

Comunicação Mediada por Humor: a legitimação do discurso humorístico pela página Notícias do Senado no Facebook

Taiane de Oliveira Volcan¹
Universidade Católica de Pelotas

Title: *Humor mediated communication: The legitimization of the humoristic discourse by the page Senate News on Facebook.*

Abstract: *The popularization of computer-mediated communication has enabled the emergence of new forms of production meaning in the network. Based on the computer mediated discourses analysis - CMDA, this article analyzes the publication of a meme by Senate News Facebook page. Taken as a legitimization of the humor discourse as own discursive practice of the medium. For this analysis are considered aspects such as structure, meaning, interaction, social behavior and multimodality. We observed a practice recognition process, not only due to the meme use by an official website of the government, but also by users which legitimized the publication through likes, comments and shares. These results demonstrate not only the popularity, but the legitimacy of the use of humor as a way to communicating in the social network.*

Keywords: *Computer mediated communication. Humor. CMDA.*

Resumo: *A popularização da comunicação mediada por computadores vem possibilitando o surgimento de novas formas de produção de sentido na rede. Com base na análise de discurso mediada por computador - CMDA, este trabalho observa a publicação de um meme pela página Notícias do Senado no Facebook, considerando-o como uma legitimação do discurso humorístico enquanto prática discursiva própria do meio. Para esta análise são considerados aspectos como estrutura, sentido, interação, comportamento social e multimodalidade. O que foi observado foi um processo de reconhecimento da prática, não apenas em função do uso do meme por uma página oficial do governo, como também por parte dos usuários que legitimaram a publicação através de curtidas, comentários e compartilhamentos. Estes resultados demonstram não apenas a popularização, mas a legitimação do uso do humor como forma de comunicação na rede social.*

Palavras-chave: *Comunicação mediada por computador. Humor. CMDA.*

¹ Mestranda em Letras da Universidade Católica de Pelotas.

Introdução

A compreensão das transformações de práticas sociais e da comunicação no contexto da internet é um importante campo de estudos que, embora não seja novo, está em constante desenvolvimento. A facilidade de observação e coleta de dados no ambiente digital (HERRING, 2004) resultam em um ambiente de estudos extremamente rico para o desenvolvimento das ciências sociais.

Neste contexto, surge a proposta deste artigo, a partir da observação da popularização do discurso humorístico nas redes sociais, buscamos compreender a apropriação e os reflexos destas construções discursivas. Motivado pela apropriação do discurso humorístico por uma página oficial da administração pública federal - Notícias do Senado - buscamos aprofundar a discussão sobre o tema e sobre o seu potencial como mecanismo de difusão de informação na rede.

Para este estudo, retomamos conceitos sobre Redes sociais na internet, Memes e Humor. Como metodologia de análise, escolhemos a abordagem proposta pela pesquisadora americana, Susan Herring, de Análise de Discurso Mediado por Computador - CMDA. A abordagem é uma proposta que reúne métodos de análise linguística e os aplica ao contexto da Comunicação Mediada por Computador.

Redes sociais na internet

O surgimento e a popularização de computadores e outros dispositivos com acesso à internet, trouxe diversas mudanças para a sociedade, com destaque para as possibilidades de expressão e de sociabilização através destes recursos (RECUERO, 2008, p.24). Os sujeitos passam a ter novas possibilidades de se representar e interagir, redefinindo e criando novos processos de comunicação e interação em função do meio.

O estudo das práticas sociais em ambientes virtuais - através de e-mails, chats, fóruns e, posteriormente, os sites de

rede social - tem como objetivo, principalmente, a compreensão e otimização destes processos, emergentes na sociedade contemporânea. Neste contexto, o estudo das práticas sociais através da comunicação mediada por computador² passa a ter especial destaque, em função da facilidade da observação e da coleta de dados nestes ambientes, uma vez são deixados traços textuais espontâneos, o que não ocorre na comunicação oral (HERRING, 2004).

A Comunicação Mediada por Computador pode ser realizada através de diversas plataformas disponíveis no ciberespaço, porém as redes sociais, em função do seu caráter amplo e consideravelmente público, permitem que sejam estabelecidos padrões, através da observação das interações entre sujeitos conectados. O estudo de redes se apresenta, assim, como uma importante ferramenta para a compreensão da comunicação mediada por computador.

