



O *Grindr*: *eros* em fluxo nos espaços híbridos¹

Breno Almeida Brito REIS²
Rafael Rodrigues da COSTA³

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

Resumo: Este artigo analisa o processo de negociação do desejo e a criação de territórios de expressão do *eros* no Grindr, aplicativo de paquera por geolocalização cujo público-alvo são homens interessados em homens. A análise se baseia em estudos da sexualidade (HO, 2003), das relações de intimidade (BAUMAN, 2004; GIDDENS, 1993) e das novas tecnologias da informação (CASTELLS, 1993; LEMOS, 2003; SANTAELLA, 2010). Partindo de uma retrospectiva das conjunturas sociais, tecnológicas e sexuais que potencializaram o surgimento e a usabilidade do aplicativo, o artigo busca evidenciar a relação entre o Grindr, o programa da cibercultura (LÉVY, 1999) e os movimentos do desejo (ROLNIK, 2006) nos espaços híbridos (DE SOUZA E SILVA, 2006; MOWLABOCUS, 2010).

Palavras-chave: cibersexo; espaços híbridos; mídias locativas; redes sociais; sexualidade

Introdução

O ser humano carrega em si o desejo de estabelecer vínculos comunicativos e afetivos. Numa época em que o compromisso exigido por esses vínculos é inibido pela valorização do individualismo e da independência, as pessoas apropriaram-se das novas tecnologias comunicacionais para continuar a estabelecê-los, numa versão reconfigurada, menos compromissada.

Este artigo se concentra no *Grindr*, um aplicativo para *smartphones* que media, basicamente, interações eróticas e negociação sexual entre homens gays localizados em uma mesma área geográfica. O *Grindr* surge a partir da ubiquidade das novas tecnologias de comunicação; com tecnologias móveis e portáteis conectadas à rede, e os indivíduos sempre *online*, espaços virtual e físico se mesclam, originando os espaços híbridos, que fizeram ruir a noção de um ciberespaço separado do mundo “real”.

Entretanto, a relação entre tecnologia e expressão sexual remonta à época da difusão da informática pessoal, que, associada à nova configuração da intimidade humana na modernidade, possibilitou aos indivíduos o estabelecimento de interações

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Rádio, TV e Internet do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Graduando do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Ceará e integrante do PET Comunicação Social UFC. E-mail: babreis@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Ceará. Mestre e Doutorando em Linguística pela Universidade Federal do Ceará. E-mail: rafaelrg@gmail.com.



eróticas através das redes digitais. Dentro do ciberespaço, as pessoas encontraram ambiente livre para a expressão de seus desejos eróticos e para a congregação das sexualidades oprimidas.

O artigo parte de uma análise dos processos tecnológicos e sociais que possibilitaram o surgimento do *Grindr* – avanços nas tecnologias comunicacionais, sua resignificação pelos indivíduos e a reconfiguração da intimidade humana – para posteriormente analisar como eles se relacionam à dinâmica do aplicativo.

Reconfiguração da intimidade humana

Segundo Habermas, a intimidade é uma invenção da burguesia, que construiu e difundiu, a partir do século XVII, um “sentimento de família” que reforçou os vínculos conjugais e paternos, confiando as “relações afetivas, amorosas, sexuais e corporais [...] à esfera íntima da pequena família patriarcal” (MIRA, 1999, p. 5). A isso se soma o que Norbert Elias denominou um “processo civilizador” surgido por volta do século XVI, que potencializou os pudores sexuais – praticamente inexistentes antes disso – e fez os costumes ocidentais começarem “a evoluir na direção do autocontrole sobre os impulsos básicos e as emoções” (MIRA, 1999, p. 3). De acordo com Mira (1999), a repressão sexual do século XIX e os ideais do romantismo associaram os laços conjugais ao amor, e a vida sexual à esfera privada, definições incorporadas à noção burguesa de família que se perpetuou na sociedade ocidental.

Ao analisar a influência das instituições da modernidade tardia nos vínculos afetivos humanos, Giddens (1993) observou que o desenvolvimento do modo capitalista de produção e a economia orientada ao consumidor por um viés individualista e customizado estimularam a valorização da independência, da autonomia e dos direitos e liberdades individuais – rompendo com a romantização dos laços conjugais do ideal de família burguesa. Sennett (apud SANTAELLA, 2010), afirma que “a ascensão da mercadoria gera uma demanda pela intimidade pessoal e autenticidade psicológica”. Para Ho (2003), esse forte senso de individualidade tornou-se um obstáculo à manutenção de relações interpessoais íntimas, que demandam compromissos e a prevalência do altruísmo.

