

**REPRESENTAÇÕES RACISTAS EM MEMES DE INTERNET NA SALA DE AULA**

Eliete Ribeiro Araújo<sup>1</sup>

**RESUMO**

Esse texto apresenta algumas reflexões teóricas referentes à problematização em sala de aula da natureza representativa dos memes em sua emergência como fenômeno cultural da internet que fez surgir um modo de comunicação com significações e concepções de mundo na pluralidade de suas criações e recriações, podendo constituir racismo. Para tanto, discutimos algumas conceituações do campo da filosofia da linguagem, das representações e das tecnologias da comunicação, pensando a relação entre linguagem e cultura, onde o meme é mediação entre o seu referente e os efeitos que se produzem na mente dos sujeitos que com ele se relacionam, numa dinâmica que envolve representação e compreensão, o que nos faz considerá-los linguagens que podem explicitar a ideologia que perpetua o racismo na sociedade brasileira. Em seguida, apresentaremos o meme “*nego*”, problematizado numa turma de estudantes do ensino médio do Centro de Ensino Fortunato Moreira Neto, em Porto Franco- MA.

**Palavras-chave:** Memes; Representação; Racismo.

**ABSTRACT**

This text presents some theoretical reflections regarding the problematization in the classroom of the representative nature of memes in their emergence as a cultural phenomenon of the Internet that gave rise to a mode of communication with world meanings and conceptions in the plurality of their creations and recreations, which may constitute racism. . To do so, we discuss some conceptualizations of the field of language philosophy, representations and communication technologies, thinking about the relationship between language and culture, where the meme is mediation between its referent and the effects on the minds of the subjects They relate, in a dynamic that involves representation and understanding, what makes us consider them languages that

---

<sup>1</sup> Aluna da 3ª Turma do Mestrado Profissional em História- Profhistória. Núcleo – UFT; Araguaína-TO; E-mail: elietejatoba@hotmail.com.

can explain the ideology that perpetuates racism in Brazilian society. Next, we will present the “nego” meme, discussed in a class of high school students at the Fortunato Moreira Neto Teaching Center in Porto Franco- MA.

**Keywords:** Memes; Representation; Racism.

## 1. INTRODUÇÃO

O que são os memes e como nasceu esse conceito para designar um modo de linguagem compartilhada na semiosfera da internet? A semiosfera é segundo Iuri Lotman todo espaço de cultura. Para ele, a semiosfera é condição de existência da linguagem, “sem semiosfera a linguagem não funciona, como tampouco existe” (LOTMAN, 1996, p. 35). Irene Machado compreende a semiosfera como um conceito que se tornou “um modo de pensar os modelos de cultura como espaço semiótico de suas práticas” (MACHADO, 2013, p. 62). Assim, a internet, não é apenas suporte, mas extensão da consciência que possibilita a existência do meme como linguagem.

O conceito de *meme* é cunhado por Richard Dawkins ao discutir em sua obra “Gene egoísta” (2007) a “*imitação*” como forma básica do aprendizado social que circula na cultura, replicando ideias. Essas ideias, segundo ele, são os memes, considerados como os “genes” da cultura que se perpetuam e produzem sentidos através das pessoas que são os seus replicadores. Em linhas gerais, o cerne de sua teoria de egoísmo dos genes é a afirmação de que os seres vivos são máquinas criadas por eles e projetadas para manter as suas sobrevivências o que faz os seres vivos se moverem pelo egoísmo e não pelo altruísmo ou pelo interesse no bem do grupo, mas unicamente pelos seus objetivos egoístas.

O gene egoísta seria uma unidade de hereditariedade que visa à própria perpetuação possível pela passagem em sucessivos corpos individuais. Assim, a seleção natural não resultaria da competição entre indivíduos, mas entre genes. A partir daí essa nova forma de ver o gene foi conduzida por Dawkins para o campo cultural, no sentido de compreender o *dever* da cultura e o *meme* seria um replicador, assim como o gene. Desse modo, a percepção de Dawkins sobre a maneira como o homem transmite

informações é claramente biológica e paralela à transmissão genética. Em sua perspectiva neodarwiniana, Dawkins considerou que a cultura também evolui. Ideias, melodias, *slogans*, modas do vestuário, maneiras de fazer determinados objetos são exemplificados como memes por ele:

O novo caldo é o caldo da cultura humana. Precisamos de um nome para o novo replicador, um nome que transmita a ideia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. “Mimeme” provém de uma raiz grega adequada, mas eu procuro uma palavra mais curta que soe mais ou menos como “gene”. Espero que meus amigos classicistas me perdoem se abreviar mimeme para meme. Se isso servir de consolo, podemos pensar, alternativamente, que a palavra “meme” guarda relação com “memória”, ou com a palavra francesa *même*. Devemos pronunciá-la de forma a rimar com “creme”. (DAWKINS, 2007, p. 330).

