



Vigilância e anonimato em aplicativos mobile: um estudo sobre a privacidade em relações homoafetivas no digital¹

Surveillance and anonymity in mobile applications: a study about the privacy in digital same sex relations

Manuela do Corral Vieira *

RESUMO

Este artigo busca compreender de que forma homens que utilizam os aplicativos de relacionamento Tinder, Grindr e Scruff – considerando seus pontos de semelhanças e de especificidades, conforme serão detalhadas ao longo deste estudo – experienciam facetas de suas identidades e constroem práticas de sociabilidade, fazendo uso ou não do anonimato, na vivência de relações homoafetivas. Além disso, a pesquisa analisa de que forma estas plataformas digitais se configuram como heterotopias e “armários digitais”, nos quais os sujeitos desenvolvem formas de resistência e proteção a práticas de vigilâncias sociais *on* e *off-lines*.

Palavras-chave: Privacidade; Anonimato; Identidade; Sociabilidade; Aplicativos de Relacionamento.

ABSTRACT

This article seeks to understand how men who use the relationship applications Tinder, Grindr and Scruff – considering their similarities points and specificities, as will be detailed in the course of this study – experience facets of their identities and build sociability practices making use or not of anonymity, in experiences of same sex relations. Furthermore, the research examines how these digital platforms are configured as heterotopias and "digital lockers" in which subjects develop forms of resistance and protection to the surveillances practices on and off-lines.

Keywords: Privacy; Anonymity; Identity; Sociability; Relationship Applications.

¹ O trabalho é resultado de parte das pesquisas realizadas no projeto de pesquisa “Consumo, identidade e Amazônia: relações de sociabilidade e interação através da comunicação”, vinculado ao Instituto de Letras e Comunicação da Universidade Federal do Pará (ILC-UFPA) e possui bolsa Pibic pelo Programa de Apoio ao Doutor Pesquisador (Prodoutor) da Universidade Federal do Pará (UFPA). O presente estudo contou com contribuições de pesquisa e reflexões do discente Lucas Gil Corrêa dos Santos, integrante do referido projeto de pesquisa.

* Doutora em Antropologia pela Universidade Federal do Pará (PPGA-UFPA), professora adjunta da Faculdade de Comunicação (Facom) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia (PPGCOM) da Universidade Federal do Pará. Endereço: Universidade Federal do Pará, rua Augusto Corrêa, 1, Guamá, CEP 66075-110. Caixa Postal 479, Belém, PA. Telefone: PABX: +55 91 3201-7000. E-mail: manuelacorralv@yahoo.com.br

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A paisagem urbana tradicional, formada por casas, edifícios, ruas e praças, deixou de ser o único local no qual ocorrem as interações entre os sujeitos, desde que a consolidação da comunicação virtual fez um *upload* em diversos aspectos da vida em sociedade, especialmente no que se refere ao advento das mídias móveis. Tais interações deixaram de ocorrer apenas face a face e passaram a ser verificadas na rede mundial de computadores e em mídias móveis, nas quais, em ambas, há a formação de redes sociais da internet. Pierre Lévy (2007) observa que a “[...] universalização da cibercultura propaga a copresença e a interação de quaisquer pontos do espaço físico, social ou informacional” (2007, p. 47).

Nesse contexto, as trocas comunicacionais se expandiram para os computadores e para as mídias móveis, passando a ser mediadas também por meio de *gadgets*,² como *tablets* e *smartphones*, que podem ser incluídos na categoria de mídias locativas estudadas por André Lemos (2005, 2007), para quem essas mídias redesenharam a paisagem urbana e aumentaram as informações sobre determinados locais das cidades. “No que se refere às novas tecnologias em interface com o espaço público, a ideia de mobilidade é central para conhecer as novas características das cidades contemporâneas.” (LEMOS, 2005). Segundo Lemos (2007), as mídias locativas proporcionaram uma hibridação entre espaços físicos e o ciberespaço, no que tange aos processos sociocomunicacionais.

Assim, a cidade deixa de ser apenas um espaço físico e ganha novas camadas de significado, ligadas à localização, informação e socialização. Esses processos estão intimamente ligados às práticas de sociabilidade. Por meio destas, Georg Simmel (1983) afirma que os sujeitos buscam vivências que podem acarretar conexões de pertencimento a determinados grupos sociais ou comunidades. Por este estudo se tratar de uma análise em perspectiva, é possível estender as proposições de Simmel (1983) para o contexto do ciberespaço e das redes sociais da internet – uma vez que esse contexto não foi analisado pelo pesquisador –, nos quais o pertencimento se dá por meio das interações e conexões estabelecidas nos âmbitos individual e coletivo entre os sujeitos ali inseridos simbolicamente, já que a “[...] importância dessas interações está no fato de obrigar os indivíduos, que possuem aqueles instintos, interesses, etc., a formarem uma unidade – precisamente, uma sociedade” (SIMMEL, 1983, p. 166).

