

ELA DISSE, ELE DISSE: VOZES E REPRESENTAÇÕES DE MASCULINO E FEMININO NO AMBIENTE VIRTUAL

Otavia Alves Cé

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de apresentar reflexões acerca da interação entre jovens brasileiros no ambiente virtual de comunicação e analisar as representações de masculino e de feminino presentes em tais interações. O estudo toma como base de análise as falas redigidas pelos participantes do jogo de interpretação virtual *Big Brother Cosplay Brasil*, desenvolvido através do fórum do site *CosplayBr*¹. Para tanto, foram selecionadas frases relevantes que apareceram durante a quarta edição do jogo, ocorrida em 2008. Estas reflexões tomam como referencial teórico básico os estudos de gênero e conceitos advindos dos postulados de Mikahil Bakhtin e seu Círculo.

Palavras-chave: Representação; Gênero; Plurivocidade; Ciberespaço.

ABSTRACT

This article aims to present reflections about the interaction between young Brazilians in the virtual environment of communication and analyze the representations of male and female present in such interactions. The study takes as basis for analyze the speeches written by the participants of the virtual

¹ Disponível em: < <http://www.cosplaybr.com.br> >.

role-playing game *Cosplay Big Brother Brazil*, developed through the forum of the site *CosplayBr*. For this, were selected relevant phrases that appeared during the fourth edition of the game occurred in 2008. These reflections take as theoretical base the gender studies and concepts arising from the postulates of Mikhail Bakhtin and his Circle.

Keywords: Representation; Gender; Plurivocity; Cyber space.

Introdução

É praticamente impossível citar alguma atividade humana que não faça uso da linguagem. Sendo uma criação humana, a linguagem é flexível e evolutiva, acompanhando e adaptando-se às mudanças sociais, políticas e comportamentais dos diversos povos.

Seja concebida tanto como verbal como não verbal, a linguagem nunca deixará de ser uma representação cultural de uma determinada sociedade e o fator primordial para o estabelecimento da comunicação, uma necessidade humana. Segundo Hjelmslev (2006, p.01) a linguagem:

[...] é uma inesgotável riqueza de múltiplos valores. A linguagem é inseparável do homem e segue-o em todos os seus atos. A linguagem é o instrumento graças ao qual o homem modela seu pensamento, seus sentimentos, suas emoções, seus esforços, sua vontade e seus atos, o instrumento graças ao qual ele influencia e é influenciado, a base última e mais profunda da sociedade humana.

A linguagem é mutante e está em constante evolução. Hoje, vivemos em uma era em que a comunicação ultrapassou as barreiras físicas e temporais, sendo fortemente marcada pela interação mediada por computador (IMC). Esta IMC é encabeçada pela Internet que, segundo Costa (2005, p. 22), “é um hipertexto produzido coletivamente num contexto ciberespacial, tecnicamente interligado por uma imensidade de computadores plugados em rede universal”.

Com o advento da Internet, a linguagem sofreu uma nova mutação, dando origem ao que muitos autores denominam como linguagem digital. Este processo de construção discursiva acabou por proporcionar a criação de novos códigos e maneiras de se expressar, constituindo praticamente um novo vocabulário, caracterizado pela brevidade e objetividade, manifesta através de uma escrita abreviada e permeada por ícones não verbais.

Entretanto, mesmo dentro deste conceito de linguagem digital, várias sublínguas desenvolvem-se e modificam-se a cada dia. Estas línguas, específicas de algumas comunidades, apresentam códigos e expressões cujo sentido só é compreendido pelos membros de tais grupos.

É neste contexto que se localiza a presente pesquisa, que tem como objetivo analisar as formas de

interação e a produção dos enunciados sob uma perspectiva de gênero e poder no campo virtual composto pelo jogo Big Brother Cosplay² Brasil (BBCB), proposto pela comunidade do fórum de internet Cosplay Brasil (CB).

