



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO  
CURSO DE MUSEOLOGIA**

Fabiana da Rocha Mejia

**O PATRIMÔNIO MEMEAL EM TEMPOS DE COVID-19:  
análise a partir do acervo do #MUSEUdeMEMES**

**Brasília  
2022**

Fabiana da Rocha Mejia

**O PATRIMÔNIO MEMEAL EM TEMPOS DE COVID-19:  
análise a partir do acervo do #MUSEUdeMEMES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Museologia da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Museologia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Lúcia de Abreu Gomes

**Brasília  
2022**

MM516p      Mejia, Fabiana da Rocha  
O PATRIMÔNIO MEMEAL EM TEMPOS DE COVID-19: análise a  
partir do acervo do #MUSEUdeMEMES / Fabiana da Rocha Mejia;  
orientador Ana Lúcia de Abreu Gomes. -- Brasília, 2022.  
105 p.

Monografia (Graduação - Museologia) -- Universidade de  
Brasília, 2022.

1. Memes (Internet). 2. Cibermuseologia. 3. Virtual. 4.  
#MUSEUdeMEMES. 5. COVID-19. I. Gomes, Ana Lúcia de Abreu ,  
orient. II. Título.

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

O PATRIMÔNIO MEMEAL EM TEMPOS DE COVID-19: análise a partir do acervo do #MUSEUdeMEMES

**Aluno:** Fabiana da Rocha Mejia

Monografia submetida ao corpo docente do Curso de Graduação em Museologia, da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília – UnB, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharelado em Museologia.

**Banca Examinadora:**

Aprovada por:

**Ana Lúcia de Abreu Gomes - Orientadora**

**Doutora em História Cultural**

**Universidade de Brasília**

**Rose Moreira de Miranda - Membro**

**Doutora em Museologia**

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias**

**Monique Batista Magaldi - Membro**

**Doutora em Ciência da Informação**

**Universidade de Brasília**

**Elizângela Carrijo - Suplente**

**Doutora em Comunicação**

**Universidade de Brasília**

Em 11/03/2022.



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lucia de Abreu Gomes, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 29/03/2022, às 10:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Monique Batista Magaldi, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 30/03/2022, às 09:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Rose Moreira de Miranda, Usuário Externo**, em 30/03/2022, às 09:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.unb.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **7836244** e o código CRC **9F1B0720**.

Referência: Processo nº 23106.026508/2022-79

SEI nº 7836244

## **AGRADECIMENTOS**

Para todos aqueles que, de alguma forma, fizeram parte desta monografia. Obrigado. Em especial, gostaria de agradecer à minha orientadora Ana, que foi gentil, doce e atenciosa. À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Monique Magaldi e ao Prof. Dr. Viktor Chagas, que cederam seu tempo para ajudar nesta pesquisa. Chamaco, que esteve ali por mim em cada passo. Severo, pelo apoio. Douglas, pelo carinho. Higor, pelos conselhos. Filipe, pela ajuda constante. Meu irmão, Gustavo, pelas risadas. E, minha mãe, Patricia, pelo amor incondicional em todos os momentos.

***CORONAVIRUS! S\*\*\* is real!***

***- Cardi B***

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objeto de estudo o processo de musealização dos memes de internet da pandemia de COVID-19. Tendo como objetivo geral analisar os memes de pandemia da COVID-19 a partir do acervo do #MUSEUdeMEMES; seus objetivos específicos são: (a) apresentar os conceitos de memes e a história do #MUSEUdeMEMES; (b) debater as perspectivas da virtualidade no âmbito dos museus e a importância dos memes para os estudos da museologia e (c) contextualizar a pandemia de COVID-19 no mundo e explorar os memes sobre ela - por meio do acervo do #MUSEUdeMEMES. A metodologia se baseia em revisão de literatura, análise do site do #MUSEUdeMEMES e entrevista. Dessa forma, concluiu-se que os memes de internet têm densidade e, portanto, são passíveis de musealização. São unidades de informação (ou desinformação) que viajam pela internet em alta velocidade, tendo como base o humor. Eles são capazes de revelar diversos aspectos sobre a comunidade que os compartilha e, sendo assim, fazem parte da memória social e coletiva. Sua preservação em um museu evidencia sua relevância para a sociedade, sobretudo durante a pandemia de COVID-19. Portanto, com base na definição da Unesco (2003), consideram-se aqui os memes como patrimônio digital. Colocado isso, a partir do #MUSEUdeMEMES, entende-se também que debates sobre virtualidade, em um contexto museal, são importantes para a Museologia. Em vista que a área precisa estar se reinventando e acompanhando os avanços da humanidade.

**Palavras-chave:** Memes (Internet). Cibermuseologia. Virtual. Humor. #MUSEUdeMEMES. COVID-19.



## ABSTRACT

The present research intends to study the process of musealization of the COVID-19 pandemic internet memes. Its general objective is to analyze the COVID-19 pandemic memes from the collections of the #MUSEUdeMEMES; as specific objectives being: (a) to introduce the concepts of memes and the history of the #MUSEUdeMEMES; (b) to debate the virtuality perspectives within the scope of museums and the importance of memes to museology studies and (c) to contextualize the COVID-19 pandemic and to explore its memes – through the collections of the #MUSEUdeMEMES. The methodology chosen it is based on literature review, #MUSEUdeMEMES's website analysis and interview. Thus, it is understood that internet memes have density and, because of it, can be musealized. They are information (or disinformation) units that travel throughout the internet at a high speed, having humor as its base. They can reveal various aspects about the community that shares them, and so, making them a part of the social and collective memory. Its preservation in a museum emphasizes its relevance to society, especially during the COVID-19 pandemic. Thence, according to Unesco's (2003) definition, in this paper we understand memes as digital heritage. Finally, considering the #MUSEUdeMEMES, we acknowledge that debates about virtuality, in a museum context, are important to the Museology. Since the area needs to be constantly re-inventing itself and following humanities' advances.

**Keywords:** Memes (Internet). Cybermuseology. Virtual. Humor. #MUSEUdeMEMES. COVID-19.

## RESUMEM

La presente pesquisa tiene como objetivo el estudio del proceso de musealización de los memes de internet de la pandemia del COVID-19. Teniendo como objetivo general analizar los memes de la pandemia del COVID-19 a partir de la colección del #MUSEUdeMEMES; siendo sus metas principales: (a) presentar los conceptos de memes y la historia del #MUSEUdeMEMES; (b) debatir las perspectivas de la virtualidad en el ámbito de los museos y su importancia para los estudios de museología con relación a los memes y (c) contextualizar la pandemia del COVID-19 en el mundo y explorar los memes sobre esta, por medio de la colección del #MUSEUdeMEMES. La metodología se basa en la revisión de la literatura, análisis del site del #MUSEUdeMEMES y entrevista. De esta manera se concluye que los memes de internet tienen densidad y por lo tanto pueden ser musealizados. Son unidades de información (o desinformación) viajan por la internet en alta velocidad, teniendo como base el humor. Ellos son capaces de probar diversos aspectos sobre la comunidad que los comparte, siendo así, parte de la memoria social y colectiva. Su preservación en un museo evidencia su relevancia para la sociedad, sobre todo durante la pandemia del COVID-19. Por lo tanto, con base en la definición de Unesco (2003) consideramos los memes como patrimonio digital. A partir de eso, considerando el #MUSEUdeMEMES, entendemos también que los debates sobre la virtualidad, del contexto museal, son importantes para el área de Museología. En vista que ella precisa estar se reinventando y acompañando los avances de la humanidad.

**Keywords:** Memes (Internet). Cibermuseología. Virtual. Humor. #MUSEUdeMEMES. COVID-19.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01:</b> Onde é que eu tô?.....	20
<b>Figura 02:</b> Nazaré Confusa .....	22
<b>Figura 03:</b> Tirinha de 1921 .....	26
<b>Figura 04:</b> LOLcat.....	27
<b>Figura 05:</b> Rage Guy (FFFFFFFUUUUUUUUUUUU-) .....	28
<b>Figura 06:</b> Rage Comics.....	29
<b>Figura 07:</b> Página inicial #MUSEUdeMEMES .....	36
<b>Figura 08:</b> Formulário de doação .....	39
<b>Figura 09:</b> Exposições do #MUSEUdeMEMES .....	40
<b>Figura 10:</b> Senhora?.....	41
<b>Figura 011:</b> Porcentagem de Museus que aderiram a serviços online .....	56
<b>Figura 12:</b> Mudanças nos serviços online desde o Covid-19 .....	57
<b>Figura 13:</b> Google Trends mostra atividade virtual mais procurada .....	60
<b>Figura 14:</b> Já acabou, Jéssica? .....	61
<b>Figura 15:</b> Pesquisa "memes coronavírus".....	66
<b>Figura 16:</b> Notícias sobre os coronamemes .....	67
<b>Figura 17:</b> Pesquisa acervo #MUSEUdeMEMES.....	71
<b>Figura 18:</b> Se tomar vacina vai virar jacaré .....	72
<b>Figura 19:</b> EAD na Quarentena .....	73
<b>Figura 20:</b> EAD x Qualquer outra coisa .....	74
<b>Figura 21:</b> Essa pandemia não vai durar muito .....	75
<b>Figura 22:</b> Nise Yamaguchi .....	76
<b>Figura 23:</b> Avenida Brasil .....	77

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 01:</b> Categorias de documentação do acervo do #MUSEUdeMEMES .....	37
<b>Tabela 02:</b> Novas formas de manifestação do Museu .....	47
<b>Tabela 03:</b> Os diferentes sentidos do virtual.....	48
<b>Tabela 04:</b> Diferentes usos de humor.....	62

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIações

AAM	American Alliance of Museums
ABNT	Associação Brasileira de Normas e Técnicas
CD-ROMs	Compact Disc Read Only Memory
CETIC.BR	Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação
CGI.BR	Comitê Gestor da Internet no Brasil
CMMM	Comitê Mexicano de Memória do Mundo
EAD	Educação a distância
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	Conselho Internacional de Museus
NEMO	Rede Europeia de Organização de Museus
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
ReNIM	Rede Nacional de Identificação de Museus
TAG	Transtorno de Ansiedade Generalizada
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TD	Tecnologias Digitais
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
UFF	Universidade Federal Fluminense
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura
WWW	World Wide Web
#MUSEU	#MUSEUdeMEMES

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>15</b>
<b>01 ONDE É QUE EU TÔ? .....</b>	<b>20</b>
1.1 De onde vieram os memes? .....	21
1.2 Os memes de internet .....	25
1.3 Um. Museu. De. Memes .....	33
<b>02 SENHORA? .....</b>	<b>41</b>
2.1 Museus, museologia e virtualidade.....	42
2.2 Alguns desafios dos museus virtuais.....	49
2.3 Pandemia e virtualidade.....	54
<b>03 JÁ ACABOU, JÉSSICA?.....</b>	<b>61</b>
3.1 É rir pra não chorar.....	62
3.2 Os coronamemes.....	65
3.3 Partiu virar jacaré? .....	70
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>85</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>89</b>
<b>APÊNDICE A .....</b>	<b>99</b>
<b>APÊNDICE B .....</b>	<b>100</b>
<b>APÊNDICE C .....</b>	<b>101</b>

## INTRODUÇÃO

A internet nos últimos anos tem se transformado em uma parte do cotidiano das pessoas ao redor do mundo. Elas a usam para trabalhar, estudar, pesquisar, para se comunicar ou por lazer. Todas essas atividades, realizadas no ciberespaço, produzem memórias, moldam ideologias e influenciam a forma como um indivíduo ou grupos entendem a sua identidade através do tempo (AYALA, 2020).

A relação entre o ser humano e a tecnologia nunca chegou a tamanha interdependência, sendo a essencialidade das TICs na vida de grande parte dos indivíduos se tornado praticamente uma “segunda natureza”. A rápida popularização e portabilidade de acesso às redes ampliou de modo exponencial a obtenção da informação, sua transmissão, assim como a possibilidade de interlocução de todos em rede global. (UZEDA et. al., 2021, p. 119)

Um dos produtos do avanço da internet, são os memes. Eles, geralmente, são imagens, vídeos, frases de efeito, etc. de cunho humorístico que são copiados e compartilhados pelos usuários de internet em altíssima velocidade, podendo apresentar variações entre eles (LAMPHERE, 2018). No período de uma década, os memes passaram de itens engraçados para uma prática digital. Nesse período, surgiram órgãos que se dedicam a estudar e dissecar essa nova forma de cultura digital. Memes são importantes pois eles representam uma prática de criatividade, uma mistura de atividades sociais com habilidades contemporâneas em mídia (MILTNER, 2017).

Do mesmo modo, para Uzeda et. al. (2021), os museus também tiveram de acompanhar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Segundo os autores, o uso de recursos digitais nos museus, inicialmente, era feito para auxiliar nas atividades administrativas, em especial a digitalização do acervo. Contudo, continuam os autores, logo as TICs passariam a fazer parte de outras esferas do museu, como dispositivos de segurança, controle ambiental e, eventualmente, nas galerias de exposições. Dessa forma, cada vez mais os aportes tecnológicos estariam presentes no espaço museal até que estes iriam ultrapassar os muros institucionais (UZEDA et. al., 2021).

“Os museus passaram a aderir ao poder dessa mídia tecida em rede de forma compulsória, com o público passando a fazer parte do processo de comunicação e divulgação institucional de modo autônomo, para além das diretrizes e orientações comunicacionais internas.” (UZEDA et. al., 2021, p. 201). Logo, ao passo que os museus vão se integrando ao ciberespaço, o uso das TICs passa a ser implementado

em diferentes setores – comunicação, documentação, educativo, etc. – e isso faz com que novas práticas museais afluam. A maneira como o museu lida com o acervo, por exemplo, muda pois agora lida-se com um acervo não tridimensional, mas digitalizado ou puramente digital. Conseqüentemente, deve-se aprender a lidar com a preservação e documentação de dito acervo – como conservar e preservar algo online?. Além disso, temos um novo aspecto que o virtual questiona, a presencialidade. Ela deixa de ser necessária para se visitar um museu, o público escolhe quando e como fazer seu percurso.

Desse modo, percebe-se que as mudanças ocorridas no campo dos museus e da museologia desde o início da década de 1990, vieram a acarretar o surgimento de uma nova categoria de museus – os museus virtuais. Dentre eles, pode-se citar o #MUSEUdeMEMES, um webmuseu fundado em 2015 como projeto da Universidade Federal Fluminense (UFF).

O primeiro contato com o #MUSEU (lê-se “museu”) foi na disciplina de Museologia e Comunicação 1, durante a qual apresentei um trabalho sobre ele. Na época, o #MUSEU me chamou muito a atenção por ter como acervo os memes de internet, que naquele momento então considerava apenas como imagens engraçadas ou sarcásticas. O senso comum, no que diz respeito a museus, entende que eles são locais de perenidade e não tanto de referência. Os memes por serem objetos digitais que só são entendidos quando cientes de seu contexto e intertextualidade, com um ciclo de vida curto e humor ácido, não parecem ser a escolha mais óbvia para serem objetos de museu. De qualquer maneira, durante os semestres seguintes acabei usando o #MUSEUdeMEMES como tema de trabalhos novamente.

Então, quando chegou o momento de decidir o tema de minha pesquisa e após perceber que eu me via voltando ao #MUSEUdeMEMES ao longo de minha graduação, pensei que nada mais justo do que fazer meu trabalho de conclusão de curso (TCC) com base nisso. Contudo, não era o intuito fazer um estudo de caso do #MUSEU, mas sim analisar e entender o motivo pelo qual os memes têm um museu próprio. O que motivou este estudo foi a inquietação ou dúvida que existia quanto ao que tornava os memes de internet tão especiais, musealizáveis, de forma que estes merecessem um museu. Eventualmente, percebi que deveria centrar a pesquisa para um tipo específico de meme, já que eles vêm em diferentes formatos e abordam diferentes temas.



Em dezembro de 2019, na cidade de Wuhan, na República Popular da China foi registrada uma nova cepa do coronavírus, que ficou nomeado como SARS-CoV-2 – síndrome respiratória aguda grave 2 (BEZERRA; OLIVEIRA, 2021). Em 2020, o vírus se espalhou rapidamente pelo globo e em março daquele ano foi decretada a pandemia pelo novo coronavírus ou Covid-19. No Brasil, a crise sanitária foi agravada pelas condutas políticas, com inúmeras trocas de membros no Ministério da Saúde, omissão de dados e negacionismo quanto à vacina (BEZERRA; OLIVEIRA, 2021).

Nesse contexto pandêmico, o descontentamento da população foi prontamente levado as redes sociais que, em respeito ao isolamento social, eram a forma mais segura de comunicação. Elas se tornaram os centros de atividade da sociedade brasileira, e dentre os efeitos colaterais da pandemia, surgiram os memes sobre o coronavírus e o *lockdown*. Da mesma forma, por conta do isolamento social, os museus e outras instituições culturais tiveram de se reinventar, a fim de que suas atividades não fossem paralisadas (HENRIQUES; LARA, 2021). Para Aksoy (2020 apud HENRIQUES; LARA, 2021) foi nesse momento que os museus tiveram de buscar alternativas para garantir a fidelidade do público. Para a pesquisadora, foi a Covid-19 que impulsionou os museus a terem uma presença online maior - “paradoxalmente, mesmo com as portas fechadas, os museus nunca foram tão acessíveis. A oferta de tours virtuais, coleções, vídeos e conferências é imensa e cresce a cada dia.<sup>1</sup>” (AKSOY, 2020 apud HENRIQUES; LARA, 2021, p. 210). Sobre isso

Esses novos desafios e proposições, que podem em um primeiro momento, parecer contrariar o caráter original dos museus e instituições de memória, devem ser desconstruídos de forma a compreender as novas realidades e formas de existência e relacionamento proporcionadas pelo mundo virtual, que são um caminho sem volta (ao menos até o presente momento). Dessa forma, para que os museus não deixem de ter um papel relevante para os jovens de hoje e para as futuras gerações é necessário compreender e estabelecer sua existência de forma híbrida – no ambiente virtual e presencial. (SARRAF, 2021, p. 135)

Logo, pensei que seria relevante analisar os memes publicados sobre a pandemia e, entender a razão por terem sido criados e como também o impacto que

---

<sup>1</sup> Devemos dizer que, mesmo tendo em vista que a presença digital dos museus aumentou consideravelmente em tempos pandêmicos, os museus que conseguiram esse feito foram aqueles que já possuíam a infraestrutura necessária para tal. Seria um engano pensar que todos os museus tiveram a mesma oportunidade e este é um ponto que será tratado no segundo capítulo – as desigualdades dos museus permanecem também no contexto online.

tiveram. Então, a minha pergunta de pesquisa se torna: qual a importância dos memes de pandemia Covid-19, a partir do acervo do #MUSEUdeMEMES?

Assim, o objeto de estudo desta monografia é a musealização dos memes de internet, mais especificamente os memes que abordam a pandemia de Covid-19, tendo como auxiliar de análise o #MUSEUdeMEMES. Claro, os memes de internet não são novidade para ninguém, grande parte de nós já compartilhou algum nas redes sociais e estudos sobre eles têm crescido cada vez mais. Todavia, vemos que pesquisas que focam neles são mais comuns em áreas como Comunicação ou Pedagogia, na Ciência da Informação, especificamente na Museologia, as coisas tomam outra proporção. Desse modo, os debates sobre a virtualidade, em um contexto museal, contribuem para uma área – a Cibermuseologia.

Estudar os memes, neste caso, não se restringe apenas aos objetos digitais. Existem outros aspectos que devem ser levados em consideração aqui. Para Lamphere (2018) eles, na verdade, carregam uma visão da cultura moderna, demonstram como a nossa geração se comunica e se relaciona uns com os outros e refletem a atualidade. Segundo Glaveanu e Laurent (2021) eles são capazes de expressar vários pontos de vista sobre um mesmo assunto. Ainda, para Milner (2012) eles são uma representação de uma cultura mais participativa.

Portanto, este trabalho se justifica uma vez que busca analisar os memes de internet musealizados como objetos atravessados de memória social e coletiva, de natureza efêmera e lúdica que apresentam efeitos de humor. Sua criação e circulação dão mais informações quanto ao contexto em que foram divulgados, quando observados mais atentamente. Usando o #MUSEUdeMEMES como ferramenta auxiliar na análise, deve-se entender a estrutura básica do #MUSEU como também entender o que é um museu virtual e seus desdobramentos. Ainda, como essa categoria de museus se comporta dentro da Museologia e, finalmente, qual a relação que todos esses elementos têm com a pandemia.

Nesse sentido, devemos refletir sobre o papel das interfaces da memória social nos processos virtuais/atuais de memorialização e musealização, uma vez que essas interfaces têm a potência de viabilizar o diálogo entre a memória histórica e a memória viva, ou seja, são instrumentos de gestão acessível, colaborativa e desterritorializada de uma memória coletiva em processo. (BEZERRA; OLIVEIRA, 2021, p. 110)

O objetivo geral desta pesquisa é analisar os memes de pandemia da Covid-19 a partir do acervo do #MUSEUdeMEMES. Tendo como objetivos específicos: (a)

apresentar os conceitos de memes e a história do #MUSEUdeMEMES; (b) debater as perspectivas da virtualidade no âmbito dos museus e a importância dos memes para os estudos da museologia e (c) contextualizar a pandemia de Covid-19 no mundo e explorar os memes sobre ela - por meio do acervo do #MUSEUdeMEMES.

Dessa forma, partindo de uma metodologia de levantamento bibliográfico, revisão de literatura, com exploração e análise do site do #MUSEU e entrevista com o diretor do mesmo, o Prof. Dr. Viktor Chagas, este trabalho foi dividido em três capítulos. Cada capítulo tem como título um meme de internet. O primeiro, intitulado “Onde é que eu tô?” tem como propósito situar o leitor com definições importantes para o restante do trabalho. Portanto, ele contextualiza o que é um meme, um meme de internet e, por último, um museu de memes.

No segundo capítulo - “Senhora?” - organiza-se algumas sistematizações sobre museus virtuais. Decidiu-se fazer um breve histórico de como a relação entre a internet e os museus teve início na década de 1990 e como esse relacionamento, eventualmente, deu origem aos museus virtuais. Ainda, aborda-se alguns desafios que esses museus enfrentam atualmente, como questões de acessibilidade ou design – além de abordar alguns pontos particulares do #MUSEUdeMEMES. Fecha-se o capítulo ilustrando como e quais os impactos que a pandemia de Covid-19 teve em alguns museus em contextos internacionais e nacionais.

No último capítulo – “Já acabou, Jéssica?” – é o momento da pesquisa na qual estuda-se especificamente os memes de internet que tenham como temática a pandemia de Covid-19. Para tal, foi preciso primeiramente entender os motivos pelos quais o humor é utilizado como um mecanismo de defesa. Em seguida, partiu-se para compreender por que os memes de Covid-19 tomaram as proporções que obtiveram ao longo dos últimos dois anos, especialmente durante o primeiro semestre de 2020. Encerra-se a pesquisa analisando os elementos cômicos de alguns memes (total de 10) presentes no acervo do #MUSEUdeMEMES. Por fim, nesse último capítulo, avalia-se como eles podem ser considerados patrimônio digital, a partir da definição proposta pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e a Cultura (UNESCO) em 2003.

## 01 ONDE É QUE EU Tô?

**Figura 01:** Onde é que eu tô?



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/622763454700190497/?d=t&mt=login>. Acesso em 21 fev. 2022

## 1.1 De onde vieram os memes?

Os memes como conhecemos hoje, por meio das redes e mídias sociais, adquiriram seu significado por volta da década de 1990 com o avanço da internet. Entretanto, o termo foi usado pela primeira vez<sup>2</sup> em 1976 pelo biólogo Richard Dawkins em seu livro “O Gene Egoísta”. Utilizando como analogia os genes, Dawkins usou a palavra *meme* - que é uma abreviação de *mimeme*, de origem grega e que remete à imitação - para descrever o que ele acreditava ser um fator evolutivo dos seres humanos e que os separava da maioria dos animais: a cultura. Os memes, então, seriam unidades de transmissão de cultura, o que significa que eles são um dos veículos pelos quais a cultura se propaga e espalha. Sendo que, assim como os genes, alguns têm mais facilidade em se reproduzir do que outros. Dessa forma, para Dawkins, tanto ideias como poemas, arte, ditados, moda e até mesmo a própria ideia de um Deus podem ser considerados memes. Eles seriam como vírus que se espalham, seja por meio da fala ou da escrita, e ficam dentro da cabeça das pessoas. Assim, qualquer objeto (por falta de palavra melhor) teria o potencial de ser um meme.

Nessa mesma perspectiva, Dawkins também identifica três características importantes que os memes compartilham com os genes, sendo elas: (a) longevidade, (b) fecundidade e (c) fidelidade de cópia. Esses fatores têm uma relação com o conceito de seleção natural de Darwin, o que ajuda a explicar o motivo pelo qual uns se adaptam enquanto que outros não e, portanto, são pontos que dividem os memes bons dos ruins<sup>3</sup>. Logo, para o autor, a longevidade diz respeito ao tempo de vida, a fecundidade se refere à rapidez por meio da qual um *meme* se multiplica e, por último, a fidelidade de cópia é a capacidade de se replicar de maneira que exista uma consistência quanto às principais propriedades passadas adiante para as próximas réplicas<sup>4</sup>, ou seja, idênticas.

---

<sup>2</sup> Ainda que Dawkins seja reconhecido como o pioneiro no uso da expressão, Chagas (2020a) nos chama a atenção para o fato de que existem trabalhos datados antes da década de 1970 que também tratavam de assuntos semelhantes à padrões de imitação, com destaque para Gabriel Tarde e Richard Semon.

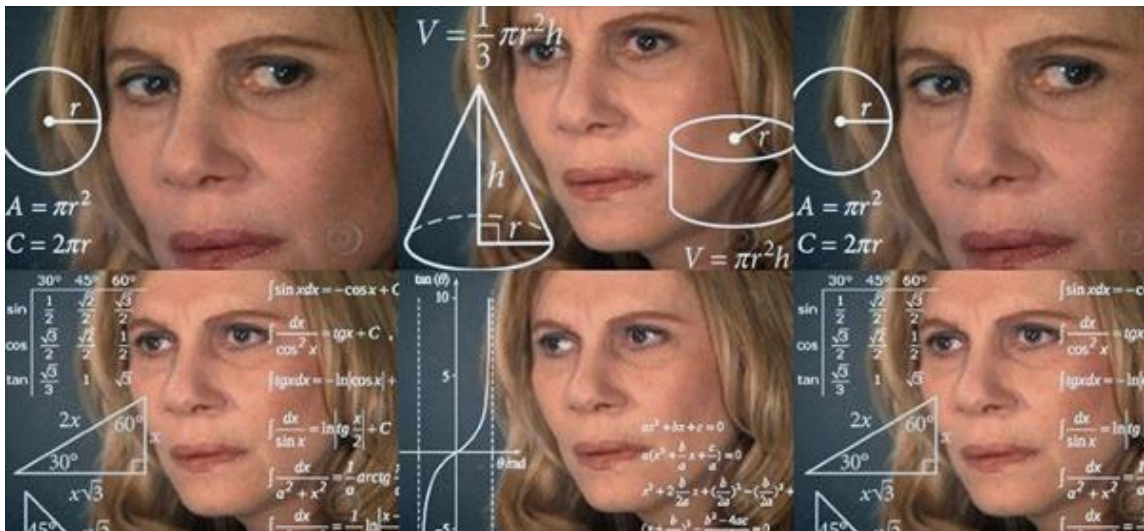
<sup>3</sup> Vale ressaltar que, como bem disse Brodie (2009), classificar um meme como bom ou ruim não diz respeito à sua qualidade, mas sim quanto à sua capacidade em se replicar.