Em tais práticas de sociabilidade, podem ser observados os aplicativos de relacionamentos, como Tinder, Grindr e Scruff, os quais serão analisados neste estudo. Nesses tipos de plataforma, surgidas no fim da primeira década dos anos 2000, os sujeitos podem disponibilizar fotos e descrições de si, por meio das quais é possível fazer diversos usos delas no que se referem à gestão da privacidade – por intermédio da seleção de quais tipos de conteúdos serão disponibilizados – ou mesmo do anonimato da identidade digital, ao não disponibilizar nenhum tipo de conteúdo; e no uso da geolocalização – característica comum dessas ferramentas – nos processos de fala estabelecidos nessas plataformas. A geolocalização é feita por meio do sistema de GPS (Global Positioning System), presente em *smartphones* e *tablets*.

A seleção de conteúdos disponibilizados nesses tipos de aplicativos pode ser associada às ideias de Michel Foucault (1999), que nos apresenta a figura do

² Expressão proveniente do inglês que designa qualquer dispositivo eletrônico portátil.

panóptico de Jeremy Bentham: dispositivo em forma de uma construção circular dividido em celas, com janelas internas e externas com vista para uma torre central, a fim de monitorar as “peculiaridades” de cada um, para que os sujeitos tenham a impressão de estarem sendo constantemente vigiados – o que assegura o funcionamento automático do poder exercido, uma vez que para “[...] isso, é ao mesmo tempo excessivo e muito pouco que o prisioneiro seja observado sem cessar por um vigia; muito pouco, pois o essencial é que ele se saiba vigiado; excessivo, porque ele não tem necessidade de sê-lo efetivamente” (FOUCAULT, 1999, p. 166-167).

Tal impressão de se estar sendo monitorado é corroborada por Alexander Galloway (2004), ao analisar os protocolos espalhados pelo ciberespaço. De acordo com esse pesquisador, toda ação praticada no ciberespaço deixa registros, dados, vestígios do que foi feito, por meio do armazenamento de dados e protocolos em provedores de internet e computadores que formam a *world wide web*. Ao observar os apontamentos de Galloway (2004), podemos estendê-los para o debate acerca da Lei nº 12.965/2014, conhecida como o Marco Civil da Internet. A lei, aprovada em 2014, foi proposta com base em consultas públicas realizadas pelo governo no ciberespaço, a partir de percepções de Lemos³ (2007). O Marco Civil trata de direitos e deveres referentes à proteção da privacidade, livre expressão e cidadania exercidas pelos usuários na rede de computadores; assim como determina diretrizes para a conduta do Estado. Segundo Arthur Coelho Bezerra (2014), os principais eixos abordados no texto da Lei estão:

[...] a privacidade, a neutralidade da rede e a inimizabilidade da rede. Tais princípios garantiriam os direitos e liberdades democráticas de internautas frente a ações abusivas de governos (nacionais e estrangeiros) e empresas prestadoras de serviços (BEZERRA, 2014, p.162, grifos do autor).

A discussão sobre privacidade e proteção dos dados dos sujeitos está presente nos artigos 3º, 7º e 8º do Marco Civil, inseridos nos capítulos I e II da lei, os quais relacionam o uso da internet ao direito à privacidade em rede na forma de lei, ao pleno exercício da cidadania e ao direito de acesso à mesma, respectivamente. Nesse contexto, torna-se pertinente uma breve explanação dos termos privacidade e anonimato, assim como semelhanças e diferenças entre ambos no que se refere à sua aplicação no ciberespaço.

Por privacidade, Bezerra (2014) delimita “[...] tudo o que o indivíduo não pretende que seja de conhecimento público, reservado apenas aos integrantes de seu círculo de convivência particular” (2014, p. 162). Ao passo que anonimato é definido por Celso Paganelli (2011) como uma “[...] qualidade ou condição de alguém que é anônimo, ou seja, não há como identificar o autor, seja através de assinatura ou nome. O principal objetivo do anonimato é esconder a real identidade de alguém de terceiros” (PAGANELLI, 2011, p. 1). De acordo com Paganelli (2011), ambos os termos são mencionados no Artigo 5º da Constituição Federal, no qual a privacidade é considerada inviolável, enquanto que o anonimato, por outro lado, é proibido.

No ciberespaço, privacidade e anonimato coexistem, e, por vezes, é difícil se estabelecerem diferenças entre eles. Paganelli (2011) ressalta que uma das marcações associadas a esses conceitos são as apropriações e os usos de ambos. De acordo com

³ LEMOS, A. Internet brasileira precisa de marco regulatório civil. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2007/05/22/ult4213u98.jhtm>>. Acesso em: 6 nov. 2015.

o jurista, essas práticas são associadas, sobretudo aos jovens que cresceram juntamente com o avanço da internet e, por vezes, pautam suas ações no ciberespaço por impulso e na premissa da liberdade de expressão. Estabelecendo perspectiva com este estudo, podemos associar a discussão de Paganelli (2011) às práticas de sociabilidade e à seleção de conteúdos, uma vez que, para Simmel (1983), os conteúdos são canais pelos quais os sujeitos podem manifestar afinidades e, ao compartilhá-los com outros, podem constituir conexões.