Para tanto, a metodologia empregada, baseou-se num estudo de caso de caráter qualitativo. A partir daí buscou-se um procedimento reflexivo sistemático com dados obtidos através de fontes primárias (pesquisa de campo – entrevistas e observações) e fontes indiretas (bibliografia).

1. As vozes do discurso

De acordo com os estudos de Bakhtin (2006), o discurso não é só o lugar de um, mas sim, de muitos sujeitos. A estes “vários sujeitos”, convencionou Bakhtin a chamar de sujeito polifônico, que, em geral, é aquele sujeito que “fala” e se manifesta como “eu” no enunciado. É também aquele que se responsabiliza por esse enunciado. Contudo, esses enunciados são elos da cadeia dialógica que remonta aos tempos do Adão mítico, e desde então são contaminados por múltiplas refrações de sentido. Desta maneira, o sujeito-locutor carrega consigo a “voz” de outros sujeitos que cabem no que ele quer dizer naquele momento. Desta maneira, então, pode se dizer que o discurso é constituído por uma infinidade de “vozes” distintas.

Segundo Di Fanti (2003, p.98) “o sujeito e os sentidos constroem-se discursivamente nas interações verbais na relação com o outro, em uma determinada esfera de atividade humana”. Assim, verificamos o que Bakhtin define como plurivocidade, ou seja, a tessitura de vozes sociais que constitui o espaço discursivo.

Cada voz é ideologicamente saturada, constituindo uma nova concepção de mundo e significados. As inúmeras vozes presentes no discurso inevitavelmente deixam transparecer ecos de valores que as constituem, pois sua totalidade influencia a forma como a enunciação é formulada.

2. Linguagem na Internet

Na era da comunicação virtual, a rede mundial de computadores permite ao usuário o acesso a informações do mundo todo, sobrepujando barreiras de espaço e tempo. Desta maneira, ele troca, armazena e obtém informações globalizadas.

Neste sentido, o desenvolvimento e a utilização da Internet acabaram por produzir, entre seus usuários, uma linguagem própria, repleta de códigos e termos típicos. Desta forma, todo usuário ativo, de uma maneira ou de outra, acaba compreendendo o conjunto da rede e os termos que determinam seu

² Contração das palavras do inglês costume (roupa) + play (brincar), é o termo usado para designar as fantasias de personagens (seja de mangás, animes ou games) usadas por fãs.

conteúdo e funcionamento. As expressões ultrapassam o contexto cibernético e representam um fator concreto da globalização: a comunicação virtual introduz um conceito de descentralização da informação e do poder de comunicar.

É interessante ressaltar também que, segundo Fontes (2001, p.56),

[...] além da incorporação de novos signos semióticos, vem ocorrendo uma revolução na forma como esses elementos circulam: o meio digital tem servido de mediação para trocas entre diversos setores da sociedade contemporânea, ocupando um lugar de destaque na condução e organização de um grande número de atividades humanas.

É notável que, desde o surgimento da comunicação mediada por computador, uma grande quantidade de ferramentas comunicacionais e programas de computador que permitem trocas de mensagens tanto de forma síncrona como assíncrona vem-se desenvolvendo em escala crescente. Hoje em dia, e-mails, fóruns, blogs, etc, permeiam o nosso cotidiano.

Além desta adaptação tecnológica, também é perceptível o surgimento de uma linguagem própria da internet, o dito *internetês*. Repleta de abreviações e sinais gráficos (*smiles* e *emoticons*), Esta sempre nova linguagem renova-se a cada momento, seguindo o ritmo dinâmico e frenético da comunicação virtual.

No ambiente virtual, então, a linguagem sofre um processo de apropriação, de acordo com a comunidade na qual está inserida no momento, caracterizando-se assim como o que Carvalho (1973) denominou “linguagens especiais”.

Segundo Carvalho (1973), a linguagem comum é o meio de comunicação de um grupo social, o referencial para os usuários de um idioma, estabelecendo-se como código de comunicação de um povo. E as linguagens especiais são chamadas assim porque, em princípio, são usadas apenas por uma parte da comunidade linguística, apesar de poderem, posteriormente, ser utilizadas com frequência pelos demais componentes dessa comunidade.

