

**Aplicativos *Mobile*, Comunicação e Relacionamentos:
Construções e Vivências Identitárias em Mídias Geo-localizadoras**

***Applications Mobile, Communication and Relationships:
Construction and Identitary Experiences in Geolocators Medias***

Manuela do Corral VIEIRA¹
Lucas Gil Corrêa dos SANTOS²

Resumo

Este trabalho pretende avaliar parte das intencionalidades que levam os sujeitos a expressar facetas de suas subjetividades nos aplicativos de relacionamento Tinder, Grindr e Scruff - Os quais possuem semelhanças entre si, por serem mídias de comunicação geo-localizadoras; as influências que tais expressões exercem nos processos de comunicação e sociabilidade, bem como nas formas de relacionamento que se desenvolvem neste tipo de ferramentas; assim como a vivência da sexualidade dos mesmos no ambiente digital dos aplicativos de relacionamentos, por meio de pesquisa de campo e análise de conteúdo dos processos de fala de interlocutores selecionados destas plataformas de comunicação.

Palavras-chave: Cibercultura. Sexualidade. Performance de gênero. Identidade. Aplicativos de internet.

Abstract

This work intends to evaluate the intentions that lead the subject to express facets of their subjectivities in relationship applications Tinder, Grindr and Scruff - Which have similarities with each other, being geo-locator's communication medias; the influences that such expressions carry in the communication and sociability's processes, as well as the types of relationships that develop this type of tools; as well as the experience of sexuality in the digital environment relationships applications through field research and content analysis of selected interlocutors speech processes these communication platforms.

Keywords: Cyberculture. Sexuality. Performance gender. Identity. Internet applications.

¹ Doutora em Antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal do Pará (PPGA-UFPA). Professora Adjunta na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal do Pará na Graduação em Publicidade e Propaganda e Jornalismo (FACOM-UFPA) e no programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia (PPGCOM-UFPA).
E-mail: manuelacorralv@yahoo.com.br

² Graduando em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade da Amazônia (Unama). Bolsista PIBIC/CNPq. Integra o projeto de pesquisa "Consumo, Identidade e Amazônia: relações de sociabilidade e interação através da comunicação". E-mail: lucas.correiodossantos20@gmail.com

Introdução

A consolidação da comunicação virtual fez um *upload*³ em diversos aspectos da vida dos usuários da rede mundial de computadores, já que na era da cibercultura, conceitos como espaço, distância e tempo foram redimensionados. Pierre Lévy (2007) observa que “A universalização da cibercultura⁴ propaga a co-presença e a interação de quaisquer pontos do espaço físico, social ou informacional” (2007, p.47). Deste modo, a paisagem urbana deixou de ser o único local no qual ocorrem as interações entre as pessoas. Assim, o oceano de informações que circulam livremente no ciberespaço, segundo Lévy (2007), faz com que uma rede de relações entre os atores se forme.

Esta rede de relações, de acordo com Georg Simmel (1983) é chamada de sociabilidade e, por meio dela, as pessoas buscam pertencimento a determinados grupos sociais ou comunidades digitais, como acontece no ciberespaço, sobretudo nas redes sociais da internet, nas quais o pertencimento se dá através das interações e conexões estabelecidas, já que “A importância dessas interações está no fato de obrigar os indivíduos, que possuem aqueles instintos, interesses, etc., a formarem uma unidade – precisamente, uma sociedade” (SIMMEL. In: MORAES FILHO, 1983, p.166).

Além das redes sociais formadas a partir de interações face a face, há também as redes sociais da internet. Estas são formadas por processos de apropriação e uso do ambiente digital e também pelas interações através de trocas sociais entre os envolvidos, como afirma Raquel Recuero (2009). Nas redes sociais da internet, os atores moldam sua identidade nos perfis deste tipo de rede, em busca de determinado capital social, obtido tanto no online como no off-line. A mediação das interações entre os atores se expandiu dos computadores para as mídias móveis, como *smartphones*⁵ e *tablets*⁶, de acordo com André Lemos (2005), e redesenhou a paisagem urbana. “No que se refere à

³ Inserir um arquivo na internet de forma que ele possa ser acessado por várias pessoas e de diversos computadores.

⁴ Conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

⁵ Termo que significa “telefone inteligente”. É utilizado para designar uma nova linhagem de telefones celulares que possuem uma série de tecnologias integradas no mesmo aparelho.