<sup>4</sup> Em seu livro, Dawkins admite que a ideia de uma alta fidelidade de cópia, quando se trata de *memes*, é um ponto que deve ser analisado com cautela. Posto que, ideias ou ditados (ou similares) são transmitidos de modo que cada pessoa usará suas próprias palavras e, geralmente, para seu próprio benefício. Assim, não é viável aplicar a ideia de fidelidade de cópia da mesma forma a qual se aplica a um gene.

Essa reflexão de Dawkins acabou por abrir uma porta que resultaria nos estudos sobre memética que, segundo Brodie (2009), é o estudo dos memes e como eles interagem, replicam e evoluem. Estudos esses que não se restringiram ao campo da biologia, mas se expandiram também a outras áreas do conhecimento como a psicologia e ciências sociais. Posto isso, para fins desta pesquisa, destacam-se três autores: Daniel Dennett, Susan Blackmore e Richard Brodie. Estes, nos ajudarão a colocar em perspectiva como o termo meme foi recepcionado e adotado após Dawkins.

A leitora depois de descobrir que os memes vieram da biologia:

**Figura 02: Nazaré Confusa**



Fonte: <https://museudememes.com.br/>. Acesso em: 26 ago. 2021.

Daniel Dennett, é um filósofo estadunidense que não só adotou o conceito de meme desenvolvido por Dawkins, como também o utilizou na sua investigação quanto à consciência humana. Em *Consciousness Explained* (1991) - A Consciência Explicada, em tradução livre - o autor parece entender que os *memes* são parte dos humanos, mais especificamente, de sua consciência. Dessa forma, para o pesquisador, a consciência humana seria um complexo de memes (ou os efeitos de memes no cérebro) que podem ser entendidos como *virtual machines* (máquinas

virtuais<sup>5</sup>). Em outras palavras, essas máquinas virtuais (memes) são peças que ajudam no desempenho do nosso hardware<sup>6</sup>, isto é, a parte física da pessoa.

O autor também está relacionado a Susan Blackmore, psicóloga britânica que realiza pesquisas com foco em consciência, meditação e memes. Foi após a leitura de uma das obras de Dennett que Blackmore passou a se interessar mais pelos estudos dos memes. Além disso, de acordo com Blackmore, o pesquisador foi um dos primeiros a ouvir as ideias da psicóloga, o que foi um dos fatores que a ajudou a escrever *The Meme Machine* (1999) - A Máquina de Memes, em tradução livre. Em seu livro, a autora nos dá a sua definição de memes, que seriam "instruções que carregam comportamentos, armazenados em cérebros (ou em outros objetos) e passados adiante por meio da imitação" (p. 62, tradução nossa<sup>7</sup>). Em outras palavras, segundo ela, quando copiamos alguma coisa, inevitavelmente algo intangível permanece conosco e esse "algo" é um meme. Ademais, a pesquisadora indica três características encontradas nos memes que justificam o fato de eles serem considerados replicadores: hereditariedade (as informações de um comportamento são copiadas), variação (as cópias feitas podem apresentar defeitos ou melhorias) e seleção (apenas algumas dessas informações são copiadas com sucesso) (BLACKMORE, 1999).

Seguindo adiante, Richard Brodie é um programador estadunidense e autor de *Virus of the Mind* (2009) - O Vírus da Mente, em tradução livre. Neste, são trabalhados alguns conceitos de memes como de Dawkins e Dennett. Sem embargo, a definição que Brodie adota é: "um meme é uma unidade de informação em uma mente na qual a existência influencia eventos e então mais cópias são criadas em outras mentes" (BRODIE, 2009, p. 11, tradução nossa<sup>8</sup>). Igualmente, o autor aponta que os elementos mais populares daquela cultura (no caso, estadunidense) são vistos dessa maneira pois são os mais eficientes em copiar memes.

---

<sup>5</sup> É interessante notar que na obra de Dennett, publicada em 1991, já é possível ver uma associação da palavra meme com a ideia de virtual, mesmo que, para este autor, o termo tenha sido empregado seguindo o significado dado por Dawkins. A relação entre meme e o virtual será abordada mais à frente.

<sup>6</sup> Segundo Oxford Languages, hardware é conjunto dos componentes físicos (material eletrônico, placas, monitor, equipamentos periféricos etc.) de um computador.

<sup>7</sup> No original: instructions for carrying out behaviour, stored in brains (or other objects) and passed on by imitation

<sup>8</sup> No original: A meme is a unit of information in a mind whose existence influences events such that more copies of itself get created in other minds.

Agora, até o presente momento, estamos lidando com a definição de memes dada pelos autores, na qual, resumidamente, são unidades de transmissão de cultura (dos quais podem ser músicas, frases ou ideais) e essas informações ficam armazenadas conosco e inevitavelmente serão repassadas. Contudo, essa linha de pensamento pode ser considerada um tanto quanto perigosa, pois ela abre uma margem de interpretação onde qualquer coisa pode ser entendida como um meme. Bom, acreditamos que não seja exatamente assim.

Blackmore (1999) toma o cuidado de nos alertar que: nem tudo é um meme! A pesquisadora diz que, uma vez que entendemos o conceito de meme, é fácil se empolgar e passar a pensar que tudo pode ser equivalente a um *meme*, o que pode ser confuso e, ainda, ignora o que um meme é capaz ou não de fazer. Para a psicóloga, devem ser considerados memes aquilo que é passado adiante por meio da imitação, o que sugere que devemos entender o que é imitação - “aprender a fazer algo através de vê-lo sendo feito” (BLACKMORE, 1999, p. 65, tradução nossa<sup>9</sup>).

No entanto, para a autora, existe a necessidade de separar a imitação de contágio e aprendizagem social, pelo fato de que esses termos muitas vezes são usados para descrever fenômenos muito parecidos. O primeiro dele é contágio, ou melhor, aquilo que é contagioso, por exemplo, rir, tossir ou bocejar são comportamentos contagiosos. Podemos facilmente perceber isso quando paramos para analisar um pouco, ora se nos encontramos em uma situação onde todos estão rindo, é difícil não rir junto. Da mesma forma, quando alguém está olhando fixamente para algum lugar, é provável que nossa atenção se volte para a mesma direção a fim de descobrir o que é que a pessoa está vendo. Então, estes exemplos não podem ser considerados como imitação, pois, segundo a autora, (a) são comportamentos inatos, isto é, já sabemos como rir, tossir ou olhar e (b) acredita-se que eles sejam contagiosos por atuarem em um receptor de estímulo específico que, então, desencadeia o mesmo tipo de comportamento como resposta (BLACKMORE, 1999). Brodie (2009) também pontua este tópico, para ele [bocejar] é um comportamento e, logo, não tem relação com alguma informação interna. As pessoas bocejam porque veem outras fazendo o mesmo, mas isso não quer dizer que elas estão inclinadas a bocejar mais no futuro depois.

---

<sup>9</sup> No original: learning to do an act from seeing it done



No que diz respeito à aprendizagem social, ela é definida pela autora como um modo de aprendizagem que “é influenciada pela observação, ou interação, de outro animal ou pessoa” (p. 66, tradução nossa<sup>10</sup>). Do mesmo modo, Blackmore assinala que a “imitação é uma forma de aprendizagem social, porém que há outras maneiras que não são verdadeiramente imitativas” (p. 66, tradução nossa<sup>11</sup>). Em vista disso, para diferenciar um do outro a pesquisadora usa a definição de Heyes (1993), então, imitação seria aprender sobre comportamentos por meio da observação, enquanto que aprendizagem social é aprender sobre o ambiente por meio da observação.

Após essa contextualização, é possível aplicar uma "redução" ao que um meme pode ser seguindo as implicações de Blackmore e Brodie. Assim, ele não é qualquer elemento transmitido por imitação, ele deve ser uma informação nova ao receptor que, conseqüentemente, vai armazená-la e reproduzi-la para outras pessoas<sup>12</sup> e essas farão o mesmo. Pois então, vimos como os memes surgiram e como eles são compreendidos dentro da área da memética, mas como eles adquiriram o status memes da internet? É o que veremos a seguir.

## 1.2 Os memes de internet

Uma questão interessante acerca dos memes na contemporaneidade é que não existe um ponto exato no qual poderíamos afirmar que os memes de Dawkins passaram a ser os memes de internet que estamos acostumados, de maneira geral.

Ninguém sabe exatamente de onde os memes surgiram, mas o certo é que existem ambientes propícios à criação desse conteúdo. Eles nascem em fóruns, chans, wikis e comunidades, espaços onde há esperança de nichos culturais específicos, e depois se espalham para outras redes até adquirirem um caráter viral. (ARAÚJO, 2012, p. 25)

Tomemos por exemplo, Scott E. Fahlman, que em 1982, este usuário da Usenet<sup>13</sup>, se encontrava em uma situação na qual ele precisava descobrir um modo de sinalizar quais de suas postagens deveriam ser levadas a sério e quais não, para evitar desentendimentos com/entre seus colegas. O sinalizador escolhido foi um conjunto de caracteres que juntos formam uma figura que lembra um rosto sorridente :-). (BORZSEI, 2012; DAVISON, 2012). Tanto para Borzsei (2012) como para Davison

---

<sup>10</sup> No original: is influenced by observing, or interacting with, another animal or person

<sup>11</sup> No original: Imitation is one form of social learning but there are others that are not truly imitative

<sup>12</sup> Para os fins desta pesquisa, estamos considerando apenas humanos.

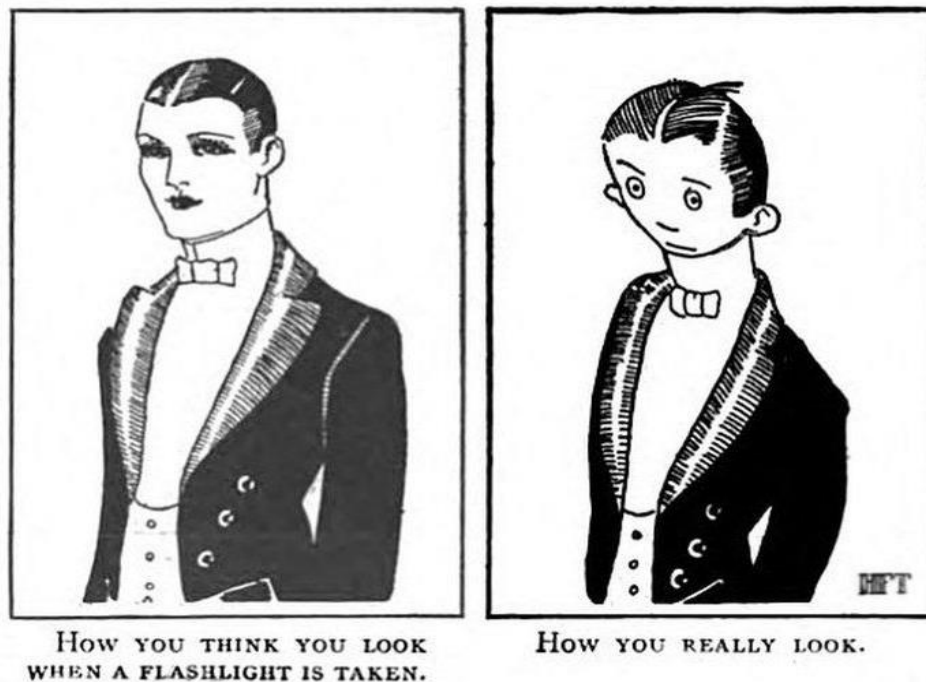
<sup>13</sup> Segundo Lima Junior (2016), a Usenet, criada em 1979, é uma das maiores redes de fóruns de discussão.

(2012) esse marcador criado por Fahlman, chamado de *emoticon*<sup>14</sup>, assim como outras variações: :-), :-/, :-D ou :--(, foi um dos primeiros memes a serem feitos. Para a autora

Os *emoticons* são o primeiro exemplo de uso para expressar certas emoções e reter sugestões coloquiais não verbais num suporte onde os canais visuais e de áudio estão ausentes na comunicação. Essa forma de uso é padrão recorrente nos memes de internet. (BORZSEI, 2012, p. 487)

Todavia, em 2018 uma tirinha da década de 1920 se tornou viral<sup>15</sup> entre os internautas por se questionarem: será esse o primeiro meme? Segundo a BBC News, a imagem em questão é na verdade uma tirinha da revista estadunidense *The Judge*, publicada em 1921.

**Figura 03:** Tirinha de 1921



Tradução: Como você acha que está quando uma fotografia é tirada /  
Como você está de verdade.

Fonte: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-43783521>.

Acesso em 02 set. 2021.

<sup>14</sup> Emoticons são pictogramas criados “através dos sinais de pontuação, números e caracteres especiais do computador ou celular.” (MACHADO, 2019). Cuidado para não confundir com emojis, que no lugar de sinais, possuem imagens.

<sup>15</sup> É importante diferenciar o viral de meme, já que muitas vezes ambos são usados de forma intercambiável. Viral, refere-se aquilo que é propagado conservando sua forma original, seja ela uma foto, vídeo ou outro formato e, geralmente, trata-se de apenas um objeto. Por outro lado, os memes podem ter a mesma base, porém remetem a uma variação feita por internautas que se apropriam e dão um novo significado (CHAGAS, 2020b).

Por esse mesmo ângulo, Marino (2020) nos traz uma lista do que ele acredita serem os primeiros memes, sendo a maior parte deles publicados entre 1996 e 2004. Nela, estão inclusos:

- *Dancing baby* (1996): GIF<sup>16</sup> de um bebê em 3D dançando;
- *All your base are belong to us* (1998): tela de carregamento do videogame *Zero Wing* na qual a fala do personagem está gramaticalmente incorreta por conta de sua tradução;
- *Hamster dance* (1998): website que praticamente consiste em *gifs* de animação de hamsters dançando;
- *Star Wars kid* (2002): vídeo no qual um jovem imita os movimentos de luta do personagem Darth Maul da saga Star Wars (Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma, 1999);

Outro exemplo, em 2006 surgiu o *LOLcats*<sup>17</sup>, uma série de memes que consiste em fotos de gatos fazendo alguma travessura ou fofura com uma legenda (geralmente escrita propositalmente de forma equivocada) com algo que o gato diria como:

**Figura 04: LOLcat**



Tradução: Quando você chega em casa e solta um pum.

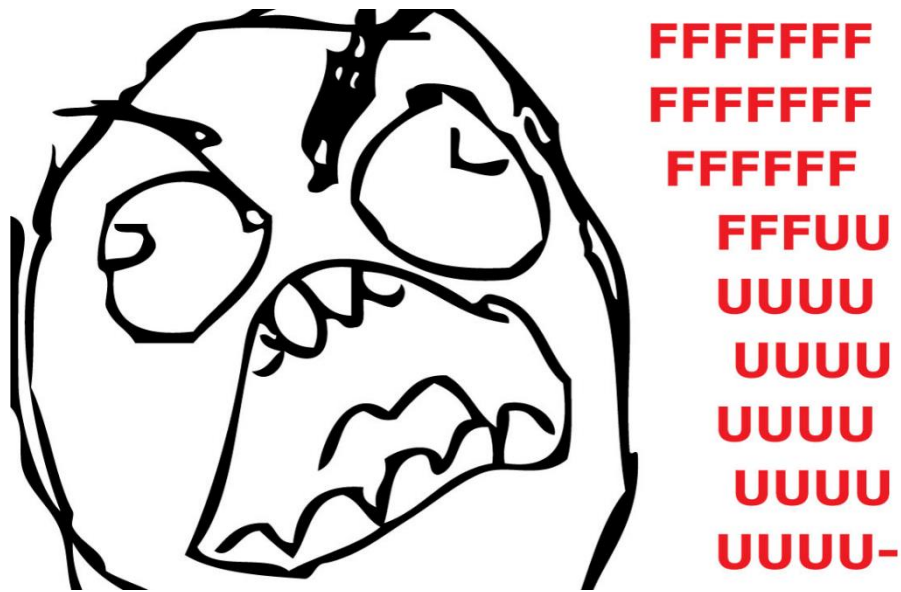
<sup>16</sup> GIF (*Graphics Interchange Format*) é um formato de imagem desenvolvido em 1987 pela CompuServe. O tipo mais comum é o *gif* animado, que é formado por várias imagens que no final passam a impressão de movimento.

<sup>17</sup> LOL é uma abreviação para a expressão *laughing out loud* que significa “rindo em voz alta” e *cat*, traduzido para português, quer dizer gato.

Fonte: <https://knowyourmeme.com/>. Acesso em: 16 set. 2021.

Ou ainda, os *Rage Comics* - que provavelmente são as imagens que mais associamos aos memes. O primeiro deles, FFFFFUUUUUUUU- (Figura 04), foi criado em 2008 em quadrinhos que contavam histórias que levassem alguém a ficar com raiva (como esquecer de enviar a sua monografia dentro do prazo), no website 4chan<sup>18</sup>. A partir de 2009, por meio do website Reddit<sup>19</sup>, muitas outras imagens no mesmo estilo foram enviadas pelos usuários, dando início ao *Rage Comics* (Figura 05) (KNOW YOUR MEME, 2011).

**Figura 05:** Rage Guy (FFFFFFUUUUUUUUUUUU-)



Fonte: <https://knowyourmeme.com/>. Acesso em: 16 set. 2021

<sup>18</sup> Fórum de bate-papo, é considerado um dos fóruns mais antigos, criado em 2003. Disponível em: <https://www.4chan.org/>.

<sup>19</sup> Rede social que permite o usuário acessar os tópicos que mais lhe interessam e votar por aqueles que julga serem mais importantes. Disponível em: <https://www.reddit.com/>.

**Figura 06: Rage Comics**



Em sentido horário: Forever Alone, NO. Rage Face, Trollface e Poker Face.  
 Fonte: <https://knowyourmeme.com/>. Acesso em: 16 set. 2021

Em vista desses exemplos, percebe-se que há uma dificuldade em traçar o surgimento dos memes na internet. Os diferentes tipos de suportes, sejam imagens, *hashtags*, vídeos ou *gifs* fazem com que os memes sejam mais abrangentes. O que significa que não poderíamos isolar apenas um tipo. Ademais, estamos tratando de um espaço que apesar de virtualmente não existirem barreiras de comunicação, ele é tratado de forma dependente da cultural local. “Comunidades virtuais não são estruturadas da mesma forma que na vida real. Delimitações geográficas e status não influenciam: o que importa é o que é de interesse comum” (MARSHALL, 2000?, tradução nossa<sup>20</sup>). Logo, um meme que faça sucesso na Noruega, por exemplo, talvez nem chegue aqui no Brasil e vice-versa. As comunidades online são diferentes ao redor do mundo, e no presente trabalho, estamos levando em consideração apenas o Ocidente.

Tendo isso em perspectiva, é possível perceber que existe uma certa temporalidade para o sucesso de memes, começando a partir da metade da década de 1990, para Marino (2020, p. 32) o percurso dos memes pode ser dividido em três fases:

<sup>20</sup> No original: Virtual communities are not structured in the same way as real-world communities. Constraints of geography and status do not come into play: what matters is a common interest.

1. **Proto-memes de internet (década de 1990):** nesta primeira fase, a internet está em seu início como fenômeno social e cultural. Os memes, majoritariamente, estão circulando através de correios eletrônicos e fóruns de postagens como a Usenet, mencionada anteriormente;
2. **Subcultura do meme de internet (final dos anos 1990 a 2005):** os memes começam a circular em fóruns de discussões e de imagens, mais especificamente web sites como Reddit e 4chan (este, segundo a autora, foi a plataforma que definiu o nível dos memes de internet contemporâneos), assim como blogs;
3. **Memes de internet globais (2005-):** esta fase é considerada tanto industrial como introspectiva. Quer dizer, é a etapa na qual as redes sociais tiveram sua ascensão mundial (entre 2007 e 2010), como também foi o momento no qual surgiram web sites destinados a criar e armazenar memes. Entre eles estão: *I Can Has Cheezburger*<sup>21</sup> (2007), *Memegenerator*<sup>22</sup> (2009), *Quickmeme*<sup>23</sup> (2010) e *Know Your Meme*<sup>24</sup> (2008).

Podemos, a partir disso, estabelecer uma correlação entre o crescimento dos memes de internet com o progresso da *World Wide Web* ou WWW (Web)<sup>25</sup>. Esta surgiu em 1990, porém ela foi dividida por vários autores em diferentes momentos: Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 e Web 4.0<sup>26</sup>.

A Web 1.0 compreende os primeiros anos da web; a mais modesta das quatro, é caracterizada por ser unidirecional, quer dizer, os serviços eram administrados por aqueles que entendiam a linguagem, como programadores e designers, e o público apenas acessava essas informações. Vale ressaltar que, ainda que considerados simples atualmente, existiam sites de bate papo durante essa fase (LUCCIO, 2010;

---

<sup>21</sup> Disponível em: <https://icanhas.cheezburger.com/>

<sup>22</sup> Disponível em: <https://imgflip.com/memegenerator>

<sup>23</sup> Disponível em: <http://www.quickmeme.com/>

<sup>24</sup> Disponível em: <https://knowyourmeme.com/>

<sup>25</sup> Cuidado para não confundir internet com web. Ainda que os dois termos muitas vezes sejam usados como sinônimos, o primeiro diz respeito ao local onde todas as informações estão inseridas. Já a www é um subconjunto da internet, que acessa essas informações por meio de um navegador, como o Google Chrome ou Microsoft Edge. (LATORRE, 2018).

<sup>26</sup> Na atualidade, percebemos que não há uma hegemonia em relação a qual fase da Web a nossa sociedade se encontra. As discussões quanto a esse assunto, normalmente, têm como protagonistas as Web 3.0 e Web 4.0. Entretanto, não é um objetivo desta monografia argumentar este ponto, por enquanto, focaremos na Web 1.0 e 2.0.

LATORRE, 2018) e, como vimos previamente, este é o período em que os primeiros memes imagéticos aparecem na internet.

Ao tempo que a Web vai atingindo novos territórios de interatividade, por volta do começo dos anos 2000, ela chega em um ponto que O'Reilly (2007) chama de Web 2.0. Este novo estágio apresenta uma nova maneira do usuário usar os serviços online, tendo a possibilidade de usar redes sociais, blogs, enciclopédias coletivas (como a Wikipédia), álbuns de fotografia, entre outros. Nela, as formas de comunicação se transformaram, assim como houve um aumento na colaboração entre usuários. Por essa razão ela também é conhecida como Web social. (PRIMO, 2007; LATORRE, 2018). Esta etapa coincide com as duas últimas fases de Marino (2020), nas quais os memes passam a adquirir seus status global e são criados websites com o intuito de compartilhá-los.

Uma vez que entendemos o contexto em que os memes obtiveram sua popularidade na internet, podemos analisar algumas das características que possibilitam isso. Segundo Shifman (2014), a longevidade, fecundidade e fidelidade de cópia, como apresentadas por Dawkins, são potencializadas pela internet. Contudo, além destas, podemos reunir outras qualidades que também compõem a estrutura de um meme. Dentre elas, por exemplo, temos a linguagem simples. A linguagem de um meme é de vital importância para o significado que ele está comunicando, logo sua forma não pode (ou não deveria) ser de difícil compreensão para o público. Seu texto (seja oral ou escrito) deve ser descomplicado e de rápido entendimento, para garantir que seu efeito alcance o usuário. Ainda, a simplicidade também permite com que o conteúdo seja mais fácil de ser imitado e alterado pelos usuários (SHIFMAN, 2014).

Segundo, podemos citar a intertextualidade, que é um processo no qual um texto faz referência a outro(s) previamente existente(s), de maneira explícita ou implícita (CAVALCANTE, 2014 apud PORTO, 2018). Entretanto, os memes não tratam necessariamente de textos, eles podem estar relacionados a eventos relevantes e de destaque no momento, como filmes, novelas, jogos, músicas, etc. Essa peculiaridade, faz com que a intertextualidade, segundo Nobre, seja “[...] em “segundo grau”, na qual se perde(m) o(s) texto(s) adâmico(s), mas cuja relação intertextual por via temática é inegável, formando-se uma rede que mantém agrupados os potenciais textos assim produzidos [...]” (2014, p. 33). Além disso, pelo fato dos memes serem concisos, frequentemente encontra-se a intertextualidade

implícita, ou seja, aquela que não menciona o texto original (PORTO, 2018; MUNIZ e GOMES, 2018). Contudo,

Isso não quer dizer que para compreender um meme, necessariamente, seja preciso entender sua trajetória [...] porém é sim importante ter em mente que os memes estão inseridos em uma comunidade de prática e devem ser analisados em tal âmbito, onde será possível identificar sua relação com os textos a sua volta, inclusive com memes produzidos anteriormente. (NUNES, 2020, p. 47)

Além de simplicidade e intertextualidade, Knobel e Lankshear (2006) apresentam o humor como um traço importante nos memes, ainda que existam memes que não tenham um cunho humorístico. Em sua pesquisa para analisar os memes mais populares e suas características, foram reunidos memes do período de 2000 até 2005, totalizando 19 itens. Entre os resultados, foi estipulado que 17 desses tinham humor como componente em comum. Ele "está relacionado diretamente aos efeitos de sentido causados no leitor pelo texto, pelo seu contexto de produção e pelas suas referências" (NUNES, 2020 p. 46), sendo possível usar paródias e sátiras.

Quanto à justaposição, esta se baseia em um processo de alteração do item original por meio da montagem, adicionando e/ou alterando aspectos do objeto. O que Knobel e Lankshear (2006) chamam de *remix* - quando se modifica, emenda, reordena, sobrepõe, etc. a original com outras imagens, sons ou frases, entre outros. Isso faz com que sejam criadas variações do meme e, conseqüentemente, que este tenha novos significados e interpretações para os usuários. Ainda, percebe-se que isso faz com que o meme seja replicado inúmeras vezes pela web. Horta (2015) nos diz que essa repetição pode ser dividida em: repetição de forma ou repetição de conteúdo (o que não significa que ambos não possam acontecer simultaneamente).

Finalmente, após percorrermos um pouco da jornada dos memes de internet, podemos nos perguntar: o que é um meme? Ora, existem várias definições possíveis. Para Milner, "memes são artefatos midiáticos amadores, extensivamente remixados e colocados em circulação por diferentes usuários de redes sociais" (2012, p. 3, tradução nossa<sup>27</sup>). Davison afirma que "um meme de internet é uma peça de cultura, tipicamente uma piada, que ganha influência por meio de transmissão online" (2012, p. 122, tradução nossa<sup>28</sup>). Entretanto, nesta pesquisa, nos baseamos em dois autores

---

<sup>27</sup> No original: memes are amateur media artifacts, extensively remixed and recirculated by different participants on social media networks.

