

Relacionamentos Em Tempos de *Tinder*¹

Bianca Cristina Silva de MORAES²

Sara Espírito Santo de PAULA³

Benedito Dielcio MOREIRA⁴

Universidade Federal de Mato Grosso, Mato Grosso, MT

Resumo

Este artigo analisa a funcionalidade do popular aplicativo de relacionamento *Tinder*, que promove relacionamentos afetivos e sexuais por meio do mapeamento de geolocalização dos usuários em rede. Reflete sobre como a cibercultura permitiu a remodelação de simples atividades até formas de relacionar afetivamente, analisa conforme o contexto a reconfiguração do amor na contemporaneidade e relaciona as relações que o aplicativo vende com o conceito de amor confluyente de Giddens.

Palavras-chave: cibercultura; *Tinder*; aplicativo; relacionamento.

Introdução

Este trabalho se propõe a discutir as relações afetivas ocorridas por meio da comunicação mediada pelos celulares e suas novas formas de possibilitar conexão entre usuários. Abordamos na primeira parte desse estudo o surgimento da internet, pois é necessário entender como é feita a apropriação e transformação da internet em um dos pilares da interação humana.

Segundo Levy (1999), o ciberespaço funciona como um espaço de interação aberto, dando lugar para várias práticas ciberculturais, vindo a ser o principal canal de comunicação. Contudo, para Lemos

As novas ferramentas de comunicação geram efetivamente novas formas de relacionamento social. A Cibercultura é recheada de novas maneiras de se relacionar com o outro e com o mundo. Não se trata, mais uma vez, de substituição de formas estabelecidas de relação social (face a face, telefone, correio, espaço público físico), mas do surgimento de novas relações mediadas. (2003, p. 17).

¹ Trabalho apresentado no DT 2 – Publicidade e Propaganda do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

² Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: moraescsbianca@gmail.com

³ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: saraespsanto@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT. E-mail: dielcio@hotmail.com

Na segunda parte deste estudo contextualizamos o aplicativo Tinder, discorremos sobre as suas características de funcionamento e peculiaridades e o desencadeamento de possíveis relações permitidas por meio do aplicativo. E também, a ligação desses relacionamentos com o conceito de amor romântico e o Amor Confluyente de Anthony Giddens.

Da funcionabilidade às possíveis relações

A internet surgiu em plena Guerra Fria. Criada com intuito militar, a internet seria uma das formas dos militares se comunicarem caso fossem atacados e os inimigos destruíssem os meios convencionais de comunicação. Na década de 90 houve a expansão da Internet. Para simplificar a navegação pela Internet, surgiram vários navegadores (browsers) como, por exemplo, o Internet Explorer da Microsoft. A partir de 2006 começou uma nova era na Internet, com o avanço das redes sociais. A primeira rede a ganhar a preferência dos brasileiros foi o Orkut.

Nós, pessoas comuns, somos hoje também produtores midiáticos. Por meio de aparelhos celulares e *tablets* compartilhamos nossos conteúdos, íntimos ou não. A internet é o espaço onde acontece essa produção de conteúdo e criatividade através de blogs, sites e redes sociais. Para Sibilia (2008, p.8), estamos “transformando a era da informação”. Através da internet os anônimos representam a imagem de si mesmos, se colocam a disposição das críticas e comentários do público.

Para Lemos (2009 p. 29), “com a atual fase dos computadores ubíquos, portáteis e móveis, estamos em meio a uma “mobilidade ampliada” que potencializa a dimensão física e informacional.” Isso culminou no crescimento do mercado digital de aplicativos voltados para os dispositivos móveis. Seja para paquerar, bater papo ou ajudar na localização, os aplicativos vêm ganhando popularidade. Aplicativo, ou simplesmente app, é um programa que adiciona novas funções ao celular. Eles podem ser comprados e baixados das lojas virtuais vinculadas ao sistema operacional do aparelho. As mais populares são App Store, para o sistema operacional da Apple (iOS), e Android Market, para Android, do Google. A loja do Google oferece cerca de 400 mil aplicativos e a da Apple, mais de 500 mil. Os aplicativos só são possíveis porque a mobilidade é decisiva para os dispositivos móveis. Sobre isso, argumenta Lemos:

Para a comunicação, a mobilidade é central já que comunicar é fazer mover signos, mensagens, informações, sendo toda mídia (dispositivos,

ambientes e processos) estratégias para transportar mensagens afetando nossa relação com o espaço e o tempo. (LEMOS, 2009, p. 29)