De acordo com Galli (2005), a linguagem da Internet constrói-se, a partir da língua comum, adaptando vocábulos e, em grande parte, por meio de empréstimos da língua inglesa. Desta maneira, criam-se neologismos, em virtude das necessidades de comunicação da sociedade ou de um novo contexto social.

Tal fenômeno pode ser comumente apreciado em comunidades virtuais com contextos específicos, as quais adaptam palavras, expressões e até mesmo grafismos de acordo com seu contexto, deixando assim, marcas identitárias. Essas marcas, por sua vez, refletem ideologias e ajudam a construir o sujeito do discurso, além de serem capazes de revelar traços referentes às relações de poder e representações existentes no interior de tais grupos.

3. Sobre representações de gênero

Conceituar gênero constitui uma tarefa ingrata, porque a palavra denota diversos significados. Surgido com a luta feminista contemporânea, o conceito de gênero vai além de uma simples disputa binária entre homem e mulher. Segundo Haraway, podemos definir gênero como “um sistema de relações sociais, simbólicas e psíquicas no qual homens e mulheres estão diferentemente alocados” (2004, p.235). Visto desta maneira, o conceito então significaria diferenças sociais percebidas entre os sexos. De Lauretis, por sua vez, define gênero como “a construção social de ‘mulher’ e ‘homem’ e a produção semiótica da subjetividade” (apud HARAWAY, 2004, p.233). Apesar das diferenciações entre autores, os pressupostos sobre gênero permitiram especialmente “teorizar com mais destreza as complexas e fluidas relações e tecnologias de poder” (LIMA COSTA, 1998, p.134).

Para se fazer uma análise representativa de gênero e identidade, é preciso entender o sujeito como de natureza pós-moderna, isto é, fragmentado, “conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente” (HALL, 2005, p.12). Este sujeito construído histórica e socialmente não é gerado espontaneamente, mas é “uma consequência de certos discursos regidos por regras, os quais governam a invocação inteligível da identidade” (BUTLER, 2008, p.209). Em outras palavras, cada sujeito é fruto de uma série de regras que o significam, o restringem e o adequam à sua sociedade. E é somente na constatação desta repetição que pode haver subversão.

Se as regras que governam a significação não só restringem, mas permitem a afirmação de campos alternativos de inteligibilidade cultural, *i.e.*, novas possibilidades de gênero que contestem os códigos rígidos dos binarismos hierárquicos, então é somente no interior das práticas de significação repetitiva que se torna possível a subversão da identidade (BUTLER, 2008, p.209).

É nesse sentido de regras, disfarçadas como universalidade normativa, que muitas das relações de poder, mesmo que sutilmente, se revelam: desde a domesticação da mulher até o imaginário obrigatório da coerência heterossexual. A reiteração dessa ideologia perpetua a condição sexista, reproduzindo a realidade estanque do feminino dominado e impotente.

4. O Big Brother Cosplay Brasil

O Big Brother Cosplay Brasil (BBCB) é um RPG³ de fórum baseado no programa *Big Brother Brasil*. Com o sucesso do BBB original da TV, em 2004, um dos moderadores do fórum Cosplay Brasil,

³ Do inglês *role playing game* - numa tradução livre, “jogo de interpretação de personagens” - é um jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso da narrativa se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os participantes podem improvisar livremente.

teve a ideia de fazer uma versão *online* do programa, recheada com elementos de animes⁴ e mangás⁵. Até o momento já houve quatro edições da atividade.

A versão *online* do programa busca simular o mais fielmente possível os moldes do programa original, contando desde uma versão virtual da casa, com mapa especificando todos os cômodos e suas respectivas descrições, até moderadores que encarnam os apresentadores, possibilitando a interação entre os *brothers* e o meio externo, além de comandarem as atividades dentro da casa.