A seguir, será analisado como os usuários dos aplicativos de relacionamento Tinder, Grindr e Scruff experienciam facetas de suas identidades, fazendo uso ou não do anonimato; bem como de que modo esses aplicativos configuram determinadas formas de estabelecer resistência à prática de preconceito social e a embates de cunho familiar, cultural e religioso, vivenciadas nos três aplicativos abordados. A escolha dessas ferramentas deu-se em razão de elas ganharem um crescente número de usuários em nível internacional e pela expressiva popularidade que possuem no Brasil, segundo dados que serão expostos adiante. E por semelhanças na construção do perfil de usuário e na operabilidade dos mesmos: nas três ferramentas, é necessário que os sujeitos disponibilizem fotografias e informações básicas sobre si – como altura, peso e preferências – para criar uma identidade nestes aplicativos; e operam segundo o uso de ferramentas geolocalizadoras, que fornecem a distância entre os sujeitos ali inseridos simbolicamente.

Foram selecionados oito interlocutores que fazem uso desses aplicativos (Tinder, Grindr e Scruff): todos os homens se declararam homossexuais, bissexuais ou que transitam entre essas classificações. Cabe destacar a grande diversidade quanto à definição da condição sexual dos interlocutores – dos oito sujeitos ouvidos, quatro se consideraram homossexuais; dois se definiram como bissexuais; e dois afirmaram ser gays com tendências bissexuais –, ampliando, desse modo, a noção dos usuários presentes em tais ferramentas de sociabilidade. Todos os sujeitos estavam cientes do objetivo da pesquisa e os dados aqui disponibilizados estão construídos a partir de nomes fictícios a fim de preservar a identidade para efeitos de divulgação da pesquisa. Esta quantidade foi determinada para aprofundar as análises, visto que a experiência observatória de campo passou por análises qualitativas em roteiro semiestruturado.

A estrutura básica do roteiro foi preservada com a disposição dos eixos de análise na seguinte forma: identidade, sociabilidade, sexualidade e privacidade/anonimato. Conforme o desenvolvimento das entrevistas, o roteiro foi adaptado, de acordo com as respostas e posicionamentos dos interlocutores sobre os assuntos abordados. Desse modo, a pesquisa de campo aconteceu de três formas preestabelecidas: primeiramente, por meio de análise de cada um dos aplicativos analisados, com o intuito de compreender sua navegabilidade e sistema operacional, seguida por interlocuções iniciadas em cada um desses aplicativos e estendidas para o site de rede social Facebook e para o aplicativo de mensagens WhatsApp, para avaliar os distintos posicionamentos e atuações dos sujeitos em relação aos questionamentos levantados. A seguir, disponibiliza-se um quadro com os nomes e as informações principais dos interlocutores ouvidos durante a pesquisa.

Tabela 1 – Interlocutores.

Usuário (a)	Idade	Preferências
--------------------	--------------	---------------------

“Impulsivo”	35 anos	Homens barbudos e gordinhos.
“Audacioso”	20 anos	Homens esbeltos, de barba e inteligentes.
“Manipulador”	29 anos	Homens magros e de corpos definidos.
“Irreverente”	19 anos	Homens magros.
“Tímido”	20 anos	Homens de corpos definidos, que estudam.
“Convincente”	21 anos	Homens engraçados, gordinhos e barbudos.
“Bem-humorado”	19 anos	Homens mais velhos com senso de humor.
“Sei lá”	21 anos	Homens barbudos, um pouco altos.

Fonte: elaborada pela autora.

A pesquisa de campo durou dois meses: de junho a agosto de 2015, com homens que utilizam os aplicativos Tinder, Grindr e Scruff, na faixa etária dos 19 aos 35 anos, que se intitularam como jovens, bem como trabalham e/ou estudam e vivem na região metropolitana de Belém (PA).⁴ A delimitação da terminologia jovem se deu em razão da relação de causalidade feita por Paganelli (2011) entre juventude e apropriações da internet no que tange o uso do anonimato,⁵ bem como a partir da identificação em que cada um teve de se autorreconhecer jovem. Por tal motivo, essa delimitação teve como característica ser marcada pelo autorreconhecimento, conforme ressaltou:

[As limitações de faixa etária] Não necessariamente englobam algo maior da definição de juventude que é o fato do indivíduo se identificar como jovem, independente da idade que tenha. Trata-se de sujeitos que se reconhecem como jovens a partir dos modos de vida que possuem em seus territórios, enquanto espaços praticados (VIEIRA, 2013, p. 37).

Parte da pesquisa de campo foi realizada com a criação de um perfil nos três aplicativos, visando-se a inserção como um usuário dessa plataforma – prática que se configura como a parte etnográfica participante das ferramentas abordadas. Foi mantida certa linearidade no modo de apresentar o perfil através da escolha da mesma foto de rosto nos três aplicativos, e, na descrição, o usuário foi identificado apenas como alguém que aprecia uma conversa leve e interessante e aberto a todo tipo de relacionamento. Adiante, os aplicativos abordados no estudo serão apresentados individualmente, mostrando detalhes do processo de criação de cada um.

