compartilham interesse pela série de televisão. O grau de relevância de processamento acaba sendo alterado visto que, nos memes apresentados acima, o humor só será atingido se o usuário possuir conhecimento acerca de algumas características relacionadas à série, caso contrário, o humor não será derivado da interpretação.

Vejamos novamente o meme 7 “Hodor, de Game of Thrones”:

Figura 11: meme 7 “Hodor, de Game of Thrones”



Fonte: Facebook <sup>56</sup>

Em relação ao meme, o usuário precisaria saber que: i) o nome do personagem é “Hodor”, pois e é a única coisa que ele consegue falar devido a um ataque que sofrera quando criança; ii) o personagem Hodor, na série, segura uma porta para evitar um desastre; iii) a série nos revela que o personagem consegue falar apenas “*Hodor*”, trata-se do enunciado “*hold the door*” (segure a porta), mensagem que lhe foi revelada em um ataque que tivera, e que acabou afetando sua fala. O conteúdo humorístico faz uma brincadeira com o nome do personagem, seu grande feito na história da série- segurar a porta/ hold the door-, e o fato de que existe uma banda com o nome The Doors. Sem acesso às informações, o usuário não compreenderia a referência, tampouco perceberia relevância ou humor.

A TR considera que um emissor, ao optar por um discurso humorístico, tem como intenção gerar efeitos humorísticos ao destinatário, e esses efeitos implicam a acessibilidade às informações contextuais. Sem esse acesso, os efeitos seriam difíceis ou impossíveis de serem alcançados (YUS, 2016). Além disso, Santos (2014) afirma que existe uma espécie de pacto entre narrador da piada e ouvinte. Neste jogo, o ouvinte sabe que será guiado até um final inusitado, e sabe que o final inusitado irá apresentar algo que quebrará uma expectativa acerca do estado das coisas. Em relação à piada, uma das características que pode, também, torná-la tão interessante ao ouvinte é em relação à extensão, a qual quase sempre é reduzida (SANTOS, 2014). Para o autor, essa extensão reduzida seria um requisito na aceitação do pacto entre emissor e receptor. Se aplicarmos a questão da extensão da piada aos memes da internet, podemos dizer que eles, ao que parece, também seguem essa mesma característica, uma vez que a maioria dos memes da internet apresenta entradas lexicais breves. Ou seja, a extensão do discurso humorístico está, também, ligada à relevância. Desse modo, um período reduzido pode ser, igualmente, um estímulo ostensivo para que se inicie o processo interpretativo.

<sup>56</sup> Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/GOTBrasil/photos/pcb.1108580939207494/1108580852540836/?type=3&theater> Acesso em maio de 2019.

Os usuários, em ambiente virtual, fazem suas buscas guiados pelo princípio da relevância (YUS, 2016), isto é, buscam pelo conteúdo que parece fornecer efeitos cognitivos. Os memes da internet podem ser uma boa forma de investigação acerca das interações linguísticas sob o viés cognitivo. Mesmo com uma vasta quantidade de estímulos presentes nas redes sociais, os usuários são guiados pela relevância. Os usuários tendem a postar comentários ou compartilhar o que, de alguma forma, se destaca; é mais ostensivo no ambiente virtual. Os usuários de blogs, por exemplo, podem interagir ou selecionar conteúdo que é compartilhado por outros usuários nos quais eles possuem confiança. Essa confiança é em relação ao conteúdo que é indicado, o qual possivelmente é relevante para o usuário que segue outro usuário. Essa forma de filtragem minimiza o esforço mental por otimizar o tempo que o usuário levaria até encontrar informação que de alguma forma o interessa. (YUS, 2016).

A fim de compreendermos melhor o caminho interpretativo necessário no processamento de humor, Attardo (1994) apresenta a estruturação do discurso de humor em duas partes: a) set-up, trata-se da configuração textual; e b) punchline, o desfecho. O set-up é responsável pela criação de uma expectativa interpretativa, e o punchline por tornar evidente a incongruência humorística. Neste momento, o receptor acessa um caminho interpretativo diferente do que fora inicialmente estabelecido, para que, então, o punchline faça sentido. O punchline apresenta uma situação de incongruência que apenas uma regra cognitiva pode resolver para torná-la congruente. O modelo de reinterpretação forçada apresenta duas interpretações para o set-up; uma mais óbvia, que é a que decorre da interpretação mais evidente, do que outra. O emissor considera que o receptor não desviará a atenção da que é mais óbvia, e, com isso, o significado do punchline entra em desacordo com a interpretação menos óbvia. O significado do punchline revela uma nova interpretação, e esta se difere da primeira mais óbvia. Conforme Santos (2014), essa interpretação é a que soluciona a incongruência da piada.

[...] na interpretação da piada não é a incongruência em si a responsável pelo humor, mas o reconhecimento da resolução congruente que permite referenciar um conceito a apenas um referente, dentre os possíveis referentes evidenciados pelo *punchline*. A incongruência é, nessa perspectiva, apenas o início do processo cognitivo-interpretativo da piada. (SANTOS, 2014, p. 104)

Para que o código seja transformado em interpretações relevantes, o destinatário busca a forma lógica de um enunciado (funcionamento livre de contexto) e aciona um número de estratégias inferenciais, para que se tenha como resultado a interpretação adequada e bem-sucedida (SPERBER; WILSON, 1996). Nesta pesquisa, nossa análise se dará através de

postagens (comentários) feitas em memes de conteúdo humorístico, portanto, questões relacionadas ao processamento dos enunciados de humor, assim como questões culturais, são necessárias para que seja possível evidenciar o que é (ou pode estar) conceptualmente representado nos contextos acessados por um indivíduo durante o desenrolar cognitivo. Mesmo que, diferentemente das piadas, os memes apresentem imagens que forneçam subsídios para a derivação de possíveis interpretações, acreditamos que a interpretação dos memes da internet pode apresentar semelhanças em relação à estruturação da piada apresentada por Santos (2014).

No processamento de texto humorístico as questões culturais desempenham papel ainda mais fundamental para o processamento dos enunciados (ATTARDO, 1994), e quando falamos em memes da internet estamos falando de uma ou mais imagens que apresentam entradas lexicais. Estas imagens atuam como inputs para o processamento global do meme. Portanto, questões de ordem cultural também estão presentes no processamento dos inputs visuais, diferentemente do gênero piada em que encontramos apenas texto. Há criação de *explicaturas* provindas do processamento da forma lógica das quais possíveis inferências e *implicaturas* são criadas, as imagens também possuem papel dentro do processamento porque produzem *implicaturas* (WHARTON, 2009; FORCEVILLE & CLARK, 2014). As imagens dos memes podem ser consideradas tanto como elemento fundamental na constituição do gênero meme quanto como um estímulo ostensivo. Um estímulo ostensivo não codifica forma lógica, mas é capaz de produzir implicaturas, sendo elas mais ou menos evidentes. As imagens fornecem informações e pistas ao processamento, ou seja, não criam apenas implicaturas, mas apresentam papel fundamental, principalmente para o processamento do gênero que tratamos na presente pesquisa: memes da internet. Vejamos na próxima seção o papel dos comentários e como eles afetam o processamento dos memes.

## 2.2 COMUNICAÇÃO VIA INTERNET/COMENTÁRIOS

As redes sociais são, cada vez mais, compostas por diversos tipos de grupos que possuem relação colaborativa. Os usuários compartilham uma identidade, o que torna a rede social uma rede de interconexões de cultura. Para Recuero (2006), a ferramenta de comentários passa a ser parte fundamental do ambiente virtual. A autora explica que é a partir do funcionamento dessa ferramenta que os espaços virtuais, de blogs, por exemplo, passam a ser de maior interação, a ponto de que se estabelece não apenas o comunicar, mas o comunicar a alguém que possui identidade. Quem escreve, ou posta, assim como quem lê,

passa a ter ciência sobre quem está fazendo parte daquele ambiente. Assim sendo, as identidades são compartilhadas, já que ideias e pensamentos são expressos, também, através dos comentários postados pelos usuários.

O recurso de comentários tem papel fundamental nas interações, mesmo que um usuário esteja digitando seu comentário ao mesmo tempo em que outro, todos os comentários ficam visíveis por ordem cronológica, diferentemente da interação pessoal, nenhum comentário é ignorado (RECUERO, 2006). Ou seja, a tomada de turno apresenta-se diferente, uma vez que na interação pessoal, quando existe um comentário sobreposto a outro, muitas vezes, ele é ignorado, simplesmente por não ter sido compreendido pelo destinatário. Já nos comentários postados nas redes sociais, as interações linguísticas não ficam sobrepostas simultaneamente e, por isso, não são ignoradas. Todos os usuários têm seu turno de fala, cronologicamente, respeitado. Mesmo que possamos perceber, através do conteúdo de comentários múltiplos e repetidos, que um usuário tenha comentado ao mesmo tempo em que outro, os comentários não são ignorados pela sobreposição, mas podem ser ignorados devido à falta de relevância dentro da interação.

É nesse momento que entram os memes e os GIFs podem desempenhar papel duplo, a saber: i) o de compensar uma possível falta de elementos visuais, que se faz presente em uma interação pessoal (gestos, expressões faciais); e ii) o de compartilhar um input visual relevante dentro da interação. Tal relação é evidenciada tomando como exemplo a entrada lexical:

(11)

Life was always a matter of waiting for the right moment to act.<sup>57</sup>

O exemplo em (11) pode ser interpretado de algumas maneiras, destacamos algumas que acreditamos serem derivadas:

(12)

S<sub>1</sub>: Na vida existem momentos adequados para todas as coisas.

S<sub>2</sub>: Esses momentos adequados podem demorar.

S<sub>3</sub>: Esses momentos adequados não acontecem quando queremos.

S<sub>4</sub>: Devemos agir com cautela.

---

<sup>57</sup> “A vida sempre foi uma questão de esperar pelo momento certo de agir”, tradução nossa.



Vejamos agora o meme apresentado abaixo:

Figura 12: meme 9 “the right moment to act”



Fonte: elaborado pela autora (2019)

O meme 9 da figura 12 apresenta a entrada lexical mencionada, juntamente com um input visual. Pode-se perceber que, devido ao input visual, as suposições de interpretação são modificadas. Para o processamento global sugerimos o seguinte possível caminho interpretativo:

(13)

S<sub>1</sub>: Na vida, existem momentos adequados para todas as coisas.

S<sub>2</sub>: Os momentos adequados podem demorar para acontecer.

S<sub>3</sub>: A imagem do segundo quadro mostra o que aparentemente sobrou do processo de decomposição de um cadáver. A pessoa esperou para agir no momento adequado, mas o momento adequado nunca aconteceu.

S<sub>4</sub>: Ela morreu esperando pelo momento adequado.

Levando-se em conta o observado por Wharton (2009), Forceville & Clark (2014), julgamos que (1) estaria no nível de explicatura; (2), (3) e (4) estariam no nível de implicatura produzida pela imagem. Ou seja, sem a imagem, (2), (3) e (4) não seriam derivadas apenas com a entrada lexical apresentada no meme. A imagem do meme apresenta uma ironia em relação à entrada lexical.

Os memes, assim como os GIFs, não são apenas imagens, mas podem acrescentar, ou até mesmo, modificar totalmente as suposições acerca de uma dada entrada lexical. No meme apresentado acima se percebe o efeito irônico. Esse efeito em uma interação pessoal poderia

ser alcançado se o emissor utilizasse, por exemplo, determinadas expressões faciais, entonações ou gestos para indicar que está sendo irônico. No meme da internet é possível obter o significado irônico através de subsídios como o da imagem apresentada.

