



# MAL-ESTAR NA LOCALIZAÇÃO! UM ESTUDO DE HOMENS GAYS, PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO E MOBILIZAÇÃO A PARTIR DE UM SOFTWARE DE GEOLOCALIZAÇÃO

LOCATION DISCOMFORT! A STUDY OF GAY MEN, PROCESSES OF SUBJECTIVATION AND MOBILIZATION USING A GEOLOCATION SOFTWARE

Luis Filipe Pereira Santos<sup>1</sup>

---

**RESUMO:** As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) desencadearam mudanças abruptas nas relações humanas. Nesse contexto digital, recortes em grupos sociais são essenciais para analisarmos e estudarmos essas mudanças minuciosamente. O artigo é resultado de uma pesquisa realizada para obtenção de título de bacharelado em Psicologia no ano de 2018 na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais campus São Gabriel, no qual pretendeu-se avaliar e discutir a influência do ciberespaço nos modos de relacionamento entre homens gays, a partir de dados coletados junto a usuários da rede social Grindr. Entrevistas foram feitas a partir da imersão do pesquisador no campo virtual a fim de uma melhor compreensão dos modos de funcionamento e como as mídias de comunicação geo-localizadores influenciam e que interferências exercem nos processos de sociabilidade e mobilização bem como nas formas de relacionamento que se desenvolvem a partir destas ferramentas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mobilidade; Geolocalização; Homens gays; Virtualidade; Sexualidade.

**ABSTRACT:** Information and Communication Technologies - ICT - triggered changes in personal relationships. In this digital context, cutouts in social groups are essential to analyze and study this change in detail. The article is the result of a research carried out to obtain a Bachelor's degree in Psychology in 2018, with which it was intended to evaluate and discuss the influence of cyberspace on the ways of relationship between gay men, based on data collected from users of the Grindr social network. Interviews were made from the immersion of the researcher in the virtual field in order to better understand the modes of operation and how the media of geolocator communication influence and what interference they exert in the sociability and mobilization processes as well as in the forms of relationship that develop from these tools.

**KEYWORDS:** Mobility; Geolocation; Gay men; Virtuality; Sexuality.

---

## 1 INTRODUÇÃO

O advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), especialmente a internet nas últimas décadas, desencadeou uma série de mudanças em quase todos os aspectos de nossa vida, inclusive no que tange às relações interpessoais. São determinantes as transformações desencadeadas em nossas formas de pensar e socializar, dado que na era da cibercultura a concepção de tempo, espaço, real, virtual e entre outros fatores foram redimensionados. Pierre Lévy (2007) observa que “a universalização da cibercultura propaga a co-presença e a interação de quaisquer pontos do espaço físico, social ou informal” (2007, p. 47), assim sendo, a cidade deixou de ser o único local de mobilidade na qual ocorrem as interações. Desse modo, o oceano de informação que circula livremente no espaço virtual, segundo Lévy (2007), faz com que uma outra rede de relações entre os atores se forme.

---

<sup>1</sup> Mestrando em psicologia pela UFMG; Graduado em psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. luisfilipe.puc@gmail.com

Além das redes sociais formadas a partir de interações face a face, surgem então as redes sociais a partir da internet, formadas por processos de apropriação e uso do ambiente digital e também pelas interações através de trocas sociais entre os envolvidos, como afirma Raquel Recuero (2009). Nas mídias móveis, a variedade de aplicativos existentes, nos quais diversas redes sociais podem se formar é bastante ampla, bem como o perfil do público-alvo de cada um. Aplicativos de relacionamentos como Tinder, Grindr, Badoo e Scruff são muito expressivos neste meio e se caracterizam pela ampla variedade de propostas direcionadas a diferentes públicos, definidos por idade, gênero e orientação sexual. Neste tipo de plataforma, surgidas no fim da primeira década dos anos 2000, os usuários podem utilizar fotos de si e auto descrições em busca de relacionamentos com finalidades específicas, sendo alguns aplicativos voltados para namoro, encontros casuais, encontros sexuais ou apenas para amizades, mas tendo em comum a proposta de viabilizar a interação dos indivíduos na rede. Aqui nosso foco é a rede social Grindr que tem como característica estabelecer encontros de homens gays para namoros, encontros e sexo.

Presente em mais de 190 países, segundo Andrighetto (2016), o Grindr é um aplicativo de relacionamento voltado para o público gay e bissexual que, ao integrar geolocalização e rede social, alcançou grande popularidade no Brasil nos últimos 5 anos. De acordo com dados recentes, o Brasil ocupa a 9ª posição em relação aos países que utilizam o aplicativo, com 157 mil usuários em todo o país, sendo as cidades de São Paulo e Rio de Janeiro as que mais usam o aplicativo. Tais dados colocam o Brasil como líder da América do Sul na utilização do software (COUTO et al, 2013) e revelam, também, ser essa uma plataforma importante para que a academia se debruce na investigação de assuntos como: a espetacularização do eu enquanto traço da cultura digital (COUTO, et al, 2013); o valor lúdico das práticas de busca de imagens corporais (BIANCHI, 2014); às tecnologias de geolocalização e as novas culturas de territorialidade presentes nos usos do Grindr (MAIA e BIANCHI, 2014); os sentidos circulantes nos discursos de apresentação do aplicativo (GROHMANN, 2016); além do alerta para a misoginia e a homofobia, também presentes em redes geossociais homoafetivas (REZENDE e COTTO, 2015), dentre outros.