Gustavo Leal Toledo ao se referir ao *meme* de Dawkins, destaca que “toda a cultura, todos os comportamentos sociais, todas as ideias e teorias, todo comportamento não geneticamente determinado, tudo que uma pessoa é capaz de imitar ou aprender com uma outra pessoa é um meme” (TOLEDO, 2009, p. 151). Embora o conceito de Dawkins seja elucidativo para pensarmos o fenômeno que se propagou na internet nos últimos anos e criou um modo como as pessoas transmitem informações e ideias, ele se baseia numa inspiração neodarwinista aplicada ao campo cultural, sem que a sua análise esteja ligada às especificidades da *cibercultura*.

A cibercultura se apropriou do conceito de *meme* para designar uma de suas formas de linguagem de intensa propagação no *ciberespaço*, que são os *memes de internet*. Ao discutir o conceito de *cibercultura* de Lévy, Martino acentua a ideia de “transposição para um espaço conectado das culturas humanas em sua diversidade e complexidade” (2014, p. 28) e define o *ciberespaço* como um espaço criado no fluxo digital das redes, não localizável por ser *virtual*, porém *real* em suas ações e efeitos.

Em 1998, Joshua Schachter, elaborador de um *site* que oferece serviço de armazenagem, compartilhamento e descoberta chamado *Delicious*<sup>2</sup>, criou outro site

---

<sup>2</sup> <https://del.icio.us/>

chamado *Memepool*<sup>3</sup> destinado a reunião de *links* virais. No início dos anos 2000, Jonah Peretti criou um *site* chamado *Contegious Media* para fazer experimentos virais que culminaria num “festival de virais”, com a presença de várias personalidades influentes dessa área. No festival, a teoria de Dawkins foi lembrada e o termo meme passou a ser utilizado para se referir a conteúdos que se espalhavam rapidamente na internet.

Depois disso, a cibercultura passou a entender que memes fazem parte do *digital trash*, um vocábulo adotado a partir de gírias dos usuários de internet que designa produtos de baixa qualidade técnica, produções amadoras ou sensacionalistas, com estética tosca, sarcástica e politicamente incorreta, criações textuais descuidadas e difundidas de maneira viral nas redes sociais. Trash, traduzido para o português, significa “lixo”. O termo designa estética de baixa qualidade, mas também se refere a cultura dos excessos e da abundância, mencionada por Fontanella ao se referir aos dois momentos da internet (FONTANELLA, 2011).

O primeiro momento teve início na década de 90, quando ela tornou-se acessível fora dos ambientes acadêmicos. O segundo momento, chamado de Web 2.0, teria correspondido a fase de excesso. Alex Primo se refere à Web 2.0 como “a segunda geração de serviços online e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo” (PRIMO, 2007, p. 2). Fontanella usa o termo “domesticação” para caracterizar essa fase em que a internet deixa de ser novidade e passa a se fazer presente no cotidiano. Nesse segundo momento, é que teriam surgido os memes.

Para Pessi (2015), os *memes de internet* referem-se às informações espalhadas rapidamente pela internet na forma de vídeo, imagem, *hashtag*, palavra ou frase, por meio de redes sociais e *blogs*, que se tornam populares, se postulando como linguagens dinamizadas com intensa replicação, especialmente nas redes sociais. Como já dissemos, as linguagens das mídias digitais se inserem no quadro de formação da memória histórica e interferem nas experiências de vida dos estudantes já que a forte presença dessas mídias no cotidiano produz mudanças nas relações e no modo de pensar e agir.

