

**APROVAÇÃO SOCIAL NA PONTA DOS DEDOS:  
REPRESENTAÇÃO DO EU E GERENCIAMENTO DE IMPRESSÕES NO *TINDER*<sup>1</sup>**

Aracely Xavier<sup>2</sup>

Heloize Beatriz<sup>3</sup>

Larissa Oliveira<sup>4</sup>

Rafaela Bernardazzi<sup>5</sup>

Fernanda Carrera<sup>6</sup>

**Resumo**

Este trabalho visa, de forma exploratória, compreender as dinâmicas de gerenciamento de si no *Tinder* a partir da perspectiva dramática de Erving Goffman. Entende-se que, por acionar mecanismos de geolocalização e de interação assíncrona, este aplicativo de relacionamento mobiliza formas diferentes de apresentação do eu e de legitimação de fachadas sociais. Sendo assim, discute-se aqui de que forma os usuários constroem a si mesmos diante dos limites materiais do dispositivo móvel, buscando, assim, a legitimação social de suas identidades postas à interação.

**Palavras-chave:** *Tinder*; Goffman; representação do eu; aplicativos; dramaturgia social

A emergência de aplicativos de relacionamento baseados em geolocalização, como o *Tinder*, o *Grindr* e o *Happn*, coloca em evidência novas maneiras de engendrar a prática sexual e os encontros romântico-sociais. Estes aplicativos permitem uma experiência de

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Eixo Temático 10 – Subjetividade/Identidade do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup> Mestre em Ciências Sociais pela UFRN. Participante da Linha de Pesquisa Ciberpublicidade e Sociabilidades Digitais do Grupo Imagem, Mercado e Tecnologia. E-mail: aracely\_xavier@hotmail.com

<sup>3</sup> Estudante de Graduação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Participante da Linha de Pesquisa Ciberpublicidade e Sociabilidades Digitais do Grupo Imagem, Mercado e Tecnologia. E-mail: heloizebeatriz@gmail.com

<sup>4</sup> Estudante de Graduação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Participante da Linha de Pesquisa Ciberpublicidade e Sociabilidades Digitais do Grupo Imagem, Mercado e Tecnologia. E-mail: lari589oliveira@gmail.com

<sup>5</sup> Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia (UFRN). Participante da Linha de Pesquisa Ciberpublicidade e Sociabilidades Digitais do Grupo Imagem, Mercado e Tecnologia. E-mail: rafaelaleite@gmail.com

<sup>6</sup> Professora adjunta do departamento de comunicação da UFRN. Doutora em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense. Coordenadora da Linha de Pesquisa Ciberpublicidade e Sociabilidades Digitais do Grupo Imagem, Mercado e Tecnologia (UFRN). E-mail: fernandacarrera@gmail.com

tempo real, uma vez que revelam quais potenciais parceiros estão por perto e podem estar disponíveis para a interação. Nesse sentido, embora a prática da procura por encontros já fizesse uso de outros artifícios, como os sites de relacionamento Badoo, Match.com, Par Perfeito etc., estes aplicativos dependem da materialidade dos smartphones, ou seja, parecem instaurar novos códigos e significações para a procura destes parceiros, que agora se baseia nas peculiaridades da comunicação por dispositivos móveis.

Estas particularidades dos aplicativos de relacionamento baseados em geolocalização sugerem reconfigurações nas formas de representação de si e nas expectativas em relação àqueles com os quais se interage. Constrangidos pelas limitações técnicas da materialidade, os usuários devem construir suas fachadas sociais em busca da validação de suas faces, gerenciando as impressões e os usos do cenário disponível no aplicativo (GOFFMAN, 1985). Manipulando os recursos disponíveis ali, em forma de palavra e imagem, o indivíduo recorre a diferentes formas de marcar-se na superfície social, deixando pistas de como “produz a si e ao sentido, deixando os processos que (des)configuram sua identidade num jogo de “esconde-mostra.” (TASSO, 2005, p. 4).

