
A comunicação como permissora das múltiplas identidades: Um estudo de caso do aplicativo GROWLr.¹

Nicacio Ramon Braga LIRA²
João Victor Rodrigues SOARES³
Cláudio Henrique Nunes de SENA⁴
Universidade de Fortaleza, CE

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma pesquisa acerca da identidade de uma subcultura do universo gay denominada Urso em um aplicativo de relações entre indivíduos através de uma tecnologia de geolocalização. São estudados os conceitos de identidade na perspectiva de Stuart Hall (1997), Ciberespaço de André Lemos (2002) e elaborada uma análise relativa ao aplicativo GROWLr (The gay bear social network). Encontrou-se no programa desenvolvido para esse grupo específico, uma forma de analisar como a rede social pode ser um espaço para construção e manifestação de identidade em que o indivíduo está predisposto a se apoiar. A pesquisa foi feita a partir de estudos bibliográficos e o estudo de caso do aplicativo em questão.

PALAVRAS-CHAVE: Identidade; Comunidade; Ciberespaço; Growlr; Ursos.

INTRODUÇÃO

O uso de aplicativos geolocalizadores para a finalidade de inter-relação e comunicação entre indivíduos é uma das formas mais utilizadas na atualidade. Existindo uma ascensão em 2012, partindo do lançamento do aplicativo *Tinder*, criado por Justin Mateen e Sean Rad, milhares de outros utilitários surgiram com a promessa de afunilar e conectar pessoas detentoras de várias identidades que possuíam interesses em comum. É nesta perspectiva que surge o GROWLr (The gay bear social network). O programa teve sua primeira versão em 2010 e passou por mais de 40 atualizações, sendo a de 2016 a que recrutou mais usuários. Reunindo cerca de oito milhões de utilizadores ao redor do mundo, o aplicativo tem sua performance voltada para um grupo que compõe o

1 Trabalho apresentado no IJ – DT7 Comunicação, Espaço e Cidadania. Evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Fortaleza, e-mail: nicacioramon@gmail.com

3 Estudante de Jornalismo na Universidade de Fortaleza, e-mail: joaovictorrodriguessoares@hotmail.com

4Doutorando do curso de Sociologia na Universidade Estadual do Ceará, e-mail: claudiohenriquesena@unifor.com.br

universo gay, os “Bears”, com tradução livre para “ursos”, em português. Este nicho tem ganhado notoriedade assim como ganhou adeptos. Os que fazem parte dessa subcultura, pregam a insatisfação com o padrão preestabelecido dentro do grupo Gay, caracterizado pelo homem magro, sem pelos, malhado e jovem, excluindo o restante não enquadrado nas características citadas. Tomando como base os fundamentos citados acima, foi percebido no GROWLr uma forma de questionar a delimitação e o enquadramento das identidades do indivíduo. A pesquisa pretende entender o uso de um aplicativo geossocial que permeia relações entre indivíduos que possuem características específicas convenientes a um grupo do meio gay, com o intuito de investigar a socialização e criação da identidade desses indivíduos. A pesquisa bibliográfica visa então analisar as principais teorias de um tema, e pode ser realizada com diferentes finalidades (PRODANOV, 2013). O estudo foi feito a partir de uma abordagem indutiva, de natureza básica e teor qualitativo. Segundo Dalfovo (2008), a pesquisa qualitativa, aponta a complexidade de um problema, sendo necessário classificar e compreender os processos dinâmicos vividos nos grupos, possibilitando a compreensão das mais variadas particularidades dos indivíduos (DALFOVO, 2008, p.7). A análise possui um objetivo descritivo e exploratório, através de um estudo de caso sobre o aplicativo GROWLr, apoiado em pesquisas bibliográficas sobre identidade, cibercultura, ciberespaço, tribos e comunidades.

IDENTIDADE: OS VÁRIOS “EUS”.

