

DESENVOLVENDO UMA SEXUALIDADE MEDIADA: UMA ANÁLISE DO APLICATIVO GRINDR E A SOCIABILIDADE HOMOAFETIVA

Niara Oiara da Silva Aureliano¹

José Wagner Ribeiro²

RESUMO

O presente artigo pretende analisar o aplicativo Grindr, rede geosocial destinada à homossexuais e bissexuais do gênero masculino. Usado em mais de 190 países, no Brasil é fenômeno de adesão de usuários que procuram relacionamento ou sexo casual. Considera-se importante o estudo do serviço por este representar, atualmente, um marco na comunicação mediada por dispositivos móveis.

Palavras-chave: dispositivo móvel, aplicativo, homossexualidade, sociabilidade, geolocalização.

ABSTRACT

This present article proposes to analyze the application software Grindr, geosocial line made for male gender homosexuals and bisexuals. Used in more than 190 countries, in Brazil is a phenomenon of adhesion from users whom are looking for relationships or casual sex. It's important to study that because it represents, actually, a mark in mediated communication by mobile dispositives.

Keywords: mobile dispositive, application software, homosexuality, sociability, geolocalization.

1. Introdução

A sexualidade que hoje conhecemos está ligada ao padrão e moral religiosa; fato este que se perpetua desde a instauração da sociedade de classes e judaico-cristã de séculos atrás até os presentes dias. É fácil concluir que as sexualidades que não se adaptavam à moral judaico-cristã foram então as mais prejudicadas em seu desenvolvimento. Neste sentido,

¹ Graduanda em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, na Universidade Federal de Alagoas. Contato: niaraaureliano@hotmail.com

² Professor PhD do curso de Comunicação Social, da Universidade Federal de Alagoas. Contato: josewagnerribeiro@bol.com.br

foram as sexualidades feminina e homoafetiva, principalmente, as enormemente lesadas pelas restrições e parâmetros do que seria considerado uma sexualidade correta: o casamento entre homem e mulher; o sexo só depois do casamento (para as mulheres); a ultravalorização do hímen como pressuposto do valor moral de uma mulher; a condenação do sexo recreativo e qualquer outro tipo de atividade sexual que não servisse para procriação. Consequentemente, as sexualidades que se desviavam da norma padrão (dos conceitos heteronormativos), logo, as não aprovadas pela Igreja Católica (no Ocidente), foram rechaçadas e perseguidas.

Esse rechaço às sexualidades consideradas desviantes segue até os dias atuais; com algumas ressalvas e significativas modificações, principalmente no discurso regulador. De certo, com os inúmeros avanços tecnológicos em uma sociedade capitalista e neoliberal, era de se esperar criações e adaptações a ponto de que qualquer coisa se tornasse uma mercadoria, pois esta é uma característica do capitalismo. Não seria diferente com a sexualidade humana.

Se até mesmo a sexualidade teve seu conceito inicial modificado, com a comunicação não seria diferente. Ora, com os muitos equipamentos sexuais físicos e a modernização dos meios comunicacionais, principalmente a internet, o sexo ficou mais diversificado. A relação social com os aspectos geográficos, que costumavam ditar as interações sociais e sexuais, foi completamente modificada; os avanços tecnológicos comunicacionais criaram, então, uma nova sociedade. Uma sociedade sem praticamente nenhuma fronteira comunicacional, potencializando até o surgimento de relacionamentos amorosos à distância, coisa consideravelmente comum neste século. No âmbito comunicacional, outras noções foram criadas para termos como “presença”, “sociabilidade”, os conceitos de espaço e tempo, enfim, novas formas de interação surgiram e foram agregadas ao cotidiano.

[...] desde a sua popularização, a internet tem servido de motivo e ambiência para o estabelecimento de relações afetivo-erótico-sexuais, seja por sua intensa difusão e várias potencialidades, meio de encontrar parceiros sexuais virtuais ideais, isto é, interlocutores mais tangíveis e adequados às fantasias individuais que os parceiros disponíveis no momento no mundo off-line, a possibilidade de criação de vários papéis, com menos bloqueios sociais e preconceitos a serem desempenhados pelos sujeitos, bem como certa garantia de anonimato e segurança nessas interações (SILVA, 2012, p.1).