Por fim, o compartilhamento tanto de memes quanto de GIFs pode fornecer maiores evidências acerca das intenções dos usuários, que, ao selecionarem um determinado meme ou GIF para postagem, esperam que os demais usuários sejam capazes de acessar contextos específicos para que o processamento interpretativo esperado seja alcançado. Como evidenciado, o processo inferencial não é demonstrativo. O usuário, ao compartilhar um meme, por exemplo, é capaz apenas de criar suposições acerca do caminho que será percorrido pelo destinatário até que ele chegue à compreensão. Por isso, algumas vezes, falhas podem ocorrer.

Apresentamos no presente capítulo o arcabouço teórico que acreditamos ser o ideal para dar conta de apresentar, no próximo capítulo, seis análises de interações coletadas no Facebook e no Twitter em que os usuários parecem atingir (ou não) a compreensão em nível inferencial esperada. Buscaremos evidenciar os principais pontos teóricos com exemplos de enunciados postados nas redes sociais por usuários a fim de prover aos estudos observações de situações de interação naturais.

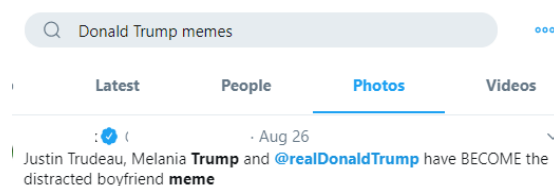
### 3 METODOLOGIA, SELEÇÃO E ANÁLISE

No presente capítulo apresentaremos primeiramente a metodologia utilizada e posteriormente partiremos para as análises com imagens tanto dos memes de conteúdo humorístico quanto dos comentários.

O método de coleta dos comentários baseou-se em uma busca utilizando os nomes dos memes ou palavras-chaves que fazem referência aos memes, que estão em voga tanto em inglês quanto em português nas plataformas do Twitter e do Facebook. As duas redes sociais foram escolhidas devido a um aparente maior número de compartilhamento de memes da internet nestas duas redes sociais. As duas línguas foram escolhidas devido ao aparente maior número de memes da internet sendo compartilhados e criados por usuário nas duas línguas mencionadas. Foi necessário utilizar uma conta previamente cadastrada; uma em cada rede social. Nesta seção serão apresentados seis memes e seus respectivos comentários, alguns memes apresentarão mais de uma coleta de comentários para que possamos exemplificar alguns dos pontos da Teoria da Relevância, a fim de contribuir para os estudos linguísticos, corroborando ou não com nossas hipóteses. A importância das análises é fundamentada na contribuição de observações encontrada nos dois corpora adotando a ótica da TR agregando: i) discurso de humor; e ii) comunicação em ambiente virtual. Não buscamos reformular ou prover novos construtos teóricos, mas, através das coletas, buscamos tentar identificar o processamento da linguagem humana considerando i) e ii).

A identidade dos usuários foi omitida a fim de respeitar questões éticas em relação à coleta de dados. Destacamos que as imagens que apresentam os comentários não possuem fonte, pois alguns dos posts já foram retirados das redes sociais, e também para não identificarmos os perfis dos usuários. A coleta dos memes da internet e dos comentários foi feita durante os anos de 2018 e 2019. A fim de exemplificação, apresentamos abaixo uma figura que mostra como a busca foi feita, neste caso utilizando a entrada “Donald Trump memes”.

Figura 13: “Donald Trump memes”



Fonte: Twitter

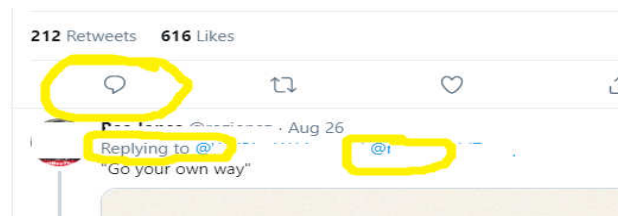
Figura 14: meme 10 “Donald Trump memes”



Fonte: Twitter<sup>58</sup>

Na figura 13 apresentamos uma exemplificação de busca feita no Twitter. Como mostrado, há a possibilidade de acessar as opções fotos, pessoas, mais recentes e vídeos relacionadas ao meme. Depois desta etapa, foi necessário clicar no ícone balão de conversa (destacado abaixo) para ter acesso aos comentários postados pelos usuários.

Figura 15: “balão de conversa”



Fonte: Twitter<sup>59</sup>

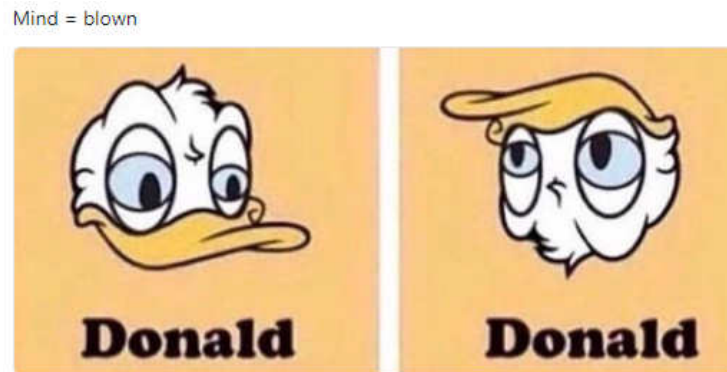
A coleta foi feita com o intuito de analisar o aspecto linguístico das interações e a possível compreensão, através dos comentários, tanto de usuários do Twitter quanto de usuários do Facebook. Como critério para a análise, utilizamos a totalidade significativa de cada comentário, assim como a utilização de ferramentas como emojis e marcação de outros usuários. Ressaltamos que não consideramos como essencial o número de interações (número maior ou menor de curtidas ou comentários) para a análise, haja vista que não acreditamos ser este um aspecto determinante para o (in) sucesso do processamento, o qual esta pesquisa busca analisar.

<sup>58</sup> Disponível em: [https://twitter.com/search?q=Donald%20Trump%20memes&src=typed\\_query&f=image](https://twitter.com/search?q=Donald%20Trump%20memes&src=typed_query&f=image)  
Acesso em agosto de 2018.

<sup>59</sup> Disponível em: [https://twitter.com/search?q=Donald%20Trump%20memes&src=typed\\_query&f=image](https://twitter.com/search?q=Donald%20Trump%20memes&src=typed_query&f=image)  
Acesso em agosto de 2018.

Neste momento, apresentaremos os memes e comentários coletados, assim como análises acerca das interações linguísticas sob o viés da Teoria da Relevância.

Figura 16: meme 11 “Donald and Donald”



Fonte: Twitter<sup>60</sup>

O meme da figura 16 foi coletado no ano de 2018. Na figura temos como input linguístico:

- (1) Mind =blown
- (2) Donald
- (3) Donald

Vejamos na figura abaixo dois comentários feitos por usuários do Twitter em resposta ao meme.

Figura 17: comentários do meme “Donald and Donald”



Fonte: Twitter

Chamaremos os usuários de A e B. O usuário A comenta “*Eu não entendi*”, o usuário B, em resposta, “*Donald Duck e Donald Trump*”. À luz da Teoria da Relevância e sua perspectiva cognitiva-inferencial, nossa análise considera: i) a entrada lexical “mind-blown” nos diz que se trata de algo impressionante; ii) trata-se de uma comparação; iii) na primeira imagem temos o personagem Donald Duck de Walt Disney; iv) a imagem do segundo quadro

<sup>60</sup> Disponível em: <https://twitter.com/cruise1049/status/871355494518149120> Acesso em junho de 2018.

é a mesma imagem do primeiro quadro, e está invertida em relação à primeira; v) as duas imagens apresentam “*Donald*” como entrada lexical. Ressaltamos que, para a análise dos comentários, apenas pode-se analisar a possível compreensão através dos comentários, já a real intenção do usuário ao postar tal comentário não é sabida.

Analisando os dois comentários, podemos classificar que a compreensão do usuário A tenha sido possivelmente malsucedida, dado que foi necessário que o usuário B explicasse a comparação exposta no meme, e após essa explicação não temos nenhuma réplica em relação à explicação de que o meme está comparando o presidente americano com o desenho de Donald Duck de Walt Disney. Mas, o que pode ter estabelecido a não compreensão do meme pelo usuário A? Para respondermos a essa pergunta, primeiramente, precisamos compreender todas as possibilidades de interpretação do meme.

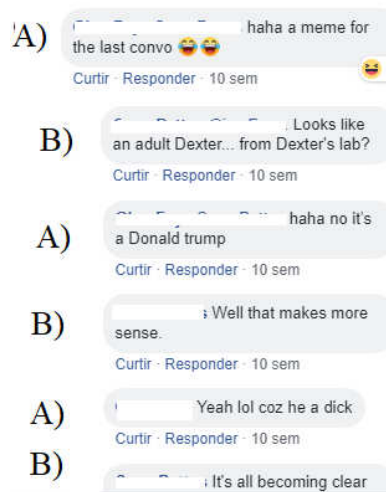
Quando um usuário compartilha um meme é esperado que a relevância seja criada, para que o processamento resulte na obtenção da interpretação inferencial esperada pelos outros usuários (YUS, 2018a). No exemplo do meme 11 da figura 16, o estímulo ostensivo pode ser a imagem do personagem Donald Duck. Por se tratar de duas imagens iguais, podemos interpretar que há comparação não apenas acerca da similaridade das feições entre o presidente americano e o personagem Donald Duck, mas também podemos inferir que o usuário, ao compartilhar o meme, esteja estabelecendo uma comparação entre os nomes, a personalidade e aparência dos dois. É sabido que o personagem Donald Duck é retratado nos desenhos de Walt Disney como mal-humorado e estressado. Tais inferências dependem do acesso aos contextos de duas maneiras: i) inferir o significado dos memes depende do contexto onde o meme está localizado (Twitter, Facebook ou outra rede social); e ii) tal processo é dependente do contexto na determinação do relacionamento entre texto e imagem produzindo explicaturas e implicaturas (YUS, 2018a). Assim, texto e imagem são processados consecutivamente.

Levando-se em consideração esses aspectos, analisamos que a possível não compreensão pelo usuário A possa ter ocorrido não somente devido ao usuário não possuir conhecimento prévio acerca do que é apresentado no meme, ou seja, mesmo que o meme faça referência a um assunto que está em voga, principalmente no Twitter, nos últimos anos; o presidente dos Estados Unidos, e o personagem de Donald Duck que é bastante popular, mas também pelo fato de o usuário não estabelecer a relação de comparação. Conforme Jodłowiec (2015), no processamento de humor, as suposições mais fracas ou menos manifestas são mais interessantes para a percepção da resolução da incongruência, isto é, as implicaturas podem ser consideradas fracas (YUS, 2016) talvez por não serem claramente

as mais óbvias e pretendidas, mas cabe ao usuário dar conta de chegar à resolução. Neste caso, o usuário A parece não ter derivado as suposições, como resultado, não temos uma interação bem-sucedida.

Quanto ao humor, acreditamos que a informação apresentada no primeiro quadro, o fato de que existe um personagem de desenho animado que se chama Donald, leva o usuário a selecionar um caminho que tenha relação com um desenho animado e o mundo de Walt Disney, por exemplo. Porém, no segundo quadro, a incongruência pode ser observada no fato de ser a mesma imagem apenas invertida a qual apresenta feições de uma pessoa da vida real, que nada tem a ver com um mundo de fantasia. Por conta disso, o usuário é forçado a acessar um novo caminho interpretativo para que consiga inferir que o meme é uma comparação entre um personagem fictício e um político. Vejamos a segunda coleta de comentários para o mesmo meme.