HETEROTOPIAS DIGITAIS

As formas de sociabilidade, advindas com os aplicativos de relacionamento, dialogam de modo muito próximo com as heterotopias estudadas por Michel Foucault (1984),

⁴ Aglomeração urbana formada por pelos municípios de Belém, Ananindeua, Marituba, Benevides, Santa Isabel do Pará, Santa Bárbara do Pará e Castanhal.

⁵ Em determinado trecho do artigo “Anonimato e internet: Análise do princípio constitucional frente às recentes decisões do STJ”, é dito que uma explicação plausível para o uso do anonimato na internet seria a liberdade dos usuários da web, sobretudo os jovens, que faz com que estes ajam por impulso e sem se preocupar com as consequências de suas ações no ciberespaço.

na forma de um conceito cunhado no campo da arquitetura e urbanismo, ressaltando os espaços públicos. Uma vez que Foucault (1984) não pensou nas heterotopias no contexto da cibercultura, faremos uma análise em perspectiva dos apontamentos foucaultianos nos aplicativos de relacionamentos aqui abordados. Parte dos sujeitos que utilizam tais ferramentas de sociabilidade, por vezes pretendem expressar certos comportamentos considerados indesejados diante da família, amigos e da sociedade como um todo, no que Foucault (1984) denomina heterotopia de desvio, já que “[...] se localiza indivíduos cujo comportamento desvia em relação à média ou à norma exigida” (FOUCAULT, 1984, p. 416). Eles o fazem uma vez que podem ter a impressão de manter a privacidade de determinada faceta de sua identidade em ambientes físicos ou simbólicos, que podem ser atribuídos a essa classificação de heterotopia, estabelecidas pelo filósofo.

Esta impressão foi relatada por “Bem-humorado”, ao dizer que apenas em determinados locais da cidade de Belém se sente à vontade para deixar transparecer facetas do que afirma ser sua real orientação sexual: “Me sinto realmente tranquilo no Oito,⁶ na Unama e afins. Ambiente onde te aceitam. Diferentemente do local de trabalho. Se descobrirem, já era”. Além dos locais físicos, os interlocutores também utilizam os aplicativos de relacionamentos com essa finalidade, como é o caso de “Tímido”, que afirmou usar esse tipo de ferramenta para sociabilizar com sujeitos que possam se encontrar em situações semelhantes, uma vez que se considera “fora do meio”, por não gostar de locais frequentados por membros da comunidade LGBT (lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transgêneros⁷). Desse modo, é possível perceber, por meio das análises das falas dos interlocutores, o exercício e a experiência da heterotopia em espaços físicos da cidade e espaços simbólicos, como os aplicativos de relacionamento – que serão apresentados detalhadamente a seguir.

O aplicativo Tinder, criado em setembro de 2012 por um grupo de estudantes da Universidade do Sul da Califórnia, promove apresentações entre pessoas que possuam perfil na plataforma. A popularidade do Tinder é relativamente significativa: no mundo, 100 milhões de pessoas o utilizam, enquanto no Brasil, o número de usuários é de 10 milhões, segundo dados da companhia responsável pelo aplicativo, divulgados em entrevista ao portal de notícias UOL, em abril de 2014. O aplicativo é voltado a todo tipo de público – homens e mulheres héteros, bissexuais ou homossexuais, que fazem diferentes apropriações e usos dessa plataforma digital. Na mesma entrevista, um dos fundadores do Tinder, Justin Mateen, falou sobre essa apropriação feita pelos usuários:

Essencialmente, promovemos uma apresentação entre duas pessoas. É comum que as pessoas usem para achar parceiros. No entanto, pode ser para um relacionamento amoroso, amizade ou para fazer negócios. São os usuários que definem como usar a ferramenta.

Nessa ferramenta, a sociabilidade é estabelecida por intermédio da conversação em rede e dos impactos advindos dessa apropriação. Para Raquel Recuero (2009), as linguagens e contextos dessas conversações são constituidores de identidades dos sujeitos no ambiente *online*, uma vez que “[...] é um tipo de comunicação que privilegia o anonimato, em detrimento da identificação” (RECUERO, 2009, p. 3). Desse modo, os sujeitos expressam complementaridades e negociações de conteúdo, laços e espaços de sociabilidade e interação por meio do uso de

⁶ Bar amplamente frequentado por membros da comunidade LGBT na cidade de Belém.

expressões de linguagem, que podem adquirir diferentes significados de acordo com o contexto na qual essas interações são geradas.

O Grindr surgiu em março de 2009, na cidade de Los Angeles, criado pelo israelense Joel Simkhail. O aplicativo foi o pioneiro na sociabilidade virtual entre homens que fazem parte da comunidade LGBT. É o aplicativo de relacionamento mais popular entre homens homossexuais, com 4,5 milhões de usuários no mundo inteiro e 130 mil no Brasil, segundo dados de março de 2013, divulgados em entrevista concedida ao portal iG. Simkhail, na mesma entrevista, contou o que o levou a criar o *app*⁷: “Como gay, sempre foi um desafio conhecer outros homens. Você olha para alguém e deduz se é gay ou não, mas nunca tem certeza. Procurei uma solução para saber quem era semelhante a mim ao meu redor, utilizando o celular”.