<sup>28</sup> No original: An Internet meme is a piece of culture, typically a joke, which gains influence through online transmission.



cujos conceitos, acreditamos que se complementam, sendo eles Shifman (2014) que define memes como “(a) um grupo de itens digitais que têm em comum o conteúdo, formato e/ou postura; (b) que foram criados com ciência um do outro; e (c) circularam, imitados, e/ou transformados por meio da internet por vários usuários” (p. 8, tradução nossa<sup>29</sup>). Como também, Díaz que entende os memes como

[...] uma unidade de informação (ideia, conceito ou crença), que é replicado por meio da internet (e-mail, chat, fórum, redes sociais, etc.) em um formato de hiperlink, vídeo, imagem ou frase. Pode ser compartilhado em seu formato original ou pode mudar e evoluir. A mutação na réplica pode ser em seu significado, mantendo a estrutura do meme ou vice-versa. A mutação pode acontecer por acidente, adição ou paródia, e sua forma não é relevante. Um meme de internet depende de ambos o usuário e o contexto social em que o transmissor age como um filtro e decide o que será passado adiante. Eles se espalham horizontalmente como um vírus em alta velocidade. Eles podem ser interativos (como um jogo) e algumas pessoas podem contribuir criativamente. Sua mobilidade, armazenamento e alcance são baseados na web (discos rígidos, celulares, servidores, nuvem, etc.). Eles podem ser manufaturados (como é o caso de marketing) ou surgem (como um acontecimento offline sendo divulgado online). (2013, p. 97, tradução nossa<sup>30</sup>)

### 1.3 Um. Museu. De. Memes

Em 2012, na Universidade Federal Fluminense (UFF), em Niterói (RJ), eram realizados encontros abertos ao público com o tema de memes de internet. Nestes, carinhosamente apelidados de #memoclubes, os participantes se reuniam com o intuito de apresentar memes e discutir sobre assuntos que surgiam a partir dessas apresentações. Essa série de reuniões foram o que, mais tarde, levaram a criação do #MUSEUdeMEMES, oficialmente lançado em 2015 (CHAGAS, 2019).

O nome #MUSEUdeMEMES, segundo entrevista com o Prof. Viktor Chagas, veio de um desejo de ter um indexador como nome, para que fosse mais fácil encontrar referências sobre o projeto. As *hashtags* têm essa função e da mesma forma

<sup>29</sup> No original: (a) a group of digital items sharing common characteristics of content, form, and/or stance; (b) that were created with awareness of each other; and (c) were circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users.

<sup>30</sup> No original: An internet meme is a unit of information (idea, concept or belief), which replicates by passing on via Internet (e-mail, chat, forum, social networks, etc.) in the shape of a hyper-link, video, image, or phrase. It can be passed on as an exact copy or can change and evolve. The mutation on the replication can be by meaning, keeping the structure of the meme or vice versa. The mutation occurs by chance, addition or parody, and its form is not relevant. An IM depends both on a carrier and a social context where the transporter acts as a filter and decides what can be passed on. It spreads horizontally as a virus at a fast and accelerating speed. It can be interactive (as a game), and some people relate them with creativity. Its mobility, storage, and reach are web-based (Hard disks, cell phones, servers, cloud, etc.). They can be manufactured (as in the case of the viral marketing) or emerge (as an offline event taken online).

elas também podem ser consideradas memes de internet, como #meuamigosecreto ou #blackout. “Se hashtags podem ser entendidas como memes, então, nada mais natural do que adotarmos esse símbolo como parte da nossa identidade.” (CHAGAS, 2022).

Neste estudo esse nome será recorrente, portanto recomendados ler sem pronunciar a *hashtag*. Então #MUSEUdeMEMES e #MUSEU ficariam apenas “museu de memes” ou “museu” respectivamente para que a leitura fique mais fluida.

### **1.3.1 Breve explicação de um webmuseu**

O #MUSEUdeMEMES se auto classifica como um webmuseu e, por conta disso, faz-se necessário entender o que isso significa, levando em consideração as interpretações da Museologia quanto a essa categoria de museu.

Desde a popularização da internet na década de 1990, os museus obtiveram um novo espaço, o espaço virtual, no qual eles passaram a divulgar suas informações quanto a exposições, acervo, convites para atividades, etc. Surgiu uma nova forma destes se relacionarem com o público e consigo mesmos. Nessa perspectiva, é possível dizer que, como um dos resultados do relacionamento entre museus e a internet, nasceram os museus virtuais, hypermuseus, cibermuseus, webmuseus, museus digitais, entre outros<sup>31</sup>.

Essa nova cadeia de categorias de museus, que nasce e se prolifera online, pode ser criada tanto a partir de um museu físico que digitalizou seu acervo (ou tantos outros casos) ou pode ser criado totalmente online. Não podemos deixar de mencionar que, existem museus online que tem atividades fora do virtual, como é o caso do #MUSEUdeMEMES, o que não significa que estes deixem de ser museus online. Posto isso, vale ressaltar que, as tipologias de museus podem transitar entre si, ou seja, podemos encontrar um museu que contenha aspectos que o permitam ser interpretado tanto como um hypermuseu como um webmuseu, por exemplo, ou até mesmo que ele possa ser considerado mais de um tipo de museu simultaneamente. Ainda, devemos chamar a atenção para outro fato, essas definições de museus compartilham de uma característica com o espaço em que se encontram, a sua atualização. Quer dizer, a internet tem como umas de suas particularidades estar

---

<sup>31</sup> Apresentaremos os conceitos destes museus mais adiante.

sempre se atualizando e renovando, logo isso afeta os que dependem e trabalham com ela. Então, deve-se pensar que essas definições podem mudar no futuro.

À vista disso, para Ascott (1996 apud FERREIRA, 2017) os webmuseus podem ser classificados em: (a) websites de divulgação de informações básicas sobre o museu físico, (b) webmuseus que abrigam obras de artes criadas em meio digital ou (c) aqueles que reúnem obras digitais que exploram aspectos da hipermídia e, assim, estimulam a relação entre sistema e usuário. Da mesma forma, Loureiro entende os webmuseus como

sítios construídos e mantidos exclusivamente na Web, destinados a reunir virtualmente e a expor obras-de-arte geradas originalmente por processos de síntese, ou, por meio de cópias digitais, obras-de-arte que existem (ou existiram) no espaço físico. (2004, p. 104)

Já para Oliveira (2018) o webmuseu é um espaço que nasce no ciberespaço<sup>32</sup> sem a intenção de criar-se no meio físico, a sua preservação de patrimônio foca apenas no digital. Ainda, é

aquele que tem suas ações museológicas aplicadas no espaço virtual, que se caracteriza também por não ter barreiras que limitem ou impeçam o acesso dos visitantes, dentro do espaço museológico, tais como os museus físicos, quando nos detemos a fronteiras geográficas, horários institucionais ou dificuldades de acessibilidade. (OLIVEIRA, 2018, p. 29)

Também possível também explicar o webmuseu como um “museu existente na web ou WWW, e que pode conter textos, imagens, arquivos de áudio e vídeo, além de ligações com outros documentos na rede.” (MAGALDI, 2021).

Após entrevista com o diretor do #MUSEU, Prof. Viktor Chagas, entendemos que o uso do termo webmuseu nasceu, essencialmente, por dois motivos. O primeiro diz respeito ao prefixo “web-“ que especifica o lugar em que se encontra o #MUSEU, que diferentes de outros prefixos e adjetivos ele é o único que traduz a experiência material do webmeuseu – um museu “plantado” na web. Segundo, a palavra web remete a ideia de um local, um espaço – o ciberespaço – e o objetivo do #MUSEU era realizar uma “experiência de fato remetesse a uma experiência de enredamento, em que as coleções e as associações entre as obras pudessem ser criadas pelos próprios visitantes, a partir da orientação de seu olhar como visitante” (CHAGAS, 2022).

---

<sup>32</sup> A autora usa o termo “ciberespaço” no sentido de ser um local, um “universo das redes digitais como lugar de encontro e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural”. (LÉVY apud OLIVEIRA, 2018, p. 21).

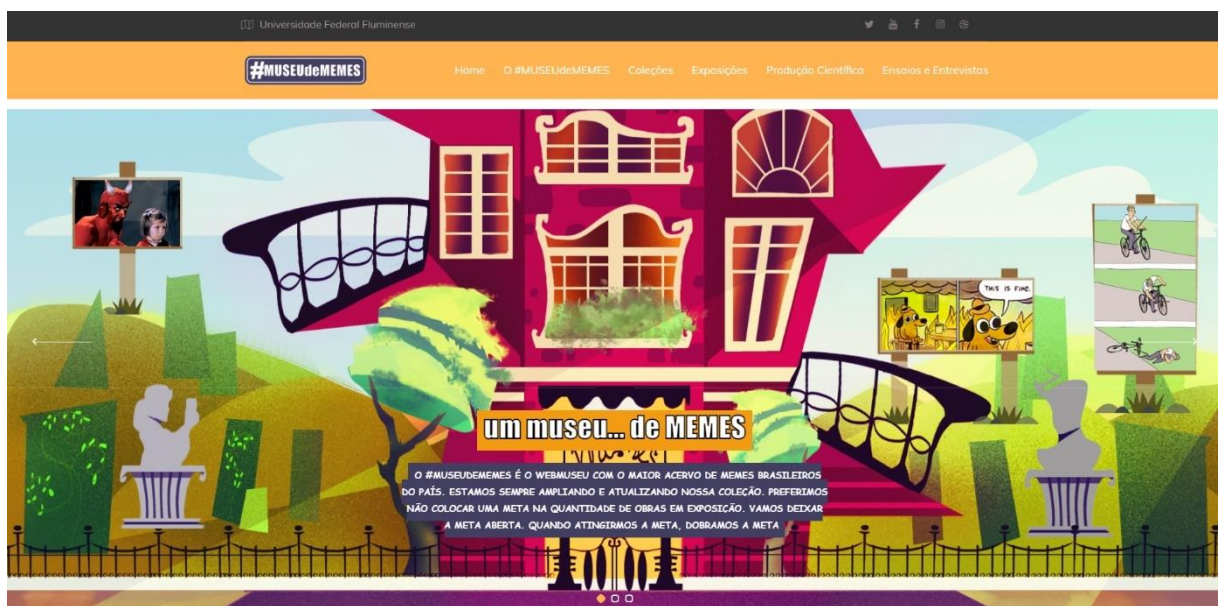
Portanto, seguindo a ideia de enredamento então a melhor opção seria “web” que remete a uma teia.

### 1.3.2 Sobre o #MUSEU

O #MUSEUdeMEMES é um projeto de extensão e de divulgação científica que faz parte do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), da UFF. O museu, segundo o site, possui o primeiro<sup>33</sup> e maior acervo de memes de internet brasileiros do país<sup>34</sup>.

Ele está organizado de maneira que o visitante possa navegar pelo site a partir da barra de navegação, encontrada na parte superior do portal. Nela, encontramos os seguintes títulos: Home, O #MUSEUdeMEMES, Coleções, Exposições, Produção Científica e Ensaio e Entrevistas (Figura 06). A partir deste menu é possível decidir qual parte do #MUSEU se deseja conhecer. Com isso em perspectiva, nos próximos tópicos, apresentaremos as seções mencionadas e uma breve descrição de cada uma.

**Figura 07:** Página inicial #MUSEUdeMEMES



Fonte: Captura de tela da autora. Acesso em 04 nov. 2021.

<sup>33</sup> Até o momento de escrita desta monografia, não foram encontrados outros museus virtuais de memes.

<sup>34</sup> Pode-se perceber com mais clareza a sua dimensão em na página de **Clipping**, na qual estão reunidas fontes de informação (sites, blogs, jornais, etc.) que, de alguma forma, fizeram referência ao #MUSEU.

O #MUSEUdeMEMES” é o espaço<sup>35</sup> onde estão reunidas as informações institucionais do webmuseu. Assim, é nesta área que é possível conhecer a definição de memes (acreditamos que, se você chegou até esta parte da monografia, você já sabe o que é um meme), como também aprender sobre a história do #MUSEU. Nessa seção também conhecemos sua *missão*: “Desenvolver o campo de estudos sobre memes e cultura digital no Brasil, a partir do compartilhamento e da produção de pesquisas científicas sobre o tema” (#MUSEUdeMEMES, 2021) e sua *visão* de “Constituir-se como polo de referência nos estudos sobre memes e atuar em favor da internacionalização da pesquisa científica vocacionada à discussão acerca das relações entre internet e culturas políticas no Brasil.” (#MUSEUdeMEMES, 2021). Outro ponto que nos é apresentado em “O #MUSEUdeMEMES” é sua Política de Gestão de Acervo como também sua Política de Licenciamento e Propriedade Intelectual. O último fator que conhecemos é a equipe por trás do #MUSEU, sendo ela composta por discentes extensionistas, voluntários de graduação, mestrado e doutorado da UFF sob a coordenação geral do Prof. Dr. Viktor Chagas.

### 1.3.3 Coleções

O acervo, até o momento da escrita desta monografia, é composto por 285 coleções de memes, isso significa que há uma quantidade razoável (não divulgada pelo site) de objetos<sup>36</sup> documentados. Estes, por sua vez, estão categorizados levando em consideração os seguintes critérios:

**Tabela 01:** Categorias de documentação do acervo do #MUSEUdeMEMES

<b>Categoria</b>	<b>Descrição</b>
Criador	Que marca o autor, se pessoa física, ou a comunidade que originou o meme, caso seja(m) conhecido(s).
País de origem	Que aponta o país ou região em que o meme se originou ou se disseminou, conforme o caso.

<sup>35</sup> Espaço aqui compreendido como condição de possibilidade para que um conjunto de relações aconteçam conforme Gaston Bachelard em A Poética do Espaço.

<sup>36</sup> Uma característica interessante quanto à organização do acervo do webmuseu é que, os memes não são documentados individualmente. Na verdade, este processo se faz com um grupo, um conjunto de peças, que apresentem a mesma temática – “grupo de conteúdos digitais que apresentam pequenas variações sobre um mesmo tema.” (#MUSEUdeMEMES, 2021).

Período de circulação	Que registra o ano ou período em que o meme se disseminou.
Plataforma	Que reconhece as arenas em que o meme predominantemente circula.
Formatos	Identifica o formato do meme em questão (image macro, exploitable, photofad etc.).
Mídia	Que identifica o suporte modal midiático (imagem, vídeo, texto).
Referências	Que registra as referências intertextuais presentes no meme.

Fonte: #MUSEUdeMEMES. Acesso em nov. 2021.

A seleção do acervo, de acordo com a entrevista com o Prof. Viktor Chagas, é feita a partir de uma orientação curatorial temática. O que significa que periodicamente é escolhido um tema de trabalho – como memes esportivos, LGBTQIA+ ou da pandemia – e a partir dessa escolha é realizado um levantamento de material sobre o mesmo. Dessa maneira, é feita a documentação e classificação dos memes coletados em diferentes plataformas de mídias sociais – normalmente, a coleta dos memes é em larga escala, por métodos automatizados ou semiautomatizados. Em seguida, é criada uma pequena galeria para ilustrar o verbete criado.

Como já comentado, a equipe do #MUSEU é composta por alunos de graduação, bolsistas de extensão, iniciação científica e alunos de pós-graduação<sup>37</sup>. Portanto, eles são os responsáveis por várias partes dessas etapas. A doação de acervo, produções acadêmicas e/ou científicas e sugestões é feita por meio de formulário (Figura 08).

<sup>37</sup> Por se tratar de uma equipe rotativa, foi perguntado na entrevista como o #MUSEU lidava com isso. Em sua resposta, o Prof. Viktor Chagas disse que esse fator não comprometia a integralidade da equipe, já que cada aluno ingressante no projeto passava por um processo de treinamento para que possa fazer parte do grupo.

**Figura 08:** Formulário de doação

**Enviar uma doação**

COLEÇÕES DE MEMES
REFERÊNCIAS
OFICINAS

Nome:  Sobrenome:

Email:  Telefone:

Assunto da mensagem:

Mensagem:

7+2=

**ENVIAR**

Fonte: Captura de tela da autora. Acesso em 04 nov. 2021.

### 1.3.4 Exposições

Na seção de “Exposições” é que encontramos as exposições temporárias do #MUSEU<sup>38</sup>. Dentre as listadas, consta a exposição “A política dos memes e os memes da política” que foi realizada em 2019 no Palácio do Catete, Museu da República no Rio de Janeiro, a qual contou com mais 5 mil visitantes durante seu período de abertura entre maio e setembro. (#MUSEUdeMEMES, 2021).

<sup>38</sup> Até o momento da escrita desta monografia, o #MUSEU não apresentava exposições de longa duração e/ou permanentes.

**Figura 09:** Exposições do #MUSEUdeMEMES



Fonte: Captura de tela da autora. Acesso em 04 nov. 2021.

### 1.3.5 Produção científica e Ensaios

Para finalizar a descrição do #MUSEU, contamos com os dois últimos ambientes. Ensaios é o local que se encontram artigos ou ensaios sobre memes publicados no site do webmuseum. Já Produção Científica diz respeito a dois tipos de materiais: aqueles feitos pelo #MUSEU<sup>39</sup> e aqueles coletados e catalogados para serem inseridos no repositório.

O projeto #MUSEUdeMEMES coleta, monitora e organiza, desde 2011, referências bibliográficas relacionadas ao universo da pesquisa acadêmica sobre memes, comunidades online, e conteúdos gerados por usuário. Livros, capítulos de livro, artigos publicados em periódicos ou em anais de congressos científicos, teses, dissertações ou monografias, fontes eletrônicas e textos inéditos compõem um acervo de mais de 1300 registros. (#MUSEUdeMEMES, 2021).

Assim, uma vez feita esse “tour” pelo museu, encerramos o primeiro capítulo. Agora, gostaríamos de tratar com mais afinco a questão de virtual e sua relação com os museus. Como ela surgiu e se desenvolveu e, da mesma forma, como ela se viu afetada em tempos de Covid-19.

<sup>39</sup> Disponível em: [https://figshare.com/projects/Papers\\_coLAB/35102](https://figshare.com/projects/Papers_coLAB/35102)



## 02 SENHORA?

Figura 10: Senhora?



Fonte: <https://daqui.opopular.com.br/editorias/famosos/universidade-federal-cria-museu-de-memes-1.1244952>. Acesso em 21 fev. 2022.

No primeiro capítulo, abordamos sucintamente uma fase de transformação que ocorreu nos anos 1990, no que diz respeito à popularização da internet, como um fenômeno que revolucionou a maneira como as pessoas se comunicavam umas com as outras e, como essa mudança teve como um resultado o surgimento dos memes. Do mesmo modo, isso também afetou os meios pelos quais os museus tinham de se relacionar com seu público. Portanto, neste segundo capítulo, gostaríamos de explorar um pouco mais essa nova maneira dos museus se expressarem no ciberespaço<sup>40</sup> e, do mesmo modo, examinar algumas das formas que isso impactou a área da Museologia<sup>41</sup>.

## 2.1 Museus, museologia e virtualidade

O advento das novas tecnologias da internet teve um impacto direto nos modos comunicacionais das pessoas, por exemplo, podemos comentar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) que são

[...] procedimentos, métodos e equipamentos para processar informação e comunicar que surgiram no contexto da Revolução Informática, Revolução Telemática ou Terceira Revolução Industrial, desenvolvidos gradualmente desde a segunda metade da década de 1970 e, principalmente, nos anos 90 do mesmo século. Estas tecnologias agilizaram e tornaram menos palpável o conteúdo da comunicação, por meio da digitalização e da comunicação em redes para a captação, transmissão e distribuição das informações, que podem assumir a forma de texto, imagem estática, vídeo ou som. (RAMOS, 2008, p. 5)

Logo, o ciberespaço abriu um leque de possibilidades para os museus (e outras instituições) de interagirem com o público e não-público. Contudo, é preciso lembrar que já existiam mídias digitais e alguns objetos eletrônicos dentro destes locais, como os CDs-ROMs que eram utilizados como um meio de compartilhar informações e até vendidos nas lojas de museus (esses, geralmente, continham os destaques dos acervos). Como também havia computadores de consulta – *informational kiosks* – que

---

<sup>40</sup> Entende-se aqui ciberespaço como um “espaço e comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 2010, p. 94), “que não se limita ao material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 2010, p. 17).

<sup>41</sup> Devemos ressaltar que, entendemos que a Museologia, durante as décadas 1970/1980, sofreu várias mudanças, passando por um período de questionamento quanto a democratização e desterritorialização dos museus – surgindo termos como Ecomuseu. Contudo, para fins desta pesquisa, decidimos focar no relacionamento virtual-museu, considerando este como um outro momento de adaptação para a área.

eram usados para verificar informações básicas como: horário de funcionamento, mapa de salas, coleções e servidores (BIANCHINI, 2019; SCHWEIBENZ, 2019).

Essas fontes “iniciais” de mídia e hipermídia<sup>42</sup> serviam, como é possível perceber, sobretudo para consulta. A internet, por outro lado, introduziu uma potencialidade quanto às formas de acessar e divulgar informação. Como também, criam-se, novas formas de lidar com os processos de curadoria, documentação, pesquisa, educativos, entre outros. Segundo *Live Stats* (2021), em 1991 existia apenas um site o World Wide Web Project<sup>43</sup>; em 1992 esse número subiu para 10; já em 1993 tínhamos 130 websites; enquanto que em 1994 os sites atingiram a marca de 2738. Mas, foi no ano de 1995 que obtivemos um crescimento exponencial, chegando a 23.500 websites online.

Em vista disso, os museus também começaram a ocupar espaços na internet, já que era necessário acompanhar essas mudanças (ROSA, 2017). Os pioneiros, segundo Gaia et. al (2020), a fazerem parte dessa primeira onda de websites de museus foram os de ciência e tecnologia, em contraste com os de história ou artes. Ainda, segundo os autores, é difícil encontrar o primeiro site de museu, mas pelo menos sabe-se que, em 1993, o Smithsonian, *Exploratorium* e o Museu de Paleontologia da Universidade da Califórnia (UCMP) lançaram seus websites online.

Nessa mesma perspectiva, podemos citar também eventos que surgiram a fim de estudar essa relação entre cultura e virtualidade. Desde 1997 acontece anualmente a conferência *Museums and the Web* (MW)<sup>44</sup> que foca no uso de novas tecnologias pelos museus. Igualmente, desde 1991 até 2007, aconteceu a *International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums* (ICHIM), que tinha como objetivo explorar questões políticas legais, sociais, econômicas, tecnológicas, organizacionais e de design da cultura digital e hereditariedade (ARCHIVES & MUSEUMS, 2017). A ICHIM também foi de suma importância pois, é na sua primeira edição que o termo “museu virtual” é debutado, em um artigo apresentado por Dennis Tsichritzis e Simon Gibbs (HENRIQUES, 2018).

Ainda que, para alguns autores como Anna Bentkowska-Kafel a ideia de um museu virtual não seja inédita,

---

<sup>42</sup> Hipermídia quer dizer mídia não linear, ou seja, aquela que é combina textos, imagens, animações, gráficos, vídeo, etc.

<sup>43</sup> Disponível em: <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>. Acesso em 19 nov. 2021.

<sup>44</sup> Disponível em: <https://www.museweb.net/>

O conceito de museu virtual não é novo. Historicamente, seu significado tem evoluído para acompanhar as novas construções intelectuais e fenômenos culturais, refletindo as mudanças influenciadas por desenvolvimentos tecnológicos na informação e comunicação. Alguns destes desenvolvimentos históricos impactaram a museologia e a prática museal antes do advento de computadores modernos e tecnologias da internet. (BENTKOWSKA-KAFEL, 2016, p. 2, tradução nossa<sup>45</sup>)

Foi durante o final dos anos 1990 que se começou a debater os conceitos de museu virtual. Este novo tipo de museu representava uma nova forma não só de se comunicar com o público ou divulgar seus acervos, como comentado antes. Quer dizer, os museus virtuais são diferentes dos websites de museus. Segundo, Piacente (apud HENRIQUES, 2004), a maior parte desses websites são o que ela chama de folhetos eletrônicos<sup>46</sup>, os mais comuns entre os museus. Segundo a autora, esses folhetos seriam uma apresentação do museu, seguindo uma ferramenta de comunicação e marketing, na qual o utilizador tem acesso às informações mais básicas (horário de funcionamento e corpo técnico). Assim, a internet é usada como uma ferramenta de divulgação.

Logo, o museu virtual não deveria ser enquadrado na mesma categoria, já que ele pode ser interpretado como um produto dessa série de mudanças em relação aos museus físicos e os sites de museus. Ele deixa de ser um reflexo do museu físico e ganha vida própria, tendo as suas próprias ações museológicas que são traduzidas para o espaço digital (HENRIQUES, 2004).

Assim, tem-se, por exemplo, um novo tipo de acervo, um que foge da “tridimensionalidade, tradicionalmente usada pelos museus como forma de divulgação [...] criando novas perspectivas de apresentação do acervo” (HENRIQUES, 2004, p. 59). Em outras palavras, o acervo não se resume mais apenas ao material. Claro, já existiam acervos imateriais antes – como performances artísticas – contudo, neste caso, estamos falando de uma nova dimensão de acervos que se constituem de objetos que podem transitar do tangível para intangível (fotografias ou digitalizações) como também serem criados totalmente no ambiente digital.

---

<sup>45</sup> No original: The concept of virtual museum is not new. Historically, its meaning has evolved to encompass new intellectual constructs and cultural phenomena, reflecting changes influenced by technological developments in information communication. Some of these historical developments impacted museology and museum practice well before the advent of modern computers and Internet Technologies.

<sup>46</sup> Para mais categorias ver HENRIQUES, 2004; ROCHA, 2017.

A materialidade não existe nesta tipologia, tudo que o museu tem para apresentar está disponível pela tela do computador. Mas, ainda assim, as características informativas encontradas em uma exposição física podem ser observadas no ambiente virtual. Abre-se a possibilidade de mais informações serem disponibilizadas, quando este visitante tem acesso à exposição e ao Google ao mesmo tempo. (ROSA, 2017, p. 36).

Diante disso, percebe-se que existe uma questão quanto a um recorte de tempo-espço clássico. Ora, o museu virtual por estar presente, mas não restrito, ao ciberespaço significa que ele não obedece às mesmas regras que um museu físico. Quer dizer, alguém pode acessá-lo a qualquer horário, de qualquer lugar, e ele estará “aberto”. “A virtualização reinventa uma cultura nômade [...] fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia.” (LÉVY, 2011, p. 21). Semelhantemente, o visitante também pode escolher seu percurso e quais objetos ver, “na visita virtual não é possível simplesmente ‘passar’ pelos objetos ou obras, o visitante é compelido a fazer escolhas e essas escolhas que irão definir seu percurso.” (ROCHA, 2017, p. 11)<sup>47</sup>. Para Muchacho, esse novo tipo de visita ressalta a interatividade que existe entre o museu e o visitante, que “ao poder escolher e interagir tem a sua própria experiência do espaço museológico.” (MUCHACHO, 2005, p. 1543). Por esse mesmo ângulo, trazemos Magaldi et. al:

A visita ‘tradicional’ também se vê alterada; entre a linguagem dos QR codes que fazem a mediação entre os visitantes e a exposição e a curadoria digital e participativa que pode anteceder a sua realização, os aparatos tecnológicos permitiram a inserção do visitante nos processos de musealização. Mais do que simplesmente receberem um produto, os visitantes podem participar de maneira íntima de virtualmente todos os estágios da musealização, desde a gestão dos recursos, por meio dos mecanismos de *crowdsourcing*, até a divulgação do resultado final através do uso das mídias sociais. (MAGALDI et al, 2018, p. 137)

Da mesma forma que os museus foram se revelando, adquirindo novos formatos e se expressando em novos territórios, cabia também à área da Museologia acompanhar as transformações e repensar suas formas de atuação. A Cibermuseologia, entendida aqui como uma subárea da Museologia, “é uma área de discussão museológica sobre mudanças, problemas e desafios no relacionamento entre museu e seu público causados pela implementação de tecnologias digitais”

---

<sup>47</sup> Notamos que, o visitante pode ter essa liberdade em exposições físicas que não tenham um percurso definido. Ainda, não descartamos a possibilidade de uma exposição virtual ter um. Nosso objetivo é meramente apontar que existe essa diferença entre os museus virtuais e físicos.