Plural em todas as nuances, Stuart Hall (1997), define o homem da atualidade como alguém que é munido de inúmeras ferramentas para afirmar suas tantas identidades. Um indivíduo fragmentado, descentralizado, e deslocado do que antes era a sua certeza de futuro. O homem pós-moderno ressignifica o conceito antes discutido de identidade. Em A identidade cultural na pós-modernidade, Stuart Hall (1997), conta em três as concepções acerca da identidade. Ele analisa brevemente o homem iluminista, o sujeito sociológico e o pós-moderno. Segundo Hall (1997), no iluminismo esse indivíduo possuía um estado antropocêntrico. O “eu” em sua essência central era a identidade do homem. Já o indivíduo sociológico, acreditava que ele não era autônomo e autossuficiente como o sujeito iluminista. Este homem sociológico se estruturava através das relações com outras pessoas que de alguma forma eram importantes para aquele indivíduo. Esta relação o atribuía valores, símbolos e sentidos do mundo em que

o sujeito sociológico vivia. Sua mais significativa característica era a de interação entre o “eu” e a sociedade em que esse indivíduo estava inserido.

Ainda sobre a obra de Stuart Hall, entende-se primícias que são relevantes quando falamos de identidade. O autor propõe o termo “jogo das identidades”, onde o sujeito adequa o seu discurso a fim de tornar-se vantajoso ao sujeito através da assimilação de identidades por pensamentos equivalentes.

Entendendo o sujeito como indivíduo com a necessidade de ser representado, percebe-se a representação como maior atuante simbólico para a classificação do mundo exterior e as relações desse sujeito no seu interior. Sendo assim, a identidade desse sujeito começa a ter sentido quando a representação da linguagem e dos sistemas simbólicos vêm à tona. Kathryn Woodward (1997a), entende também a identidade como algo relacional. Ela depende de outro para ser ou não ser. Woodward (1997) compreende a identidade como algo que é sempre marcado pela diferença. Essa diferença sempre vem sustentada de uma exclusão e também aponta a identidade como algo que é marcado por meio de símbolos, considerando uma associação entre a identidade do indivíduo com as coisas que uma pessoa usa, e que a sua construção é tanto simbólica quanto social (WOODWARD, 1997, p. 22).

Hall (2000), também enxerga na diferenciação do indivíduo, uma forma da busca pela identidade. O compartilhamento de códigos, elementos estéticos e de práticas sociais são formas de estabelecer mecanismos de diferenciação e reconhecimento. A apropriação dessa imagem é o que confere aos membros a ilusão de identidade (HALL, 2000, p. 20).

Em contrapartida, Zygmunt Bauman (2002), percebe os riscos que o sujeito corre, como um dos principais motivos para as crises identitárias. Bauman (2002) acredita que essa indagação sobre identidade nos mostra a prisão em que o sujeito vive ao tentar construir a sua identidade para se defender da ferocidade dos tempos modernos, que desamparam o sujeito e o deixa sem referencial, mas que na verdade isso funciona como um elixir de sobrevivência para o projeto moderno de controle e domínio do indivíduo. Bauman (2002) indica o sujeito moderno como vigilante quer prever o imprevisível do tempo moderno. (BAUMAN, 2002)

Refletindo com base nos autores estudados, entende-se que a identidade se rende a crise por fatores sociais, políticos e econômicos que norteiam o sujeito moderno a criação de múltiplas identidades. Pode-se entender o homem da atualidade como

aquele que não é amparado por certezas antes concretas, mas que agora é inserido em um contexto onde terá que produzir novas formas de se posicionar para sobreviver ao caos moderno. Woodward (1997), conclui seu pensamento sobre crises de identidade, caracterizando o sujeito como alguém pautado pela competição e pelo conflito entre as diferentes identidades, conclusão essa que reforça a ideia da existência de uma crise de identidade na contemporaneidade (WOODWARD, 1997, p. 25).

AS REDES SOCIAIS COMO REFÚGIO DO INDIVÍDUO.

