

“NICE GUYS”: O MACHISMO POR TRÁS DA “FRIENDZONE”

Ana Claudia da Graça Furtado¹

Resumo: O ciberespaço é vasto e fomenta comportamentos socioculturais que influenciam a vida dos usuários para além deste espaço. A cibercultura é influenciada pela cultura de mídia e, para este artigo, conclui-se que ambos foram fundamentais para a difusão de dois termos aqui pesquisados: “Nice Guys” e “Friendzone”. São ambas palavras em inglês com significados diferentes, mas se complementam no processo de violência simbólica e psicológica contra as mulheres. “Nice Guys” pode ser traduzido para “Bons Garotos”; e “Friendzone” como “Zona da Amizade”, foram popularizados através de filmes, seriados e pela Internet. Os ‘Bons Garotos’ representam o oposto dos “Bad Boys”, eles têm como principais características o cavalheirismo, gentileza e sensibilidade. Entretanto, através do uso da netnografia foram observados relatos na internet que afirmam que eles se tornam o oposto quando são rejeitados pelas mulheres. A “Zona da Amizade” é quando uma mulher nega ter um relacionamento sexual/afetivo com um homem, desejando apenas uma amizade. Para complementar o artigo utilizei a Análise de Discurso ao estudar a aplicação destes termos no filme “Apenas Amigos” de 2005 e a série “Friends” (1994-2004).

Palavras-chave: Análise de Discurso, Cibercultura, Machismo, Netnografia, Violência contra mulher.

INTRODUÇÃO

O presente artigo surge de uma pesquisa sobre a utilização dos termos “Nice Guys” e “Friend Zone” através do trajeto da cultura de mídias, a adoção destes pela cibercultura e o comportamento dos perfis masculinos perante casos de rejeição. Após uma pesquisa prévia não foi encontrado pesquisas sobre esta temática, o que instigou o estudo. Nesse contexto, busquei analisar, através de uma perspectiva de gênero e numa visão heterossexual, os discursos presentes atrelados aos dois termos, e se existe violência verbal e psicológica. Para tal propósito, procurei observar a posicionalidade do corpo feminino na dinâmica relacional nas dimensões de amizade no espaço virtual e perceber os comportamentos e reações dos homens.

É necessário estudar a temática de gênero atrelada ao meio virtual já que, de acordo com o IBGE² 2018, 94,2% dos brasileiros utilizam a internet para troca de mensagens e imagens, já Forbes³ (2016) demonstra que o Brasil é o país que mais utiliza redes sociais da América Latina.

¹ Formada em Relações Públicas. Graduanda em Estudos de Gênero e Diversidade na Universidade Federal da Bahia (UFBA). ana.furtado1996@gmail.com.

² Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

³ Revista estadunidense de negócios e economia

Visto que o estudo se apoia na comunicação digital e na cibercultura, foi utilizado a ferramenta metodológica de netnografia, através da observação de comportamentos no ambiente virtual. Esta temática é importante, pois devemos visualizar que a violência contra as mulheres se faz presente em diversas dimensões, incluindo a dimensão comunicacional e virtual. Este tema começou a ser pensado a partir das disciplinas Gênero e Comunicação, Gênero e Linguagem, componentes curriculares do Bacharelado de Estudos de Gênero e Diversidade da Universidade Federal da Bahia.

A partir da pesquisa prévia sobre a temática, a problemática desenvolvida para esta pesquisa foi: “Como os termos ‘Friendzone’, ‘Nice Guys’ e as relações comunicacionais no ciberespaço podem afetar a vida das mulheres?”.

Considero também importante, situar alguns conceitos chaves para a problematização e a compreensão da temática como: Cultura de Mídias (KELLNER, 2001), Cibercultura e Ciberespaço (LÉVY,1999; LEMOS, 2006 e 2008); Análise de Discurso (ORLANDI, 2001).

