

O Sujeito Pós-Moderno no Aplicativo Scruff ¹

Luiz Carlos Cordeiro dos Santos JÚNIOR²

João de Jesus dos Santos LOUREIRO ³

Élida Fabiani Morais de Cristo⁴

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

Resumo

No decorrer do tempo, as interações sociais do homem vão se moldando de acordo com suas necessidades. Desde o início da fala, até as relações sociais virtuais, o sujeito homo sapiens, se molda de acordo com seus interesses e metas. Este trabalho tem como objetivo, analisar as interações do sujeito, em uma rede social virtual voltada para o público homossexual. Teremos como base teórica, autores da pós-modernidade como: Stuart Hall, que analisa o sujeito na pós-modernidade, Jean Baudrillard que analisa os simulacros dessa sociedade pós-moderna, e as formas como o sujeito usa a sedução, e Raquel Recuero, que analisa as redes sociais virtuais em si.

Palavras-chave: Scruff; pós-modernidade; multimídia; internet; mídia social digital.

APRESENTAÇÃO

Desde o início da humanidade o homem tem a necessidade de se comunicar. O nascimento das redes sociais se deu muito antes do mundo digital, começou na era primitiva com os primeiros humanos reunidos em torno de uma fogueira. Com o passar dos séculos essas interações sociais foram evoluindo. Os humanos aprenderam a interagir pela fala, criaram os dialetos, idiomas. Na Antiguidade criou-se a correspondência, o envio e recebimento de cartas. Na modernidade criou-se o telefone, o envio da voz humana para longas distâncias. E na pós-modernidade criou-se o telefone móvel, e a internet.

Com o surgimento da internet, também surgiu a vida on-line. A primeira forma de relacionamento nessa interação digital foi o e-mail. Você poderia trocar mensagens com quem também tivesse um correio eletrônico. Vale ressaltar que essa forma de interação pelos usuários, é mantida até hoje. Com a popularização da internet, aumentou-se

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda -UFPA, email: lsantosjr93@gmail.com

³ Estudante de Graduação do 7º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda – UFPA, email: joao_loureirof@hotmail.com.

⁴ Prof. Msc. Orientadora do trabalho – Docente do Curso de Comunicação Social da UFPA, email: elida.fmc@gmail.com

consideravelmente o número de internautas, teve então uma necessidade de criar mais ferramentas de comunicação, que abrangesse e permitisse uma interação maior com a sua rede de contatos. Nasceu então as comunidades virtuais, que segundo Levy (1999) seria uma construção “sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais” (Pg.130). O que corrobora para o que Santaella (2003) afirma:

As comunidades virtuais designam as novas espécies de associações fluídas e flexíveis de pessoas, ligadas através de fios invisíveis das redes que se cruzam pelos quatro cantos do globo, permitindo que os usuários se organizem espontaneamente “para discutir, para viver papéis, para exibir-se, para contar piadas, para procurar companhia, ou apenas para olhar como voyeurs, os jogos sociais, que acontecem nas redes (SANTAELLA, 2003, Pg 123 apud BIOCCA 1997 : 219.)

Juntamente com as comunidades virtuais, veio também as redes sociais virtuais, que seriam as interações sociais via internet. A primeira rede social foi a Classmates.com, criada em 1995, que tinha como objetivo realizar encontros de amigos da faculdade, escolas e etc. O site teve grande sucesso nos Estados Unidos e Canadá, e funcionava como um modelo de serviço pago, ao contrário de outras redes sociais que viriam surgir logo depois.

Em 1997 surgiu o SixDegrees, a primeira rede social que permitia a criação de um perfil virtual, o seu objetivo era amplificar a rede de contatos do usuário, através de suas amizades. Com o passar do tempo, muitas outras redes sociais pegaram como exemplo, o funcionamento do SixDegrees, tais como; Friendster, Myspace e LinkedIn.

No ano de 2004 surgiu o termo de “Web 2.0” que seria a segunda geração das comunidades virtuais, seria uma evolução da web, ela não estaria ligada às atualizações técnicas, mas sim com novas formas de encarar e utilizar a internet, tanto pelos usuários quando pelos desenvolvedores.

Apesar de muitas pessoas afirmarem que esse termo não passa de uma estratégia de Marketing, o fato é que nesse mesmo ano surgiram duas grandes redes sociais que mudariam as formas como nos relacionamos, como o Orkut⁵, umas das primeiras redes sociais digitais a chegar no Brasil e ter um engajamento significativo dos brasileiros na

⁵ O Orkut foi uma rede social filiada ao Google, criada em 24 de janeiro de 2004 e desativada em 30 de setembro de 2014. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google.

internet, mas que depois de alguns anos foi perdendo espaço para o gigante Facebook⁶, que já atingiu a marca de 1 bilhão de usuários ativos, tornando-se assim a maior rede social em todo o mundo, inclusive no Brasil.