As redes, através de suas estruturas, apresentam uma representação virtual da sociedade, em suas mais diversas esferas. Através delas é possível observar a representação e a adaptação ao meio de diversas práticas sociais, como amizade, relacionamentos amorosos, profissionais e até mesmo dinâmicas familiares. Um outro elemento importante de análise é a observação da auto representação dos sujeitos e do papel que assumem no contexto de sua rede - seja chefe, pai, amigo, entre outros. Esta “sociedade digital” cresce constantemente e, cada vez mais, tem se tornado representativa³ e, portanto, significativa para a compreensão da sociedade atual.

O estudo das redes sociais na internet é desenvolvido com base na observação das práticas sociais construídas por usuários de ferramentas de redes sociais, estas ferramentas, normalmente sites, possibilitam que os atores sociais se conectem entre si, constituindo assim suas redes. Ao participar de uma rede, os usuários se apropriam⁴ da ferramenta e

² Comunicação estabelecida entre humanos através da instrumentalidade de computadores. (HERRING, 2001, p.1)

³ Em dezembro de 2013 o Facebook já possuía mais de 1,23 bilhão de usuários no mundo, conectados através de uma única rede.

constroem o seu próprio modo de produzir sentidos, criando práticas características daquele ambiente, que acabam sendo naturalizadas pelos demais usuários. Recuero (2008) define o estudo das redes sociais como:

Uma rede é uma metáfora para observar padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. A abordagem de rede tem, assim, seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões... O estudo das redes sociais na Internet, assim, foca o problema de como as estruturas sociais surgem, de que tipo são, como são compostas através da comunicação mediada pelo computador e como essas interações mediadas são capazes de gerar fluxos de informações e trocas sociais que imputam essas estruturas. (RECUERO, 2008, p. 24).

Um fator importante sobre as redes sociais, é que tanto a sua constituição, como os padrões que se consolidam nela, não resultam apenas do suporte. Os sites de redes sociais não são a rede, mas sim o suporte técnico necessário para que sujeitos se organizem em rede na internet, o que constitui de fato a rede são os usuários e as conexões que estes estabelecem em si. Da mesma forma, o que deve ser observado para a análise dos padrões sociais que surgem na rede não são as possibilidades oferecidas pelo meio, mas a forma como os usuários se apropriam e utilizam estas possibilidades.

Neste trabalho, iremos analisar o site de rede social Facebook, que surgiu como uma proposta de rede para estudantes universitários e todo o seu desenvolvimento posterior se deu em função da aceitação e da apropriação dos usuários. A ferramenta foi, por muitos anos, uma plataforma de

⁴ "A apropriação é, assim, ao mesmo tempo forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também forma de desvio (deviance) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições. (LEMOS, 2001)

relacionamento sujeito *vs* sujeito, não permitindo a participação de instituições, a inserção destas ocorreu em um segundo momento, quando empresas e organizações passam a perceber outros possíveis usos para os sites de redes sociais.

Assim, desde 2004 diversas práticas foram sendo estabelecidas pelos usuários e algumas legitimadas pelo site de rede social. Alguns exemplos são: a criação perfis e, posteriormente, de páginas personalizadas para casais que identificavam na rede a existência do relacionamento, a inserção oficial de Hashtags⁵ e, mais recentemente a difusão de Memes, que observaremos a seguir.

Mememes

O termo meme foi apresentado em 1979, por Richard Dawkins, em seu trabalho “O Gene Egoísta”, onde ele aplica a teoria da evolução genética nos estudos culturais. Ele acreditava que delimitar as descobertas evolucionistas ao campo da biologia e da medicina, seria limitar o seu potencial de descrição da evolução humana. Para Dawkins transmissão cultural é análoga à transmissão genética no sentido de que, embora seja basicamente conservadora, pode originar um tipo de evolução (1979).

