

## Modos de Usar: Uma Investigação Etnográfica do *App Grindr*<sup>1</sup>

Ricardo Augusto de Sabóia FEITOSA<sup>2</sup>

Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, PE

### RESUMO

O artigo analisa os modos de elaborações identitárias e as relações de sociabilidade mediadas pelo aplicativo (*app*) endereçado a homens gays, bissexuais ou que se relacionam sexualmente com outros homens *Grindr*. Apresentam-se aqui os resultados parciais da pesquisa “‘A fim de uma real?’: uma investigação etnográfica dos usos dos aplicativos e redes sociais homoeróticas nas cidades de Caruaru e Recife (PE)”<sup>3</sup>, cuja finalidade é explorar o *app* como ambiente de agenciamento das relações sexuais e de gênero, dos processos de (re)construção de categorias e marcadores identitários, estilos e modos de ser, tomando-o assim como tecnologia e rede de transformações nas relações homoeróticas e sociais contemporâneas.

**PALAVRAS-CHAVE:** aplicativos; redes sociais; homossexualidades; gênero

Os usos de aplicativos (*apps*) com a finalidade de promover encontros sexuais ou amorosos encontram, com a popularização dos *smartphones*, uma oferta considerável. Endereçados majoritariamente a um público homossexual masculino ou a homens que têm interesse em se relacionar sexual e/ou afetivamente com outros homens, *Grindr*, *Scruff* e *Hornet* são alguns exemplos de um segmento que inclui ainda aplicativos para públicos mais segmentados ou que incluem, mas não se restringem, ao universo *gay* (*Tinder*, *Happn*, entre outros).

Neste trabalho, opta-se por descrever inicialmente, num plano mais geral, o contexto dos aplicativos como elementos inseridos tanto em novos modos de sociabilidade emergentes numa cultura “em rede” como tecnologias de reconfiguração de identidades, categorias e relacionamentos no domínio do gênero e das sexualidades.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

<sup>2</sup> Doutor em Sociologia (UFC). Professor do Núcleo de Design e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE/CAA), e-mail: ricsaboia@yahoo.com.br

<sup>3</sup> A pesquisa conta com a colaboração dos alunos Thiago Pereira da Silva e Josivaldo Silva Menezes, do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco/CAA, a quem agradeço pelo trabalho compartilhado nesta etnografia.

O app *Grindr* é selecionado como recorte de análise, sendo explorado etnograficamente nas seções posteriores.

A escolha pelo método etnográfico decorre do entendimento que o universo destes aplicativos/redes, com suas dinâmicas e especificidades sociotécnicas, é um terreno privilegiado para o desenvolvimento de uma etnografia classificada por Marcus (2002) como simultaneamente “densa e superficial” (*thick and thin*). O antropólogo contrapõe o fato de que, se na “etnografia clássica” a superficialidade, ao contrário da densidade, não é considerada uma “virtude”, em campos contemporâneos e multisituados, “densidade” e “superficialidade” são dimensões “chaves” da análise etnográfica, na medida em que tais características também informam as diferenças na qualidade e na intensidade das experiências que a compõem. Nesse sentido, superficialidade não remete ao sentido tradicional de uma avaliação negligente, mas da dimensão constitutiva das relações sociais no interior do campo, que incidem nos dados coletados num terreno com essa natureza e que vão exigir do etnógrafo uma postura reflexiva sobre as condições em que ele os obteve e de como ele constrói seu relato etnográfico.

Desse modo, a etnografia *no e do* aplicativo em questão permite manter o que Peterson (2005, p. 132) descreve como o “compromisso à observação próxima e ao registro, a provisão do detalhe descritivo denso”, de modo a explorar os “contextos que dão significados às ações para uma comunidade”, além do “engajamento reflexivo com as vozes dos informantes dos etnógrafos, e uma atenção à contiguidade do que se descreve aos aspectos mais amplos do processo social”.