(LESHCHENKO, 2015, p. 240, tradução nossa<sup>48</sup>). Assim, a Cibermuseologia se encarrega de realizar estudos acerca das TICs e sua relação com os museus (virtuais ou não) ou outras instituições culturais e como essas são utilizadas por eles. Além disso, ela se preocupa em investigar o movimento museológico consequente das transformações digitais, que afetam as relações do público, a gestão do patrimônio e os processos museológicos (SILVA; MORAES, 2021). Portanto, ela pode, e provavelmente vai, lidar com estudos interdisciplinares entre a Museologia e outra área do conhecimento. Essas pesquisas, então, podem cobrir temas como as

[...] novas tecnologias e exposições; novas tecnologias e conservação; novas tecnologias e base de dados em instituições culturais; novas tecnologias e estudos de público e usuários de instituições culturais (desenvolvimento de questionários, sistema de acesso a sites institucionais); exposições virtuais em sites de instituições culturais; exposições virtuais em uma ou mais salas de instituições culturais a partir de experiências com realidade aumentada; digitalização em instituições culturais (digitalização de acervo, exposições, de relatórios de pesquisas, de atividades educativas e de ação cultural); modulação em 3D (reprodução digital de acervos, edifícios/fachadas, patrimônios naturais, musealização de obras de arte em 3D); reprodução a partir de impressão em 3D (para fins didáticos e de acessibilidade); animação em 3D (para divulgação de instituições ou para fins educativos e de ação cultural); produção de vídeos; produção de filmes; estudos a partir da relação existente entre Museologia e arte digital; desenvolvimento de módulos ou protótipos interativos para instituições museais (para exposições, ações educativas e culturais); entre outros. (MAGALDI, 2015, p. 494)

Logo, para Silva e Moraes, a partir de Lévy, a Cibermuseologia é uma área de experimentação e que por meio dela podemos “compreender, ressignificar e contribuir com a reimaginação dos museus e da experiência museal” (2021, p. 258). Para as autoras, ela pode nos ajudar a lembrar que os museus, já que estão a serviço da sociedade, devem ter sua teoria e prática se complementando, de maneira que acompanhe as questões contemporâneas. Ainda, as autoras nos dizem que da mesma forma que os museus se pautam em questões humanas (preferencialmente coletivas) a cibercultura se configura.

Posto isso, que os museus se estabeleceram online, consequentemente, surgiram cada vez mais novos tipos de museus virtuais cada um tendo seu próprio conjunto de características. A seguir trazemos alguns exemplos desses museus

---

<sup>48</sup> No original: Cybermuseumology is an area of museological discussions about changes, problems and challenges in the relationship between museum and its visitors caused by implementation of digital technologies.

(alguns mencionados no primeiro capítulo) que, segundo Magaldi, também são objetos de estudo da Cibermuseologia.

**Tabela 02:** Novas formas de manifestação do Museu

<b>Museu Digital</b>	<p>Digital - Originário do latim 'digitalis'. Algo relativo aos dedos (ex. <i>dexteridade digital</i>); feito com os dedos. Relativo a/ou que se usa cálculo por métodos numéricos ou unidades discretas. Pode ser entendido, conceitualmente, como algo fechado, ao contrário do virtual.</p> <p><b>*Museu Digital - A estruturação de um museu digital parte do princípio que, para ser compreendido pelo computador (esteja ele armazenado no HD, em CD-ROM, DVDs, Pendrives, etc.), este tipo de museu deve estruturar-se a partir de códigos computacionais.</b></p>
<b>Museu online</b>	<p>Online- Algo conectado, servido por, ou disponível através de um sistema, especialmente, de computador ou sistema de telecomunicações, em Intranet ou na Internet.</p> <p><b>*Museu online - Categoria de museu baseado em um sistema de conexão.</b></p>
<b>Hiper museu</b>	<p>'Hyper' (adj) - Algo extremamente ativo, nervoso, excitável. Em conexão.</p> <p><b>*Hiper museu - Tipologia de museu acessível em um visor, com possibilidades de conexão, links. Com grande interatividade.</b></p>
<b>Ciber museu</b>	<p>Ciber – Teria surgido do termo 'cibernética' (ciência do controle e da comunicação entre seres vivos e as máquinas). <b>Ciberespaço</b> seria um <b>meio composto</b> de chips de silício, fios de cobre, cabos de fibra ótica e de todos os outros componentes de computadores = meios de armazenamento e redes que armazenam, transmitem e manipulam bits (segundo Koepsell).</p> <p><b>*Cibermuseus - Seria uma tipologia de museu existente na Internet ou que se manifesta através do computador.</b></p>
<b>Web museu</b>	<p>Web - Área da Internet que contém documentos em formato de <b>hipermídia</b> = combinação de hipertexto com multimídia.</p> <p><b>* Museu existente na web ou <u>www</u>, E que pode conter textos, imagens, arquivos de áudio e vídeo, além de ligações com outros documentos na rede.</b></p>
<b>Net museu</b>	<p>Net – Em inglês, significa rede. O prefixo remete às especificidades da internet, enfatizando o espaço desterritorializado das redes.</p> <p><b>*Aplica-se aos museus construídos na Grande Rede de Computadores, Internet.</b></p>
<b>Museu eletrônico</b>	<p>Eletrônico (adj.) - estando relacionado a elétrons; ou relaciona-se a um dispositivo construído por experiências com eletricidade.</p> <p><b>*Museu eletrônico - Museus que existem por meio de aparelhos eletrônicos, ou tudo o que possui um sistema baseado nas experiências com eletricidade.</b></p>

Fonte: MAGALDI, 2015, p. 499.

Não obstante, a maneira que se desenvolvem essas novas formas de expressões museais, a Cibermuseologia nos chama a atenção para reanalisar conceitos e termos que são utilizados em comum por diferentes áreas do conhecimento. Especialmente, gostaríamos de discutir um pouco sobre o termo "virtual" que é usado corriqueiramente em várias situações e, portanto, pode ser

entendido de diferentes formas dentro da própria Museologia, como nos adverte Pescarin:

[...] existe também um problema na interpretação dos termos “real” e “virtual” em diferentes áreas, como Sofia Pescarin (2014, p.134) aponta. “Sempre houve uma discussão quanto a isso, na maioria dos casos a palavra “virtual” é usada de diferentes formas por aqueles da ciência da computação (virtual = simulação), nas humanidades (virtual = digital, como também essencial), e por pessoas comuns (virtual = online)”. (PESCARIN apud SCHWEIBENZ, 2019, p. 7, tradução nossa<sup>49</sup>)

Na mesma perspectiva, Pierre Lévy nos aponta algumas maneiras das quais nos apropriamos da palavra em circunstâncias distintas, apresentando-as em uma escala de mais fraco para o mais forte.

**Tabela 03:** Os diferentes sentidos do virtual

	Definição	Exemplos
Virtual no senso comum	Falso, ilusório, irreal, imaginário, possível	
Virtual no sentido filosófico	Existe em potência e não em ato, existe sem estar presente	A árvore na semente
Mundo virtual no sentido da possibilidade de cálculo	Universo de possíveis calculáveis a partir de um modelo digital e de entradas fornecidas por um usuário	Conjunto das mensagens que podem ser emitidas respectivamente por: - Programas para edição de texto, desenho ou música - Sistemas de hipertexto - Bancos de dados - Sistemas especializados - Simulações interativas, etc.
Mundo virtual no sentido dispositivo informacional	A mensagem é um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo	- Mapas dinâmicos de dados apresentando a informação em função do “ponto de vista”, da posição ou do histórico do explorador - RPG <sup>50</sup> em rede; - Videogames; - Simuladores de voo; - Realidades virtuais
Mundo virtual no sentido tecnológico estrito	Ilusão de interação sensório-motora com um modelo computacional	Uso de óculos estereoscópicos, <i>datagloves</i> ou <i>datasuits</i> para visitas a

<sup>49</sup> No original: In addition, there is also a problem of interpreting the terms “real” and “virtual” in the different disciplines, as Sofia Pescarin (2014: 134) demonstrates: “There has been always a debate on this sector, in most of the cases because the term ‘virtual’ is used in different ways by experts in computer science (virtual = interactive / simulation), in humanities (virtual = digital, but also being essential), and by the common people (virtual = on-line).”

<sup>50</sup> *Role playing games*, jogos que geralmente tem uma história e cada participante assume o papel de um personagem.



		monumentos reconstituídos, treinamento em cirurgias, etc.
--	--	---

Fonte: LÉVY, Pierre. Ciberultura. São Paulo: Editora 34. 2010, p. 76.

Então, vemos que “virtual” é comumente associado a algo oposto ao real ou físico, mais especificamente ele é relacionado ao digital, a informática, a computadores, etc. Entretanto, para Lévy (2010), partindo de uma abordagem filosófica, o virtual na verdade se opõe ao atual. Para o autor, ele é entendido como uma série de possibilidades, algo em potência, o que não quer dizer que ele não possa ser real – virtual e atual são duas manifestações diferentes da realidade. Assim, “ainda que não possamos fixá-lo em nenhuma coordenada espaço-temporal, o virtual é real. [...] O virtual existe sem estar presente.” (LÉVY, 2010, p. 50). Para Quéau (1995 apud HENRIQUES, 2020) o virtual pode instigar novas formas de comunicação entre as pessoas, o que faz com que seu conceito esteja mais próximo de potencial das teorias físicas contemporâneas do que as de Aristóteles. “E o digital? O digital só é possível a partir de um processo de digitalização ou já nasce digital (tais como fotos, vídeos), e o virtual já é uma realidade em si.” (HENRIQUES, 2020).

A partir disso, podemos repetir que: um museu ser virtual não significa que suas ações (incluem acervo, exposições, encontros, palestras, etc.) não possam acontecer fisicamente – no mundo “real”. Como nos assevera Brisa “[...] o importante é a experiência que o usuário deseja em termos de significado e não em termos de existência.” (2017, p. 252). Por isso, vale mencionar o #MUSEUdeMEMES novamente que já teve uma exposição física – “A política dos memes e os memes da política” - e nem por isso deixa de ser um museu virtual.

É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo particular. (LÉVY, 2010, p. 49)

## 2.2 Alguns desafios dos museus virtuais

A partir do que foi visto até agora, podemos observar algumas mudanças que os museus sofreram. Contudo, isso também significa que novas dificuldades afloraram conjuntamente. Dessa forma, sentimos a necessidade de explorar algumas delas, levando em consideração que não temos a intenção de solucioná-las.

Primeiramente, como já mencionado, os museus de ciência e tecnologia foram os primeiros a aderirem a WWW, isso porque os museus de artes tinham receio

quanto às questões legais, como direitos autorais, que estão envolvidos na disposição de certas informações online (GAIA et. al, 2020).

A criação de museus virtuais também chama a atenção para a possibilidade de indivíduos mudarem a relação de poder com o museu: pela primeira vez, usuários poderiam baixar e editar imagens digitais das obras de arte e competirem com os museus nos espaços da mídia. Isso foi visto de forma horripilante para alguns, mas uma grande oportunidade educacional para outros. (GAIA et. al, 2020, p. 4, tradução nossa<sup>51</sup>)

Um caso conhecido seria o do site WebLouvre, criado pelo francês Nicolas Pioch em 1994. Pioch havia criado seu próprio museu online com o intuito de fazer com que a cultura fosse acessível para todos, como uma forma de protesto a monopolização e restrição de acesso que algumas corporações tinham quanto aos acervos (SCHWEIBENZ, 2019). Isso nos leva ao nosso próximo ponto, a acessibilidade nos museus virtuais.

Existem vários significados para o termo acessibilidade. Segundo a Lei nº 13.146 de 6 de julho de 2015

Art. 3º - acessibilidade: possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência<sup>52</sup> ou com mobilidade reduzida (BRASIL, 2015)

Para Associação Brasileira de Normas e Técnicas (ABNT) é a

possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privado de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou mobilidade reduzida (ABNT, 2015, p. 2)

No que diz respeito à acessibilidade na web, a World Wide Web Consortium (W3C)<sup>53</sup> possui uma iniciativa chamada de Web Accessibility Initiative (WAI) –

<sup>51</sup> No original: The creation of virtual museums highlights also the possibility for individuals to change the power relationship with the museum: for the first time, users could download and manipulate digital images of the artworks and be competitors of the museums in a media space. This was seen as terrifying by some museum professionals, but a great educational and cultural opportunity by others.

<sup>52</sup> Segundo o Art. 2º Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas. (BRASIL, 2015)

<sup>53</sup> A W3C é uma organização internacional responsável pela padronização e organização da web.

“Iniciativa de acessibilidade na web” – que tem como um de seus objetivos tornar a web um espaço acessível para pessoas com deficiência. Desse modo, podemos usar a sua visão de acessibilidade na web que “significa que pessoas com deficiência podem usar a web. Mais especificamente, a acessibilidade na web significa que pessoas com deficiência podem perceber, entender, navegar, interagir e contribuir para a web.” (W3C BRASIL, 2013). Aliás, segundo a W3C (2021), a acessibilidade também beneficia pessoas que não tem deficiência, como também:

- Pessoas que usam aparelhos como celulares, smart Tvs e smart relógios para acessar a web;
- Pessoas com “deficiências temporárias” (ex: braço quebrado);
- Pessoas com limitações situacionais, (ex: não poder escutar um áudio no momento);
- Conexão de internet devagar ou limitada;
- Idosos.

Uma vez que relacionamos a definição de acessibilidade da W3C com os dados divulgados na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2019, é possível averiguar a importância da implementação de medidas que garantam um espaço consciente de que seus visitantes tenham as ferramentas necessárias para uma boa visita. Dentre os resultados obtidos, a PNAD Contínua demonstra que o telefone móvel celular é o aparelho mais utilizado pelos brasileiros para acessar a internet, com um total de 98,6%. Em segundo lugar, estava o microcomputador ou *notebook* (46,2%), seguido pela televisão (31,9%) e pelo tablet (10,9%).

Essa questão é especialmente importante quando a associamos ao design do site do museu. Ocasionalmente, encontramos museus virtuais que apresentam algum tipo de dificuldade técnica e/ou de outras natureza, como nos traz Muchacho (2004), com base em Marty e Twidale (2004), como (a) um design bem elaborado, mas que se preocupa apenas com o lado artístico, ignorando a sua usabilidade; (b) alguns museus virtuais são projetados pensando em estimular a exploração do acervo, tal como um museu físico, o que pode desencorajar o visitante a procurar informações específicas e se vê forçado a percorrer o percurso; (c) quando projetados pelos profissionais dos museus, o que pode levar ao uso de termos específicos do processo museológico e não tão conhecidos pelo público. Logo, cabe ao museu pensar em uma

forma dinâmica e multifuncional de dispor seu conteúdo, mas que ainda siga as diretrizes de acessibilidade<sup>54</sup>.

Para mais, não podemos deixar de mencionar que as normas, resoluções, recomendações, etc. dos museus físicos, muitas vezes, não se aplicam aos museus virtuais. Por exemplo, alguns museus virtuais são entendidos como processos museológicos<sup>55</sup>, ao invés de instituições museológicas. Segundo Silva, isso ocorre “porque eles, [...] podem, por vezes, caracterizar-se como um projeto e/ou extensão dos museus físicos, sendo assim um processo museológico e não uma instituição museal.” (2020, p. 41). No mesmo sentido, a autora diz que os processos museológicos e museus virtuais ainda que disponham de suas próprias características, por outro lado, também podem “relacionar-se, complementar-se ou coexistirem” entre si.

Outrossim, o Conselho Internacional de Museus (ICOM) diz que

O museu é uma instituição permanente sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o património material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite. (ICOM, 2015)

Entretanto, podemos problematizar a ideia de “permanência”, um conceito que é amplamente atribuído a imagem dos museus, já que museus virtuais, justamente por estarem no ciberespaço, estão mais pré-dispostos a mudanças. Logo, na Resolução normativa Ibram nº 1 de 14 de dezembro de 2016, a definição de museu virtual é: “museus que se comunicam com o público geral **somente** em espaços de interação virtual” (BRASIL, 2016, grifo nosso). Posto isso, nos perguntamos, se um museu virtual possui atividades fora de espaços virtuais ele deixa de ser um museu virtual? É nosso entendimento que não, como já mencionamos algumas vezes. Logo, para o futuro, é preciso repensar definições e termos que sejam mais flexíveis e que incorporem melhor a definição de museu virtual.

---

<sup>54</sup> Para mais, ver: MELO et. al. (2009).

<sup>55</sup> De acordo com a Resolução Normativa Ibram nº 1 de 14 de dezembro de 2016, “um processo museológico é um programa, projeto ou ação em desenvolvimento ou desenvolvida com fundamentos teórico e prático da Museologia, que considere o território, o patrimônio cultural e a memória social de comunidades específicas, para produzir conhecimento e desenvolvimento cultural e socioeconômico.” (BRASIL, 2016)

Devemos ressaltar também que os obstáculos aqui analisados influenciam os museus virtuais de forma geral, então pode-se deduzir que cada museu terá seu próprio conjunto de dificuldades, a depender da natureza e tipologia de seu acervo. De acordo com Chagas e Silva (2021) o #MUSEUdeMEMES tem como alguns desafios:

1. **Definir o que é um meme:** quer dizer os memes por terem tido uma série de significados diferentes ao longo de sua trajetória abrem espaço para que eles sejam entendidos de várias formas. Ainda, estamos falando de objetos midiáticos o que implica que eles podem se manifestar em formatos como vídeos, imagens, áudios, frases, *hashtags* e até ações/comportamentos. Além disso, como os autores explicam, há casos nos quais um meme é apenas considerado um meme em retrospecto, ou seja, que existem aqueles que à primeira vista não são entendidos como memes e somente depois de uma segunda análise é que podemos perceber suas características.
2. **Como classificar um meme:** um único meme pode trazer diferentes tipos de metadados como origem; data de circulação; plataforma mais usada para compartilhar; autoria (quando possível)<sup>56</sup>. Ademais, eles podem ter *funções* diferentes, por exemplo: persuasão, ação popular, ativismo, discussão pública ou sociabilidade política. Os autores ainda comentam como um meme pode também ter vários formatos, como foi o caso do #BelaRecatadaEDoLar que teve sua repercussão no Twitter majoritariamente textual enquanto que no Facebook ele vinha acompanhado de imagens.
3. **Como preservar um meme:** baseando-se em Rees (2020), os pesquisadores nos demonstram como a preservação de um meme pode ser desafiadora. As tecnologias de computação estão em constante evolução e, portanto, os formatos de arquivos vão mudando e podem eventualmente decair em uso, como é o caso do CDR. Para mais, existe a necessidade de criar o equivalente a uma reserva técnica para alocar os memes uma vez que eles sejam catalogados. Finalmente, quando levamos em conta que estes normalmente têm seu efeito (seja de humor ou outro) construído a partir de outras

---

<sup>56</sup> Devemos dizer que, não deixamos de considerar que os objetos de museus físicos também podem revelar uma série de informações.

referências. Logo, deve-se preservar também a informação contextual que ajudar a formar o conteúdo do meme.

4. **Como disponibilizar ao público coleções de memes:** Neste ponto, os autores atribuem esse desafio a duas instâncias (a) navegabilidade e (b) materialidade. A navegabilidade diz respeito a como uma exposição de memes precisa ser pensada fora da forma linear, por se tratar de um objeto que com um *background* rico em intertextualidade, com ironia e ambivalência. Já a materialidade está ligada ao pressuposto que nós temos de pensar que objetos digitais devem ficar digitais, sendo que é possível confeccionar uma exposição fora do virtual – “[...] temas relacionados à cultura popular da internet são geralmente atravessados por naturalizações grosseiras, como se só fosse possível lidar com objetos digitais a partir de interfaces igualmente digitais.” (CHAGAS; SILVA, 2021, p. 51)

### 2.3 Pandemia e virtualidade

Como já mencionamos ao longo deste capítulo, os museus aderiram às práticas online e digitais como uma maneira de se manterem atualizados, um meio pelo qual os permitia (e permite) estarem conectados com seu público de forma não física. Essa transição se mostra cada vez mais relevante, especialmente quando se trata dos últimos anos. Em 2020, o mundo foi marcado pelo aparecimento do novo coronavírus (SARS-CoV-2), causador da Covid-19, “uma infecção viral que provoca um espectro clínico em humanos que compreende desde infecções assintomáticas até quadros graves que levam ao óbito.” (SEILBERT; BOELSUMS, 2020, p. 185). Desde março daquele ano, devido ao alto nível de transmissibilidade, e até o momento da escrita desta pesquisa, os países se viram diante de uma pandemia.<sup>57</sup>

Em 2019 foi realizada, por parte do IBGE, a PNAD que demonstrou que 82,7% dos domicílios no Brasil tiveram acesso à internet<sup>58</sup>. Essa pesquisa também divulgou que cerca de 88,1% dos estudantes tinham como acessar a internet. Entretanto, em tempos pandêmicos, essas porcentagens aumentaram, em vista da necessidade de respeitar os quadros de isolamento social. Segundo a TIC Domicílios (2021), o número

---

<sup>57</sup> Para mais informações, a Organização Mundial da Saúde (WHO) mantém seu site atualizado quanto a situação do coronavírus. Disponível em: [https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1). Acesso em 01 fev 2022.

<sup>58</sup> IBGE. *Pesquisa mostra que 82,7% dos domicílios brasileiros têm acesso à internet*. Ministério das Comunicações. Disponível em: <https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2021/abril/pesquisa-mostra-que-82-7-dos-domicilios-brasileiros-tem-acesso-a-internet>. Acesso em 19 nov. 2021.

de usuários da rede aumentou cerca de 7% entre 2019 e 2020. No total, são quase 152 milhões de brasileiros na rede em 2020, a pesquisa é realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), apoiado pela Unesco, e pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (Cgi.br).

Por conta disso, e a fim de evitar uma contaminação em massa, grande parte dos trabalhos e serviços começaram a ser realizados remotamente (quando possível). No Distrito Federal (DF), foi publicado o Decreto nº 40.546 de 20 de março de 2020 que

Dispõe sobre o teletrabalho, em caráter excepcional e provisório, para os órgãos da administração pública direta, indireta, autárquica e fundacional do Distrito Federal, a partir de 23 de março de 2020, como medida necessária à continuidade do funcionamento da administração pública distrital, em virtude da atual situação de emergência em saúde pública e pandemia declarada pela Organização Mundial de Saúde (OMS), em decorrência coronavírus (COVID-19), e dá outras providências. (BRASIL, 2020)<sup>59</sup>

Quanto à área cultural, esta se viu fortemente impactada (assim como todas as outras). Segundo pesquisas realizadas pela Unesco e o Icom, durante a crise do coronavírus, cerca de 90% dos museus e instituições museológicas fecharam e por volta de 13% tem a chance de permanecerem assim<sup>60</sup>. Com isso em mente, os museus e afins tiveram que desenvolver estratégias que possibilitassem o seu funcionamento, ainda que parcialmente. Uma solução encontrada, foi a ampliação (ou até mesmo criação) suas plataformas online, seja por meio de maior atividade nas redes sociais, eventos online (webnários ou similares), digitalização do acervo, entre outros.

A Rede Europeia de Organizações de Museus (NEMO) fez uma pesquisa entre maio e abril de 2020 – *Survey on the impact of the COVID-19 situation on museums in Europe*<sup>61</sup> – que, por meio de respostas em formulário, analisava o impacto que a

<sup>59</sup> Este eventualmente foi revogado por meio do Decreto nº 41.841 de 26 de fevereiro de 2021. Disponível em:

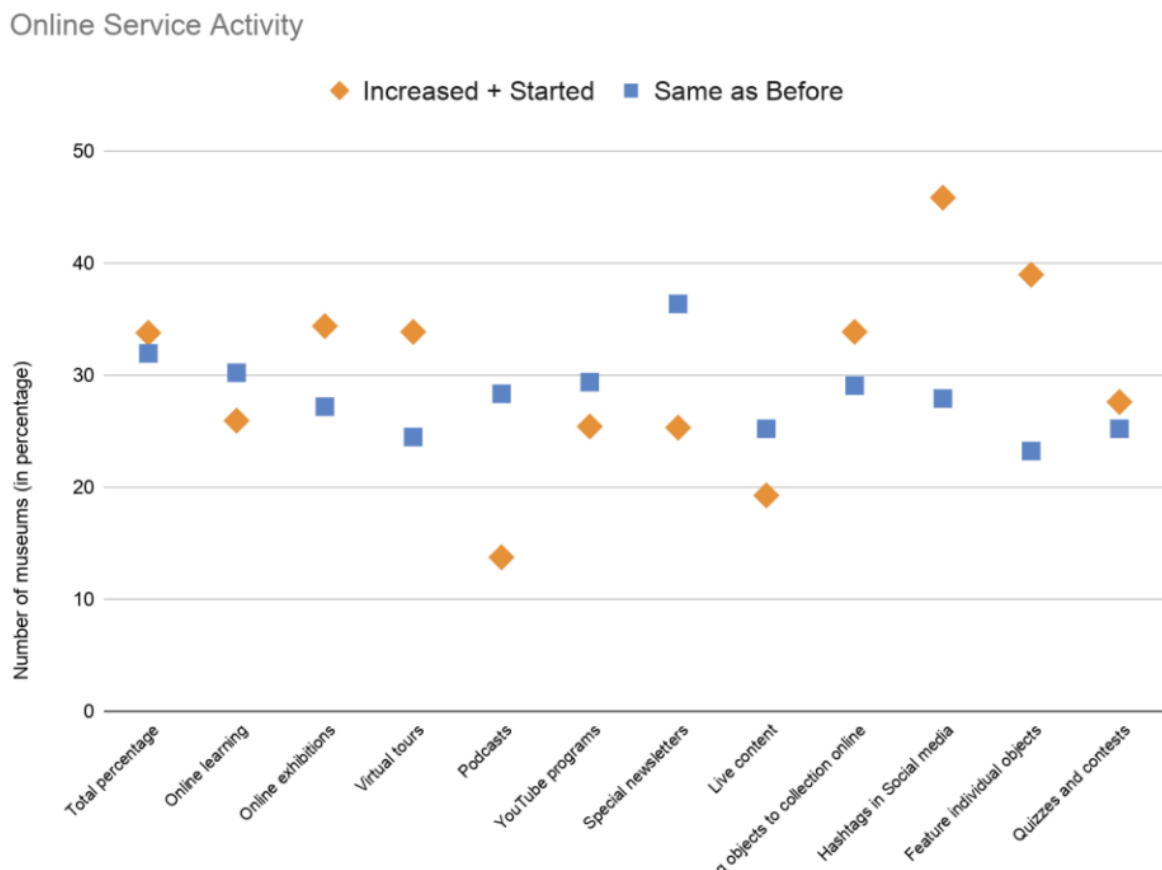
[http://www.sinj.df.gov.br/sinj/Norma/f420758b53ef4ac698ae64733fc20726/exec\\_dec\\_41841\\_2021\\_re.html#art7](http://www.sinj.df.gov.br/sinj/Norma/f420758b53ef4ac698ae64733fc20726/exec_dec_41841_2021_re.html#art7). Acesso em 01 fev 2022.