O autor denomina os genes de replicadores, que seriam os mecanismos de difusão de certos modelos, consideravelmente estáveis. O autor afirma que, assim como os genes se propagam pulando de corpo para corpo, os mememes - aproximação da palavra grega *mimeme* ao termo *gene* - propagam-se através dos cérebros dos sujeitos, por meio de um processo que pode ser chamado, em sentido amplo, de imitação (Dawkins, 1979).

Nas redes sociais os mememes são construídos, normalmente, com base na linguagem informal e humorística,

⁵ Hashtags são palavras-chave antecedidas pelo símbolo "#", que designam o assunto o qual está se discutindo em tempo real no twitter e também foi adicionado ao Facebook e Instagram. As hashtags viram hiperlinks dentro da rede e são indexáveis pelos mecanismos de busca.

aproximando-se de piadas, e se caracterizam por viralizar informações. Eles podem ser classificados com base na fidelidade à cópia, longevidade, fecundidade e alcance. Neste trabalho analisaremos um meme considerado replicador. Memes replicadores são aqueles que apresentam uma reduzida variação da versão original, a sua principal função é informar determinado fato, os principais valores presentes nestes memes são reputação, visibilidade e autoridade (RECUERO, 2009).

Humor

Os estudos relacionados ao humor aparecem, ao longo dos anos, em diferentes campos do conhecimento, com grande destaque para a psicanálise, embora sua expressão esteja profundamente relacionada com a questão linguística, este ainda é um campo pouco explorado. Assim, observaremos neste trabalho o humor, buscando aprofundar a reflexão sobre o tema no campo da linguística e, também, observar a sua evolução no contexto tecnológico atual.

Freud (1905) observa o funcionamento dos chistes⁶ enquanto manifestação do inconsciente humano. O autor o aponta como um recurso do inconsciente para manifestar, através de gracejos, assuntos que não seriam bem abordados/recebidos se não através do humor. Ele os conecta, ainda, com a questão da linguagem, "um chiste é a conexão ou a ligação arbitrária, através de uma associação verbal, de duas idéias, que de algum modo contrastam entre si" (FREUD, 1905, p.9).

Em 1927 Freud retoma a questão, abordando o cômico como um recurso psicológico do homem para lidar com determinadas situações da realidade. Observamos, assim, que o autor coloca - nos dois momentos - o humor como um recurso

⁶ Segundo a definição do dicionário Michaelis, 1 Dito conceituoso e engraçado; facécia, pilhéria. 2 Graça natural. 3 Cantiga burlesca e obscena, caída em desuso. Na psicanálise e nas ciências sociais, o conceito tem sido amplamente utilizado como definição de ato cômico per se ou capaz de provocar o riso.

da mente para lidar com situações da realidade, seja protegendo-nos de traumas ou possibilitando a materialização de determinados assuntos complexos. O cômico é, assim, apresentado como um escape, uma espécie de instinto inconsciente que faz parte da natureza do homem.

Assim como Freud determina o humor como uma capacidade da mente humana, Henri Bergson (1924) , apresenta o humor não apenas como um recurso da mente, mas como uma característica exclusiva do homem. O autor também condiciona o risível a dois fatores, o primeiro é a anestesia momentânea de sentimentos - como piedade, clemência, e afeição - o risível designa, assim, somente à inteligência pura. O segundo é que o riso deverá ser relacionado com elementos da vida cotidiana, ou seja, ele necessita de uma significação social.

O fator social é complementado por Vladimir Propp (1978) por um condicionamento temporal, o autor defende que as condições do risível advém do contexto não apenas social, como também histórico, fazendo, assim, com que determinadas situações sejam cômicas em uma época e opostas ao cômico em outras. Com estes dois últimos pontos, o autor delimita os aspectos necessários para que algo se torne risível, apresentando, assim, as condições mínimas para a formulação do humor.

Além de conceituar de forma ampla o humor, é importante pensar o cômico enquanto um objeto de análise e, portanto, estabelecer categorias de observação deste. Adotaremos aqui a categorização do cômico proposta por Vladimir Propp (1978), onde o autor retomada e sistematiza diversas teorias propostas, até então, sobre o humor.