A fala de Simkhail pode ser analisada a partir dos estudos de Simmel (1983) sobre a seleção de conteúdos como formas de estabelecer práticas de sociabilidade, já que aplicativos como o Grindr possibilitam a socialização entre os usuários e maiores chances dos atores sociais terem conhecimentos com os quais as interações são iniciadas, através dos conteúdos disponibilizados nessas ferramentas digitais e nas interações entre os usuários.

O aplicativo Scruff, também voltado aos homossexuais, foi criado em 2010 pelos norte-americanos Johnny Scruff e Jason Marchant. Segundo a desenvolvedora do aplicativo, em 2013, o número de usuários já chegava a 5,5 milhões em nível mundial. No Brasil, o número chega a 500 mil. Em entrevista publicada no portal G1, em novembro de 2013, Marchant comentou sobre a importância do Brasil para o crescimento do Scruff: “Os usuários nos Brasil ajudaram a traduzir o aplicativo para o português desde o lançamento e temos tido uma forte presença no país desde então”.

Após a apresentação dos três aplicativos de relacionamentos abordados nesta pesquisa, brotam alguns questionamentos a serem explorados mais profundamente nas próximas seções. Será que os usuários conseguem manter a privacidade de suas identidades nesse tipo de plataforma? Quais as hipóteses que levam esses sujeitos a adotarem determinadas condutas nessas ferramentas? Formas de estabelecer resistência a práticas de preconceito sociais e a embates de cunho familiar, cultural e até mesmo religioso? De qual maneira a busca pelo sigilo nas possíveis interações afeta as práticas de sociabilidade desses sujeitos nos ambientes *online* e *offline*?

IDENTIDADE E PRIVACIDADE

Para o sociólogo espanhol Manuel Castells (2010), a identidade dos sujeitos é formada por relações de trocas entre eles e o mundo, em um processo denominado identidades híbridas. Tais combinações entre indivíduos, sociedades e culturas, de acordo com Castells (2010), é o que caracteriza a sociedade pós-moderna, na qual os sujeitos possuem uma identidade primeira que, gradativamente, vai sendo somada a novas identidades a partir de experiências vivenciadas, uma vez que o

[...] significado organiza-se em torno de uma identidade primária (uma identidade que estrutura as demais) autossustentável ao longo do tempo e do espaço [...] Não é difícil concordar com o fato de que, do ponto de vista sociológico, toda e qualquer identidade é

⁷ Abreviatura de application, ou seja, aplicação. Aplicação essa que é instalada em dispositivos de comunicação.

construída. A principal questão, na verdade, diz respeito a como, a partir de quê, por quem e para quê isso acontece (CASTELLS, 2010, p. 23).

O caráter de constante formação das identidades implica em uma fragmentação desse “eu” que, segundo Sherry Turkle (1997), proporciona novas experiências relacionadas à identidade e a sua fragmentação. Os fragmentos dessa identidade, que se torna múltipla, compõem as diversas facetas da subjetividade dos atores na cibersociedade, conforme Turkle (1997). A fragmentação da identidade é vivenciada por “Audacioso” nos *apps* Tinder e Grindr, que, de acordo com as peculiaridades de cada plataforma, releva ou preserva mais dados a respeito de si – revelando manter um grau de privacidade maior no Grindr quando o compara com o Tinder. “Audacioso” revelou que, no Tinder, mostra mais de si, por meio de fotografias disponibilizadas no aplicativo por conta do que considera ser o objetivo principal de cada aplicativo:

No Tinder eu acho que por ser uma rede não só de relacionamento, mas também de amizade, as pessoas se sentem mais a vontade para tal, para se mostrarem mais. Eu, por exemplo: sempre mostro um pouco de mim através das fotos, não escrevo nenhuma descrição, apenas seleciono as fotos que eu mais gosto e com elas tento mostra um pouco de mim. No Grindr eu vejo como um "menu gay", onde a coisa é mais pesada, a maioria tá procurando relações rápidas, casuais e sem comprometimento sério. Por isso que a maioria esconde a identidade, porque não quer ser visto numa rede social assim.

Ao resguardar certas informações sobre si, “Audacioso” estabelece fronteiras que delimitam o que se torna público e privado no “eu digital” do interlocutor. Essa dualidade é observada por Eric Landowski (1992) no que o semiólogo determina “sociedade refletida”. Segundo esse apontamento, o que é considerado “público” e “privado” está se aproximando de tal modo que as fronteiras entre ambos estão se tornando tênues a ponto de haver interseções entre estes dois polos. A interpolarização entre “público” e “privado” também afeta o modo como a identidade dos usuários é construída nos aplicativos de relacionamento, e pôde ser experienciada por “Impulsivo” ao ponderar o que disponibilizar ou não quando decidiu aderir ao aplicativo Grindr:

Eu mostro imagem, mas não dou muita informação sobre quem eu sou. A minha foto no perfil do Grindr mostra apenas metade do meu rosto, porque eu não quero que pessoas estranhas tenham acesso às minhas informações pessoais, porque podem vir a usá-las contra mim ou mesmo possam acabar me identificando na rua. Sabe, a nossa cidade é relativamente pequena, onde a maioria das pessoas é ligada por amizade ou parentesco. Então mostrar a cara é muito mais perigoso pra quem quer se manter no sigilo.