### **O universo da pesquisa: sociabilidades em rede e “tecnologias de gênero”**

A expansão de redes e ambientes digitais, acentuadamente a partir da última virada de século, impõe à pesquisa em comunicação uma série de desafios. Destaco, em particular, a necessidade de investigar os modos como as relações sociais contemporâneas são, cada vez mais no plano cotidiano, mediadas pelo uso de novos dispositivos tecnológicos, numa ambiência que Di Felice (2014, p. 55) situa como “rede”: “um tipo de complexidade de interações comunicativas que incluam indivíduo, ambiente, território, objeto, tudo o que existe, numa forma de conexão reticular, interativa”.

Pensar esse cenário complexo pressupõe interrogar como as relações entre atores sociais, os usos e reapropriações que estes fazem dos dispositivos, interseccionam-se

numa cultura atravessada por uma lógica social de “conexão” (JENKINS; GREEN e FORD, 2014), caracterizada como um “conjunto de práticas sociais e culturais, e mais as inovações tecnológicas correlatas que cresceram em torno das redes” (p. 36).

Em anos recentes, dispositivos como celulares inteligentes (*smartphones*) e *tablets* tornam-se peças-chaves no espraio dessa cultura das redes e de um cotidiano “conectado”. No Brasil, estima-se que em março de 2017 o país contava com 242,8 milhões de celulares, uma densidade de 117,20 celulares/100 habitantes<sup>4</sup>. Em abril de 2016, o total de aparelhos “inteligentes” (*smartphones*) era estimado em 168 milhões de unidades<sup>5</sup>. Pesquisa divulgada no mesmo período revelava que, pela primeira vez no país, o uso do telefone celular para acessar a internet tinha ultrapassado o do computador<sup>6</sup>.

Uma das possibilidades férteis para analisar como essa cultura das redes reconfigura nossas relações socioculturais é investigá-la em associação a um aspecto central da produção social das subjetividades: o domínio das *identidades de gênero e sexualidades e das relações afetivo-sexuais contemporâneas*<sup>7</sup>. As relações mediadas ou agenciadas pelo uso de tecnologias como *smartphones* e *tablets* despontam tanto como potencializadoras de novos encontros e relações amorosas, como reforçam clivagens e marcadores que atravessam a cultura sexual brasileira; ora ampliam as possibilidades de visibilidade para sujeitos e grupos sociais estigmatizados; ora reforçam estigmas e diferenças que marcam estes mesmos sujeitos no interior e para além do universo de suas relações sexuais, afetivas e sociais.

Podemos tomar tais dispositivos como “tecnologias de gênero”, no sentido conferido por De Lauretis (1987) a tecnologias que, em combinação com outras instâncias como a escola, o cinema, a “mídia” etc reproduzem, agenciam, constroem e desconstroem as identidades e relações sexuais e de gênero.

Reconhecendo a relevância social deste cenário e do entendimento de como os usos específicos de aplicativos/redes geossociais voltados para a promoção de encontros

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.teleco.com.br/ncel.asp>. Acesso em 02 mai 2017.

<sup>5</sup> Disponível em: <http://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/04/epoca-negocios-brasil-tem-168-milhoes-de-smartphones.html>. Acesso em 02 mai 2017.

<sup>6</sup> Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2016-04/celular-e-principal-meio-de-acesso-internet-na-maioria-dos-lares>. Acesso em 02 mai 2017.

<sup>7</sup> Seguindo a perspectiva de Illouz (2012, p. 9), “performar identidades e lutas de gênero é performar os dilemas culturais e institucionais centrais e ambivalências da modernidade, dilemas que são organizados em torno de motivos culturais e institucionais de autenticidade, autonomia, igualdade, liberdade, compromisso e autorrealização”. Concordo com Butler (2010, p. 335), por sua vez, quando ela afirma ser “inaceitável separar radicalmente as formas de sexualidade dos efeitos das normas de gênero”, o que exige “conceber os dois termos numa relação dinâmica e recíproca”.

afetivo-sexuais (cujo funcionamento se baseia em promover a aproximação de usuários a partir do cruzamento de localização geográfica através do GPS dos celulares e tablets e uma interface estruturada em perfis com fotos e informações básicas e em janelas de *chat* entre parceiros interessados) reconfiguram as experiências e as relações dos sujeitos que se relacionam homoeroticamente, a pesquisa tem realizado, no período que abrange de janeiro de 2016 a julho de 2017, uma análise etnográfica do aplicativo *Grindr*.