Com o avanço da tecnologia, os mais diversos aparelhos de telefonia móvel foram criados, e para acessar a internet, já não precisaria necessariamente ter acesso ao computador. A partir das tecnologias de internet (3G e 4G) disponibilizadas pelas operadoras de telefonia móvel no Brasil, com um tablet ou smartphone, já se poderia “navegar” tranquilamente na internet.

O acesso à internet móvel abriu um mercado gigante para que grandes corporações viessem a introduzir sistemas operacionais que antes eram restritos apenas a computadores, para as plataformas de dispositivos móveis.

A partir disso, muitas redes sociais em forma de aplicativos, foram sendo desenvolvidas e implementadas no cotidiano das milhares de pessoas já utilizam redes sociais digitais em seus computadores, mas que agora, podem acessar suas redes sociais digitais de qualquer lugar, e não ficar restrita a apenas um tipo de rede social, mas sim de uma pluralidade de interações que os aplicativos tinham a oferecer, cada um com sua própria linguagem, público e objetivos específicos. E juntamente com isso, em 2010, foi criado o SCRUFF, uma rede social para dispositivos móveis, que era voltando apenas para o público homossexual.

O APLICATIVO SCRUFF

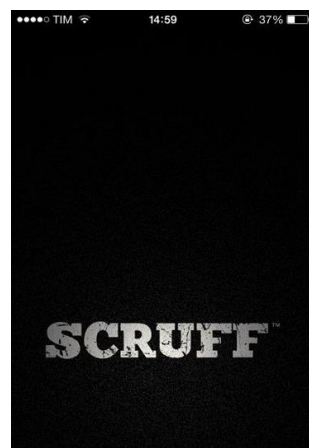


Figura 01: Tela inicial do aparelho

⁶ Facebook é um site e serviço de rede social que foi lançado em 4 de fevereiro de 2004, operado e de propriedade privada da Facebook Inc..

Fundado por Jhomny Scruff e Jason Marchant em 2010, o aplicativo Scruff, é uma rede social de paquera, voltada para o público homossexual masculino. Para usar o aplicativo precisa-se ter algum dispositivo móvel que contenha determinados sistemas operacionais específicos, tais como; Android, iOS ou Windows Phone.

O Scruff funciona à base da geolocalização, através do GPS do smartphone, ele localiza outros perfis, que possuem o aplicativo e estejam por perto ou não de você, dando a distância aproximada que tal pessoa se encontra. Tem o modo “Global” onde você acessa perfis do mundo inteiro, e vê a sua localização, e tem o modo “Perto”, onde você tem acesso a perfis que estejam próximos a sua localização. Esses perfis seriam os atores do scruff, segundo Recuero (2009):

Os atores são o primeiro elemento da rede social, representado pelo nós (ou nodos). Trata-se das pessoas envolvidas na rede em que se analisa. Como partes do sistema, os atores atuam da forma a moldar as estruturas sociais, através da interação e da constituição de laços sociais. (RECUERO, 2009. Pg 25)



Figura 02: Perfil



Figura 03: Informações

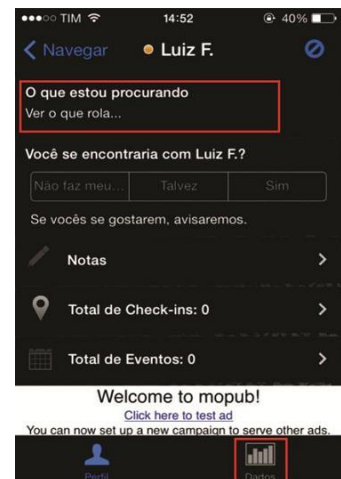


Figura 04: Mais informações

Na figura 02 vemos o perfil do usuário que utiliza como nome “Luiz F.”, mostrando inicialmente na tela, a última hora (é possível ver se a pessoa está online no momento em se entra no perfil da pessoa também) em que entrou no aplicativo, a que distância estava do usuário que acessou o seu perfil, sua idade e relacionamento.

Nas figuras 3 e 4, podemos ver outras informações, tais como; ocupação, interesses e descrição de aparência física. Na figura 4 também podemos clicar na parte inferior em **Dados**, onde iremos ver com que frequência o usuário responde aos outros usuários.



Figura 05: Dados de interação.

