
O link tá na bio: performance, sexualidade e apps¹

Mario Bernardo de Oliveira ALVES²

Vitor BRAGA³

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE

RESUMO

O presente artigo aborda uma pesquisa qualitativa dos perfis de usuários do Grindr e Tinder. O objetivo foi analisar como os aplicativos condicionam as performances dos usuários gays a partir dos elementos: (1) Fotografia (2) Nome/Apelido e (3) Descrição, tendo como argumento que a performance da sexualidade está condicionada pelas mecânicas dos aplicativos; Adotamos a metáfora teatral de Goffman a fim de criar um conceito basilar das discussões propostas. O resultado apresentou um tensionamento entre as plataformas no que concerne à sexualidade: o Tinder condiciona seus usuários para a performance a partir da construção de uma relação afetiva duradoura, enquanto o Grindr emula a performance da sexualidade a partir da lógica do sexo mais imediatista.

Palavras-Chave: Performance; Sexualidade; Grindr; Tinder.

1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento das mídias sociais forneceu um espaço multimídia onde a comunicação e a sociabilidade passam a ser atribuídas por intermédio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Aos poucos, os usuários migram para plataformas digitais em busca dos diversos serviços que elas podem oferecer. Consequentemente, há uma migração das atividades do cotidiano para as plataformas que visam relacionamentos amorosos, e os aplicativos Grindr e Tinder fornecem um espaço onde homens e mulheres trans ou cis, heterossexuais, bissexuais e homossexuais procuram encontros casuais e relacionamentos com base na geolocalização dos usuários.

O objetivo principal desse artigo é analisar as performances dos usuários dos aplicativos Grindr e Tinder a partir da observação dos elementos: (1) Fotografia (2) Nome/Apelido e (3) Descrição. O principal argumento desse estudo é de que a performance da sexualidade – em particular da homossexualidade – nesses aplicativos está condicionada (1) pela usabilidade das plataformas, com prescrições dadas pelos recursos; e (2) por um *ethos* coletivo internalizado dos usuários, que possuem uma consciência prática dos interesses e das expectativas particulares para cada plataforma.

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade da Universidade Federal de Sergipe, e-mail: sevlabernardo@gmail.com.

³ Professor de jornalismo da Universidade Federal de Alagoas e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe, e-mail: vitorbragamg@gmail.com

2. PERFORMANCE, GRINDR E TINDER

Para Goffman (2002) o indivíduo apresenta em situações comuns a si mesmo para outras pessoas por mecanismos que visam a dirigir e regular a impressão que formam a seu respeito. Logo, a performance pode ser definida como toda e qualquer atividade de um participante em certa ocasião. Voltada para o campo da sociabilidade, elas saem da cena da teatralidade e entram na cena da performance social, marcando identidades, influenciando outras pessoas; por outro lado, é possível se referir a performances com características específicas quando nos referimos àqueles presentes no sexo (SCHECHNER, 2006).

Embora a Teoria Dramatúrgica seja concernente à performance social antes circunscrita a contextos de copresença, o advento das plataformas de mídias sociais – caracterizada pela intersecção das redes de conexão e usos de aplicativos móveis – desencadeou um efeito efêmero na sociabilidade. Novos cenários para as performances se apresentam com a livre troca de experiências e o compartilhamento de interesses comuns através de mensagens instantâneas e do compartilhamento de imagens, que atuam constantemente nessa dinâmica de mobilidade os dispositivos tecnológicos móveis operam. Desse modo, as mídias sociais promovem uma multiplicidade de narrativas, bem como produzem, difundem e promovem a exibição de si, celebram dinâmicas de produção e difusão de subjetividades instantâneas e coletivas (COUTO *et al*, 2013; COUTO, 2015).

Mesmo imerso em um ambiente digital, o *performer/* usuário ainda tem um certo domínio sobre sua apresentação e opera de maneira intencional ou inconsciente os mecanismos a fim de gerenciar uma impressão em sua audiência. Estabelecida enquanto uma *fachada*, a performance realizada pelo *performer/* usuário precisa de outros elementos teatrais que forneçam a evidência útil no sentido da sua ação. O *cenário* é o fator crucial que determina a posição física e geográfica da performance, atribuindo mais um sentido na recepção da ação. Incluídas nesse termo estão os distintivos da função ou categoria, sexo, idade, gênero, características raciais, altura, aparência, atitude, padrão de linguagem, expressões faciais, gestos corporais e outros elementos físicos e simbólicos que podem ser atribuídos ao *performer/* usuário (HOGAN, 2010).

Entretanto, é possível observar a *fachada* como a interface do Grindr e Tinder, que é delimitada pelos elementos de fachada e cenário. O cenário é definido a partir dos detalhes minuciosos que cada aplicativo traz em sua idealização, como usabilidade e ferramentas; e

a fachada delimita os atributos físicos, contribuindo para formar o sentido da performance para a audiência.