⁶ Tipo de computador portátil, de tamanho pequeno, fina espessura e com tela sensível ao toque (*touchscreen*)

novas tecnologias em interface com o espaço público, a ideia de mobilidade é central para conhecer as novas características das cidades contemporâneas.” (LEMOS, 2005)

Nas mídias móveis, a variedade de aplicativos existentes, nos quais diversas redes sociais podem se formar, é bastante ampla, bem como o perfil do público-alvo de cada um. *Apps*⁷ de relacionamentos, como Tinder, Grindr e Scruff, são muito expressivos neste meio e se caracterizam pela ampla variedade de propostas direcionadas a diferentes públicos: sujeitos de várias idades e de todas as condições sexuais. Neste tipo de plataforma, surgida no fim da primeira década dos anos 2000, os usuários podem utilizar fotos de si e descrições de si em busca de determinado capital social.

Pode-se afirmar que um dos pilares destes tipos de aplicativos é o capital social, pois os atores sociais presentes nestas plataformas sempre esperam obter algum objetivo. Como salienta Pierre Bourdieu (1983), capital social são recursos individuais que os atores acumulam em suas redes de relações e que permanecem disponíveis nas mesmas. No caso dos atores sociais representados nos aplicativos de relacionamento, que é o foco deste estudo, o capital social esperado são relações: amizade, relações amorosas estáveis e relações passageiras, “de curtidão”.

Neste trabalho, procuramos avaliar parte das intencionalidades que levam os sujeitos a expressarem facetas de suas subjetividades, influenciando na construção identitária, nas formas de comunicação e na vivência da sexualidade no ambiente online. A escolha destes aplicativos deu-se em razão dos mesmos ganharem um crescente número de usuários em nível internacional e pela expressiva popularidade que possuem no Brasil, segundo dados que serão expostos adiante; bem como por semelhanças na construção do perfil de usuário e na operabilidade dos mesmos: Nas três ferramentas é necessário que os sujeitos disponibilizem fotografias e informações básicas sobre si - como altura, peso e preferências - para criar uma identidade nestes aplicativos; e operam segundo o uso de ferramentas geo-localizadoras, que fornecem a distância entre os sujeitos ali inseridos simbolicamente.

Foram selecionados três usuários de cada um dos aplicativos Tinder, Grindr e Scruff - nove interlocutores, que estavam cientes de que o conteúdo das trocas de

⁷ Abreviatura de Application, ou seja, aplicação. Aplicação essa que é instalada em dispositivos de comunicação.

mensagens seria usado no desenvolvida desta pesquisa. Esta quantidade foi determinada para aprofundar as análises, visto que a experiência observatória de campo passou por análises qualitativas em roteiro semi-estruturado. Todos os sujeitos estavam cientes do objetivo da pesquisa e os dados disponibilizados no quadro abaixo estão construídos a partir de nomes fictícios, a fim de preservar a identidade para efeitos de divulgação da pesquisa:

Quadro 1: Interlocutores

Usuário (a)	Idade	Preferências
Divertida	20 anos	Homens de corpos naturais
Volátil	22 anos	Mulheres magras e medidas pequenas
Audacioso	20 anos	Homens esbeltos, de barba e inteligentes
Manipulador	29 anos	Homens magros e de corpos definidos
Irreverente	19 anos	Homens magros
Tímido	20 anos	Homens de corpos definidos, que estudam
Convincente	21 anos	Homens engraçados, gordinhos e barbudos
Bem Humorado	19 anos	Homens mais velhos com senso de humor
Sei Lá	21 anos	Homens barbudos, um pouco altos

Fonte: Produção própria

A estrutura básica do roteiro foi preservada com a disposição dos eixos de análise na seguinte forma: Identidade, Comunicação (sociabilidade e relacionamentos) e Sexualidade. Conforme o desenvolvimento das entrevistas, o roteiro foi adaptado, de acordo com as respostas e posicionamentos dos interlocutores sobre os assuntos abordados. Parte da pesquisa de campo foi realizada com a criação de um perfil nos três aplicativos, visando-se a inserção como um usuário desta plataforma— prática que se configura como a parte etnográfica participante das ferramentas abordadas. Foi mantida certa linearidade no modo de apresentar o perfil através da escolha da mesma foto de rosto nos três aplicativos e, na descrição, o usuário foi identificado apenas como alguém que aprecia uma conversa leve e interessante e aberto a todo tipo de relacionamento.