No BBCB, oito participantes são escolhidos mediante votação no próprio fórum, estabelecendo um limite mínimo de requerimentos para poder votar. Estes requerimentos variam de edição em edição, indo desde um número mínimo de postagens no fórum até o tempo de registro no mesmo. Os candidatos ainda têm direito a fazer uma apresentação que equivale a uma campanha para arrecadar votos.

Os eleitos, então, são colocados para postar no tópico específico do jogo onde só os participantes e os organizadores podem se manifestar. Todos os outros membros do fórum, por sua vez, assumem o papel da audiência, pois a visualização do tópico é livre para todos.

Ao jogador é apresentado o ambiente equivalente a uma casa – na última edição, uma cópia fiel da casa utilizada no programa de televisão - a qual os participantes devem usar como referência para as postagens. O jogo, que se apresenta como uma mistura de drama mexicano com superpoderes de mangás, conta com a total criatividade dos participantes, que interagem entre si criando, assim, essa atmosfera. O BBCB tem duração total de oito semanas, e a cada sete dias ocorrem eventos semelhantes aos do programa original, como as eliminações, provas de líder e de anjo as provas são, porém, baseadas em sorte, procura de coisas no fórum ou convite a pessoas (outros usuários registrados que não estão participando ativamente da atividade) para assistirem ao jogo.

Uma série de regras em relação à postagem deve ser observada durante a participação no jogo, sendo elas: a) o participante deve postar obrigatoriamente uma vez por dia no mínimo, salvo exceções como o domingo que é considerado dia livre e/ou problemas pessoais que devem ser relatados a um dos organizadores. É permitido postar mais de uma vez por dia; b) só será possível postar novamente quando a metade dos participantes comentar logo em seguida; c) todo post deve conter fatos e interação com um ou mais *brothers*; d) *double post*, *one-liners* e *flood* são terminantemente proibidos; e) todos os participantes devem seguir rigorosamente as instruções passadas pelos apresentadores. No momento em que os apresentadores postarem para se comunicar com os *brothers*, os *posts* seguintes podem ser usados para fazer perguntas e tirar dúvidas, além de se comunicar com o meio externo (como os participantes originais fazem, ao mandar beijos para a família, por exemplo).

Além disso, a utilização de avatares também deve se adequar às normas do jogo: os participantes devem utilizar o avatar original disponibilizado, uma espécie de caricatura de cada jogador ao estilo mangá, caracterizando assim o seu personagem.

4 Anime (ou anime) é o nome usado para se referir a qualquer produto de animação produzido no Japão.

5 Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa.

Conforme especificado nas regras, para o bom andamento da atividade, os participantes devem incluir seus colegas jogadores nas postagens, nunca postando somente com uma pessoa. Ao fazer isso, cada participante empresta sua voz aos demais, fragmentando cada vez mais a identidade do personagem. O importante é manter a continuidade de tais postagens, simulando um diálogo contínuo, como se os participantes realmente estivessem confinados em um mesmo local.

A análise dos diálogos oriundos dessa interação e os conflitos de vozes quando observados sob a ótica das representações de gênero compõe um campo rico e cheio de detalhes, como apresentarei a seguir.

5. Análise

O *corpus* desta pesquisa foi constituído de recortes de comunicação digital oriundos das interações ocorridas durante a quarta edição do BBCB, realizada no segundo semestre de 2008. Os participantes estão identificados com a letra M para masculino e F para feminino, e com numerais (1, 2, 3, etc), para diferenciar garotos e garotas entre si.

A análise realizada no *corpus* procurou identificar marcas de relações de gênero e poder, manifestas nas diversas vozes que cada personagem/jogador assumiu no decorrer de toda a atividade. Porém, primeiramente, explicarei como ocorre a construção dos diálogos e interações.