À vista disso, a era informacional do século XXI encontra na cultura da mobilidade o seu princípio básico: a mobilidade de pessoas, objetos, tecnologias e informação sem precedente (LEMOS, 2009). Deste modo, mobilidade então é sustentada por dimensões. São elas: a física (corpo/transporte), a informacional (acesso a informação com possibilidades de emissão e produção de conteúdo) e imaginária (subjéctiva) (LEMOS, 2009). Assim, para Vicentin (2008, p. 72) “[...] uma das proezas da mobilidade é articular comunicação e movimento.” Entretanto, apesar dessa característica a mobilidade provém também de algo fixo, estático, imóvel. Um exemplo disso é o sinal recebido para que haja conexão com a internet e o sinal da operadora do próprio celular. (VICENTIN, 2008). E, através desse sinal, utilizado pelas redes de telecomunicações, que torna-se palpável, então, o uso do celular para desenvolvimento de suas funções principais (ligação e SMS) como também para o entretenimento. Segundo, Campos Junior (2007) Entretenimento Móvel (celular/ tablet como objeto de entretenimento) é um termo comum no que se refere às atividades de compra de produtos de entretenimento através de download. Entre os itens adquiridos, podemos citar como exemplo jogos, conteúdo de mídia, ícones, toques personalizados, músicas (MP3), imagens, filmes e também aplicativos.

Cibercultura e a sociabilidade contemporânea

A contemporaneidade proporciona a reconfiguração de atividades, desde as mais básicas até as relações pessoais, dando espaço para surgir novas formas de comunicação que ultrapassam os padrões tradicionais dos últimos séculos, surgindo mediações comunicacionais inseridas no âmbito das relações sociais, porém sem se desligar dos princípios da sociabilidade da interação face-a-face.

A remodelação nas formas de interação entre sujeitos é apenas a comunicabilidade, tomando lugar no ciberespaço. Segundo Lippman, “em vez de trabalhar com a ideia de relacionamento entre homens e máquinas, considere pessoas com pessoas” (LIPPMAN, 1998). Apesar do telefone celular conectado à internet ser mediador e importante dispositivo para práticas interativas de comunicação, as pessoas são a base das relações; não há conexão e envolvimento se não há pessoas e suas subjetividades.

Para Bauman (2004), o celular proporciona aos sujeitos a ubiqüidade, criando um estado de permanente conexão entre indivíduos em movimentação, possibilitando uma

proximidade virtual que não exige contiguidade física, criando assim o que Munier (2004) nomeia como necessidade de sociabilidade.

Sobre as relações pessoais online, diz Lemos:

Muito se tem falado do anonimato e da ausência de referência física como um dos fatores principais dessas novas práticas sociais. Muito se tem falado também do perigo e da dificuldade em se estabelecer relações de confiança em formas midiáticas online. Obviamente que questões inéditas surgem comprovadas através de certo lastro empírico, mas as diferenças devem ser matizadas já que várias práticas guardam similitudes com as formas sociais e os papéis que desempenhamos no dia a dia fora da rede (LEMOS, 2003, p,6).

As relações amorosas passaram também pela remodelação proporcionada pela vivência da cibercultura, Segundo Lemos (2002), a rede passa a envolver os usuários e objetos em uma conexão generalizada, então, nada mais comum que surja assim “relações virtuais”. O relacionamento, a intimidade, gerado na conexão via internet é como Levy (1999, p.47) define: “‘desterritorializada’, isto é, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular.” São laços construídos no virtual, mas que refletem no real, gerando efeitos, sentimentos, reações concretas na vida real dos envolvidos, com características semelhantes às relações inteiramente presenciais. Com chat’s de relacionamento, sites específicos e agora aplicativos de relacionamento, é possível conectar-se em um mar de possibilidades românticas. O Tinder é um desses aplicativos que permite a conexão com outros usuários.

Tinder – uma maneira divertida de se conectar

O Tinder é um aplicativo gratuito que proporciona interação entre pessoas e está disponível para celulares com sistemas IOS e Android. Lançado no final de 2012, nos EUA, virou febre em meados de 2013: no Brasil possui 10 milhões de usuários. O aplicativo foi desenvolvido por Justin Mateen, Sean Red, Jonathan Badeen e Christopher Gulczynski e foi lançado primeiramente em universidades dos Estados Unidos.