No caso deste artigo, nos limitamos a compreensão dos modos de funcionamento e como as mídias de comunicação geo-localizadores influenciam e que interferências exercem nos processos de sociabilidade e mobilização bem como nas formas de relacionamento que se desenvolvem a partir delas. A escolha desta rede se deu devido ao crescente número de adeptos em nível internacional e pela expressiva popularidade que possui no Brasil. O objetivo foi conhecer e analisar dados que explicitem como as relações homoafetivas passam a ser media-

das pelo ciberespaço em uma rede geolocalizadora e os impactos e/ou novas configurações relacionais dos homens gays imersos. Foram selecionados 4 homens usuários do aplicativo residentes da cidade de Belo Horizonte, sendo esta quantidade determinada no intuito de um aprofundamento das análises e por ser este um número considerável em pesquisas qualitativas de cunho monográfico. As entrevistas seguiram um roteiro semi-estruturado, todos os sujeitos estavam cientes do objetivo da pesquisa e os dados disponibilizados no quadro abaixo foram construídos a partir de *nicknames*<sup>2</sup> reais no intuito de manter a verossimilhança das trocas sociais e identidades realizadas naquele espaço.

**Tabela 1: Usuários**

Usuário	Idade	Tempo que usa o app
Local Agora	18 ANOS	1 Ano
Ativo com local	23 ANOS	2 a 3 anos
Pass Local	20 ANOS	(8 meses)
Alguém com local?	26 ANOS	4 Anos

Fonte: Produção própria

Importante pontuar que a escolha dos *nicknames* feitos pelos usuários (apelidos no app) já nos revela dados interessantes acerca da mobilidade e a forma de se relacionar nessas plataformas. Local aqui, é visto para além de um lugar onde os usuários podem se conhecer, ocupando papel essencial para que aquela relação possa se estabelecer. Somente com o local, e sendo esse local para além da cidade urbana e do espaço virtual é que os rapazes podem se relacionar, por isso a escolha do nome é usado com tanta frequência sendo utilizado como um "código" para informar que nesse local a mobilidade e socialização é "segura" e pode acontecer. Outro ponto importante são os *nicknames* "Ativo" e "passivo (pass)" que aparecem com frequência e indicam a busca daquele usuário por uma relação sexual, apontando que mesmo o Grindr por definição sendo uma rede social para namoro e conhecer parceiros, a socialização dos usuários em rede produz essa conotação gerando um território de sociabilidade pautado também na demanda sexual explícita, diferenciando-a por exemplo do Tinder que mesmo sendo também uma rede social para namoro e conhecer pessoas o aspecto de cunho sexual não aparece com tanta frequência.

A estrutura básica do roteiro foi preservada com a disposição dos eixos de análise estabelecidos da seguinte forma: Imersão na cibercultura, Comunicação (geolocalização, socia-

<sup>2</sup> Nomes de identificação usados em redes sociais.

bilidade e relacionamentos) e possíveis impactos nas relações. Conforme o desenvolvimento das entrevistas, o roteiro foi sendo adaptado, de acordo com as respostas e posicionamentos dos interlocutores, sobre os assuntos abordados. O convite aos usuários, para entrevista foi realizado com a criação de um perfil do pesquisador no aplicativo, visando-se a inserção e a mobilização do mesmo neste novo espaço inserindo-se como um usuário desta plataforma. Foi mantida certa veracidade no modo de apresentação do perfil, com a escolha de uma foto de perfil do rosto do pesquisador e, na descrição, este foi identificado apenas como alguém que aprecia uma conversa leve e interessante aberto a todo tipo de relacionamento. O objetivo e o convite da pesquisa só foram expostos quando algum usuário entrava em contato com o pesquisador. Após ser apresentado a proposta da pesquisa e o intuito do perfil era feito o convite para participação do estudo, os usuários que aceitaram participar da pesquisa agendaram um dia e horário de acordo com suas disponibilidades para a entrevista de forma presencial dentro da universidade.

A forma que o artigo irá fazer sua interlocução com os dados obtidos e o corpo teórico traz muito do campo no qual propomos investigar, se tratando de ciberespaço e redes sociais a conectividade o estado online é um fenômeno que atravessa a pesquisa e pensando nessa perspectiva o artigo assim como os usuários estarão todos conectados, ou seja, não teremos um tópico do artigo somente para discussão de dados eles irão ser apresentados conectados com todo o escopo do texto, assim como, ao fazer login em sua rede social o usuário se conecta com todos os outros ali presentes próximos geograficamente.

## **A SUBJETIVIDADE NO CONTEXTO DA PÓS-MODERNIDADE**

### **A pós-modernidade**

Falar de relacionamentos em redes sociais exige que discutamos, antes, algumas características da contemporaneidade que, junto a tecnologia, favorecem e possibilitam essas novas modalidades de ambiente e de interação. “O mal-estar na civilização” ensaio de Freud de 1930 denomina aqui uma alusão ao livro de referência para o assunto proposto “O mal-estar da pós-modernidade” de Zygmunt Bauman em 1997 que nos possibilita uma "ironização" como feito no título do artigo "mal-estar na localização" afim de tratarmos do assunto da mobilidade e sociabilidade a partir de um novo paradigma.

Chamamos de pós-modernidade o período subsequente à segunda guerra mundial, tendo como característica crucial transformações ocorridas nos campos da política, economia,

ciência e tecnologia que desencadearam por sua vez uma crise de valores sociais e culturais. A partir de meados dos anos 60 este composto de transformações, que compreende a sociedade contemporânea foi estudado principalmente nos campos da literatura e das artes e, após algum tempo, ganhou espaço no meio acadêmico com o pioneiro Jean-François Lyotard que publicou o livro “A condição pós-moderna” de 1979.