O artigo é dividido em três partes: “Os Pressupostos Metodológicos das Pesquisas” onde apresento as técnicas e instrumentos utilizados para construção e fundamentação teórica; “Nice Guys e Friendzone – Surgimento e Significado” traçando o processo histórico dos termos através da cultura de mídias e da cibercultura; “A violência de gênero presente no cotidiano virtual” analisando o comportamento dos homens no ciberespaço e estudo de caso envolvendo os termos.

PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Neste primeiro tópico apresento os caminhos metodológicos que utilizei para realização da pesquisa através de uma perspectiva comunicacional e de gênero, onde foi observado os comportamentos do sujeito masculino com relação as rejeições por parte do sujeito feminino. A metodologia deste artigo é descritiva, pois de acordo com Gil (2002) esta possui o objetivo de descrever características de uma determinada população ou fenômeno. Já o método de abordagem da pesquisa adotado foi qualitativo, pois lidei com fenômenos, eventos relacionados ao âmbito particular e subjetivo, uma relação entre os sujeitos e o mundo real/virtual.

Os procedimentos técnicos utilizados foram: coleta bibliográfica através de livros e artigos de diferentes autoras e autores para o embasamento teórico; Estudo de caso; Análise de Discurso; Método de observação atrelado a netnografia.

A análise de discurso consiste em uma metodologia de pesquisa interdisciplinar que abrange comunicação, linguística, estudos socioculturais, comportamentais, entre outros. Este método abarca a observação de como um determinado indivíduo age, reage e interage através de um discurso, levando em conta o seu contexto histórico-sociocultural. Tal como é apresentado pela pesquisadora Orlandi (2001) todo e qualquer sujeito transparece em seus discursos o seu local de fala, seu posicionamento e suas ideologias, assim como todo e qualquer discurso vai além do que é escrito ou falado, transparecendo igualmente esses aspectos.

Durante a análise desses discursos é importante levar em conta a polifonia, em que todo discurso é construído com base em outro discurso, toda fala é influenciada por outra e isso mostra quem é este sujeito baseado no que ele apresenta e no que ele não apresenta. Orlandi (2001) também informa que ao analisar filmes e séries se identifique a ideologia e se separe a produção das ideais e as condições sociais e históricas nas quais são produzidas.

Esta metodologia foi utilizada neste artigo para examinar o uso dos termos ‘Nice Guys’ e ‘Friendzone’ no filme “Apenas Amigos e a série “Friends”. Através da construção desses produtos midiáticos é possível analisar quais são os prováveis sentidos que assumem ou podem assumir, avaliando o contexto de sua construção. A pesquisadora acrescenta que os princípios da Análise de Discurso é mostrar quais são os prováveis e até “improváveis” efeitos de sentidos do discurso, pois estes diálogos apresentam pluralidade e diversidade de possíveis leituras. Ela também apresenta que é importante avaliar as interações estabelecidas, a história de cada sujeito, o papel que desempenha no contexto apresentado, a posição social e a ideologia que permeia suas relações humanas, e observar como estes elementos influenciam sujeitos a tomarem determinadas atitudes e outras não.

A netnografia é uma metodologia desenvolvida em 1995 por um grupo de pesquisadoras e pesquisadores estadunidenses, Bishop, Star, Neumann, Ignacio, Sandusky & Schatz. Esta ferramenta é utilizada para analisar e descrever de forma detalhada os comportamentos observados no espaço virtual e dos relacionamento on-

line através de um acompanhamento dos atores sociais. É possível utilizar essa metodologia pelas dinâmicas comunicacionais tanto entre os atores e os objetos observados como também na relação pesquisador e objeto de estudo.