---

<sup>3</sup> <http://www.memepool.com/>

## 2. OS JOGOS DE LINGUAGENS DOS MEMES

Os memes são linguagens pois possuem natureza sígnica que media o mundo e o pensamento e só se fazem entendidos no espaço onde a comunicação se torna possível na relação indissociável entre cultura e linguagem. A linguagem é o uso dos signos. Os signos representam algo para alguém. Depreende-se daí que acessamos o real e compreendemos o mundo por meio da linguagem que “determina a concepção que temos da realidade, porque através da linguagem é que são vistas as coisas” (PEARS, 1988, p. 15).

O linguista russo Mikhail Bakhtin define o *dialogismo* como principal condição da linguagem humana que não se opera fora do seu contexto de partilha, mas numa ação sempre dialógica, como um empreendimento coletivo. Essa ideia nos faz pensar na cultura dos memes, onde indivíduos que dela fazem parte, compreendem as suas formas de linguagens. Segundo Bakhtin (BKHTIN apud CRESPO;KAESER,2011), a transmissão de mensagens e apreensão do mundo só se dá na relação do sujeito com outros sujeitos, num processo de intersubjetividade. Por isso, os modos a compreensão dos *memes de internet* só são possíveis dentro de um horizonte comunitário:

Partilhamos uma forma de vida. Eis o significado das linhas de um novo signo do pertencimento cultural a estabelecer nossas práticas e modos de relação. A forma de vida é o sinal da existência de uma prática e de um significado que não são meus, porém nossos e várias maneiras o que sugere uma intensidade do partilhar a viabilizar a coesão da comunidade. Assim, por exemplo, o filósofo [Wittgenstein] nos alerta que a palavra “dor” adquire seu sentido nos entendimentos entre as pessoas mais do que num aprendizado contemplativo da experiência interior e isto porque a linguagem com suas regras a determinar os diferentes modos de ser e estar no mundo é o elemento primeiro e primordial de uma comunidade. (VALLE, 2012, p. 171).

As linguagens meméticas são, portanto, compartilhadas em comunidades. Nos referenciamos na ideia de que a internet é meio de comunicação e espaço de cultura. Luiz Claudio Martino (2010), considera que os meios de comunicação são extensão da consciência, pois mediam dinâmicas comunicativas. Esse pesquisador defende que todo dispositivo é uma extensão de uma função ou faculdade humana que viabiliza a comunicação como relação de consciência “pois os meios de comunicação são, então,

objetos técnicos que guardam uma relação bastante especial com a consciência na medida em que se manifestam como uma extensão da consciência ou, como nós preferimos dizer, como simulação da consciência” (MARTINO, 2000, p. 110).

Em razão disso, para compreender os memes, é preciso conhecer as regras e dinâmicas que produzem os seus sentidos e dedicar atenção para a situação comunicativa em questão para a qual os mesmos acenam. Familiarizados com essas linguagens nos círculos das redes sociais, os nossos sujeitos da pesquisa demonstraram uma certa “intimidade linguística” com a linguagem memética e plena capacidade de compreendê-los. Entendemos que esses sentidos dos memes só são construído se considerado o aspecto contextual dos seus jogos de linguagens que determinam o seu aspecto social e público. Para o filósofo Wittgenstein (1999), os jogos de linguagens são seus usos intencionais que são múltiplos e variáveis. A relação entre o contexto confere inteligibilidade às mensagens. No dizer de Horta:

Em outras palavras, podemos afirmar que a compreensão de uma ocorrência memética decorre da capacidade do interlocutor de relacionar um meme com outros objetos, isto é, fatos, imagens, eventos, sua vida particular, um clichê, um estereótipo, entre outros elementos que fazem parte da circunstância de produção e recepção de um meme inseridos no contexto de uma “cultura de memes da internet”. (HORTA, ano???, p. 87).

Ao analisar a dimensão semiótica dos memes de internet, a essa pesquisadora destaca três aspectos principais da linguagem memética: o *caráter “normativo”*, que diz respeito às suas regularidades como traços que conectam todas as suas manifestações; o *aspecto social*, definidor de sua natureza comunitária e de partilha; e *capacidade de dar novos sentidos* e se constituir como forma de compreender o mundo. Esteticamente e em termos de gêneros textuais, segundo Horta, memes operam nas formas de *repetição* e *paródia*.