Após a análise de como os sujeitos fazem o uso da privacidade e do anonimato ao construírem as identidades dos seus perfis nos *apps* analisados, e das implicações que esses usos exercem nesta construção, serão analisados a seguir pontos relacionados à sexualidade e a relação com questões sobre ferramentas de geolocalização e privacidade, que configuram esses aplicativos como “armários digitais”.

“ARMÁRIOS DIGITAIS”, PRIVACIDADE E SEXUALIDADE

Depois que os sujeitos se inserem no ambiente simbólico dos *apps*, estes fazem diversas apropriações dessas ferramentas. Tais apropriações acontecem por diferentes motivos e, durante esta pesquisa, uma das que mais se sobressaíram nas falas dos interlocutores foi a questão do “armário digital”, o qual é negociado entre os sujeitos inseridos nesses aplicativos, a fim de manter a privacidade de suas identidades e orientações sexuais – vivências que estão relacionadas às ferramentas geolocalizadoras dessas plataformas e que serão analisadas a partir de agora. Por meio do trabalho de campo, foi possível perceber outro aspecto ligado à privacidade nos aplicativos de relacionamento: a questão de eles utilizarem a geolocalização para fornecer a distância entre os usuários dessas ferramentas. “Sei Lá” contou que, certa vez, conheceu um usuário do aplicativo Grindr, que estava localizado há poucos metros de onde mora.

Tinha um cara no aplicativo que estava a poucos metros de distância da minha casa. Chegamos a teclar e descobrimos que éramos vizinhos de rua. Ele era parente de uns vizinhos. Era do Rio de Janeiro e tava passando uma temporada com os tios aqui na rua. Daí, a gente decidiu parar de se falar e, se a gente se esbarrasse na rua, a gente faria de conta que sequer nos conhecíamos, porque vai que alguém descobrisse sobre nós.

Situação semelhante foi vivenciada por “Irreverente” enquanto usava o aplicativo Grindr. O interlocutor descobriu que um dos usuários que conheceu no aplicativo era, na verdade, um primo que também era seu vizinho – fato que propiciou algumas mudanças na relação entre ambos:

Vi que tinha um perfil novo que se chamava Urso Carinhoso. Lá ele tinha foto do tórax, e a metragem dizia que ele se encontrava dentro da vila de onde eu moro. Como meu primo vivia sem camisa, deu pra notar que o mesmo sinal que ele tinha no peito, aparecia na foto de perfil do tal Urso. Daí, postei no Facebook quando descobri, ele viu e ficou sabendo que eu sabia; logo ele me bloqueou nos *apps* em que eu podia vê-lo. Hoje ele me respeita mais do que antes. Antes ele adorava me zoar por eu ser *gay* e, agora, fica na dele.

A partir das falas de “Sei Lá” e “Irreverente”, é possível perceber como esses aplicativos funcionam como formas de resistência a repressões de diversas naturezas, de modo que os sujeitos ali inseridos vivem em uma espécie de “armário”, que se torna compartilhado com demais usuários desses aplicativos. Richard Miskolci (2009) traz o conceito de “armário ampliado”, no qual o ciberespaço serve como um novo ambiente para a sociabilidade homoafetiva, possibilitando aos indivíduos tecer relações e reconhecer eventuais parceiros, ao mesmo tempo em que podem manter o “anonimato” no mundo *offline*.

Essa percepção foi destacada na fala de “Manipulador”, que afirmou ter conhecido indivíduos que, por conta da localização e do contato muito próximo à família, amigos e colegas de trabalho, utilizavam essas plataformas interagir com usuários de bairros afastados ou que não tivessem ligação com seu círculo de amigos ou conhecidos. Em seguida, acrescentou que:

Tem caras que só usam o aplicativo no trabalho ou longe de casa justamente pra conhecer caras de outros bairros, fora do seu círculo de amigos e conhecidos. Porque teclar com pessoas

próximas aumenta a exposição. Principalmente pra quem é enrustido, tem namorada ou esposa ou vem de famílias intolerantes.

Segundo “Manipulador”, tais sujeitos consideravam que interagir com outros geograficamente próximos aumentaria a exposição e a sensação de estarem sendo monitorados de algum modo por todos ao redor. Assim, será que é mesmo possível manter a privacidade e mesmo o anonimato no uso desse tipo de aplicativo?

Ao traçar um paralelo entre a sensação de se estar sendo constantemente vigiado, apontamento atribuído a Foucault (1999), com aspectos da sociabilidade nos aplicativos de relacionamento, é possível associar a estrutura do panóptico com a sociedade de modo geral, que constantemente vigia os sujeitos inseridos nela e por vezes oprimindo aquilo que se distingue dos padrões vigentes – no caso dos interlocutores ouvidos neste trabalho, a orientação sexual é a “peculiaridade” que se desvia dos padrões heteronormativos impostos, o que faz com que haja o forjamento de uma identidade heterossexual, conforme salienta Eve Sedgwick (2007). “Tímido” teme vivenciar essa opressão, uma vez que sua família não sabe que o interlocutor é homossexual.