Depois de ver essas informações, quem está vendo o perfil de “Luiz F.”, tem 4 opções (figura2): O ícone do balão com reticencia é para mandar uma mensagem, o ícone da patinha de urso é para mandar um woof (seria uma espécie de sinal, de que você se interessou pelo perfil alheio), o ícone da estrela é para favoritar o perfil (você pode ver a qualquer hora o perfil favoritado, estando ele on-line, ou não) e o ícone do cadeado, é para destrancar o álbum de fotos do usuário.



Figura 06: Seleção de contatos

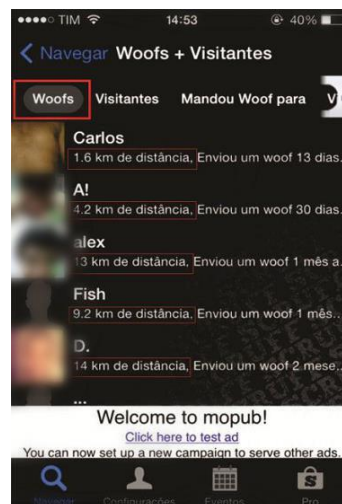


Figura 07: Woofs

Voltando para a tela inicial, procurando quem está por perto, também temos no canto superior (figura 06) um ícone em forma de 3 bonequinhos que quando você seleciona, aparecem outras opções para você utilizar o aplicativo que servem para você visualizar quem mandou **Woofs**, **Visitantes** (para quem visualizou seu perfil) **Mandou woofs para** e **vistos**, esses 2 últimos só poderão ter acesso quem assinar o SCRUFF PRÓ, uma outra versão do aplicativo, a qual o usuário tem que pagar para usar. Essa versão oferece algumas outras funções como, por exemplo, o cancelamento de mensagens enviadas, caso o usuário mude de ideia, ou a possibilidade de se adicionar uma senha de acesso ao aplicativo. Além disso, o assinante pode ainda visualizar o usuários que tenham o adicionado à lista “Quero Conhece-lo”.

Levando em consideração toda a descrição do aplicativo, podemos perceber que ele corrobora ao que Recuero(2009) afirma sobre as conexões nas redes sociais:

Enquanto os atores representam os nós (ou nodos) da rede em questão, as conexões de uma rede social podem ser percebidas de diversas maneiras. Em termos gerais, as conexões em uma rede social são constituídas dos laços sociais, que, por sua vez, são formados através da interação social entre os atores. (Recuero, 2009. Pg.30).

A IDENTIDADE NO APLICATIVO

No aplicativo Scruff, todos precisam criar um perfil, então se cria uma identidade (que pode corresponder com a verdade ou não) para que se tenha um perfil que o identifique como pessoa física, fazendo com que seus anseios e objetivos sejam entendidos

e recebidos pelo próximo. Para isso, utiliza-se de descrições físicas, emocionais, interesses na vida e do que buscam no aplicativo, com a finalidade de que essas descrições cheguem para quem está lendo o seu perfil. É um passo importante, pois sua identidade precisa estar em alinhamento e de acordo com o que o outro procura, fazendo com que se identifique com seu perfil e o leve a ter um diálogo.

No entanto, esta identidade construída no aplicativo não é algo fixo, o usuário pode alterá-la a qualquer momento de acordo com suas necessidades e anseios. É aí que vemos quanto o sujeito pós-moderno é complexo e impossível de enquadrá-lo como um ser estático, pois a todo o momento suas vontades e certezas vão se renovando a tal ponto que já não se consegue definir com exatidão quem é e o que aquele indivíduo procura.

No caso do perfil que estamos utilizando como base, podemos perceber que seus interesses (figura 3) são de amizade, relacionamentos, encontro casual, encontros e contatos, enquanto se define como, uma pessoa com músculo, couro e universitário. E ele está procurando (figura 4) “ver o que rola”, uma não definição de objetivos e expectativas, deixando a entender que as situações ocorram de maneira natural, reafirmando a discussão que Stuart Hall (2006) levanta sobre identidade:

Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. (HALL. 2006. Pg 39).

SIMULACROS E SEDUÇÃO DO SUJEITO NO APLICATIVO

Um fator importante na pós-modernidade e que encontramos no aplicativo Scruff, são os simulacros, onde não se tem a dimensão do que é do plano do real e do que não é. No livro *Simulacros e Simulações* de Baudrillard, ele apresenta o exemplo da Disneylandia, um mundo que faz parte do real, mas quando se está lá dentro, você não consegue mais distinguir se ainda está no mundo real, ou estamos em um outro espaço paralelo, como exemplifica Baudrillard (1991):

Estaciona-se no exterior, faz-se a bicha no interior, é-se totalmente abandonado a saída. A única fantasmagoria neste mundo imaginário é a da ternura e do calor inerente à multidão e a de um número suficiente e excessivo de gadgets próprios para manter o efeito multitudinário (BAUDRILLARD, 1991, Pg. 20).