Nesse sentido, pode-se afirmar que o indivíduo que se vê em contato com outros, mesmo através destes aplicativos, é discurso por si só, uma vez que seu corpo - independente do modo que se apresenta e se expressa - é produto da historicidade vigente e dos processos que delimitam os legitimados comportamentos sociais. É através destes enunciados propagados em interações que se revelam as obrigações e expectativas impostas àqueles que vivem em determinado grupo social. O indivíduo “é, além disso, um discurso normativo.” (GOFFMAN, 2010, p. 45). Assim, surge a questão: como acontece a configuração corpórea do ator neste aplicativo? De que forma ele transfere para aquela materialidade as formatações de corpo que se assemelham (ou não) ao seu corpo offline?

Vale ressaltar que é objetivo deste trabalho entender as interações em contextos mediados, inserindo um componente relacional caro aos ambientes digitais: a interação assíncrona. Embora este tipo de interação não tenha sido o âmago do trabalho de Goffman, que tinha como intuito mapear as nuances da interação em ambientes de co-presença, seu legado sociológico já foi amplamente utilizado como embasamento analítico para a comunicação mediada pelo computador (BIRNBAUM, 2011). Sendo assim, parece fundamental perceber as complexidades deste tipo de comunicação, ocorrida em aplicativos como o *Tinder*, à luz dos pressupostos tradicionais a respeito dos processos de interação.

Em relação às especificidades da comunicação mediada, tanto em relação a esta materialidade das interações quanto às próprias expectativas dos interagentes, destaca-se, por

exemplo, o acesso facilitado a informações sobre o indivíduo com o qual se mantém contato. Sabe-se que ao conhecer a região de fundo da representação, ou seja, os seus bastidores, a plateia pode tentar desmascarar o ator que se esforça para preservar a sua fachada, indo de encontro à cumplicidade enunciativa geralmente atribuída a todos os agentes da interação (GOFFMAN, 1985). Assim, até que ponto os indivíduos no *Tinder* estão dispostos a ser cúmplices da representação do outro, uma vez que a buscabilidade (RECUERO, 2013) é uma característica do ambiente digital e permite acesso mais rápido aos bastidores da representação?

Além disso, outras variáveis do contato interacional, principalmente no que diz respeito ao trabalho de face (GOFFMAN, 1985) são reconfiguradas para o contexto dos aplicativos sociais. A necessária cooperação para que não haja quebra da face deve estar ancorada por normas de polidez (KERBRAT-ORECCHIONI, 2006) que, muitas vezes, não ficam claramente negociadas nestes ambientes. Nesse sentido, a quebra destas regras de conversação pode causar constrangimentos, conflitos e até mesmo discursos violentos, potencializados pela predominância de laços fracos entre os interagentes (RECUERO, 2013).

Neste trabalho, portanto, busca-se analisar de forma exploratória as representações de si expostas no *Tinder*, na tentativa de compreender as reconfigurações e apropriações permitidas pelo aplicativo para a construção das interações ali propostas. A partir dos pressupostos da dramaturgia social de Goffman, são analisados perfis e interações de usuários, na tentativa de compreender suas formatações de cenário e fachada, seus usos para as palavras e para as imagens, e as construções de sentido proporcionadas por suas escolhas enunciativas. Estes elementos, que surgem como novas formas de expor subjetividades e estimular o contato interacional, podem ser reveladores de práticas estratégicas de gerenciamento de impressão, que visam negociar com o outro o valor de sua existência como ator social.

### **A perspectiva dramaturgica e o gerenciamento de impressões no *Tinder***

Segundo Goffman (1985), ao estarmos frente a frente com outras pessoas transmitimos uma determinada impressão sobre nós mesmos, mesmo que de forma inconsciente. A todo o momento estamos tentando assumir um papel e nos tornando atores em um determinado encontro de interação social. É importante destacar que o autor considera como interação social o processo no qual os indivíduos se encontram face-a-face, fazendo a escolha do personagem adequado à determinada situação, a partir de sua observação a respeito do momento da troca de informações, das ações verbais e não verbais.

Quando um indivíduo chega à presença de outros, estes, geralmente, procuram obter informação a seu respeito ou trazem à baila a que já possuem. Estarão interessados na situação socioeconômica geral, no que pensa de si mesmo, na atitude a respeito deles, capacidade, confiança que merece etc. (GOFFMAN, 1985, p. 13).