Para Gonçalves (2007) há dois eixos de ênfase interpretativa, que nos dizem a respeito destas transformações, a partir da pós-modernidade: de acordo com esse autor “por um lado a discussão se dá a respeito das condições contemporâneas de produção de conhecimento e por outro se envereda pelas condições de produção da ordem capitalista contemporânea. De modo geral o debate da pós-modernidade em torno do primeiro eixo entende “as transformações deste período como decorrentes da utilização maciça das tecnologias da informática e do acesso cada vez mais amplo e rápido ao crescente contingente de informações disponíveis” (GONÇALVES 2007 p. 3). Essas considerações nos levam a compreender que o que está na base da ruptura entre o mundo moderno de produção de conhecimento e o mundo pós-moderno são as tecnologias de informação; contudo não só isso, o modelo capitalista cujo princípio está organizado em torno do consumo de bens materiais, de informação e de cultura também gera grandes mudanças relacionais. Gonçalves (2007) citando Bauman em seu artigo “Subjetividade e pós-modernidade” amplia a ideia ao dizer:

Todas as sociedades sempre consumiram, mas aquilo que caracteriza a sociedade contemporânea como sociedade de consumo é a ênfase dada a esse consumo. Os membros da sociedade moderna definiam suas redes de sociabilidade em torno da capacidade de produção. Já na Pós-modernidade, a organização social se dá mais pela capacidade e pelo desejo de consumir do que pelo que cada um de seus membros produz (BAUMAN, 1925, p. 57).

Com a expansão de novas formas de se viver e relacionar, na pós-modernidade, novos sujeitos se constituíram e o que aqui estamos considerando como novas formas de ser sujeito tem como sinônimo sua subjetividade, mais precisamente seus processos de subjetivação sendo estes atravessados pelas constantes transformação de sua época. Hoje, as novas tecnologias informacionais potencializam as possibilidades das relações e reconfiguram as noções de espaço, modos de interação, tempo e limites da experiência, rompendo com os modos como pensávamos a subjetividade e suas condições de produção, possibilitando-nos deslocarmos e repensarmos o homem em suas conexões e novas conexões com o mundo. Neste sentido há algum tempo não era possível ter a possibilidade de iniciar um processo relacional através da geolocalização, e quando referimos a uma relação homoafetiva tal processo se fazia ainda

mais impossível devido aos atravessamentos que esta categoria de relação é submetida socialmente, para Thompson (1998), os novos meios de comunicação não só modificam a forma de se comunicar como transformam a maneira pelas quais as pessoas se relacionam com elas e com as outras.

Aqui como autor no campo da psicologia coloco em xeque então o conceito de “subjetividade privatizada” defendendo que tal não deveria existir enquanto substantivo, deveria sim ser verbo, o verbo “subjetivar”. Pois “subjetivar” é um movimento de produção coletiva, social, cultural e política: são as combinações, os agenciamentos, as articulações, as relações fundamentalmente sociais que forjam isto a que dou o nome de “eu”. “Subjetivar” só acontece na presença e na relação com o outro ou os outros, com uma alteridade radical: aquele que não sou eu, que eu jamais poderei ser, e que jamais poderá ser eu. “Subjetivar” supõe então uma produção, uma feitura na e através de relações com o(s) outro(s) – em que este(s) outro(s) pode ser outro corpo, outro indivíduo, uma máquina, uma paisagem, e prescinde de qualquer essência interior e fundante (GUATTARI, 1993).

Marshall McLuhan (1969) chama a atenção para aspectos importantes para pensar a subjetividade contemporânea e o subjetivar, apontando que as modificações tecnológicas ocasionam impactos sociais e explicitando que os meios de comunicação, criados e utilizados pelo homem, se tornam uma extensão dos sujeitos, estabelecendo novas formas de cada um se relacionar consigo, com o outro e com a sociedade na qual vive. Assim, conforme McLuhan (1969), qualquer alteração verificada em sociedade e nos sujeitos é reflexo destas mudanças nos aspectos tecnológicos, já o sociólogo espanhol Manuel Castells (1999) defende que a internet, chamada por ele de rede, se tornou matéria prima das sociedades contemporâneas. Buscando um paralelo entre as proposições de McLuhan (1969) e Castells (1999), sobre os meios como extensões dos sujeitos, evidenciamos o protagonismo da internet na vida do homem contemporâneo.

Avançando, podemos buscar um diálogo entre os autores supracitados e Guattari, onde o que se mostra importante para colocarmos em pauta o conceito de subjetivação é a pertinente ressalva de que subjetivação não é a realidade psíquica interna e individual de um sujeito uma vez que “a construção psíquica dos sujeitos de uma determinada sociedade não se dá separada daquilo que acontece no nível social” (SIMMEL, 1987). É nesse sentido, inclusive, que a internet se oferece como fecundo material sobre o qual podemos e devemos nos debruçar, na investigação dos processos de subjetivações dos sujeitos pós-modernos. Ao analisarmos as relações homoafetivas e suas mediações a partir de uma plataforma digital adotamos a perspectiva que a mobilidade propiciada pelo ciberespaço é singular porque ela provoca outro

tipo de comportamento no indivíduo. As tecnologias permitem que a comunicação se intensifique e que suas ferramentas promovam o convívio, o contato e uma maior aproximação entre as pessoas (LÉVY, 1999).

Negar os impactos das TICs ou demonizá-las como forma maléfica de relacionar é cometer um epistemicídio, como pesquisador a proposta é pensar esse campo em ascensão entendendo-o como campo de possibilidade relacional de grupos sociais. “Nossa sociedade se tece com a tecnologia. Nós nos subjetivamos já hibridados com a tecnologia. Poder-se-ia dizer, que hoje não há sociedade fora da tecnologia, não há sujeito hoje fora da tecnologia” (CALVINO, 2009, p.44). Para o autor, a sociedade vive hoje entre telas e conectividades que dissolve e a converte em sujeitos de outras subjetividades,

[...] os dispositivos tecnológicos e midiáticos não devem ser entendidos como elementos que, uma vez presentes no cenário contemporâneo, criariam uma subjetividade menos verdadeira ou autêntica. É preciso pensar que a subjetividade se constitui na interação com tais dispositivos, o que provoca um efeito de rede, na qual nos agenciamos com as tecnologias para nos produzir como sujeitos (CALVINO, 2009, p.47).

Progredindo então nessa perspectiva, busquemos o que a imersão dos sujeitos no ciberespaço pode nos dizer sobre esses processos. O “Pass com local” nos traz uma narrativa interessante sobre subjetividade e o “subjetivar” imerso no aplicativo:

no grindr eles querem ser alguém que não são no mundo real, lá é o local onde realizam todas as fantasias, é a fuga do mundo real, eles são novas e outras pessoas no aplicativo... para mim no aplicativo elas querem ser o que são de fato mas que no mundo não podem e lá elas existem de novas forma, formas que fora da internet não seriam possível de existir (Pass com local).