Figura 18: comentários do meme 11 “Donald and Donald”



Fonte: Facebook

Na figura 18 podemos observar que os usuários do Facebook começam uma conversa acerca do meme. Apresentaremos a possível tradução da conversa.

Usuário A: “*haha um meme para a última conversa*”

Usuário B: “*Parece como um Dexter adulto... de O laboratório de Dexter?*”

Usuário A: “*haha não, é um Donald trump*”

Usuário B: “*Bem, faz mais sentido*”

Usuário A: “*Sim, porque ele é um idiota*”



Usuário B: “*Tudo ficou claro*”

Diferentemente dos comentários da primeira coleta, os usuários iniciam uma conversa. Podemos considerar, através dos comentários, que para o usuário A (o primeiro a comentar), possivelmente, tenha sido estabelecida a compreensão do meme. Com o comentário “*haha*”, o usuário aparentemente demonstra percepção de humor. Conforme Santos (2014) o humor está diretamente ligado ao processamento cognitivo da linguagem e às questões culturais, logo, se o usuário A compreende o humor contido no meme podemos considerar que o efeito humorístico foi gerado, ou seja, ele foi capaz de perceber a incongruência, e através de sua capacidade cognitiva, conseguiu solucioná-la para tornar congruente. É importante ressaltar que para o humor eficaz, o texto humorístico precisa quebrar uma expectativa, ou seja, ao deparar-se com um meme da internet, o usuário inicia o processo cognitivo-inferencial em uma determinada direção, e, ao encontrar um caminho inesperado, o usuário acaba mudando completamente sua trajetória na busca pelo sentido (ATTARDO, 1994). Para que esse sentido seja alcançado, o usuário precisa acessar no seu conhecimento prévio informações específicas que o ajudarão a inferir novas informações, e fazer esse novo caminho interpretativo, para assim atingir efeitos contextuais positivos.

O usuário B, em resposta ao usuário A, não parece compreender o meme em um primeiro momento, uma vez que responde com a pergunta apresentada. O usuário B não percebe sobre quem a comparação foi feita, talvez não tenha percebido a necessidade de um novo caminho interpretativo para compreender o meme. Ele pergunta ao usuário A se a comparação é entre Donald Duck e uma possível imagem de outro desenho chamado Dexter. Ao perceber que o usuário B não parece ter compreendido sobre quem a comparação é feita, o usuário A responde com o nome e sobrenome do presidente dos Estados Unidos. Somente após esse comentário, o usuário B parece compreender, ao comentar “*Bem, faz mais sentido*”. O usuário A completa sua explicação com “*Sim, porque ele é um idiota*”. É neste momento que o usuário A parece compreender a comparação como sendo verdadeira, com sentido, e o usuário B parece concordar com a opinião do usuário A ao comentar que “*Tudo ficou claro*”.

Os estímulos ostensivos são utilizados para criar a presunção da relevância ótima, ou seja, maximizam a relevância de processamento. Na coleta apresentada, acreditamos que, para o usuário B, a compreensão tenha sido malsucedida devido à ausência de informações nos contextos acerca do que é apresentado no meme. Mesmo que o estímulo ostensivo tenha sido criado pelo usuário A com a ferramenta de marcação, o usuário B parece, em um primeiro momento, não conseguir criar as inferências esperadas e faz uma comparação entre os

personagens fictícios Donald Duck e Dexter. Como apresentamos, a definição de comunicação ostensiva diz que um comunicador ostensivo comunica algo relevante a sua audiência. Os estímulos ostensivos podem tornar uma informação mutuamente manifesta, porém não é o que ocorre na coleta apresentada. Mais uma vez vemos que a TR consegue prever estas situações. Como afirmam Sperber & Wilson, os indivíduos podem compartilhar de um ambiente cognitivo, mas não necessariamente farão as mesmas suposições. É exatamente o que ocorre na coleta apresentada.

Além disso, a ferramenta de marcação é utilizada não apenas para compartilhar algo engraçado, mas pode ser entendida como uma maneira de propagação de concepções e informações. Como visto no capítulo dois, se, de um ponto de vista biológico, as informações genéticas são hereditárias e acontecem em um processo que transmite informação genética através dos genes, os memes são replicados transmitindo unidades significativas que contêm informações acerca de diversos assuntos; uma relação cultural. Em estudos da linguagem os memes ganharam grande importância (principalmente em estudos de multimodalidade), uma vez que uma grande parte da comunidade virtual utiliza memes em uma base diária nas suas interações sociais, o meme pode ser considerado como um fenômeno que tem muito além do fator humor envolvido, mas sim, apresenta relações sociais, culturais, valores, crenças, sendo uma ótima forma de pesquisar relações pragmáticas de processamento cognitivo em linguagem natural. Para que possamos ver mais alguns dos pontos teóricos que evidenciamos, passamos agora para o segundo meme e as respectivas coletas de comentários.

Figura 19: meme 12 “woman yelling at a cat”



Fonte: Twitter<sup>61</sup>

O meme 12 apresentado na figura 19 é um dos exemplos do meme conhecido como “woman yelling at a cat”, que foi popularizado no ano de 2019 tanto no Facebook quanto no Twitter.

Pesquisando um pouco sobre o surgimento, descobriu-se que o meme, que, originalmente, apresenta dois quadros; um com a imagem de uma mulher e outro com a imagem de um gato, surgiu de um perfil no @instagram<sup>62</sup> criado pela dona de um gato chamado Smudge. A dona do animal compartilhou algumas fotos de seu gato, até que, em um dia, um usuário do Twitter criou uma montagem com a foto do gato e o frame de um vídeo de um programa de TV chamado *The Real Housewives of Beverley Hills*. O tweet se tornou viral, nascendo então o meme “woman yelling at a cat”. O frame apresenta uma imagem retirada de um vídeo no qual a mulher realmente está discutindo com alguém, mas não há relação alguma com o gato apresentado no segundo quadro. Entretanto, as imagens colocadas lado a lado podem, juntamente com as entradas lexicais, gerar certo efeito de humor.

<sup>61</sup> Disponível em: <https://twitter.com/miketminett/status/1191180868318040064/photo/4> Acesso em novembro de 2019.

<sup>62</sup> Rede social online de compartilhamento de fotos criada por Kevin Systrom e Mike Krieger e lançado em outubro de 2010.

It has been frequently noted that some part of the information in jokes must be left implicit. Explication of the mechanisms involved in the humorous effect of the text results in the destruction of the humorous effect: i.e., a joke loses its humor when the joke teller explains the punchline. (ATTARDO, 1994, p. 289)<sup>63</sup>

A resolução da incongruência no humor envolve esforços de processamento, pois parte da informação contida no texto de humor que deve estar, necessariamente, no nível do implícito, sendo esta uma das características determinantes na criação do efeito humorístico (ATTARDO, 1994). Logo, durante este processo, a derivação de inferências é de suma importância para que se alcance a compreensão da piada, por exemplo. Em relação ao processamento dos memes, as imagens são responsáveis pelo fornecimento de estímulo visual e geram possíveis implicaturas, fazendo com que o processamento da imagem e da entrada lexical seja um processo menos linear do que na piada, por exemplo, que apresenta apenas texto. Na interação comunicativa pessoal, implicaturas são derivadas pelo destinatário não só pela combinação de explicaturas, experiências compartilhadas, percepções da intenção do emissor, mas podem ser desencadeadas pela entonação, expressão facial, postura corporal que o emissor adota (FORCEVILLE, 2014). Desse modo, acreditamos que, no processo interpretativo dos memes, as imagens podem desempenhar um papel similar ao das características constituintes na interação pessoal. *“When sender and addressee are no longer in the same space (as in telephone conversations) and/or time-frame (as in voice-mail messages), this inevitably affects what is, and is not, possible in the communication between them”* (FORCEVILLE, 2014, p. 57)<sup>64</sup>. Além disso, os inputs visuais (imagem dos memes) afetam diretamente na força das suposições. Durante o processamento do meme, as imagens podem atuar também como uma evidência que fortalece a seleção de uma conclusão, dessa forma criando um efeito contextual. Vejamos a análise do meme apresentado na figura 19.

O meme apresenta como input linguístico:

- (1) G o d i s n o w h e r e; First Baptist Church in Newton
- (2) God is now here
- (3) God is nowhere

<sup>63</sup> “Nota-se que parte da informação contida em piadas deve ser deixada no nível implícito da língua. Explicações acerca dos mecanismos de humor contidos no texto resultam na destruição do efeito humorístico, ou seja, uma piada perde a graça quando a pessoa que conta a piada explica o punchline” (ATTARDO, 1994, p. 289, tradução nossa)

<sup>64</sup> “Quando emissor e destinatário não estão no mesmo ambiente (como em uma conversa telefônica) e/ou espaço de tempo (como em uma mensagem de voz), estas circunstâncias inevitavelmente afetam o que é e o que não é possível na comunicação entre eles “ (FORCEVILLE, 2014, p. 57, tradução nossa)

Os quadros apresentam como input visual uma placa de uma igreja, uma mulher gritando com alguém e um gato sentado à mesa. Vejamos abaixo os comentários coletados:

Figura 20: comentários do meme 12 “woman yelling at a cat”



Fonte: Twitter

Na figura 20 são apresentados comentários de quatro usuários diferentes. Chamaremos de A, B, C e D. Sendo eles, em tradução nossa:

A: “*Eu ainda não entendo o meme the woman yelling at a cat. De onde ele veio?*”

B: “*Por que a mulher do meme woman yelling at a cat é branca, como isso começou?*”

C: “*De onde vêm os memes woman yelling at a cat?*”

D: “*O meme woman yelling at a cat*”

No primeiro comentário o usuário escreve que ainda não entende o meme e questiona a origem dele. O segundo usuário, da mesma forma, questiona o porquê de a mulher ser branca. O terceiro comentário também é referente à origem do meme. Apenas o último usuário, aparentemente, conhece o meme, isso porque ele utiliza a ferramenta de marcação para que outro usuário também possa ver o meme. Mesmo assim não podemos afirmar que os três primeiros usuários não tenham atingido a compreensão esperada, podemos apenas considerar que, ao que tudo indica, os usuários estão mais preocupados com a origem do meme do que com a entrada lexical ou com o processamento global do meme.

Diferentemente da análise apresentada anteriormente, o presente meme parece não requerer conhecimento prévio acerca de quem são ou de onde vêm as imagens apresentadas. O estímulo ostensivo dos quadros fornece a ativação das possíveis suposições:

(14)

S<sub>1</sub>: Há uma placa de uma igreja.

S<sub>2</sub>: Trata-se de uma discussão.

S<sub>2</sub>: A mulher está gritando com alguém e parece muito alterada.

S<sub>3</sub>: O gato não concorda com a mulher.