Diante de uma pesquisa prévia, conclui que desenvolver uma análise do surgimento e aplicação dos termos apenas no contexto de filmes e séries não seria o suficiente pois, “na reflexão dos principais estudiosos da comunicação em rede as práticas e metodologias de pesquisa são pouco explicitadas e discutidas” (SÁ, 2002, p. 155). É importante destacar que:

“A netnografia também leva em conta as práticas de consumo midiático, os processos de sociabilidade e os fenômenos comunicacionais que envolvem as representações do homem dentro de comunidades virtuais, faz-se necessário ressaltar que estas estão em constante transformação, apresentando-se em formas constantemente provisórias, além de representarem um fenômeno embrionário”. (MOSCOVICI, 2006 *apud* AMARAL; NATAL; VIANA, 2008, p.35)

Esta constante transformação, a diversidade e a pluralidade de comportamentos socioculturais presentes na rede é algo que precisa ser mais explorado e analisado. As netnografias podem ser realizadas em diversos âmbitos, tais como as redes sociais, os blogs, sites, comunidades de debate, entre outros, sendo estes campos com uma vasta quantidade de dados para os estudos empíricos. Quando uma pesquisadora utiliza o computador ou outra ferramenta tecnológica para investigar sobre o seu objeto de estudo o ambiente virtual se torna o campo de estudo, e este é denominado de Ciberespaço.

Este conceito é apresentado por Lévy (1999, p.15), como um local de interconexão mundial de tecnologias onde diversos sujeitos podem interagir entre si, um espaço rico de informações, memórias. Lemos (2008, p 128) acrescenta que é uma entidade real, que não se desconecta da realidade, ele a aumenta e a expande. O ciberespaço abre caminhos para que se estabeleça contato com diversos públicos, sem que o espaço-tempo seja um obstáculo.

Tudo o que ocorre dentro deste espaço é denominado de cibercultura onde se desenvolvem diversos comportamentos, pensamentos e valores. Lemos (2005, p. 2), afirma que o desenvolvimento da cibercultura acontece no surgimento da microinformática nos anos 70, com a convergência tecnológica e a criação do *personal computer* (PC). Nos anos 80-90 houve a popularização da internet e a transformação do

PC em um “computador coletivo”, conectado ao ciberespaço. A partir deste instante a rede é o computador e o computador uma máquina de conexão. Em seguida surgem as tecnologias móveis como notebooks e celulares, ampliando as formas de consumir, avaliar e produzir para a cibercultura.

De acordo com Lévy (1999, p. 111-135), a cada minuto novas pessoas passam a ter acesso à internet, novos computadores são conectados e novas informações são injetadas na internet, ampliando o ciberespaço e diversificando a cibercultura. Quanto mais ele se amplia, se torna mais universal, portanto, a cibercultura é precisamente a universalidade. As relações nessa cultura não excluem as fortes emoções, responsabilidades individuais, nem a opinião pública e seu julgamento

Por ser um tema que surgiu nos Estados Unidos, o universo de estudo desta pesquisa será ampliado aos comportamentos dos jovens que utilizam o idioma inglês e português, visto que é difícil afirmar com plena certeza a localidade dos usuários. As coletas de dados são através do filme “Apenas Amigos”, a série Friends, um estudo de caso envolvendo o videogame Spider-Man (2018) e comentários observados no ciberespaço.

As comunidades virtuais que foram observadas e serviram como fonte de coleta de informações são construídas com base em afinidades de interesses, conhecimentos e outros fatores que independem da aproximação geográfica ou filiação institucional.

NICE GUYS E FRIENDZONE - SURGIMENTO E SIGNIFICADO

Para apresentar a conceituação desses termos realizei uma pesquisa no site Urban Dictionary⁴, pois esse espaço representa os artefatos e repositórios de marcações culturais de determinados grupos e populações no ciberespaço (AMARAL, RECUERO e MONTARDO, 2008). Esses espaços virtuais também representam a convergência de mídias, apresentada por Jerkins (2008) como uma esfera de interação midiática e de aprendizado onde todas e todos que tenham acesso a tecnologias podem produzir, consumir e avaliar essas informações.

Ambos os sites utilizados representam um dos tripés da convergência de mídias: a inteligência coletiva. Este é um momento da cultura da convergência onde uma comunidade se une em um processo coletivo para o compartilhamento de informações

⁴ Do inglês Dicionário Urbano, é um site cujo conteúdo é produzido e avaliado pelos usuários.

cujo objetivo é alcançar um senso comum para assim atingir a confirmação ou negação de suas hipóteses.