A repetição se define pela existência de um padrão formal e/ou discursivo, que são produzidos a partir de modelos mais ou menos fluídos, permitindo a *recriação*, que é sempre paródica. Categorias secundárias também são apontadas por Horta para compreender os memes: *o excesso (carnavalização)*, *o exagero*, *o absurdo* e *o humor* (HORTA, 2015). Embasada na concepção dos “jogos da linguagem” de Wittgenstein,

Horta entende que repetição e a paródia são as características fundamentais que distinguem os memes de outras linguagens:

A articulação entre paródia e repetição (entendidas aqui como regras ou a regularidade do meme), em um contexto de uso na internet, com suas particularidades de circulação, além do conhecimento prévio, do que originou o meme, permite que essas releituras tenham sentido, e mais, que essa manifestação seja entendida como meme e não como uma obra literária, ou cinematográfica, ou arte. Pois, ainda que possa haver elementos de repetição (como ocorre em séries de TV) e paródia (como acontece na literatura, nas artes plásticas, entre outros), a forma como essas regras se articulam e se manifestam são específicas de uma maneira de compreender o mundo: o modo de dar sentido à experiência pelo meme. (HORTA, 2017, p. 78).

A paródia é um gênero que se constitui num processo de recontextualização, “é uma representação de algo que já é uma representação do mundo” (HORTA, 2017, p. 116). Horta afirma que em seus estudos sobre manifestações de paródia, a autora Linda Hutcheon destaca que esse gênero não inclui necessariamente o humor ou o ridículo, embora enseje o cômico, o humor e a chacota, podendo atingir o risível. Para Horta, embora possuam caráter risível em virtude da composição de sua linguagem, o memes de internet não possuem a jocosidade como característica primária. A partir dos seus estudos, após analisar diversos memes de internet que circularam na internet, não só no Brasil, mas também em outros países, entre os anos 2014 a 2017, defende que as categorias de análise semiótica dos memes são primariamente, a replicação e a paródia (recriação) e, em segunda instância, o humor, o excesso e o absurdo.

No *meme nego* (utilizado nas atividades em sala de aula), há uma repetição de um padrão discursivo. A repetição pode ocorrer com relação ao padrão formal dos memes ou com relação ao texto verbal (conteúdo). Esse padrão serve de base para as suas recriações expressarem leituras do mundo e mesmo que haja uma repetição constante em seus modelos ou conteúdo, memes se diferenciam ao passarem por dinâmicas de apropriações diversas. A repetição, portanto, se dá nesse meme num processo de tradução criadora em que as mutações configuram processos de recriações paródicas. Nessa dinâmica, conteúdos são ressignificados repetidas vezes. As repetições, normalmente, ocorrem de modo instantâneo, na euforia das criações coletivas que se disseminam rapidamente pela internet. Por isso, variados memes são criados e recriados, vivem uma

espécie de “apogeu memético” e depois desaparecem, dando lugar a novas “tendências” meméticas, parodiando novos assuntos e eventos.

### 3. MEMES CARREGAM SENTIDOS

No base de compreensão da linguagem humana, em sua relação fundamental e imprescindível com a cultura, afirmamos que os *memes de internet* são representações, e como tais portam significação. Stuart Hall (2016) afirma que o funcionamento da cultura está envolvido com os sentidos produzidos pelas linguagens que, em suas diversas formas, atuam como uma prática significativa por meio de um sistema representacional operador de signos, e símbolos que não são inocentes, mas representam conceitos ideias e sentimentos. Em seu livro “*Cultura e representação*” (2016), ele afirma que a representação se situa no campo dos domínios simbólicos e *representar é dar sentido* às diversas práticas humanas. Hall apresenta o *circuito da cultura* para pensar a operação da linguagem num sistema representacional, envolvendo a identidade, as produções e consumo de objetos culturais, a regulação das práticas e condutas, num processo no qual sentidos são permanentemente elaborados. A produção de sentidos pelas mídias no tempo presente de forte impacto da internet movimentam intensamente o circuito cultural, produzem significados que organizam e regulam práticas sociais, influenciam condutas e geram efeitos reais e práticos.