Nesse contexto, o ator dispõe de alguns equipamentos expressivos que o ajudam a gerenciar as suas impressões de acordo com as expectativas e os ditames sociais da ocasião em que se encontra: denominados como fachada e cenário. Este último, que ajuda a montar, inclusive, a fachada social, consiste na apropriação e reapropriação do espaço com fins representacionais. Segundo Goffman (1985), é ele o alicerce sobre o qual se estabelece a coerência expressiva do ator em sua encenação, sendo produzido, geralmente, através de equipamentos fixos que constroem a paisagem na qual se tecerá o espetáculo. Isto é, enquanto a fachada é “o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação” (GOFFMAN, 1985, p. 29), o cenário faz parte dos aspectos cênicos da região de fachada, ou seja, aqueles que devem ser arrumados antes da representação e que, fora deles, os atores possam despir-se daquela performance. Apropriando-se das suas características, “arrumando” o seu cenário de acordo com as representações que deseja produzir, o ator pode interagir com certa coerência social.

Sendo assim, o primeiro passo de uma avaliação quando não conhecemos o outro interlocutor é a visual: observamos a postura, a roupa, o cabelo, alguma marca como tatuagem, algum símbolo que possa auxiliar nesse processo de investigação. Quando se trata de aplicativos ou ambientes virtuais, o cenário é representado a partir dos recursos ali acessíveis: as fotos, a forma como o indivíduo está exposto, a escolha de descrição de si (“bio”), os lugares onde foram tiradas essas fotografias etc. Todos estes elementos compõem a fachada disponível à interação. No caso do *Tinder*, esta primeira avaliação acontece de maneira ainda mais rápida; avalia-se em alguns segundos e parte-se para a tomada de decisão: deslizar para a esquerda ou para a direita<sup>7</sup>.

As interações no aplicativo, portanto, acontecem em dois níveis. Em primeiro nível, os laços formados nessas interações surgem com o acesso as informações disponibilizadas pelos usuários, caso seja do interesse. Entre elas estão as fotografias, selecionadas a partir de postagens no *Facebook* e um texto de identificação desse usuário. Estas informações primárias são determinadas pelo usuário responsável pelo perfil, isto é, elas iniciam a construção da personagem no ambiente virtual. A partir dessas informações, cada usuário cria

---

<sup>7</sup> No *Tinder*, deslizar para a direita significa aprovar aquele interagente, gostar. Já deslizar para a esquerda seria descartar a interação. Quando a aprovação é mútua, o aplicativo notifica o “match”. Sobre o aplicativo, ver: <https://www.gotinder.com/>

uma fachada, um atrativo. Construir um perfil adequado às práticas sociais do aplicativo é a primeira maneira de se adequar e participar do espetáculo (GOFFMAN, 1985). No segundo nível de interação, há a possibilidade de conversação textual com a ativação de um bate-papo, em caso de *match*<sup>8</sup> ou *Super Like*<sup>9</sup>.

A construção da fachada no *Tinder*, portanto, é dependente das intenções que o autor do perfil tenta apresentar para sua plateia. Alguns podem tentar esconder-se por meio de imagens aleatórias, como fotos de animais; outros preferem maior exposição, recorrendo até à nudez; alguns expõem preferências sexuais; ou até mesmo utilizam o aplicativo como meio para buscar sexo pago ou casual. Além disso, outras informações compõem a sua fachada, como: descrição, frases de impacto, profissão, localização geográfica, distância em relação ao interagente, cidade de origem, estado civil, e, principalmente, amigos em comum, perfil no *Instagram*, interesses em comum através das páginas acessadas ou curtidas no *Facebook* etc.

A fachada, ainda, pode ser construída até mesmo pela omissão de conteúdo no aplicativo. Não disponibilizar imagens e informações cria um tipo de personagem que transmite a impressão de alguém que tem algo a esconder. Esse subterfúgio pode compor a imagem “*fake*”, isto é, aquela que o interagente considera não real, falsa, em relação àquele indivíduo que constrói ali sua representação. Para reconhecer o ator como *fake* e chegar a uma conclusão sobre a aprovação ou reprovação, portanto, o usuário deve observar recursos ali disponíveis, como a construção do perfil, o cenário das fotos, a coerência com a descrição do perfil etc.