Assim sendo, a partir da modernização da internet, inúmeros sites de relacionamentos surgiram; dentre eles, inúmeras redes sociais de paquera. Claro, quase exclusivamente para heterossexuais. Apesar de não haver restrições explícitas com os dizeres “para heteros”, por exemplo, sabemos que está implícito em nossa sociedade. Neste sentido, compreendemos que

estudar os conteúdos estético-midiáticos é entender e analisar suas subjetividades, as modificações que provocam no meio social das interações humanas.

Além de revolucionar a comunicação em si (já que atualizava o caráter informacional para bidirecional, aquela que está interligada ao conceito de fluxo de informação em rede), a internet deu a maioria da população ocidental, com considerável poder aquisitivo e considerável grau de instrução, uma dependência. É importante salientar o poder aquisitivo e o grau de instrução dos que tem maior acesso à internet porque o outro lado desta moeda é o enorme abismo causado pela ainda grande exclusão digital.

A modernização e massificação da internet fizeram surgir várias redes sociais para se manter relacionamentos, aproximar-se de quem já se conhece, e outras: as para conhecer gente. Essa é uma diferença básica entre os sites de relacionamentos: as redes lançadas para se conhecer outras pessoas baseiam-se na construção de laços eletivos. Sobre isso, Castells (2006, p.74) afirma

A sociabilidade está se transformando através daquilo que alguns chamam de privatização da sociabilidade, que é a sociabilidade entre pessoas que constroem laços eletivos, que não são os que trabalham ou vivem em um mesmo lugar, que coincidem fisicamente, mas pessoas que se buscam.

O foco aqui se dará, logo, em elencar e analisar o surgimento de redes com destino específico: paquera e “pegação”. Nesse quesito, o bate papo da UOL, no Brasil, foi o grande propiciador da busca por novas amizades, paquera e, por que não, parceiros sexuais. Desde a década de 1990, a internet foi invadida por pessoas que buscavam mais que manter amizades, mas selecioná-las.

A privacidade, a segurança e, pode-se dizer que o caráter mais intimista de algumas redes, fazem com que, dentre outras, uma venha a se destacar, tornando-se a mais procurada pelos indivíduos que criam e recriam as comunidades virtuais. Entretanto, a esmagadora maioria dos sites destinados a unir casais foram destinadas às pessoas cissexuais e heterossexuais (ou nem sequer especificamente destinadas a alguém, já que uma das características da heteronormatividade é impor às minorias as suas próprias considerações com discurso de naturalização). Exemplos disto são os sites em português Par Perfeito e Namoro Online.

Claramente, estas redes de relacionamento uniram inúmeros casais para relacionamento sério, relacionamento à distância, ou conseguiram, ao menos, unir parceiros para sexo casual. Entretanto, a tecnologia mais uma vez surpreende e faz adaptar o que alguns poderiam ter pensado que já estava inteiramente construído e sólido: os dispositivos móveis,

mais exatamente os celulares com tecnologia Android (os mais populares no Brasil), fizeram revolucionar o acesso à internet no mundo inteiro, modificando, assim, a sociabilidade no mundo virtual e real.

E o dilema aumenta na medida em que cresce a dependência das pessoas pela tecnologia. O número de indivíduos que “entram” e se fascina pelo universo de informações e virtualidade da Internet é cada vez maior. Seria, para essas pessoas, impossível imaginar a vida sem esse veículo que alia comunicação instantânea e entretenimento a baixo custo (LIMA, 2001, p. 3).

Para os estudiosos do Determinismo Tecnológico, a tecnologia tem o poder de modificar toda uma comunidade, fazendo com que o comportamento das pessoas ligadas àquela comunidade seja alterado. Logo, os dispositivos móveis, como qualquer outra tecnologia, tem o poder de transformar. Mas como?

2. Dispositivos móveis e a reconfiguração da comunidade virtual

O processo de convergência midiática é o grande responsável pelas significativas mudanças na sociedade contemporânea, e em como os indivíduos a constroem e são em contrapartida modificados por ela. Os dispositivos móveis equipados com tecnologia Android, no Brasil, são os grandes diversificadores da comunicação no contexto atual.