Considerando tudo aquilo que pode produzir o riso, embora não o condicionem, Propp (1978) aponta as seguintes categorias do risível: (1) A natureza física do homem, (2) A comicidade de semelhança, (3) A comicidade das diferenças, (4) O homem com aparência de animal, (5) O homem coisa, (6) A ridicularização das profissões, (7) A paródia, (8) O exagero cômico, (9) O malogro da vontade - ou infortúnio do acaso, (10)

O fazer alguém de bobo, (11) Os alogismos - ou incapacidade cômica - e a (12) A mentira.

Podemos observar ainda, com base nas categorias propostas por Propp (1978) e na concepção do humor de Ernst (1994), elementos pontuais que envolvem a construção do humor: 1º) *a presença de elementos de contradição*, que irão, justamente nesta relação de opostos produzir o riso; 2º) *um processo de desmistificação*, que será o momento de revelação onde a mentira, a brincadeira, a semelhança ou a diferença irão produzir o efeito cômico; 3º) *a imprevisibilidade*, que produzirá o riso mesmo diante de uma malogro da vontade ou de um infortúnio provocado pelo próprio sujeito ou por outrém; 4º) *a liberação de tensões*, que permite ao protagonista e ao espectador rirem de seu próprio revés, ou de situações que em determinado momento possa ter se apresentado como tensa ou até mesmo trágica; 5º) *a ruptura com a ordem e os padrões estabelecidos*, que na relação com o inesperado e o improvável irão produzir o riso e a 6º) *a introdução do diferente*, seja através do inesperado ou até mesmo do grotesco permitirá um deleite cômico.

Análise de discurso mediado por computador

As práticas de interação e comunicação no ambiente virtual podem ser observadas e compreendidas através de diferentes perspectivas teóricas, de acordo com os questionamentos, objetivos e filiações do pesquisador. Ao optarmos por analisar os aspectos linguísticos do processo de CMC, utilizaremos a metodologia proposta por Herring (2004) de Análise de Discurso Mediado por Computador, uma abordagem que enfoca os aspectos linguísticos da CMC e o seu funcionamento através desta mediação.

O discurso mediado por computador não se apresenta como mera digitalização de práticas sociais, embora carreguem muitos de seus traços, mas sim como uma construção de práticas sociais em um novo ambiente. Assim, o estudo do discurso mediado por computador surge como uma tentativa de

compreender as transformações da língua em função da influência do meio digital.

Ao retomar o debate sobre a Comunicação Mediada por Computador focando nos aspectos linguísticos do processo de comunicação, Herring (2004) passa a utilizar o termo Discurso Mediado por Computador, que ela define como a “comunicação produzida quando humanos interagem uns com os outros através da transmissão de mensagens via rede de computadores.”⁷

O CMD estuda as mensagens textuais produzidas no ambiente virtual, considerando a formulação destas e seu o processo de evolução e adaptação ao meio. Recuero (2010) afirma que na conversação mediada por computador o suporte é subvertido pela apropriação, sendo o sentido resultante das formas de organização e estruturação estabelecidas pelos usuários da rede. Ou seja, os discursos que circulam pela rede não se constituem apenas enquanto transcrições dos discursos orais, eles se constroem através da apropriação do meio pelos usuários.

A análise de discurso mediado por computador é um método de pesquisa que analisa o comportamento interativo online e, para isso, aplica métodos adaptados das disciplinas focadas na linguagem como a linguística, comunicação e retórica para analisar a comunicação mediada por computador (HERRING, 2001). A análise destes dados busca compreender os processos de construção da comunicação no ambiente virtual através da linguagem, assim como detectar novos padrões que se constituem a partir deste meio.

A CMDA se constitui, então, como uma metodologia de análise linguística dos fenômenos conversacionais que se emergem deste novo ambiente social, a internet. Considerando a máxima de McLuhan (1964) que o meio é a mensagem, os estudos relacionados com a produção de discursos no meio virtual, entendem que diferentes aspectos, tanto técnicos - a

⁷ Tradução da autora para "Computer-mediated discourse is the communication produced when human beings interact with one another by transmitting messages via networked computers."

influência do meio - quando sociais - os sujeitos - atuam nestas produções, adaptando e possibilitando o surgimento de novas práticas de interação.