O input linguístico pode fornecer a ativação das suposições:

(15)

S<sub>1</sub>: Existe uma placa com a entrada lexical “G O D I S N O W H E R E”

S<sub>2</sub>: A interpretação que a mulher acredita ser a correta é “God is now here”

S<sub>3</sub>: O gato acredita que a interpretação correta é “God is nowhere”

Para o processamento do meme é necessário que as suposições do input visual sejam combinadas às do input linguístico para que exista a derivação de uma conclusão. Para este meme, acreditamos ser uma possível dupla interpretação da leitura da placa. Imagina-se que uma placa colocada por uma igreja ativaria a suposição [god is now here] e não [god is nowhere], mas, na imagem da placa, realmente há possibilidade de ambas as suposições serem derivadas se considerarmos apenas a organização das letras e não o fato de que a placa foi colocada por uma igreja. Assim, a interpretação do gato [god is nowhere], mesmo sendo a menos provável, poderia ser a mais manifesta a um indivíduo, e, por este motivo, seria selecionada como a mais adequada. Neste caso, consideramos que o efeito humorístico é menos dependente do conhecimento prévio acerca das imagens e mais dependente da combinação entre entrada lexical e imagem do meme. O meme apresenta conteúdo humorístico ao fazer uma brincadeira em relação à organização das letras e com o que, de fato, está escrito na placa, e o input visual também agrega no processo de criação deste efeito humorístico.

Para Attardo (1994), algumas informações devem ser mantidas no nível implícito, dessa forma, ao serem processadas requerem maior esforço de processamento, para que, segundo Yus (2016), todo o esforço feito seja compensado pelo maior número de efeitos contextuais criados. No meme apresentado, acreditamos que a suposição menos provável de

estar manifesta no ambiente cognitivo é a selecionada pelo gato, a qual é contraditória à suposição manifesta e selecionada pela mulher. Tanto input visual quanto lexical atuam concomitantemente para jogar com essas possíveis interpretações do que está escrito na placa no primeiro quadro. “*Humor involves creating implausible or ambiguous literal meanings which can be interpreted as amusing*” (HOICKA, 2014, p. 221)<sup>65</sup>. Sob o ponto de vista de Hoicka, pensamos que a suposição menos provável de ser selecionada, juntamente com as imagens, fornece subsídios para a criação do efeito humorístico ao indicarem um caminho interpretativo que acaba sendo desviado, e, para este efeito, todos os constituintes (entrada lexical e imagem) possuem papéis a desempenhar ao serem combinadas em uma peça do gênero meme.

Vejamos mais algumas versões do mesmo meme que coletamos das redes sociais:

Figura 21: meme 13 de “woman yelling at a cat”



Fonte: Twitter<sup>66</sup>

Figura 22: meme 14 de “woman yelling at a cat”



Fonte: Facebook <sup>67</sup>

<sup>65</sup> “Humor envolve a criação de significados literais ambíguos ou improváveis os quais são processados comicamente” (HOICKA, 2014, p. 221, tradução nossa)

<sup>66</sup> Disponível em: <https://twitter.com/miketminett/status/1191180884977897473> Acesso em novembro de 2019.

Nos memes 13 e 14 apresentados na figura 21 e na figura 22, percebe-se que é mantida a mesma sequência de imagens em relação ao meme 12 da figura 19, apenas alguns elementos que compõem a imagem são modificados. Em contraste, as versões apresentam entradas lexicais completamente diferentes. Acreditamos que as possíveis implicaturas criadas seriam: o meme 13 faz uma brincadeira com a possível forma de leitura interpretativa para validade do produto informada na embalagem. Na primeira imagem, vemos uma embalagem que pode ser de alguma bebida, porém a sua data de validade não está muito clara. Com isso, a imagem da mulher apresenta uma possível leitura para a data de validade “March 10<sup>th</sup>”, mas o gato não concorda com ela. A imagem do gato apresenta uma outra possível leitura para a data de validade como sendo “Mario”.

O meme 14 apresenta uma possível pronúncia para “*Chicken Nugget*” dita por mexicanos. No caso do segundo meme, com o processamento inferencial é possível derivar que o gato é mexicano, e, por isso, poderia pronunciar “*shecannogget*” para “*chicken nugget*”. O input visual fornecido pelos elementos da imagem cria uma implicatura forte que leva o usuário a inferir que o gato é mexicano através da composição apresentada: o chapéu e bigode que são reconhecidos como características estereotipadas de mexicanos.

À vista disso, fica evidente o papel desempenhado pelo input visual como um determinante na criação de implicaturas dos memes de forma global. Vejamos mais alguns comentários postados para o meme 12.

Figura 23: comentários do meme 12 “woman yelling at a cat”



Fonte: Twitter

<sup>67</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/womanyellingatcat/> Acesso em novembro de 2019



Na figura 23, coletamos três comentários postados para o meme 12 da figura 19, sendo eles, em tradução nossa:

A: *“Eu amo o fato de que o meme Woman yelling at a cat tenha se transformado em um meme relacionado à ordem das palavras”*

B: *“Eu não tinha ideia do motivo pelo qual todos estavam compartilhando memes da Woman yelling at a cat. Então, após pesquisar no Google (sim, eu pesquisei), eu percebi que não é por que eu sou muito velho, mas por que eu sou um homem adulto que não assiste ‘Real Housewives of Beverly Hills’”*

C: *“Mal posso esperar para quando eu ficar velho contar aos meus filhos que no meu tempo nós homenageávamos discussões interessantes com a imagem de Woman yelling at a cat”*

Além do significado decodificado as inferências são determinantes para a derivação de conclusões. O usuário, baseando-se no código e em inputs diversos, aciona estratégias inferenciais para que o código e as imagens sejam transformados em interpretações relevantes criando explicaturas e implicaturas. Na sequência de comentários apresentada, os usuários parecem compreender o meme e fazer as inferências esperadas. O usuário A faz um comentário sobre a replicação do meme *“woman yelling at a cat”* ter se tornado um dos principais utilizados para fazer comparações linguísticas acerca da ordem das palavras. O usuário B comenta que não compreendia o meme e que após fazer uma busca descobriu do que se tratava. O usuário C parece ser irônico ao escrever que assuntos importantes podem ser tratados em memes como o apresentado.

Mesmo que os usuários tenham comentado sobre o surgimento do meme e não sobre o que de fato é apresentado no meme, o conteúdo em si, podemos considerar que, aparentemente, as inferências esperadas foram criadas pelos usuários. *“In a way, humor allows users to fit into the community and simultaneously constitutes or reshapes that community”*. (YUS, 2018, p.13).<sup>68</sup> Com os comentários, fica evidente a percepção de que a relevância não está relacionada apenas ao conteúdo informativo, mas aos efeitos que podem ser gerados por textos humorísticos que estão além da espera do ato comunicativo (YUS, 2018c) . Os usuários, comentam no meme para, possivelmente, expressar que pertencem ao

---

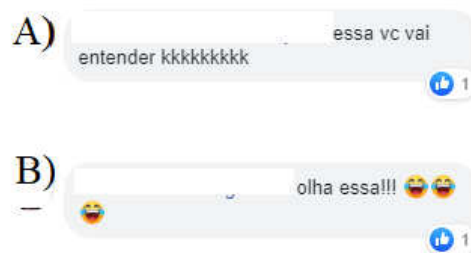
<sup>68</sup> “ De certa forma, o humor permite os usuários se encaixem na comunidade e simultaneamente reformulam-na”. (YUS, 2018c, p. 15, tradução nossa)

grupo que aprecia as versões do meme “woman yelling at a cat” e que percebem nuances humorísticas compartilhadas por outros usuários. Portanto classificamos que todos os comentários da coleta tenham apresentado processamento bem-sucedido.

De acordo com nossa hipótese, o acesso aos contextos possui papel fundamental no percurso interpretativo. No caso dos memes é necessário relacionar imagem e texto para a produção de explicaturas (processamento do código e inferências) e implicaturas (suposições criadas do que é implicitamente comunicado), sendo o processamento tanto do texto quanto da imagem concomitante. Especificamente com memes, o processamento das inferências não é tão linear quanto em textos de piada, por exemplo, mas é, para Yus (2018b), especialmente organizado devido à produção de um estímulo visual realizada pela imagem do meme. Devido a isso, o processamento pode ser dividido em diferentes etapas. Yus (2018b) sugere que existem cinco estratégias que ocorrem não linearmente, sendo elas: i) decodificação e enriquecimento inferencial da entrada lexical para a criação de explicaturas; ii) caso seja necessário, derivação de implicaturas da entrada lexical para processamento do texto; iii) decodificação e enriquecimento inferencial da(s) imagem(ns) representada(s) – criação de explicaturas visuais, apenas reconhecimento e identificação não são suficientes para a criação das explicaturas visuais, mas é necessário que ocorra o enriquecimento que contextualiza essa(s) imagem/imagens; iv) se necessário, derivação de implicaturas das imagens apresentadas para a interpretação global do meme; v) inferência das possíveis combinações das entradas lexicais e imagens para a produção de interpretação das imagens - o processamento interpretativo acontece devido ao processamento concomitante da entrada lexical e da imagem.

Vejamos a seguir alguns comentários coletados na postagem do meme 7 “Hodor, de Game of Thrones” que foi apresentado anteriormente.

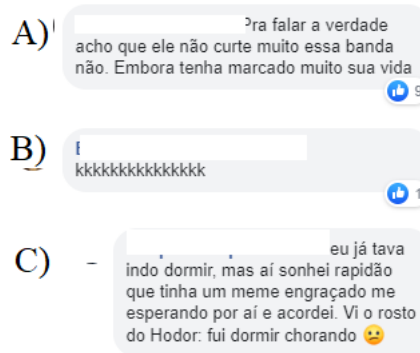
Figura 24: Comentários do meme 7 “Hodor, de Game of Throne”



Fonte: Facebook



Figura 26: Comentários do meme 7 “Hodor, de Game of Thrones 3”



Fonte: Facebook

Na primeira imagem, o usuário A utiliza a ferramenta de marcação e escreve que acredita que o usuário marcado irá entender; o usuário B, da mesma forma, utiliza a ferramenta de marcação, o usuário marcado curte o comentário. Na segunda imagem há quatro comentários, o primeiro, aparentemente, acredita que o conteúdo do meme seja de humor ao escrever repetidamente a combinação “HA”, que é utilizada para representar o riso ou gargalhada nas redes sociais; o segundo escreve “this is the end”, (em tradução nossa, “é o fim”); o terceiro faz uma referência a outros personagens da série, os White Walkers, e a possibilidade de a banda preferida dos mesmos ser The White Zombie; e o quarto usuário parece contribuir com uma continuação ao meme e adiciona que a música preferida do personagem Hodor seria Back Door Man, da banda The Doors.

Na terceira imagem, o primeiro usuário acredita que a banda deve ter marcado a vida do personagem Hodor; o segundo usuário parece achar o meme engraçado ao utilizar repetidamente a letra “k”, combinação que também é utilizada para representar riso ou gargalhada, e ainda utiliza a ferramenta de marcação; o usuário C, que é marcado na publicação, responde que ficou triste ao ver o meme e lembrar-se do personagem na história da série.

De acordo com a nossa análise o meme 7 “Hodor, de Game of Thrones” é altamente dependente de conhecimento prévio acerca da série, portanto trata-se de um meme cujo processamento requer acesso a algumas informações recuperadas dos contextos, como, por exemplo, informações acerca do personagem na história da série. Durante o processo fatores de cunho cultural são altamente determinantes (YUS, 2011). Acerca do processamento ostensivo-inferencial sabe-se que o destinatário acessa informações contidas nos contextos específicos para que as inferências sejam criadas (IBAÑOS, 2008). Neste processo, o que é explicitamente comunicado é uma premissa necessária para a criação das inferências.