<sup>60</sup> CORONAVÍRUS fechou quase 90% dos museus no mundo, e 13% não devem reabrir. Folha de S.Paulo. 21 de maio de 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/05/coronavirus-fechou-quase-90-dos-museus-no-mundo-e-13-nao-devem-reabrir.shtml>. Acesso em 31 jan. 2022.

<sup>61</sup> Disponível em: [https://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO\\_documents/NEMO\\_COVID19\\_Report\\_12.05.2020.pdf](https://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_Report_12.05.2020.pdf). Acesso em 31 jan. 2022.

pandemia teve nos museus na Europa<sup>62</sup>. Ao todo, foram 1000 respostas entre 48 países e, com esse retorno das instituições, foi possível criar um panorama da situação a qual os museus estavam enfrentando no momento. Dentre os dados obtidos, notou-se que dos serviços online usados, aqueles que exigiam menor custo financeiro e/ou experiência foram os que apresentaram maior grau de crescimento (p. ex. uso de *hashtags* em redes sociais). Em contrapartida, serviços como *podcasts*, *lives* ou aulas online, não cresceram na mesma proporção, por serem atividades que precisam de tempo, recursos e habilidades específicas (NEMO, 2020). A seguir, o gráfico ilustra as informações:

**Figura 011:** Porcentagem de Museus que aderiram a serviços online



Fonte: NETWORK OF EUROPEAN MUSEUM ORGANIZATIONS, 2020. Acesso em 31 jan. 2022.

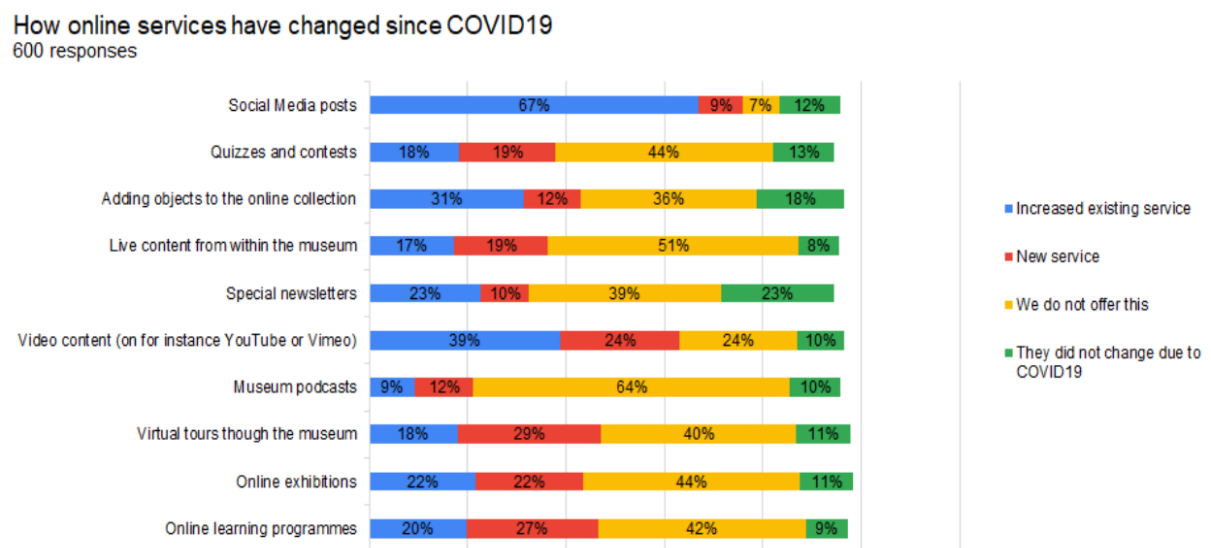
Este, é apenas um exemplo de como a pandemia fez com que o processo de virtualização das instituições museais fosse acelerado, nesse caso, na Europa. Todavia, à medida que a pandemia se mostrou mais longa do que o esperado, o número de instituições que foram inserindo-se na web também foi aumentando. Nessa

<sup>62</sup> Não foi encontrado, durante a escrita desta monografia, alguma pesquisa similar aplicada aos museus brasileiros.



perspectiva, em janeiro de 2021 foi publicada a segunda parte da pesquisa feita pela NEMO – chamada de *Follow-up survey on the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe*<sup>63</sup> – esta foi aplicada entre outubro e novembro de 2020. Ao todo, o questionário foi respondido por 600 museus de 48 países e dentre os resultados, conclui-se que 93% aumentaram ou começaram a usar serviços online; mais de 75% estavam mais presentes nas redes sociais; 53% começaram (ou aumentaram) a produzir vídeos e mais de 40% mudaram o foco de trabalho de parte da equipe, para gerenciar atividades online do museu.

**Figura 12:** Mudanças nos serviços online desde o Covid-19



Fonte: NETWORK EUROPEAN MUSEUM ORGANIZATIONS, 2021. Acesso em 12 fev. 2022.

No Brasil, os museus e outras instituições culturais também tiveram que interromper suas atividades presenciais e começar a focar nas alternativas online. O Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) expandiu suas ações virtuais com já existentes como o Programa Acervo em Rede (2013) ou o Programa Saber Museu (2019). Como também criou o Ibram ComPartilhando, sendo um reflexo da pandemia.

Silva (2021) em seu artigo “Pandemia, museu e virtualidade: a experiência museológica no “novo normal” e a ressignificação museal no ambiente virtual” examina com mais profundidade as iniciativas que alguns museus brasileiros colocaram em prática durante a quarentena.

<sup>63</sup> Disponível em: [https://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO\\_documents/NEMO\\_COVID19\\_FollowUpReport\\_11.1.2021.pdf](https://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_FollowUpReport_11.1.2021.pdf). Acesso em 31 jan. 2022.

O autor menciona, por exemplo, o Museu Nacional da República, em Brasília, que usou as suas redes sociais para pedir que as pessoas publicassem fotos de sua visita ao museu, usando a *hashtag* #MuseuEmCasa. O Centro Cultural Banco do Brasil de Belo Horizonte (CCBB-BH) que, por meio do *Google Arts and Culture*<sup>64</sup>, realizava visitas virtuais, além de usar de suas redes sociais para mobilizar *hashtags* como #CCBBEducativoEmCasa ou #InesquecíveisDoCCBBBH.

Por outro lado, trazemos também o caso do #MUSEUdeMEMES que mesmo sendo um webmuseu teve algumas de suas atividades interrompidas – como encontros, oficinas e palestras. Contudo, com base na entrevista feito com o diretor, houve dois pontos positivos como resultado do isolamento. O primeiro, é que novas atividades foram descobertas como oficinas online ou *lives* com pesquisadores, e a produção de material para acervo aumentou. Segundo, ao que parece, os memes ganharam mais espaço no cotidiano das pessoas, o que faz com que eles sejam mais conhecidos. “E isso, claro, coloca o objeto do #MUSEU em outro patamar.” (CHAGAS, 2022).

Sem embargo, Silva (2021) também observa que no Brasil apenas os grandes museus lograram utilizar das tecnologias digitais e explorar os espaços virtuais, ao contrário dos museus europeus. O autor traz à discussão a autora Beiguelman (2020) que acredita que os museus e galerias de artes não estavam preparados para lidar com uma situação dessa magnitude e, por isso, as ações eram restritas as redes sociais, ao *e-commerce* e o *Google Arts and Culture*.

O momento de pandemia e isolamento social escancarou as desigualdades e sucateamentos de muitos museus espalhados pelo mundo. O uso da tecnologia como aliada demanda investimento e capacitação, a disponibilização de dados sobre um acervo exige a organização de documentos, fotografias em alta qualidade das obras, design e programação de website, por exemplo. Expertises estas que foram historicamente negligenciadas na maior parte dos museus públicos brasileiros. (SEILERT; BOELSUMS, 2020, p. 189)

Nesse sentido, Seilert e Boelsums nos encorajam a cada vez mais estudar “sobre as demandas particulares de cada museu e a associação de soluções digitais pertinentes a cada uma dessas demandas identificadas” (2020, p. 189). As autoras argumentam que, não cabe ter uma visão negacionista quanto à incorporação dos museus no meio virtual, já que os museus virtuais não representam, necessariamente,

---

<sup>64</sup> Google Arts and Cultura é um site em parceria com diversos museus ao redor do mundo, por meio dele é possível fazer visitas virtuais gratuitas nos museus disponíveis.

a obsolescência dos museus físicos. Na verdade, a associação entre cultura e tecnologia é benéfica para os espaços culturais, uma vez que estes se mantêm atualizados, como também se configura uma relação de acréscimo, que compartilha de informações e conhecimento (SEILBERT; BOELSUMS, 2020).<sup>65</sup>

Todavia, ainda que seja um fato que muitos museus investiram (e estão investindo) no desenvolvimento de sua presença online, deve-se notar que muitos não sabiam por onde começar ou como incrementar seu nível de interação. À vista disso, algumas organizações como a *American Alliance of Museums* (AAM), publicaram dicas ou sugestões de como os museus poderiam lidar com a quarentena, instruindo-os no uso de algumas ferramentas online que podem ser utilizadas durante esse período<sup>66</sup>, algumas sendo:

- Se manter conectado com o público enquanto as visitas presenciais não são possíveis, o que pode incluir: compartilhar conteúdo nas redes sociais, atividades online e criar conteúdo digital (vídeos, exposições);
- Controlar o número de visitantes presenciais;
- Optar por experiências presenciais que evitem o toque (*touchless tech*)

Essas recomendações nos ajudam a ver que, do mesmo modo que a pandemia da Covid-19 provocou uma série de transformações para a humanidade, como nos aponta Silva “as pandemias contribuem para o aceleração das tecnologias, promovem proximidades e modificam os valores da sociedade, alterando critérios pré-estabelecidos e gerando profundas transformações no âmbito social.” (2021, p. 3). Por outro lado, poderíamos argumentar que a pandemia também ressaltou a importância dos museus e de instituições culturais como um todo. Podemos perceber isso quando observamos o nível de interesse nesses espaços durante o isolamento

---

<sup>65</sup> Nessa perspectiva, a NEMO foi convidada pela Michael Culture Association para apresentar seus resultados de pesquisa no webnário “Museums going digital: why invest on quality digital content?” que justamente discute “a evolução de uma abordagem digital pelos museus em um mundo pós-pandemia”. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=Bd7D\\_JNaenY](https://www.youtube.com/watch?v=Bd7D_JNaenY). Acesso em 03 fev. 2022.

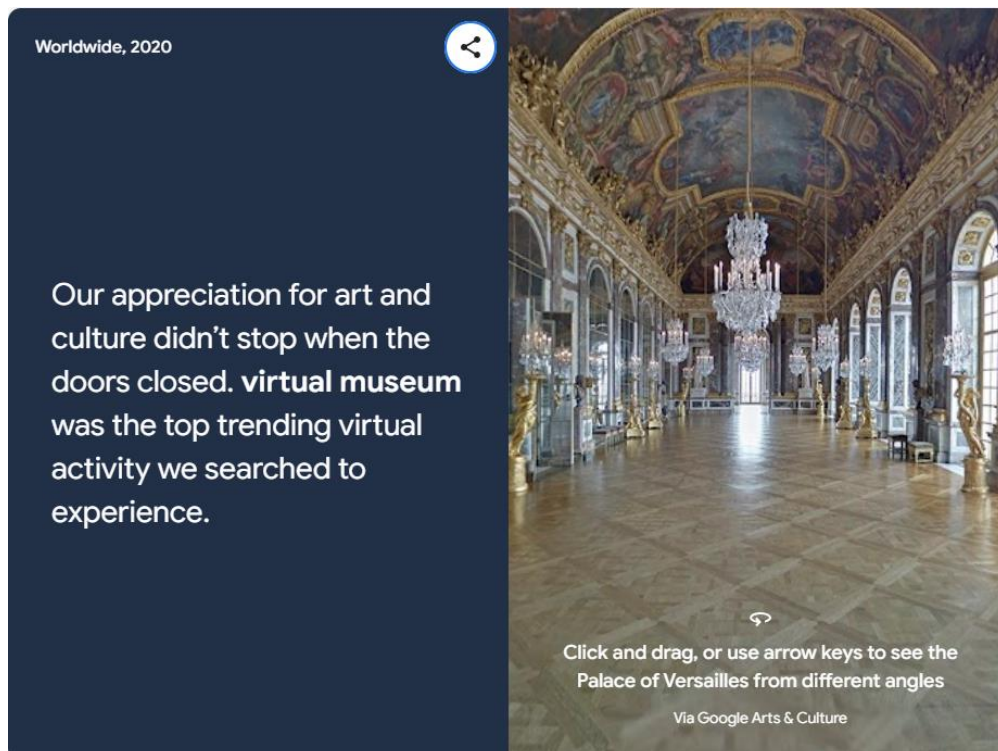
<sup>66</sup> MERRIT, Elizabeth. Digital tools for pandemic times. American Alliance of Museums. 18 nov. 2020. Disponível em: <https://www.aam-us.org/2020/11/18/digital-tools-for-pandemic-times/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

social. Por exemplo, segundo o *Google Trends*<sup>67</sup>, no ano de 2020 a atividade virtual mais pesquisada foi “museus virtuais”<sup>68</sup>.

Portanto, da mesma forma que vimos na década de 1990, os museus novamente passam por um período de atualização que, além de garantir suas atividades, foram essenciais para a população encontrar algum tipo de conforto durante esses tempos de isolamento e insegurança. Além disso, para Sarraf (2021) os principais impactos quanto ao acesso ao patrimônio cultural são: novas formas de se relacionar e comunicar, com base nas redes sociais, com os potenciais públicos e a adequação de novas formas de gestão, de forma híbrida (virtual e presencial).

[...] acreditamos que em um futuro próximo, as instituições museais e de memória terão um saldo positivo em relação aos esforços necessários para se adequarem a essa nova realidade, pois essas proposições já se faziam urgentes em sua agenda, mas sempre eram deixadas para um “momento oportuno”, mas que apesar de inoportuno, como ocorre no atual contexto, se fez urgente. Será uma oportunidade de criar novas formas de relacionamento e diálogo com públicos até então invisibilizados. (SARRAF, 2021, p. 136)

**Figura 13:** Google Trends mostra atividade virtual mais procurada



Fonte: GOOGLE TRENDS. Acesso em 03 fev. 2022. Tradução: Nossa admiração pela arte e pela cultura não acabou só porque estamos em casa. Museu virtual foi a atividade virtual mais pesquisada.

<sup>67</sup> Google Trends é uma ferramenta que permite mostrar os termos mais pesquisados em um período de tempo recente.

<sup>68</sup> YEAR in Search. Google Trends. Disponível em: <https://about.google/stories/year-in-search-2020/trends/virtual-activity/>. Acesso em 03 fev. 2022.

### 03 JÁ ACABOU, JÉSSICA?

Figura 14: Já acabou, Jéssica?



Fonte: <https://www.facebook.com/J%C3%A1-acabou-J%C3%A9ssica-769801956498278/photos/769802969831510>. Acesso em 21 fev. 2022

Neste último capítulo, é nosso objetivo analisar alguns dos motivos que levam as pessoas a usarem o humor como um mecanismo para lidar com situações de desconforto ou tristeza, ou mais especificamente quanto a pandemia de Covid-19. A partir dessa análise, será possível entender com mais clareza como os memes podem nos servir como (a) alívio cômico, (b) ferramentas de reflexão da atualidade e cultura e (c) como eles vieram a ser objetos de museu. Nessa perspectiva, trazemos um total de 11 memes de internet, do acervo do #MUSEUdeMEMES, que tratam sobre a pandemia de Covid-19.

### 3.1 É rir pra não chorar

Dizem que o humor é o melhor remédio, mas por quê? Primeiro, vamos entender o que é humor. Segundo o Dicionário de Cambridge, humor é “a habilidade de divertir a partir de algo que foi visto, escutado ou pensado, por vezes causando riso ou a qualidade em algo que provoca o divertimento”. Para Simpson e Weiner (1989 apud MARTIN, 2007) o humor é a “aptidão de perceber o que é cômico ou de expressá-lo em fala, texto ou outras formas”. De qualquer forma, segundo Martin (2007), o humor é um termo com significado que abrange desde algo que as pessoas digam ou façam que é considerado engraçado, até os processos mentais que acompanham as etapas de criação, percepção e de contentamento.

Há várias décadas vêm sendo realizadas pesquisas por várias áreas do conhecimento para investigar os efeitos do humor sobre uma pessoa. Para Martin (2007), de uma perspectiva psicológica, o humor como um processo pode ser dividido em alguns componentes: (a) contexto social, geralmente o humor é usado em situações sociais seja entre amigos, colegas de trabalho, estudantes, etc.; (b) processo cognitivo, o indivíduo para produzir ou entender humor precisa processar a informação, o que implica em resgatar memórias ou conectar palavras/ações/ideias; (c) resposta emocional.

Ainda segundo o autor, existem diferentes tipos ou usos de humor, por exemplo:

**Tabela 04:** Diferentes usos de humor

Nome	Descrição
Ironia	O indivíduo usa expressões na qual o seu sentido literal é o oposto do pretendido
Sátira	Humor agressivo que faz piada de instituições sociais ou políticas sociais
Sarcasmo	Humor agressivo direcionado a um indivíduo

Autodepreciação	Comentário humorísticos que usam o próprio indivíduo como objeto de humor
Provocação	Comentários humorísticos direcionados a um indivíduo, mas ao contrário do sarcasmo, não são feitos para ofender ou insultar

Fonte: MARTIN, 2007, p. 13.

De acordo com Carr (2020), o uso regular de humor pode contribuir para o desenvolvimento de aspectos sociais como a habilidade de iniciar interações sociais, dar apoio emocional ou mediar conflitos. Além do mais, segundo a autora, o humor pode ser interpretado como um mecanismo responsável por regular emoções, que auxilia a manter uma postura otimista diante de uma situação de adversidade. Martin (2007) em seu livro *The psychology of humor: an integrative approach*, conta sobre um experimento que sugere que o humor também pode fazer com que uma atividade entediante se torne interessante. Nesse experimento, os participantes foram divididos em dois grupos, um assistiu a um vídeo de comédia e outro assistiu a um vídeo não cômico, depois todos os voluntários tiveram que realizar uma série de leituras e marcar os erros encontrados em cada texto. Aqueles que assistiram a comédia relataram maiores níveis de energia e felicidade. Assim, de acordo com o autor, os humores positivos que acompanham o humor, apontam que, ele faz com que as pessoas se sintam mais esperançosas e menos suscetíveis ao tédio.

Similarmente, quando achamos algo engraçado e/ou damos risada o nosso corpo reage a esse estímulo de várias formas, Cárpio-Jimenez (2020) cita a Velásquez (2015) que menciona alguns dos efeitos que o riso tem no organismo, sendo eles:

- Sistema Digestivo: o riso faz com que o abdômen se contraia, o que afeta todos os órgãos responsáveis pela digestão fazendo com que ela melhore;
- Sistema Muscular: rir faz com que a maior parte dos músculos do corpo se movimentem, apenas no rosto são 15 músculos que reagem;
- Sistema Neuroendócrino: o ato de rir libera endorfinas que reduzem a dor física;
- Sistema Respiratório: ao rir expulsamos mais ar que o normal, fazendo com que as vias respiratórias fiquem mais limpas, melhorando a respiração.

Além disso, para Wu et. al. (2021) o humor possui um método de reconstrução cognitiva, o que significa que ele é capaz de ligar dois fatos não relacionados e gerar uma emoção positiva. Assim, segundo os autores, o humor acompanhado de um *insight* (momento de percepção, uma ideia) pode mudar o ponto de vista negativo de

uma situação para algo mais criativo, interessante e, potencialmente, engraçado. Nesse sentido, pode-se argumentar que por ser capaz de mudar uma narrativa o humor é considerado como um mecanismo de enfrentamento (*coping*). May aponta que ele tem a função de “preservar o self... É uma maneira saudável de separar a si mesmo do problema, um jeito de se distanciar do problema e encará-lo com uma perspectiva” (1953, p. 54, apud MARTIN, 2007, p. 282, tradução nossa<sup>69</sup>). Hussein e Aljamili (2020) apontam que existem estudos os quais focavam na relação entre humor e tolerância a dor e nesses as conclusões concordavam com Sigmund Freud que acreditava que o humor é um dos melhores mecanismos de defesa.

Outrossim, mesmo que humor seja associado a um bem-estar pessoal, devemos também ressaltar que isso não significa, necessariamente, que seus efeitos são de longa duração ou de longo prazo. Na verdade, ao longo de sua obra, Martin (2007) aponta várias instâncias nas quais o uso contínuo de humor não causa o mesmo efeito quando comparado com questões de curto prazo. Para o autor, faltam pesquisas que investiguem como uma pessoa ao invés de usar o humor com mais frequência, de fato, melhore a qualidade de seu humor.

Da mesma forma, o autor diz que, o humor não é um indicador quanto a saúde mental de um indivíduo. Ser engraçado não quer dizer, obrigatoriamente, que ele está bem mentalmente. Como apontam Maslow (1954) e Allport (1961), “o papel do humor no que diz respeito a saúde mental de uma pessoa parece que tem tanto a ver com os tipos de humor que ela não expressa quanto os que ela exhibe” (MARTIN, 2007, p. 306, tradução nossa<sup>70</sup>). Assim,

[...] humor é um processo complexo que envolve aspectos cognitivos, emocionais e interpessoais. Todas essas facetas do humor têm implicações quanto a saúde mental e emocional. Quando alguém faz alguma piada sobre os seus problemas pessoais ou potencialmente de risco a sua vida com outra pessoa, eles são capazes de mudar suas percepções da situação, seu estado emocional e a natureza de seu relacionamento um com o outro. (MARTIN, 2007, p. 305, tradução nossa<sup>71</sup>)

---

<sup>69</sup> No original: preserving the self ... It is the healthy way of feeling a ‘distance’ between one’s self and the problem, a way of standing off and looking at one’s problem with perspective

<sup>70</sup> No original: the role of humor in mental health seems to have as much to do with the kinds of humor an individual does not display as the kinds of humor he or she does express.

<sup>71</sup> No original: [...] humor is a complex process involving cognitive, emotional, and interpersonal aspects. All of these facets of humor have implications for mental health and emotional well-being. When people joke with one another about their problems or about a potentially threatening life situation, they are able to change their perceptions of the situation, their emotional state, and the nature of their relationships with each other.



### 3.2 Os coronamemes

O riso, portanto, é uma ação que pode diminuir o estresse; analisaremos como essa mesma lógica pode ser aplicada aos memes, especialmente aqueles que têm como tema a pandemia de Covid-19 – ou como nós os chamamos, “coronamemes”.

Discutimos anteriormente o impacto que o novo coronavírus teve no setor cultural ao redor do mundo, afetando especificamente o funcionamento dos museus e instituições museológicas. Contudo, apesar das consequências na economia ou saúde, não devemos subestimar os efeitos causados na saúde mental. O isolamento social prolongado causa efeitos de estresse, por diversos motivos, que afetam tantos distúrbios mentais quanto físicos, como ansiedade, depressão, distúrbios alimentares e estresse pós-traumático (CAUBERGHE et. al., 2021). Ainda vale a pena mencionar que esses níveis podem variar de acordo com a idade, ocupação ou até mesmo se a pessoa já tem algum distúrbio, como o Transtorno de Ansiedade Generalizada (TAG) (CAUBERGHE et. al., 2021; BITTERLY; SCHWEITZER, 2021).

Uma pesquisa feita por Goularte et. al. (2021), aplicada entre os meses de maio e julho de 2020, demonstrou que os níveis de ansiedade da população brasileira subiram para uma margem de 80%; raiva alcançou o índice de 64,5% enquanto que depressão e problemas com sono chegaram a 68% e 55,3% respectivamente. Para os autores, esses resultados são o suficiente para considerar os impactos da pandemia na saúde mental como uma questão de saúde pública. Segundo Gandra (2020) em alguns países esses mesmos índices chegaram, em média, a apenas 30%.

Essas informações nos demonstram o quanto o Brasil foi afetado pelo coronavírus, na questão de saúde mental – sem levar em consideração o número de contaminados e de óbitos até o momento<sup>72</sup>. Com isso em mente, seria natural supor que esse cenário geraria apenas um tipo de conteúdo, que fosse focado nos dados científicos ou nas fatalidades ou nos avanços e medidas que são tomadas para trazer mais segurança à população, mas não. Os memes (ou neste caso, coronamemes) viralizaram no início da pandemia, em 2020.

Segundo Gomes (2020) 42% das postagens feitas nas redes sociais com humor ou piadas, publicadas em fevereiro, eram reações sobre o novo coronavírus.

---

<sup>72</sup> Segundo o Coronavírus Brasil, uma plataforma desenvolvida e alimentada pelo Ministério da Saúde, no dia 13 de fevereiro de 2022, ou seja, dois anos depois do início da pandemia são no total 638,362 óbitos confirmados. Disponível em: <https://covid.saude.gov.br/>. Acesso em 13 fev. 2022.

Semelhantemente, o *Google Trends* nos demonstra abaixo (Figura 12) como o pico de popularidade dos coronamemes ocorreu na primeira metade de março de 2020.

**Figura 15:** Pesquisa "memes coronavírus"



Fonte: GOOGLE TRENDS. Acesso em 13 fev. 2022.

O humor, como visto até agora, é usado como *coping* para situações desconfortáveis e até em casos mais extremos. Martin (2007) em seu livro nos conta como soldados que haviam sido capturados e mantidos de refém por mais de 11 meses usavam o humor para “aliviar o clima”. Amici (2020) diz que a risada é uma ferramenta importante para sobreviventes do incidente de 11 de setembro no Estados Unidos, para conversas fúnebres, em ambientes de saúde e para correspondentes de guerra.

Em uma pesquisa para determinar como pessoas com TAG percebem os coronamemes de forma diferente as pessoas não ansiosas, Akram et. al. (2021) avaliaram que, os memes usados nesse caso podem ser considerados de natureza negativa, abordando temas como isolamento e morte. Entretanto, os autores dizem que os dois grupos avaliados não demonstraram sinais de julgamento quanto a isso. Uma das teorias apresentadas para justificar esse comportamento (ou falta dele) é que a natureza cômica dos memes diminui a percepção negativa daquilo que é ofensivo. Ou que a constante exposição da população, quanto às notícias do Covid-19, causou uma maior abertura para tratar do tema, fazendo com que as pessoas não reajam da mesma forma como no começo da pandemia.

Similarmente, Kariko e Anasih (2019) em seu trabalho, constataram que 47% dos entrevistados (de um total de 133) responderam que os memes de internet os ajudam a diminuir seus sintomas de ansiedade e/ou depressão. Os memes, como um recurso comunicativo, fornecem um sentimento de pertencimento, que possibilita as pessoas de conseguirem rir de seus problemas junto de uma comunidade que provavelmente já passou por situações parecidas. Eles favorecem as emoções

positivas, enquanto canalizam as negativas por meio do riso. (KARIKO; ANASIH, 219; SOLA-MORALES, 2020).