Essas interações, construídas de maneira peculiar, onde um mesmo jogador interpreta vários personagens⁶ ao mesmo tempo, possibilitam uma comunicação dinâmica e num primeiro momento caótica. Cada personagem em questão é um simulacro da pessoa real, porém idealizada e fantasiada ao estilo dos heróis japoneses. Além disso, expressões e *emoticons* familiares à comunidade cosplayer são bastante empregadas. O recorte (1) exemplifica e esclarece o previamente mencionado:

Recorte (1):

por **M1** em Sáb Set 27, 2008 3:45:23

M2: Alguém pode me explicar o que está acontecendo?

M3: Acho que é fácil, chefe... tem uma F2 e um clone dela ali o_o

M1: Normal isso, não se preocupem... às vezes são 3 diferentes, mas não é nada demais.

M3: Nada demais? A gurria se multiplicou e nem é Kage Bunshin!

No recorte acima, o jogador M1, além de comandar as ações de seu próprio personagem, dá voz também aos personagens M2 e M3. Além disso, faz uso de *emoticons* para representar expressões faciais

⁶ Convencionei chamar “jogador” o participante real, que dá a voz; e “personagem”, o simulacro representado no campo virtual.

e afetividade entre interlocutores, auxiliando assim a construção de significações na comunicação digital. O uso dessa ferramenta configura uma alternativa de comunicação informal e lúdica, conferindo características atrativas para a interação.

Outro elemento pertinente no recorte (1) é o uso da expressão *Kage Bunshin*⁷, uma apropriação do universo dos mangás. Seu sentido é perfeitamente compreendido pelos membros dessa comunidade, entretanto é estranho para as pessoas alheias a este grupo social. Expressões como esta permeiam vários diálogos encontrados no BBCB, o que torna boa parte de suas significações incompreensíveis para aqueles que desconhecem o código.

Dando segmento, a análise foi dividida em dois grandes blocos: a) *performance*, que engloba as ações realizadas e as tarefas desempenhadas pelos personagens dentro da casa virtual; e b) *representação*, que trata da maneira como masculino e feminino representam o sexo oposto quando incumbidos de dar-lhe voz ativa.

5.1 Quanto à performance

No BBCB a história a ser contada pelos participantes é inteiramente livre, estando presa somente à sua capacidade criativa. Por inúmeras vezes é possível verificar elementos relativos ao imaginário da cultura pop japonesa – como a apropriação de personagens e poderes de games e animes. Entretanto, por trás de todo o aspecto lúdico, identificam-se elementos relativos às relações de poder, na maneira como o jogo foi conduzido por seus participantes.

Foi perceptível num primeiro momento uma divisão sexista em relação às postagens: mulheres só interagiam com mulheres, enquanto homens interagiam somente com outros homens. Somente após alguns dias de jogo as postagens tornaram-se mistas, entretanto, a partir daí começaram a se fazer visivelmente presentes certas estigmatizações de papéis sociais. Entende-se por estigma uma imagem caracterizada e fossilizada de um determinado indivíduo ou grupo, marcado por uma série de fatores que remetem a uma relação de pertencimento a uma determinada classe, raça, cultura ou gênero. O recorte (2) apresenta um exemplo do estigmatização:

Recorte (2):

por **M2** em Ter Set 09, 2008 0:54:27

M2 se dirige até a cozinha com M3 e M1 e se esquece completamente da armadura...

Na cozinha ele começa a mexer nos armários e nas gavetas e grita!

⁷ *Kage Bunshin no jutsu* (em português, *técnica dos Clones de sombra*) é uma técnica do universo do mangá Naruto que consiste em criar cópias da pessoa que a usa.

M2 diz: - *F1aaaaaaaaa, o que você vai fazer de bom para comeremos?!?*

F1 diz: - *Ainda não sei. O que tem na dispensa de bom?????*

M2 estava envolvido em outra atividade com M3 e M1, quando, na história, estes sentem fome. Neste momento, ele traz para o jogo F1, para esta dar-lhes de comer. Cozinhar é uma atividade comumente relacionada às mulheres, um mito associado à feminilidade, e mesmo o BBCB sendo uma atividade ficcional, situação em que o “cozinheiro” não necessariamente precisaria ter aptidões culinárias reais, M2 prefere delegar esta tarefa a uma mulher. A maneira como o faz, mais como uma imposição do que um questionamento (“o que *vai fazer*”) e a resposta positiva que obtém, sem contestação, revelam marcas veladas do perpetuado estereótipo domesticado da mulher, relacionado ao lar e ao dever de cuidar da família.