Entende-se que, ao investigar o universo desses *apps*/redes, tem-se a oportunidade de explorar dimensões relevantes de um importante segmento social e das suas relações de sociabilidades, que tem como uma de suas características principais a emergência do que Simões (2011, p. 244) sintetiza como o “crescimento de um mercado segmentado e a proliferação de diversos estilos de vida associados à homossexualidade, que acaba por refratar em múltiplas categorias e identidades”.

Pensar os usos desses aplicativos e redes, assim, é buscar compreender de modo mais sistemático como as homossexualidades<sup>8</sup> reconfiguram-se em novos modos de conjugar relações e vivências em cenas privadas e públicas, bem como dos redesenhos de fronteiras entre essas duas dimensões.

### **O *Grindr* e a construção de perfis**

O *Grindr* constitui-se num aplicativo criado em 2009, e atualmente está disponível nos sistemas operacionais *Android* e *iOS*. Segundo informações na página *web* oficial, possui três milhões de usuários ativos diariamente, em 234 países e territórios<sup>9</sup>. Apresenta-se do seguinte modo:

Desde seu lançamento, o *Grindr* transformou-se rapidamente no maior app de rede social mundial para homens gay, bi, curiosos e queers. Com milhões de usuários diários abrangendo quase todos os países de cada canto do planeta, o *Grindr* traz a você imediata conexão a uma comunidade que se fortalece a cada dia. Agora, mais do que um meio de bater papo e encontros, o *Grindr* proporciona uma janela de boas-vindas a um estilo de vida apaixonante e progressista<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Prefere-se aqui o uso do termo *homossexualidades*, no plural, para enfatizar a diversidade de classificações e experiências constituídas por sujeitos que não se associam ou não são associados majoritariamente à heterossexualidade. Do mesmo modo, a referência ao termo “gay” dá-se, nesse contexto, nos moldes propostos por Eribon (2008, p. 23) quando destaca a “questão gay” mais como um “conjunto articulado de reflexões, no que elas têm, às vezes, de incompleto, provisório, hipotético” do que de “tentativas de teorizar uma homossexualidade”.

<sup>9</sup> Disponível em: < <https://www.grindr.com/gay-advertising/>>. Acesso em 02 mai 2017.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.grindr.com/about/>. Acesso em 02 mai 2017.

Já na loja de aplicativos *AppStore*, encontra-se a seguinte descrição para a versão mais recente do *app*:

O Grindr é o melhor aplicativo social móvel GRÁTIS para homens gays e bi se conectarem. Converse e encontre homens sexy, atraentes e interessantes grátis, ou faça o upgrade para o XTRA<sup>11</sup> para mais recursos e diversão (...) Crie e personalize seu perfil incluindo sua tribo, status de relacionamento, que tipo de homem você está buscando e muito mais. Em apenas alguns minutos, você estará pronto para conversar, se conectar e conhecer!<sup>12</sup>

Em ambas as descrições, é possível perceber o interesse do aplicativo em, ao mesmo tempo em que reforça sua referência como local de encontro para “homens sexy e atraentes” (para uma parcela dos usuários gays, bissexuais ou que se relacionam com outros homens, o app costuma ser descrito genericamente como uma ferramenta de “pegação”), se posicionar não apenas como um “meio”, mas um ambiente legitimado na construção e partilha de “estilos de vida” entre os usuários (homens).

Essas interseções entre interesses dos usuários em “conversar e encontrar” outros homens e a inserção numa “comunidade” ficam mais evidenciadas quando se analisa as possibilidades de construção do perfil. Ainda que o preenchimento das informações ou o upload de uma foto não seja obrigatório, estão disponíveis ao usuário, no quesito “informação”, a inserção de um “nome de exibição” e uma caixa de texto de até 250 caracteres intitulada “Sobre mim” (“O que as pessoas deveriam saber sobre você”).