Como estamos trabalhando não somente com código linguístico, mas também com estímulo ostensivo, acreditamos que, mesmo que a produção de explicaturas necessariamente utilize a forma lógica como premissa fundamental, o processo de criação das explicaturas das imagens é possível e ocorre cognitivamente esquematizado da mesma forma como as explicaturas do código linguístico. Para tanto, existe necessariamente o adicional da combinação de explicaturas de imagens e código linguístico para a compreensão do meme de forma global. Exatamente do mesmo modo, as explicaturas afetam a derivação de implicaturas das imagens. Forceville e Clark (2014) afirmam que existe uma diferença que chamam de Ajuste Paralelo quando se interpretam imagens. Diferentemente de uma conversa em que o código é apresentado gradualmente, as imagens são apresentadas de uma vez, todos os elementos que serão utilizados na derivação de explicaturas e implicaturas são apresentados. Para a interpretação do código linguístico existe a identificação livre de contexto, e a construção de inferências é baseada nas informações contidas nos contextos específicos. As inferências satisfazem o espaço entre a representação semântica e o significado do enunciado.

De forma oposta ao meme 7, o meme 12 apresentado na figura 19 não é apresentado em um grupo específico, mesmo assim parece ter sido processado pela maioria dos usuários. Acreditamos que a probabilidade de processamento, neste caso, tenha relação com a menor dependência de acesso aos contextos acerca de informações da origem do meme.

Dado o exposto, acreditamos que, em memes mais dependentes de informações específicas, a relevância parece ser mais provável para um grupo de usuários e menos para outro. Em um grupo virtual constituído por usuários que possuam interesses em comum, a relevância de processamento pode ser maior do que para um grupo que não compartilhe de tais interesses. As coletas apresentadas para o meme 7 foram feitas em uma página do Facebook em que o conteúdo compartilhado pelos usuários é exclusivamente referente à série *Game of Thrones*. Portanto, espera-se que, no mínimo, a maioria dos usuários inseridos em tal ambiente virtual possua informações em seus contextos acerca da série. De acordo com a nossa análise, consideramos que os usuários tenham processado o meme de forma esperada.

Como o processamento do discurso humorístico passa pela resolução do punchline, os comentários de alguns dos usuários nos fornecem subsídios que indicam que eles tenham chegado à resolução da incongruência no meme 7. Acreditamos que todos os usuários tenham decodificado a entrada lexical, tenham criado explicaturas e implicaturas para combinação com explicaturas e implicaturas das imagens. Tal processo ocorreu guiado pela relevância em

que as suposições selecionadas foram as que ofereceram algum tipo de efeito em contraste com um baixo esforço de processamento.

Conforme Yus (2016), o processo comunicativo é uma tentativa de tornar informações manifestas, e segundo Attardo (1994), no processamento humorístico temos mais de uma suposição manifesta, sendo que a escolha pela mais fraca, ou menos esperada, que é a que resolve a incongruência, é o que causa o efeito de humor. Cada enunciado pode possuir uma variedade de interpretações possíveis e compatíveis com o significado do código. Para a produção de efeito humorístico, o emissor prevê um possível caminho interpretativo que será percorrido pelo destinatário, e invalida tal caminho. É necessário que o destinatário desvie sua busca, optando por um caminho interpretativo menos esperado. É neste momento que ocorre o humor, com a percepção de que existe um outro caminho interpretativo necessário para a derivação do significado (ATTARDO, 1994).

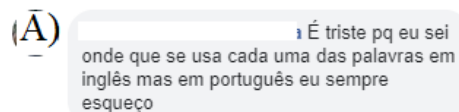
Considerando isso, no meme 7 “Hodor, de Game of Thrones”, que é altamente dependente de informações prévias, acreditamos que o humor está presente no momento em que o usuário encontra a entrada lexical da parte inferior do meme: “Banda favorita: The Doors”. Existe uma necessidade de desvio, pois a primeira entrada lexical apresenta algo já sabido pelos usuários que compartilham informações naquele ambiente virtual que é sobre Game of Thrones: o nome do personagem. Portanto a entrada lexical, ao parecer bastante óbvia, é o que possivelmente cria o desvio no processo interpretativo. A imagem pode fornecer subsídios para que a interpretação do meme seja reorganizada. No meme apresentado, podemos perceber tal característica quando, em um primeiro momento, o meme pode causar a falsa expectativa interpretativa de que alguma informação nova será apresentada, porém o usuário necessita fazer um desvio interpretativo ao perceber que não é este o conteúdo informativo. Nesta análise, nos parece bastante evidente que os cinco passos interpretativos explicitados por Yus (2018b) são possíveis de ser observado. A seguir, passamos para a próxima análise.

Figura 27: meme 15 “cavaleiros do apocalipse”



Fonte: Facebook<sup>69</sup>

Figura 28: comentários do meme “cavaleiros do apocalipse”



Fonte: Facebook

O meme 15 da figura 27 foi coletado no Facebook através da utilização da entrada lexical “meme dos cavaleiros do apocalipse”.

Como input linguístico no primeiro quadro o meme apresenta:

- (1) Through
- (2) Thought
- (3) Tough
- (4) Though

No segundo quadro:

- (1) Porque
- (2) Porquê
- (3) Por quê

<sup>69</sup> Disponível em:

<https://www.facebook.com/quemlerecorno/photos/a.213253392802505/360401091421067/?type=3&theater>  
Acesso em novembro de 2019.

## (4) Por que

Quanto às imagens, temos duas representações. No primeiro quadro, o meme apresenta quatro criaturas de aspecto sobrenatural. No segundo, temos o que aparentemente representa os cavaleiros templários<sup>70</sup>.

É esperado que o leitor acesse os contextos para derivação das premissas e posterior conclusão. Sendo o processo de interpretação dos memes dependente de contexto na criação de explicaturas e implicaturas, e texto e imagem processados consecutivamente, vejamos abaixo uma possível esquematização do processamento pragmático-cognitivo:

No nível de implicatura da imagem, as suposições possíveis seriam:

## (16)

S<sub>1</sub>: Na primeira imagem as quatro criaturas de aspecto sobrenatural podem estar representando os quatro cavaleiros do apocalipse<sup>71</sup>.

S<sub>2</sub>: A segunda imagem trata-se da representação dos cavaleiros templários.

S<sub>3</sub>: Os cavaleiros representados nas duas imagens parecem estar prestes a entrar em confronto.

As implicaturas são definidas como qualquer suposição criada que é implicitamente comunicada, neste caso em relação às imagens apresentadas. De acordo com o Cambridge Dictionary as definições de significado e pronúncia das entradas lexicais apresentadas no primeiro quadro seriam: (1) *through*, uma preposição ou advérbio e sua representação fonética /θru:/; (2) *thought*, passado irregular do verbo “think” ou um substantivo e sua representação fonética /θɑ:t; (3) *tough*, um adjetivo e sua pronúncia representada por /tʌf; e (4) *though*, uma conjunção representada, foneticamente, por /ðoʊ/.

Para a definição das entradas lexicais apresentadas na segunda imagem, de acordo com Bechara (2009), temos: (1) *porque* conjunção, que pode ligar duas orações, indica causa, explicação ou finalidade; (2) *porquê* é um substantivo, é o motivo, a razão; (3) *por quê* é a junção da preposição por com o substantivo quê, é usado em final de frase; e (4) *por que* é a

---

70 Ano de 1119, era o movimento que levou milhares de europeus para lutar na Palestina para recolocar sob o domínio cristão a terra onde Jesus nasceu e morreu. Ser um cavaleiro templário era enfrentar a morte em batalha por Cristo, o que significava uma passagem direta para o paraíso. Eram reconhecidos pelas suas vestes brancas com uma cruz vermelha.

71 Os Quatro Cavaleiros podem ser os quatro personagens descritos no livro bíblico de Revelação ou Apocalipse. Seriam eles; Peste, Guerra, Fome e Morte.

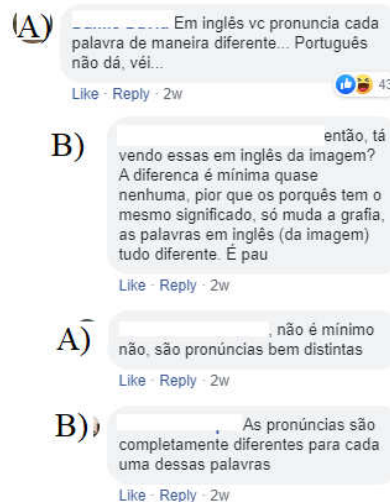


junção de *por* com o pronome interrogativo, e também é a junção da preposição *por* com o pronome relativo *que*.

Unindo entrada lexical e imagens, podemos, através da derivação da forma lógica e das inferências, afirmar que é uma comparação que apresenta palavras do português e palavras do inglês em lados oposto do campo de batalha, em “confronto”. Sendo que este confronto apresenta simbolicamente palavras problemáticas de serem pronunciadas ou escritas nas duas línguas.

Para que seja possível a derivação das explicaturas e implicaturas apresentadas, os indivíduos têm a sua disposição conjuntos de fatos manifestos, podendo que algumas das suposições estejam mais ou menos manifestas devido à relevância, que têm relação com o acesso e as informações contidas nos contextos acessados. Com isso, o comentário do usuário A na imagem 28 parece apresentar a derivação inferencial adequada. Ele comenta que sabe utilizar as palavras em língua inglesa, mas se confunde com as de língua portuguesa. Isto é, o usuário percebe que o meme apresenta uma comparação entre as duas línguas ao utilizar, principalmente, os inputs visuais apresentados nos quadros. Vejamos mais uma coleta de comentários para o meme 15 da figura 27.

Figura 29: comentários do meme “cavaleiros do apocalipse 2”



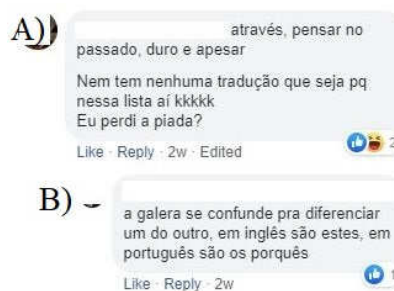
Fonte: Facebook

Na figura 29, o primeiro comentário parece percorrer o caminho interpretativo esperado, e uma conversa é iniciada com base no post do usuário A. O usuário B responde ao usuário A dizendo que a diferença é mínima entre as palavras, mas que os “porquês” teriam o mesmo significado e apresentariam diferença apenas na grafia, e termina com “*as palavras*

em inglês (da imagem) tudo diferente”. Em resposta, o usuário A escreve que a diferença não é mínima, as pronúncias são distintas, e, em resposta, o usuário B comenta que as pronúncias são diferentes para cada uma das palavras. Nesta conversa temos o que parece ser um mal-entendido, mas acreditamos que não em relação ao processamento do meme, mas sim em relação ao que o usuário B responde ao usuário A. O usuário B parece começar a argumentar sobre um ponto e depois falar sobre outro, e o usuário A, talvez por não ter percebido isso, parece compreender que o usuário B afirma que as pronúncias das palavras through, thought, tough e though são muito parecidas.

Através da nossa análise consideramos que houve um mal-entendido, mas que isso não ocorreu em virtude de um caminho interpretativo não esperado em relação ao meme, mas sim na interação entre os usuários. Passamos para a terceira coleta de comentários para o meme 15 da figura 27.

Figura 30: comentários do meme “cavaleiros do apocalipse 3”



Fonte: Facebook

Na terceira coleta, o usuário A faz uma tradução das palavras em inglês para o português e parece utilizar o significado literal da tradução das palavras para tentar compreender o meme. Ele questiona “*Eu perdi a piada?*”. O usuário B, em resposta ao A, parece fornecer uma explicação, dizendo que “*a galera se confunde pra diferenciar um do outro, em inglês são estes, em português são os porquês*”.