Percebendo o sujeito pós-moderno como um indivíduo fora do centro, começamos a entender a identidade pós-moderna e o que ela acarreta na sociedade, nas relações e no próprio sujeito. Uma vez a identidade estando em crise, o sujeito recorre a alternativas para buscar entender a razão da sua existência e a sua afirmação. A partir daí, o indivíduo descentralizado e desconhecido de suas referências tradicionais começa a buscar pessoas com que ele possa trocar interesses que sejam comuns aos dois. Com o avanço da tecnologia e a modernidade batendo a porta de todos, a internet intensificou esta prática e possibilitou o surgimento de novas formas de relações sociais, dentre elas se destacam as comunidades virtuais, que são espécies de agrupamentos humanos constituídos no ciberespaço ou no ambiente virtual. (RHEINGOLD, 1998).

Considerando a sociedade em rede a nossa realidade, André Lemos (2002) determina um ponto de partida para a compreensão do comportamento da sociedade que caracteriza uma determinada época. Lemos (2002) assinala esse ponto como a consciência de que sempre haverá uma relação simbiótica entre homem, sociedade e natureza, prevalecendo uma cultura técnica particular em cada era. É a partir disso que Lemos (2002) começa a definir a Cibercultura.

Na sociedade atual temos como característica principal o uso crescente e exacerbado das tecnologias digitais, o que vem a criar uma relação recém-adquirida entre a vida social e a técnica, em conjunto surgem espontaneamente novos agrupamentos sociais com práticas culturais particulares desses novos grupos, caracterizando assim a cibercultura (LEMOS, 2002). É no ciberespaço que se desenvolvem as relações sociais originadas em redes de computação. André Lemos (2002), compreende o ciberespaço como um lugar de circulação de informação, espaço de comunicação, espaço virtual e que não existe em oposição ao espaço real. O ciberespaço pode ser visto tanto como o lugar em que acontecem as simulações em

realidade virtual, como a própria internet. É um ambiente simbólico, onde se constituem as comunidades virtuais (Lemos, 2002). Entende-se que mesmo num período pré-internet, o ponto de vista a partir da perspectiva de Simmel (1981), prevalece na contemporaneidade. A ideia de que são nas socializações que surgem os interesses e as necessidades que fazem os indivíduos se unirem em grupos, gerando, a partir daí, a sociabilidade. Através também da forma lúdica de socialização, como nas relações on-line. Marques (1996), alega que o grupo representa uma fonte de socialização menos repressiva e mais vislumbrada ao indivíduo do que a própria família, sendo o grupo um grande referenciador social para a formação do sujeito. (MARQUES, 1996, p.89). Ainda relacionado aos estudos de Marques (1996), nos agrupamentos, os indivíduos têm uma menor predisposição a negociar perspectivas como encontrariam, por exemplo, na família. Nos grupos eles encontram a oportunidade de legitimar os seus sentimentos e visões acerca do mundo, guiados pela compreensão, identificação e aceitação do grupo em que estão inseridos. (MARQUES, 1996, p.90).

O sujeito enxerga na representatividade e na semelhança com o outro uma identidade conjunta. Algo maior que interfere na identidade individual tanto quanto na identidade social. Nos dias atuais, observamos o crescimento de agrupamentos semi-estruturados entre pessoas que possuem uma identificação comum em estilos de vida, cultura e lazer. Maffesoli (1998) define tribos urbanas como agrupamentos semi-estruturados, constituídos predominantemente de pessoas que se aproximam pela identificação comum a rituais e elementos da cultura que expressam valores e estilos de vida, moda, música e lazer típicos de um espaço-tempo.

Complementando o pensamento de Maffesoli (1998), Coutinho (2001), utiliza do termo tribo para também designar uma aglomeração de indivíduos com interesses em comum. Coutinho (2001), entende que uma tribo define-se por uma socialidade frouxa, pela lógica hedonista e o não-compromisso com a continuidade na linha do tempo, expressa na valorização do aqui-agora (COUTINHO, 2001), reforçando ainda mais a ideia de uma falta de referenciação para o sujeito pós-moderno. Maffesoli (1998) também traz em seus estudos o termo identidade de papel para designar o sujeito pós-moderno que está inserido nos grupos. O autor sustenta a ideia de que o sujeito uma vez membro do grupo, começa a se portar como personagem de um enredo imaginário, que por sua vez é configurado a esse sujeito sua identidade de papel, uma persona: para cada situação, um papel e para cada papel uma identidade que evoca a exposição de

determinados elementos de subjetividade e a ocultação de outros (MAFFESOLI, 1998, p.124).