A CMDA observa o funcionamento da linguagem com base em quatro níveis da linguagem: Estrutura, Significado, Interação e Comportamento Social. Na estrutura observa-se a formação das palavras, expressões e frases. o significado analisa o sentido das palavras, intenção do sujeito e, pode ser analisado, com base na análise semântica e pragmática. A análise de interações dá conta dos turnos de fala, padrões estabelecidos e as dinâmicas de conversação dos grupos. Por último, o comportamento social, observa as dinâmicas sociais, conflitos, poder, influência e estilo do discurso. Em 2004, quando publicou pela primeira vez um trabalho descritivo sobre a metodologia, Herring organizou os níveis de análise da CMDA conforme a tabela 1.

Tabela 1 - Os quatro níveis da CMDA (Herring, 2004).

Nível	Questões	Fenômeno	Métodos
Estrutura	Oralidade; formalidade; eficiência; expressividade; complexidade; características de gênero; etc.	Tipográfico; ortográfico; morfológico, sintaxe; esquema discursivo; convenções de formatação; etc.	Linguística estrutural e descritiva; análise textual; corpus linguístico; estilística.
Significado	Qual a intenção; O que é comunicado; O que é realizado.	Significado das palavras; atos de fala; trocas; etc.	Semântica e pragmática.

Interação	Interatividade; tempo; coerência; reparo; interação como construção; etc.	Turnos; seqüências; trocas; tópicos; etc.	Análise de conversação e etnometodologia.
Comportamento Social	Dinâmicas sociais; poder; influência; identidade; comunidade; diferenças culturais; etc.	Expressões linguísticas de status; conflitos; negociações; gerenciamento de face; jogos; estilos discursivos; etc.	Sociolinguística interacional; análise crítica do discurso e etnografia da comunicação.

Considerando as transformações na comunicação mediada por computador, resultantes do processo de transformação da internet, conhecido como Web 2.0, a pesquisadora publicou em 2012 uma atualização da abordagem proposta por ela em 2004 - a Análise de Discurso Mediado por Computador (CMDA) - onde, considerando as novas características dos discursos produzidos, propõe a inclusão de um quinto nível de análise na CMDA, a análise dos discursos multimodais, descrita na tabela 2.

Tabela 2 - Um quinto nível do paradigma da CMDA (Herring, 2012).

Nível	Questões	Fenômeno	Métodos
Comunicação multimodal	Efeitos do modo; coerência do cruzamento de modos; gerenciamento de referência e endereçamento; geração e espalhamento de unidades gráficas de sentido; co-atividade de mídia; etc.	Escolha do modo; texto em imagem; citações em imagens; deixis e posição espacial e temporal; animação; etc.	Semiótica social; análise de conteúdo visual; estudo de filmes.

A escolha da metodologia CMDA para a análise das amostras que compõe este trabalho, parte da constatação da popularização de uma prática linguística específica que tem se destacado nos discursos mediados por computador, principalmente nas redes sociais, é a construção de discursos através da comicidade.

Esta popularização - que apresenta-se como um importante campo de análise da construção de sentidos através da interface humorística da rede - ganhou especial destaque após a sua legitimação - enquanto mecanismo de difusão de informações na rede - em uma publicação da página "Notícias do Senado", um dos canais oficiais de comunicação da administração pública federal.

Assim, a escolha do tema de análise se deu em função da constatação da discursivização através do humor como prática emergente e frequente na rede social Facebook. Já a escolha do corpus da análise, foi baseada em um fenômeno específico dentro deste contexto, a legitimação desta prática por uma página oficial do estado, através de uma publicação cujo objetivo foi, através do humor, combater a difusão de informações falsas, relacionadas ao Senado, nas redes sociais.

Nesta estudo de caso foram avaliados os quatro níveis de análise propostos pela CMDA, com foco também nos aspectos multimodais, constitutivos deste discurso. A publicação foi coletada na página Notícias do Senado - representação oficial do senado no site de rede social Facebook⁸ - no dia 19 de junho de 2014.