Essa narrativa aponta algo importante a se pensar sobre as subjetividades em tempo de virtualidade. Diferente do que se pensa no senso comum, não são as redes sociais e as tecnologias de informação que estão alterando nossas formas de relacionar no ciberespaço apesar de sim terem certo impactos nas formas como nos relacionamos com os outros mas em um movimento contrário e mais aprofundado, são nossos novos modos de existir, e de estar no mundo com o outro que estão alterando a forma como usamos, nos relacionamos e nos apropriamos das máquinas e das tecnologias de informação e comunicação, fazendo-nos usá-las de acordo com nossas experiências e transformações subjetivas.

## REDES SOCIAIS E INTERNET

O conceito de Rede Social não é, de maneira nenhuma, novidade dentro dos círculos de estudos sociológicos e filosóficos. Os trabalhos a respeito dos impactos das redes na vida social são tão antigos quanto o próprio conceito. O que se tem de novo é o ambiente em que se constituem essas novas redes e, conseqüentemente, a abordagem das mesmas, uma vez que tais redes se apresentam como uma ferramenta perene de colaboração e interação global, conforme a definição de Raquel Recuero trazida por Suely Fragoso na introdução do livro “Redes Sociais na Internet”:

Raquel Recuero se propõe a pensar as redes sociais na internet reconhecendo-as justamente como agrupamentos complexos instituídos por interações sociais apoiadas em tecnologias digitais de comunicação. A metáfora da rede é mobilizada, em seu trabalho, para pensar aspectos individuais, coletivos e tecnológicos dos agrupamentos humanos na internet. Esse instrumento revela padrões de conexão cujas pontas estão as pessoas que utilizam os terminais de acesso, historicamente situadas (FRAGOSO, 2009, p. 12).

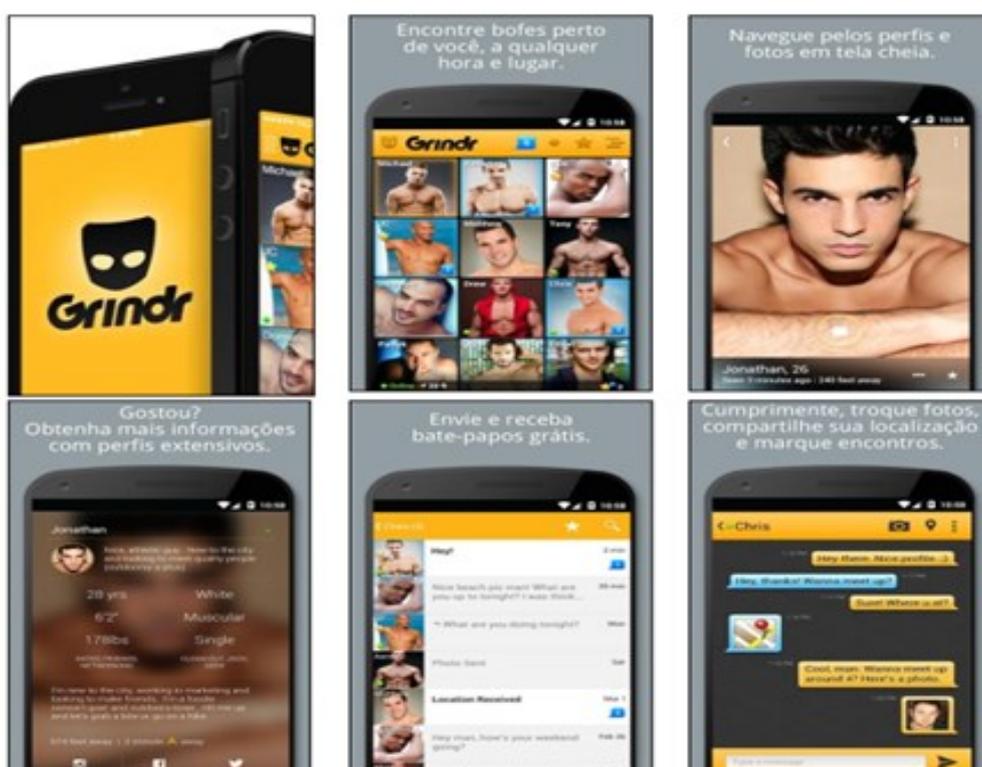
Sendo assim, acompanhando o pensamento de Recuero e os apontamentos desta pesquisa podemos dizer que as redes sociais virtuais surgem a partir das redes sociais já estabelecidas por nós tendo suas especificidades e suas formas de relacionar de acordo com o grupo social que a utiliza.

Hoje as chamadas TIC's aliada com a internet tem um nível de expansão muito veloz, a plataforma de pesquisa CETIC vinha apontando para uma intensificação no uso da Internet no país que, em sua primeira edição, em 2012, tinha 47% dos jovens usuários de Internet acessando a rede todos os dias ou quase todos os dias, em 2014 essa proporção que atingiu 81%. A edição de 2016 aponta um crescimento ainda maior na frequência de uso da Internet por crianças e adolescentes em relação ao último ano: 84%. Os usuários de nossa pesquisa se enquadram no perfil jovem/adulto o que nos possibilita pensarmos como esses dados de certa forma dialogam com o perfil dos pesquisados e para além disso trago tais dados para podermos pensar e discutirmos o crescimento da internet a fim de entender as mudanças tecnológicas associadas ao crescimento das redes sociais e como isso se articula com os processos subjetivos.