Quando se fala então sobre identidade grupal, Castro (1998), reforça a ideia de Maffesoli (1998), onde enxerga uma identidade fragilizada em suas referências simbólicas e que buscam sua afirmação em marcadores imaginários: a roupa, o cabelo, os acessórios que compõem a estética do grupo. (CASTRO, 1998 p.14). Oldenburg (1989), destaca em sua obra “the great good places” três lugares essenciais no cotidiano dos indivíduos. São eles o lar, o trabalho e os “terceiros lugares”, onde se estabeleceriam laços sociais entre os sujeitos. Esses “terceiros lugares” são na verdade os impulsionadores das comunidades. Eram eles bares, praças, cafés e outros lugares onde as pessoas se reuniam para conversar. (OLDENBURG, 1989, p.136).

Ao entender o grupo como uma rede de relações entre indivíduos com troca de interesses em comum, André Lemos (2002), trata o ciberespaço como lugar desenvolvedor dos relacionamentos sociais. Entende-se então o ciberespaço como potencializador da criação de comunidades virtuais e de agregações eletrônicas em geral. Comunidades estas que são constituídas a partir de interesses comuns, de traços de identificação, possibilitando o indivíduo a aproximação e a conexão com outros indivíduos que talvez nunca teriam a possibilidade de se encontrar. A partir daí, podemos tomar o uso dos aplicativos geossociais também como mediadores sociais. Uma espora midiática para a interação em suas diferentes formas.

GROWLr – A REDE SOCIAL DO URSO

Visando o conhecimento de quem compõe a comunidade do estudo em questão, decidiu-se realizar uma breve explicação do surgimento, características e práticas do grupo Urso, para que a partir desta pesquisa possa-se entender a análise de forma satisfatória.

Foi em 1960, segundo JJ Domingos (2010), o surgimento de grupos que reuniam homens robustos com pêlos em abundância no corpo, um peso acima do que se achava saudável na época, e em uma idade que aparenta ser a fase de maior maturidade, entre 30 e 45 anos em bares nos Estados Unidos, mais especificamente em Los Angeles. Em sua maioria eram homens que enfatizavam traços físicos e comportamentais ligados ao imaginário masculino de virilidade e aparência bruta, sendo incomparáveis com outras tribos do universo Gay que se comprometem com maior assimilação ao universo feminino (DOMINGOS, 2010, p.13).

Sendo o sujeito urso divergente ao que a comunidade gay em sua estrutura pré-estabelecida oferece e exige, como um corpo com musculatura definida porém não exagerada, sem pêlos, com interesses que estão ligados em sua maioria ao universo feminino, o indivíduo se vê excluído e descentralizado da sociedade em que supostamente era para estar inserido. Partindo do conceito de tribos, proferido por Maffesoli (1998), o sujeito encontra na identificação e na representação um refúgio para conviver em sociedade. A partir daí, os ursos passam a se reunir a partir de suas vivências, comportamentos, e corpos estranhos àqueles já estabelecidos e afirmados na sociedade. (DOMINGOS, 2010, p.35).

Todavia, foi em 1980 que os ursos atingiram o seu auge no mundo. Com o surgimento dos serviços on-line, a manifestação da identidade ursina passa a ser conhecida e propagada em abundância, sendo São Francisco uma das primeiras cidades americanas a darem de cara com aquela nova comunidade com bares cujo os frequentadores eram homossexuais que não estavam dentro do padrão cultural gay, de homens que se ajustavam a uma norma corporal particular (magro, sem pelos, malhado e jovem) (DOMINGOS, 2010, p.7).