Neste sentido, a rede intermídia (conexão entre ambientes midiáticos que formam espaços transmidiáticos, fazendo surgir novas formas de comunicação) não pode deixar de levar em conta os dispositivos móveis de comunicação e suas especificidades em criar e fazer fluir enormes fluxos comunicacionais e as experiências nômades de produção e recepção de conteúdo midiático. “Tais fluxos compõem um mosaico bastante significativo do uso social da tecnologia na contemporaneidade e do modo como os sujeitos interagem por intermédio do fluxo que agenciam” (ALZAMORA, 2010, p.209).

As redes são então reconfiguradas por esses dispositivos portáteis que interagem com outros equipamentos de comunicação constituindo dimensões simbólicas da sociedade da informação, redimensionando o ambiente urbano, reapropriando o espaço urbano a partir das mídias locativas, estabelecendo, então, uma *ciberurbe*. O cenário urbano foi completamente tomado por nômades: longe do computador, utilizando conexão wi-fi ou 3G, essas pessoas estão sempre conectadas à rede. Movimentando-se com dispositivos com acesso à rede sem fio se permite novas formas de desterritorialização e ao mesmo tempo novas territorializações

do espaço. Do mesmo jeito que os inúmeros ambientes se reconfiguram a partir de mudanças tecnológicas, a internet tinha de se reconfigurar.

A relação homem-mundo é mediada pela técnica. Os mass media do século XX nos jogaram em uma cultura planetária na qual nossa visão de mundo é agendada e enquadrada. Eles são o centro da circulação da informação pelo controle da emissão e distribuição. Hoje, com as novas tecnologias infocomunicacionais, este modelo passa por reconfigurações com formatos pós-massivos (abertos, bidirecionais, com o pólo da emissão livre) que permitem a livre e ampla produção, consumo e circulação de informação. Para o que nos interessa aqui, é importante reconhecer que toda mediação, seja ela massiva ou pós-massiva, nos joga no cerne da cultura material LEMOS (2010, p.12).

E se reconfigurou. Sobre isso, criaram-se então os inúmeros aplicativos compatíveis com a tecnologia disponível em dispositivos móveis inteligentes, facilitando o acesso aos já tradicionais sítios e outros. Redes sociais, aplicativos de jogos, ambientes propícios à criação estética e também aplicativos de paquera online foram criados.

Com a internet móvel e locativa não se trata de investigar as relações desmaterializadas do ciberespaço. Como tudo se passa em um contexto local, concreto e material, temos de olhar como uma rede de atores (redes, dispositivos, sujeitos, contexto) altera o processo comunicacional no espaço urbano; como se tensionam comunicação e espacialização (LEMOS, 2010, p. 9).

3. A busca por paquera, namoro e sexo

Contudo, não se pode deixar de tentar entender os motivos que levam milhares de pessoas a procurar parceiros na internet. Pode-se elencar alguns motivos objetivamente – mas que podem ser considerados motivos rasos, já que, em se tratando de sexo e relacionamentos, os indivíduos costumam dar respostas evasivas, por medo ou vergonha social: o medo da solidão, a dificuldade de encontrar alguém, a falta de tempo, o pudor social. Essas dificuldades são ainda mais intensas no que diz respeito aos relacionamentos homoafetivos, principalmente pelo discurso religioso tradicional; depois ainda mais solidificado pelo discurso médico-científico propagado desde o século XIX, discurso de caráter regulador judaico-cristão e burguês.

Tanto as religiões cristãs, como a medicina ocidental tem visto o sexo como um impulso básico que requer autocontrole e controles sociais, que é diferente em homens e mulheres e cuja manifestação socialmente correta são as relações sociais entre homens e mulheres adultos, no matrimônio (SZASZ, 2004, p. 37).

Como dito anteriormente, em uma sociedade heteronormativa, a diversidade de aplicativos incorporados à nova realidade transmidiática era de se esperar que fosse, logo, voltada para o público hetero e cissexual. O Blendr, disponível para IOS, Android e Web, e o Tinder, disponível para iPhone, podem ser considerados os pioneiros neste ramo. Utilizados

por público de maioria hetero, apesar de não segregarem públicos ou destinarem exclusivamente o serviço a este ou aquele grupo, foram também sendo utilizados por homossexuais e bissexuais; as mulheres, historicamente reprimidas sexualmente, continuam a afirmar (e alguns estudos científicos pouco confiáveis a embasar) que para elas sexo por sexo não existe. Tem que haver sentimento, história, conquista.