Para Hall, a representação é uma prática significativa que atravessa todo o circuito cultural por meio de diversas formas de linguagem. Em análise à política da imagem, nas relações de exercícios do poder simbólico no contexto do imperialismo britânico sobre a África, fundamentado no paradigma linguístico de Sussurre, na abordagem semiótica de Roland Barthes e na vertente discursiva de Michel Foucault, apontou nas formas de representação raciais o que ele chama de “*regime de representação racializado*”, que tem como elemento-chave a *estereotipagem* contra as populações racalizadas. Para ele a estereotipagem é uma prática de produção de significados que envolve um conjunto de práticas representacionais:

O primeiro ponto é que a estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a “diferença”. Em segundo lugar, a estereotipagem implanta uma estratégia de

cisão, que divide o normal e aceitável do anormal e inaceitável. Em seguida exclue ou expelle tudo o que não cabe, o que é diferente [...] a estereotipagem facilita a vinculação, os laços de todos nós que somos “normais” em uma “comunidade imaginária” e envia para o exílio simbólico todos Eles, “os Outros” [...] o terceiro ponto é que a estereotipagem tende a ocorrer onde existem enormes desigualdades de poder. Este geralmente é dirigido contra um grupo subordinado ou excluído. (HALL, 2016 p. 191-192)

A estereotipagem, segundo Hall, está relacionada com a prática de reduzir as culturas do povo negro à natureza, em que **naturalizar** a diferença é parte das políticas racializadas da representação:

A lógica por trás da naturalização é simples. Se as diferenças entre negros e brancos são “culturais”, então elas podem ser modificadas e alteradas. No entanto, se elas são “naturais” - como acreditavam os proprietários de escravos -, estão além da história são fixas e permanentes. A “naturalização” é portanto uma estratégia representacional que visa fixar a “diferença” e, assim ancorá-la para sempre. É uma tentativa de deter o inevitável “deslizar” do significado para assegurar o fechamento discursivo ou ideológico. (HALL, 2016, p. 171)

Essa abordagem de Hall é ferramenta analítica para o *meme nego* problematizado em sala de aula como um tipo de representação em que a prática cultural simbólica de naturalização e recreação do racismo imperceptível e naturalizado. Quando há impedimentos de percepção da realidade, práticas racistas são normalizadas, e, como afirma Sílvia Almeida, o racismo é processo político e histórico, e também processo de constituição da subjetividades de indivíduos conectados com as práticas culturais que os produzem incapazes de abalar seus sentimentos diante de discriminações e assim, “mais do que a consciência, o racismo como ideologia molda o inconsciente.” (ALMEIDA, 2018, p. 50).

É assim que, inseridas nas linguagens da internet presente cotidianamente na vida dos estudantes e como reprodutora de padrões ideológicos raciais que produzem afetos e imaginários, as piadas racistas passam batido na visão da maioria das pessoas, assim como, num primeiro momento, não foram observadas pelos estudantes que participaram da pesquisa, que reagiram muito à vontade, com total naturalidade, risos e absoluta indiferença, até mesmo pelos estudantes negros. Essa reação se deve a estarem habituados com tais expressões racistas, não lhes ocorrendo que por traz delas há uma

forma de perpetuação dos estereótipos e dos preconceitos raciais naturalizados nas práticas culturais.

Adilson Morreria (2018) sugere que é no cotiando da vida comum que o racismo se calcifica, salientando que as diversas produções culturais que promovem descontração em forma de humor possuem carta branca para reproduzirem estereótipos raciais que retratam a negritude como um conjunto de características estéticas desagradáveis como sinal de inferioridade moral, de modo que os estereótipos raciais negativos presentes nas piadas e brincadeiras racistas são os mesmos que motivam práticas discriminatórias raciais em outros contextos.

Apesar de suas mensagens normalmente curtas, o *meme nego* possui intertextualidade abrangente, sendo necessário perguntar sobre o imaginário social próprio do nosso tempo que nos faz expressar as nossas percepções de mundo. As representações ideológicas que atuam nesses jogos de comunicação das vozes da internet e atravessam modos de interações sociais nesse contexto histórico específico da atualidade se materializam nas vivências sociais como pedaços de discursos, com efeitos de sentidos que produzem ideias e comportamentos nessa relação que internautas estabelecem com esse tipo de linguagem. Eni Orlandi comenta que com “as novas tecnologias de linguagem, à memória carnal junta-se as várias modalidades da memória metálica, os multi-meios, a informática, a automação. Apagam-se os efeitos da história, da ideologia, mas nem por isso elas estão menos presentes” (2001, p. 10).