De 1980 até os dias atuais, a comunidade ursina cresceu na medida em que foi ganhando adeptos. Hoje há na internet centenas de grupos e sites destinados aos bears, com informações desde o surgimento dos termos e características utilizadas na comunidade, até pontos de encontro e troca de experiências entre os membros do grupo. Em um período de tempo relativamente pequeno, menos de três décadas, os ursos constituíram o agrupamento como mais uma subjetividade no universo homoafetivo. (DOMINGOS, 2010, p.14).

Partindo da conjuntura sobre o universo bear, é justificável o apontamento dos valores compartilhados pelos sujeitos membros da comunidade. Segundo o antropólogo Vinícius Gonçalves (2015), os indivíduos em questão carregam uma noção de “comunidade” a partir de um discurso de unificação, seja pelos corpos, que por serem parecidos os situam num mesmo grupo, ou pelo comportamento que são indispensáveis dentro da comunidade ursina. (GONÇALVES, 2015, p. 156).

Apoiando-se nos autores, começamos a enxergar a demarcação e o surgimento estrutural dentro da comunidade, o que o aplicativo GROWLr (the gay bear social network) ([ver anexos Q e R](#)) ilustra em sua performance de atuação. O programa criado por Coley Cummiskey em 2008, se encontra na sua décima versão e já passou por mais

de 40 atualizações. Conta com mais de 10.000.000 de membros ao redor do mundo e promete aos usuários a conexão com outros bears de outras localidades, seja de qual distância for.

Para fazer parte do aplicativo, exige-se a criação de um perfil. Como primeiro item a ser preenchido, temos a fotografia do perfil, sendo a primeira lacuna a capa do seu perfil que estará na tela principal ao abrir o aplicativo, sendo um ponto crucial numa relação mediada na internet. Por se tratar de um ambiente virtual, o usuário estará sempre sujeito a ser enganado ou ludibriado ao fazer contato com os outros membros que podem, por exemplo, não utilizar sua fotografia real de rosto para a comunicação dentro do aplicativo. O que confirma o pensamento de Sherry Turkle (1997), em que no mundo mediado pelo computador, o “eu” é múltiplo, fluido e constituído em interação com uma rede de máquinas. (TURKLE, 1997, p.21). Outro autor que responde a pesquisa, é Henry Jenkins (1992), que discute em seus trabalhos a ideia de comunicação participativa, onde enxerga-se uma mudança na relação entre espectador e o meio de comunicação, sendo o espectador também um criador para a formação de novos conteúdos. Tornando os consumidores do produto também seus criadores. (JENKINS, 1992, p. 208, tradução nossa). Outro fator que conta quando falamos de conversação através de computadores é o privilégio do anonimato, que Raquel Recuero (2009), diz contribuir no detrimento da identificação. Ao não colocar sua foto no perfil, o usuário tem como identificação o logo criado para o aplicativo em fundo amarelo, preservando assim o seu anonimato dentro do programa. ([ver anexo A](#)). O que muitas vezes é malvisto pelos usuários membros do GROWLr. Em um dos perfis, vemos a seguinte frase: Não tem foto, envie no primeiro contato. ([Ver anexo B](#)).

Após a adição ou não de imagem no perfil, o usuário passa para o preenchimento das informações básicas. Nome, e-mail, senha, localização, trabalho e se quer ou não mostrar a distância em que está de outros membros do app. O fato de haver uma opção de mostrar ou não a sua distância de um outro usuário, reforça ainda mais a ideia de Recuero (2009) em relação ao anonimato na rede. Essas informações básicas não são expostas para outros membros do aplicativo por se tratar de informações sigilosas. ([Ver anexo C](#))

Em seguida passamos para as *stats* ([ver anexo D](#)) onde se preenchem informações sobre dia do aniversário, altura, peso, raça, estado civil e a partir daí as denominações que caracterizam os subtipos de ursos. É interessante demorar o olhar no

item estado civil. O que vemos na atualidade são novos tipos de relacionamento que nem sempre estão nos padrões pré-estabelecidos, onde um casal é constituído de duas pessoas. Nessa perspectiva, Bauman (2004), caracteriza o amor e as relações da atualidade como coisas líquidas, onde é almejada a busca de satisfação com a outra parte e o divertimento sem fronteiras, onde o que importa é viver o presente. O compromisso, desta forma, não é prazeroso a partir do momento em que ele limita a liberdade do sujeito. (Bauman, 2004, p. 36). ([ver anexo E](#)).