Ao preencher suas “estatísticas”, por sua vez, cada usuário tem a opção de exibir a idade, altura, peso, “porte físico” (“torneado”, “comum”, “grande”, “musculoso”, “magro”, “parrudo”, posição (“ativo”, “versátil+ativo”, “versátil”, “versátil+passivo”, “passivo”), etnia (“asiático”, “negro”, “latino”, “árabe”, “mestiço”, “índio”, “branco”, “sul asiático”, outro), relacionamento atual (“comprometido”, “caso”, “noivo”, “exclusivo”, “casado”, “relacionamento aberto”, “com parceiro”, “solteiro”), tribos (“urso”, “papai”, “discreto”, “nerd”, “trans”, “malhadinho”, “cafuçu”, entre outros), “em busca de” (“conversa”, “encontros”, “amigos”, “contatos”, “relacionamento”, “agora”).

---

<sup>11</sup> A versão paga do aplicativo inclui recursos extras não disponíveis na versão gratuita, como acesso a um maior número de perfis (600, comparado aos 100 da gratuita), envio simultâneo de várias fotos numa mensagem, ausência de anúncios, entre outros. Os preços da versão completa variam de US\$ 11,99 a US\$ 99,00.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/app/grindr-gay-and-same-sex-chat-meet-and-date/id319881193?mt=8>. Acesso em 02 mai 2017.

---

Tais categorias e marcadores, ao mesmo tempo em que possibilitam o processo de elaboração, no ambiente do app, daquilo que Goffman (2014, p. 20) descreve como apresentação de si/ “representação do eu”<sup>13</sup>, também são demarcadores de fronteiras e hierarquias nas relações mediadas de sociabilidade. Como o perfil é a “porta de entrada” e, num ambiente em que se disputa a atenção de outros homens, também a “isca” para atrair outros usuários, construí-lo dá-se no que o sociólogo descreve como “jogo de informação” na projeção de imagens entre eles:

[a] forma de controle sobre o papel do indivíduo restabelece a simetria do processo de comunicação e monta o palco para um tipo de jogo de informação, um ciclo potencialmente infinito de encobrimento, descobrimento, revelações falsas e redescobertas (GOFFMAN, 2014, p. 20)

Assim, ao montar o perfil, o usuário articula uma série de decisões, desde o preenchimento das informações disponibilizadas previamente no *app* aos modos como define a si e os seus interesses/objetivos (dentre vários exemplos recorrentes, encontram-se demarcações como “macho procura macho”, “dispenso afeminados”, “procuro apenas ativos”, “procuro apenas passivos”, “apenas homens no sigilo”, “sou discreto e procuro semelhante”, “não a heteronormativos”, “não falo com caras sem rosto” etc) que, numa perspectiva mais ampla, ora reforçam, ora desestabilizam continuamente aspectos centrais nas experiências das homossexualidades, a abranger desde políticas e estratégias pessoais e coletivas de visibilidade (“assumir-se” ou não no *app* e “fora” dele, estar ou não no “meio gay” etc) a negociações acerca da exposição do próprio corpo e de si (mostrar o rosto inteira ou parcialmente, enquadrar na foto do perfil o torso nu ou outras partes do corpo que avaliam como possíveis de valorização<sup>14</sup>...)

---

<sup>13</sup> *Presentation of self*, no original.

<sup>14</sup> O *app* lista uma série de regras para a elaboração do perfil, desde a proibição de se apresentar nu à exibição em trajes íntimos estar condicionada à exibição do rosto, mas tais recomendações costumam ser constantemente transgredidas.