Nesse sentido, muitos destes aplicativos acabaram por ser ocupados pelos gays, afinal, poucas mulheres aparecem e os homens heterossexuais logo debandam de tal. Mesmo no Bang With Friends, aplicativo que promove sexo casual entre amigos (e que tem cerca de 1 milhão de usuários – sendo cerca de 1.400 usuários no Brasil), que é especificamente destinado à sexo - não à paquera, mas à sexo -, eles são maioria. As mulheres, provavelmente por medo do rechaço que geralmente sofrem quando desenvolvem uma sexualidade mais livre, parecem temer usar o recurso.

Mas, ainda assim, Bang With Friends não é exclusivamente voltado a um ou outro tipo de público. Neste sentido, é sabido que a exclusividade, por medo da homofobia, por exemplo, atrai mais homossexuais a certos lugares, lugares mais privativos (como bares específicos). Não é diferente com o espaço virtual. Talvez por isso outro aplicativo seja o grande campeão no que diz respeito à adesão do público homossexual: o Grindr.

4. Grindr: sexualidade e sociabilidade gay em tempos de convergência midiática

Disponível em versões para os sistemas IOS, Android e também para Web, podendo ser usado em dispositivos como iPhone, iPod Touch, iPad e Blackberry OS, o Grindr foi criado pelo norte-americano Joel Simkhai em 2009, dada a necessidade de, segundo entrevista concedida ao Mix Brasil em abril do corrente ano, levar em conta a localização geográfica dos indivíduos, coisa que os outros aplicativos e sites não levavam em conta, deixando de fora, assim, a possibilidade de se encontrar alguém mais rapidamente para um encontro presencial.

O aplicativo, destinado a homens homossexuais e bissexuais, tem usuários em 192 países. Segundo o criador, na entrevista supracitada, uma versão está sendo desenvolvida para heterossexuais e mulheres homossexuais e bissexuais, apesar da existência do Blendr, que também é de criação de Joel.

O Grindr tem três versões: duas básicas (sem assinatura) e uma versão premium, o Grindr Xtra. As versões básicas são gratuitas e não exigem uma conta; após baixar o aplicativo, pôr uma foto - ainda assim opcional – e preencher os detalhes do perfil, pode-se,

instantaneamente, começar a procurar homens disponíveis. Ao baixar o aplicativo, ganha-se 7 dias de uso gratuito do Grindr Xtra; caso o usuário queira manter o Xtra, deve assiná-lo por uma quantia média de R\$ 5,11 (US\$ 2,49).

A interface do *app* não traz grandes complicações e é essa facilidade em usar, provavelmente, o motivo de ter se tornado um aplicativo de massas: exibe, apenas, uma grade de imagens com os perfis dos homens disponíveis, elencando-os dos mais próximos geograficamente aos mais distantes, mostrando a distância em milhas. Além disso, tem as opções de bate-papo, de tornar o usuário um “favorito” e envio de fotos.

Ao aparecer a grade de imagens exibindo os homens disponíveis, aparecem os dados: a quanto tempo, e se está online, a distância, a idade, a altura, o peso, como o indivíduo se classifica etnicamente (asiático, negro, latino, miscigenado, nativo americano, sul asiático, árabes, turcos, etc. - que compõem o grupo “middle eastern” - , branco ou outro), o status de relacionamento (solteiro, ficando, “exclusivo”, comprometido, noivo, casado ou em um relacionamento aberto) e o que procura no Grindr (conversar, marcar encontros, conhecer amigos ou se procura por um relacionamento), seu nome, o status, um filtro de idade para selecionar as pessoas que busca naquela rede e um link social (tipo Facebook, site, blog ou twitter, por exemplo). Entretanto, a maioria dessas informações pode não ser respondida ou classificada como privada. Ainda pode-se bloquear pessoas com as quais não quer contato ou denunciá-las.

Ao clicar no símbolo de adição (+), mais perfis são carregados. Essa é uma grande diferença entre as versões básicas e a versão Premium. Esta última é uma versão paga, que carrega até 200 perfis de uma só vez, notificando o usuário mesmo quando este não está online, excluindo anúncios e propagandas que geralmente inviabilizam o pleno acesso ao conteúdo de muitos aplicativos. Com deslizadas rápidas nas telas *touchscreen*, vários perfis podem ser visualizados em um curto espaço de tempo.