Ainda na *stats* nos deparamos com uma subseção chamada *I am*. Na descrição do que é a subseção há escrito: “Por favor, selecione o que melhor descreve você. Você pode escolher múltiplos itens.”. Descrição essa que dá apoio para a fala de Turkle (1997) em que ela diz que a internet é outra cultura do computador que contribuiu para encarmos a identidade como multiplicidade. É na internet que os indivíduos têm a possibilidade da construção de uma personalidade que passeia por outras muitas personalidades. (TURKLE, 1997, p.263). Nesta subseção há uma divisão em que a partir das escolhas do indivíduo haverá a criação de uma personalidade ursina para a relação dentro do aplicativo. O primeiro tópico é o *identity* ([ver anexo F](#)), identidade em português. Nele há uma categorização de cada tipo de urso já existente na comunidade bear. São os tipos:

-*Bear*, um homem com barba ou cavanhaque, de peito e corpo peludo e corpulento; frequentemente adulto (ou com a aparência de mais velho)..

-*Cub*, um jovem (ou com aparência jovem) com alguns desses atributos, ou jovens que gostem de Ursos. Normalmente relacionam-se de modo dependente em relação ao parceiro, mas essa não é a regra.

-*Muscle Bear*, urso musculoso.

-*Chaser*, homossexual que se sente atraído por ursos ou Chubbies.

-*Chub*, Urso com peso corporal elevado e com uma barriguinha proeminente. Apesar de alguns Chubbies serem Ursos e identificarem-se com a comunidade, existem outros que não o são. As comunidades de Ursos e Chubbies têm as suas particularidades e podem ser muito diferentes em alguns aspectos.

-*Super Chub*, assim como o chub, mas com as características ainda mais ressaltadas.

-*Polar Bear*, Urso mais idoso que tem o cabelo e pêlo corporal branco.

-*Otter (lontra)* - Ursos mais magros e de porte menor, mas que têm bastante pelo corporal e barba.

-*Daddy/Silver Daddy*, Homens mais maduros que não se identificam como ursos, mas tem tipo físico parecido com o padrão do “pai de família”, másculo e com olhar paterno.

-*Sugar Daddy*, Geralmente iguais aos daddies e sentem prazer em tratar o parceiro como filho.

-*Transgender*, transgênero que possuem uma identidade de gênero, ou expressão de gênero diferente de seu sexo atribuído.

-*Transsexual*, indivíduo cuja identidade de gênero difere daquela designada no nascimento e que procura fazer a transição para o gênero oposto.

Após a identidade, o usuário tem a opção de mostrar suas características físicas que compõem a imagem criada do urso. No tópico *Physical* ([ver anexo G](#)) o membro tem as opções: Peludo, liso, com barba e sem barba. Woodward (2000) trata esse sistema de classificação como um atributo para entender como a diferença é marcada em relação a identidade.

Seguindo adiante com a criação do perfil, chegamos ao próximo tópico intitulado *Sexual Preferences* ([ver anexo H](#)), onde as preferências sexuais dos membros do aplicativo poderão ser expostas. As opções que compõem o tópico são: Top, o ativo da relação onde o indivíduo só penetra e não é penetrado. Bottom, o passivo da relação, que só recebe a penetração do ativo, não se sente à vontade para penetrar. Versatile, o versátil, tanto penetra como é penetrado e por último o Oral only, para aqueles que estão à procura de sexo oral. Para alguns membros, o intuito do aplicativo é exclusivamente para a relação sexual ([ver anexos I e J](#)). Seguindo para o próximo tópico chamado *safety/health*, o indivíduo tem a alternativa de expor se é portador de HIV e todas outras características referentes a condição do HIV. São as opções: HIV-, HIV+, indetectável, em tratamento PrEP (Profilaxia Pré-Exposição), Usuário de Camisinha e Livre de Drogas. Essas características têm grande influência quando são expostas nos perfis dos usuários. O fato de existir uma categorização auxilia por exemplo a encontrar indivíduos com características em comum. Um portador do vírus da AIDS, HIV+, por exemplo, encontra outras pessoas que estão na mesma condição em que ele se encontra, possibilitando a troca de informações ou até mesmo uma relação.