Entretanto, essa determinação de papéis sociais estigmatizados não parte unilateralmente da parcela masculina. As próprias mulheres contribuem para a mesma, como se verifica no recorte (3).

Recorte (3):

por **F1** em Qui Set 11, 2008 19:45:46

F1: Bom, eu tentei. Vou fazer o almoço, Pan varre a casa para mim?

F2: Okey

Aqui F1 assume o papel de cozinheira, previamente imposto, e designa para F2, que aceita, sem contestação, outra tarefa considerada feminina: varrer a casa. Mesmo tais atividades sendo irrelevantes para o desenvolvimento do jogo, elas não deixam de ser marcadas, e frequentemente são citadas e associadas às mulheres da casa do BBCB.

Apesar das postagens mistas, foi observado que, mesmo de maneira mais sutil, a divisão entre sexos continuava a existir, de maneira que, mesmo incluindo seus colegas do sexo oposto na história, estes eram considerados meros figurantes em relação à ação central, como podemos ver no recorte (4):

Recorte (4):

por **M4** em Ter Set 16, 2008 20:41:55

M4 - M1, temos que fazer algo!

M1 - Sim, temos... mas o quê?

M4 - Você não tem nada nessa bolsa que possa servir pra essa ocasião?

M1 - Deixe-me ver...

M1 abre sua bolsa e fica procurando algo que os possa ajudar.

M1 - É, cara... não tem nada que possa nos ser útil aqui.

As coisas continuavam a tremer. As garotas que antes estavam escondidas debaixo da cama correram para fora da casa, com medo de que tudo viesse a baixo.

F2 - Chefis, o que tá acontecendo?

M4 - Isso é resultado de uma brincadeirinha do M1.

Neste exemplo, enquanto a ação ocorre envolvendo M4 e M1, as mulheres da casa somente observam e assumem o papel de vítimas, a espera de alguém que as socorra. Sendo esta uma competição, podemos entender essa divisão como uma estratégia para se eliminar oponentes e destacar a si mesmo e a seus aliados.

Além disso, F2 refere-se à M4, como “chefis”, evidenciando uma posição hierárquica mais elevada que a sua. Este tratamento repete-se por inúmeras vezes, e não pareceu estar ligado à liderança da casa virtual.

Outro fator que se mostrou interessante foi a sequência de postagens. Verificou-se que participantes do mesmo sexo tendiam a fazer postagens sequenciais, continuando o mesmo assunto tratado por outro jogador do mesmo sexo em um post anterior. A quebra nessas sequências, normalmente, significava uma guinada na história do jogo, puxando a atenção para o grupo que até então configurava os coadjuvantes.

Podemos, enfim, concluir em relação à performance dos personagens que, apesar da liberdade de assuntos a serem tratados/ atividades a serem realizadas, por mais fantásticas que pudessem ser, em muitos casos mitos já cristalizados foram reproduzidos. Tal qual os heróis dos quadrinhos japoneses, a parcela masculina ficou responsável pela ação, enquanto a feminina assumia um papel secundário, de suporte a seus heróis.

5.2 Quanto à representação

Seguindo a proposta da atividade, de que cada jogador deve incluir os personagens dos demais jogadores em sua postagem, múltiplas vozes e representações acabam se sobrepondo. Essas representações, entretanto, acabam por vezes tornando-se exemplos de exageros e estereótipos.

Assim, dando sequência à análise sugerida neste estudo, nesta parte apresentam-se recortes em que se manifestam representações de masculinos e femininos, na voz de mulheres e de homens, respectivamente.

Recorte (5):

por F2 chan ^.^ em Dom Out 26, 2008 14:44:30

F1: vamos invadir o quarto do líder *-*

F2: Isso, vamos invadir *-*

F1: Como assim invadir F2...quem ganhou a liderança foi você...o_o”

F2: ...