Essa reconfiguração da intimidade humana colocou os indivíduos em uma situação conflitante, analisada por Bauman (2004), em seu livro *Amor Líquido*, acerca da “fragilidade dos laços humanos”:



O principal herói deste livro é o relacionamento humano. Seus personagens centrais são homens e mulheres, nossos contemporâneos, desesperados por terem sido abandonados aos seus próprios sentidos e sentimentos facilmente descartáveis, ansiando pela segurança do convívio e pela mão amiga com que possam contar num momento de aflição, desesperados por “relacionar-se” e, no entanto, desconfiados da condição de “estar ligado”, em particular de estar ligado “permanentemente”, para não dizer eternamente, pois temem que tal condição possa trazer encargos e tensões que eles não se consideram aptos nem dispostos a suportar, e que podem limitar severamente a liberdade de que necessitam para – sim, seu palpite está certo – relacionar-se... (BAUMAN, 2004, p. 6)

Para Flusser (2007), o ser humano é originalmente solitário, e o próprio processo de comunicação humana foi um mecanismo desenvolvido pelo homem com a finalidade de superar sua solidão e estabelecer vínculos por meio de um artifício fabricado – o código. “Em suma, o homem comunica-se com os outros; é um ‘animal político’, não pelo fato de ser um animal social, mas sim porque é um animal solitário, incapaz de viver na solidão” (FLUSSER, 2007, p. 91).

Laços afetivo-sexuais fazem parte dos vínculos que o ser humano estabelece em seu desejo de interação interpessoal. Bauman (2004, p. 27) classifica o ser humano como *Homo sexualis*, condição que o torna “incompleto e satisfeito, a menos que esteja unido a um outro”. Mas como permanecer seguindo essa natureza criadora de vínculos num “mundo de serviços e produtos altamente customizados” (HO, 2003) que valoriza a autonomia e o individualismo e relega o compromisso a uma categoria cerceadora da liberdade individual? Contornar esse impasse se tornou possível com o advento das tecnologias comunicacionais no fim dos anos 1970, dentro de um espaço interacional onde as relações interpessoais não demandam necessariamente qualquer contrato de compromisso – o ciberespaço.

Informática pessoal: revolução das tecnologias comunicacionais

Criados na década de 1940, os computadores originalmente pesavam toneladas e ocupavam cômodos inteiros. Os avanços na microeletrônica possibilitaram a compactação dessas tecnologias, e sua convergência com as telecomunicações incrementaram sua usabilidade. De acordo com Castells, a “revolução da tecnologia da informação propriamente dita nasceu na década de 1970”, época em que “as novas tecnologias da informação difundiram-se amplamente, acelerando seu desenvolvimento sinérgico e convergindo em um novo paradigma” (CASTELLS, 1999, pp. 76, 91).



Para Castells, essa revolução está ligada aos empreendimentos inovadores de jovens visionários que se distanciavam da lógica do mundo corporativista, contribuindo para a “difusão maciça da tecnologia em aplicações comerciais e civis, devido a sua acessibilidade e custo cada vez menor, com qualidade cada vez maior” (1999, p. 91). Castells cita como exemplo de atores dessa revolução os “jovens visionários” do Vale do Silício que criaram a Apple e a Microsoft, as principais referências da informática pessoal na atualidade.

Similarmente, Lévy (1999) atribui a ascensão da informática pessoal a movimentos sociais – o *Computers for the People*, por exemplo – que minaram a tecnocracia dos burocratas e informatas, passando o domínio das infraestruturas tecnológicas para os indivíduos, os quais, mesmo sem qualquer conhecimento técnico aprofundado, aprendiam a usar os computadores, cujos preços tornavam-se cada vez mais acessíveis.

Nesse contexto que potencializa a relação entre ser humano e as tecnologias de informação, surge a cibercultura. Na definição de Lemos (2003), cibercultura é:

a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70. Antes de ser uma cultura pilotada (de kubernetes, cibernética) pela tecnologia, trata-se, ao meu ver, de uma relação que se estabelece pela emergência de novas formas sociais que surgiram a partir da década de sessenta (a sociabilidade pós-moderna) e das novas tecnologias digitais. (LEMOS, 2003, p. 11)

Lemos reconhece que o prefixo ciber- pode conferir à relação homem/tecnologia um sentido determinista tecnológico. Entretanto, Lévy nega o caráter determinista das novas tecnologias em favor do aspecto condicionante destas, no sentido de que não “impactam” a esfera humana, mas abrem um espectro de possíveis desdobramentos socioculturais.