Imagem 1

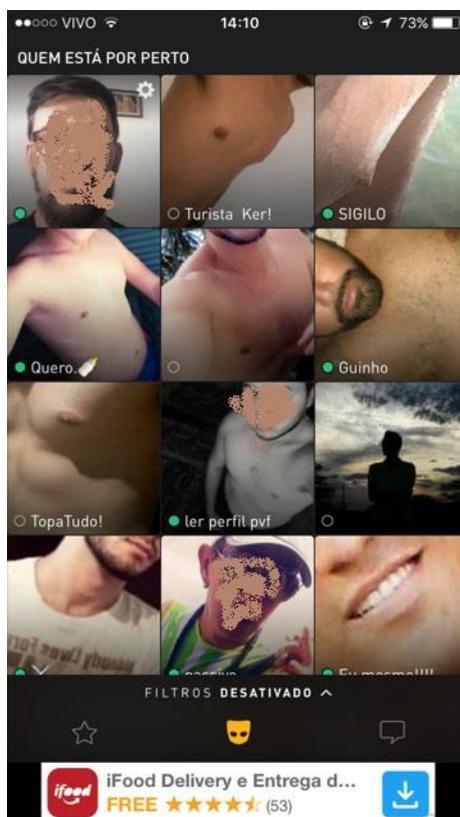


Imagem 2



Imagem 3<sup>15</sup>

Isso exige investigar com mais profundidade como se estruturam essas categorizações no interior do *app* e os processos de reiteração e/ou deslocamento dos processos de hierarquização de identidades, categorias e marcadores nas homossexualidades e no domínio da sexualidade e gêneros e outros domínio do social (raça, classe, padrões de masculinidade<sup>16</sup> e feminilidade, entre outros aspectos). Ressalto, porém, que ao mesmo tempo em que é fundamental compreender essas hierarquizações, tal processo não deve ser tomado como algo fixo, sendo reelaborado performaticamente no âmbito das interações dos jogos socioeróticos ambientados *no* e *para além* do *app* entre seus usuários.

### Para além da dicotomia on-offline

Um dos principais desafios de pesquisar etnograficamente redes e *apps* geosociais é a demarcação do campo de pesquisa. Se os aplicativos constituem o “local” e ao

<sup>15</sup> As imagens de rostos identificáveis nas imagens 2 e 3 foram distorcidas graficamente pelo pesquisador.

<sup>16</sup> Para uma análise de masculinidades em redes digitais, cf. Miskolci (2013). Para uma discussão mais ampla acerca de masculinidade, cf. Vale de Almeida (1996) e Connel e Messerschmidt (2013).

mesmo tempo as ferramentas de mediação de relações de sociabilidade entre usuários, investigar “o” e “no” aplicativo exige o exercício contínuo de pensar tanto nossa inserção como pesquisador/usuário como os limites do “campo”.

Leitão e Gomes (2011, p. 28), em investigação sobre a comunidade virtual *Second Life*, ressaltam que “os limites e as relações entre o on e o off não podem ser apriorísticos, mas definidos pelo próprio campo”. As autoras ressaltam que “estudar um mundo virtual em seus próprios termos implica reconhecer que as definições e teorias nativas sobre a distinção *on* e *off* são muito mais relevantes do que nossas definições teóricas prévias à entrada em campo” (Ibid.)

No caso do *Second Life*, “os limites entre *on* e *off* encontram-se particularmente bem demarcados”: “Uma máxima frequente entre os residentes, proferidas tanto por novatos como por experientes, é 'SL é SL, RL é RL', remetendo a um desejo de anonimato e de independência da segunda vida com relação à primeira” (LEITÃO; GOMES, 2011, p. 28).

Já Miskolci, em pesquisa sobre o uso de aplicativos de mídias digitais móveis por homossexuais na cidade de San Francisco (EUA), destaca que nestes parece se consolidar uma “cultura do *hook up*, ou seja, o predomínio de contatos sexuais sem compromisso que viabilizam uma vida sexual mais intensa, que pode levar ou não à criação de laços mais duradouros e estáveis” (2014, p. 273).

No *Grindr* e *apps* similares endereçados a promover a sociabilidade sexual/amorosa entre homens, *no*, *via* e *para além* do aplicativo, entendo que o pesquisador deve compreender que o “entrar” e “sair” do *app* envolve relações que inter cruzam demarcações (e limitações) geográficas, interesses, afinidades e objetivos, que continuamente redefinem as fronteiras do que seriam relações exclusivamente *on* e *offline*, *no* e *fora do* aplicativo.

Ainda que uma parcela dos usuários explicita no perfil ter por objetivo estar “a fim de *real*”, querer “*real* agora”, “somente *real*” etc, situando o “real” como encontro amoroso presencial ou a “*transa*”, potencializados pelo contato prévio mediado pelo aplicativo e pela eventual proximidade geográfica e interesse mútuo/disponibilidade do outro usuário conectado, a pesquisa de campo realizada até o momento revela que, mais do que haver uma bipartição entre “*app*” e “real”, existem modos diversos de usos que dependem do contexto e das circunstâncias de quem se conecta.