Ademais, as atualizações do aplicativo permitiram que os usuários não tenham mais suas informações expostas apenas a partir do discurso construído pelo indivíduo. Ligações com informações externas como os amigos em comum no *Facebook*, imagens do *Instagram* e a possibilidade de conexão com o aplicativo de música *Spotify* abrem espaço para questionamentos sobre o perfil do usuário, fragilizando ou reforçando a construção da personagem.

No entanto, algumas práticas podem ser desenvolvidas para auxiliar na construção da legitimidade do espetáculo. As práticas defensivas (GOFFMAN, 1985), por exemplo, são formas de construção coletiva para auxiliar na manutenção das fachadas dos indivíduos. Essa construção coletiva, característica da lealdade dramática (GOFFMAN, 1985), ocorre a partir dos elementos disponíveis para desenvolvimento das personagens no ambiente do aplicativo. Assim, emerge determinadas padronizações, uma linguagem, um modo de

---

<sup>8</sup> Nomenclatura utilizada para identificar quando dois usuários demonstraram interesse entre si.

<sup>9</sup> Botão de ação do aplicativo que informa diretamente ao outro usuário seu interesse, sem a necessidade de retribuição.

interagir, a partir das imagens e texto da biografia. Os usuários que fogem dessa linha são identificados como indivíduos que quebram a linha do espetáculo, fogem da organização estabelecida pela equipe que ali se constrói.

Na medida em que os companheiros de equipe e seus colegas formam uma comunidade social completa, que ofereça a cada ato um lugar e uma fonte de apoio moral, independentemente de ser bem sucedido ou não em manter sua fachada diante da plateia, nessa mesma medida parceria que os atores podem se defender da dúvida e da culpa e praticar qualquer tipo de impostura. (GOFFMAN, 1985, p. 197).

Além de os usuários configurarem uma equipe dentro do aplicativo, buscando mecanismos de defesa das interações que ali acontecem, a possibilidade de acessar amigos em comum através de outros sites de redes sociais (Facebook) e aplicativos (como Instagram e Spotify) é também um desafio para a manutenção das fachadas. Ao serem contactados, estes amigos podem validar as representações ou desacreditá-las, quebrando, assim, a lealdade dramaturgica do grupo. Nesse sentido, todos os artifícios disponíveis no aplicativo servem à disciplina dramaturgica (GOFFMAN, 1985) necessária ao fortalecimento da representação. Por exemplo, elementos primários como as imagens e o texto biográfico servem como elementos fundamentais sem os quais há potencial fragilidade (usuários que não disponibilizam fotografias podem entrar na categoria *fake*, por exemplo).

Uma vez que a criação de laços se configura como um princípio do aplicativo, baseados nas informações dispostas pelos usuários, a falta da informação gera quebra da expectativa, ou seja, quebra na circunspeção dramaturgica (GOFFMAN, 1985) do usuário. Pode haver rompimento na honestidade do usuário, que não segue o padrão de identificação pelo uso de imagens de si, ou ainda no uso de fotografias que não correspondem à identificação imediata do indivíduo, isto é, imagens que não fazem referência ao rosto do usuário. Essas imagens podem compreender: detalhes do corpo, textos, paisagens, objetos, entre outros (ver figura 1).



**Figura 1:** Usuários fragilizam a representação pelo uso apenas de imagens que dificultam a identificação. Fonte: *Tinder*.

Cabe ao ator, então, gerenciar a sua representação considerando o contexto situacional no qual se encontra e o nível de informação que a plateia detém a respeito dele. Manipulando de forma coerente a sua fachada, o indivíduo constrói a sua expressividade, então, sob a existência de duas ações significantes: as expressões transmitidas e as expressões emitidas. As primeiras são aquelas de caráter proposital que, por meio de signos conhecidos por sua plateia, fazem eficiente a ação comunicativa. As segundas, por sua vez, incluem movimentos que parecem sintomáticos, não intencionais do ator, e que podem trazer a impressão de que há outros sentidos para aquela informação que fora assim transmitida (GOFFMAN, 1985). Isto é, a primeira corresponde ao plano da expressão intencional do ator que se apresenta, enquanto a segunda é ainda mais sujeita à interpretação da plateia.