No site do Urban Dictionary qualquer usuário pode criar uma conta e construir um conceito para determinado termo ou expressão e outros usuários avaliam se concordam ou não através da métrica de “gostei” e “não gostei”. Todos os comentários aqui apresentados são resultados de tradução livre do inglês para o português. O comentário em primeiro lugar diz “Os Nice Guys são homens jovens dispostos a disponibilizar incontáveis horas escutando os problemas de amigas atraentes com a intenção de ter um relacionamento sexual” e apresenta o exemplo do típico comportamento de um Nice Guys com a seguinte frase “Eu não entendo, eu sou um bom ouvinte, eu carrego as compras dela, ajudo a alimentar o gato quando ela está longe, mas ela nem sequer me deixa tocá-la”.

Já o termo “Friendzone” é apresentado no Urban Dictionary como um espaço metafórico e imaginário onde um indivíduo se encontra após uma pessoa que ele gosta afirmar que deseja apenas uma relação de amizade e que é impossível superar alguém enquanto se está na Zona da Amizade, pois enquanto amigos eles irão se ver constantemente, dificultando apagar esse sentimento. Já o segundo conceito mais votado diz que “é um termo que muitos garotos (e algumas garotas) utilizam quando são rejeitados, quer seja após uma declaração honesta e direta ou por uma conversa cotidiana. Essas pessoas tendem a afirmar que a culpa é da outra pessoa e/ou reclamar pelo fato da pessoa realmente só desejar uma relação de amizade, não acreditando que seja verdade, então preferindo ela finja sentimentos e aceitar um relacionamento”. Em seguida o autor ou a autora apresenta dois exemplos “Gatoral: Obrigada, você é um ótimo amigo! Garoto1: É sério que você me colocou na Friendzone? Garota1: Como é?”. Já o segundo exemplo: “Garoto2: Você aceita sair comigo? Garota2: Desculpa. Eu não gosto de você dessa forma, você é meu amigo. Garoto2: Não mais, vadia. Eu sou um Nice Guy ao contrário daqueles babacas que você namorou. Garota 2: Como é?”.

Através do uso da netnografia para observação dos comentários neste site é possível comprovar a relação entre os dois termos, em que um Nice Guy tenta conquistar uma amiga e quando ela rejeita-o, ele tende a se afastar dela, por vezes de forma agressiva, rancorosa ou não. O foco da pesquisa são os comentários com maior aprovação, pois, de acordo com a inteligência coletiva, os que apresentam o voto da

maioria são os que comprovam a hipótese levantada. Também é importante destacar que os termos são apresentados numa relação heterossexual onde o homem é o sujeito agressivo e a mulher representa a vítima.

Os termos se tornaram mais conhecidos através de filmes e séries. O filme analisado foi “Apenas amigos” é uma comédia romântica de 2005 dirigido por Roger Kumble. O protagonista é Chris, um jovem gordo, branco, simpático e carinhoso, apaixonado por sua amiga de infância Jane, uma mulher branca, loira, magra e popular. Ele possui um enorme quadro com diversas fotos deles dois juntos, incluindo uma que simula um beijo entre os dois, também possui uma lista de “As 100 razões de por que a Jane é a melhor”.

Logo no início do filme ele tenta se declarar para ela, incentivado pelos amigos a "sair da Friendzone", mesmo eles não acreditando que isso vá acontecer. Após se declarar numa festa, Jane diz que o ama como um irmão e todos riram dele, se sentindo humilhado Chris mudou de cidade, não entrou em contato com Jane por 10 anos, emagreceu e se tornou um empresário bem-sucedido.

O protagonista se torna um conselheiro amoroso, afirmando que a zona da amizade deve ser sempre evitada com mulheres consideradas bonitas. Ele diz que a Friendzone é quando uma mulher não considera um homem como uma opção de encontro, ela o vê como uma "entidade assexuada ou como uma lâmpada". As dicas que ele compartilha com seus amigos são: “nunca ir num encontro de dia, pois é sempre melhor a noite e depois deixá-la sozinha”. É possível realizar uma análise onde uma das leituras possível desse discurso é que este período é mais propício para bebidas alcoólicas, visando terminar a noite em um motel e no dia seguinte sair sem ela, após alcançar o objetivo. O protagonista utiliza a estratégia de ser engraçado e gentil ao se apresentar a uma mulher a fim de ter relacionamentos sexuais e depois se distancia delas.