Posteriormente, para melhor entendimento das opiniões dos interlocutores, de acordo com a preferência de navegabilidade deles, optou-se por estender as

interlocuções iniciadas em cada um destes aplicativos para as plataformas de comunicação Facebook⁸ e WhatsApp⁹, bem como pessoalmente; para avaliar os distintos posicionamentos e atuações dos sujeitos em relação aos questionamentos levantados. A partir da pesquisa qualitativa e análise de conteúdo das falas e fotos dos usuários selecionados, temos como objetivo analisar os seguintes eixos: identidade, comunicação e sexualidade, a fim de tomar conhecimento do que levou os sujeitos a expressarem certas facetas de suas identidades e a vivenciarem sua sexualidade no ciberespaço.

A pesquisa de campo durou dois meses: de Junho a Agosto de 2015, com homens e mulheres de classe média, na faixa etária dos 18 aos 30 anos, que trabalham e/ou estudam e vivem na Região Metropolitana de Belém (PA)¹⁰. Apesar da denominação de classe média, durante a pesquisa, não nos restringimos ao fator econômico dos indivíduos; já que, de acordo com Bordieu (1983, 2007), a percepção de classes sociais possui relação com fatores sociais, simbólicos e culturais, nos quais o indivíduo pode transitar por outros contextos além de ter acesso a um capital social considerado de outras classes sociais.

Na seção seguinte conheceremos de modo mais profundo cada um dos nove interlocutores e as intencionalidades que os levaram a utilizar estas ferramentas de sociabilidade.

Iniciar sessão

As identidades manifestadas na internet são tomadas como fontes de significações para os atores sociais ali inseridos, uma vez que representam a finalidade dos atos destes sujeitos, como afirma Manuel Castells (1996). As identidades dependem do contexto social na qual se originam e “Somente assumem tal condição quando e se os atores sociais as internalizam, construindo seu significado com base nessa internalização.” (CASTELLS, 2010, p.23).

⁸ Site de rede social lançado mundialmente em 04 de fevereiro de 2004.

⁹ Aplicativo de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones.

¹⁰ Aglomeração urbana formada por pelos municípios de Belém, Ananindeua, Marituba, Benevides, Santa Isabel do Pará, Santa Bárbara do Pará e Castanhal.

O aplicativo Tinder, criado em Setembro de 2012 por um grupo de estudantes da Universidade do Sul da Califórnia, promove apresentações entre pessoas que possuam perfil na plataforma. A popularidade do Tinder é grande entre os usuários de tais ferramentas de interação: no mundo, 100 milhões de pessoas o utilizam, enquanto no Brasil, o número de usuários é de 10 milhões, segundo dados da companhia responsável pelo aplicativo, divulgados em entrevista ao Portal de notícias Uol, em abril de 2014. O aplicativo é voltado a todo tipo de público - homens e mulheres heterossexuais, bissexuais ou homossexuais, que fazem diferentes apropriações e usos desta plataforma digital. Um dos fundadores do Tinder, Justin Mateen, falou sobre esta apropriação feita pelos usuários na mesma entrevista:

Essencialmente, promovemos uma apresentação entre duas pessoas. É comum que as pessoas usem para achar parceiros. No entanto, pode ser para um relacionamento amoroso, amizade ou para fazer negócios. São os usuários que definem como usar a ferramenta.

Nesta ferramenta, a sociabilidade é estabelecida através da conversação em rede e dos impactos advindos desta apropriação. Para Raquel Recuero (2009), as linguagens e contextos destas conversações são constituidores de identidades e performances dos sujeitos no ambiente online, uma vez que “[...] é um tipo de comunicação que privilegia o anonimato, em detrimento da identificação” (RECUERO, 2009, p.3). Deste modo, usuários expressam parte da identidade digital por meio do uso de expressões de linguagem, que podem adquirir diferentes significados de acordo com o contexto na qual estas interações são geradas, conforme os estudos de Recuero (2012). Assim, se alguém deseja entrar em um relacionamento homo ou hétero, ou ambos ao mesmo tempo, acabará se deparando e fazendo uso desses códigos de interação social.