Nossa análise considera que, na terceira coleta, o usuário A parece não ter feito o caminho interpretativo esperado. É possível que o usuário não tenha feito as devidas derivações por ter concluído que as palavras em português seriam possíveis traduções do quadro anterior. Mesmo que o usuário A tenha conhecimento sobre as duas línguas, ele não é capaz de relacionar o que, de fato, o meme apresenta.

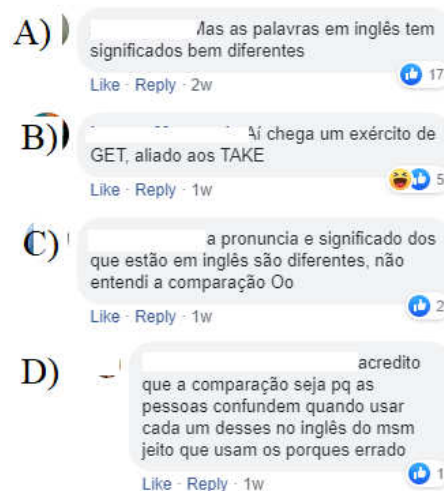
Assim sendo, fica evidente que o ambiente em que o meme está localizado também afeta o processamento. O meme apresentado foi retirado de uma página que geralmente faz

comparações entre as línguas portuguesa e inglesa, é de costume encontrar memes que apresentem questões de significado e traduções por exemplo. Por conta disso, acreditamos que o usuário A tenha feito o caminho interpretativo que lhe pareceu mais relevante: traduzir as palavras para tentar chegar à compreensão do meme de conteúdo humorístico. Como apontamos anteriormente, neste caso, a interpretação tomou um caminho não esperado, por conta disso, vemos que o ambiente é parte indissociável no processamento do significado (YUS, 2018b).

Concluimos que, mesmo este meme sendo considerado menos dependente de acesso às informações prévias em relação à imagem e mais dependente da entrada lexical, o usuário A da terceira coleta não foi, aparentemente, capaz de processar o meme da forma esperada, sendo esta uma interação malsucedida.

Vejamos a seguir mais uma coleta para o meme 15 . Na imagem abaixo apresentamos a quarta coleta de comentários.

Figura 31: comentários do meme “cavaleiros do apocalipse 4”



Fonte: Facebook

Na coleta quatro, o usuário A diz que as palavras em inglês têm significados bem diferentes, talvez esteja fazendo uma comparação em relação à tradução das palavras. O usuário B comenta que existiria um exército de “get” aliado a “take” por entrar na batalha. Comprendemos o comentário como uma sugestão de um tópico que talvez seja problemático para aprendizes de língua inglesa – as várias entradas lexicais possíveis com os verbos get e take. O usuário C comenta que a pronúncia e o significado das palavras em língua inglesa são diferentes e que não entendeu a comparação. Em resposta ao usuário C, o usuário D explica o

memes, comentando que acredita ser uma comparação entre dois conjuntos de palavras que possivelmente gerariam confusão para falantes de língua portuguesa – os “porquês”-, e para falantes e aprendizes de língua inglesa – *through, thought, tough* e *though*. Nossa análise apresenta que os usuários B e D conseguiram percorrer o caminho interpretativo esperado, e, por isto, criam as inferências esperadas; já A e C parecem não ter obtido sucesso em seu processo interpretativo. Classificamos B e D como bem-sucedidas e A e C como malsucedida. Para tal interpretação malsucedida, acreditamos que as suposições que tenham ficado mais evidentes, e, portanto, as selecionadas para a interpretação, tenham sido em relação à tradução literal para o português e a pronúncia dos dois conjuntos de palavras, visto que *through, thought, tough* e *though* possuem pronúncia distinta e *porque, porquê, por quê* e *por que* possuem pronúncia semelhante com uma diferença mais evidente na entonação que depende da classificação da palavra.

Passamos para o penúltimo meme apresentado nesta pesquisa e seus respectivos comentários e análises.

Figura 32: meme 16 “telekinesis”



Fonte: Facebook<sup>72</sup>

O meme 16 foi retirado do Facebook através da busca “telekinesis meme”. Ele apresenta dois quadros com imagens contendo uma entrada lexical em cada um deles. Na primeira imagem temos a entrada “telekinesis”, e na segunda imagem “telekenephews”. A imagem do primeiro quadro apresenta um homem com suas mãos direcionadas às duas

<sup>72</sup> Disponível em:

<https://www.facebook.com/languagewall/photos/a.456101023446/10157877754938447/?type=3&theater> Acesso em novembro de 2019

meninas as quais parecem levitar. Na segunda imagem temos quase o mesmo cenário, alterando apenas as duas meninas por dois meninos.

Após a leitura da entrada lexical, o conteúdo informativo fornecido pela imagem dos memes da internet pode fazer com que o usuário precise, de certo modo, refazer o processo inferencial – criação de explicaturas e implicaturas. Em outras situações, a entrada lexical irá fornecer subsídios para que o usuário necessite refazer uma nova leitura da imagem, resultando ou em uma nova explicatura visual ou levando até a derivação de uma implicatura visual que, primeiramente, parecia menos possível de ser derivada (YUS, 2018b). Dado o exposto, apresentamos uma possível derivação de suposições baseadas nas explicaturas e implicaturas que acreditamos serem as possíveis para o meme:

(17)

S<sub>1</sub>: Na imagem do primeiro quadro o homem é quem está fazendo as meninas levitarem.

S<sub>2</sub>: Na segunda imagem o homem é quem faz os meninos levitarem.

S<sub>3</sub>: Em relação à entrada lexical, temos no primeiro quadro, com as meninas, “telekinesis”.

S<sub>4</sub>: No segundo quadro, com os meninos, “telekenephews”.

Considerando as suposições acima, podemos derivar que: em inglês, a palavra telekinesis (telecinese) é representada foneticamente como /tɛlɪkɪ'ni:sis/, e a palavra nieces (sobrinhas) /ni:sis/, sendo a palavra nieces utilizada para o gênero feminino e nephews (sobrinhos) para o gênero masculino, concluímos que o meme faz um jogo com a pronúncia final da palavra. Na figura a seguir apresentamos a primeira coleta de comentários para o meme.

Figura 33: comentários do meme 16 “telekineses 1”



Fonte: Facebook

O usuário A comenta, em tradução nossa: “*Minha irmã teve gêmeos, um menino e uma menina. Ela chamou a menina de Denise e o menino de Denephew*”. O usuário B comenta: “*tão idiota, amei!*”. E o usuário C: “*Obrigado pela dose diária de trocadilhos engraçados, e, claro, pelo selo*”.

Consideramos que a quebra da expectativa acontece quando o usuário, ao processar a segunda imagem, precisa acessar em seus contextos informações relacionadas não mais a palavra *telekinesis*, mas sim atentar-se à pronúncia da palavra no primeiro quadro e o trocadilho que é feito em relação ao segundo quadro. Para tanto, o usuário precisa possuir informações específicas que o ajudarão a inferir tal trocadilho através do acesso ao conhecimento enciclopédico sobre as pronúncias das palavras e seus significados. Caso contrário, não atingirá o significado do meme e perceber o humor – a necessidade da resolução da incongruência.

Nossa análise considera o meme 16 da figura 32 como menos dependente de acesso aos contextos, mesmo assim, sem as imagens dos quadros o meme não poderia gerar tanto efeito humorístico e nem fornecer os subsídios para o processamento inferencial. Em relação à primeira coleta, acreditamos que os usuários A, B e C tenham atingido a compreensão esperada do meme. O usuário A apresenta outro trocadilho com as palavras “*The niece*” e “*Denise*” e “*The nephew*” e “*Denephew*”, o usuário B posta que amou a comparação e o usuário C ainda agradece pelo compartilhamento de trocadilhos humorísticos pela página.

Passamos para a segunda coleta de comentários para o mesmo meme.

Figura 34: comentários do meme “telekinesis 2”



Fonte: Facebook

São três comentários A, B e C. Sendo eles, em tradução nossa:

A: *“Por que está todo mundo rindo? Isso é bem preciso e exato. Falou bem!”*

B: *“Eu tive que rir muito!”*

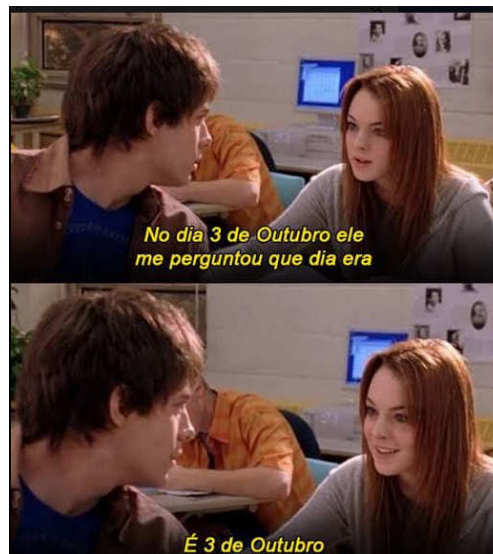
C: *“Rindo muito Language Nerds me faz querer ficar vivo. Mais trocadilhos (fico honrado em receber meu selo semanalmente)”*

Em relação à segunda coleta, consideramos que, através dos comentários A, B e C, os usuários tenham feito as inferências esperadas, e, por conta disso, consideramos como sendo uma interação bem-sucedida. Vemos que os usuários B e C utilizam emojis para expressar suas emoções, neste caso, o emoji é utilizado para expressar riso ou gargalhada, por este motivo, acreditamos que os usuários tenham feito as derivações e chegado as conclusões do significado do meme.

Mesmo em memes menos dependentes de informações específicas, a imagem atua como um limitador no sentido de que guia o usuário até um conjunto possível de suposições e não outro, isto é, pode tornar um conjunto de suposições mais manifesto do que outro. Vejamos que, mesmo que apenas com a entrada lexical seja possível compreender nuances humorísticas do meme, o input visual enriquece cognitivamente o processamento. Percebemos que este meme, que é menos dependente de contexto, apresenta um número maior de comentários de usuários que fazem as inferências esperadas, mas ressaltamos que nossa pesquisa não considerou como padrão a quantidade de comentários para a análise. Mesmo assim, acreditamos que em postagens de memes menos dependentes de conhecimento prévio específico, dependendo do ambiente em que são compartilhados, exista um maior número de usuários que sejam cognitivamente capazes de desempenhar o processamento inferencial, chegando às conclusões esperadas de significado do meme da internet.

Finalmente, chegamos ao meme 17 que será apresentado na figura 35, aos comentários e respectivas análises.