Ao considerar essas reflexões, nota-se como a usabilidade dos aplicativos fornece um terreno fértil para a problematização acerca desse estudo sobre performance social e condicionamento da sexualidade gay. Embora Couto (2015) manifeste que as mídias sociais fomentam um ambiente onde a comunicação invade a relação entre público e privado, os aplicativos aqui pesquisados estimulam os usuários à exposição através de fotos e outras informações pessoais, com finalidade de promover encontros, encontrar um parceiro ideal, sexo e amor.

Vale pontuar aqui que entendemos a performance de gosto enquanto resultado das mediações entre sujeitos e objetos, de modo que o gosto não pode ser desvinculado das materialidades e suportes pelos quais eles circulam e dos modos pelos quais esses objetos nos afetam. Segundo Hennion (2005), o gosto é, em primeiro lugar, e principalmente uma modalidade problemática de vinculação ao mundo. Em termos dessa concepção pragmática, ele pode ser analisado como uma atividade reflexiva, “corporificada”, enquadrada, coletiva, equipada e, simultaneamente, produzir as competências de um(a) amador(a) e o repertório de objetos que ele(a) valoriza (HENNION, 2005).

2.1. OS APLICATIVOS

O Tinder é um aplicativo baseado em geolocalização criado em 2012 por um grupo de universitários disponível para dispositivos móveis. De acordo com o site oficial, mais de 50% dos membros têm de 18 a 25 anos; além disso, ocorrem cerca de 1,5 milhão de encontros por semana, sendo mais de 60 milhões de *matches*⁴ no total. O Tinder também inclui em seu leque de possibilidades até nove orientações sexuais (TINDER, s/d).

Para os autores Garda e Karhulahti (2021), o uso do Tinder não é apenas para encontro de parceiros e relacionamentos, como o aplicativo (ou *app*) define, mas seu uso emprega a questão do entretenimento. O aplicativo é sustentado por aspectos de ludicidade, similares a alguns jogos de videogame inclusive, cuja usabilidade evoca uma participação emulando a partida por algoritmos que ranqueiam os usuários pela quantidade de *matches* para incentivar e manter os usuários no *jogo*.

⁴ Termo utilizado pelo aplicativo quando ocorre uma combinação entre usuários. Também traduzido literalmente como “combinação”.

O usuário pode explorar outros perfis e na construção do perfil disponibilizar fotos adicionais, textos na bio e vincular o perfil às contas do Instagram e do Spotify. Assim, a estratégia de gerenciamento de impressão é a base para as regras do jogo do Tinder, onde o principal elemento de significação desse sistema é a foto inicial do perfil, que em nossa pesquisa percebemos carregar uma construção da imagem positiva, assim como corrobora o sistema visual de códigos e dicas do aplicativo.

O Grindr surgiu em 2009 e é um aplicativo de dispositivos móveis que utiliza a geolocalização dedicado às comunidades gay, bi, trans e *queer*. A missão da plataforma é conectar pessoas *queer* entre si e com o mundo⁵. Embora a rede delimite apenas o intuito de conexão entre pessoas, o Grindr é utilizado pelos usuários que buscam sexo rápido e prático. Pensando nisso, os gestores acreditam que o aplicativo representa um estilo de vida moderno que está se expandindo e continuam a abrir caminhos inovadores com um impacto significativo para a comunidade LGBTQ+, fornecendo um espaço seguro onde os usuários podem descobrir, navegar e se aproximar da população ao redor do mundo⁶.

Conforme sintetizam Couto (*et al*, 2013), o aplicativo permite ao usuário criar um perfil com foto – ou não – e preencher informações como idade, altura, etnia e uma breve descrição pessoal; recentemente adicionada, a função de incluir *hashtags* é coerente com a cultura LGBTQ+, onde o usuário seleciona marcadores de acordo com sua tribo, gostos e preferências. No que concerne à usabilidade, são expostos os perfis de outros usuários mais próximos, exibindo a localização aproximada em que se encontram por quilômetros e metros.

O aplicativo possui a versão gratuita e a assinatura paga *Grindr Unlimited*, tendo como slogan *Unrestricted, Unapologetic, Uncensored*, reforça a ideia do irrestrito, sem remorso e sem censura⁷, visto que a assinatura permite visualizar os perfis de visitantes, acessar o aplicativo na opção “discreta”⁸, ver perfis ilimitados, e fotos que expiram após dez segundos⁹.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os aplicativos Grindr e Tinder sustentam a casualidade com forte rigor a partir da geolocalização somada à conectividade pelos dispositivos móveis. Em nossa investigação,

⁵ Disponível em: <https://www.grindr.com/about/>. Acesso 11 jun. 2022.