Minha família não sabe de nada ainda, mas, com certeza, haverá alguma repressão, sim. Meus pais são evangélicos. Então, acho que haveria discussões de temática religiosa e "moral" segundo a religião deles. Por isso, às vezes, eu não sei muito bem o que esperar quando eles souberem.

Desse modo, para poderem se expressar “sem medo”, ainda que sob constante alerta, os sujeitos se recolhem às heterotopias – simbolicamente, nesse caso, os aplicativos de relacionamento –, já que estas, segundo Foucault (2013), têm o “[...] poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis” (2013, p. 418). Tal relação de poder entre indivíduos e sociedade também é analisada por Foucault (1979, 1984), juntamente com a construção dos discursos no que se referem à formação das relações sociais e da identidade do sujeito.

Essas relações estão ligadas à (des)construção do sujeito e de sua subjetividade, e estão presentes em aspectos relacionados à alteridade, construção do discurso e poder; bem como das relações sociais estabelecidas entre sujeitos. Tal (des)construção do sujeito relacionada às relações sociais foi sinalizada pelos interlocutores em outra fala de “Tímido”, na qual o interlocutor contou que alguns sujeitos, cujos perfis eram anônimos, com os quais estabeleceu contato no Scruff, só disponibilizavam fotografias de si mediante pedido de o outro fazer o mesmo durante a interlocução, e que havia um perfil de idade dos sujeitos que agiam deste modo:

Já conversei com alguns caras que mostram o rosto na foto do perfil sem medo e outros não têm absolutamente foto nenhuma no perfil e mandam a foto de rosto pra mim no privado. A maioria pede foto minha de rosto e eu tenho que pedir a deles em retorno. Por que eles não mandam de livre e espontânea vontade. Eu também percebo que os caras mais jovens não ligam muito pra isso. A preocupação maior com a imagem e a exposição vêm de caras mais velhos.

A partir disso, quando um usuário pretende preservar sua identidade no ambiente digital, este pode se valer de recursos que mantenham a privacidade de seus perfis,

como o uso de fotografias que venham a esconder seus rostos e relevar apenas determinadas partes de seus corpos. Ao possuir relação intrínseca com fotos e uso do corpo, a construção identitária é algo performático já que, segundo Judith Butler (2003), são comportamentos variáveis de acordo com o contexto, o momento e os sujeitos. É possível reconhecer exemplos de *performance*⁸ na troca das fotos do perfil de “Convincente” no Scruff. O estudante declarou que experimentou alternar fotos de si que mostravam o rosto e outras que focavam outras partes do corpo:

Uma coisa que eu percebi é que quando era a foto do meu corpo, quase todos os que vinham falar comigo eram exclusivamente fotos de corpo em seus perfis e, quando era foto de rosto, os que tinham foto de rosto vinham falar. Os que tinham foto de rosto eram mais tranquilos. Eram menos inconvenientes com relação a sexo.

Por meio da fala de “Convincente”, é possível analisar que o compartilhamento de conteúdos é capaz de gerar laços de sociabilidade, conforme aponta Simmel (1983). “Bem-humorado” também sinalizou ter vivenciado experiências semelhantes à de “Convincente” ao utilizar o mesmo aplicativo de relacionamento.

A maioria é cavaleiro sem cabeça, ninguém mostra a cara e aposto que eles mostrariam fotos de partes íntimas se pudessem. Só que esses aplicativos não permitem esse tipo de imagem. São poucos aqueles que mostram o rosto sem nenhum disfarce de óculos escuros, bonés, fotos tiradas a mil quilômetros de distância e outros subterfúgios assim.

Alguns dos sujeitos encontrados pelo interlocutor ocultam seus rostos e buscam chamar a atenção para seus corpos, pois, segundo Luiz Felipe Zago (2013), além de revelar a identidade, os rostos expõem a homossexualidade dos indivíduos aos demais usuários das plataformas virtuais, ao passo que os corpos não só ocultam a identidade, como também afirmam uma identidade heterossexual dos usuários, no que Zago (2013) afirma ser o cerne da biossociabilidade *gay online*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como finalidade compreender como os usuários dos aplicativos Tinder, Grindr e Scruff experienciam determinadas facetas de suas subjetividades, utilizando ou não o subterfúgio do anonimato; bem como de que forma esses aplicativos configuram determinadas formas de estabelecer resistência a práticas de preconceito sociais e a embates de cunho familiar, cultural e religioso, vivenciados nos três aplicativos abordados.

Diante das análises dos materiais coletados com as interlocuções, foi possível perceber que os usuários gerenciam a privacidade de seus perfis nesses aplicativos por meio da publicação de fotos que possam revelar mais ou menos quem são, e por intermédio do que é dito ou não sobre si. Desse modo, ativam diferentes *performances* no que se referem a gostos, informações e preferências do seu “eu digital”, em busca do estabelecimento de práticas de sociabilidade com o Outro.

⁸ As proposições de Butler (2003) sobre *performance* se relacionam com esta pesquisa no que se refere a um processo de negociação entre os sujeitos, o qual favorece que os indivíduos vivenciem novas experiências, ao desconstruírem os mecanismos de identidades utilizados no ciberespaço.