A partir dessas noções, concluímos que os memes fazem parte de uma comunidade linguística que está inserida em um contexto cultural, onde concepções sobre o mundo são partilhadas coletivamente o que faz com que a sua dinâmica implique, fundamentalmente, numa questão de alteridade, uma vez que se trata de compartilhar interpretações do mundo e formas de vida próprias de nosso tempo. Peter Burke (2004) destaca a natureza da temporalidade das linguagens imagéticas. Ele afirma que essas linguagens não são reflexos puros da realidade social, mas signos colados nessa realidade e “ocupam uma variedade de posições entre estes extremos. Elas são testemunhas dos estereótipos, mas também das mudanças graduais, pelas quais indivíduos ou grupos veem o mundo social, incluindo o mundo de sua imaginação.” (2004, p. 232). Nesse sentido, Ulpiano Bezerra de Menezes afirma que há um conjunto de discursos e práticas que

constituem distintas formas de experiência visual em circunstâncias históricas específicas ao qual ele chama de *visualidade*, dando enfoque na historicidade dos “*modos de vê*” e as formas de expressão desses “*modos de vê*” na cultura de um tempo específico (MENEZES, 2003).

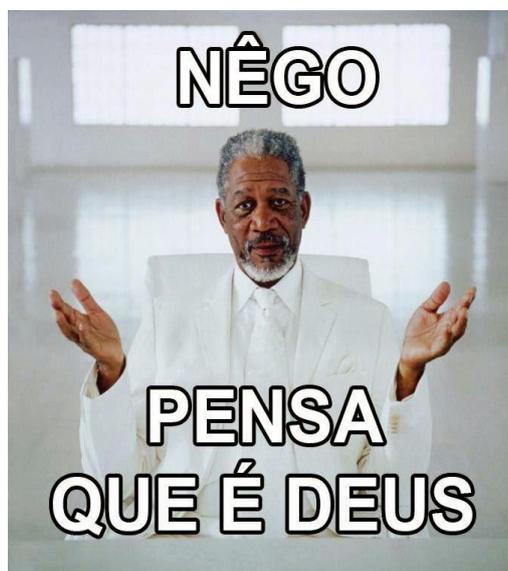
.Importava-nos que as mensagens discursivas desses memes de algum modo (res) significassem aspectos da questão étnico-racial que permeia as práticas culturais da sociedade, configurando, assim, eventos e contextos do tempo presente. Nos memes apresentados em sala de aula, observamos que piadas comumente proferidas para se referir à negritude são sobrepostas à imagens que as representam visualmente, dando ao meme uma mensagem de escárnio e ridicularidade. Como já afirmamos, observamos que há uma repetição de um padrão discursivo em que esses memes se tornam similares ao se configurarem como paródia de algo que se determina pela repetição de variadas formas de releituras.

*Figura 01 - Meme Agora nego passou do ponto*



<http://imagenscomentariosfacebook.blogspot.com/2015/04/nego-memes-parte-4.html>

*Figura 04 - Meme nego pensa que é Deus*



<http://imagenscomentariosfacebook.blogspot.com/2015/04/nego-memes-parte-3.html>

*Figura 05 - Meme nego perdeu a noção do perigo*



<https://www.geledes.org.br/nega-explica-porque-o-meme-nego-e-racista/>

*Figura 11 - Meme nego jura de pé junto*



<http://caveiranerd.blogspot.com/2015/03/memes-nego.html>

Interessava-nos verificar como mensagens de memes, que operam em favor de discursos que naturalizam o racismo, podem influenciar a mobilização de consciência histórica de sujeitos nos espaços de formação escolar, já que as marcas da dominação racial histórica se materializam em mensagens desses memes. Operando no nível do consciente ou do inconsciente, as expressões racistas das se fazem presente nas representações. Quando postas numa interpretação social histórica, revelam uma espécie de movimento de contração do tempo histórico que aproxima passado e presente e revela conexões com os significado da existência de mais de 300 anos de escravidão que influenciou a formação da mentalidade racista na sociedade brasileira.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como linguagem portadora de sentido das práticas culturais, afirmamos que os memes de internet são representações a partir da perspectiva de Stuart Hall ao afirmar que o funcionamento da cultura está envolvido com os sentidos produzidos pelas linguagens que, nas suas diversas formas, atua como prática significativa por meio de um