Para todo caso, o uso dos coronamemes podem facilitar o processo de *cognitive reappraisal* (reavaliação cognitiva), quer dizer uma reinterpretação de uma situação de maneira que ela seja alterada e, conseqüentemente, mude o seu impacto emocional no indivíduo (AKRAM et. al., 2021). A *reappraisal* pode, então, mudar um dos aspectos que estão relacionados a pandemia de Covid-19 e torná-lo menos negativo. Assim, os memes podem contribuir “para que haja uma ressignificação de vivências, temas, sentimentos e reorganização e atualização das subjetividades individuais e coletivas no contexto da Covid-19.” (DAMASCENO, 2020, p. 119).

A circulação dos coronamemes passou, nestes últimos dois anos, a ser foco de pesquisa de alguns autores (GLAVEANU; LAURENT, 2021; AKRAM et. al., 2021; AMICI, 2020; HUSSEIN; ALJAMILI, 2020; DAMASCENO, 2020; SOLA-MORALES, 2020; OLIVEIRA, 2021; CARPIO-JIMENEZ et. al., 2020; DONGQIANG et. al, 2020). Do mesmo modo, esse fenômeno também foi percebido por alguns websites de divulgação de informação como Catraca Livre, O Globo e Vox (Figura 13).

**Figura 16:** Notícias sobre os coronamemes



Fonte: Compilação feita pela autora.

Claro, além de um aspecto psicológico que se pode explorar em um meme – humor como *coping* - existe, da mesma forma, um lado educativo presente em sua natureza. Ora, os memes são veículos de informação. Na área de educação e pedagogia, há quem defenda o uso de memes de internet durante uma aula ou uma palestra, a fim de que os alunos se mantenham engajados na atividade (DONGQIANG et. al., 2020). Para Dongqiang et. al. (2020) eles podem se ressaltar no estudo de idiomas estrangeiros, pois podem reforçar o laço entre professor e alunos; memes sobre educação podem trazer reflexões sobre o processo de aprendizagem. Na matemática, eles são um jeito novo de desencadear a criatividade nos alunos e o mesmo pode ser aplicado na educação ideológica.

Simplício et. al. (2020) desenvolveram uma pesquisa para explorar a potencialidade dos memes em sala de aula como materiais auxiliares na educação dos alunos. A pesquisa foca em coronamemes, pois por serem elementos geralmente humorísticos, o seu uso para tratar de um assunto tão sério quanto o Covid-19 pode ser benéfico para os estudantes. Especialmente, durante um período no qual a educação está sendo a distância (EAD) e que as Tecnologias Digitais (TD) se apresentaram como um forte aliado. Assim, os autores reuniram uma série de coronamemes que abordassem o coronavírus seja pela sua morfologia, disseminação, sintomas, higiene pessoal ou grupo de risco e indicaram formas pelas quais o professor pode abordá-los para seus alunos.

Para os autores, os coronamemes – como parte das TD – podem ajudar no processo de alfabetização científica, que seria

um processo de apropriação de conhecimento no qual os alunos podem desenvolver durante as aulas; essa apropriação perpassa pelo entendimento da informação científica e aplicação desta no cotidiano. Em outras palavras, a partir do conhecimento científico, construído nas aulas de ciências, o aluno pode ser capaz de utilizá-lo para as mais variadas atividades da sua realidade cotidiana, tornando-se sujeito autônomo e capaz de resolver problemas. (SIMPLÍCIO et. al., 2020, p. 1193).

Este processo, por sua vez, contribui para o letramento digital que é “a capacidade de coordenar recursos textuais midiáticos para articular ideias, interpretar, compartilhar e criar sentidos através de diferentes habilidades.” (SIMPLÍCIO et. al., 2020, p. 1192). Portanto, a partir disso, os autores concluíram que os memes de internet possuem um potencial pedagógico, que por serem ferramentas de comunicação e entendimento, ajudam na disseminação de conhecimento e

informações. No mesmo sentido, Oliveira (2021) afirma que a replicação dos coronamemes possibilitou em (a) uma aproximação entre ciência e sociedade; (b) promoveu debates sobre diversos aspectos da Covid-19; (c) instigou o público não especializado a ter uma visão crítica da situação e (d) mostrou diferentes lados da atividade científica.

Não obstante, não podemos deixar de mencionar que os memes também podem ser utilizados como vias de *fakenews*. A Universidade do Arizona, Estado Unidos, publicou um artigo - *Why You Shouldn't Trust Memes About Coronavirus*<sup>73</sup> - no qual Stolte (2020), a partir de vários autores, discorre sobre como a pandemia de Covid-19 é rodeada por teorias da conspiração e desinformação. Para Bambauer (2020 apud STOLTE, 2020) nos encontramos em uma situação (pandemia) na qual até os melhores pesquisadores tem dificuldade em entender, criando um ambiente de pouco conhecimento. Então, nesse caso, como as pessoas estão à procura de respostas, isso pode levá-las a completar lacunas com qualquer informação e depois compartilhá-las. Sobre isso, Daly diz que

Quando as pessoas se sentem impotentes, e se elas ignoram os sentimentos como medo, preocupação, raiva ou ceticismo, elas começam a procurar por alternativas. [...] E uma vez que elas começam, elas acham, ou elas podem mesmo estar criando as alternativas. Isso acontece em um nível pessoal primeiro e depois avança dentro das subculturas. (DALY apud STOLTE, 2020, tradução nossa<sup>74</sup>)

Basch et. al. (2021) decidiram investigar como a rede social TikTok teve seu papel em “desinformar” a população nos Estados Unidos, por meio de conteúdo anti-vacina. Segundo os autores, o TikTok cresceu exponencialmente durante 2020, chegando a ter mais de 2 bilhões de downloads ao redor do mundo. Logo, pode-se ver o quão presente esta rede social estava (e está) na vida das pessoas, especialmente jovem adultos entre 18 e 30 anos. A pesquisa revelou que o público jovem faz uso das redes sociais para se atualizar quanto às informações sobre saúde e que esse público possui níveis menores de alfabetização em saúde. Portanto, existe a chance de eles serem mais vulneráveis a desinformação. “Ainda que tenham um

---

<sup>73</sup> STOLTE, Daniel. Why you shouldn't trust memes about coronavirus. 2020. Disponível em: <https://news.arizona.edu/story/why-you-shouldnt-trust-memes-about-coronavirus>. Acesso em 18 fev. 2022.

<sup>74</sup> No original: When people feel powerless, and if they ignore feelings of fear, worry, anger and disbelief, they begin to search for alternatives, she said. And once they start looking, they will find them, or they might even begin manufacturing them. This happens on a personal level first and then within our subcultures.

intuito humorístico, é possível que a exposição repetida aos memes de Covid-19 possa reforçar informações imprecisas.” (BASCH et. al., 2021, p. 2374, tradução nossa<sup>75</sup>).

Com base nisso, Relly (2020 apud STOLTE, 2020) indica alguns sinais para estar atento, como:

- Falta de referências: fontes de notícias se baseiam em vários materiais para escrever seus artigos. A falta delas pode indicar um problema;
- Erros de gramática ou de escrita: fontes seguras não costumam errar termos técnicos como Covid-19 ou SARS-CoV-2;
- Generalizações ou retóricas: uso de palavras como “ninguém” ou “todos (as)” pode indicar que o site está tentando influenciar opiniões, ao invés de informar;
- Discriminação: fique atento a fontes que tenham qualquer texto de cunho discriminatório contra algum grupo.

### 3.3 Partiu virar jacaré?

Para este último tópico, decidimos utilizar oito coronamemes para exemplificar seu efeito humorístico quanto à pandemia, a partir do acervo do #MUSEUdeMEMES. Com base em Damasceno (2020), Juanda (2021) e Glaveanu e Lauraent (2021), optamos por mostrar os memes primeiro e, em seguida, fazer uma breve descrição do mesmo. Dita descrição nos ajudara a identificar o humor no meme.

Para construção das informações, pesquisou-se no acervo do #MUSEU coleções de memes que tivessem como temática a pandemia. Na seção de “Coleções”, existe a categoria “memes da pandemia” (Figura 17). Como resultado, contabilizamos onze coleções ao todo<sup>76</sup>. Entretanto, das onze, optamos por usar neste trabalho apenas as seguintes 4:

- Se tomar vacina, vai virar jacaré (total de 10 memes);
- CPI da Covid – Nise Yamaguchi (total de 54 memes<sup>77</sup>);

<sup>75</sup> No original: While intended to be humorous, it is possible that repeated exposure to COVID-19 memes may reinforce inaccurate information.

<sup>76</sup> Para obter esse número, existe a categoria “memes da pandemia” na parte de coleções. A partir dos resultados, contabilizamos o total de coleções encontradas com essa temática, sendo elas: CPI da Covid – Nise Yamaguchi; CPI da Covid – Eduardo Pazuello; CPI da Covid – Ernesto Araújo; Meme do Caixão; Vai pa onde?; Primo do Porteiro; Essa pandemia não vai durar muito tempo; Partiu tomar vacina em SP; Se tomar vacina vai virar jacaré; EAD na Quarentena; Quando a quarentena/pandemia acabar.

<sup>77</sup> Nota-se que as coleções referentes a CPI da Covid – Eduardo Pazuello; Ernesto Araújo e Nise Yamaguchi – apresentam uma maior quantidade de memes, em contraste com as outras coleções de

- A pandemia não vai durar muito (total de 8 memes);
- EAD na Quarentena (total de 13 memes)

Selecionamos essas quatro pois, acreditamos que, elas representam aspectos que podem promover uma síntese sobre a pandemia: isolamento social; vacinação; CPI da Covid e educação a distância (EAD). Nota-se que não houve critérios de seleção para cada meme, mas foram descartados aqueles que usassem palavrões.

Posto isso, optamos por analisar dois memes de cada coleção. De um total de 85 memes, estamos trabalhando com 10% deles, pois acreditamos que esse número é o suficiente para que o leitor tenha uma ideia de como são os memes que circularam pelas redes sociais. Uma vez que, a partir da exploração das coleções, percebe-se que os memes compartilham de argumentos e formatos. Quanto a este último, podendo ser dividido nas seguintes categorias em: *image macro* (imagens com legendas sobrepostas); *exploitable* (imagens com montagens, podendo ser frases ou outras imagens); *catchphrase* (frases de efeito); *hashtag*; *reaction image/face* (imagens usadas para reagir alguma fala).

**Figura 17:** Pesquisa acervo #MUSEUdeMEMES





Fonte: Captura de tela. Acesso em 03 mar. 2022

---

memes da pandemia. Embora não tenha justificativa no site do #MUSEU que explique o caso, acreditamos que isso se dá, provavelmente, pelo grande número de reações durante o evento que foi ao vivo e televisionado.

**Figura 18: Se tomar vacina vai virar jacaré**

A	B
<p data-bbox="258 356 794 436">E você? Já decidiu que jacaré vai ser após a vacina? 🐊</p> 	<p data-bbox="845 356 1404 436">Bolsonaro: "A vacina vai fazer as pessoas virarem jacaré"</p> <p data-bbox="845 481 1300 526">*Eu depois de tomar a vacina*</p> 
<p data-bbox="343 963 1332 1021">Fonte: <a href="https://museudememes.com.br/collection/se-tomar-a-vacina-vai-virar-jacare">https://museudememes.com.br/collection/se-tomar-a-vacina-vai-virar-jacare</a>. Acesso em 20 fev. 2022</p>	

<b>Data de circulação</b>	2020
<b>Plataforma</b>	Twitter, Facebook, Instagram, WhatsApp
<b>Coleção</b>	Se tomar vacina vai virar jacaré
<b>Formato</b>	A – <i>Image macro</i> ; B – <i>Reaction Image</i>
<b>Discussão</b>	<p data-bbox="805 1229 1433 1288">Começamos com aquele que deu nome à este tópico.</p> <p data-bbox="805 1296 1433 1422">Este coronameme começou a circular depois de uma fala do atual presidente Jair Bolsonaro, na qual ele faz críticas à vacina – “Se você virar um jacaré, é problema seu”.</p> <p data-bbox="805 1431 1433 1742">Prontamente a fala começou a ser motivo de piada nas redes sociais. Os brasileiros começaram a postar as suas versões de jacarés em que se transformariam após tomar sua dose da vacina. As opções variam desde o dançarino do grupo “É o Tchan” até a Cuca, personagem das obras de Monteiro Lobato que tinham o Sítio do Pica-Pau Amarelo, como cenário e que foram adaptadas para a televisão.</p>



Figura 19: EAD na Quarentena



Fonte: <https://museudememes.com.br/collection/ead-na-quarentena>.  
Acesso em 03 mar. 2022

<b>Data de circulação</b>	2020-2021
<b>Plataforma</b>	Twitter e Facebook
<b>Coleção</b>	EAD na Quarentena
<b>Formato</b>	<i>Image macro</i>
<b>Discussão</b>	<p>O isolamento social foi decretado a fim de prevenir uma contaminação em massa do coronavírus. Dessa forma, quando possível, foi recomendada a população brasileira que aderisse ao <i>home office</i> e a EAD.</p> <p>Contudo, percebe-se que a modalidade a distância do ensino apresenta diversas limitações e impedimentos para docentes e discentes. Como conexão à internet ou local para assistir as aulas. Dentre esses desafios, ressalta-se as matérias de estágio ou disciplinas experimentais (como aquelas que requerem laboratórios).</p> <p>O coronameme acima ao mostrar uma pessoa usando um estetoscópio em uma tela de computador (ao invés de um humano), representa essas limitações do ensino a distância.</p>

**Figura 20: EAD x Qualquer outra coisa**

**Deixar o EAD em dia pra não perde o ritmo e não se ferrar quando as aulas voltarem**



**Fazer qualquer outra coisa**

Fonte: <https://museudememes.com.br/collection/ead-na-quarentena>.  
Acesso em 03 mar. 2022

<b>Data de circulação</b>	2020-2021
<b>Plataforma</b>	Twitter e Facebook
<b>Coleção</b>	EAD na Quarentena
<b>Formato</b>	<i>Exploitable</i>
<b>Discussão</b>	<p>Uma grande dificuldade encontrada pelos alunos na modalidade de ensino a distância é a falta de concentração na matéria, por inúmeros motivos. A falta de ambiente dedicado aos estudos aumenta as chances dos discentes perderem o foco na aula.</p> <p>O coronameme apresenta duas opções: focar nos estudos, para que eles não fiquem acumulados. Assim, evitando um acúmulo de conteúdo e, também, para não se acomodar nos horários de estudo, já que presencialmente as aulas têm horas marcadas. Ou fazer qualquer outra coisa. Pelas imagens, podemos deduzir que o autor prefere fazer qualquer outra atividade que estudar.</p>

**Figura 21: Essa pandemia não vai durar muito**

**E**





Fonte: <https://museudememes.com.br/collection/essa-pandemia-nao-vai-durar-muito-tempo>.  
 Acesso em 20 fev. 2022

<b>Data de circulação</b>	2020
<b>Plataforma</b>	Twitter
<b>Coleção</b>	A pandemia não vai durar muito
<b>Formato</b>	<i>Catchphrase e Reaction Image</i>
<b>Discussão</b>	<p>Em março de 2020, quando foi declarada a pandemia de Covid-19, em vista disso foi decretado um <i>lockdown</i> em vários países para evitar a proliferação do vírus.</p> <p>Inicialmente a quarentena estava prevista para durar apenas duas semanas. Contudo, como sabemos, não foi o caso.</p> <p>Assim, a <i>catchphrase</i> “A pandemia não vai durar muito” quando colocada com, neste caso, imagens de elementos que são de longa duração, dá a entender que é usado um tom irônico para expressar o descontentamento.</p> <p>No meme <b>E</b> vemos o elenco da série de televisão <i>Grey's Anatomy</i>, lançada em 2005 e que tem atualmente 18 temporadas. No meme <b>F</b> vemos a</p>

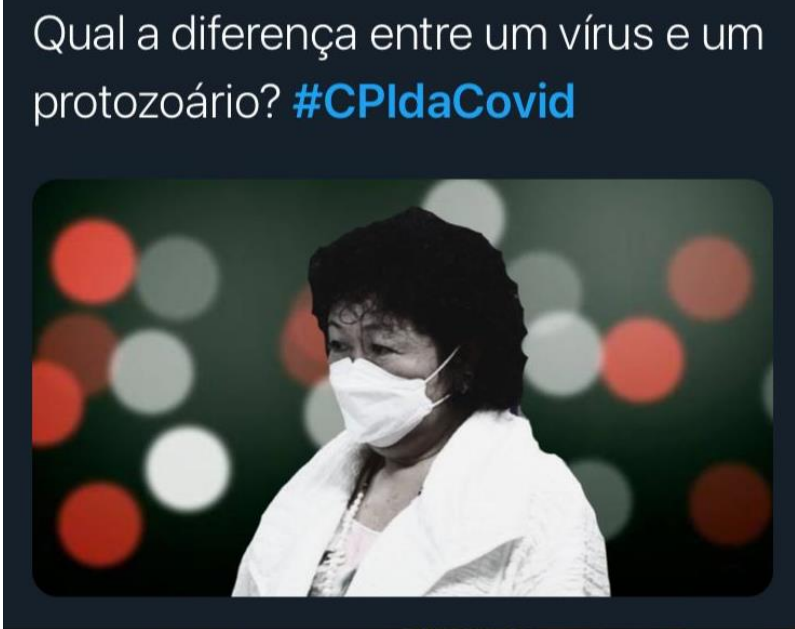
Rainha da Inglaterra, Rainha Elizabeth II, que tem seu reinado desde 1952, totalizando 70 anos como regente.

**Figura 22: Nise Yamaguchi**



Fonte: <https://museudememes.com.br/collection/cpi-da-covid-nise-yamaguchi>.  
Acesso em 20 fev. 2022

<b>Data de circulação</b>	2021
<b>Plataforma</b>	Twitter
<b>Coleção</b>	CPI da Covid – Nise Yamaguchi
<b>Formato</b>	<i>Exploitable</i>
<b>Discussão</b>	<p>Mais um meme que compartilha o título com um dos capítulos deste trabalho.</p> <p>Em junho de 2021 ocorreu a CPI da Covid na qual, dentre os convocados, a Dra. Nise Yamaguchi teve de fazer sua defesa. Durante a sua fala, a médica errou vários dados sobre a vacina e sobre o vírus – inclusive, não conseguiu responder a diferença entre um protozoário e um vírus – o que foi altamente comentado na época.</p> <p>Na internet, prontamente os memes começaram a circular, fazendo piada sobre o ocorrido.</p> <p>Na Figura 19, o coronameme é uma remixagem de outro meme – Senhora? – que circula na internet desde 2015.</p> <p>O meme “Senhora?” nasceu depois de uma reportagem de denúncia ir ao ar pela TV Anhanguera. Na reportagem, a repórter Renata Costa corre atrás de Edinair Maria, que havia sido acusada de ser uma funcionária fantasma.</p>

	Enquanto a “perseguição” acontece, a repórter grita “Senhora? Senhora? Se a senhora não tem problema, por que está correndo?”
<b>Figura 23: Avenida Brasil</b>	
<p>Qual a diferença entre um vírus e um protozoário? #CPIdaCovid</p> 	
<p>Fonte: <a href="https://museudememes.com.br/collection/cpi-da-covid-nise-yamaguchi">https://museudememes.com.br/collection/cpi-da-covid-nise-yamaguchi</a>. Acesso em 20 fev. 2022</p>	
<b>Data de circulação</b>	2021
<b>Plataforma</b>	Twitter
<b>Coleção</b>	CPI da Covid – Nise Yamaguchi
<b>Formato</b>	<i>Reaction Image</i>
<b>Discussão</b>	<p>Finalmente, este meme também é sobre a Dra. Nise Yamaguchi e sua defesa durante a CPI da Covid.</p> <p>Neste caso, vemos a médica em preto e branco com luzes desfocadas ao fundo. Essa justaposição faz referência a novela brasileira “Avenida Brasil” na qual ao final de cada episódio a cena congelava (como no meme acima) após algum tipo de revelação ou momento de tensão, deixando o espectador na espera do próximo capítulo.</p>

Afinal, podemos evidenciar que, em tempos pandêmicos, os coronamemes serviram como uma válvula de escape, em determinado momento, para a população. Como tal, ela os utilizou para expressar seus sentimentos e, como resultado, eles nos ajudaram a lidar de alguma forma com o cenário atual. O “humor pode ajudar as pessoas a lidarem com uma pandemia devastadora, reduzindo o estresse e aumentando a sensação de controle” (BITTERLY; SCHWEITZER, 2021, p. 18).

Logo, por mais que a criação e circulação de memes possa parecer apenas um passatempo, nas circunstâncias atuais, eles podem ser um componente chave no ajuste do estado psicológico e social de uma pessoa (GLAVEANU; LAURENT, 2021). Nessa perspectiva, Damasceno aponta que

Os memes, neste caso, serviram como um poderoso insumo que nutriu o processo de remixagem das vidas e dos cotidianos que estão entremeados pelo medo, pela ansiedade e pelo estresse ocasionados pela situação caótica, triste e dolorida a que estamos inseridos. Esses gêneros, portanto, com seu tom jocoso, debochado, irônico e surpreendentemente cômico, contribuem para que haja uma resignificação de vivências, temas, sentimentos e reorganização e atualização das subjetividades em contextos individuais e coletivos. (2020, p. 133)

Além disso, existe um outro lado dos memes de internet. Ao longo desta pesquisa ratificamos o quanto os “memes podem oferecer uma visão panorâmica de certas situações da sociedade” (JUANDA, 2021, p. 104). Assim, para Pauliks (2020), os memes sobre o coronavírus trazem mais significados e críticas quanto a política. E Miltner (2017) considera que é justamente a sua natureza humorística que os faz perfeitos para serem veículos de comentários e críticas políticas. Ainda, Sola-Morales nos afirma que

Não se pode esquecer que o uso dos memes é uma maneira de exercer sua cidadania que nas últimas décadas está tendo uma importante presença nas formas de ativismo social. Justamente os memes mais críticos buscam de uma forma despreziosa romper com a ordem estabelecida, questionar as decisões das autoridades e colocar em xeque a atuação de determinados representantes políticos. (2020, p. 54, tradução nossa<sup>78</sup>)

Do mesmo modo, para Rees os memes são uma “unidade de expressão cultural” que “têm uso potencial ao facilitar o debate sobre desigualdade, intolerância e discriminação” (2020, p. 462). Essas características são os que os tornam um candidato perfeito para ser objeto de museu, segundo o autor. Em “O que isto significa em memes? Colecionando e curando memes em museus”, Rees (2020) discorre sobre como os memes em acervos de museus são uma maneira de representação da cultura digital. Isso, pois eles são capazes de “representar comunidades online

---

<sup>78</sup> No original: No se puede olvidar que el uso de memes es una forma de participación ciudadana que en las últimas décadas está teniendo una importante presencia en las formas de activismo social. Justamente los memes más críticos buscan de una forma desenfadada romper con el orden establecido, cuestionar las decisiones de las autoridades y poner en duda el actuar de determinados representantes políticos

diversificadas, práticas culturais contemporâneas e oferecer insights dos múltiplos pontos de vistas da sociedade” (REES, 2020, p. 456).

Ainda segundo Rees (2020), o autor menciona a “Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital”, um documento da Unesco publicado em 2003. Nele, é reconhecida e reafirmada a importância da preservação do patrimônio digital. Manifestando a necessidade de os membros, incluindo o Brasil, de “estabelecerem políticas e ações para salvaguardar o patrimônio digital, cabendo a responsabilidade pela execução à sociedade como um todo, ou seja, instituições de preservação, o setor privado, os meios de comunicação, a sociedade civil, e organizações não-governamentais.” (GRIMALDI et. al., 2019, p. 62). Então, tendo em vista que

O patrimônio digital consiste em fontes únicas de conhecimento e expressão humana. Ele abarca recursos de caráter cultural, educacional e científico, como também tecnológico, legal, medicinal e outro tipo de informação criada ou convertida digitalmente. [...] Materiais digitais incluem textos, bases de dados, imagens paradas e em movimento, gráficos, softwares, websites, entre outros formatos que estão crescendo. (UNESCO, 2003, tradução nossa<sup>79</sup>)

Poderíamos considerar os memes como patrimônio digital? A grosso modo, sim. Oliveira (2018) leva em consideração a definição dada pela Unesco e a aplica aos memes de internet. Segundo a autora, a preservação do meme enquanto patrimônio digital é extremamente significativa quando levamos em consideração a sua relevância para a Museologia, “pois compreendemos que a partir das discussões que iniciaram-se em 1972, em Santiago do Chile, se deu o alargamento das reflexões e do reconhecimento das novas formas de se fazer museu” (OLIVEIRA, 2018, p. 68). Para Viegas, os memes “fazem parte do patrimônio e memória do ciberespaço, tornando-os, atualmente, peças-chave da comunicação e informação no ambiente web.” (VIEGAS, 2018, p. 40).

Dessa forma, nas palavras de Dodebei, o

patrimônio pode surgir na virtualidade, desterritorializado, quando sua criação se dá e se transforma continuamente em momentos compartilhados no ciberespaço. Em qualquer situação, nascido digital ou posteriormente digitalizado, o patrimônio não deve ser apreendido apenas como um objeto mas, como um valor agregado de informações

---

<sup>79</sup> No original: The digital heritage consists of unique resources of human knowledge and expression. It embraces cultural, educational, scientific and administrative resources, as well as technical, legal, medical and other kinds of information created digitally, or converted into digital form from existing analogue resources. [...] Digital materials include texts, databases, still and moving images, audio, graphics, software and web pages, among a wide and growing range of formats.

sobre o objeto, seja esse objeto de natureza material ou imaterial. (DODEBEI, 2015, p. 11)

Em contrapartida, Ayala (2020), ainda que inicialmente compartilhe com a ideia de que memes podem ser patrimônio digital, o autor adverte que não seria o caso. O motivo, segundo do autor, seria que essa concepção: ignora sua dimensão pragmática e ignora que os conteúdos digitais são inerentemente mutáveis - para o autor, existe a necessidade de revisar seu significado. De qualquer forma, não podemos negar que os memes de internet correspondem as propriedades colocadas pela publicação da Unesco, mesmo que parcialmente.

Nesse sentido, vale mencionar também que, em “Diretrizes para a Preservação do Patrimônio Digital”, feito pela Biblioteca Nacional da Austrália (2003) para a Unesco, entende-se que cada vez mais são produzidos recursos que expressam o conhecimento humano sob diversos aspectos. Com isso em mente, documento reconhece que, ao longo do tempo possam surgir novos tipos de patrimônio digital e que a decisão de sua conversação pode ser revisada posteriormente. Da mesma maneira, define-se como preservação digital “o conjunto de processos destinados a garantir a continuidade dos elementos do patrimônio digital **durante todo o tempo que se considerar necessário**” (BIBLIOTECA NACIONAL DA AUSTRÁLIA, 2003, p. 37, tradução nossa<sup>80</sup>, grifo nosso).