O Grindr surgiu em Março de 2009, na cidade de Los Angeles, criado pelo israelense Joel Simkhai. O aplicativo foi o pioneiro na sociabilidade virtual entre homens que fazem parte da comunidade LGBT¹¹. É o aplicativo de relacionamento mais popular entre homens homossexuais, com 4,5 milhões de usuários no mundo inteiro e 130 mil no Brasil, segundo dados de março de 2013, divulgados em entrevista concedida ao portal iG. Simkhail. Na mesma entrevista, contou o que o levou a criar o

¹¹ É a sigla “Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transgêneros”. É um movimento que luta pelos direitos dos membros e contra a homofobia.

app: “Como gay, sempre foi um desafio conhecer outros homens. Você olha para alguém e deduz se é gay ou não, mas nunca tem certeza. Procurei uma solução para saber quem era semelhante a mim ao meu redor, utilizando o celular”. A partir da fala de Simkhail, é possível traçar uma relação com os estudos de Simmel (1983), que afirma que os conteúdos são canais pelos quais os sujeitos podem manifestar afinidades e, ao compartilhá-los com outros, podem constituir conexões. Logo, aplicativos como o Grindr possibilitam a sociação entre os usuários e maiores chances dos atores sociais terem conhecimentos com os quais as interações são iniciadas, através dos conteúdos disponibilizados nestas ferramentas digitais e nas interações entre os usuários:

São fatores de sociação apenas quando transformam o mero agregado de indivíduos isolados em formas específicas e ser com e para um outro – formas que estão agrupadas sob o conceito geral de interação. (SIMMEL, In: MORAES FILHO, 1983, p.166)

Os principais interesses sociais dos sujeitos inseridos no Grindr, identificados por meio das falas dos interlocutores desta pesquisa, são diversos tipos de relacionamentos entre homens – seja amizade, relações casuais ou relações sérias. Entretanto, os usuários deste aplicativo não são apenas homossexuais; alguns se declaram bissexuais ou com “tendências” a este comportamento, assim, constroem diversas performances para alcançar seus interesses.

O aplicativo Scruff, também voltado aos homossexuais, foi criado em 2010 pelos norte-americanos Johnny Scruff e Jason Marchant. Segundo a desenvolvedora do aplicativo, em 2013, o número de usuários já chegava a 5,5 milhões em nível mundial. No Brasil, o número chega a 500 mil. Em entrevista publicada no portal G1, em Novembro de 2013, Marchant comentou sobre a importância do Brasil para o crescimento do Scruff: “Os usuários nos Brasil ajudaram a traduzir o aplicativo para o português desde o lançamento e temos tido uma forte presença no país desde então”. Quais poderiam ser as hipóteses que levariam estes aplicativos a serem populares nos grandes centros? Possibilidade de encontros? Ou os constantes desencontros?

É possível associar esta pluralidade aos estudos da filósofa Judith Butler (2004) acerca das identidades diversas, já que, para ela, os sujeitos não são formados apenas por um único “eu”; pelo contrário, é um ser diverso que, por meio da construção de performances vivencia diversas facetas de sua identidade mediante a interação e

reconhecimento com um “semelhante”. Deste modo, os atores presentes no Scruff constroem suas performances e podem transitar por diversas comunidades do aplicativo repetidamente, de modo alternado ou simultâneo, haja vista o objetivo, o contexto e o sujeito com o qual ocorre a interlocução:

Se eu tiver qualquer agência, é possível pelo fato que eu sou constituído por um mundo social que nunca escolhi. Que minha agência é trazida pelo paradoxo não significa que ela é impossível. Isso apenas significa que seu paradoxo é a condição de sua possibilidade. (BUTLER, 2004, p.3)

Uma característica em comum entre estes aplicativos é a utilização da geolocalização, possibilitada por meio do sistema de GPS (*Global Positioning System*¹²), também presente em *smartphones* e *tablets*. Desta forma, as novas formas de sociabilidade, advindas com os aplicativos de relacionamento, dialogam de modo muito próximo com as heterotopias estudadas por Michel Foucault (1984). Uma vez que o filósofo francês não pensou nas heterotopias no contexto da cibercultura, faremos uma análise em perspectiva deste apontamento foucaultiano com os aplicativos de relacionamentos aqui abordados, já que parte dos sujeitos que utilizam tais ferramentas de sociabilidade, por vezes, pretendem expressar certos comportamentos considerados indesejados diante da família, amigos e da sociedade como um todo.