No contexto do *Tinder*, a materialidade disponível (espaços para inserção de imagens, descrição textual e acesso à rede social em comum) compõe o cenário disponível à construção da fachada social do interagente, no entanto, deve ser constantemente gerenciada para, de fato, contribuir à expressividade desejada. O uso de muitas “selfies”, por exemplo, acompanhadas de frases motivacionais, podem ter como objetivo o enaltecimento da autoestima, mas produzir, ao contrário, uma percepção de carência ou até mesmo de exacerbação do narcisismo. A quantidade de imagens desta categoria, portanto, ou até mesmo o uso de uma citação exaustivamente presente no ambiente digital, podem ser fatores importantes para a avaliação do indivíduo que se coloca à disposição no aplicativo. Nesse

sentido, a interpretação está sujeita às experiências prévias da plateia em relação ao recurso acionado pelo ator.

Além disso, algumas escolhas para a construção da fachada no *Tinder* revelam um demasiado esforço para a construção de uma imagem positiva de si mesmo. Isto é, ao desejar transmitir uma face de sucesso, por exemplo, o ator pode acionar muitos signos para o reconhecimento da plateia, produzindo, no entanto, uma emissão de impressões de fracasso, exatamente pela clareza da existência de um ato performático. Há, portanto, uma sensação de entrada nos bastidores da representação; há exposição dos esforços da performance e do ator que se coloca à interação. O acesso a estes elementos, assim, prejudica a legitimação da fachada que se deseja construir.



**Figura 2:** Fotos de viagens internacionais e ao lado de automóveis são marcadores comuns de sucesso profissional.  
Fonte: *Tinder*

A dinâmica interacional no *Tinder*, portanto, obedece também a uma ordem cultural que delimita os sentidos das ações sociais e norteia os comportamentos dos indivíduos, instituindo ao outro o seu lugar fundamental na qualificação e significação da enunciação representada; isto é, “(...) existe uma relação entre as pessoas e os papéis que assumem na interação, mas essa relação ‘responde’ ao sistema interativo – ou quadro – em que o papel é desempenhado.” (NUNES, 1993, p. 41). Entre expectativas, representações, escolhas e delimitações situacionais, os interagentes constroem as suas relações visando à adequação comportamental aos limites impostos pela interação, isto é, a maneira com a qual o indivíduo se apresenta ao outro já estabelece os limites dos seus direitos e deveres dentro da proposta comunicativa: “Direitos e deveres fazem parte da forma como nos apresentamos aos outros e ao seu tratamento em relação a nós.” (SMITH, 2006, p. 100).

Ou seja, normalmente há uma obrigação de transmitir uma certa informação quando na presença de outros, e uma obrigação de não transmitir outras impressões, assim como há uma expectativa de que os outros se apresentarão de certas formas. Tende a existir um acordo não apenas sobre o significado dos comportamentos que são vistos, mas também sobre os comportamentos que deveriam ser mostrados. (GOFFMAN, 2010, p. 45).

No contexto do aplicativo aqui em análise, é interessante perceber que estas expectativas e acordos muitas vezes são ainda mais complexos do que aqueles negociados implicitamente em situações de co-presença. No caso do *Tinder*, os atores entram em contato com os outros sem que haja, de fato, uma avaliação mútua e focada das representações de si. Os atores só podem gerenciar, de forma prévia, aqueles recursos materiais disponíveis no aplicativo e esperar pela avaliação posterior daqueles que tiverem acesso aos seus perfis. Sendo assim, a maioria do contato interacional parece acontecer aos moldes do que Goffman chama de interação desfocada (GOFFMAN, 2010).