As técnicas viriam de outro planeta, do mundo das máquinas, frio, sem emoção, estranho a toda significação e qualquer valor humano, como uma certa tradição de pensamento tende a sugerir? Parece-me, pelo contrário, que não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com a linguagem e as instituições sociais complexas). (LÉVY, 1999, p. 21)

A apropriação do ciberespaço pelos indivíduos permitiu a ressignificação do uso original dessas novas tecnologias comunicacionais. Como a cibercultura é um “sistema do caos” (LÉVY, 1999, p. 113), cujo programa não tem “objetivo nem conteúdo” (p.



134) e se sustenta em uma “universalidade desprovida de significado central” (p. 113), são os indivíduos que lhe atribuem múltiplos significados e modos de usar.

A liberação do polo de emissão, uma das leis da cibercultura listadas por Lemos (2003), fez ruir o controle de produção e distribuição de mensagens que os *mass media* detinham (um-para-muitos), fazendo surgir uma nova forma de se comunicar, “uma comunicação bidirecional sem controle de conteúdo”. Essa forma comunicativa muitos-para-muitos permitiu que os indivíduos no ciberespaço pudessem estabelecer vínculos entre si, através de “chats, weblogs, sites, listas, novas modalidade midiáticas, e-mails, comunidade virtuais” (LEMOS, 2003, p. 9).

Apropriação erótica do ciberespaço

Num contexto em que os vínculos interpessoais na vida real se enfraqueciam devido à valorização do individualismo, as relações virtuais poderiam tornar-se preferíveis. Como “relações de bolso” (BAUMAN, 2004, p. 7), o indivíduo pode dispor delas e depois tornar a guardá-las, sem o estabelecimento de qualquer compromisso a longo prazo. Visões pessimistas dos efeitos das novas tecnologias de comunicação fazem crer numa desumanização das relações virtuais, que supostamente substituiriam as relações interpessoais na vida real, algo negado por Lévy:

Quanto às relações “virtuais”, não substituem pura e simplesmente os encontros físicos, nem as viagens, que muitas vezes ajudam a preparar. Em geral é um erro pensar as relações entre novos e antigos dispositivos de comunicação em termos de substituição. [...] As pessoas continuam falando-se após a escrita, mas de outra forma. As cartas de amor não impedem os amantes de se beijar. [...] A imagem do indivíduo “isolado em frente à sua tela” é muito mais próxima do fantasma do que da pesquisa sociológica. (LÉVY, 1999, p. 131-132)

A afirmação de Lévy relaciona-se à lei da Reconfiguração, listada por Lemos (2003), que trata de “reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes”.

O cibersexo é decorrente da reconfiguração das tecnologias pelo caráter das novas formas de relações de intimidade, que estimularam a “apropriação da Internet com fins de autoexpressão erótica e contato sexual interpessoal” (HO, 2003). Relacionada à noção de ressignificação técnica de Lévy está a constatação feita por Castells de que a difusão do uso do Minitel⁴ foi decorrente em parte de sua apropriação erótica pelos usuários de seus serviços (CASTELLS, 1999, p. 429). As linhas de bate-

⁴ O Minitel foi um sistema de videotextos lançado pela France Telecom, na década de 1980. Era acessível por terminais conectados a linhas telefônicas e oferecia serviços *online*.



papo do Minitel destinadas a discussões gerais foram sendo utilizadas pelas pessoas para intercâmbios on-line baseados em representações de fantasias e identidades sexuais – o cibersexo. Essa apropriação significativa do serviço mostrou-se tão popular que logo o próprio Minitel passou a oferecê-lo.

O sistema “pegou fogo” com a introdução das linhas de bate-papo ou *messengeries*, cuja maior parte logo se especializou em oferecimentos de sexo ou conversas sobre sexo (*les messengeries roses*), que em 1990 representava mais de metade das chamadas. Alguns desses serviços eram conversas pornográficas eletrônicas comerciais equivalentes ao sexo por telefone tão difundido em outras sociedades. (CASTELLS, 1999, p. 430)

De acordo com Josephine Ho, o cibersexo engloba uma “variedade de formas de flerte, *role-playing*, representação de fantasias, etc. [...] que demandam uma interação intensa entre as partes envolvidas”. Para Ho, o anonimato e o acesso global da internet fornecem “oportunidades ilimitadas para a experimentação sexual”, alimentada por um processo freudiano em que o indivíduo busca na internet experiências que lhe são negadas na vida real, de forma que “a internet se revela uma ferramenta poderosa para que eles experimentem seus sonhos e desejos” (HO, 2003, pp. 1, 2).