Ao dar vazão a certos comportamentos no ambiente virtual é possível perceber como os sujeitos possuem diversas facetas expressas por meio de distintas performances. Segundo Butler (2003), performances apontam sexo, gênero e orientação sexual como construções sociais, através do discurso e comportamento, que se tornam passíveis de diversas expressões de acordo com diferentes sociedades e culturas. Manuela Vieira (2013) destaca que “as práticas de performance podem ser percebidas pelos gestos, posições corporais, cenários etc.” (2013, p.142). A partir desta constatação de Vieira (2013), é possível relacionar os estudos da pesquisadora com os trabalhos de Marcell Mauss (1974), ao observar como os interlocutores fazem uso de seus corpos e comportamentos como instrumentos na busca de alcançar sucesso no que objetivam.

¹² Significa “Sistema de Posicionamento Global”. É um sistema de navegação por satélite que envia informações sobre a posição de algo ou alguém. Através deste sistema, é possível saber a localização de si mesmo em determinados pontos da cidade, onde se encontram certos locais e a distância entre si, calculada em metros e quilômetros.

Edite seu perfil

Segundo Hall (1992), a identidade é construída na interação com o outro e com a sociedade através de trocas de valores, símbolos e significados, na qual há colaboração e interferência mútuas na formação das identidades individuais e coletivas:

[...] a identidade é formada na "interação" entre o eu e a sociedade. O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o "eu real", mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais "exteriores" e as identidades que esses mundos oferecem. (HALL, 1992, p.11)

Logo, a figura do “eu” de cada um é fluida e em constante descentramento. Tal fluidez da identidade implica em uma fragmentação deste “eu” que, segundo Sherry Turkle (1997), proporciona novas experiências relacionadas à identidade e fragmentação da mesma. Os fragmentos desta identidade – que se torna múltipla - compõem as diversas facetas da subjetividade dos atores na cibersociedade, conforme Turkle (1997), as quais podem ser, no ambiente online, um reforço da identidade expressa no off-line, conforme salienta Paulo Serra (2006).

Ao ser indagado sobre qual faceta identitária expressa no Tinder, Audacioso relatou pretender se mostrar exatamente como se enxerga no ambiente off-line: alguém que está inserido no ambiente do aplicativo apenas para conhecer pessoas legais e fazer novas amizades. O fim desta fala de Audacioso vai ao encontro do que Serra (2006) afirma ser uma das tendências encontradas no ambiente digital: o do reforço das identidades off-line. Nestas facetas da subjetividade expressas na *web*, Serra (2006) pondera o objetivo mais importante entre elas: a amizade, que extrapola identidades relacionadas a sexo, gênero e etnia (p.27).

Ao contrário de Audacioso, que busca reforçar determinada faceta de sua subjetividade, Volátil não é, no off-line, o que afirma parecer ser no ambiente digital. Volátil se define como alguém humilde, divertido e caseiro. Entretanto, descreve a identidade construída no Tinder de modo totalmente oposto, por meio das fotos disponibilizadas no perfil, nas quais aparece perto de carros, mostrando o corpo, ou vestindo roupas caras. A fala de Volátil nos permite traçar um paralelo com o “jogo da

identidade” abordado por Serra (2006), que se trata do oposto do reforço das identidades off-line na *web*, no qual é possível

Desconstruir no seu todo a noção de autenticidade, particularmente na medida em que ela envolve a fixação da realidade das identidades através da sua corporalização (uma manobra que é fundamental a essencialismos como o racismo e o sexismo).” (SERRA, 2006, p.16)

Serra (2006) considera o ciberespaço como um ambiente de (des)construção das diversas facetas da subjetividade expressas no ambiente digital. Ao possuir relação intrínseca com fotos e uso do corpo a construção identitária é algo performático já que, segundo Butler (2004), se tratam de comportamentos variáveis de acordo com o contexto, o momento e os sujeitos. É possível reconhecer exemplos de performance na troca das fotos do perfil de Convincente no Scruff. O estudante declarou que experimentou alternar fotos de si que mostravam o rosto e outras que focavam outras partes do corpo:

Uma coisa que eu percebi é que quando era a foto do meu corpo, quase todos os que vinham falar comigo eram exclusivamente fotos de corpo em seus perfis e, quando era foto de rosto, os que tinham foto de rosto vinham falar. Os que tinham foto de rosto eram mais tranquilos. Eram menos inconvenientes com relação a sexo.