Interação focada e desfocada são os dois tipos de estrutura comportamental que regem a significação e o ato comunicativo, direcionando os modos de ação social, segundo o autor. A interação desfocada ocorre entre aqueles que estão co-presentes, mas obtêm outros focos de atenção. Neste caso, há a consciência da presença do outro, mas não há uma comunicação falada entre eles. Este tipo de interação é comum entre desconhecidos que se encontram em lugares públicos. “Nós não conhecemos essas pessoas, mas somos capazes de fazer inferências sobre elas com base na sua aparência e em como elas estão agindo.” (SMITH, 2006, p. 37). Já a interação focada ocorre quando há engajamento facial entre os atores, e estes sustentam um mútuo foco de atenção. Neste caso, um dos indivíduos instaura a abertura da conversação a partir de algum sinal comunicativo e, cabe ao outro, dar prosseguimento ou não à interação proposta.

O engajamento propriamente dito começa quando esta abertura é reconhecida pelo outro, que retorna um sinal com seus olhos, voz ou postura para indicar que ele se colocou à disposição do outro para propósitos de uma atividade olho a olho mútua – mesmo que seja apenas para pedir ao iniciador que adie seu pedido de audiência. (GOFFMAN, 2010, p. 104).

A interação síncrona no *Tinder*, então, funciona a partir do momento que há “match” e os dois atores iniciam a conversação pelo chat do aplicativo. O reconhecimento da abertura se dá não pelo sinal dos olhos, da voz ou da postura, como aponta Goffman para o contexto da

interação face a face, mas o próprio dispositivo ajuda neste sinal ao enviar um alerta visual impactante avisando que a avaliação positiva foi recíproca. Mesmo assim, um dos indivíduos precisa iniciar de fato a conversação para além deste primeiro reconhecimento de cumplicidade; é preciso acionar a interação para um espaço de contato síncrono: o chat. Este espaço, aliás, muitas vezes é preterido pelos usuários pois apresenta limitações técnicas que dificultam a conexão rápida e imediata que outros aplicativos (como o Whatsapp) disponibilizam. Sendo assim, a migração termina sendo uma evolução do contato interacional, até mesmo porque insere outra informação a respeito daquele com o qual se interage: o número de telefone. Este fato, por si só, insere uma complexidade relevante nas relações que se estabelecem entre recém-conhecidos.

### **Ameaças à face no *Tinder***

De acordo com Goffman (1985), há situações em que a fachada será ameaçada, vulnerabilizando a face do ator. Dentro dessas interações vividas, se faz necessário que o ator entenda como se compõe sua face e qual papel ele se dispôs a desempenhar nessas interações. Em relação a face, o autor afirma:

O valor social positivo que uma pessoa efetivamente reclama para si mesma através daquilo que os outros presumem ser a linha por ela tomada durante um contato específico. Face é uma imagem do self delineada em termos de atributos sociais aprovados. (GOFFMAN, 1980 p. 76-77).

Para o autor, se faz de extrema importância que haja uma interação amistosa em resposta a essa face, composta por regras fundamentais de interação que se preocupem com a manutenção da própria face e da face do outro. Qualquer situação que ocorra o oposto disso acaba prejudicando o ator, ou seja, se porventura ocorre uma inserção de itens adversos que possam provocar a interpretação de uma “face errada”, isso seria considerado uma “ameaça à face”.

A partir disso, pode-se observar que algumas situações que estejam fora do alcance de interpretação ou controle do ator no *Tinder* pode prejudicar de forma significativa a sua fachada. Como dito anteriormente, ao se conhecer alguém no ambiente virtual o usuário observa primeiramente a imagem que está sendo passada, e no *tinder*, esse *self* será traçado através das fotos, biografia, interesses em comum etc. que o ator pode deixar à mostra. Uma das situações dentro do aplicativo que podem vir a ameaçar a face, por exemplo, seria quando

depois de dar “*match*”, os atores iniciassem um diálogo e, a partir dele, a plateia poderia observar se as informações dispostas ou a própria descrição feita de si pelo ator, correspondem com quem de fato ele é. Dessa forma, é importante que o indivíduo consiga fazer crível sua face, porém na medida em que ele não consegue uma boa resposta por parte da plateia em sua atuação, nesse momento ele se coloca ou acaba sendo colocado em uma situação de ameaça à face.