Comunidades virtuais: congregação e politização de minorias sexuais

Como prolongamento do desejo de interconexão, as comunidades virtuais são outro princípio orientador do crescimento inicial do ciberespaço. Como define Lévy (1999, p. 130), “uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”.

Pelo viés da apropriação erótica do ciberespaço, as comunidades virtuais passaram a representar um lugar de congregação para as formas de sexualidade até então marginalizadas, um *locus* de solidariedade no ciberespaço.

Seja mulheres sexualmente ativas, homossexuais jovens e adultos, bissexuais enrustidos ou assumidos, pessoas com vários parceiros sexuais, profissionais do sexo de meio expediente ou de tempo integral, praticantes ou aprendizes do sadomasoquismo, casais intergeracionais, nudistas devotos, adeptos de modificações corporais extremas, etc. – todos encontraram novas formas de comunicação para construir sua solidariedade através da internet. (HO, 2003, p. 3, tradução do autor)



Como observa Ho (2003, p. 3), “a internet promete uma utopia onde os estigmas sexuais e a opressão seriam substituídos por uma cidadania plena em um mundo mais igualitário e livre”. Nesse espaço em que o princípio da interconexão condicionou novas formas de expressões de intimidade e erotismo aos indivíduos, que, por sua vez, se agrupam em comunidades que “organizam e politizam minorias sexuais”, ocorre uma “revolução sexual”, de acordo com Ho. Nessas comunidades sexuais virtuais, percebe-se que as identidades sexuais não são natas ou fixas, mas fluidas e assumidas, uma vez que os indivíduos podem “moldar suas identidades e personificações, que afirmam e sustentam suas práticas e discursos sexuais” além da esfera virtual. Ho nota como a expressão sexual virtual tem facilitado a vida real das minorias sexuais em Taiwan.

Sair do armário tornou-se um processo muito mais descomplicado e aberto através dos ensaios na internet; muitos armários sexuais foram substituídos por discussões francas e trocas [de experiências]. Nos últimos dois anos, pessoas trans também construíram tamanha afinidade na internet que agora estão se encontrando regularmente e discutindo planos para iniciar uma linha direta de comunicação para as pessoas trans. Em outras palavras, contatos estabelecidos na realidade virtual estão tomando medidas ativas para mudar o mundo “real”. (HO, 2003, p. 3, tradução do autor)

Redefinição do ciberespaço: os espaços híbridos

Com o advento das tecnologias móveis conectadas à rede, apagaram-se as fronteiras entre espaço virtual e espaço físico. Alguns autores chegaram a decretar a morte do ciberespaço, afirmação contestada por Santaella (2010, p. 69), por estar relacionada a um conceito limitado do ciberespaço como “um universo informacional separado e distinto do mundo físico”.

A era da mobilidade, em que o indivíduo portador de um aparelho móvel está conectado ao espaço virtual de forma permanente e ubíqua (*always-on*), realmente rompeu com a noção de que o ciberespaço é um local isolado que o indivíduo adentra ao sentar-se à frente do computador, mas não com a dinâmica social introduzida pela cibercultura: a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva.

O conceito de ciberespaço aplicado à Internet foi responsável primeiro por nossa visão dos espaços físico e digital como espaços separados, segundo por nossa ênfase nos nós da rede em vez de sua estrutura espacial, e finalmente pela visão utópica de um futuro em que os espaços sociais emergiriam sobretudo *online*. Telefones celulares transgridem essa relação tradicional com a Internet por serem capazes de embutir a Internet nos espaços públicos. Pelo fato de toda mudança de interface transformar não apenas as relações sociais que media, mas também os espaços em que está embutida, a noção de espaços híbridos estimula



a redefinição dos espaços físico e digital. Por essa razão, o conceito de espaços híbridos surge para suprir uma lacuna que se abriu quando a Internet tornou-se móvel e quando as comunidades previamente formadas no ciberespaço puderam ser encontradas nos espaços (híbridos) urbanos. (DE SOUZA E SILVA, 2006, p. 13)

A portabilidade das tecnologias móveis fez surgir um novo conceito de espaço; na medida em que as interfaces de conexão à rede passaram de fixas a móveis, “não mais se precisa “sair” do espaço físico para entrar em contato com ambientes digitais” e o físico e o digital combinam-se “num ambiente social criado pela mobilidade dos usuários conectados via aparelhos móveis de comunicação” (SANTAELLA, 2010, p. 94). As denominações dessa nova configuração espacial variam entre os pesquisadores – De Souza e Silva (2006) chama de “espaços híbridos”⁵; Lemos (2007), “territórios informacionais”; Santaella (2010), “espaços intersticiais” – mas a definição conceitual é convergente:

O que une essas três terminologias – híbridos, intersticiais e informacionais – é a construção de um espaço criado pela conexão de mobilidade/comunicação e materializado por redes sociais desenvolvidas simultaneamente em espaços físicos e digitais. São, acima de tudo, espaços móveis, isto é, espaços sociais conectados e definidos pelo uso de interfaces portáteis como os nós da rede. (SANTAELLA, 2010, p. 94)

O Grindr

O avanço tecnológico dos *smartphones*⁶, equipados com redes de conexão à internet sem fio, *bluetooth*⁷ e GPS⁸, potencializou o desenvolvimento de novas redes sociais nos espaços híbridos. O *Grindr* – aplicativo de paquera destinado a homens, que permite encontrar outros homens por geolocalização, com fins predominantemente eróticos – foi criado em março de 2009, desenvolvido inicialmente para *iPhone*, cujo novo modelo à época havia sido equipado com tecnologia GPS.

O *Grindr* surgiu com o propósito funcional de um *gaydar*⁹, a partir da dificuldade de seu criador, Joel Simkhai, identificar os homens gays disponíveis nas proximidades (Gonline, 2012). O GPS do *smartphone* rastreia e dispõe, na interface do aplicativo – em ordem de proximidade –, os perfis de outros usuários do *Grindr* que

⁵ A terminologia “espaços híbridos”, de De Souza e Silva (2006), é utilizada doravante no artigo, por denotar mais explicitamente em sua etimologia o entrelaçamento dos espaços físico e virtual.

⁶ Aparelhos celulares com maior função de computação e conectividade.

⁷ Tecnologia de troca de dados digitais entre dispositivos através de ondas de rádio de curto alcance.

⁸ Sigla inglesa de Sistema de Posicionamento Global. Aparelhos com tecnologia GPS recebem informações de sua localização (e/ou de outros dispositivos) no globo via satélite.

⁹ Aglutinação de radar + gay. Gíria que denota a habilidade de identificar a homossexualidade de alguém.



estão na mesma área, permitindo a interação através do serviço de bate-papo do aplicativo. A correlação do *Grindr* com um *gaydar* é decorrente da finalidade primordial do aplicativo atribuída por seu criador: localizar homens gays. O *Grindr* é definido em seu site como “aplicativo gay gratuito para iPhone. Encontre caras gays, bi ou curiosos para namoro ou amizade gratuitamente no *Grindr*. Conheça os homens mais perto de você com o *Grindr*, baseado na localização e tecnologia GPS” (Grindr.com).

Dessa forma, o *Grindr* caracteriza-se como uma mídia locativa digital cujo propósito é fornecer a seus usuários a possibilidade de comunicação interpessoal, eminentemente erótica. Na concepção de Lemos (2007), as mídias locativas são um “conjunto de processos e tecnologias” que se caracterizam pela

emissão de informação digital a partir de lugares/objetos, que passam a dialogar com dispositivos informacionais, enviando, coletando e processando dados a partir de uma relação estreita entre informação digital, localização e artefatos digitais móveis. (LEMOS, 2007, p. 2)

O *Grindr* utiliza redes de internet sem fio e tecnologia GPS para agregar informações digitais – dados pessoais e posição geográfica – aos usuários do aplicativo e as emite para dispositivos digitais de outros usuários, a quem também foram atribuídas informações digitais. Santaella (2010, p. 69) ressalta que “agora a informação pode estar nos lugares e nosso corpo agir como um *browser*”. Nesse processo de atribuição e emissão de informações, os usuários do *Grindr* são os próprios nós dessa rede, corpos e perfis digitais ambulantes no espaço híbrido. Como as pessoas se deslocam no espaço físico, os nós também se deslocam no espaço digital, por isso a rede em um espaço híbrido é reconfigurada a cada instante pelos nós/pessoas que transitam.

Antes de a mobilidade ter fundido espaços físico e digital em híbridos, a concepção de ciberespaço isolado do “mundo real” sustentava a noção de que o espaço virtual, acessível somente à frente do computador, é um espaço privado, contrapondo-se ao espaço físico, público. A popularização das tecnologias móveis, ao romper o isolamento espacial entre físico e digital através dos espaços híbridos, encetou uma nova relação entre as noções de público e privado.