Por meio da fala de Convincente é possível analisar que o compartilhamento de conteúdos é capaz de gerar laços de sociabilidade, conforme aponta Simmel (1983). Alguns dos sujeitos encontrados pelo interlocutor ocultam seus rostos e buscam chamar atenção por seus corpos, pois, segundo Luiz Felipe Zago (2013), além de revelar a identidade, os rostos expõem a homossexualidade dos indivíduos aos demais usuários das plataformas virtuais, ao passo que os corpos não só ocultam a identidade, como também afirmam uma identidade heterossexual dos usuários, no que Zago (2013) afirma ser o cerne da biossociabilidade gay online.

It's a match¹³

Como foi possível perceber pelas falas dos interlocutores, o modo como se portavam nas fotos apresentadas foi decisivo na construção de determinada faceta da comunicação e da subjetividade de cada um. Vale ressaltar que a performance, segundo Vieira (2013), “se configura como a demonstração do comportamento que o sujeito possui naquele determinado momento, no que diz, no que faz ou no que ostenta socialmente”. Assim analisaremos as performances dos interlocutores, no que se refere à sociabilidade que, para melhor observação, foi subdividida em sentimentos e relacionamentos vivenciados pelos sujeitos.

Bem Humorado garantiu ter preferência por se comunicar e iniciar relacionamentos no ambiente digital com outros sujeitos pela praticidade em iniciar e, conseqüentemente, terminar relações, ao ser perguntado sobre o porquê decidiu aderir ao Scruff. Após uma pausa, na qual pareceu refletir acerca do que havia dito, complementou com a seguinte fala: “É mais fácil vivenciar (os relacionamentos) no virtual do que no real” A fala do estudante é um exemplo das “relações em rede”, que é como Bauman (2004) define certas relações iniciadas e mantidas no cibercerpaço, nas quais os indivíduos preferem interagir e se relacionar por plataformas virtuais pela praticidade em se “conectar” e “desconectar” destas relações, que acabaram por substituir os modos tradicionais de interação entre os sujeitos que aderem a tais ferramentas.

Vale ressaltar que não é intenção desta pesquisa afirmar que todos os relacionamentos provenientes da internet se encaixam neste padrão descrito por Bauman (2004). Em alguns casos, estes apontamentos podem ser analisados, como no exemplo de Manipulador, que, em um tom aparentemente indiferente, declarou crer que “relacionamentos de bolso”, apontados por Bauman (2004), sejam o máximo que possa acontecer em um aplicativo de relacionamento: “Relacionamentos não creio que rolem, mas nada que um ‘CA¹⁴’, um ‘corpo amigo’ não resolva.”. No entanto, o interlocutor

¹³ Expressão do aplicativo Tinder, que significa que dois perfis possuem interesse em sociabilizar entre si.

¹⁴ Expressão criada pelo interlocutor, que significa alguém com quem se possa manter relações sexuais fixas, sem envolvimento emocional ou compromisso estabelecido.

acrescentou em seguida: “se eu sentisse que algo poderia acontecer eu me retirava do *app* e agiria de uma outra forma para com tal pessoa”.

Ao relatar tal mudança, Manipulador exerce o que Butler (2004), em seus estudos sobre performance, aponta como o processo de negociação, o qual favorece aos indivíduos vivenciarem novas experiências, ao desconstruírem os mecanismos de identidades utilizados no ciberespaço. Manipulador objetivava ser visto como alguém que busca apenas sexo e, pouco depois, por meio de sua última fala, dá mostras de admitir que algo mais que relações descartáveis, na qual há apenas o envolvimento sexual, possa ocorrer.

Woof¹⁵

As provocações advindas com o trabalho de campo nos fizeram refletir acerca de alguns aspectos das vivências referentes à sexualidade destes sujeitos nos aplicativos de relacionamentos em questão nesta pesquisa. Richard Miskolci (2009) traz o conceito de “armário ampliado”, no qual o ciberespaço serve como um novo ambiente para a sociabilidade homoafetiva, possibilitando aos indivíduos tecer relações e reconhecer eventuais parceiros, ao mesmo tempo em que podem manter o “anonimato” no mundo off-line.