F2: Você não ouviu a Anne falando....o.Õ????

F2: ...

M3: F2...??????

F2: EU GANHEI A LIDERANÇAAAAAAAAA *-----*

No recorte (7) verifica-se um uso demasiado de signos gráficos, principalmente na fala das personagens femininas. Na comunidade do CB a utilização de *emoticons* é comum para ambos os sexos, mas identificou-se uma utilização maior desses recursos quando jogadores do sexo masculino interpretavam as personagens femininas; observou-se ainda que a versão exagerada desses *emoticons* parecia exclusiva para representações femininas— como se pode ver no caso da última fala de F2 no recorte (7).

Outro ponto relevante na busca pela representação do feminino é a quantidade de vezes que termos maternais como *filhote*, e *nenê* aparecem associados às falas das personagens mulheres, normalmente referindo-se aos outros participantes ou a personagens externos citados. A preocupação com o bem estar alheio, juntamente com uma carga afetiva, permeia o discurso das mulheres, assim como se espera do papel social da mãe.

Conclusão

O BBCB, com todas as suas peculiaridades, configura um rico campo de pesquisa em se tratando de formas de interatividade e uso de linguagens da internet. Além disso, mostrou-se relevante em relação à pesquisa sobre gênero e representação.

Apesar de a internet ser aclamada como um campo revolucionário e compor um cenário aberto à mudanças formais da língua, ideias cristalizadas parecem perpetuar sua existência. Mesmo os participantes da pesquisa se mostrando como hábeis tecelões de histórias, brincando e misturando línguas, ilustrando graficamente suas falas e rompendo paradigmas de interação, para eles a questão do gênero permanece repleta de estereótipos, e os papéis sociais fossilizados pela sociedade encontram eco em seus discursos. Acredita-se ser relevante desmascarar o(s) mito(s), desnaturalizá-lo(s), desconstruir imagens preconceituosas e cristalizadas. Porém, aqui, a guerra dos sexos continua eterna.

Referências

BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

BUTLER, J. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

CARVALHO, J. G. H. de. **Teoria da Linguagem** - natureza do fenômeno linguístico e análise das línguas. Tomo I. Coimbra: Atlântica, 1973.

CASTELS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COSTA, S. R. Oralidade, escrita e novos gêneros (hiper)textuais na Internet. In: _____ COSTA, S. R. (Orgs.). **Leitura e Escrita de Adolescentes na Internet e na Escola**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 29-36.

DI FANTI, M.G.C. A linguagem em Bakhtin: pontos e pespontos. **Veredas** (UFJF), Juiz de Fora, v. 7, n. 1 e 2, p. 95-111, 2005.

FONTES, M. C. M. O Chat como Gênero Digital. **Symposium**, Recife, 2001.

GALLI, F. C. S. Linguagem da Internet: um meio de comunicação global. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Orgs.). **Hipertextos e Gêneros Digitais**: novas formas de construção do sentido. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 120-141.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

HARAWAY, D. (1991) 'Gênero' para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra. **Cadernos Pagu**, n. 22, p. 201-246, jan/jun. 2004.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

de LAURETIS, T. (1987) A tecnologia do gênero. In: BUARQUE DE HOLLANDA, H. (Org.). **Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-242.

LEMOS, A. (s/d). **As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço**. Disponível em: <<http://www.facom.yfba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>.

LIMA COSTA, C. O tráfico do gênero. **Cadernos Pagu**, n. 11, p.127-140, 1998.

NICHOLSON, L. (1999) Interpretando o gênero. **Revista Estudos Feministas**, v.8, n.2, p. 9-41, 2000.

RECUERO, R. **Redes sociais na Internet: Considerações iniciais**. Disponível em: <<http://bocc.unisinos.br/pag/recuero-raquel-redes-sociais-na-internet.pdf>>.

SATO, C. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP, 2007.