Essa mudança de personalidade pode ser relacionada ao que Santos (2015, p. 118) afirma como resultado das cobranças por ajuste e adequação em ambientes de convívio social que geram desconforto e enfrentamento, forçando-o a cumprir um papel de um ser masculino hegemônico. O modelo padrão a ser seguido representa “a forma mais honrada de ser um homem, ela exige que todos os outros homens se posicionem em relação a ela e legitima ideologicamente a subordinação global das mulheres aos

homens” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245). Chris, ao seguir este padrão de masculinidade hegemônica, consegue conquistar diversas mulheres e, após algumas desavenças, voltar para cidade natal e conquistar Jane. Este tipo de discurso proporciona o pensamento de que ao seguir os padrões de masculinidade será possível conquistar a mulher ideal e será impossível ser rejeitado por qualquer outra.

A série observada foi *Friends*, uma *sitcom*⁵ americana com 10 temporadas, um total de 236 episódios, foi ao ar em 1994 até 2004. A série aborda a vida rotineira de um grupo de amigos que moram em Manhattan, Nova York. Os personagens são a Rachel Green, Monica Geller, Ross Geller, Phoebe Buffay, Joey Tribbiani e Chandler Bing. Para esta análise darei enfoque ao personagem Ross paleontólogo, inteligente, autodeclarado um Nice Guy, um amigo atencioso, carinhoso e engraçado, entretanto ao longo da série ele apresenta comportamentos de rancor quando não é correspondido pelas mulheres. Inicialmente, após seu divórcio, ele reclama sobre o fato da sua ex-esposa ter o “substituído” por uma mulher, mesmo ele tendo várias qualidades. É possível observar que ele sentiu seu ego ferido por ter sido trocado por uma outra mulher, demonstrando uma das características comuns a masculinidade hegemônica que é a sua fragilidade, pois ela é constantemente colocada sob teste e questionamento.

Outro aspecto é que desde os 17 anos o Ross foi apaixonado pela Rachel, também personagem principal da série, durante a época escolar ele criou o Clube Eu Odeio Rachel Green, pelo fato dela não estar interessada amorosamente por ele. Quando mais velhos Rachel começa a namorar um homem chamado Paolo e o Ross pensa diversas vezes sobre formas de sabotar esse relacionamento e após o término aproveitar quando ela estivesse vulnerável, servindo de ombro amigo. Os dois pilares de seus discursos eram questionar por que as mulheres sempre escolhiam os caras maus e afirmar que a Rachel o subestimava, colocando-o na zona da amizade.

Kellner (2001) afirma que a cultura de mídias está associada a indústria cultural que é composto por produtos midiáticos como cinema, música, séries, literatura, veículos de imprensa e também por todo um espaço sociocultural que se está inserido. Esta cultura influencia diretamente na construção da identidade de sujeitos e nos seus discursos. O filósofo também demonstra que com o avanço das tecnologias é necessário

⁵ Significa em inglês *Situation comedy*, traduzido como comédia de situação. São séries televisivas normalmente gravados em frente de uma plateia ao vivo e caracterizados pelas risadas ao fundo.

dar atenção aos programas multiculturalistas analisando questões de classe, raça e gênero.

É preciso utilizar a categoria de gênero para observar a violência contra as mulheres atrelada os produtos culturais. O manual do uso não sexista da linguagem (2014, p.21) apresenta que o gênero, feminino ou masculino como um conjunto de características simbólicas, sociais, políticas, econômicas, jurídicas e culturais que são atribuídas de acordo com o sexo. O gênero é composto por características históricas, sociais e culturais, construídas ao longo do tempo e que variam de uma cultura a outra. O sistema de gênero é transmitido, aprendido e reforçado por meio de um processo de socialização. Este sistema afirma o que é “correto” e “aceitável” para homens e mulheres, desde papéis sociais, funções, atividades até comportamentos que determinam as relações de gênero. Os meios de comunicação fazem parte de um dos principais agentes de socialização de gênero, transmitindo uma visão estereotipada das mulheres e homens.