⁶ Ver nota de rodapé 6

⁷ Tradução nossa.

⁸ Ferramenta disponível cujo usuário pode acessar o aplicativo sem mostrar que seu perfil está online.

⁹ Disponível em: <https://www.grindr.com/unlimited/>. Acesso em: 11 jun. 2022.

percebemos que, embora mantenham algumas similaridades entre si, cada aplicativo propõe uma abordagem diferente nas estratégias de engajamento, condicionando as performances a partir dos recursos disponíveis nas plataformas, sendo possível identificar o mesmo usuário nas duas plataformas com fachadas diferentes.

Pensando nisso, o presente estudo fragmenta o Tinder e o Grindr, esmiuçando os detalhes da sua usabilidade com o propósito de analisar o condicionamento da performance dos seus usuários. Inicialmente notamos que ambos os aplicativos estimulam a performance da sexualidade de seus usuários criando um jogo entre exposição e narrativa a partir das informações disponíveis no preenchimento do perfil.

Para compreender o condicionamento da sexualidade no Tinder e Grindr, foram selecionados 100 perfis em cada aplicativo. Os dados foram coletados em dois dias, a primeira coleta feita no sábado, dia 28 de maio de 2022, e a segunda coleta em uma sexta-feira, dia 03 de junho de 2022. Foram selecionados os perfis exibidos em um raio de distância até quatro quilômetros do bairro Rosa Maria, na cidade de São Cristóvão, em Sergipe¹⁰. As idades dos usuários variaram entre 20 e 50 anos. Vale ressaltar que, nessa pesquisa, são analisados somente os perfis de homens cis ou trans, homossexuais ou bissexuais; desse modo, o filtro¹¹ utilizado no Tinder foi exclusivamente direcionado ao público masculino. Não foi necessário esse filtro de pesquisa no Grindr, visto que a maioria dos usuários correspondem ao perfil buscado nesse estudo.

O material coletado foi analisado a partir de uma matriz de análise que considera três elementos: (1) a presença ou ausência de fotografias do usuário; (2) o tipo da foto; (3) o enquadramento – visto que alguns usuários dispõem apenas de fotos de braço, pernas, quadril, boca e olhos, dentre outras partes do corpo; e (4) o cenário. A observação a partir da disponibilização do nome ou título que os usuários aderem nos aplicativos considera que em alguns casos o nome aqui não se refere necessariamente ao nome da pessoa ou apelido, mas pode ser traços descritivos de seus interesses na plataforma. Por fim, última observação é desenvolvida a partir da descrição do perfil elaborada pelos usuários, sendo dividida em descrição com informações que a rede disponibiliza – idade, gênero, orientação sexual, formação acadêmica e profissional, altura, peso, o uso das *hashtags* que configuram outro elemento que parte da descrição permitindo os usuários relacionar palavras-chave que

¹⁰ A localização utilizada de referência dentro do bairro foi -10.922053522994567, -37.11563488350637.

¹¹ Uma das opções de cadastramento no Grindr é colocar o gênero, sexualidade e se pode mostrar homens, mulheres ou ambos. Na pesquisa em questão, a opção escolhida foi mostrar apenas homens.

correspondem ao seu perfil; e a descrição pela “bio” – ressaltando considerar as informações disponibilizadas neste espaço onde o usuário pode escrever livremente algo sobre si.

Quadro 1: Matriz de análise dos usuários do Tinder e do Grindr.

Ponto de análise	Descrição	Variáveis
Elemento fotográfico	Expressividade dos usuários através das fotos dispostas em cada plataforma	1. Presença ou ausência de fotografias do usuário 2. Tipo de foto 3. Enquadramento 4. Cenário
Nome do usuário	Forma de apresentação através do seu nome disposto no perfil. Observar a presença (ou não) de um nome factível ou operando enquanto breve descrição	1. Apresentação 2. Anonimato
Descrição do perfil	Informações para preenchimento, seleção das hashtags e utilização do espaço livre	1. Descrição 2. Hashtags 3. Bio/ Sobre mim

Fonte: pesquisa empírica.

Neste aspecto, são observadas performances de gosto e a existência ou não de regras de interação, partindo do princípio que as performances nos perfis construídos ocorrem através de um processo de gerenciamento de impressão em que cada usuário considera a audiência na qual se dirige, suas finalidades, as lógicas de uso e os recursos existentes em cada plataforma.

4. RESULTADOS

Para efeito de análise de resultados, foram organizados os seguintes tópicos, no intuito de compreender a problematização abordada, intitulados como *Exibição de si*, *Diagnóstico do nome e Autoapresentação e gosto*. São estes respectivamente concernentes à análise fotográfica e suas problemáticas na sexualidade, nome ou apelido e as reflexões acerca da objetividade entre os usuários e o anonimato e, por fim, as informações descritivas no perfil inerentes à performance de gosto.