Figura 1: Publicação da página Notícias do Senado, do dia 10 de junho de 2014.⁹



⁸ O Facebook (originalmente, the facebook) foi um sistema criado pelo americano Mark Zuckerberg enquanto este era aluno de Harvard. A ideia era focar em alunos que estavam saindo do secundário (High School, nos Estados Unidos) e aqueles que estavam entrando na universidade. Lançado em 2004, o Facebook é hoje um dos sistemas com maior base de usuários no mundo... O Facebook funciona através de perfis e comunidades. Em cada perfil, é possível acrescentar módulos de aplicativos (jogos, ferramentas, etc.). O sistema é muitas vezes percebido como mais privado que outros sites de redes sociais, pois apenas usuários que fazem parte da mesma rede podem ver o perfil uns dos outros. (Recuero, 2008)

⁹ <https://www.facebook.com/SenadoFederal/photos/a.653294118019780.1073741882.150311598318037/885321491483707/> Acesso em 10 de agosto de 2014.

O caso da página Notícias do Senado

No dia 10 de junho de 2014, a página *Notícias do Senado*, no Facebook, publicou um conhecido meme da rede social, no qual aparece o super-herói Batman dando um tapa em seu escudeiro Robin. O meme é bastante popular na rede, tendo sido adaptado com diferentes frases, sempre em um contexto onde o herói repreende Robin por algo que este fala. Na adaptação da página do Senado, as frases utilizadas foram: Robin: *Você viu?! O Senado aprovou a bolsa-prostitut...* Batman: *PARA DE ESPALHAR NOTÍCIA FALSA! Veja no site do Senado o que realmente é votado!*

A publicação recebeu, até o dia 19 de junho, 4.957 curtidas, 397 comentários e foi compartilhada por 20.237 usuários. A página, que é o canal oficial do Senado no Facebook¹⁰, possui atualmente mais de 129 mil curtidas, sendo

¹⁰ Segundo a descrição da página: "Esta conta é gerenciada por jornalistas da Agência Senado. Quem nos segue deve esperar postagens diárias com links para reportagens da Agência Senado.

Além disso, poderemos oferecer:

- Cobertura ao vivo de eventos no Senado Federal;
- Grande número de postagens em dias de intensas votações ou acontecimentos relevantes;
- Alertas sobre conteúdo da Agência Senado em outras plataformas nas redes sociais;
- Alertas para conteúdos de outros veículos de comunicação do Senado;
- Pedidos de opiniões sobre determinados assuntos e para participação em enquetes.

Se você nos seguir no Twitter, nós o seguiremos de volta. Isso é automático. Ser seguido por nós não implica apoio de nenhuma forma.

Atualizaremos e monitoraremos nossas contas no Twitter e Facebook durante o horário comercial, de segunda à sexta, ou quando houver atividade legislativa além desse horário. Porém, se os sites das redes sociais estiverem fora do ar, não poderemos manter as páginas atualizadas.

A participação de nossos leitores é bem-vinda e nos esforçaremos para participar da conversa sempre que possível. No entanto, não temos condição de responder individualmente todas as mensagens.

A Agência Senado encoraja os leitores comentarem as reportagens. Os comentários dos leitores, no entanto, não representam a opinião da Agência Senado.

que o número de compartilhamentos deste único meme equivale a, aproximadamente, 20% do total de seus seguidores. O meme foi publicado acompanhado de um texto intitulado "Notícia falsa é um problema de verdade!", que aponta os aspectos negativos da difusão de informações falsas e aponta o procedimento para que os usuários verifiquem a legitimidade das informações relacionadas ao Senado. Observaremos agora os quatro níveis de análise, individualmente, através da tabela a seguir.