Figura 35: meme 17 “Mean Girls”



Fonte: Facebook<sup>73</sup>

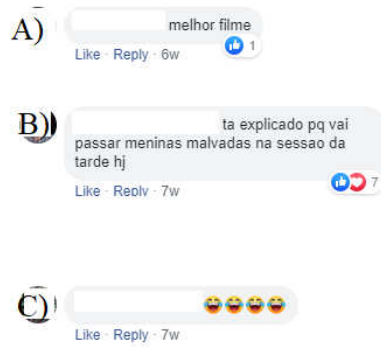
O meme 17 da figura 35 apresenta dois quadros. No primeiro, a imagem apresenta um menino e uma menina que aparentemente estão em um ambiente escolar. A entrada lexical é “*No dia 3 de Outubro ele me perguntou que dia era*”. No segundo quadro temos a mesma menina e o mesmo menino no mesmo ambiente, mas a imagem está mais aproximada em relação à primeira, e a menina parece estar feliz, percebemos que é uma sequência. A entrada lexical é “*é 3 de Outubro*”. Abaixo, apresentamos cinco coletas de comentários para o meme:

<sup>73</sup> Disponível em:

<https://www.facebook.com/papelpop/photos/a.180679861964262/725822807449962/?type=3&theater>. Acesso em outubro de 2019



Figura 36: comentários do meme “Mean Girls 1”



Fonte: Facebook

Figura 37: comentários do meme “Mean Girls 2”



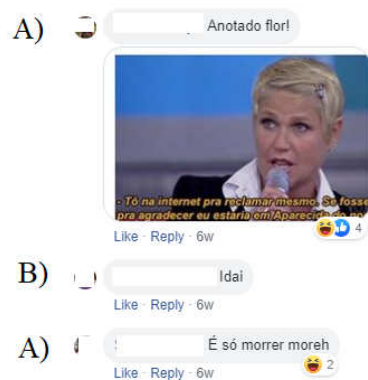
Fonte: Facebook

Figura 38: comentários do meme “Mean Girls 3”



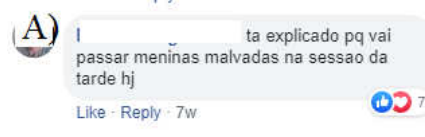
Fonte: Facebook

Figura 39: comentários do meme “Mean Girls 4”



Fonte: Facebook

Figura 40: comentários do meme “Mean Girls 5”



Fonte: Facebook

A coleta do meme 17 foi feita no Facebook utilizando na busca a entrada lexical “Memes Mean Girls”. Na primeira coleta há três comentários, em A a entrada lexical é “*melhor filme*”, em B “*ta explicado pq vai passar meninas malvadas na sessão da tarde hj*”. C utiliza apenas emojis para expressar riso ou gargalhada. Com o comentário de A, percebemos que o usuário parece querer expressar que aprecia o filme por alguma razão. Com o comentário de B, percebemos que o usuário parece compreender o motivo pelo qual o filme

Mean Girls será exibido em televisão, pois o dia em que o meme é postado é três de outubro. Data em que a emissora de televisão costuma exibir o filme.

Na segunda coleta, há dois comentários. O usuário A comenta e utiliza uma foto de uma televisão em que vemos uma cena do filme Mean Girls; o usuário B comenta “*Isso é muito barro*”.

Na coleta 3, o usuário A parece irritado ao comentar que todo ano é “*essa coisa de 3 de outubro*”; o usuário B, em resposta, escreve, ironicamente, para o usuário A processar o calendário. Com este comentário, o usuário B ironiza o comentário do usuário A de uma forma humorada. Ao pedir que o usuário A processe o calendário, o usuário B deixa evidente uma outra forma de interpretação para o comentário do usuário A. Todo ano teremos o dia três de outubro no calendário, isto é um fato. Porém, não é sobre o fato de existir o dia três de outubro no calendário que o usuário A demonstra insatisfação, mas sim sobre o fato de que todo o ano, no dia 3 de outubro, memes que fazem referência ao filme Mean Girls (e à cena que acontece no dia 3 de outubro no filme) são compartilhados nas redes sociais.

Com isso, é iniciada uma discussão que segue na coleta 4; o usuário A responde “*anotado flor*” e utiliza outro meme em resposta; o usuário B escreve “*Idaí*”; e o usuário A, em resposta, escreve “*é só morrer moreh*”. O meme utilizado na resposta apresenta a imagem de Xuxa<sup>74</sup>, a entrada lexical é “*tô na internet pra reclamar mesmo. Se fosse pra agradecer eu estaria em Aparecida*”.

Na quinta coleta temos apenas um comentário que diz “*tá explicado pq vai passar meninas malvadas na sessão da tarde hj*”.

Este meme nos chamou a atenção pois, no dia três de outubro de 2019, diversos usuários das duas redes sociais postaram e compartilharam-no. Por se tratar de um meme muito dependente de informações específicas, é necessário que sejam expostas as seguintes informações para que fique mais clara a resolução de nossa análise;

- i) o meme trata-se de dois frames retirados do filme Mean Girls<sup>75</sup>;
- ii) no filme, existe uma cena em que a personagem Cady, que está apaixonada pelo personagem Aaron Samuels, relata que no dia três de outubro ele

<sup>74</sup> Xuxa é uma apresentadora, atriz, cantora, empresária, e ex-modelo brasileira.

<sup>75</sup> Mean Girls é um filme americano lançado em 2004 dirigido por Mark Waters. A atriz americana Lindsay Lohan é a protagonista e interpreta Cady, uma ingênua garota que retornou aos Estados Unidos após viver na África e que vai à escola pela primeira vez aos dezesseis anos. O filme mostra Cady convivendo pela primeira vez em ambiente escolar e lidando com questões relacionadas à idade e ao ambiente escolar, o qual ela compara com o ambiente selvagem onde vivera na maior parte de sua vida.

perguntou que dia era e ela respondeu que era três de outubro, sendo este o dia em que eles se falaram pela primeira vez;

- iii) no dia três de outubro, muitos usuários das redes sociais compartilham o meme em questão;
- iv) uma emissora de televisão aberta, ao perceber o compartilhamento do meme, exibe o filme no dia três de outubro.

Sem as informações apresentadas, seria praticamente impossível compreendermos o meme, ou perceber humor em qualquer nível que seja.

No caso do meme 17 apresentado, acreditamos que o humor é estabelecido pelo fato de ser algo banal alguém perguntar que dia é, e mesmo assim, a personagem ficar feliz e entusiasmada. Compartilhar este meme no dia três de outubro é praticamente tradição nas redes sociais, e, no caso das coletas apresentadas, os usuários comentam que o filme em questão vai ou está sendo apresentado em TV aberta no dia três de outubro, que é a data em que o meme foi postado.

Percebe-se que, através dos comentários, um dos usuários parece achar repetitivo o compartilhamento do meme todos os anos na mesma data. Analisando o comentário do usuário A na coleta 3, podemos considerar que mesmo que o usuário não tenha percebido nuances humorísticas, ele parece ter acessado em seus contextos específicos informações acerca do filme, personagens, história e o fato de que o meme tem aparecido com certa frequência nas redes sociais no dia três de outubro dos últimos anos.

Outros comentários parecem achar o meme relevante e bem-humorado, eles fazem algumas outras referências que evidenciam que os usuários possuem em sua memória enciclopédica informações acerca de outros personagens do filme por exemplo. O usuário B da segunda coleta, por exemplo, faz uma referência a outra situação do filme ao comentar “*Isso é muito barro*”, esse enunciado é dito por outra personagem diversas vezes ao longo do filme, com isso percebemos que o usuário já está familiarizado com o enunciado, isto é, ele provavelmente já conhece o filme. A entrada lexical refere-se à tradução apresentada na versão dublada que foi utilizada para o enunciado “*That’s so fetch*” na versão original, ou seja, apenas alguém que conheça o filme, também na sua versão dublada, será capaz de processar o comentário postado pelo usuário.

A TR se encarrega de explicar como um falante pode chegar até uma proposição interpretativa contextualizada. Contudo assumir apenas o conteúdo das proposições explícitas/implícitas não é suficiente para explicar por que atos de comunicação de conteúdo

humorístico acabam sendo (ir) relevantes. Por isso, Yus (2018c) sugere que devem ser incluídos fatores que explicariam efeitos que são gerados neste tipo de interação irrelevante em relação ao conteúdo informativo, e altamente relevantes em relação a intenção comunicativa, mas que estão além da intenção do falante ou do próprio texto apresentado. Ele apresenta *non-propositional effects*, que são efeitos positivos criados durante o processamento do conteúdo humorístico. Esses efeitos seriam os compensadores da baixa informatividade fornecida pelos textos de humor, por este motivo, textos de humor, mesmo com baixa informatividade, podem ser altamente relevantes para um indivíduo. A criação desses efeitos é considerada pelo autor como “non-intended”, isto é, eles são gerados além do ato de comunicação, eles existem antes mesmo da atividade interpretativa e podem restringir sua eventual produção de (in)sucesso. Em outras palavras, *non-propositional effects* são utilizados para explicar um tipo de sentimento, emoção, possíveis sensações e impressões que textos de internet de conteúdo humorístico provocam nos usuários que são não intencionais, conseqüentemente, não são parte da comunicação do discurso humorístico, mas mesmo assim são advindas da comunicação. Estes efeitos podem fornecer benefícios aos usuários em diferentes níveis e adicionar relevância em textos humorísticos em ambiente virtual.

Assim sendo, a aparente irrelevância não está no nível do conteúdo do meme, pois, conforme Nissenbaum e Shifman (2017), memes podem parecer piadas insignificantes e idiotas enviadas e logo esquecidas, entretanto não são, haja vista que apesar de uma falta de seriedade, os memes são um produto da atual cultura digital, e, conseqüentemente, tipificam muitas das qualidades dessa forma de comunicação (MILNER, 2012; SHIFMAN, 2013 apud NISSENBAUM; SHIFMAN, 2017). Percebemos isso com o usuário A da coleta 37 que, ao postar uma foto do que parece ser a TV em que está assistindo ao filme, está comunicando sua identificação não apenas com o meme, mas com o grupo de usuários que compartilha informações acerca do filme Mean Girls e que compreende o significado global do meme de forma bem-sucedida. De modo geral, mesmo que se inicie uma leve discussão, consideramos que nas cinco coletas apresentadas os usuários tenham obtido uma interpretação bem-sucedida do meme.

Esta última coleta exemplifica que a aparente irrelevância de processamento do conteúdo para alguns usuários não pode ser interpretada como a falta de relevância do meme para todos os usuários. Como menciona Yus (2018c), o processamento de humor em ambiente virtual acontece de diversas formas, o conteúdo apresentado pode ser sim de baixo valor informativo, mas a relevância de processamento não está apenas neste sentido, ela também é dependente da derivação de efeitos não proposicionais e da identificação de alguns

atributos ou características de conexão com ou entre os usuários. Assim como na piada há uma espécie de pacto entre os usuários (SANTOS, 2014).

Como parte do fechamento desta pesquisa apresentaremos as conclusões finais para que se possa refletir acerca das hipóteses criadas, assim como faremos alguns comentários sobre as contribuições que esperamos ter feito para os estudos em pragmática considerando o aspecto linguístico em ambiente virtual sob o viés da Teoria da Relevância.

## CONCLUSÃO

Ao oferecer *corpora* ricos para coleta de dados, o ambiente virtual pode ser uma ótima forma de investigação acerca de questões de processamento pragmático. Buscamos desenvolver, através da exemplificação com os comentários, análises das interações linguísticas, classificando-as entre bem-sucedidas e malsucedidas sob o viés cognitivo-inferencial da Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1996). Da mesma forma, exemplificamos pontos da teoria com exemplos de enunciados que, de fato, foram comunicados por falantes de línguas naturais.

Em relação às duas hipóteses elaboradas: i) *a compreensão bem-sucedida se dá a partir da criação da alta relevância e do ambiente cognitivo, considerando a possível contribuição de contexto humorístico para tal*; e ii) *a compreensão malsucedida apresenta baixa ou nenhuma relevância para o processamento, considerando o conhecimento prévio como possivelmente determinante para tal*, acreditamos que a hipótese (i) é parcialmente corroborada, pois, mesmo em contexto humorístico, alguns comentários parecem não demonstrar que o usuário tenha criado as inferências esperadas. A hipótese (ii) parece ser corroborada, e, principalmente, em memes mais dependentes de acesso aos contextos percebeu-se mais comentários que parecem não fazer as inferências esperadas.