Tímido afirmou se considerar “fora do meio”, pois os locais frequentados por membros da comunidade LGBT se tratam de ambientes que não o agradam. Ora, se, anteriormente, o “meio” era associado a locais “destinados exclusivamente” à sociabilidade e consumo LGBT, hoje em dia, como afirma Miskolci (2009), a *web*, se tornou o “novo meio”. Nesta perspectiva, não há muitas diferenças entre estar ou não inserido “no meio” quando se trata das formas de sociabilizar no ciberespaço.

Miskolci (2009) propõe que, ao libertar os sujeitos das restrições do “armário tradicional”, a *web* tornou possível a expressão de desejos e o “convívio” com indivíduos em situações semelhantes, sem o risco de possíveis retaliações. Sobre isso, Convincente apontou que os aplicativos destinados ao público LGBT são um meio de aceitação da condição sexual, pois os sujeitos que compõem estas ferramentas têm a

¹⁵ Expressão própria do aplicativo Scruff. Significa que há interesse em iniciar interlocução com determinado usuário que chame atenção.

oportunidade de “conviver” livremente com seus semelhantes, proporcionada pela internet. Sei Lá corrobora esta afirmação de Miskolci (2009) ao afirmar que “é mais fácil se abrir com um estranho do que com alguém conhecido”.

Segundo Sedgwick (2007), o medo da opressão ao se assumir “diferente do comum”, no que se refere à homossexualidade existente onde há a predominância de padrões hétero-normativos faz com que haja o forjamento de uma identidade heterossexual. Esta por é praticado por Bem Humorado ao afirmar que deixa transparecer indícios de sua real condição sexual apenas em determinados ambientes como “O Oito¹⁶, a Unama e afins. Ambiente onde te aceitam. Diferentemente do local de trabalho. Se descobrirem, já era”. Como aponta Sedgwick (2007), “sair do armário”, não é uma escolha unicamente individual, e depende do interior de cada um, pois o Armário está ligado à questão de identidade e de gêneros. E, ao optar por “sair do armário”, os sujeitos podem vivenciar diversas alterações em suas relações sociais, como aponta a pesquisadora.

Tais mudanças nas relações sociais foram vivenciadas nas famílias de Convicente e de Irreverente. Convicente afirmou que, mesmo sentindo certa aceitação por parte dos pais, ainda há limitações da família em relação à sua condição sexual e o fator religioso foi decisivo para a mudança nos processos de sociabilidade envolvendo o jovem e os pais:

Hoje em dia eles aceitam com maior naturalidade. Eles não me pressionam a mudar, me apoiam no que acham certo. Mas têm lá suas limitações quanto a mim. Foi mais difícil pela parte da mamãe. Porque ela acredita que Deus vá me jogar no inferno por eu ser gay Por exemplo, eles não conversam comigo sobre os garotos que conheço ou fico, como os pais fazem com seus filhos héteros.

Assumir desejos fora do que é considerado predominante “revelam quão problemático no presente é o conceito mesmo de identidade gay, e também quão intensa é a resistência a ela e o quanto a autoridade sobre sua definição se distanciou da própria pessoa gay – ele ou ela” (SEDGWICK, 2007, p.38). Assim, entra em cena a importância das performances, estudadas por Butler (2004), em vários aspectos da vida online e off-

¹⁶ Bar amplamente frequentado por membros da comunidade LGBT na cidade de Belém.

line dos sujeitos, como formadoras de uma identidade, sociabilidade e comportamentos variantes conforme o contexto social e cultural nos quais estes estão inseridos.

Considerações finais

Este estudo se propôs analisar como os sujeitos constroem suas identidades e vivenciam aspectos de suas sexualidades no ambiente *on-line*, especificamente no contexto referente aos aplicativos de relacionamento, enormemente populares entre os indivíduos das mais diversas condições sexuais, que se encontram inseridos no ciberespaço.

A partir da coleta de dados feita na pesquisa de campo, foi possível avaliar alguns pontos acerca do uso destas ferramentas de sociabilidade. Os usuários do Tinder, Grindr e Scruff se apropriam destes espaços virtuais e os fazem territórios de práticas de sociabilidade iniciadas no online e, por vezes, fortalecidas no off-line. Deste modo, os aplicativos de relacionamento, assim como outras plataformas digitais, não posicionam em pontos opostos as esferas online e off-line, mas fazem uma convergência entre estas duas, de modo que ambas funcionem como complemento e extensão uma da outra.