O Scruff acaba se tornando também esse mundo único para quem o utiliza, pois lá, apesar de existir uma grande variedade de sujeitos, existe algo em comum em todos eles, que é o desejo e vontade de se relacionar com pessoas do mesmo sexo, seja para amizades, namoros ou qualquer outro tipo de relacionamento. Isto acaba não acontecendo na vida real com facilidade, já que a pluralidade acaba aumentando demasiadamente, e o contato com pessoas do mesmo sexo acaba se dificultando.

Outro ponto importante que Baudrillard levanta em seu outro livro, chamado “Da Sedução”, é a forma como as pessoas usam seus atributos físicos e qualidades como uma forma de sedução para conquistar o outro, segundo Baudrillard (1992) “A sedução nunca joga com o desejo ou a propensão amorosa; tudo isso é mecânica e física carnal vulgar, desinteressante. É necessário que tudo se corresponda por alusões sutis e que todos os signos fiquem presos na armadilha.”. No Scruff, conseguimos notar os usuários tentando seduzir principalmente por meio das fotos do perfil e do nome de usuário, mostrando muitas vezes fotos sem roupa e com nomes fantasiosos, a fim de que isto desperte o interesse de outros usuários, como exemplifica Baudrillard (1992):

Há algo impessoal em todo o processo de sedução, assim como em todo o crime; algo ritual, supra-subjetivo e supra-sensual de que a experiência vivida, tanto do sedutor quanto da sua vítima, é apenas o reflexo inconsciente. Dramaturgia sem sujeito. Exercício ritual de uma forma em que os sujeitos se consomem. É por isso que o conjunto assume ao mesmo tempo a forma estética de uma obra e a forma ritual de um crime. (BAUDRILLARD, 1992, Pg. 114).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nunca as informações circularam de forma tão rápida e as relações ficaram mais estreitas do que se podia imaginar, como atualmente na pós-modernidade. Paradigmas sendo quebrados, sujeitos se desconstruindo, mudanças e ressignificações acontecendo a todo instante, ao passo que se torna quase impossível delimitar as relações e personalidades de cada indivíduo.

O aplicativo Scruff surge como uma nova porta, um meio para que a liberdade que tanto se lutou e se luta até hoje pelos direitos de relacionamento dos homossexuais que são tão debatidos atualmente, possam ser vivenciados por todos a qualquer momento, sem discriminações, preconceito e violência, mostrando que a pós-modernidade está sendo

vivenciada e que ela apenas começou a modificar as formas como os sujeitos estão se relacionando, respeitando o direito de cada sujeito e suas culturas, hábitos e opções.

É necessário que se expanda o estudos dessas interações sociais, as mídias sociais são importantes ferramentas de comunicação, e agora, na pós-modernidade elas vem exercendo um grande papel perante a sociedade atual, pois as formas como elas são utilizadas e exploradas mudam as relações sociais dos indivíduos tanto para o positivo quanto para o negativo.

A pós-modernidade permite que cada vez mais a pluralidade das interações aumente, e os indivíduos descubram novas formas de se socializar e de se comunicar, como no caso do aplicativo Scruff, que até anos atrás, jamais se pensaria que o público homossexual, pudesse ser visto como um nicho rentável e ter um lugar dentro da sociedade, e é com a criação de aplicativos como estes, que percebemos o quanto as sociedades, culturas e relações são diferentes e únicas, tornando as relações muito mais interessantes e complexas.

Referências

Santaella, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

Lévy, Pierre. **Cibercultura** / Pierre Lévy – São Paulo: Ed.34, 1999.

Baudrillard, Jean. **Da sedução**. Campinas, SP: Papirus, 1992.

Hall, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

Baudrillard, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

Oliveira, Roberto de; Sevcenko, Nicolau; Santos, Jair dos. **Pós-Modernidade**. São Paulo: Unicamp, 1987.

Recuero, Raquel. **Redes sociais na internet** / Raquel Recuero. – Porto Alegre: Sulina, 2009.

Referências eletrônicas

A história das redes sociais

<<https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>> Acessado no dia 15/03/2015

SCRUFF chega ao Brasil

<<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/scruff-app-de-paquera-para-o-publico-gay-chega-ao-brasil?page=2>> Acessado dia 10/04/2015

Facebook

< <https://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook>> Acessado dia 12/04/2015

Orkut

< <https://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>> Acessado dia 12/04/2015