A VIOLÊNCIA DE GÊNERO PRESENTE NO COTIDIANO VIRTUAL

O conceito de gênero é apresentado por Guacira Louro (1997) como construção social do masculino e do feminino e como categoria de análise das relações entre homens e mulheres, passa a ser utilizado para se compreender as complexidades da queixa. Para complementar Santos e Izumino (2005, p. 3) afirmam que é indispensável utilizar a categoria gênero no contexto de violência contra as mulheres por discutir um fenômeno social que “transforma diferenças em desigualdades hierárquicas com o fim de dominar, explorar e oprimir”. As violências de gênero se estruturam pela disseminação uma ideologia que define a condição “feminina” como inferior à condição “masculina” e pelo sistema de dominação onde o dominado é visto como “objeto” e não como “sujeito”. Os nice guys tem uma visão de que as mulheres devem ser subordinadas a eles, pelo fato de serem gentis e amigáveis.

Nice Guys e Frienzone surgiram através do que é apresentado pelo Leandro Karnal (2017) como o terceiro momento da globalização, cuja características são os discursos pós-modernos, a cultura de mídias e o surgimento da internet. Essas tecnologias inovadoras fazem com que o contato com a alteridade se tornasse mais

presente, o ser humano sempre disseminou o ódio quando exposto ao que difere de seus ideais:

“Quando o homem tem a chance, exerce essa violência por meio de poder, da comparação cultural e de outras formas de exercícios da superioridade. Deixamos à tona uma enormidade de sentimentos agressivos, comparativos, racistas e assim por diante” (KARNAL, 2017, p.98)

O historiador acrescenta que a internet potencializou a disseminação do ódio, preconceito e intolerância. No momento que o homem é rejeitado ele se sente frágil e expõe seu descontentamento, raiva e/ou tristeza através da agressividade seja física ou verbal.

A rejeição não é recorrente e bem aceita pelos homens brancos heterossexuais que apresentam diversos privilégios. Estes possuem um histórico de tratar as mulheres através de uma perspectiva patriarcal de dominação, tratando-as como objeto e propriedade. Quando as mulheres quebram este sistema, rejeitando-os ocorre o que é apresentado por Djamila Ribeiro (2017, p. 86) como o medo dos homens perante algo desconhecido e incompreensível. O medo é um dos sentimentos que causa a agressividade por parte deles.

Para complementar, observei o caso recente no videogame lançado este ano (2018) exclusivamente para PlayStation 4 do Homem-Aranha onde apresentava um *easter egg*⁶ onde o estadunidense Tyler Schultz enviou um *tweet*⁷ à desenvolvedora do jogo, Insomniac Games, solicitando o seguinte: “Isso pode ser egoísta, mas estou pronto para pedir minha namorada em casamento e quero fazer um grande gesto. Vocês podem incluir um *easter egg* dizendo ‘Madison, quer casar comigo?’ em algum lugar do jogo?”. A desenvolvedora concordou e assim realizaram um letreiro de cinema com a dita frase, entretanto o casal terminou semanas antes do lançamento oficial do jogo. Tyler fez uma publicação contando sua versão da história ao dizer que sua namorada havia terminado com ele para ficar com seu irmão e que ela havia desmerecido o pedido ao dizer que “esse nem era o jeito que gostaria de ser pedida em casamento”. Após o ocorrido Madison sofreu assédio virtual e diversas ameaças por seguidores de Tyler e outros jovens que souberam do caso.

⁶ Significa em inglês Ovo de Pascóia, mas também significa segredos/mensagens escondidas em programas, sites ou jogos eletrônicos.

⁷ Mensagens da rede social Twitter que possuem no máximo 140 caracteres.