O uso de celulares e *iPods*, com seus canais abertos para a intimidade, ensejam os mais variados graus de privacidade em ambientes públicos, tornando movediças as fronteiras entre o público e o privado. Falar ao telefone, enquanto se caminha pelas ruas, enviar SMS ou “twittar” um amigo enquanto se viaja dentro de um ônibus, ouvir o *iPod* no metrô tornaram-se formas comuns de



experiência privada em meio ao movimento acelerado do cotidiano nos espaços públicos contemporâneos. (SANTAELLA, 2010, p. 119-120)

O *Grindr*, como aplicativo de celular cuja proposta primordial é conectar homens interessados em sexo ou amizade – interações de esfera íntima –, intensificou essa experiência de atividades privadas em ambientes públicos. A relação espacial entre público/privado suscitada pelo uso do aplicativo é complexa, sobretudo porque ocorre em um espaço híbrido; o *Grindr* viabiliza, através do espaço híbrido, o flerte gay em qualquer espaço físico, inclusive em lugares onde as manifestações públicas de afeto homossexual são reprimidas.

Antes mesmo do surgimento de aplicativos de paquera por geolocalização, Mowlabocus (2010) relata a engenhosidade de homossexuais do Oriente Médio que utilizavam redes de conexão *bluetooth* para encontrar possíveis parceiros sexuais, driblando as severas leis dos países do Golfo em que a homossexualidade é ilegal. Apesar de o *bluetooth* ser uma “tecnologia originalmente concebida para simplesmente compartilhar arquivos entre dispositivos conhecidos” e ter um alcance de conexão reduzido, os gays do Oriente Médio ressignificaram essa tecnologia, criando uma forma rudimentar, mas efetiva, de se relacionar sem serem detectados e punidos pela repressão sexual (MOWLABOCUS, 2010, p. 185).

O *Grindr* funciona, dessa maneira, como ferramenta construtora de espaços – híbridos – de livre expressão sexual, relacionando-se à análise de Ho (2003) sobre as comunidades virtuais no ciberespaço, que seriam locais de congregação de sexualidades reprimidas, livres de estigmatização e opressão sexual.

A dinâmica das interações no *Grindr* assemelha-se a uma materialização do já mencionado conceito de “relações de bolso” (BAUMAN, 2004, p. 7). Na tela do celular, o aplicativo lista, como um “cardápio” de homens disponíveis, as potenciais relações a serem estabelecidas, sujeitas ao total arbítrio dos usuários, que podem descartar com igual facilidade os vínculos que escolhem estabelecer. A analogia se aplica de forma igualmente apropriada pelo fato de essas relações de bolso serem mediadas pelo celular, que também pode, assim como essas relações, ser acessado ou esquecido no bolso.

Na medida em que o *Grindr* engloba os princípios do programa da cibercultura – interconexão, comunidade virtual e inteligência coletiva –, ele também apresenta uma dinâmica de um “espaço em que nos relacionamos com estranhos” – uma definição de cibercultura formulada por Marcondes Filho (2012, p. 146). Nesse processo de



interconexão de estranhos, a atividade comunicativa no *Grindr* transcorre em duas etapas:

1. Manifestação do desejo virtual: um-para-muitos;
2. Atualização dos desejos virtuais: direcionada a um indivíduo de interesse.



Figuras 1 e 2 – tela inicial do *Grindr* e o serviço de bate-papo do aplicativo. Fotos: Divulgação/Grindr.com.

A manifestação de desejo virtual no *Grindr* é uma difusão do desejo sem destinatário definido: não se sabe quem irá atualizá-lo, mas espera-se que alguém o faça. O desejo está na atmosfera, cujas “forças inconscientes de afeto” favorecem a “osmose inconsciente dos corpos” (GIL, 2002, apud MARCONDES FILHO, 2012, pág. 34). A manifestação de desejo virtual se dá em duas etapas:

a) A presença do indivíduo no aplicativo. Estar no *Grindr* pressupõe desejos comunicacionais, interacionais e eróticos, dada a função de aplicativo de paquera. Essas intenções são claras aos indivíduos por todos estarem situados na atmosfera do aplicativo, “uma espécie de campo de pequenas percepções onde entramos, e onde, por contágio, através do funcionamento da dinâmica de forças, a comunicação acontece” (MARCONDES FILHO, 2012, p. 30).

b) A representação de si no perfil do *Grindr*. Em seu perfil, o usuário define seus gostos e interesses, cria uma “personalidade alterdirigida” (SIBILIA, 2008), direcionada ao



Outro – qualquer um que porventura acessar seu perfil. Esses são desejos virtuais que podem se atualizar caso surja um usuário atraído pela representação da pessoa no perfil – no primeiro processo de atualização do desejo.