Assim, como citado pelo desenvolvedor do aplicativo, a possibilidade de se encontrar alguém através do uso de redes baseadas em geolocalização é claramente a grande cartada do aplicativo. E cartada certa. Os telefones móveis inteligentes (os *smartphones* e os *tablets*), como citado anteriormente, reconfiguraram mais uma vez a interação comunicacional entre os indivíduos e entre como os indivíduos fazem uso da internet. Sobre isso, Viana afirma (2011, p. 239)

[...] As tecnologias da informação e comunicação da era digital, especialmente os dispositivos móveis, permitem a pulverização de tecnologias nômades, na promoção e partilha de errâncias que testemunham um enriquecimento cultural ligado à mobilidade e às relações, nos espaços *online* e *offline*.

Assim, o Sistema de Posicionamento Global (em inglês Global Positioning System), GPS, que inclui um conjunto de satélites e possui um sistema de informação eletrônica que fornece via rádio a um aparelho receptor móvel a posição do mesmo com referência às coordenadas de latitude e longitude, está presente na maioria dos aplicativos atualmente. Foursquare, que nada tem a ver com paquera, por exemplo, é completamente baseado no recurso. O que este tipo de recurso nos mostra é a possibilidade de experimentar renovadas maneiras de sociabilidade e subjetividade; novas formas de apropriação do espaço urbano e ressignificação do espaço urbano e do espaço virtual.

Analisando o grande desenvolvimento de mais tecnologias de informação e comunicação (tics), vê-se também o fetichismo atrelado à dispositivos inteligentes e a necessidade de se comunicar (mesmo que não presencialmente). Neste sentido, os dispositivos com recursos de geolocalização constituem hoje parte fundamental na comunicação de muitos indivíduos na sociedade ocidental. Saímos de uma condição caracterizada por uma comunicação que não se importaria onde está o sujeito, pois a informação distribuída pelos meios de massa chegaria até eles, para uma sociedade com uma nova condição de comunicação, que pode ser acessada em qualquer lugar.

O Grindr aponta, em suma, uma forma popularizada de se relacionar com o mundo a sua volta e com o mundo virtual: através do recurso GPS e claramente das mídias locativas, a sociabilidade tende a modificar-se. Neste sentido, a sociabilidade atual está sendo modificada por e para indivíduos jovens e de considerável poder aquisitivo no que diz respeito às mídias locativas. Ora, em uma sociedade capitalista, a partir de uma análise do determinismo tecnológico, a sociedade se reconfigura como e para quem? Para quem pode comprar e manter um dispositivo inteligente.

No que diz respeito à sociabilidade homoafetiva e às novas possibilidades comunicacionais, uma coisa costuma preocupar em sentido geral estudiosos mais conservadores das ciências sociais: a auto-exclusão do sujeito perante o mundo físico tendo em contrapartida maior inclusão do mesmo no mundo virtual. O indivíduo se torna, assim, um cosmopolita. É de todo lugar, mas não de um só; é do mundo inteiro.

Cada vez menos se importa onde se está, mas como fazer fluir a informação para todos os lugares da maneira mais rápida possível. O cosmopolitismo pós-moderno, portanto, tem mais relação com o desenvolvimento tecnológico da mídia e de novas formas de comunicação do que com a urbanidade e o cotidiano metropolitano (BALDANZA, 2007, p. 40).

Isso implica em dizer que a presença no mundo virtual está para mais enquanto o envolvimento com o mundo físico está para menos. Essa é a teoria da maioria dos estudiosos de comunicação e informação, mas não necessariamente aplicável em todas as situações. No que diz respeito à sociabilidade, a tecnologia é inúmeras vezes utilizada para potencializá-la, não para excluí-la.

Sobre o processo sociotécnico, Lemos (2010, p. 9) afirma que

Como todo processo sociotécnico, as mídias locativas são um conjunto híbrido de atores humanos e não humanos em meio a um contexto local. Desta inter-relação podemos, em tese, inferir um novo status ontológico do lugar, que passa a ser dotado de características informacionais pela intersecção de suas dimensões físicas, imaginárias, históricas, culturais, econômicas com a nova camada informacional.