Durante o desenvolvimento das análises, percebemos que se fazia necessária a classificação entre memes mais dependentes de contexto e menos dependentes de contexto, pois o sucesso da análise e explicação do tipo de processamento está diretamente ligado às suposições acessadas que são representadas na mente dos usuários. Evidenciamos que memes mais dependentes de contexto, geralmente, são processados eficientemente em ambiente virtual em que um grupo de usuários compartilha algum interesse em comum. Enquanto que, para memes menos dependentes de contexto observamos que existiu um maior número de interações bem-sucedidas fora de grupos com usuários que compartilham algum interesse em comum. Vimos também que as imagens possuem papel tão importante quanto as entradas lexicais em relação ao processo inferencial do meme na produção de implicaturas e explicaturas. As imagens desempenham papéis essenciais no processamento, um deles é o de estreitar ou guiar o acesso a um conjunto de suposições e não a outro, assim como são estímulos ostensivos que, principalmente em discurso humorístico, podem levar o usuário a perceber a incongruência, gerando o efeito humorístico.

O humor pode ser vinculado como peça indissociável da compreensão de costumes do ser humano. Modifica-se e é adaptado de acordo com diversas questões de uma sociedade.

Portanto, é bastante pertinente a questões culturais (ATTARDO, 1994). Em um primeiro momento, pode-se, equivocadamente, pensar que uma teoria de natureza cognitiva não possa transitar entre questões de representação cultural, que podem ser também de natureza social, porém, encontramos na literatura alguns trabalhos que fazem este passeio com grande maestria (ATTARDO, 1994; GOLDNADEL & OLIVEIRA, 2007; HOICKA, 2014; SANTOS, 2014; YUS 2003, 2011, 2016, 2018a, 2018b, 2018c).

Para prover uma análise eficiente para os estudos linguísticos em pragmática, buscamos unir tanto as aplicações de uma teoria cognitiva quanto questões pertinentes ao processamento do humor. Olhamos para uma modalidade de comunicação que vem se tornando cada vez mais popular e utilizada, não só como rede social, como de fato é, mas para diversas situações de interação, comunicação e compartilhamento cultural.

A presente dissertação buscou exemplificar os principais pontos teóricos da Teoria da Relevância aplicada ao ambiente virtual em relação ao processamento dos memes de conteúdo humorístico pelos usuários das duas redes sociais mencionadas. Vimos que a relevância não está, definitivamente, no conteúdo apresentado pelo meme, que geralmente é de baixo valor informativo, mas o processamento é garantido pela derivação de efeitos não proposicionais característicos da conexão que é estabelecida entre os usuários. Observamos, com base em nossas análises, que a relevância de processamento será a relevância para um indivíduo. Neste sentido, intenção informativa e intenção comunicativa são revisitadas quando analisamos interações linguísticas em posts de memes de conteúdo humorístico.

Este trabalho não foca em questões de multimodalidade, por exemplo, mas acreditamos que exista um possível desenvolvimento a ser feito neste sentido, já que trabalhamos com o gênero meme da internet como nossa peça central.

Um dos problemas que acreditamos ter enfrentado está no nível de prover com grau de certeza se o processamento do meme da internet ocorreu de forma bem-sucedida ou malsucedida. Ressaltamos que analisamos o aspecto linguístico dos enunciados utilizados naquelas situações específicas. Elaboramos nossas análises adotando a criação de significado global, isto é, consideramos, também, outros recursos característicos das redes sociais para tal – o uso de emojis, imagens, outros memes, marcação de outros usuários. Porém, a verdadeira intenção do usuário não pode ser determinada além do que os comentários nos fornecerem linguisticamente.

Mesmo assim, acreditamos que, como adotamos a ótica da pragmática, observar questões de uso da língua se faz necessário para que, talvez, possamos compreender o



processamento cognitivo da linguagem humana, com exemplos reais de falantes de línguas naturais como os observados nas coletas apresentadas nesta pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- ATTARDO, Salvatore. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Walter de Gruyter gmbh & co., 1994.
- AUSTIN, John Langshaw. *How to Do Things with Words*. New York: Oxford University Press, 1995.
- BECHARA, Evanildo. *Moderna Gramática Portuguesa*. 37.ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- BLACKMORE, Susan. *Evolution and Memes: The Human Brain as a Selective Imitation Device*, 2001. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/019697201300001867>. Acesso em: 9 nov. 2018.
- \_\_\_\_\_. *Meme, Myself, I*, 1999. Disponível em: <https://www.susanblackmore.uk/journalism/meme-myself-i/>. Acesso em: 9 nov. 2018.
- CARSTON, Robyn. Relevance Theory and the Saying/Implicating Distinction. In: HORN, L. WARD, G. *The Handbook of Pragmatics*. Oxford: Blackwell, 2006.
- CHOMSKY, Noam. Two Notions of Modularity. In: ALMEIDA, R. G.; GLEITMAN, L. R. (org) *On Concepts, Modules, and Language. Cognitive Science at its Core*. New York: Oxford, 2018.
- CLARK, Billy. *Relevance Theory*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- DAWKINS, Richard. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press, 1989.
- DENNET, Daniel. *The Evolution of culture*, 1999. Disponível em: <https://www.edge.org/conversation/the-evolution-of-culture> . Acesso em: 20 dez. 2019.
- FORCEVILLE, Charles; Clark, Billy. Can pictures have explicatures? **Revista Linguagem em (Dis)curso**, Santa Catarina, v. 14, n. 3, p. 451–472, 2014.
- FORCEVILLE, Charles. Relevance Theory as Model for Analysing Visual and Multimodal Communication. In: MACHIN D. (ed.). *Visual Communication*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2014.

GOLDNADEL, Marcos; OLIVEIRA, Rita de Cássia. Teoria da Relevância e Interpretação Textual: Uma Ilustração Através de Textos de Humor. **Revista Entretextos**, Paraná, v.7, n.1, p.123–137, 2007.

GRICE, Herbert Paul. *Studies in the Way of Words*. Cambridge, MA.: Harvard University Press, 1989.

\_\_\_\_\_. Logic and Conversation. In: COLE, P.; MORGAN, J. *Syntax and Semantics*. Academic Press: Cambridge, MA, v.3, p. 41–58, 1975.

HOICKA, Elena. The Pragmatic Development of Humor. In: MATTHEWS, D. (org). *Pragmatic Development in First Language Acquisition*. John Benjamins Publishing Company: USA, 2014.

HUANG, Yan. *Pragmatics*. Oxford University Press: Oxford, 2007.

IBAÑOS, Ana Maria Tramunt. Relevância, Cognição, Inferência e Processos dedutivos; RAUEN, Fábio José. Sobre Relevância e Irrelevâncias. In: CAMPOS, J. RAUEN, F. J. (org.) *Tópicos em Teoria da Relevância*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

\_\_\_\_\_. Algumas Considerações Informais sobre Inferência. **Revista Linguagem em Discurso**, Santa Catarina, v. 5, p. 151–160, 2005.

JODŁOWIEC, Maria. *The Challenges of Explicit and Implicit Communication*. Peter Lang GmbH: Frankfurt, 2015.

KONSTANTINEAS, Charalambos; VLACHOS, George. *Internet Memes: Humor in Late Modernity and Encroachment Upon the Mainstream*, 2012. Disponível em: <https://docplayer.net/7743412-Internet-memes-humor-in-late-modernity-and-encroachment-upon-the-mainstream-charalambos-konstantineas-george-vlachos.html> . Acesso em: 20 dez. 2019.

LEVINSON, Stephen Curtis. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

MERCIER, Hugo; SPERBER, Dan. *The Enigma of Reason*, Cambridge: Harvard University Press, 2017.

NISSENBAUM, Asaf; SHIFMAN, Limor. *Internet Memes As Contested Cultural Capital: The Case Of 4chan's /B/ Board*, 2017. Disponível em:

[https://www.folklore.ee/rl/fo/konve/ishs2018/wp-content/uploads/2017/10/Kuipers-seminar4\\_NissenbaumShifman-2015.pdf](https://www.folklore.ee/rl/fo/konve/ishs2018/wp-content/uploads/2017/10/Kuipers-seminar4_NissenbaumShifman-2015.pdf) Acesso em: 20 dez. 2019.

RECUERO, Raquel Cunha. Memes e Dinâmicas Sociais em Weblogs: Informação, Capital Social e Interação em Redes Sociais na Internet. **Revista Intexto**, Rio Grande do Sul, ed. 15, p. 124–140, 2006.

SANTOS, Sebastião Lourenço dos. *O Enigma da Piada*. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2014.

SILVEIRA, Jane Rita Caetano da Silveira; FELTES, Heloísa Pedroso de Moraes. *Pragmática e Cognição: A Textualidade pela Relevância e Outros Ensaio*. 2 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

SPERBER, Dan. *Explaining Culture: A Naturalistic Approach*. Oxford: Blackwell, 1996.

SPERBER, Dan. & WILSON, Deirde. *Relevance: Communication and Cognition*. UK. Oxford: Blackwell, 1996.

THROUGH; THOUGHT; TOUGH; THOUGH. Cambridge Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/us/> Acesso em: 16 jan. 2020.

TOMASELLO, Michael; CARPENTER, Malinda; CALL, Josef; BEHNE, Tanya; MOLL, Henrike. Understanding and Sharing Intentions: The Origins of Cultural Cognition. **Behavioral and Brain Sciences**, Cambridge, v. 28, n.5, 675– 691, 2005.

YUS, Francisco. *Identity-Related Issues in Meme Communication*, 2018a. Disponível em: <https://personal.ua.es/francisco.yus/site/memesIP.pdf>. Acesso em: 28 set. 2018.

\_\_\_\_\_. *Multimodality in Memes. A Cyberpragmatic Approach*, 2018b. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/327234228\\_Multimodality\\_in\\_Memes\\_A\\_Cyberpragmatic\\_Approach](https://www.researchgate.net/publication/327234228_Multimodality_in_Memes_A_Cyberpragmatic_Approach). Acesso em: 20 dez. 2019.

\_\_\_\_\_. *Positive non-humorous effects of humor on the Internet*, 2018c. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/322420988\\_Positive\\_non-humorous\\_effects\\_of\\_humor\\_on\\_the\\_Internet](https://www.researchgate.net/publication/322420988_Positive_non-humorous_effects_of_humor_on_the_Internet) Acesso em: 20 dez. 2019.

\_\_\_\_\_. *Humor and Relevance*. (vol.4). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2016.

\_\_\_\_\_. *Cyberpragmatics Internet-mediated Communication in Context*. University of Alicante: John Benjamins Publishing Company, 2011.

\_\_\_\_\_. *Humor and the Search for Relevance*, 2003. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/223013239\\_Humor\\_and\\_the\\_search\\_for\\_relevance](https://www.researchgate.net/publication/223013239_Humor_and_the_search_for_relevance) Acesso em: 20 dez. 2019.

WHARTON, Tim. *Pragmatics and Non-Verbal Communication*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Pró-Reitoria de Graduação  
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar  
Porto Alegre - RS - Brasil  
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564  
E-mail: [prograd@pucrs.br](mailto:prograd@pucrs.br)  
Site: [www.pucrs.br](http://www.pucrs.br)