Analisaremos o processo de atualização dos desejos virtuais no *Grindr* segundo os “três movimentos do desejo” propostos por Rolnik (2006). Esse processo começa com a interação entre dois indivíduos que se encontram; não se configura mais uma emissão de desejo um-para-muitos, mas um-para-um.

Primeiro movimento: Encontro dos corpos, gerando reações de repulsa ou atração. Na qualidade de um encontro entre dois estranhos, “o estranho para alguns pode ser exótico e atraente enquanto que para outros pode gerar incerteza, medo e inclusive repulsa” (SABIDO, 2009, apud MARCONDES FILHO, 2012, p. 152). No *Grindr*, esse primeiro movimento não é o encontro dos corpos físicos, mas de construções de si numa plataforma digital – dois determinados perfis no aplicativo. A reação de repulsa ou atração decorre da interpretação do perfil de um usuário.

Segundo movimento: Expressão de intensidades. A partir das reações iniciais de repulsa ou atração, “os corpos são tomados por uma mistura de afetos” e intensidades que “buscam formar máscaras” para se exteriorizarem (ROLNIK, 2006, p. 31). A criação de máscaras, de certa maneira, já fazia parte da representação de si na construção do perfil, ainda na fase de manifestação do desejo virtual. Agora, a expressão de intensidades atuais, direcionada a um indivíduo, é manifestada mais efetivamente por ações discursivas através do serviço de bate-papo. É no bate-papo que os dois usuários mutuamente afetados se comunicam: paqueram, trocam fotos, revelam suas localizações.

Das “dinâmicas de atração e repulsa” e da busca por “matérias de expressão”, surge o terceiro movimento do desejo: os afetos dos dois indivíduos tomam corpo e geram um “território existencial” em que os dois podem se situar (ROLNIK, 2006, p. 32). Dada a relação do *Grindr* com os espaços híbridos, tem-se a construção de dois territórios delimitados por uma fronteira líquida: as “alteridades imaginadas” construídas por discurso no território do chat podem migrar para o território físico, onde o contato passa a ser, então, entre “alteridades presenciais” (MARCONDES FILHO, 2012, p. 146).

Enquanto no cibersexo mediado por computadores a interação estabelecida nem sempre pressupunha o contato sexual físico entre os participantes (HO, 2003), o *Grindr* atua como uma mediação facilitadora do encontro físico. Como a condição para a



interação inicial no *Grindr* é a proximidade geográfica entre os usuários, é natural que o contato harmonioso através do aplicativo estimule o encontro dos interlocutores no espaço físico; os usuários podem compartilhar, através do *chat*, suas localizações e fotos de seu rosto, a fim de facilitar o encontro cara-a-cara. Um dos objetivos do aplicativo é propiciar a “distância zero” – *0 feet away* – entre os usuários. “Desligar o *Grindr* e se encontrar pessoalmente com aquele cara com quem você estava conversando pelo chat é o objetivo final do uso do aplicativo” (Grindr.com).

Na definição dos propósitos do aplicativo, sua usabilidade é contrastada com as formas anteriores de negociação erótica no ciberespaço, aludindo ao caráter ubíquo e construtor de espaços híbridos do *Grindr*, que permite que o usuário esteja sempre *online* e capaz de encontrar-se rapidamente cara-a-cara com qualquer homem que estiver próximo, física e digitalmente:

O Grindr é diferente porque não é complicado e pretende ajudá-lo a conhecer caras enquanto você está em movimento. Não é como um site de namoro comum – você sabe, aqueles que fazem você sentar na frente de um computador distante e preencher perfis complexos e detalhados, e responder perguntas psicológicas invasivas. Nós preferimos que você esteja a zero metro de distância. (Grindr.com, tradução do autor)

Mowlabocus aplica o termo “*digital cruising*” ao conjunto de interações de negociação sexual que ocorrem no Grindr, para, através dessa terminologia, diferenciá-lo das antigas formas de interação erótica mediada por computadores. *Cruising* é o ato de procurar parceiros sexuais em lugares públicos. Segundo Mowlabocus, a visibilidade e o reconhecimento historicamente negados às relações e identidades homossexuais fizeram com que eles inventassem recursos para afirmar e exercer sua sexualidade. Com a repressão sexual, não havia lugares propícios para a interação erótica entre homens, que ocorria então furtivamente nos mais recônditos espaços públicos. Dessa forma, o *cruising* tornou-se um ritual característico da cultura gay, como afirma um depoimento em uma *webpage* citado por Mowlabocus:

Você está encostado em uma parede, pensando na vida, e um sujeito sorri ou pisca para você do outro lado da rua. Você dá uma checada nele e ele vai embora. Você o segue até ele entrar em uma rua lateral e *voilà* – você está no meio de um picante encontro sexual anônimo... Isso é uma tradição tão comum para a comunidade gay quanto a *Pessach* é para os judeus. Anos e anos de opressão nos levaram à necessidade divina de colocar nossos pênis pra fora em áreas públicas e fornicar uns com os outros. (MOWLABOCUS, 2010, p. 188, tradução do autor)



O ritual do *cruising* foi assimilado pelo *Grindr*, pelo modo como os usuários o utilizam em espaços públicos como ferramenta viabilizadora de encontros episódicos igualmente baseados no movimento e na serendipidade. Essa assimilação deu origem ao *digital cruising*, definido por Mowlabocus (2010, p. 188) como “uma constelação de atos comunicativos que acontecem entre homens através de várias interfaces móveis, enquanto eles se deslocam através dos espaços físicos de sua vida cotidiana”.

A prática do *digital cruising* não se restringe à busca por sexo, tendo também como resultado um efeito congregador da comunidade gay, “podendo ser entendido como uma rede de sociabilidade que permite aos homens gays ‘olharem’ (se reconhecer e se legitimar) uns aos outros ao se moverem por outros espaços não-gays” (MOWLABOCUS, 2010, p. 201). Nesse sentido, o aplicativo lançou em fevereiro de 2012 o *Grindr for Equality*, um programa que envia mensagens aos usuários do *Grindr* notificando-os sobre ações, passeatas, protestos, ou iniciativas políticas referentes à comunidade LGBT que estão acontecendo na área em que o usuário está localizado. A proposta do *Grindr for Equality* potencializa a politização dos usuários do aplicativo, de forma análoga à que Ho (2003) observou nas comunidades virtuais de sexualidades oprimidas.

Conclusão

A análise dos processos que sustentam o *Grindr* mostra que ele mantém certas características do cibersexo e do programa da cibercultura: deriva de um processo de usabilidade ressignificada das mídias locativas pelos indivíduos, é uma comunidade virtual com regras consuetudinárias compartilhadas pelos usuários, um mecanismo de negociação sexual mediada por tecnologias, um local de livre expressão erótica e de congregação e legitimação de homens homossexuais.

Ao mesmo tempo, o *Grindr* revoluciona outros aspectos outrora presentes na interação erótica mediada por computadores, devido a sua função de mídia locativa. O espaço de liberdade sexual é alargado pelos espaços híbridos e sua atmosfera que condiciona a dinâmica do desejo em todas as suas etapas, criando ambientes propícios para a interação homoerótica dentro da heteronormatividade dos espaços físicos. Além disso, o propósito do aplicativo de atuar como mediador virtual de encontros físicos rompe com a concepção de que as tecnologias substituem as interações cara-a-cara pelas virtuais.



Referências bibliográficas

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. A Era da informação: economia, sociedade e cultura, v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DE SOUZA E SILVA, Adriana. **From Cyber to Hybrid**: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. 2006. Disponível em: <<http://tvdigital.files.wordpress.com/2008/09/mobile-2006-adriana-silva.pdf>>. Acesso em 31/03/2014.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. Organizado por Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GIDDENS, Anthony. **A transformação da intimidade**: Sexualidade, Amor e Erotismo nas Sociedades Modernas. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1993.

GOnline. **Grãos de Amor**. 2012. Disponível em <<http://gonline.uol.com.br/2011/blog/2012/12/04/graos-de-amor-2/>>. Acesso em 31/03/2014.

HO, Josephine. **Cyber Sex**: Sexuality, Youth, and Cyber Space. 2003. Disponível em: <<http://sex.ncu.edu.tw/members/Ho/paper/CyberSex.pdf>>. Acesso em 31/03/2014.

LEMONS, André. **Cibercultura**: Alguns pontos para compreender a nossa época. 2003. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/cibercultura.pdf>>. Acesso em 31/03/2014.

_____. **Mídia Locativa e Territórios Informacionais**. 2007. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/midia_locativa.pdf>. Acesso em 31/03/2014.

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

MARCONDES FILHO, Ciro. **Fascinação e miséria da comunicação na cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

MIRA, Maria Celeste. **Invasão de privacidade?** Reflexões sobre a exposição da intimidade na mídia. XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1999. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1ebe4cfd98f257831abe188c757bc0bb.PDF>> Acesso em 31/03/2014.

MOWLBOCUS, Sharif. **Gaydar Culture**: Gay Men, Technology and Embodiment in the Digital Age. Farnham: Ashgate Publishing, 2010.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação**: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.