Em se tratando de Grindr, é sabido que o aplicativo é um potencializador da sociabilidade de pessoas homossexuais. O Grindr é, na maioria das vezes, utilizado para descobrir quem, a pouca distância, também é gay. Isto impulsiona na verdade o desenvolvimento de novos processos de significação ou ressignificação da sociabilidade e da própria tecnologia, da interação do humano com o humano, do humano com a tecnologia e do humano com o lugar. Por exemplo, é comum que em boates e outros lugares fechados, o aplicativo seja habilitado para que se saiba quem ali é homossexual e, o mais importante, quem ali está disponível. Neste sentido, os usuários relatam que este é o aplicativo oficial do sexo casual. Ao descobrir se o rapaz há poucos metros é ou não gay, depende dos envolvidos o desenvolvimento ou não dessa relação.

O objetivo deste aplicativo, no final das contas, é promover o encontro face à face nos espaços urbanos. O aplicativo viabiliza encontros pessoais, pois se eles não passarem a existir o mesmo fica sem sentido ou não atinge suas metas: aproximar homens homossexuais, reconhecê-los em ambientes fechados, por exemplo, dentre outras.

Os atores envolvidos são os usuários, o espaço urbano, o serviço de mapas, o GPS, as redes 3G e Wi-Fi, as ferramentas de troca de mensagens. A mediação dá-se pela visibilidade e sociabilidade no espaço urbano. A mediação e a delegação promovem uma inserção do usuário no espaço físico valorizando os encontros presenciais. O sistema também produz uma visão do espaço em que sociabilidade e privacidade são tensionadas (LEMOS, 2010, p.15).

Partindo do conceito de materialidade da comunicação, teoria proposta em 1990, por Gumbrecht, afirma-se que o instrumental tecnológico determina a apresentação dos mundos da comunicação. Neste sentido, ligando esta teoria à Teoria do Ator-Rede, proposta em 1980, de Latour e Callon, essas teorias dão embasamento ao poder contemporâneo que tem as mídias locativas. O dispositivo tecnológico reconfigura a sociedade, o ser humano, a sua localização, ressignifica as suas relações, sua subjetividade e sua noção de tempo e espaço. Os atores desta nova relação, deste novo mundo, não são só os sujeitos, como afirma Lemos (2010, p. 19)

Podemos elencar o seguinte grupo de atores: 1. dispositivos tecnológicos – artefatos, redes e sensores; aplicativos; servidores e bases de dados (DIAMANTAKI et. al., 2007); 2. serviços baseados em localização – mapas, anotação, localização, navegação, pontos de interesse, redes sociais, jogos, acesso; 3. sujeitos/usuários - actantes humanos; 4. lugar/espaço/objeto - o contexto geográfico.

5. A pornografia, corpos pornografados e as recusas

Entretanto, muitos são os relatos de que o *app* se tornou, na verdade, um lugar para exibição de corpos nus e de material pornográfico. Muitos se negam então, após conhecer, a continuar a usar o serviço. O aplicativo proíbe, na verdade, qualquer conteúdo pornográfico e de nudez explícita, o que não é respeitado por seus usuários. Contudo, o mesmo é restringido teoricamente à maiores de 18 anos, que é praticamente a faixa etária universal de maioridade.

Este é um debate que pode se estender até as implicações de ser gay na sociedade contemporânea: a sexualidade homoafetiva ainda está ligada à promiscuidade, ao impuro, ao imoral. A pornografia constitui na contemporaneidade grande parte do imaginário sexual da sociedade; neste sentido constitui também as suas práticas, os ideais físicos, representando-os através dos corpos mais potentes e atraentes para o sexo. Caras e bocas, posições sexuais, etc..

Há imaginário na pornografia. Há preservação, manutenção de imaginários sexuais já conhecidos, tanto dos padrões de beleza exigidos mais fortemente às mulheres, a forma como se aprendeu anteriormente na mesma pornografia *mainstream* a fazer sexo: é normal que se queira continuar a ver o mesmo tipo de sexo, o encenado, o que foge à realidade, os roteiros inusitados, o retardamento do orgasmo masculino e as ejaculações femininas, por exemplo (AURELIANO, 2013, p. 10).

Considerações finais

Percebe-se que diferente de outros aplicativos destinados a encontrar parceiros sexuais, como o Bang With Friends por exemplo, as fotos utilizadas no perfil são em sua grande maioria imagens de corpos *seminus*. O caráter da privacidade chama então a atenção.