Assim como o Grindr, outros aplicativos também disponibilizam a função aos usuários de socializar, acessar e ter contatos com outros gays a partir de dispositivos virtuais de geolocalização, o que configura uma nova forma de mobilização. O Scruff, por exemplo, que foi citado nas entrevistas pelos usuários do Grindr, é um aplicativo de relacionamento paralelo

voltado para os homens gays, e foi criado em 2010 pelo norte americano Jhonny Scruf e Jason Marchant e em 2013, ou seja, apenas três anos após de seu lançamento tinha um número de usuários que já chegava a 4,5 milhões em nível mundial e, destes, 500 mil estão no Brasil. O Grindr surgiu em Março de 2009, na cidade de Los Angeles, criado pelo israelense Joel Simkhai e foi o programa pioneiro na sociabilidade virtual entre homens que fazem parte da comunidade LGBT. É o aplicativo de relacionamento mais popular entre homens homossexuais, com 5,5 milhões de usuários no mundo inteiro, tais dados trazem à tona o porquê da escolha da rede social Grindr para tal estudo, pois em termos quantitativos é o aplicativo mais aderido pelo público gay masculino permitindo-nos ter acesso a uma amostra satisfatória.

### Imagem 1 - Página oficial do aplicativo



Fonte: GRINDR, 2017 imagem da página oficial do aplicativo, 2017.

A figura acima nos apresenta os mecanismos e ferramentas do aplicativo Grindr, que possibilitam aos usuários, através de ferramenta denominada geolocalizadores estabelecer contato com homens que estejam nas proximidades, ou em qualquer outro lugar: ou seja, a ferramenta permite encontrar outros homens em diversos locais da cidade estando próximos ou não. Os indivíduos estabelecem comunicação por meio de mensagens de texto, fotos, áu-

dios ou vídeos e o perfil de cada usuário possui informações detalhadas, relacionadas às características físicas, exames de sorologia e preferências sexuais.

Tratando-se de uma rede voltada para homens gays, muitas dessas informações não são expostas de forma direta no perfil, temos como exemplo fotos, nomes e preferências sexuais sendo explanadas somente após alguma conversa. Tal comportamento tem como umas das justificativas o preconceito social que tal grupo enfrenta, sendo assim os usuários optam por uma identidade sexual protegida em rede, onde a privacidade das informações pessoais é guardada com sigilo para não evidenciar sua identidade e orientação ou por medo do preconceito social e homofobia. Essa é uma das possibilidades que faz com que perfis de homens gays “discretos”, “não assumidos”, “casado afim”<sup>3</sup> e entre outros busquem tal plataforma e não o Tinder por exemplo, em que a maioria das pessoas se expõem de forma mais abrangente e buscam afeto de outra forma sendo que tal proteção não seja tão necessária.

Leal (2013) compreende as TIC's de aproximação gay como aplicativos que estabelecem um cenário de velocidade frenética, agilidade e onipresença para trocas homossexuais onde o usuário ao se conectar “assume uma presença global, em tempo real” (LEAL 2013) neste sentido as dinâmicas do comportamento humano imersos no ciberespaço podem resultar em diferentes modos de se relacionar, mobilizar e socializar e a ideia de espaço e interação social urbana vão sendo modificadas e ajustadas a partir das novas possibilidades de poder estar sem realmente estar no espaço urbano concreto.

“Alguém com local?” pontua tal colocação de uma forma interessante:

Eu conheço boys de todo lugar, mudo minha localização e vou pra lá, tem dois dias que estou conversando com esse aqui ele mora em Lisboa, e eu nunca fui a Lisboa, quer dizer já fui pelo app e conheci ele (risos)... e aqui em BH eu procuro quem tá perto de mim para poder transar, o bom do app é isso a pessoa estar a 200 metros de você aí é só chamar e as coisa resolvem logo e eu nunca vi a pessoa e nem precisei sair de casa (risos) (Alguém com Local).

Atores e suas conexões são dois elementos cruciais para definir rede social, sendo que os atores podem ser considerados “os nós da rede” (pessoas, instituições ou grupos) e suas conexões, como o nome já diz, são suas interações e laços sociais (WASSERMAN e FAUST, 1994; DEGENNE E FORSE, 1999). Dessarte, uma rede é uma metáfora que representa os padrões de conexão de um determinado grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre

---

<sup>3</sup> *Nicknames* reais usados no Grindr para nomear usuários que não querem se identificar, mantendo a identidade sexual protegida na rede.

os diversos atores. Em entrevista o “Ativo com local” nos conta o que o levou a baixar o aplicativo e se conectar ilustrando os padrões relacionais dos sujeitos imersos em rede:

Eu decidi usar os aplicativos porque como gay era difícil conhecer outros homens e lá é pra gay, se está no grindr é gay... Pessoal fala que lá é só para putaria mas gay é assim lá só evidencia e deixa as coisas mais objetivas, na balada por exemplo a gente faz a mesma coisa que no Grindr mas a diferença é que na balada você teve contato corpo a corpo com a pessoa aí é diferente, enfim baixei porque é mais fácil para transar, quando canso excluo quando estou com fogo baixo de novo (Ativo com local).

A motivação de “Local agora” como ator em rede pode ser comparada com a fala de "Ativo com local" referente às suas conexões e interações virtuais nas redes sociais:

Há uns dois anos que uso o aplicativo e eu utilizo porque obtenho resultados. A gente consegue encontrar, tem encontros não só casuais mas também para conhecer as pessoas, sempre tem resultado e eu consigo encontrar alguém mesmo que se for só para ficar... eu uso com tantos intuitos, sexo casual, trocar idéia, só ficar vendo nudez e às vezes para namoro mas nunca penso vou encontrar a pessoa para namorar aqui agora (Local agora).

Já o “Pass local” traz em seu relato o incômodo que a rede o proporciona como usuário:

Há tem que ter paciência no Grindr, as gays tudo machista "nao curto afeminado", "negros passem para o próximo perfil" "se for gordo nem chama" todas essas coisas ficam escritas na bio da pessoa, lá as pessoas são preconceituosas não sei o que acontece e tem que estar disposto porque cansa viu (Pass local).