Essas colocações evidenciam que, desde o começo deste século, têm-se em perspectiva a condição efêmera e expansiva dos objetos digitais. Então, nesse sentido, a decisão de preservação nasce ao entender suas características intrínsecas, mas que, independentemente disso, identifica-se seu valor para a humanidade – seja ele cultural, científico, educativo, etc. Assim, nas diretrizes também é dada uma definição de patrimônio digital, sendo ele

Elementos informáticos de valor perdurável, dignos de serem conservados para as gerações futura, e que procedam de comunidade, indústrias, setores e regiões diferentes. Não são todos os elementos digitais que possuem um valor permanente, mas, quando for o caso, sua preservação deve ser focada com uma atitude dinâmica se é o desejo de manter a continuidade do patrimônio digital. (BIBLIOTECA NACIONAL DA AUSTRÁLIA, 2003, p. 29, tradução nossa<sup>81</sup>)

<sup>80</sup> No original: el conjunto de los procesos destinados a garantizar la continuidad de los elementos del patrimonio digital durante todo el tiempo que se consideren necesarios.

<sup>81</sup> No original: elementos informáticos de valor perdurable, dignos de ser conservados para las generaciones futuras, y que proceden de comunidades, industrias, sectores y regiones



Yáñez e Ramírez (2021) acreditam que os memes tem potencial para serem concebidos como patrimônio cultural. No Brasil, segundo a Constituição de 1988, Art. 216

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I – as formas de expressão; II – os modos de criar, fazer e viver; as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (BRASIL, 1988)

Segundo as autoras, seu status como patrimônio foi fortalecido durante a pandemia de Covid-19, pelo seu valor documental. Ainda: elas chamam a atenção ao fato de que, dentre os registros que ficarão sobre a pandemia, os memes são os únicos a utilizarem do humor, paródia e da crítica da realidade para compartilhar do assunto. Seu impacto foi até reconhecido pelo Comitê Mexicano de Memória do Mundo (CMMM), da Unesco, por: (a) se tratar de uma documentação gerada pela sociedade, neste caso mexicana, a partir de pensamentos, opiniões e sentimentos sobre o acontecimento; (b) refletem, por meio de sua retórica híbrida, a idiossincrasia de um povo e sua cultura; (c) são evidências da forma de como lidou-se com a pandemia, os contextos em que aconteceu e os envolvidos em seu sucesso histórico (YÁÑEZ; RAMÍREZ, 2021).

Conforme as autoras, os documentos analógicos e digitais têm o mesmo valor que, na verdade, eles se complementam para o registro de algum fato. A sua produção ou consumo se baseia em fatores técnicos, econômicos, materiais e do seu objetivo. Os memes, são um exemplo de documento contemporâneo que vem se consolidando na cultura digital. Além disso, seu valor cultural “será outorgado por uma comunidade, um país, uma cultura que se identifica com eles e os reconhece como fundamentais para sua história, como parte da memória coletiva” (YÁÑEZ; RAMÍREZ, 2021, p. 40, tradução nossa<sup>82</sup>).

---

diferentes. No todos los elementos digitales poseen un valor permanente, pero, cuando es el caso, su preservación debe enfocarse con una actitud dinámica si se desea mantener la continuidad del patrimonio digital.

<sup>82</sup> No original: [...] será otorgado por una comunidad, un país, una cultura que se identifica con ellos y los reconoce como fundamentales para su historia, como parte de su memoria colectiva.

Levando em consideração a colocação das autoras, podemos mais uma vez mencionar o #MUSEUdeMEMES, já que ele pode ser interpretado como uma maneira de reconhecer e legitimar o valor cultural dos memes de internet. Semelhante ao caso mexicano citado anteriormente, o #MUSEU corresponde a uma comunidade e uma cultura que entende os memes em sua complexidade. Que quando falamos de memes de internet, não estamos somente nos referindo a uma unidade digital jocosa, mas implicitamente a outros pontos de informação – como suas características e contexto.

Evidenciamos isso, especialmente, após a entrevista com o diretor do #MUSEU, Prof. Viktor Chagas. Foi entendido que o #MUSEU considera como seu objeto de museu não o meme como um objeto digital propriamente dito, mas o contexto em que está inserido. Em outras palavras, para o #MUSEU o contexto que rodeia a criação dos memes e também o processo de inserir os meme no #MUSEU são o que se entende como o objeto do #MUSEU. Os “conteúdos originais que produzimos para dar sentido a esses materiais [...] são os nossos verdadeiros objetos museológicos” (CHAGAS, 2022). Então, “é como se a ficha técnica de cada obra, dando conta de sua contextualização, explicando, colocando legendas nas piadas, fosse mais importante do que a própria obra em si” (CHAGAS, 2022).

Nessa mesma perspectiva, o #MUSEU entende a musealização<sup>83</sup> do meme como um processo de descontextualização e recontextualização. Na qual se é explicada a piada, o que muitas vezes dá origem a uma nova piada – “É como se estivéssemos colocando legendas nesses materiais, para explicar em que contexto aquilo um dia foi engraçado ou como e por que circulou entre as audiências em que circulou.” (CHAGAS, 2022).

No primeiro capítulo deste estudo abordamos algumas características de um meme de internet – linguagem simples, humor, intertextualidade, justaposição – agora reiteramos que há outro grande fator tão importante quanto suas características, o contexto. Sem conhecer o contexto não há chance de entender o meme, inclusive seu humor. Os coronamemes, ou seja, os memes que fazem referência à pandemia de Covid-19 são um ótimo exemplo disso. Eles foram criados e circularam pela internet em um contexto específico e, mesmo os próprios coronamemes podem ser

---

<sup>83</sup> Entende-se musealização como “um conjunto de processos seletivos de caráter infocomunicacional baseados na agregação de valores a coisas de diferentes naturezas às quais é atribuída a função de documento, e que por esse motivo tornam-se objeto de preservação e divulgação.” (LOUREIRO, s.d., p. 101)

organizados e divididos em diferentes contextos. Por exemplo, ainda que todos os coronamemes analisados anteriormente sejam em suma sobre a pandemia, vemos que os memes **E F** falam especificamente da longevidade da quarentena, que foi decretada em março de 2020, porém os tweets são de setembro e outubro de 2020, respectivamente. Já os memes **A e B**, tratam da fala do presidente Jair Bolsonaro, que foi feita em dezembro de 2020. Ou os memes sobre Nise Yamaguchi (Figuras 22 e 23), podem nos revelar que são de junho de 2021 por ser o período que corresponde a CPI da Covid-19.

Portanto, entende-se aqui que a musealização dos memes de internet, neste caso dos coronamemes, se dá por serem unidades digitais que, apesar de sua comicidade, carregam em si funções de cunho político, pedagógico, sociocultural e de memória. Ora, os memes podem nos apresentar essas vertentes (não necessariamente ao mesmo tempo) quando os estudamos com mais cautela. Como coloca Eleutério et. al. “perceber o meme na sua concepção comunicativa e de interação no ciberespaço, com poder de influenciar comportamentos e dar visibilidade a ideias, valores e condutas, eleva as dimensões de sua compreensão sociocultural” (2021, p. 9).

Simplicio et. al. (2020) avaliam que os memes têm um potencial pedagógico, por serem meios de disseminação de conhecimento. Em sua análise de coronamemes, os autores chegaram à conclusão de que, em um contexto didático, eles possibilitam reflexões e aprofundamento sobre a Covid-19. Oliveira (2021) reafirma essa eficácia pedagógica quando diz que não é preciso conhecer termos técnicos para entender um coronameme. Segundo o autor, só é necessário “observar as relações dialógicas que se estabelecem na construção dos sentidos de sua linguagem, posto que ele pode agregar diferentes formas de expressão, em um único artefato.” (OLIVEIRA, 2021, p. 302)

Ainda, o autor também coloca que os memes, em alguns casos, adquirem um papel crítico quanto a ciência e o conhecimento científico – especialmente, quanto ao negacionismo de sua eficácia. No entanto, esse poder crítico pode ser direcionado a, por exemplo, um evento, uma fala ou a uma pandemia. Os memes são uma resposta à uma situação. Eles fazem parte de uma cultura participativa, estimulando o cidadão a ter um papel ativo na sociedade e dando voz aos indivíduos (ELEUTÉRIO et. al., 2021). Consequentemente, em um contexto político, eles se tornam uma “ferramenta potencialmente capaz de instigar e viabilizar a participação do cidadão no sistema

político e causar transformações na sociedade democrática” (ELEUTÉRIO et. al., 2021, p. 9). Dessa forma, eles são um fator “preponderante para a comunicação política e ferramenta de reprodução e recepção de ideias e valores” (ELEUTÉRIO et. al., 2021, p. 10), que influenciam no meio social, no jeito de pensar ou agir.

Então, percebe-se que os memes de internet fazem parte de uma cultura, a cibercultura. Cibercultura que, para Lévy, tem como “principal operação é a de conectar no espaço, de construir e de estender os rizomas de sentido” (2010, p. 259). Assim, os memes são “entendidos como formas ideológicas de representações do mundo real sendo manifestado no espaço virtual.” (ELEUTÉRIO et. al., 2021, p. 10). E que, similarmente, para Chagas et al. o meme é “como produto cultural, que depende de um repertório cultural extraído de relações sociais, memórias, referências históricas, geográficas, econômicas e de aspectos conjunturais específicos” (2017, p. 179).

Com isso em perspectiva, de fato, como Yáñez e Ramírez (2021) afirmam, já foram dados os primeiros passos para o reconhecimento dos memes como registros históricos e culturais. Entretanto, para as autoras, pelo seu caráter efêmero, devem-se pensar em medidas que assegurem seu acesso, divulgação e preservação – como talvez um #MUSEUdeMEMES. Desse modo, para as pesquisadoras, a sua preservação é primordial por serem “documentos históricos e de memória e identidade; e [...] dispositivos de iconotexto<sup>84</sup> que refletem o sentir e pensar de uma comunidade em um momento específico, a partir de referências visuais, textuais, políticas e culturais.” (YÁÑEZ; RAMÍREZ, 2021, p. 40, tradução nossa<sup>85</sup>).

---

<sup>84</sup> Iconotexto significa, para as autoras, imagens com texto.

<sup>85</sup> No original: [...] el primero, como documentos históricos y de memoria e identidad; y, el segundo, como dispositivos iconotextuales que reflejan el sentir y pensar de una comunidad en un momento específico, a partir de sus referentes visuales, textuales, políticos, culturales.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desta pesquisa podemos, então, conferir que o termo meme, usado pela primeira vez por Richard Dawkins em 1976, representava uma unidade de cultura, com capacidade de se replicar rapidamente entre as pessoas. Para o biólogo, músicas, frases, comportamentos, moda ou até mesmo poemas poderiam ser considerados memes. Desde então, os estudos sobre os memes – conhecidos como memética – tem se desenvolvido para compreender esse fenômeno.

Os memes de internet, entretanto, tomaram outras proporções. Logo, levando em consideração Shifman (2014) e Díaz (2013), entendemos os memes de internet como unidades de informação que têm em comum seu conteúdo e/ou formato. Eles são compartilhados virtualmente entre as comunidades online, podendo haver transformações ou remixagens no processo. Podem surgir ou serem criados propositalmente e, além disso, possuem um alcance muito rápido, ou seja, eles se espalham velozmente. Ainda, possuem como algumas características: a linguagem simples, justaposição, intertextualidade, humor e o contexto. Este último, é sobretudo importante pois, o meme só fara sentido em um determinado contexto e para aqueles que o conheçam.

Nesse sentido, o humor é um ato que pode causar certo estranhamento, e que é necessário que ele faça parte do social para que faça sentido (BERGSON, 1973 apud SOLA-MORALES, 2020). Essa colocação nos serve, especialmente, quando tratamos dos coronamemes. Como vimos, o humor tem uma relação direta com o bem-estar físico. O próprio ato de rir tem um impacto fisiológico no corpo, fazendo com que os níveis de estresse diminuam momentaneamente. Por essa razão, o humor em muitas ocasiões é usado como *coping*, isto é, um mecanismo de defesa em momentos sombrios na nossa existência. Os coronamemes, nesse caso, ajudam na reinterpretação da situação, enquanto faz uso do humor para diminuir o sentido negativo do evento – *positive reappraisal* (AKRAM et. al., 2021).

Rir da nossa própria tragédia tem seu valor social, especialmente diante de uma pandemia. Os memes, enquanto modos de expressão do nosso cotidiano fazem parte dessa história, nos conectando socialmente, mesmo em nossos isolamentos, reforçando o nosso senso de comunidade, concedendo pequenos intervalos à ansiedade e pressionando os indivíduos mais resistentes a adotar as medidas de segurança necessárias para o momento, ou até mesmo difundindo informações através de diferentes tipos de humor. (OLIVEIRA, 2021, p. 306)

Dessa forma, os coronamemes não se limitam a um sentido lúdico. Eles usam do humor, da sátira e da crítica para expressão de opinião e que, conseqüentemente, causam reflexões quanto a situação (nesse caso, a pandemia) e sua gestão por parte de figuras políticas (SOLA-MORALES, 2020). “Assim, o humor – através da internet (redes sociais e aplicativos) – emerge como uma antítese do medo, um remédio para a alma, e como uma ferramenta política de luta e crítica social” (SOLA-MORALES, 2020, p. 34, tradução nossa<sup>86</sup>).

Destarte, vemos que o humor e memes estão fortemente relacionados, o que não significa que todo meme tem o intuito de ser engraçado. Entretanto, são os elementos não jocosos, intrínsecos dos memes que nos permitem compreender o porquê de sua musealização. Sendo acervo do #MUSEUdeMEMES, isso nos permite dizer que sua preservação é de interesse para a sociedade. Ora, como dito anteriormente, eles são objetos digitais que carregam informações sobre seu contexto, sendo usados nos mais diversos sentidos e situações. Poderíamos, então, levando em consideração os processos do #MUSEU, trazer à discussão as reflexões de Sayão. O autor defende que, o que “se espera da preservação digital é, em última análise, preservar o conteúdo intelectual de um objeto digital. (SAYÃO, 2005 apud DODEBEI, 2006, p. 9)”

Agora, falar sobre o #MUSEUdeMEMES implica, necessariamente, entrar no campo dos museus virtuais.

#MUSEUdeMEMES traz para a pauta um fenômeno museal – o webmuseu – do nosso tempo e um acervo – o meme – que é representativo das ações desse tempo. Estamos falando da virtualidade, da imaterialidade, da efemeridade, da fluidez, da dinamicidade, todas características da era da inovação, da conectividade e da criatividade que estamos vivenciando. (OLIVEIRA, 2018, p. 66)

Como visto neste trabalho, existem diversos tipos de museus que se expressam no ciberespaço, - segundo a Rede Nacional de Identificação de Museus (ReNIM), há 49 museus virtuais provenientes de iniciativas do Brasil<sup>87</sup>. Vimos que a relação “museu x internet” nasceu na década de noventa e que vem se desenvolvendo desde então. Fazendo uso das TICs e TDs, como mecanismos auxiliares na

---

<sup>86</sup> No original: Así, el humor —a través de Internet (redes sociales y aplicaciones de telefonía móvil)— emerge como una antítesis del miedo, medicina para el alma, y como una herramienta política de lucha y crítica social.

<sup>87</sup> Dados extraídos em 2021.

construção de sua relação com o público, tornando-a mais ampla. O termo “ampla”, aqui, entendido como não limitado ao espaço-tempo convencional, mas baseada na universalidade<sup>88</sup> da virtualidade. Desse modo, o relacionamento com o visitante pode se dar na medida em que ele o desejar. A não territorialidade dos museus virtuais possibilitam uma visita que se adequa às necessidades do visitante, seja em horário ou percurso ou outro sentido. Além disso, devemos falar também das novas formas de acervo, o acervo digital (seja ele criado digital ou digitalizado).

Durante a pandemia e o período de isolamento social, evidenciamos que vários museus recorreram à virtualidade. Essa decisão se deu, dentre outros motivos, para manter o espaço museal funcionando - mesmo que parcialmente. Porém, isso não tira o fato de que eles tiveram de se adaptar a uma nova realidade. Como afirmam Henriques e Lara, “trata-se de uma necessidade premente em épocas de confinamento e distanciamento social. Ao desenvolver ações que possam “sair” de seus muros, o museu transcende o seu próprio espaço museal e transforma a sua mediação cultural. (2021, p. 219).

Logo, devemos refletir sobre as disposições e empecilhos existentes no virtual. Para Knell, a “curadoria contemporânea é uma das práticas mais difíceis em função de natureza multifacetada e gigante” (2004 apud REES, 2020, p. 459). Em “Diretrizes para a Preservação do Patrimônio Digital”, verifica-se que as definições de patrimônio poderiam estar abertas a mudanças, pois reconhece-se que a internet, mais do que qualquer outro ambiente, está sujeita a mudanças e vulnerabilidades. Novas formas de interação e novas *trends* surgem a cada instante. Como, do mesmo jeito, surgem novos modos de armazenamento ou eles vão se modificando rapidamente – o que faz com que alguns se tornem obsoletos, no contexto atual.

Poderíamos então trazer para o debate os memes de internet, que fazem parte dessa nova gama de acervos digitais. A Museologia, como diz Oliveira (2018), é uma área que reconhece que existem várias formas de se fazer um museu. Portanto, os estudos sobre estes acervos que se tornam cada vez mais comuns, especialmente em tempos pandêmicos, se faz de absoluta necessidade. Expandir as noções de museu que normalmente estão atreladas à perenidade e à permanência para algo

---

<sup>88</sup> Entende-se “universalidade” como Lévy empreende o universal, sendo a “presença virtual da humanidade para si mesma” (2010, p. 257)

além disso, que reconheça as diferentes expressões sociais e culturais em diferentes contextos.

[...] os profissionais de museus devem apresentar um novo olhar ao serem observadores e atentos, pessoas fundamentais para perceberem os acontecimentos ao seu redor, para colocar em prática a museologia que apresenta o museu como campo de potência para a reflexão social e política, cabendo a atuação do museu nas diferentes manifestações com propósito de compreender com profundidade os contextos e razões que as fundamentam, buscando identificar como se realizam atualmente na sociedade. (CHAVES, 2020, p. 2)

A palavra “museu” tem poder, pois ela remete a uma instituição que é altamente reconhecida e respeitada. Que, no senso comum, é entendida como meio legitimador de conhecimento, de história e de memória.

Os museus desempenham um importante papel na preservação e na proteção das memórias, seja pelo fortalecimento dos laços culturais que caracterizam os grupos sociais, seja pela disseminação de conhecimento e cultura, que possibilita uma melhor compreensão estimulando uma reflexão sobre o presente e possibilitando projeções para o futuro. (IBRAM, 2021, p. 4)

Portanto, há de se debater sobre os elementos digitais ganhando o mesmo tipo de reconhecimento e de espaço. Pois, para Viegas “as gerações nascidas na Era Digital compreendem informações de forma diferente das gerações anteriores” (2018, p. 69). E, a partir disso, seríamos capazes de dizer que a musealização dos memes de internet ocorre em razão das novas formas de se entender um acervo de museu. “Cada vez mais, o patrimônio cultural, científico e de informação existe na forma digital e, também cada vez com mais frequência, ele é feito unicamente de forma digital” (BIBLIOTECA NACIONAL DA AUSTRÁLIA, 2003, p. 9, tradução nossa<sup>89</sup>).

---

<sup>89</sup> No original: Cada vez más, nuestro patrimonio cultural, científico y de información reviste formas digitales y, también cada vez con más frecuencia, se produce únicamente en forma digital



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBADE, Mario. Coronavírus: memes mostram o lado do humor na pandemia. **O Globo**. 29 mar. 2020. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/brasil/tamojunto/coronavirus-memes-mostram-lado-do-humor-na-pandemia-24335141>. Acesso em: 13 fev. 2022.

AKRAM, Umair; IRVINE, Kamila; ALLEN, Sarah F.; *et al.* Internet memes related to the COVID-19 pandemic as a potential coping mechanism for anxiety. **Scientific Reports**, v. 11, n. 1, p. 22305, 2021.

AMICI, Patrizia. Humor in the age of COVID-19 lockdown: an explorative qualitative study. **Psychiatra Danubina**, v. 32, n. Suppl 1, p. 15–20, 2020.

ARCHIVES & museum informatics: international cultural heritage informatics meetings - ICHIM. 30 nov. 2017. **Archives & Museum Informatics**. Disponível em: <https://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>. Acesso em: 19 nov. 2021.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS E TÉCNICAS. **NBR 9050**: acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. 2015. Disponível em: [http://acessibilidade.unb.br/images/PDF/NORMA\\_NBR-9050.pdf](http://acessibilidade.unb.br/images/PDF/NORMA_NBR-9050.pdf). Acesso em: 30 jan. 2022.

AYALA, Marcelino. El meme de internet, ¿patrimonio cultural digital de la humanidad?. **Medium**. 15 jan. 2020. Disponível em: <https://medium.com/@marcelino.ayala/el-meme-de-internet-patrimonio-cultural-digital-de-la-humanidad-f1edac02e439>. Acesso em: 27 fev. 2022.

BARROS, Alerrandre. Internet chega a 88,1% dos estudantes, mas 4,1 milhões da rede pública não tinham acesso em 2019. **Agência Notícias IBGE**. 28 abr. 2021. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/30522-internet-chega-a-88-1-dos-estudantes-mas-4-1-milhoes-da-rede-publica-nao-tinham-acesso-em-2019>. Acesso em: 19 nov. 2021.

BASCH, Corey H.; MELEO-ERWIN, Zoe; FERA, Joseph; *et al.* A global pandemic in the time of viral memes: COVID-19 vaccine misinformation and disinformation on TikTok. **Human Vaccines & Immunotherapeutics**, v. 17, n. 8, p. 2373–2377, 2021.

BEIGUELMAN, Giselle. Atropelados pela pandemia, museus rastejam na internet. **Folha de S.Paulo**. 17 abr. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/04/atropelados-pela-pandemia-museus-rastejam-na-idade-da-pedra-da-internet.shtml>. Acesso em: 31 jan. 2022.

BENTKOWSKA-KAFEL, Anna. Virtual Museum - the concept and transformation. *In*: PILCHER, J. (org.). CHArt Conference Proceedings, vol. 15. 2016. Disponível em: [https://bentkowska.files.wordpress.com/2018/04/bentkowska-kafel\\_virtual-museum\\_chart-2016.pdf](https://bentkowska.files.wordpress.com/2018/04/bentkowska-kafel_virtual-museum_chart-2016.pdf). Acesso em: 24 nov. 2021.

BEZERRA, Daniele Borges; OLIVEIRA, Priscila Chagas. Fenômenos memorialísticos online em tempos de pandemia: entre o registro e a memorialização

de um evento traumático. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 93–116, 2021.

BIANCHINI, Riccardo. When museums became virtual - 1: the origins. **Inexhibit**. 04 nov. 2019. Disponível em: <https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

BITTERLY, T. Bradford; SCHWEITZER, Maurice E. Humor and Coping in a Pandemic. **HKUST Business School Research Paper**, n. 12, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3776994>. Acesso em: 12 fev. 2022.

BLACKMORE, Susan J. **The meme machine**. New York: Oxford University Press, 2000.

BRASIL. **Coronavírus Brasil**. Disponível em: <<https://covid.saude.gov.br/>>. Acesso em: 13 fev. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 40.546, de 20 de março de 2020**. Brasília, DF: Sistema Integrado de Normas Jurídicas do DF, [2020]. Disponível em: [http://www.sinj.df.gov.br/sinj/DetalhesDeNorma.aspx?id\\_norma=7c595bba3c43420e998ca801ae6f1c62](http://www.sinj.df.gov.br/sinj/DetalhesDeNorma.aspx?id_norma=7c595bba3c43420e998ca801ae6f1c62). Acesso em: 1 fev. 2022.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Brasília, DF: Presidência da República, [2015]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm). Acesso em: 30 jan. 2022.

BRASIL. **Resolução normativa nº 1, de 14 de dezembro de 2016**. Brasília, DF: Instituto Brasileiro de Museus, [2016]. Disponível em: [https://www.in.gov.br/web/guest/materia/-/asset\\_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/22191767/do1-2016-12-15-resolucao-normativa-n-1-de-14-de-dezembro-de-2016-22191617](https://www.in.gov.br/web/guest/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/22191767/do1-2016-12-15-resolucao-normativa-n-1-de-14-de-dezembro-de-2016-22191617). Acesso em: 24 nov. 2021.

BRISA, Zamana. Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais para a (des) construção de um museu dito “virtual”. **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 53, n. 9, 2017. Disponível em: <https://revistas.ulsofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/5905>. Acesso em: 27 jan. 2022.

BRODIE, Richard. **Virus of the mind: the new science of the meme**. London: Hay House, 2009.

CARPIO-JIMÉNEZ, Lilia; BARRAZUETA, Patricio; SUING, Abel. El humor gráfico en tiempos de coronavirus: análisis de los memes publicados en Ecuador entre marzo y mayo de 2020. **Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação**, Lousada, n. E35, p. 452–465, 2020.

CARR, Monica E. Why is there laughter during the COVID-19 pandemic?. **Autism Spectrum News**. 1 jul. 2020. Disponível em: <https://autismspectrumnews.org/why-is-there-laughter-during-the-covid-19-pandemic/>. Acesso em: 13 fev. 2022.

CARTILHA de acessibilidade na web. **W3C Brasil**. 2013. Disponível em: <https://www.w3c.br/pub/Materiais/PublicacoesW3C/cartilha-w3cbr-acessibilidade-web-fasciculo-I.html>. Acesso em: 30 jan. 2022.

CAUBERGHE, Verolien. *et al.* How adolescents use social media to cope with feelings of loneliness and anxiety during COVID-19 lockdown. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 24, n. 4, p. 250–257, 2021. Disponível em: <http://doi.org/10.1089/cyber.2020.0478>. Acesso em 12 fev. 2022.

CHAGAS, Viktor; FREIRE, Fernanda Alcântara; RIOS, Daniel; *et al.* A política dos memes e os memes da política: proposta metodológica de análise de conteúdo de memes dos debates eleitorais de 2014. **Intexto**, n. 38, p. 173, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201738.173-196>. Acesso em 05 mar. 2022.

CHAGAS, Viktor. Anais do simpósio + exposição do #MUSEUdeMEMES. *In: Anais do simpósio e exposição do museu de memes: a política dos memes e os memes da política*. Rio de Janeiro: [s.n.], 2019, v. 1. Disponível em: <https://simposio.museudememes.com.br/anais/anais-simposio-memes.pdf>.

CHAGAS, Viktor (org.). **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EDUFBA, 2020a.

CHAGAS, Viktor. Os memes, da sociobiologia à pandemia - uma breve introdução. 2020b. *In: CULTURAS DIGITAIS*, 2020, 1 vídeo (1h24min05s). Publicado pelo canal UFOP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jn6sVGGbOwY>. Acesso em 23 set. 2021.

CHAGAS, Viktor; SILVA, Beatrice de Melo. Notas sobre o patrimônio memeeal. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 38–55, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/36893>. Acesso em 30 jan. 2022.

CHARTER on the preservation of the digital heritage. **UNESCO**. 2003. Disponível em: [http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_PRINTPAGE&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_PRINTPAGE&URL_SECTION=201.html). Acesso em: 26 fev. 2022.

CHAVES, Rafael Teixeira. Cibermusealização: museus virtuais. *In: VI Encontro Humanístico Multidisciplinar - EHM e V Congresso LatinoAmericano de Estudos Humanísticos Multidisciplinares - CLAEHM*. [s.l.: s.n.], 2020.

CONSELHO INTERNACIONAL DE MUSEUS. Definição: museu. 19 mar. 2015. **ICOM Portugal**. Disponível em: <https://icom-portugal.org/2015/03/19/definicao-museu/>. Acesso em: 30 jan. 2022.