A lógica do consumo de objetos estético-midiáticos de cunho pornográfico requer privacidade; neste sentido, usar um serviço destinado a encontrar, principalmente, parceiros sexuais solicita certa privacidade por estar ligado diretamente à práticas sexuais que devem se manter íntimas – sem falar no preconceito que podem vir a sofrer por sua orientação (ou condição) sexual.

Alguns se recusam a fazer uso do aplicativo por não se sentirem à vontade em tal ambiente: por terem uma sexualidade mais reservada, pudores ou por simplesmente acharem desnecessário esse tipo de exibição física, muitos homens homossexuais ou bissexuais quebram o estereótipo relacionado a esta orientação sexual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALZAMORA, Geane. O fundamento estético da experiência ordinária em redes telemáticas: fluxos midiáticos. 2010. In: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos. Entre o sensível e a Comunicação. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010, p. 293-308.

AURELIANO, Niara. A Internet reconfigurando o sexo caseiro: o pornô *homemade* e a coautoria na plataforma WWW.cams2free.com. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Rádio, TV e Internet”, do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, na UERN, Mossoró, RN, em junho de 2013. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/sis/regional/resumos/R37-0118-1.pdf>> Acesso em 19 de julho de 2013.

BALDANZA, Renata Francisco. Comunicação e interação *on-line* como nova forma de sociabilidade: analisando uma comunidade virtual de turismo. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2007. 111p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social. Disponível em <http://www.ppgcom.uerj.br/teses/2007/pdf/04/Diss_Renata.pdf> Acesso em 19 de julho de 2013.

CASTELLS, Manuel. Inovação, Liberdade e Poder na Era da Informação, Porto Alegre, 2005. In: MORAES, Dênis de (org.). Sociedade Midiatizada, Rio de Janeiro: MAUAD, 2006.

LEMOS, André. Você está aqui! Mídias locativas e teorias “materialidade da comunicação” e “ator-rede”. In: Comunicação & Sociedade, Ano 32, n. 54 jul/dez 2010. Disponível em <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/2221/2309>> Acesso em 19 de julho de 2013.

LIMA, Karina de Medeiros. Determinismo Tecnológico. In: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande, MS, setembro de 2001.

SAZSZ, Ivone. El discursos de las ciencias sociales sobre las sexualidades. In: Ciudadania sexual en América Latina: abriendo el debate. Universidad Peruana Cayetano Heredia, 2004.

SILVA, Wesley Lopes da. Representações e vivências do corpo feminino em interações sexuais pagas no ciberespaço. In: 36º Encontro Anual da Anpocs. 2012. Disponível em <http://www.anpocs.org/portal/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=8231&Itemid=76> Acesso em 12 de julho de 2013.

VIANA, Juliana Alencar. A mobilidade como aventura na cidade: jogos baseados em geolocalização (GPS) e apropriação urbana. In: Movimento, vol. 17, número 1, 2011. Escola de Educação Física. Brasil. Disponível em <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115319264013>> Acesso em 14 de julho de 2013. Mídia online

AGRELA, Lucas. Público gay masculino é pioneiro em apps de paquera. Folha da São Paulo. 10 jun. 2013. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/06/1292045-publico-gay-masculino-e-pioneiro-em-apps-de-paquera.shtml>> Acesso em 13 de julho de 2013.

AGRELA, Lucas. Simples e diretos, novos apps de paquera se conectam ao Facebook e usam geolocalização. Folha de São Paulo. 10 jun. 2013. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/06/1292044-simples-e-diretos-novos-apps-de-paquera-se-conectam-ao-facebook-e-usam-geolocalizacao.shtml>> Acesso em: 13 de julho de 2013.

Twoo é um app que promove encontros através da localização (lê-se: Grindr para heteros). Papel Pop. 22 mar. 2013. Disponível em <<http://papelpop.com/2013/03/twoo-e-um-app-que-promove-encontros-atraves-da-localizacao-le-se-grindr-para-heteros/>> Acesso em: 12 de julho de 2013.

Conversamos com o fundador do Grindr, o aplicativo de paquera e sexo que tem 300 mil usuários no Brasil. Mix Brasil Uol. 05 abr. 2013. Disponível em <<http://mixbrasil.uol.com.br/cultura/entrevistas/conversamos-com-o-fundador-do-grindr-o-aplicativo-de-paquera-e-sexo-que-tem-300-mil-usuarios-no-brasil.html>> Acesso em 14 de julho de 2013.