A partir das falas dos usuários é possível traçar uma relação com os estudos de Castells (2003) que afirma que a internet é uma rede de comunicação global, mas seu uso e sua realidade são produtos da ação humana sob condições específicas. E, por isso mesmo, ela se constitui como “a expressão de nós mesmos através de um código de comunicação específico” (CASTELLS, 2003, p. 11). Nesse sentido, diante do contexto hodierno altamente marcado pelo avanço das tecnologias de informação e comunicação, torna-se essencial pensar e estudar como a apropriação das novas tecnologias pelos homens gays para uso cotidiano e contínuo tem impactado e mudado suas formas de ser no processo de constituição subjetiva e de estabelecer relações sociais com o outro.

Quando os usuários nos traz sua colocação evidencia duas questões cruciais para nossa discussão sendo a primeira como bem colocada pelos autores que ao migrarmos para as redes virtuais levamos conosco nossa forma de relacionar, ou seja as redes virtuais é contem-

porânea mas os sujeitos que as usam levam consigo todas suas construções históricas sociais que muitas das vezes são arcaicas bem como racismo, homofobia, gordofobia e machismo por isso a mobilidade de forma virtual se faz tão crucial para esse público, o LOCAL faz menção a território e desterritorialização, local aqui é uma dimensão de mobilidade em que podem andar/navegar sem medo da agressão física, contudo mesmo a mobilidade virtual sendo "segura" ela traz consigo suas agressões para além da física o que não impede que os usuários sofram as hostilidades da sociabilidade.

O segundo ponto é o resultado desta interação, sabemos que as redes sozinha não mudam nossa forma de nos relacionar, mas sabemos que a interação dos sujeitos com ela gera algo que é novo:

Pessoal fala que lá é só para putaria, mas gay é assim, lá só evidencia e deixa as coisas mais objetivas, na balada por exemplo a gente faz a mesma coisa que no Grindr mas a diferença é que na balada você teve contato corpo a corpo com a pessoa aí é diferente. (Ativo local).

Considerando também a constituição social do sujeito que perpassa um discurso moral referente a práticas sexuais e ao sexo, tal fala traz o recorte de uma representação social de um indivíduo acerca de um grupo social, contudo a vivência da sexualidade de acordo com suas particularidades (ser mais aberta, mais intensa ou menos intensa) ao ser vista pela ótica do senso comum ou pelo discurso moral é condenada mesmo se não for disfuncional ou trazer sofrimento ao sujeito. A princípio a imersão deste público diz de algo que é específico de seu grupo e que, para ser entendido, considerando toda sua complexidade e suas inúmeras vicissitudes cotidianas em todos os âmbitos, precisa ser estudada com esmero.

## **Relações e virtualidade**

O acesso à internet tem sido ampliado desde a década de 1990 e, na contemporaneidade, este acesso ocorre em diferentes aparelhos e lugares, sendo possível estar conectado a todo o momento e não mais apenas de um lugar ou computador específico. O Grindr por exemplo, disponível apenas para *smartphones*, usa das tecnologias computacionais para captar por mais tempo seus usuários, as ferramentas geolocalizadoras fazem com que o usuário fique em constante alerta sobre diferentes lugares para saber quem está usando o aplicativo naquele lugar, naquele momento e quem está próximo dele geograficamente e virtualmente.

As novas formas de interação pautadas pela comunicação virtual fizeram um *upload* em diversos pontos da vida dos usuários, visto que muitos conceitos devido à cibercultura foram dimensionados e redimensionados. Com o advento das Tecnologias de Informação e Comunicação outras conotações e sentidos foram postos em termos como espaço, distância e tempo desencadeando uma série de mudanças em nossas formas de pensar e se relacionar em quase todos os aspectos de nossa vida.

Nessa perspectiva podemos *conectar* essa prática com alguns modos de subjetivação característicos de nossa época e sociedade, "mais especialmente" aqueles que nos dizem da "necessidade" de se estar sempre "por dentro", sempre atento a tudo e a todos, nesse sentido nos referimos a sujeitos sempre ligados e conectados no qual o saber e o querer saber, o ver e ser visto estão atrelados a sua vivência e possibilidade mesma de existência, assim dizendo, para esses sujeitos contemporâneos o desconectar está fora de cogitação e significa não estar vivo naquele momento.

O usuário "Alguém com local?" em uma de suas falas diz:

Ah! às vezes eu entro e só fico enrolando mesmo sem querer encontrar alguém ou ficar com alguém mas eu entro pra ver o que está acontecendo, gosto de ficar online para as pessoas saberem que não estou morta no app (risos).

Em paralelo a essa narrativa o "Local agora" nos traz a seguinte fala:

Todo lugar que eu vou eu abro o Grindr, para saber quem está naquele local, quando ando de metrô estou sempre conectado para onde eu passar eu ver quem está online, e as pessoas saberem que eu estou ali, mesmo que eu não esteja mais ali.

Tapias (2006, p. 49) chama atenção para o fato de que, por estarmos mergulhados nesses processos de mudança, eles "nos capturam de tal modo que, imersos na cotidianidade e apesar dos sinais que percebemos, não chegamos a acautelar-nos por inteiro no que se refere à envergadura de seus efeitos". Em outras definições, podemos dizer que, em função desse mergulho, os usuários não têm dimensão precisa de quão afetados estão sendo em seus processos com a/pela presença das TIC's, conceitos bem definidos (espaço, tempo, mobilidade) estão sendo redefinidos por um novo processo de subjetivação imerso, mas que ainda não é nítido para aqueles que estão nas redes e a partir da coleta de dados feita na pesquisa, foi possível avaliar alguns pontos acerca do uso das mídias de comunicação. O aplicativo de relacionamento escolhido, por exemplo, reflete a interação sistêmica do sujeito com a sociedade e o

ciberespaço/cibercultura, construindo padrões e influenciando as interações entre os sujeitos e os processos de construção de sociabilidade.