4.1 EXIBIÇÃO DE SI

Os perfis selecionados no Grindr e no Tinder demonstraram uma forte exposição através de fotografias, sendo o principal ponto do condicionamento das performances nesses aplicativos. Portanto, a utilização do carregamento de fotos é um recurso crucial de

sua usabilidade, cujos usuários exibem-se a fim de se destacar, construir narrativas, induzir interesses e gerenciar a impressão sobre si.

É possível observar a fotografia como ferramenta primária de gerenciamento de impressão e uma forte aliada no tocante à performance social. Ribeiro e Braga (2012) sintetizam que os usuários alicerçados pelo uso de imagens constroem referenciais identitários que servem como base para o desempenho de certas performances, ressaltando aspectos positivos de si mesmos e visando a promover interações como *matches*, *likes* e *taps*. A própria dinâmica dos aplicativos tende a induzir esse exibicionismo, ressaltando o contexto em que o usuário precisa se apresentar como uma “mercadoria” desejável, fornecendo um domínio onde pessoas se tornam produtos “prontos para o uso”: dos corpos, dos afetos, das sensações intensas, do amor e do sexo (COUTO *et al*, 2013).

À vista dos perfis selecionados, 68 usuários do Grindr faziam o uso de fotografias no perfil. Vale ressaltar o enquadramento como um fator decisivo para a realização da performance; dessa forma, foram identificados apenas 17 perfis que apresentavam foto de rosto, enquanto dois perfis mantinham fotos de personagens animados, animes ou imagens aleatórias. No entanto, os 49 perfis restantes mantinham suas fotografias com o enquadramento direcionado a alguma parte do corpo que queriam ressaltar – braço, perna, abdômen, peito, virilha, glúteos, costas etc.

Couto e colegas (2013) presumem que no Grindr a maioria das conexões e interações têm como fim encontros sexuais em tempo breve e, amparado pela conectividade e geolocalização dos dispositivos modernos, há uma indução de hábitos mais acelerados em seus usuários. Por consequência, há uma predisposição dos encontros e prazeres, paixões, triunfos de desejos e promoção de gozos motivados pela instantaneidade.

Reforçando esse entendimento, o viés instantâneo e o aspecto *A FIM DE REAL*¹² são amplamente explorados pela plataforma através da sua usabilidade, ou seja, o aplicativo apresenta no mosaico apenas os usuários que estão online, removendo a exibição dos usuários indisponíveis. Dessa forma, o mosaico atua como vitrine virtual onde as imagens de corpos de homens masculinos atraentes são expostas e, a partir da exposição dos atributos, ocorre a publicização e mercantilização das relações pessoais, enviesado na cultura consumista e no *marketing* pela exibição de si (COUTO *et al.*, 2013). Portanto a “valorização plástica do produto, fotos caprichadas, interior de luxo, refinamento dos

¹² Termo utilizado pelos usuários do Grindr quando estão predispostos a encontrar um parceiro sexual no momento imediato.

cenários, beleza dos corpos e dos rostos, a publicidade poetiza o produto e a marca, idealiza o trivial da mercadoria” (LIPOVETSKY, 1989, p. 159-160).

Podemos inferir que, no cenário do Grindr, um ambiente virtual majoritariamente frequentado por homens gays ou bissexuais, a virtualização da sexualidade é a realidade do sexo no excesso publicitário e teatral; ou seja, a performance da sexualidade no ambiente digital acontece enquanto ação, interação e relação. Os corpos, os sexos e as sexualidades são compartilhados nesses ambientes, pois neles são construídas redes de contatos, amigos e amantes, orientações na vida política e erótica, definições da identidade moderna e anima grande parte das vidas da população LGBTQ+ (COUTO, 2015; ROTELLO, 1998).

No que concerne à relação da fotografia na usabilidade, o Tinder desloca os seus usuários para uma performance menos apelativa para o sexo, ainda que a plataforma se aproprie da sexualidade e da sedução. O aplicativo não fornece um mosaico virtual similar ao Grindr, mas busca evidenciar um usuário por vez, onde o outro decide se “gosta” ou “não gosta”; quando dois usuários “se gostam” mutuamente são recompensados com *chat* para troca de mensagens.