Para se ter uma conta no Tinder é necessário ter uma conta no Facebook, pois o aplicativo puxa dados do Facebook, tais como nome, idade, parte em que você se descreve “Sobre”, suas últimas 06 fotos do perfil e gênero. Porém, são dados apenas

iniciais, já que é possível editar os dados, escolher outras fotos, mudar o gênero, etc. Escolhe-se as “Preferências de descoberta”, ou seja, como o usuário gostaria que as imagens sejam mostradas: homens e mulheres, mulheres ou só homens. O aplicativo localiza pessoas até uma distância de 161 km e com idade acima de 18 anos. É primeiramente um aplicativo para conectar pessoas residentes em regiões próximas, a partir do cruzamento de dados do Facebook.

O Tinder funciona basicamente como um jogo. As pessoas aparecem de acordo com as suas preferências, pode ver amigos em comum, páginas do Facebook que curtiram em comum, fotos, idade, localização geográfica e a última vez que o usuário entrou no aplicativo. Se um determinado perfil agradar, basta o usuário arrastar para o lado direito da tela; se não agradar, é só arrastar para o lado esquerdo; e se ambos gostarem um do outro aparece o “match”, ou seja, os dois usuários têm a chance de conversarem entre si. A grande adesão ao aplicativo se deve ao baixo número de perfis falsos, pois ao fazer download do aplicativo é solicitado que se faça um login no Facebook para que o aplicativo tenha acesso às informações pessoais; não é possível acessar o aplicativo sem uma conta no Facebook. Outro grande atrativo é a privacidade, pois se trata de uma grande vitrine virtual onde não há “rejeição”, pois ao dar “like” (curtir) em um determinado usuário, o mesmo apenas saberá da existência do “like” se o mesmo der “like” de volta, o que ocasionará o match (combinação), possibilitando que os usuários conversem entre si.

Novas funcionalidades vêm sendo criadas no aplicativo. A funcionalidade “Meus Momentos” permite que o usuário disponibilize fotos que poderão ser vistas pelas “matches” e serem curtidas, fazendo assim um paralelo com o Facebook. Uma edição premium também está em experiência, chamado de “Tinder Plus”. Ao custo mensal de R\$25,45 por mês, o “Tinder Plus” permite que o usuário volte atrás no último usuário visto, dando a chance de dar “like” caso queira, possibilita alterar a localização para qualquer lugar do mundo, proporcionando ao usuário entrar em contato com outros usuários da localização escolhida. Segundo o blog do aplicativo, a função ajudará pessoas a conhecerem gente nova antes de viajar para uma determinada localidade, desligar anúncios, entre outras. A última atualização do aplicativo possui uma limitação de “likes”, pois quando esgotada o limite é preciso esperar 24 horas para recuperar a função “like”. Com o Tinder Plus os “likes” são ilimitados.

Relacionamentos e o amor confluyente

As relações virtuais carregam consigo muito das relações face a face, visto que a relação começa no ambiente virtual, surgindo assim laços e conexões, migrando para o ‘real’. Por mais que a relação amorosa iniciada no virtual carregue consigo traços dos relacionamentos iniciados no âmbito real, o virtual oferece recursos diferenciados, no caso do Tinder, o botão de descombinar, que desfaz o match (combinação) desaparecendo assim da lista de pessoas que se pode mandar mensagens no aplicativo.

Os relacionamentos virtuais no aplicativo Tinder começam com um like que pode gerar um match (combinação), gerando uma conversa amistosa, conexões em outras redes (WhatsApp, Instagram, Facebook, etc), encontros fora da rede, assim como os relacionamentos iniciados no ambiente “real” podem gerar relacionamentos de um dia só, ou tornar um relacionamento que dure uma semana, mês, um ano ou mais.

O sucesso do Tinder e outros aplicativos/formas de se relacionar emocionalmente na cibercultura só é possível devido à revolução sexual ocorrida no último século, junto com a desmistificação do amor romântico. Segundo Giddens (1992), o amor romântico começou a marcar presença no final do século XVIII, pois até então o casamento nada mais era que um reforço da situação econômica, para os ricos, reforço de ligação de poderes, para os pobres organização do trabalho agrário que não conduzia à paixão sexual, configurando em meras relações de conveniência.

Giddens (1992) ilustra a configuração do amor romântico:

Desde suas primeiras origens, o amor romântico suscita a questão da intimidade. Ela é incompatível com a luxúria, não tanto porque o ser amado é idealizado – embora este seja parte da história-, mas porque presume uma conexão psíquica, um encontro de almas que tem um caráter reparador. O outro, seja quem for, preenche um vazio que o indivíduo sequer necessariamente reconhece – até que a relação de amor seja iniciada. E este vazio tem diretamente a ver com auto-identidade: em certo sentido o indivíduo fragmentado torna-se inteiro.