Durante uma entrevista com a Houston Press, Madison Gamble explicou sua versão, dizendo que eles começaram a namorar quando ela tinha 15 anos, a relação ficou desgastada, havia um longo histórico de desavenças e que aquele gesto era uma maneira dele tentar salvar o relacionamento “Eu nunca gostei de videogames, mas sentava com ele ali porque o amava. Nossa relação se transformou em algo como ‘mãe e filho’. Eu precisava lembrar-lhe sobre suas coisas, lidar com seus erros financeiros, suas crises de violência, etc. Nós nunca fazíamos coisas normais de um casal como sair, dançar, ir para festas ou olhar as estrelas” (tradução livre). Ela também afirmou que nunca teve relacionamentos com o meio-irmão do Tyler, apenas eram amigos. Pouco tempo depois de ser entrevistada, ela precisou desativar suas redes sociais após a grande quantidade de ataques, causando depressão e transtorno de ansiedade.

Os discursos masculinos se baseiam na condição do silenciamento de mulheres, pois a partir do momento que Tyler apresentam sua versão da história, Madison foi alvo de violência, sem direito a se pronunciar. Leandro Karnal cita Nelson Rodrigues (2017, p. 107) ao dizer que “antigamente os idiotas se achavam isolados. Eles viviam lá em seus grupos e, de repente, passaram a perceber que não estão isolados. Constataram a coisa mais importante: eram maioria.”. Esta frase demonstra a potência de um grupo unificado de homens misóginos, eles constroem blocos expressivos com a internet e realizam ataques de forma articulada. Quando esses homens não se sentem sozinhos, eles se sentem empoderados e seguros para compartilhar mensagens preconceituosas.

Anzaldúa (2000, p. 231) complementa esse raciocínio quando diz que os homens estão prontos para colocar suas impressões, estereótipos e preconceitos nas mulheres dentre diversos xingamentos, formas de marcar a propriedade privada masculina. A escritora chicana demonstra que devemos recusar a culpa, a auto-recusa e o ódio expressado por eles. É necessário apontar que este tipo de ataque e violência afeta negativamente a vida de diversas mulheres e deve ser observado de forma atenta. Os discursos apresentaram xingando e formas de culpabilizar as vítimas de agressão verbal, causando

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pequenas e grandes violências estão presentes no cotidiano desde sempre, mas com a globalização e o avanço das tecnologias digitais ela se tornou mais latente. Os

comportamentos de agressividade verbal sempre estiveram presentes no campo do relacionamento pessoal. Fazer um post, um comentário na rede social ou publicar um vídeo atinge muita gente. Estes usuários do ciberespaço se sentem protegidos pelo anonimato e a distância física, assim gerando tranquilidade no exercício do ódio. Enquanto que numa comunidade as relações são pessoais, no ambiente virtual elas são deletérias.

Através da análise desses termos é possível observar que um homem tende a ser gentil e bondoso com as mulheres quando existe uma pretensão sexual envolvida. Eles acreditam que ter um determinado tipo de comportamento fará com que ele consiga conquistar o que quiser. Este pensamento é reforçado por discursos na cultura de mídia, desde séries, filmes, literaturas até produtos no ciberespaço.

Os jovens ao consumirem produtos midiáticos e os componentes da cibercultura também consomem os discursos apresentados por esses meios. Estes homens são ensinados a acreditar que as mulheres devem aceitar ter um relacionamento com eles pelo fato de serem bondoso, que no final da história o “Nice Guy” sempre fica com a mulher idealizada que ele sempre quis. Quando os homens se deparam com uma realidade oposta ao que é apresentada pela cultura de mídia e cibercultura eles entram em fase de negação e reagem através do ódio e da violência.

A violência contra a mulher em todas as dinâmicas e dimensões são resultado de uma educação patriarcal em que se propaga uma ideologia de dominação masculina. Humilhações, ofensas, perseguições devem ser observadas e combatidas, é preciso compreender os efeitos negativos sob o corpo das mulheres, desde o psicológico ao físico.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, A., RECUERO, R., MONTARDO, S. Blogs: mapeando um objeto. In: Anais do **GT História da Mídia Digital do VI Congresso Nacional de História da Mídia**, Niterói, UFF, Rio de Janeiro, 2008
- AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em Comunicação Digital. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 20, p. 34-40, dez. 2008. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/download/4829/3687>>

. Acesso em: 08 nov. 2018.