Assim como no Grindr, o principal elemento de significação no gerenciamento de impressão no Tinder é a foto inicial do perfil, que atua como convite para visualizar outras fotos ou outras informações. Em face do exposto, dos perfis coletados para análise, 98 usuários do Tinder disponibilizavam fotos em seus perfis, sendo 92 usuários com fotos de rosto; desse modo, os usuários buscaram, em suas performances, através das fotos de rosto, incorporar valores reconhecidos pela sociedade, incluindo sinais que acentuam os fatos (RIBEIRO & BRAGA, 2012). Os oito usuários restantes se preservavam no anonimato apresentando fotos do corpo, desenhos animados ou sem foto.

Procedendo a partir disso, os usuários constroem uma imagem positiva que corrobora o sistema visual. O conteúdo imagético possui significados intrínsecos. Dentre outros, mencionamos fotos com carros e outros itens de *status* expressando capital econômico; fotos de livros e cafés expressando um capital cultural; e fotos em bares ou em espaços públicos expressando um estilo de vida espontâneo, boêmio, "praieiro", festivo.

Nesse contexto, ambos os aplicativos apresentam diferenças quanto à localização apresentada na fotografia. Compreendendo o Grindr como um espaço direcionado à busca de sexo casual, apenas 17 usuários tinham suas fotos produzidas em espaços públicos - nesse ponto destacamos que alguns exibiam fotos de sunga ou nudez total em ambientes como praia, cachoeira ou piscina; 43 usuários tinham suas fotos locadas em ambientes

internos, enquanto 40 usuários faziam enquadramentos de modo a manter o local indefinido. Já no Tinder, os usuários buscavam expressar seus hábitos sociais, não apenas seus gostos e desejos; por isso, 50 perfis exibiam fotos em locais públicos, como trilhas, bares, restaurantes, festas, lugares turísticos e ruas. Sem dúvida, há um forte aspecto de gerenciamento de impressão dos usuários a partir dos ambientes que frequentam, bem como poses e outros elementos, como fotos dentro de carro, simbolizando poder econômico e estilo. 46 usuários apresentavam-se em locais privados, entendendo como “privados” espaços residenciais, e apenas 4 usuários mantinham sua localização indefinida.

A discrepância dos usuários com foto de rosto entre os aplicativos Tinder e Grindr sugere o condicionamento diferente da performance da sexualidade. Enquanto Grindr apresenta seus usuários em uma vitrine virtual, o Tinder constrói uma ludicidade com a finalidade de reformular ações românticas e sexuais em entretenimento, construindo um ambiente lúdico de interação – com base na sexualidade – onde qualquer ação sexual, emocional ou social passa a ser “apenas um jogo” (GARDA & KARHULAHTI, 2021).

No que concerne à exibição de si, o Grindr induz os usuários à exposição como mercadorias sexuais e objetos de desejo. A sexualidade externaliza os seres humanos como seres do desejo, dos prazeres, dos sentimentos e sensações; em razão disso, os usuários são levados a voltar para si mesmos, reconhecendo-se e assumindo-se que as relações sexuais são formas físicas, corporais e intensificadas das relações sociais propriamente ditas (FOUCAULT, 2006; FOUCAULT, 2016).

Quanto aos perfis que não possuem imagem, predominantemente encontrados no Grindr, pode-se entender essa omissão como um ato voluntário, uma vez que as plataformas permitem a inserção de fotos. A escolha por não carregar imagens, demonstra um desejo pela não exibição da imagem de si, pelo anonimato permitido pelas redes sociais. Sobre isso, “a ideia do anonimato remete a uma série de relações sociais que dizem respeito à identidade, à subjetividade, ao controle, à segurança e aos direitos civis” (DA SILVEIRA, 2009, p. 115), dessa forma, o anonimato voluntário exercido por esses usuários significa tanto quanto a escolha de uma imagem, podendo ser entendido como um receio do reconhecimento de sua participação em uma rede social que busca interação afetivo-sexual com outros homens, fruto da homofobia socialmente instituída aos sujeitos.

4.2 DIAGNÓSTICO DO NOME OU APELIDO

Nesse estudo, a questão do nome ou apelido está associada à performance em dois segmentos. O primeiro é alusivo à apresentação – onde os usuários usam os textos ou *emojis* para se expressar – e o segundo concerne ao anonimato. Embora ambas as plataformas apresentem espaço livre para autoidentificação, não é obrigatório o preenchimento com a veracidade, ficando a critério do usuário definir como deseja se apresentar. Com os dados coletados no Tinder, 99 usuários expressam seus nomes, reais ou não, mas a maioria dos perfis exhibe nomes comuns ou nomes compostos a fim de identificação.

O nome ou apelido, retomando a perspectiva teatral, no ambiente digital e na interação social, é entendido como performance pois, a partir dele, é possível construir ou modificar uma identidade demandada pelas dinâmicas das plataformas contra os comportamentos antissociais, implicando aos usuários expressar-se por meio de informações e outros detalhes (GARDA & KARHULAHTI, 2021). A visto disso, apenas um usuário do Tinder não utilizou o nome: apenas o apelido de *novinho* - remetendo à sua idade de 20 anos.