Atualmente o amor romântico encontra-se deixado de lado, sendo apenas explorados em romances, blockbusters⁵ e novelas, sendo característico da época o amor confluyente. Segundo Giddens (1997), ele é ativo, vai à ação, se opondo ao amor romântico, contingente, não é necessariamente monogâmico e entra em choque com o “para

⁵ Blockbuster é um termo usado no cinema para definir filmes com elevada popularidade e sucesso financeiro.

sempre” e “único”, quanto mais consolidado, mais se afasta do ideal de “pessoa especial”, contando mais o “relacionamento especial”.

Considerações finais

Com a reformulação das formas de relacionamento, vivemos um momento transformador, proporcionado pelas mudanças ocorridas na sociedade, o que ocasionou a separação entre sexualidade e amor, mesmo que esses ainda coexistam em relacionamentos. Ferramentas como o aplicativo Tinder proporcionam uma rede de possíveis conexões, para pessoas que querem se divertir, agrupando pessoas que desejam conhecer novas pessoas, e até quem busca o seu o parceiro idealizado pelo amor romântico, ou queira viver um amor confluyente.

Vive-se o que Anthony Giddens (1997) define de “relacionamento puro”, relacionamentos que podem ser rompidos por qualquer um dos parceiros e a qualquer momento, continuando na relação apenas pelo que pode se lucrar, fazendo parte de uma reestruturação genérica da intimidade.

O namoro virtual acompanha a nosso mundo líquido, trazendo dinamicidade, acompanhando a cultura do mundo líquido moderno de Bauman. De acordo com Louise France (2002):

Na medida em que a geração amamentada pela rede ingressa em seus primeiros anos de namoro, o namoro pela internet está decolando. E não se trata de um último recurso. É uma atividade recreativa. É diversão.

No próprio blog do aplicativo é utilizada a frase “Qualquer ‘arrastada’ pode mudar a sua vida”⁶ e “Tinder é como as pessoas se conhecem. É igual a vida real, só que melhor”⁷. As frases não poderiam ser mais elucidativas, o Tinder disponibiliza múltiplas oportunidades de conhecer pessoas, vende diversão e casualidade, nada mais oportuno para o tipo de amor vivenciado na modernidade líquida.

REFERÊNCIAS

BALDANZA, Renata Francisco y ABREU, Nelsio Rodrigues de (2012): **“Telefones**

⁶ “Any swipe can change your life”. Faz referência ao que o aplicativo define como “swipe” (arrastar), no caso para direita para “like” e esquerda para dispensar.

⁷ “Tinder is how people meet. It's like real life, but better.”

celulares, redes sociais e interacionismo simbólico: conexões possíveis”,
Mediaciones Sociales. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación, nº 11, pp.
97-122. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_MESO.2012.v11.41271

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos.** – Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

CAMPOS JUNIOR, Henrique de. **MUITO ALÉM DA VOZ - Panorama e desenvolvimento do negócio da indústria do entretenimento móvel no Brasil /** Henrique de Campos Junior. - 2007.

FRANCE, Louise. Love at first site. **Observer Magazine**, 30 jun 2002.

GIDDENS, Anthony. **A transformação da intimidade: Sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas.** FEU, São Paulo, 1992.

LEMOS, André; JOSGRILLBERG, Fabio. **Comunicação e mobilidade : aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil.** EDUFBA, Salvador, 2009.

LEMOS, André. **Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** (2002) Disponível em:
<<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.htmlBahia> >. Acesso em: 14 de abril de 2015.

Lemos, André; Cunha, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura.** Sulina, PortoAlegre, 2003.

LEMOS, André et al. **Livro da XI Compós 2003: Mídia.br.** Porto Alegre, RS: Sulina, 2004.

LIPPMAN, Andrew. O arquiteto do futuro. **Meio & Mensagem**, São Paulo, n.792, 26 jan. 1998. Entrevista.

LEVY, P. (1999): Cibercultura. São Paulo: Ed. 34

SIBILIA, Paula. **O show do eu: A intimidade como espetáculo.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

VICENTIN, Diego Jair. **A mobilidade como artigo de consumo : apontamento sobre as relações com o aparelho celular.** Universidade Estadual de Campinas, 2008