Tabela 3: Análises

Nível	Considerações
Estrutura	O texto utilizado para a construção do meme apresenta uma linguagem informal, porém culto e sem erros gramaticais. A construção é bastante direta, deixando clara intenção de conscientizar os usuários da rede sobre a importância de 1º não espalhar informações que desconhecem a legitimidade e 2º de verificar as informações sobre o Senado na página oficial deste - cujo endereço aparece como complemento do meme na parte inferior na imagem.
Significado	O objetivo do meme - que se constitui enquanto uma campanha informal do Senado - é o combate a difusão de informações falsas sobre os projetos que lei que são aprovados. A ação busca solucionar um problema crescente nas redes sociais, já que, muitas vezes a verificação de informações não é uma prática comum dos usuários que, acabam replicando conteúdos ilegítimos, em função da velocidade da circulação de informações na estrutura da rede. Assim, mal entendidos acabam se tornando grandes boatos e, muitas vezes, assumidos como verdade pela

Os comentários serão lidos. Comentário difamatório, que moleste, ameace ou, de qualquer forma, viole direitos de terceiros, poderá ser retirado e encaminhado à Polícia do Senado para investigação.

Para manter um ambiente de civilidade, comentários que não respeitem a urbanidade ou sejam agressivos serão apagados. "Spams", propaganda eleitoral, publicidade em geral, comentários que fujam ao tema e que contenham links externos serão removidos. Em caso de reincidência, a conta de quem violar essas regras será bloqueada."

	<p>população. Esta situação é apontada pela página no texto que acompanha o meme: <i>"Periodicamente o Senado Federal recebe reclamações de cidadãos se queixando de "leis" aprovadas em plenário dizendo respeito ao fim do 13º salário, a criação da famosa "Bolsa Prostituta", revogação da Lei da Ficha Limpa, para citar alguns exemplos.</i></p> <p>Neste aspecto, é importante ressaltar que a necessidade de criar a campanha foi resultante da constatação da página de uma prática da rede - a difusão de boatos - e para combater tal prática a estratégia escolhida para foi outra prática que também se destacava na rede, o uso do humor - principalmente através de memes - para impulsionar a difusão de informações.</p>
Interação	<p>O número de interações que a publicação alcançou - 4.957 curtidas, 397 comentários e foi compartilhada 20.237 vezes - demonstra um comportamento de suporte e da rede e a autoridade da página neste contexto.</p>
Comportamento social	<p>O número de compartilhamentos - que representa o número de usuários que atribuiu valor suficiente para a publicação para adotar esta para si e compartilhá-la com a sua rede - mostra o elevado reconhecimento de autoridade da página e da própria publicação, mesmo em uma situação atípica, onde foi escolhido um discurso humorístico e, portanto, não característico de uma publicação do Senado, foi mantido o reconhecimento de autoridade da rede. Este número somado com o número de curtidas demonstra o apoio da rede ao conteúdo publicado e ao emissor deste discurso. Com relação aos comentários, observou-se um destaque para a causa - que foi apontada por diversos usuários ao marcar outros de sua rede e fazer indiretas como "olha o que eu sempre falo", ou seja, mostrando o problema apresentado como uma situação reconhecida por alguns usuários da rede. Mas destacou-se, principalmente, a escolha do humor naquele contexto, diversos usuários demonstraram comportamento de surpresa pela escolha de um meme para uma publicação oficial do Senado, mas ainda assim o comportamento predominante foi de apoio a esta escolha.</p>

Além dos quatro níveis da linguagem apontados pela Análise de Discurso Mediado por Computador, observamos nesta publicação a questão da multimodalidade como constitutiva do discurso. A publicação utilizou-se da combinação de imagem, texto e hiperlink, uma construção característica da rede e que tem se popularizado mesmo entre as páginas de entidades oficiais - como no caso aqui observado. Esta adaptação de discursos oficiais para as características do meio é considerada uma apropriação do meio, ou seja, uma nova forma de construção discursiva que, mesmo após o advento dos sites institucionais, não era muito observada na construção de discursos oficiais, as entidades acabavam se apresentando mais como inserções no meio digital e não como construções próprias deste.

Consideramos assim que, ao utilizar-se dos recursos de multimodalidade – próprio da rede - a página Notícias do Senado se legitima enquanto membro desta. Da mesma forma, enquanto usuário representante oficial do estado, ao utilizar uma prática emergente na rede - os memes humorísticos - legitima esta prática enquanto recursos de difusão de informação, mesmo para uma abordagem oficial, cuja natureza do discurso esperada seria formal.