sistema representacional operador de signos e símbolos que representam conceitos ideias e sentimentos (HALL, 2016). Sentidos são produzidos na variedade de mídias que circulam na cultura e produzem significados organizadores e reguladores das práticas sociais por meio de influências de condutas e geração de efeitos reais e práticos. Os memes estão intensamente presentes na internet e na vida dos indivíduos da sociedade contemporânea sempre conectada, expressando formas de compreensão do mundo. Devido às infinitas interações, eles mobilizam ideias e sentimentos carregam formações ideológicas e efeitos de sentidos por trás de suas mensagens aparentemente neutras e inocentes. Inseridos nas complexas redes discursivas significam formas de perceber e representar o mundo.

Nesse sentido, o *racismo recreativo* para designar um tipo específico de opressão racial que diz respeito a circulação de imagens que expressam desprezo por minorias raciais na forma de humor, comprometendo o *status* cultural e material desses grupos. O humor não é mera reação reflexa, mas produto do contexto cultural no qual as pessoas vivem e os conteúdos de piadas racistas perpetuam elementos da eugenia, são meios de propagação da hostilidade racial e veículo de uma política cultural destinada a legitimar estruturas hierárquicas (MOREIRA, 2019).

#### **4. REFERÊNCIAS**

- BAKHTIN, Mikhail (V. N. VOLOCHÍNOV). Estudo das ideologias e filosofia da linguagem. In: **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1986, p. 159-198.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. Bauru, SP: EDUSC, 2004.
- CRESPO, Bruna dos Anjos da Costa; KAESER, Letícia Macedo. Gêneros textuais e ensino: uma perspectiva bakhtiniana da linguagem. Disponível em <<http://eebaeducacao.blogspot.com.br/2011/10/bruna-dos-anjos-da-costa-crespo-leticia.html>> Acesso 24/12/2018.
- DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. Tradução de Rejane Rubino.

DE ALMEIDA, Sílvio Luiz. **O que é racismo estrutural?** Belo Horizonte: Letramento, 2018.

FONTANELLA, Fernando. **Explorações da cibercultura vernacular: digital trash, ironia e a domesticação da Internet.** Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Maceió, 2011.

HALL, Stuart. **Cultura e representação.** Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HORTA, Natália Botelho. **O meme como linguagem da internet: uma perspectiva semiótica.** 2015. 191 f., il. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

KNOW YOUR MEME. 2015. About. In: *Know your meme*. Disponível: <http://knowyourmeme.com/about>. Acesso em 10 mai. 2018

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo. Editora 34, 1999.

LOTMAN, Iuri M. **Acerca de la semiosfera. In: La Semiosfera 1. Semiótica de la cultura y del texto.** Madrid: Cátedra, 1996.

MACHADO, IRENE. Pensamento semiótica sobre a cultura. **Sofia**, Vitória, v.2, n.2, ago. 2013.

MARTINO, Luiz C. Contribuições para o estudo dos meios de comunicação. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, v. 1, n. 13, p.103-114, dez. 2000.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanço provisório, propostas cautelares. **Rev. Bras. Hist.**, Jul 2003, vol. 23, no. 45, p.11-36.

MORREIRA, Adilson. **Racismo recreativo.** São Paulo: Pólen, 2019.

ORLANDI, Eni. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos.** Campinas, SP: Pontes, 2001.

PEARS, David. A filosofia de Wittgenstein – segunda época. In: **As ideias de Wittgenstein.** São Paulo: Cultrix, 1988, p.97-187.

PESSI, Bruno Stelmach. O uso de Internet no aprendizado de História: possibilidades e dificuldades. **Revista do Lhiste**, Porto Alegre, num. 3, vol .2, jul/dez. 2015.

PRIMO, Alex. Digital trash e lixo midiático: A cauda longa da micromídia digital. In: Vinicius Andrade Pereira. (Org.). **Cultura Digital Trash: Linguagens, Comportamentos, Entretenimento e Consumo.** Rio de Janeiro: e- Papers, 2007.

TOLEDO, Gustavo Leal. Memes e Memética, um Início. In: **Controvérsias Meméticas: a ciência dos memes e o darwinismo universal em Dawkins, Dennett e Blackmore**. Rio de Janeiro, 2009. 467p. Tese de Doutorado – Departamento de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Editora Nova Cultura Ltda., 1999.