De forma diferente, o panorama do nome ou título na dinâmica do Grindr segue um outro viés, no qual apenas 15 usuários dentre os perfis observados exibiam o nome, enquanto 71 usuários utilizavam apelidos e 14 usuários não disponibilizavam nenhuma informação no espaço dedicado à nomeação.

Evidenciando o diferencial performático emanado pela plataforma, os usuários do Grindr mantêm em sua nomeação informações adicionais que alicerçam sua performance na vitrine virtual. Textos rápidos, com abreviações e muitas vezes apenas um *emoji* são os elementos expressos no espaço livre dedicado ao nome. No Grindr, textos como “FURÃO POW”, “PASS”, “Fetiches”, “PEPINO GROSSO”, “pegada gostosa”, “Ativo c/local”, “Ativo”, “uber macho ksd”, “TESÃO”, “casado sigilo” e “comedor” expressam a urgência dos usuários em *fast foda*¹³, um *call-to-action* para o sexo, e reforçam a performance da masculinidade, como “o uso do corpo para movimentar-se, a voz, o léxico e o jeito de falar, símbolos como roupas, cortes de cabelo” (OLIVEIRA, 2015, p. 245), o papel de ativo ou passivo, atributos físicos, formas de genitálias, estado civil e profissão.

Os textos convidativos ou que sugerem um aviso tornam-se uma abordagem mais amistosa para a relação sexual, como “sempre bom ler”, “leia fidapeste”; é um apelo e

¹³ Neologismo/estrangeirismo utilizado pelos usuários da plataforma relacionado ao sexo rápido; derivado da expressão “*fast food*”, comida rápida.

reforço à leitura das informações disponibilizadas no perfil. “CADÊ OS NOVINN??”, “Disponíveis”, “Vamos ou Bora?”, “POSITIVIDADE”, “vamo lolzinho??”, “Alg pra agr?”, “viva la vida”, “só observando”, “Conversar” e afins indicam uma valorização do diálogo e outros atributos que não sejam apenas físicos.

Por fim, existem os usuários que se expressam por meios de emojis que possuam alguma significação para o meio do aplicativo. Alguns exemplos são o uso do *emoji* de beringela (🍆), banana (🍌), pepino (🥒) para os usuários sexualmente ativos ou “dotados” e o *emoji* do pêssego (🍑) para usuários passivos, bem como os *emojis* de urso (🐻), gotas de água (💧), rosto escondido (😬), cerveja (🍺), raio (⚡) e língua (👅) - que remetem, respectivamente, ao fenótipo do homem acima do peso e peludo, esperma, comportamento discreto, gosto por bebidas alcólicas, uso de cocaína e sexo oral.

Assim como no anonimato pela falta de imagens, a ausência de nomes também configura um ato voluntário de aversão ao reconhecimento. No caso da nomeação, esse anonimato ganha mais camadas, uma vez que há facilidade maior para a ocultação de identidade no campo de nomes além da ausência total de informação. Essa escolha mostra como há, ainda, em nossa sociedade um receio em relação ao uso dos *apps*, indicando um desejo por relações “rápidas” e não necessitando sequer de um reconhecimento nominal.

4.3 AUTOAPRESENTAÇÃO E GOSTO

A terceira e última observação é desenvolvida a partir da descrição do perfil elaborada pelos usuários, e são observados três pontos: 1) descrição, 2) *hashtags* e 3) bio/sobre mim. O primeiro refere-se à descrição disponibilizada pela própria plataforma: são as informações preexistentes disponíveis para o preenchimento, porém, com preenchimento não obrigatório. O segundo observado na pesquisa é o uso das *hashtags* preexistentes na plataforma. O terceiro e último ponto observado é o preenchimento da bio/sobre mim, de caráter optativo, que é o espaço livre no qual o usuário pode adicionar mais informações sobre si.

Nos dados obtidos pelo Tinder, o primeiro ponto tem como resultado 100 usuários com o campo preenchido, com as informações pautadas em idade, gênero, sexualidade, distância/localização em quilômetros ou metros, formação do ensino superior, local de trabalho. O segundo ponto de observação corresponde a 77 perfis que fazem o uso das *hashtags* – como *happy hour*, amantes de animais de estimação (*pets*), atividades ao ar livre, *crossfit*, karaokê, fotografia e tatuagens – sobre si, com o propósito de colaborar no

seu gerenciamento de impressão. E o terceiro ponto observado apresenta 79 usuários que mantêm seu perfil com textos na bio/sobre mim.