A intenção de sociabilizar pode levar o indivíduo a se apropriar de diversas formas destas ferramentas de sociabilidade e de facetas de sua subjetividade. As apropriações feitas levam os usuários a redefinir espaços, assim como a “classificar” cada um dos aplicativos de relacionamento. Assim, o Tinder foi visto pelos interlocutores como uma plataforma para quem objetiva obter relacionamentos sérios, já o Grindr foi apontado pelos sujeitos como um *app* intermediário entre relações sérias e relações efêmeras, enquanto o Scruff foi encarado pelos mesmos como uma ferramenta na qual os atores buscam predominantemente relações casuais.

As classificações de cada uma destas plataformas interacionais possuem relações intrínsecas às identidades construídas pelos sujeitos e com os conteúdos disponibilizados em cada perfil. Além da tentativa de obter êxito em possíveis relacionamentos, os aplicativos em questão operam como uma extensão do sujeito no ambiente online, seja por receio da repressão social e do preconceito, seja no ambiente familiar ou de trabalho, bem como pelo temor da exposição identitária e de violência

sofrida por quem assume possuir uma condição sexual diferente da estabelecida em sociedade pelos padrões hétero-normativos.

Feitas tais considerações, é precioso ressaltar como o campo de estudo das construções e vivências da subjetividade e sexualidade é amplo e bastante frutífero do ponto de vista antropológico e comunicacional. Portanto este estudo não tem a intenção de esgotar o assunto, pois consideramos que diversas questões subjacentes à vivência da identidade na internet devem ser analisadas em profundidade, em mostras de que espaço e contexto implicam aspectos próprios às análises e as formas de interação do sujeito com sua subjetividade e com o Outro.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Trad.: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

BORDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

_____. **A distinção**: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Trad.: Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. Trad.: Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Editora Paz e Terra Ltda, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Outros espaços**. Estudos Avançados vol.27 nº 79 São Paulo 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 5. Ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.

LEMONS, André. **Cibercultura e mobilidade**: a era da conexão. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005. Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1465-1.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 6. Ed. Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2007.

MARCHANT, Jason. **Scruff, app de paquera para o público gay, chega ao Brasil**. In: Exame.com. 2013. Disponível em:

<<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/scruff-app-de-paquera-para-o-publico-gay-chega-ao-brasil>>. Acesso em: 04 out. 2015.

MATEEN, Justin. **Brasil tem 10 milhões de usuários do Tinder; criador explica sucesso do app**. In: Uol Notícias Tecnologia. 2014. São Paulo. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2014/04/23/brasil-tem-10-milhoes-de-usuarios-do-tinder-criador-explica-sucesso-do-app.htm>>. Acesso em: 03 out. 2015.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU, 1974.

MISKOLCI, Richard. **O armário ampliado - notas sobre sociabilidade na era da internet**. Gênero, Niterói: Núcleo Transdisciplinar de Estudos de Gênero – NUTEG, v. 9, n. 2, 2009.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

_____. **Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet**. Revista da Famecos, v. 1, n 38, 2009.

_____. **A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012.

SEDGWICK, Eve. **Epistemologia do armário**. Cad. Pagu. V. 1, n.28, 2007.

SERRA, Paulo. **On-line e off-line: concordâncias, oposições e complementaridades**. Universidade da Beira Interior. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/serra-paulo-on-line-off-line.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2015.

SIMMEL, Georg. In: MORAES FILHO, Evaristo. **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

SIMKHAI, Joel. **Joel Simkhai, criador do Grindr: "Sei que é complicado conhecer outros homens"**. In: Portal iG. 2013. São Paulo. Disponível em: <<http://igay.ig.com.br/2013-03-05/joel-simkhai-criador-do-grindr-sei-que-e-complicado-conhecer-outros-homens.html>>. Acesso em: 05 out. 2015.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã: a identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio

VIERA, Manuela. **Os jovens flâneurs.com: a construção e a liquidez da identidade no espaço das redes sociais da Internet**. Belém: UFPA, 2013. Tese (Doutorado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal do Pará, 2013.

ZAGO, Luiz Felipe. **Armários de vidro e corpos-sem-cabeça na biossociabilidade gay online**. Revista Interface, 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/icse/2013nahead/aop0513.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2015.