Tal pluralidade de *performances* influencia diretamente nas práticas de sociabilidade estabelecidas nesses ambientes simbólicos quando confrontadas com a localização dos sujeitos envolvidos em tais práticas. De modo que, quanto mais próximos estão, maior a possibilidade de eles serem “descobertos” enquanto usuários de tais ferramentas e de ter sua identidade e orientação sexual expostas diante da família, amigos ou de colegas de trabalho, o que causaria alterações negativas em sua vivência no ambiente *offline*.

Tal conduta por parte desses sujeitos se relaciona com a questão da resistência estabelecida pelos usuários: seja contra o preconceito social advindo da família, de questões religiosas e de códigos culturais estabelecidos em sociedade. Além dessas questões, nessas ferramentas, os sujeitos podem vivenciar mais de um relacionamento além do vivenciado fora do ciberespaço, muitas vezes com indivíduos do mesmo sexo. Dessa sorte, quando o fazem, procuram estabelecer uma espécie de “acordo de sigilo” do que é iniciado no ambiente digital, bem como possibilitam tentativas de privacidade das identidades e dos aspectos a ela relacionados, bem como das intencionalidades e práticas sociais estabelecidas entre si, o Outro e a sociedade.

Artigo recebido em 07/07/2016 e aprovado em 03/11/2016.

REFERÊNCIAS

BUTLER, J. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

BEZERRA, A. C. Privacidade, neutralidade e inimputabilidade da internet no Brasil: avanços e deficiências no Projeto do Marco Civil. *Revista Eptic Online*, v. 16, n. 2, maio/ago. 2014. Disponível em: <<http://www.seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/2276/1954>>. Acesso em: 7 nov. 2015.

CASTELLS, M. *O poder da identidade*. Tradução Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 2010. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura, 2).

FOUCAULT, M. *Microfísica do poder*. Tradução e Organização Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

_____. Outros espaços: conferência no Circuito de Estudos Arquitetônicos. *Estudos Avançados*, São Paulo: Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo v. 27, n. 79, 1984.

_____. *Vigiar e punir: o nascimento da prisão*. Tradução Raquel Ramallete. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GALLOWAY, A. *Protocol: how control exists after decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.

LANDOWSKI, E. *A sociedade refletida: ensaios de sociosemiótica*. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Educ: Pontes, 1992.

LEMONS, A. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., Rio de Janeiro, 2005. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2015. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2015.

_____. *Mídia Locativa e territórios informacionais*. Disponível em: <www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2015.

_____. *Internet brasileira precisa de marco regulatório civil*. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2007/05/22/ult4213u98.jhtm>>. Acesso em: 6 nov. 2015.

LÉVY, P. *Cibercultura*. 6. ed. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2007.

MARCHANT, J. Scruff, app de paquera para o público gay, chega ao Brasil. *Exame.com*, 2013. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/scruff-app-de-paquera-para-o-publico-gay-chega-ao-brasil>>. Acesso em: 4 out. 2015.

MATEEN, J. Brasil tem 10 milhões de usuários do Tinder; criador explica sucesso do app. *Uol Notícias Tecnologia*, 2014. São Paulo. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2014/04/23/brasil-tem-10-milhoes-de-usuarios-do-tinder-criador-explica-sucesso-do-app.htm>>. Acesso em: 3 out. 2015.

MISKOLCI, R. O armário ampliado: notas sobre sociabilidade na era da internet. *Gênero*, Niterói: Núcleo Transdisciplinar de Estudos de Gênero, v. 9, n. 2, p. 171-190, 2009.

PAGANELLI, C. J. M. Anonimato e internet: análise do princípio constitucional frente às recentes decisões do STJ. *Âmbito Jurídico*, v. 94, p. 1, 2011. Disponível em: <http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=10615>. Acesso em: 8 out. 2015.

RECUERO, R. *A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2012.

_____. Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre. v. 16, n. 38, 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5309/3879>>. Acesso em: 9 out. 2015.

_____. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SEDGWICK, E. K. Epistemologia do armário. *Cadernos Pagu*, v. 1, n. 28, 2007.

SIMKHAI, J. Joel Simkhai, criador do Grindr: "Sei que é complicado conhecer outros homens". *Portal iG*, 2013. São Paulo. Disponível em: <<http://igay.ig.com.br/2013-03-05/joel-simkhai-criador-do-grindr-sei-que-e-complicado-conhecer-outros-homens.html>>. Acesso em: 5 out. 2015.

SIMMEL, G. *Sociologia*. Organização Evaristo de Moraes Filho. São Paulo: Ática, 1983. p. 165-181.

TURKLE, S. *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

VIEIRA, Manuela do Corral. *Os jovens flâneurs.com: a construção e a liquidez da identidade no espaço das redes sociais da internet*. Belém: UFPA, 2013. Tese (Doutorado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal do Pará, 2013.

ZAGO, L. F. Armários de vidro e corpos-sem-cabeça na biossociabilidade *gay online*. *Interface*, Botucatu, v. 17, n. 45, 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/icse/2013nahead/aop0513.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2015.