À vista disso, os usuários apropriam-se do espaço textual livre na bio/sobre mim para manifestar demandas suprimidas nas informações referentes às *hashtags* e à descrição. Os textos, em sua maioria, trazem piadas, frases de efeitos, versos de música, informações sobre as doses de vacina tomadas (efeito decorrente da pandemia de COVID-19), número de telefone para contato, altura e peso; percebemos ainda as contas vinculadas do Instagram e Spotify no perfil, onde disponibiliza-se mais informações acerca do gosto musical e ambientes frequentados pelos usuários.

Portanto, as informações expressas no perfil do Tinder servem para tornar os outros usuários capazes de presumir o que esperar deles, assim estarão interessados em sua situação socioeconômica geral – ambientes frequentados, profissão –, no que pensam, posicionamento político e outras informações, criando um jogo infinito de encobrimento, descobrimento, revelações (podendo ser falsas) e redescobertas.

Embora o Grindr utilize a mesma dinâmica de descrição, *hashtags* e bio/sobre mim, os usuários tendem a seguir o condicionamento sexual da plataforma. Dos perfis observados, 70 usuários exibiam informações como idade, distância/localização em quilômetros ou metros, gênero, posição sexual – ativo, passivo, versátil ativo, versátil passivo, *gouine* (sexo sem penetração) –, relacionamento, buscando por – conversa, amigos, contatos, agora-, exame de HIV, data da última testagem, local – preferência em minha casa, sua casa, bar. As *hashtags* são utilizadas por 62 usuários, contribuindo ou reforçando a performance dos usuários no que concerne à sexualidade, *tags* como #discreto, #peludo, #bi, #comlocal, #preservativos, #exibicionista, #masturbação, #universitário, #fastfoda, #nãocircuncidado, #dotado, #macho, são frequentemente utilizadas para salientar o gerenciamento de impressão. As informações adicionais, como o preenchimento textual da bio/sobre mim, vínculo das mídias sociais como Instagram, Twitter, LinkedIn e Spotify, foram utilizadas por 61 usuários, salientando que, muito diferente do Tinder, a maioria dos usuários não vinculavam outras redes sociais no perfil do aplicativo.

Outro diferencial da utilização do espaço do textual livre no Grindr é o fato de a maioria dos usuários deixarem avisos ou regras de interação. Alguns, na maioria das vezes com fotos no perfil, informam que só respondem pessoas com fotos – coagindo determinados usuários a sair do anonimato –, que não gostam de fumantes ou pessoas acima do peso. Outro ponto possível de observar tanto no diagnóstico do nome/apelido, no

uso das *tags* e no espaço da *bio* é como ocorre o enaltecimento da performance da masculinidade e o preterimento do traço afeminado entre os gays e usuários.

Nesses espaços de “pegação” – práticas sexuais descomprometidas com o afeto –, a masculinidade torna-se o capital social mais importante para o sucesso dessas interações no homoerotismo. Em vista disso, é muito comum a diversos perfis no Grindr reforçar o traço “macho”, “masculinos”, “ativo macho”, “macho dotado”. Assim, amparada pela coexistência de outros marcadores sociais, a masculinidade é construída pelo significado do “ser homem” sendo associados a negros, casados, dotados, pais de família, pedreiros e qualquer outra categorização de performance – gestos, trejeitos, condutas e técnicas corporais. A masculinidade passa a ser um mecanismo valorizado e evidenciado pelos usuários na busca de outros parceiros, sendo acompanhado por um dispositivo de negação do modelo socialmente construído de homossexualidade com base feminina. Portanto, performances de feminilidade não são bem vistas pelos usuários (OLIVEIRA, 2015).

Evidenciada nesse aspecto da preferência por “machos”, a ideia de construção do gosto, em particular, a performance de gosto, está associada à dimensão processual e coletiva que envolve a expressão valorativa de afetos por objetos socioculturais. Perpendicular a isso, são determinados quatro elementos: 1) a negociação do privado e do público, tangente à disposição de informações; 2) estilos de autoapresentação nesses ambientes; 3) o cultivo de performances de gostos como um modo de identificação e organização sociocultural; 4) a formação de contextos sociais firmes ou frouxos – sentido de pertencimento a um dado ambiente (FELIZOLA *et al*, 2017).

Em suma, essa percepção da performance de gosto no Grindr pode ser percebida pelos imbricamentos estruturais concernentes à sexualidade. A moral religiosa, as práticas educativas, médicas e psicológicas, assumem os mecanismos de repressão contra qualquer comportamento desviado, nesse caso, homens afeminados que invertiam os “papéis” de gênero, no qual acreditavam um princípio de estigma natural (FOUCAULT, 2006).