O último tópico dentro da subseção *I am*, é o *Fetishes* ([ver anexo K](#)). Dentre as opções estão: *Leather* (couro) denota práticas e estilos de vestir organizados ao redor de atividades sexuais. *Sir* (senhor), o dominador absoluto na hora da relação sexual, não podendo ser contrariado e deve ser obedecido em todas as instâncias. *Boy* (garoto), seria o subordinado do Sir, ele deve obedecer ao seu dominador. *Trucker* (caminhoneiro), aparenta, físico e comportamentalmente, um caminhoneiro, que no imaginário urso é aquele homem truculento, viril, dominador. *Pup* (filhote), exerce a função de um filhote que precisa ser cuidado e é meio travesso. *Pup Handler*, é o cuidador, tutor do filhote, geralmente essa relação funciona como uma aula de adestramento para cães. Neste último tópico, enxergamos como a identidade pode ser múltipla no ambiente virtual. Turkle (1997), fala que na era pós-moderna a identidade múltipla perdeu o seu caráter marginal antes existente. Muitos indivíduos têm a identidade como um conjunto de papéis que podem se misturar e se acoplar, e que as exigências precisam sempre estar em harmonia. (Turkle, 2007, p.265). Em todas as opções é possível observar atos performáticos que dão ideia de uma fantasia de masculinidade que para a comunidade ursina é indispensável e natural.

Ainda na criação do perfil, o usuário tem a opção de escolher com quem se relacionar. Isso ocorre com a seção *Looking For* ([ver anexo L](#)), que tem como descrição: Por favor, selecione o que você procura. Você pode selecionar múltiplos itens. A primeira subseção é a *relationship*, traduzido para o português, relacionamento. As opções encontradas foram: Amor, Encontros, Conversas, Amizades, Casualidade (uma relação sem compromisso), Noivar, Outros e *Networking*. Os outros tópicos para o preenchimento do perfil se repetem como na seção *I am*.

Após o *Stats*, o indivíduo se depara com o *about* ([ver anexo M](#)). Um campo em branco para preenchimento sobre o usuário. Ali o sujeito pode escrever sobre si e o que ele espera do aplicativo, por exemplo. Turkle (2007) reflete sobre o pensamento de somos aquilo que fingimos ser onde há uma tradução fantasiosa que carrega o peso de não estarmos limitados pela nossa história pessoal, podemos nos recriar. Isso se torna ainda mais fácil no campo virtual, onde podemos escrever ou rever a autodescrição da nossa personagem sempre que houver vontade. (TURKLE, 2007, p.285).

Com o perfil criado, o usuário agora está conectado com ursos tanto nas suas proximidades, quanto com ursos do mundo inteiro. O aplicativo conta ainda com a ferramenta *Search*, para procurar indivíduos com categorias estabelecidas pelo usuário

([ver anexo N](#)). Nesta ferramenta o membro pode digitar locais em que se queira conhecer ursos de outras localidades. Um urso que mora em Fortaleza, por exemplo, pode entrar em contato com um urso da Flórida. Isso pode ser explicado por Lemos (2006), em que o autor fala sobre as práticas sociais modernas em que as novas tecnologias de comunicação nos colocam em meio a uma cultura da conexão generalizada, engendrando novas formas de mobilidade social e de apropriação do espaço urbano. (LEMOS, 2006, p.1).