Ao lançar um olhar criterioso sobre os meios de comunicação, somos capazes de observar como estes não estão imunes aos fatos sociais e estigmas que cercam o homem e a sociedade à qual pertence. Percepções, pautas e condutas sociais aparecem na socialização em rede enquanto reflexo e formas de interação entre os sujeitos, o que acaba por tornar importante também a compreensão de que os aplicativos, e as formas de interação que acontecem neles devem ser objetos de pesquisa para melhor compreender as negociações e os jogos sociais que acontecem para que o sujeito possa experienciar distintos ambientes e possibilidades de contato, que tanto podem ratificar quanto questionar os valores normativos do contexto social no qual estão inseridos estes sujeitos.

Ah eu já criei muitas inimizades sabe, eu não suporto aqueles caras que colocam frases preconceituosas tipo, não curto afeminado, negros e gordos favor não chamar aí eu brigo e já fui até banido do aplicativo por um tempo lá no grindr (Pass com local).

Avançando em nossas análises nos debruçamos aqui a pensar as redes sociais e a dimensão que as mesmas estão tomando, fazendo-nos problematizar o que tanto há nelas que capta o desejo daqueles que a utilizam. Sabemos que uma dimensão de tempo se perde ao estar em rede, mas existe algo nas longas jornadas de conexão que diz respeito a um consumo incessante sendo necessário estar sempre conectado e ciente do que pode estar acontecendo nesse outro espaço que cabe em nossas mãos. Nas falas dos usuários do Grindr nota-se um certo prazer e um consumo exacerbado do outro e do prazer, sendo a mercadoria nessa rede social o corpo do outro usuário. O usuário "Local agora" nos dá uma panorâmica em sua fala para exemplificar o que quero dizer:

lá no Grindr as coisas são bem rápidas tipo assim:

- Você tá afim de transar?
- Estou,
- Vamos?
- Vamos.

marcou e pronto, foi e depois cada um no seu canto as conversas duram minutos os encontros minutos, transou acabou... Em média tudo dura 30 min, 3 minutos de conversa e o restante de sexo se gostou repete caso contrário nunca nos vemos e vamos para outro (Local agora).

Desse modo podemos sinalizar que a sociedade contemporânea constrói sua noção de bem-estar e felicidade através do consumo e do prazer que aquele consumo proporciona, ou

seja, é uma situação prazerosa consumir. Sensação essa não advinda pelas formas de relacionar no ciberespaço mas, como visto, por modos de subjetivação em uma sociedade imediatista e capitalista, que associa o prazer e a felicidade à quantidade de consumo e mercadorias que se tem. Contudo é evidenciada a partir dos muitos usos que a rede permite a possibilidade de debates acerca de questões importantes para população LGBT, mobilizando reflexões em que o aplicativo é potencialmente bem mais que um catálogo de pessoas buscando por relações sexuais, mas também um espaço de trocas e formas de sociabilizar potentes a partir de ciberespaço.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se propôs analisar como as relações homoafetivas passam a ser mediadas pelo ciberespaço, os impactos e as novas configurações relacionais de homens gays imersos no ambiente on-line. A partir da coleta de dados feita na pesquisa, foi possível avaliar alguns pontos acerca do uso destas ferramentas de sociabilidade. Os usuários Grindr se apropriam destes espaços virtuais e os fazem territórios de práticas de sociabilidade iniciadas no online e, por vezes, fortalecidas no off-line, mas que não é frequente pois o “nicho” dessa rede social é o “casual”. Deste modo os aplicativos de relacionamento, assim como outras plataformas digitais exclusivas para o público gay masculino, não posicionam em pontos opostos as esferas online e off-line, mas fazem uma convergência entre estas duas, de modo que ambas funcionem como complemento e extensão uma da outra.

A mobilização e a socialização podem levar o indivíduo a se apropriar de diversas formas destas ferramentas de sociabilidade e de facetas de sua subjetividade. As apropriações feitas levam os usuários a redefinir conceitos como espaços, tempo, mobilidade urbana assim como no ciber mundo características específicas do público gay são vividas mais intensamente, permitindo aos usuários explorarem suas facetas e desejos mais abertamente por estarem no “mundo virtual”, o qual dá a conotação de que estão fora do mundo real.

Feitas tais considerações, é preciso ressaltar como o campo de estudo das construções e vivências da subjetividade e sexualidade é amplo e bastante frutífero do ponto de vista social, antropológico, psicológico e comunicacional. Portanto este estudo não tem a intenção de esgotar o assunto, pois consideramos que diversas questões subjacentes à vivência das relações na internet devem ser analisadas em profundidade, em mostras de que espaço e contexto implicam aspectos próprios às análises e as formas de interação do sujeito com sua subjetividade e com o Outro.

## REFERÊNCIAS

- ASCOTT, Roy, “**Cultivando o Hipercortex**”. In: DOMINGUES, biologique. In: SOULAGES, F. (org). **Dialogues Sur l’art et la technologie - Autour d’Edmond Couchot**. Paris, L’Harmattan, 2001.
- ASCOTT, Roy. **Cultivando o hipercórtex**. In: **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.
- ANDRIGHETTO, Fabio. Encontrar um "crush" por aplicativo depende de sua intenção; saiba escolher. UOL Notícias Tecnologia. Disponível em: <<https://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2016/06/10/sucesso-no-app-de-paqueradepende-de-sua-intencao-saiba-escolher.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 08 outubro 2018.
- BARTKIW, P. **O poder da comunicação das redes sociais nos movimentos populares** Rev. Estud. Comun. Curitiba, v. 17, n. 42, p. 120-135, jan. /abr. 2016.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. (1925). **O Mal-estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- BIANCHI, Eduardo. **Caminhos de prazer, caminhos de lazer: imagens corporais de desejo na rede geosocial Grindr**. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2014. Anais Eletrônicos... Foz do Iguaçu. 2014. Disponível em <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/lista\\_area\\_DT6-CU.htm](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/lista_area_DT6-CU.htm)>. Acesso em: 10 out. 2018.
- CALVINO, M. Mesa de abertura. In: Conselho Federal de Psicologia (org.). **Mídia e psicologia: produção de subjetividade e coletividade**. 2ª. ed. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, p.39-48, 2009.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. (A era da informação: economia, sociedade e cultura. vol.1). São Paulo: Paz e terra, 1999.
- CASTELLS, M. (2003). **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br. (2016a). **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2015**. São Paulo: CGI.br.
- COUTO, Edvaldo. SOUZA, Joana Dourado França; NASCIMENTO, Sirlaine Pereira. **Grindr eScruff: Amor e sexo na cibercultura**. Sinsocial, Salvador, 2013. Disponível em:<[http://gitsufba.net/anais/wp-content/uploads/2013/09/13n1\\_grindr\\_49464.pdf](http://gitsufba.net/anais/wp-content/uploads/2013/09/13n1_grindr_49464.pdf)>. Acesso em: 08 outubro de 2018.
- DEGERNNE, A.: e FORSÉ, M. **Introducing Social Networks**. London: Sage, 1999.