Isso inclui desde a “manutenção do contato<sup>17</sup>” à expansão das relações de sociabilidade através de outros *apps* (*snapchat*, *instagram*, *facebook*, *whatsapp*), até encontros presenciais (tomar um café, ir a bares, “transas”/“fodas” etc).

A construção dessas relações de sociabilidade dá-se num contexto semelhante ao descrito por Miller e Slater (2001, p. 14) quando classificam, num escopo mais amplo, o estudo etnográfico de práticas sociais e relações na “internet”, em que se deve considerar

dinâmicas de mediação, ou seja, não olhar para um meio monolítico chamado 'internet', mas sim para um escopo de práticas, tecnologias de software e hardware, modos de representação e interação que podem ou não serem interrelacionadas pelos participantes, máquinas ou programas (MILLER; SLATER, 2001, p.14)

Deve se privilegiar, assim, menos uma investigação do “uso da internet pelas pessoas” mas, fundamentalmente, “como elas agregam várias possibilidades técnicas que as acrescentam à *sua* internet” (Ibid.).

O estudo etnográfico do *Grindr* têm revelado também a necessidade de pensá-lo dentro de um contexto sociotécnico descrito como “teoria da polimídia”:

A teoria da polimídia tenta mostrar como, numa situação em que as pessoas têm a opção de muitos diferentes meios para se comunicarem, a plataforma que as pessoas escolhem pode ter consequências significativas para suas relações sociais. Isso significa que, para entender qualquer canal de comunicação em particular, devemos pensar em todo o pacote de meios disponíveis àquela pessoa<sup>18</sup>

Como destacado, à medida em que usuários trocam os primeiros contatos pelo aplicativo, desdobram-se as possibilidades de ampliar ou restringir o escopo das relações. Nesse sentido, “passar o *whatsapp*” para outro usuário pode sinalizar que há um interesse mais concreto em manter contato *online* e suas possibilidades de desdobramento presencial posterior. Informar o endereço de perfil de redes como *facebook* ou *instagram* é uma alternativa para aqueles que buscam revelar, para além do perfil, uma noção mais ampliada de seus gostos e estilos de vida. “Adicionar no

<sup>17</sup> “Contato” (ou variações como “contatinho”) é um termo recorrente para descrever um usuário que pode potencialmente vir a ser um parceiro sexual ou amoroso.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.futurelearn.com/courses/anthropology-social-media/1/steps/75291> Acesso em 02 mai 2017.

*snapchat*” pode ser uma alternativa para a prática de trocar “*nudes*”<sup>19</sup>. Do mesmo modo, usuários que buscam restringir a intimidade ou que, em determinados casos, dizem preferir a prática de “anonimato” e “sigilo”, ocasionalmente informam “não passar *whatsapp*” ou preferir que todas as conversas fiquem restritas à plataforma.

É nesse contexto de usos num universo *polímídia* que se pode compreender um outro comportamento, descrito por usuários como “entrar” e “sair” do app por determinados períodos de tempo (instalar e desinstalar o aplicativo do telefone).

Usuários entrevistados, por exemplo, informaram à pesquisa que não utilizava o *Grindr* continuamente. Instalavam o *app* quando estavam “carente”, quando buscavam um encontro sexual casual ou ainda quando queriam valorizar a “autoestima” ao poder ouvir elogios ao seu perfil por parte de outros usuários. Também tem sido possível perceber, na realização desta etnografia, certa recorrência de perfis com a informação “estou saindo do aplicativo” ou “apagando isso aqui”, algo que nem sempre se concretiza, mas que pode servir como estratégia para agilizar a marcação de *chats* e encontros presenciais, ou ainda para estimular o outro usuário a aprofundar aquele primeiro contato em redes concebidas como mais pessoais, como o mencionado *whatsapp*.

Cabe também ressaltar que os usos do *Grindr* combinam-se às práticas de sociabilidade já referenciadas em espaços “físicos”. Em Caruaru (PE)<sup>20</sup>, ponto central geográfico desta investigação, chamou atenção o modo como usuários entrevistados relatam a inserção em espaços já apropriados por gays ou homens que buscam relacionamentos sexuais e/ou amorosos com homens.