ANZALDÚA, Gloria. **Falando em línguas**: uma carta para as mulheres escritoras do terceiro mundo. Estudos Feministas, Florianópolis, v. 8, n. 1, p. 229-236, jan. 2000.

CONNELL, Raewyn; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade Hegemônica: repensando o conceito. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 21, n. 1, p. 241-282, abr. 2013. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/29127/24650>> Acesso em: 28 out. 2018.

FORBES. **Brasil é o maior usuário de redes sociais da América Latina**. 2016.

Disponível em: <<https://forbes.uol.com.br/fotos/2016/06/brasil-e-o-maior-usuario-de-redes-sociais-da-america-latina/>>. Acesso em: 28 out. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4º ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p. Disponível em: <http://www.urca.br/itec/images/pdfs/modulo%20v%20-%20como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf> Acesso em: 14 set. 2017

HOUSTON PRESS. **The Other Side of the Spider-Man Proposal Story**. 2018.

Disponível em: <<https://www.houstonpress.com/news/the-spider-man-proposal-easter-egg-has-a-darker-side-10842784>>. Acesso em: 04 ago. 2018.

JERKINS, Henry. **Cultura de Convergência**. São Paulo: Aleph. 2008. 432 p.

JUDÃO. **O easter egg no jogo do Homem-Aranha e o machismo nosso de cada dia**. 2018. Disponível em: <<http://judao.com.br/o-easter-egg-no-jogo-do-homem-aranha-e-o-machismo-nosso-de-cada-dia/>>. Acesso em: 28 out. 2018.

KARNAL, Leandro. **Todos contra todos**: O ódio nosso de cada dia. Rio de Janeiro: LeYa, 2017. 143 p.

KELLNER, Douglas. **A Cultura de Mídia**: Estudos Culturais identidade e política entre o moderno e pós-moderno. São Paulo: EDUSC, 2001. 231 p. Disponível em: <https://ufabcpoliticacultural.files.wordpress.com/2015/08/kellner_a-cultura-da-mc3addia_2001.pdf> Acesso em: 29 out. 2018.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 4ª ed. 2008. 295 p.

LEMOS, André. **Ciberespaço E Tecnologias Móveis**: Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. 2006. 17 p. Disponível em: <<https://formatandoconhecimento.wikispaces.com/file/view/Ciberespaço+e+Tecnologias+Moveis+-+Andre+Lemos.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. SP: 34 Ltda, 1999. 231 p. Disponível em: <http://www.giulianobici.com/site/fundamentos_da_musica_files/cibercultura.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2018.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Análise do discurso**: princípios e procedimentos. 3ed. Campinas: Pontes, 2001. 100 p.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?**. Belo Horizonte: Letramento, 2017. 102 p.

SÁ, S. P. Netnografias nas redes digitais. In: PRADO, J.L. **Crítica das práticas midiáticas**. São Paulo: Hacker editores, 2002.

SANTOS, Welson Barbosa. **Adolescência heteronormativa masculina**: entre a construção obrigatória e a desconstrução necessária. São Paulo: Intermeios, 2015. 175 p.

TOLEDO, Leslie Campaner de et al. (Org.). **Manual para o uso não sexista da linguagem**: O que bem se diz bem se entende. Rio Grande do Sul: Governo Do Estado Do Rio Grande do Sul, 2014. 112 p.

URBAN DICTIONARY. **Friendzone**. Disponível em: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Friendzone>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

URBAN DICTIONARY. **Nice Guys**. Disponível em: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Nice%20Guy>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

VALOR. **IBGE**: 94,2% dos brasileiros usam internet para trocar textos e imagens. 2018. Disponível em: <<https://www.valor.com.br/brasil/5337837/ibge-942-dos-brasileiros-usam-internet-para-trocar-textos-e-imagens->>. Acesso em: 28 out. 2018.