DAMASCENO, Handerson Leylton Costa. Memes e narrativas em tempos de pandemia da Covid-19: **Folha de Rosto**, v. 6, n. 2, p. 119–135, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.46902/2020n2p119-135>. Acesso em 12 fev. 2022.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. 30th anniversary ed. Oxford; New York: Oxford University Press, 2006.

DENNETT, Daniel. **Consciousness explained**. United Kingdom: Penguin Books, 1993.

DIRECTRICES para la preservación del patrimonio digital. **Biblioteca Nacional de Australia**. Unesco. 2003. Disponível em: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000130071\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000130071_spa). Acesso em: 04 mar. 2022.

DODEBEI, Vera. Patrimônio e memória digital. **Revista Morpheus - Estudos Interdisciplinares em Memória Social**, v. 5, n. 8, 2006. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/morpheus/article/view/4759>. Acesso em: 28 fev. 2022.

DONGQIANG, Xie; *et al.* Memes and education: opportunities, approaches and perspectives. **Geopolitical, Social Security and Freedom Journal**, v. 3, n. 2, p. 14–25, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.2478/gssfj-2020-0009>. Acesso em 18 fev. 2022.

ELEUTÉRIO, Kênia Isonilda Pinheiro. *et al.* O meme político: uma análise na perspectiva tecnológica e democrática. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 9, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i9.17960>. Acesso em 05 mar. 2022.

FERREIRA, Rubens Ramos. **A musealização do patrimônio digital no Museu da Pessoa**. 2017. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/10927>. Acesso em: 11 nov. 2021.

GAIA, Giuliano. *et al.* **Museum websites of the first wave**: the rise of the virtual museum. 2020. Disponível em: <https://osf.io/preprints/socarxiv/d8q2c/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GANDRA, Alana. Pesquisa revela aumento da ansiedade entre brasileiros na pandemia. **Agência Brasil**. 31 out. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2020-10/pesquisa-revela-aumento-da-ansiedade-entre-brasileiros-na-pandemia>. Acesso em: 13 fev. 2022.

GERKEN, Tom. Is this 1921 cartoon the first ever meme? **BBC News**. 16 abr. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-43783521>. Acesso em: 2 set. 2021.

GLĂVEANU, Vlad Petre; LAURENT, Constance de Saint. Social media responses to the pandemic: what makes a coronavirus meme creative. **Frontiers in psychology**, v. 12, p. 569987, 2021.

GOMES, Tamiris. Memes reforçam “capacidade analgésica” do humor em tempos de pandemia. **Catraca Livre**. 25 maio 2020. Disponível em:

<https://catracalivre.com.br/saude-bem-estar/memes-da-pandemia/>. Acesso em: 13 fev. 2022.

GOULARTE, Jeferson Ferraz. *et al.* COVID-19 and mental health in Brazil: psychiatric symptoms in the general population. **Journal of Psychiatric Research**, v. 132, p. 32–37, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2020.09.021>. Acesso em: 03 abr. 2021.

GRIMALDI, Stphanie Sá Leitão. *et al.* O patrimônio digital e as memórias líquidas no espetáculo do Instagram. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 24, n. 4, p. 51–77, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1981-5344/3340>. Acesso em: 28 fev. 2022.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Memória, museologia e virtualidade**: um estudo sobre o Museu da Pessoa. 2004. Dissertação (Mestrado em Museologia) - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004. Disponível em: <https://pesquisafacomufjf.files.wordpress.com/2013/06/memc3b3ria-museologia-e-virtualidade-um-estudo-sobre-o-museu-da-pessoa.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2021.

HENRIQUES, Rosali. Os museus virtuais: conceito e configurações. **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 55, n. n. 12, 2018. Disponível em: <<https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/6337>>. Acesso em: 24 nov. 2021.

HENRIQUES, Rosali. O virtual e o digital: conceitos e experiências em tempos de pandemia. **COMCINE**. 26 maio 2020. Disponível em: <https://pesquisafacomufjf.wordpress.com/2020/05/26/o-virtual-e-o-digital-conceitos-e-experiencias-em-tempos-de-pandemia-por-rosali-henriques/>. Acesso em: 27 fev. 2022.

HENRIQUES, Rosali; LARA, Lucas Ferreira de. Os museus virtuais e a pandemia do covid-19: a experiência do Museu da Pessoa. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 209–220, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/35924>. Acesso em: 28 fev. 2022.

HEYES, C.M. Imitation, culture and cognition. **Animal Behaviour**, v. 46, n. 5, p. 999–1010, 1993. Disponível em: <https://doi.org/10.1006/anbe.1993.1281>. Acesso em: 28 ago. 2021.

HUSSEIN, Ahmed T.; ALJAMILI, Lina Nabil. COVID-19 humor in Jordanian social media: A socio-semiotic approach. **Heliyon**, v. 6, n. 12, p. e05696, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05696>. Acesso em: 04 abr. 2021.

JUANDA, Juanda. Implicit messages in memes during the Covid-19 pandemic: *In: Proceedings of the 2<sup>nd</sup> International Conference of Linguistics and Culture (ICLC-2 2021)*. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211225.015>. Acesso em: 26 fev. 2022.

KARIKO, A. A. T.; ANASIH, N. Laughing at one's self: a study of self-reflective internet memes. **Journal of Physics: Conference Series**, v. 1175, p. 012250, 2019.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Online memes, affinities, and cultural Production. *In: A New Literacies Sampler*. United States: Peter Lang, 2007.

**Know Your Meme**. 2008 Disponível em:  
<https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/rage-comics>. Acesso em:  
 2 set. 2021.

LAMPHERE, Carly. It's a meme world after all: an examination of the cultural impact of the internet meme. **Online Searcher**, v. 42, n. 5, p. 29–32, 2018.

LATORRE, Marino. **Historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0**. Universidad Marcelino Champagnat, Peru, 2018. Disponível em:  
[https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74\\_Historia%20de%20la%20Web.pdf](https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf). Acesso em: 16 set. 2021.

LESHCHENKO, Anna. Digital dimensions of the museum: defining cybermuseology's subject of study. **ICOFOM Study Series**, v. 43, 2015.

LIMA JUNIOR, Walter Teixeira. Fatores estruturantes das comunidades virtuais pioneiras nas redes sociais. **LÍBERO**, n. 22, p. 109–116, 2016.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. **Reflexões sobre musealização: processo informacional e estratégia de preservação**. [S.l. : s.n]. Disponível em:  
<http://biblioteca.pinacoteca.org.br:9090/bases/biblioteca/322800.pdf>. Acesso em:  
 5 mar. 2022.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço. **Ciência da Informação**, v. 33, n. 2, 2004. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1051>. Acesso em: 11 nov. 2021.

LUCCIO, Flavia Di. **Do Iluminismo à web semântica**. Tese (Doutorado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: [https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/15543/15543\\_6.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/15543/15543_6.PDF). Acesso em: 16 set. 2021.

MACHADO, Emerson. Emoji ou emoticon: o que são, exemplos e diferenças. **Diferença**. 5 abr. 2019. Disponível em: <https://www.diferenca.com/emoticons-e-emoji/>. Acesso em: 1 set. 2021.

MAGALDI, Monique B. O campo disciplinar da museologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. *In: II Sebramus*. Recife: [s.n.], 2015, v. 1, p. 469-501. Disponível em:  
<https://drive.google.com/file/d/1M6zNTMw0is2CnidgRzwqzUwUUzLBwvII/view>. Acesso em: 10 nov. 2021.

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. *In:*

MAGALDI, Monique B.; BRIOO, Clóvis Carvalho (org.). **Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar**. Brasília: FCIUnB, 2018. p. 135-155. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/33198>. Acesso em: 24 nov. 2021.

MAGALDI, Monique. Cibermuseologia e Museologia. *In: Aula aberta "Cibermuseologia e Museologia Virtual" com Profa. Dra. Monique Magaldi (UnB)*, 2021, 1 vídeo (2h36s). Publicado pelo canal Museologia UFGS. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=F-Pet-Fc\\_-A](https://www.youtube.com/watch?v=F-Pet-Fc_-A). Acesso em: 10 nov. 2021.

MARINO, Gabriele. Semiótica de la propagabilidad: un enfoque sistemático de las imágenes virales a través de Internet. **La Tadeo Dearte**, v. 6, n. 6, p. 22–55, 2020. Disponível em: <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/ltd/article/view/1415>. Acesso em: 04 abr. 2021.

MARTIN, Rod A. **The psychology of humor: an integrative approach**. Amsterdam Boston: Elsevier Academic Press, 2007.

MELO, Maria Taís de. *et al* (org.). **Hipermídias: interfaces digitais em EAD**. São Paulo: Laborciencia, 2009. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.697.563&rep=rep1&type=pdf#page=126>. Acesso em: 30 jan. 2022.

MILNER, Ryan M. **The world made meme: discourse and identity in participatory media**. Tese (Doutorado em Filosofia) - University of Kansas, Kansas, 2012. Disponível em: <https://kuscholarworks.ku.edu/handle/1808/10256>. Acesso em: 19 maio 2021.

MILTNER, Kate M. Internet Memes. *In: BURGESS, Jean. et al* (ed.) **The SAGE Handbook of Social Media**, [S. l.: s.n], 2017.

MUCHACHO, Rute. Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. *In: Livro de Actas 4º SOPCOM*. Aveiro: [s.n.], 2005, p. 8.

MUNIZ, João Paulo; GOMES, Jaciara Josefa. Intertextualidade e construção de sentidos: uma análise de memes do Facebook. **Revista Diálogos**, v. 2, n. 20, p. 329–341, 2018. Disponível em: [http://www.revistadiologos.com.br/Dialogos\\_20/Dial\\_20\\_Jaciara2.html](http://www.revistadiologos.com.br/Dialogos_20/Dial_20_Jaciara2.html). Acesso em 15 set. 2021.

OLIVEIRA, Caroline Grasel. **Museologia na contemporaneidade: um estudo de caso do #MUSEUdeMEMES**. Monografia (Bacharelado em Museologia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/189716?show=full>. Acesso em: 11 nov. 2021.

OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus. Pedagogias meméticas em tempos de pandemia. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 5, n. 1, p. 294–308, 2021. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/55838>. Acesso em: 13 fev. 2022.

O'REILLY, Tim. What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. **International Journal of Digital Economics**, n. 65, p. 22, 2007. Disponível em: <https://mpira.ub.uni-muenchen.de/4578/>. Acesso em: 16 set. 2021.

PAULIKS, Kevin. Memes of the virus: social criticism of the corona pandemic on the internet. **TelevZion**, v. 33, n. E, p. 46–49, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13875>. Acesso em: 12 fev. 2022.

PESQUISA mostra que 82,7% dos domicílios brasileiros têm acesso à internet. **Ministério das Comunicações**. 14 abr. 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2021/abril/pesquisa-mostra-que-82-7-dos-domicilios-brasileiros-tem-acesso-a-internet>. Acesso em: 19 nov. 2021.

PORTO, LILIAN MARA. **Memes**: construção de sentidos e efeito de humor. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/21796/2/Lilian%20Mara%20Da%20Cin%20Porto.pdf>. Acesso em: 15 set. 2021.

REES, Arran. O que isto significa em memes? colecionando e curando memes em museus. *In*: ; CHAGAS, Viktor (org.). **A cultura dos memes**: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital. Salvador: EDUFBA, 2020.

RESUMO executivo - pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros - TIC domicílios 2020. **Cetic.br**. 25 nov. 2021. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/resumo-executivo-pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2020/>. Acesso em: 28 fev. 2022.

ROCHA, Bárbara Freire Ribeiro. Conhecendo os museus virtuais e cibermuseus: aplicativo 'Fala Sério'. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 6, n. 11, p. 241–250, 2017. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/17702>. Acesso em: 30 nov. 2021.

ROMANO, Aja. Coronavirus memes let us see internet humor evolving overnight. **Vox**. 23 mar. 2020. Disponível em: <https://www.vox.com/2020/3/23/21185078/coronavirus-memes-handwashing-tiktok-balcony-music>. Acesso em: 13 fev. 2022.

ROSA, Alahna Santos da. **Crescente tecnológica nos museus: estratégias digitais aplicadas às experiências museais**. Monografia (Bacharelado em Museologia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/177705>. Acesso em: 24 nov. 2021.

SARRAF, Viviane Panelli. Direito e acesso ao patrimônio cultural: reflexões sobre humanidades digitais no contexto dos museus e os novos desafios da Pandemia do Covid-19. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 128–137,



2021. Disponível em:

<https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/37363>. Acesso em 27 fev. 2022.

SCHWEIBENZ, Werner. The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. **The Museum Review**, v. 4, n. 1, p. 29, 2019.

SEILERT, Sara; BOELSUMS, Mariah. #MuseuEmCasa: desafios enfrentados pelo Museu Nacional da República em tempos de pandemia e isolamento social. **Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal**, v. 7, n. 3, p. 184–190, 2020. Disponível em:

<http://periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/925>. Acesso em: 03 fev. 2022.

SILVA, André Fabrício. Pandemia, museu e virtualidade: a experiência museológica no “novo normal” e a resignificação museal no ambiente virtual. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, v. 29, 2021. Disponível em:

<http://www.scielo.br/j/anaismp/a/rBXwZLHBk9TxRfXd9FyDjzS/?lang=pt>. Acesso em: 1 fev. 2022.

SILVA, Joquebede Oliveira Teles da. **Museologia virtual e cibermuseologia: estudos sobre**

a virtualização da instituição museu : um estudo de caso do pesquisa-ação do Museu do Cerrado da UnB. Monografia (Bacharelado em Museologia)— Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/28237>. Acesso em: 30 jan. 2022.

SILVA, Rayssa Farias Lisbôa França Soares da; MORAES, Júlia Nolasco Leitão de. Reflexões sobre musealização no contexto da cultura digital: considerações a partir do estudo de caso sobre o “Museu do Isolamento”. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 253–277, 2021. Disponível em:

<https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/40845>. Acesso em: 24 fev. 2022.

SIMPLÍCIO, Paula Roberta Galvão. *et al.* Coronavírus em memes: potencialidades pedagógicas de ler em ciências. **Revista Prática Docente**, v. 5, n. 2, p. 1191–1210, 2020. Disponível em:

<http://200.129.244.167/periodicos/index.php/rpd/article/view/766>. Acesso em: 20 fev. 2022.

SOLA-MORALES, Salomé. Humor en tiempos de pandemia. Análisis de memes digitales sobre la COVID-19. **ZER: Revista de Estudios de Comunicación**, v. 25, n. 49, p. 33-58, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1387/zer.21817>. Acesso em: 12 fev. 2022.

STOLTE, Daniel. Why You Shouldn't Trust Memes About Coronavirus. **University of Arizona News**. 29 abr. 2020. Disponível em: <https://news.arizona.edu/story/why-you-shouldnt-trust-memes-about-coronavirus>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BRITO, Edivaldo. O que é GIF?. **TechTudo**. 30 abr. 2012. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>. Acesso em: 8 set. 2021.

CHARTER on the preservation of digital heritage. **Unesco**. 15 out. 2003. Disponível em: [http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html). Acesso em: 26 fev. 2022.

UZEDA, Helena Cunha de. *et al.* Museus no Ciberespaço: as redes sociais como nova dinâmica do público digital. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 195–208, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/37506>. Acesso em: 28 fev. 2022.

VIEGAS, Gabrielle Senna. **Agora só existe na minha memória**: o ciclo de vida dos memes. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/189718>. Acesso em: 06 abr. 2021.

WU, Xiaofei; GUO, Tingting; ZHANG, Chao; *et al.* From “aha!” to “haha!” using humor to cope with negative stimuli. **Cerebral Cortex**, v. 31, n. 4, p. 2238–2250, 2021.

YÁÑEZ, María Andrea; RAMÍREZ, Martha. Los memes y su valor como patrimonio cultural a partir del giro iconotextual. **Revista de Arte Ibero Nierika**, n. 21, p. 22–43, 2021.

**#MUSEUdeMEMES**. 2015. Disponível em: <https://museudememes.com.br/>. Acesso em: 06 abr. 2021.

## APÊNDICE A

### ENTREVISTA

1. Por que escolheram usar #MUSEU para se dirigir ao #MUSEUdeMEMES? Lê-se "hashtagmuseu" ou apenas "museu"?
2. O que levou a se denominarem como um webmuseu?
3. O que o #MUSEUdeMEMES considera como objeto museológico?
4. Como a pandemia de Covid-19 afetou o #MUSEU?
5. Na palestra "O meme é o mundo" o Prof. Dr. Viktor Chagas comentou que a seleção do acervo é feita, parcialmente, pelos discentes extensionistas/voluntários. Quais os critérios para a aquisição de acervo? Como o #MUSEU lida com a rotação de alunos que fazem parte da equipe?
6. Na musealização nós "retiramos" a função do objeto e o colocamos no museu, para preservação ou estudo ou etc. Não é possível fazer isso com um meme, já que ele vai continuar circulando e evoluindo pela internet. Posto isso, gostaria de entender, como o #MUSEU entende o processo de musealização do meme?

## APÊNDICE B



Universidade de Brasília  
Faculdade de Ciência da Informação  
Curso de Museologia

## AUTORIZAÇÃO

Eu, Viktor Chagas, abaixo assinado, autorizo Fabiana da Rocha Meija estudante do **Curso de Museologia** da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, matrícula 17 0009700, a utilizar, **exclusivamente**, as informações por mim prestadas, para a elaboração de seu Trabalho de Conclusão de Curso, que tem como título "A PANDEMIA NA MEMÉTICA E NOS MUSEUS: estudos sobre memes de internet e a virtualidade nos museus em tempos de Covid-19" e está sendo orientado por/pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Lúcia de Abreu Gomes, matrícula 1037374.

Brasília, 19 de fevereiro de 2022

**Viktor Chagas**

Professor | Universidade Federal Fluminense  
PhD | History, Politics and Cultural Assets | Cpdoc-FGV

Assinado de forma digital por VIKTOR  
HENRIQUE CARNEIRO DE SOUZA  
CHAGAS  
viktorchagas@id.uff.br:08857771741  
Dados: 2022.02.19 19:44:19 -03'00'

Assinatura do entrevistado

## APÊNDICE C

### ENTREVISTA

1. Por que escolheram usar #MUSEU para se dirigir ao #MUSEUdeMEMES? Lê-se “hashtagmuseu” ou apenas “museu”?

O nome do projeto foi criado com base em alguns princípios. Em primeiro lugar, queríamos um indexador, isto é, um nome que nos permitisse, ao mesmo tempo, localizar os debates sobre o próprio projeto. A hashtag tem essa função. De maneira que “Museu de Memes” não nos permitiria mapear as conversas e as atividades em torno do próprio #MUSEU. Adotamos, então, inicialmente o nome #museudememes, por cerca de um ano. Mais adiante, alternamos as letras maiúsculas e minúsculas para facilitar a identidade visual do projeto e melhor caracterizar o #MUSEU. Normalmente, quando nos referimos ao nome, não pronunciamos a “hashtag”, mas, como todos os nomes próprios, este está também sujeito àquele que o pronuncia. Há quem pronuncie “hashtagmuseu”, e está tudo bem. Por fim, cabe lembrar que a maneira como interpretamos o fenômeno dos memes nos permite ler hashtags como memes. Assim, memes feministas como #meuamigosecreto ou memes do movimento negro como #blackout ou #blacklivesmatter são compostos a partir da reunião de diferentes depoimentos pessoais em torno de uma mesma hashtag. Se hashtags podem ser entendidas como memes, então, nada mais natural do que adotarmos esse símbolo como parte da nossa identidade.

## 2. O que levou a se denominarem como um webmuseu?

Há pelo menos duas razões de ordens distintas. A primeira delas é terminológica. Há diferentes categorias em uso para denominar “museus virtuais”: cibermuseu, museu online, museu virtual, entre outros. Nós entendemos que o prefixo “web-“ especifica o lugar que ocupamos e não apresenta a mesma fragilidade que outros designativos. Pode-se argumentar, por exemplo, que todo museu é “virtual”, ou, ao menos, que a experiência museal é da ordem do virtual, porque é orientada pela imaginação. De maneira semelhante, outros prefixos e adjetivos igualmente não traduzem a experiência material do webmuseu, isto é, um museu “plantado” na web. A web é um lugar de memória. Há uma dimensão espacial, mesmo em se tratando de uma experiência, por princípio, imaterial. Esse foi o primeiro motivo por que escolhemos esse termo. O segundo é derivado deste. É justamente porque a web é encarada como um espaço ou uma arena (alguns se referem a um “ciberespaço”) que é muito comum observarmos museus virtuais sendo traduzidos como museus tridimensionalizados. Nós não queríamos que o #MUSEUdeMEMES fosse apenas um “prédio”, em que o visitante pode navegar por salas 3d, ampliar imagens, assistir a alguns vídeos e só. Queríamos que a experiência de fato remetesse a uma experiência de enredamento, em que as coleções e as associações entre as obras pudessem ser criadas pelos próprios visitantes, a partir da orientação de seu olhar como visitante. Por isso, e para tentar refletir esse enredamento, nada melhor do que adotarmos a ideia de web, isto é, uma teia.

### 3. O que o #MUSEUdeMEMES considera como objeto museológico?

São muitas as maneiras de responder a esta pergunta. Grosso modo, um #MUSEUdeMEMES tem como seu objeto museológico privilegiado os memes. Mas entender o que isso significa requer uma série de avaliações previamente constituídas sobre este fenômeno da cultura digital. Por exemplo, a própria natureza do que é um meme varia de acordo com quem interpreta este conceito. Se pensarmos nos memes da década de 1970, tal como originalmente conceituados por Richard Dawkins, não estaremos falando de memes de internet. Só isso já muda um bocado nossa concepção sobre este objeto. Além disso, se expandirmos um pouco os nossos horizontes, para além da ideia de que memes se referem exclusivamente a peças materialmente constituídas e artefatos midiáticos, como imagens, vídeos, áudios etc., veremos que os memes podem também nos apontar para comportamentos sociais. Isso significa que, embora tenhamos dezenas de vídeos de pessoas que, em um determinado momento, resolveram jogar um balde de água fria sobre as próprias cabeças como forma de desafio (o chamado Desafio do Balde de Gelo), esses vídeos em si não são o que constitui o meme. O meme é constituído, nesse caso, pelo comportamento iterado. O fato de várias pessoas realizarem a mesma ação, sob um pretexto lúdico, e como forma de integrar uma determinada comunidade, isso, sim, é o meme. Logo, o objeto do #MUSEUdeMEMES não são os conteúdos digitais pura e simplesmente, mas o contexto em que eles estão imiscuídos. E nisso há uma diferença importante para outros museus. No #MUSEUdeMEMES, é como se a ficha técnica de cada obra, dando conta de sua contextualização, explicando, colocando legendas nas piadas, fosse mais importante do que a própria obra em si. Por isso, ao contrário do que se possa pensar, no #MUSEU, os conteúdos originais que produzimos para dar sentido a esses materiais – aquilo que, usualmente nós chamamos, entre nós, de “verbetes” – são os nossos verdadeiros objetos museológicos.

#### 4. Como a pandemia de Covid-19 afetou o #MUSEU?

Um efeito negativo da pandemia de Covid-19 foi o fato de que nossas atividades físicas, desenvolvidas na universidade e em instituições parceiras, como exposições, encontros, oficinas, e outras mais, foram provisoriamente interrompidas. O lado positivo disso é que descobrimos novas atividades, como oficinas online, lives com pesquisadores e criadores de memes, e intensificamos a produção de materiais para nosso acervo. Além disso, dada a própria conjuntura do confinamento, ao que tudo indica, os memes ganharam uma evidência maior do que já tinham no cotidiano das pessoas. Parece que muita gente descobriu o meme como forma de entretenimento e escape, mas também como peça de informação (ou eventualmente desinformação). O resultado é que, hoje, é muito mais frequente que as pessoas saibam o que é ou o que pode ser compreendido como um meme do que há alguns anos. E isso, claro, coloca o objeto do #MUSEU em outro patamar.

5. Na palestra "O meme é o mundo" o Prof. Dr. Viktor Chagas comentou que a seleção do acervo é feita, parcialmente, pelos discentes extensionistas/voluntários. Quais os critérios para a aquisição de acervo? Como o #MUSEU lida com a rotação de alunos que fazem parte da equipe?

O acervo do #MUSEU é selecionado a partir de uma orientação curatorial temática que periodicamente procuramos desenvolver. Ou seja, a cada intervalo de tempo elegemos um tema de trabalho – a relação entre memes e gênero, a construção do humor a partir da cultura pop, os memes LGBTQIA+, os memes esportivos, os memes e a pandemia etc. – e a partir daí procuramos levantar material a respeito, documentando e classificando os memes que coletamos nas diferentes plataformas de mídias sociais. A coleta de conteúdos nesses ambientes é geralmente feita em larga escala, por métodos automatizados ou semiautomatizados. Em seguida, uma pequena galeria é selecionada para ilustrar o verbete criado. Texto e curadoria são produzidos por discentes de graduação e eventualmente de pós-graduação (mestrado e doutorado) que integram a equipe do projeto. Entre os alunos da graduação, o #MUSEU conta com bolsistas de extensão, iniciação científica e iniciação à inovação tecnológica, além de voluntários. O fluxo dos integrantes atende aos interesses dos próprios alunos. Há aqueles que permanecem vinculados ao projeto por mais tempo e os que, imediatamente após, são aprovados em estágios e processos seletivos – inclusive por conta das atividades que desenvolvem conosco. A rotatividade não é um problema, uma vez que todas as rotinas e tarefas desempenhadas pela equipe são documentadas e cada novo integrante passa por um processo de treinamento para que possa atuar junto ao restante do grupo.



6. Na musealização nós "retiramos" a função do objeto e o colocamos no museu, para preservação ou estudo ou etc. Não é possível fazer isso com um meme, já que ele vai continuar circulando e evoluindo pela internet. Posto isso, gostaria de entender, como o #MUSEU entende o processo de musealização do meme?

De uma certa forma, os memes tornados objetos museológicos no #MUSEUdeMEMES são também retirados de contexto, uma vez que estamos falando de memes que circularam há algum tempo ou em um período histórico específico. Isso significa que o contexto histórico original em que aqueles conteúdos surgiram e circularam é muitas vezes diferente do contexto histórico das audiências. Um exemplo claro disso são os memes que circularam no princípio dos anos 2000, nos primórdios do Orkut, do YouTube, e que, hoje, várias pessoas sequer conhecem. Além disso, há memes de nicho, como os memes da comunidade LGBTQIA+, que frequentemente são desconhecidos por outras populações. Assim, esta operação de descontextualização e recontextualização, a que Debord se referia como a operação de desvio (détournement) é própria não apenas dos memes mas do #MUSEUdeMEMES, como de todo museu. Esta experiência de explicar a piada, que muitas vezes dá origem a uma nova piada, é basicamente aquilo em que consiste a musealização do meme. É como se estivéssemos colocando legendas nesses materiais, para explicar em que contexto aquilo um dia foi engraçado ou como e por que circulou entre as audiências em que circulou. É também uma operação de esforço crítico. Entender, por exemplo, porque memes como "Nego é foda" e o "Negão do Zap" são memes racistas e em que contexto eles circularam e fizeram sentido é uma tarefa que levanta um aspecto político fundamental para o trabalho que desenvolvemos, que é essencialmente um trabalho de letramento das audiências. O #MUSEU é, nesse sentido, uma ferramenta de crítica e educação.