Considerações finais

Neste trabalho foi possível aprofundar a discussão sobre a legitimação do humor - mais especificamente dos memes - como importante recurso de difusão de informação no contexto das redes sociais. Ao analisarmos a construção de um discurso humorístico por parte da página Notícias do Senado, utilizado para promover uma campanha séria de combate a difusão de boatos na rede, foi possível verificar o potencial do humor, não apenas na difusão de conteúdos informais e brincadeiras, mas também na abordagem de temas factuais e importantes no contexto da rede e fora dele. Observamos, assim, que o discurso humorístico está adquirindo um status de legitimidade na rede, que vai além da utilização dos usuários comuns, sendo

assumido também por uma entidade do governo socialmente reconhecida.

A escolha da página pelo discurso humorístico, pode ser relacionada não apenas em função sua popularização enquanto recurso linguístico dentro da rede, mas também em função dos valores que o humor representa, como o efeito de suavização, que torna acessíveis discursos complexos ou não agradáveis. O tom de humor do meme utilizado pela página, popularizou o discurso no contexto da rede, foi a maneira encontrada para a instituição lidar com um problema - os boatos sobre os projetos que lei que eram votado - de uma forma sutil e agradável, uma vez que se teve o cuidado de escolher inclusive um meme bastante popular que seria facilmente reconhecido pelos demais usuários da rede. Tal resultado dificilmente seria obtido se a página tivesse optado por uma publicação institucional padrão.

Outro aspecto importante, que não foi aprofundado em função do volume de dados, são as respostas da página do Senado aos comentários feitos pelos usuários. Ao serem questionados sobre a escolha de um meme para abordar um tema sério, os representantes da página informaram que a escolha se deu com base na observação das práticas da rede e do reconhecimento do meme em questão como uma imagem popular e bastante utilizada para alertar sobre enganos. Foi afirmado, ainda, que a página considera a linguagem informal e pontuada pelo humor como uma forma adequada de se comunicar com os usuários no contexto da rede social. Tais comentários não foram profundamente explorados nesta análise, porém podem ser considerados valiosos complementos para a observação deste fenômeno.

Referências

ACSELRAD, M. O humor como estratégia de comunicação. in: *Revista Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*. São Paulo, 2004.

FREUD, S. O humor (1927). In: *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, v. XXI.

HERRING, S. C. Computer-mediated discourse. In D. Schiffrin, D. Tannen, & H. Hamilton (Eds.), *The Handbook of Discourse Analysis* (pp. 612-634), 2001. Oxford: Blackwell Publishers. Disponível em: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/cmd.pdf> (Acesso em junho de 2014)

Herring, S. C. (2004). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In S. A. Barab, R. Kling, & J. H. Gray (Eds.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning* (pp. 338-376). New York: Cambridge University Press. Preprint: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/cmda.pdf> (acesso em junho de 2014)

Herring, S. C. (2013). Discourse in Web 2.0: Familiar, reconfigured, and emergent. In D. Tannen & A. M. Tester (Eds.), *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 2011: Discourse 2.0: Language and new media* (pp. 1-25). Washington, DC: Georgetown University Press. Prepublication version: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/GURT.2011.prepub.pdf> (acesso em junho de 2014)

POSSENTI, S. O humor e a língua. in: *Ciência Hoje*, vol. 30, nº176 | 2009

TAGNIN, S. E. O. O humor como quebra da convencionalidade. in: *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 5, nº 1, 2005. (acesso em junho de 2014)

BERGSON, H. *O Riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

DAWKINS, R. *O Gene Egoísta*. São Paulo: EDUSP- Editora da Universidade de São Paulo, 1979.

Freud, S. Os chistes e sua relação com o inconsciente. *Obras completas*, ESB, v. VIII. Rio de Janeiro: Imago, 1905/1980.

PROPP, V. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1992.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Ed. Cultrix, 1964.

RECUERO, R. *A conversação em Rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet*. Porto Alegre, RS: Sulina, 2012.

RECUERO, R. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre, RS: Sulina, 2009.

FONTANELLA, F. *O que é um meme na Internet? Proposta para uma problemática da memesfera*. III Simpósio Nacional ABCiber - Dias 16, 17 e 18 de Novembro de 2009 - ESPM/SP - Campus Prof. Francisco Gracioso.