FONSECA, Tania Maria Galli. COSTA, Luis Artur. *Subjetivar*. In: FONSECA, Tania Maria Galli; NASCIMENTO, Maria Livia; MARASHIN, Cleci. (Orgs). **Pesquisar na diferença - um avcedário**. Porto Alegre: Sulina. 2010. pp. 2019-221.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.  
GONÇALVES, Ítalo Mazoni dos Santos. **Subjetividade e pós-modernidade**. Universidade Federal da Bahia - Salvador Bahia. 2007

GUATARRI, Felix. ROLNIK, Suelly. **Micropolítica: Cartografias do desejo**. Petrópolis: Vozes. 1996.

GUATARRI, Felix. **Da produção de subjetividade**. In: **Imagem- Máquina - a Era das tecnologias do virtual**. PARENTE, André. (Org). São Paulo: 34. 1993 (2008). P. 177-194.

GROHMANN, Rafael. **Não sou/não curto: sentidos circulantes nos discursos de apresentação do aplicativo Grindr**. Sessões do Imaginário, v. 21, n. 35, 2016.

LEITÃO, C. F. **Inventando novas vidas em novas realidades**. In: ROCHA, E., ALMEIDA, M. I. M. e EUGENIO, F. (Orgs.). **Comunicação, Consumo e Espaço Urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens**. Rio de Janeiro: PUC Rio: Mauad Editora, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999

LÉVY, P. **O que é o virtual?**. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 6. Ed. Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2007.

LIPNAK, J. , STAMP, J. **Networks, redes de conexão: pessoas conectando-se com pessoas**. São Paulo : Aquarela, 1992.

LEITÃO, C. F. **Inventando novas vidas em novas realidades**. In: ROCHA, E., ALMEIDA, M. I. M. e EUGENIO, F. (Orgs.). **Comunicação, Consumo e Espaço Urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens**. Rio de Janeiro: PUC Rio: Mauad Editora, 2006.

LYRA, B & SANTANA, G. (orgs). **Corpo & Mídia. Cibermundos: o corpo e o ciberespaço**. In: São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

LEAL, Jorge Tadeu Borges. **“Webgay&Gaymobile”: o fluxo da homossexualidade em rede**. In: X POSCOM Seminário dos alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-RIO, 2013. **ANAIS...** Disponível em: <<http://pucposcom-rj.com.br/wp-content/uploads/2013/11-Jorge-Tadeu-Borges-Leal.pdf>>. acesso em 18. agosto. 2018.

MAIA, João; BIACHI, Eduardo. **Tecnologia de geolocalização: Grindr e Scruff redes geosociais gays**. LOGOS Cidades, Culturas e Tecnologias Digitais, v. 2, n. 24, 2014. Disponível em:<<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14157>>. Acesso em: 10 outubro 2017.

MCLUHAM, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MISKOLCI, Richard. **“Discreto e fora do meio” - Notas sobre a visibilidade sexual contemporânea.** In: Cadernos Pagu, v. 44, p. 61-90, 2015.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem.** 1969 Trad: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2014.

MARTINS FILHO. **Novas formas de sociabilidade nas metrópoles contemporâneas: uma investigação acerca do uso do Grindr.** São Paulo, SP, 2014. Disponível em: <<http://www.revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/209/272>>. Acesso em: 10 out. 2018.

REZENDE, Renata; COTTA, Diego. **“Não curto afeminado”: homofobia e misoginia em redes geossociais homoafetivas e os novos usos da cidade.** Contemporânea Comunicação e Cultura, v. 13, n. 2, maio-ago, 2015.

ROSA, Antonio Machuco. **“As origens históricas da internet: uma comparação com o origem dos meios clássicos de comunicação ponto a ponto.** Estudos em comunicação nº 11, 95-123, maio de 2012.

Rodrigues. **Vitrine Virtual: comunicação, práticas corporais e sociabilidade no Grindr.** Verso Reverso, v. 31, n. 76), janeiro-abril 2017. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2016.31.76.04>>. Acesso em: 10 outubro. 2018.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

SIMMEL, G. **A metrópole e a vida mental.** In: VELHO, O. G. (Org.). **O fenômeno urbano.** Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

SIMMEL, Georg. In: MORAES FILHO, Evaristo. Sociologia. São Paulo: Ática, 1983.

THOMPSON, E. P. **Costumes em Comum: estudos sobre a cultura popular tradicional.** São-Paulo: Companhia das Letras. 1998.

VASCONCELOS, Osvaldo da Silva; VIEIRA, Manoela do Corral; CAL, Daniela Gentil Rodrigues. **Vitrine Virtual: comunicação, práticas corporais e sociabilidade no Grindr.** Verso Reverso, v. 31, n. 76), janeiro-abril 2017. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2016.31.76.04>>. Acesso em: 10 outubro. 2018.

WASSERMAN, S. e FAUST, K. **Social Network Analysis. Methods and Applications.** Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1994.