É o caso de um *shopping* localizado no principal bairro de classe média/ alta da cidade. O centro comercial, localizado em uma das principais avenidas de lazer e serviços de Caruaru, constitui-se num ponto tradicional de encontro de jovens, estudantes e de sujeitos gays (em particular, uma praça de alimentação apontada como local de paquera). Os relatos revelam que o *shopping* não só é um ponto de referência para a própria construção dos perfis (alguns usuários valem-se de um grande espelho entre dois andares para tirar fotos ali e depois colocá-las no perfil), como também para combinar paqueras simultaneamente *on* e *offline* (por exemplo, sentar nas mesas da

<sup>19</sup> Nudes consistem em imagens eróticas compartilhadas em redes sociais. No chat do *Grindr*, é possível enviar fotos anexadas ao texto numa conversa com outro usuário.

<sup>20</sup> A cidade tem cerca de 350 mil habitantes, está localizada a 130km da capital Recife e é a maior do Agreste pernambucano.

praça de alimentação e ligar o *Grindr* para ver outros usuários que estariam no entorno e começar conversa etc).

Este exemplo, bem com as considerações anteriores sobre a elaboração dos perfis, é ilustrativo assim de como é necessário escapar da armadilha de, numa análise de um aplicativo ou rede social, reproduzir investigações isoladas dos usuários ou de suas relações sociais, como se estas ocorressem de modo descontextualizado ou independente de outras redes e ambientes (digitais e/ou presenciais). Os diversos modos de usar o *Grindr* exigem, ao contrário, uma compreensão de que tais processos de (re)construção e apresentação de si, bem como das relações homossexuais que eles engendram, desafiam continuamente nossos modos de conceber o que seriam tais relações em contextos cada vez mais “conectados”.

### Referências bibliográficas

BUTLER, Judith. **Cuerpos que importan**: sobre los limites materiales y discursivos del “sexo”. Buenos Aires: Paidós, 2010.

CONNEL, Robert; MESSERSCHIMIDT, James W. **Masculinidade hegemônica**: repensando o conceito. Estudos Feministas, 21 (1): 424, Florianópolis, jan/abr 2013.

DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of gender**: essays on theory, film and fiction. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

ERIBON, Didier. **Reflexões sobre a questão gay**. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2008.

FUTURE LEARN. **The teory of polymedia**. University College London. Disponível em: <<https://www.futurelearn.com/courses/anthropology-social-media/1/steps/75291>>. Acesso em: 02 mai 2017.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2014.

ILLOUZ, Eva. **Why love hurts**: a sociological explanation. Cambridge: Polity Press, 2012.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

LEITÃO, Débora K; GOMES, Laura Graziela. **Estar ou não estar lá, eis a questão**: pesquisa

---

etnográfica no Second Life. Natal: Cronos, v.12, p.23-38, 2011.

LEMOS, Ronaldo; DI FELICE, Massimo. **A vida em rede**. Campinas: Papyrus/ 7 Mares, 2014.

MARCUS, George. Au-delà de Malinowski et après Writing Culture: à propos du futur de l'anthropologie et du malaise de l'ethnographie. In: **ethnographiques.org**, n.1, abr 2002 [on line].

MILLER, Daniel; SLATER, Don. **The internet: an ethnographic approach**. Oxford: Berg, 2001.

MISKOLCI, Richard. **San Francisco e a nova economia do desejo**. São Paulo: Lua Nova, 91: 269-295, 2014.

\_\_\_\_\_. **Machos e Brothers: uma etnografia sobre o armário em relações homoeróticas masculinas criadas on-line**. Estudos Feministas, 21 (1): 424, Florianópolis, jan/abr 2013.

PETERSON, Mark Allen. *Performing media: toward an ethnography of intertextuality*. In: ROTHENBUHLER, Eric W.; COMAN, Mihai (eds). **Media Anthropology**. Londres: Sage, 2005.

SIMÕES, Júlio Assis. Homossexualidade e movimento LGBT: estigma, diversidade, cidadania. In: BOTELHO, André; SCHWARCZ, Lilia Moritz. **Agenda brasileira: temas de uma sociedade em mudança**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011

VALE DE ALMEIDA, Miguel. **The hegemonic male: masculinity in a Portuguese town**. Oxford: Berghan Books, 1996.