5. À GUIA DE CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reflexão proposta nesse artigo acerca das plataformas Tinder e Grindr engendram elementos sociais muito maiores que apenas aplicativo de paquera. O tensionamento entre as duas plataformas tornam-se inerentes instrumentos de paquera, conquista, sexo e socialização, embora as prescrições do ambiente sejam diferentes, há meios que condicionam a performance da sexualidade do usuário.

No Tinder, os usuários estão mais preocupados em uma performance mais pautada na construção de relacionamentos duradouros. As informações pessoais, locais de preferências e outros detalhes que constroem o gerenciamento da impressão de si são amplamente divulgados a fim de compor a sua essência e achar um par ideal para se relacionar afetivamente. Os usuários do Grindr demonstram a busca por um par compatível pautada na compatibilidade sexual. O condicionamento do aplicativo induz para a performance do sexo pelo o compartilhamento de partes do corpo, informações íntimas e o imediatismo das relações sexuais fazem parte da subjetividade desses usuários que buscam satisfazer seus desejos sob uma lógica da sexualidade que orienta as ações dos usuários/*performers*.

Em nossa pesquisa, circunscrevemos nossa observação para os homens homossexuais no qual tem uma sexualidade moldada pela subjetivação dos seus corpos, do seu sexo e dos seus desejos. Nesse aspecto, o desejo não só revela sua manifestação do prazer, do corpo, mas também aponta um princípio de subjetividade e objetividade dos atos sexuais, repercutindo nas performatividades dos usuários.

O estudo buscou analisar o gerenciamento de impressão dos perfis através do elemento fotográfico, nome do usuário e a descrição do perfil evidenciando pelas variáveis delimitadas, os objetivos explorados pelos usuários nos campos relacionamento e do sexo. Esses elementos aqui analisados forneceram evidências acerca do gerenciamento de impressão, isto porque essas informações transmitidas pelos usuários/ *performers* operaram enquanto pistas para abertura das interações, orientando as formas de engajamento da sua audiência consigo.

REFERÊNCIAS

COUTO, E. S. Vida privada na esfera pública: narrativas de corpos e sexualidades nas redes sociais digitais. In: **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 4, n. 1, 2015.

COUTO, E. S.; SOUZA, J. D. F. de; NASCIMENTO, S. P. Grindr e Scruff: amor e sexo na cibercultura. In: **Anais do Simpósio de Pesquisa Tecnologias Digitais e Sociabilidade (SIMSOCIAL)**, v. 1, n.1, p. 1-14, Salvador, 2013.

DA SILVEIRA, S. A. **Redes cibernéticas e tecnologias do anonimato**. Comunicação & Sociedade, v. 30, n. 51, p. 113-134, 2009.

FELIZOLA, M.; BRAGA, Vitor; SANTOS, Bluesvi; SANTOS, Hugo. Consumo cultural e performance de gosto: Músicas ouvidas (e compartilhadas) em meios digitais por jovens do menor estado brasileiro. In: **Teknokultura**, v. 14, n. 2, p. 305-322, 2017.

FOUCAULT, M. **Ditos e escritos, volume V: Ética, sexualidade, política**. São Paulo: Forense Universitária, 2006.

FOUCAULT, M. **Subjetividade e Verdade: curso no Collège de France (1980-1981)**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2016.

GARDA, M.; & KARHULAHTI, V. M. Let's Play Tinder! Aesthetics of a Dating App. In: **Games and Culture**, Vol.16 (2), p. 248-261, 2021.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2002.

HENNION, A. Pragmatics of taste. In: JACOBS, M., HANRAHAN, N. **The Blackwell Companion to the Sociology of Culture**, Blackwell, pp. 131-144, 2005.

HOGAN, B. The Presentation of Self in the Age of Social Media: Distinguishing Performances and Exhibitions Online. In: **Bulletin of Science, Technology & Society**, v. 30, n. 6, p. 377-386, 2010.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero**. São Paulo: Editora Schwarcz LTDA, 1987.

OLIVEIRA, T. Viado Não, Canibal: masculinidade, sexualidade e produção de cidade na experiência do homoerotismo em João Pessoa–PB. In: **Revista Latino-americana de Geografia e Gênero**, v. 6, n. 2, p. 235-249, 2015.

ROTELLO, G. **Comportamento sexual e AIDS**. São Paulo: Edições GLS, 1998.

RIBEIRO, J. C.; BRAGA, V. Interações em ambientes online de compartilhamento de fotografias: considerações baseadas nas perspectivas interacionista e dramatúrgica. In: **Revista Famecos**, v. 19, n. 1, p. 65-82, 2012.

SCHECHNER, R. O que é performance? In: **Performance studies: an introduction**. New York & London: Routledge, p. 28-51, 2006.

TINDER. **Sobre o Tinder**. Tinder Imprensa, s/d. Disponível em: <https://br.tinderpressroom.com/about>. Acesso em: 11 jun. 2022.