O passo seguinte após a criação do perfil é a navegação no aplicativo. Depois de selecionado o perfil, o usuário pode iniciar um diálogo com o perfil escolhido. No aplicativo, este diálogo pode-se iniciar com as saudações típicas do dialeto ursino. O programa permite ao membro a ação GROWLr ([ver anexos O e P](#)), onde há um catálogo de mensagens rápidas para a iniciação da conversa. Entre elas está o WOOF e o GRRR, fazendo menção aos rugidos emitidos pelos ursos. O aplicativo conta ainda com uma série de outras ferramentas que propiciam ao usuário uma imersão no universo bear. Conta com um Feed de notícias, realização de videochamadas, galerias de fotos, checkins, encontros, eventos, bares, notas, propagandas e loja virtual, bem característico do que temos hoje em dia na maioria das redes sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível considerar que a internet proporcione ao sujeito a possibilidade de construir e reconstruir a sua identidade nos tempos em que vivemos, já que estamos cada vez mais acostumados a navegar no mundo virtual. Esse sujeito pós-moderno encontra nos grupos, aplicativos, sites e comunidades virtuais, campos de refúgio para afirmar a(s) sua(s) identidade(s). Com os ursos isso não seria diferente. Constituída como uma comunidade em todas as suas características, o GROWLr vem como um abrigo para aqueles que não encontram a sua identidade em outros grupos aos quais a sociedade tenta encaixá-los. É na internet que o indivíduo encontra-se no limiar entre o real e o virtual, inseguros de sua posição, se inventam e se reinventam à medida que progridem (TURKLE, 2007).

O indivíduo atual é múltiplo, porém integrado. Mesmo ele não possuindo uma identidade unitária, o sujeito tem consciência dessa identidade. Pode-se dizer que as identidades virtuais são objetos que propiciam o pensamento. (TURKLE, 2007). Podemos enxergar a rede como emulador das identidades do sujeito. O indivíduo pode desempenhar a personalidade que ele desejar protegido pelo computador. É de grande

importância o que acontece no GROWLr para a edificação e a afirmação da identidade do urso.

É de grande importância entender as novas relações entre indivíduos e requalificar as novas formas de inter-relação entre redes sociais e novas formas de relacionamentos. A pesquisa nos instigou a investigar um grupo que já possui uma organização preestabelecida, porém pouco manifestada na sociedade. Entende-se que este estudo não acaba por aqui. É compreensível que ainda há muito o que pesquisar sobre o assunto e que nem tudo o que foi colocado nessa pesquisa consegue abranger o que realmente é este agrupamento social.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. (2004). **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- COUTINHO, L. G. (2001). Da metáfora paterna à metonímia das tribos: um estudo psicanalítico sobre as tribos urbanas e as novas configurações do individualismo. <http://www.rubedo.psc.br/Artigos/tribus.htm>. Acesso em 12 de abril de 2018.
- DALFOVO, Michael Samir; LANA, Rogério Adilson; SILVEIRA, Amélia. Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. *Revista Interdisciplinar Científica Aplicada*, v. 2, n. 3, p. 1-13, 2008.
- DOMINGOS, J. J. **O discurso dos ursos. Outros modos de ser a homoafetividade**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2010.
- GONÇALVES, Ítalo Vinícius. Notas etnográficas do ser-urso: fluxos e devires na “noção de pessoa” estruturante dos discursos da comunidade bear. *Revista Pensata*, São Paulo, v. 4, n. 2, p.153-177, out. 2015.
- HALL, STUART, (2002/1992). **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A.
- JENKINS, H. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York; London: Routledge, 1992.
- WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Editora Vozes, 2005.
- LEMONS, ANDRÉ. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Sulina, 2002.
- MAFFESOLI, M. (2000). *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- MARQUES J. (1996). Estilos de relações interpessoais na adolescência. *Psico*, 27,(1) 23-27.
- OLDENBURG, RAY. *The great good place: Café, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*. Paragon House Publishers, 1989.
- RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. [S.l.], 1998. Disponível em: . Acesso em: <http://www.rheingold.com/vc/book/> 09 abr. 2018.

TURKLE, Sherry. A vida no ecrã: a identidade na era da internet. Lisboa: Relógio d'água, p. 261-403, 1997.