Visando à preservação da face, os atores enunciam e compartilham fazendo uso de normas que validem sua representação. Uma das normas relevantes é a polidez (KERBRAT-ORECCHIONI, 2006), cuja finalidade é preservar como se constroem as interações e evitar possíveis conflitos que possam ameaçar as faces, assim como o tato, que seria quando a plateia contribui para que a manutenção da representação continue de maneira intacta. Um ponto que vale a pena ser ressaltado é que, “se o público usar de tato em favor do ator, este deve agir de modo a tornar possível a execução dessa ajuda.” (GOFFMAN, 1985, p. 214). Dessa forma, se faz necessária uma interação mais direta entre ator e plateia, para que a representação ocorra sem danos. No ambiente virtual do aplicativo, essas normas se fazem presentes e são de grande importância, já que compõe toda a interação, ou seja, o ator precisa contar com a polidez para que seu discurso seja entoado de maneira a convencer a plateia e não abrir rupturas na conversação (por meios dos artifícios imagéticos e textuais do dispositivo), da mesma forma que a plateia pode auxiliar o ator na construção e manutenção da face que ele se dispôs a exercer ali, através do tato.

Além disso, Goffman aponta para as rupturas das representações feitas pelos atores, nas quais as técnicas de gerenciamento de impressões buscarão evitá-las ou atenuá-las: “o ator deve agir com expressiva responsabilidade, visto que muitas ações insignificantes e inadvertidas podem às vezes transmitir impressões inapropriadas ao momento.” (GOFFMAN, 1985, p. 191). Estas rupturas são chamadas de “gestos involuntários”, ou seja, o ator deve estar a todo momento atento à coerência da sua fachada, evitando ações que possam transmitir impressões inapropriadas e prejudiciais a sua representação. O contrário disso pode desacreditar tanto a sua, como a representação de toda a equipe. No *Tinder*, essa ruptura na representação pode se dar, através das informações que ele vai dispor, como por exemplo, suas fotos, perfil biográfico etc.; Se não for cuidadoso com estes elementos, pode passar certas impressões que não deseja.

A segunda ruptura que Goffman cita são as “intromissões inoportunas”, que seria quando a plateia tem acesso aos bastidores da representação. Essas intromissões geram riscos de comprometer a projeção do ator e a imagem da própria equipe, ou seja, acabam deixando a

face do ator vulnerável. No *Tinder*, essa ameaça a face acaba se dando de forma indireta, uma vez que uma relação mais direta entre os atores se dá somente quando os dois dão “*match*” e a partir disso, poderão optar por iniciar ou não um diálogo. No entanto, mesmo antes dessa interação, ambos tem acesso aos perfis, e podem ver alguns itens como páginas curtidas e amigos em comum no *Facebook*, músicas ouvidas no *Spotify* etc. Se for do seu interesse, portanto, o usuário pode se interessar em conhecer os bastidores daquele ator potencial interagente, mas, para Goffman, “estes fatos podem envolver segredos escusos e bem guardados ou características negativas, que todo mundo vê mas às quais ninguém se refere.” (GOFFMAN, 1985 p.192). Nesse sentido, podem acontecer situações constrangedoras, como por exemplo, através dos amigos em comum o usuário acabar descobrindo que aquela pessoa com a qual está interagindo vive em algum tipo de relacionamento, algo que ela não deixou claro na descrição de si. Assim, o ator terá sua face exposta, o levando ao constrangimento. Para o autor, essas rupturas das projeções são chamadas de “*faux pas*”, uma gafe produzida por algum descuido interacional do ator com o qual se interage.

Quando acontece um incidente, a realidade patrocinada pelos atores é ameaçada. É provável que as pessoas presentes reajam tornando-se aturdidas, constrangidas, embaraçadas, nervosas, etc. (...) Quando este aturdimento ou os sintomas de embaraço tornarem-se evidentes, a realidade mantida pela representação provavelmente ficará mais prejudicada e enfraquecida, pois estes sinais de nervosismo, na maioria dos casos, são um aspecto do indivíduo que representa um personagem e não um aspecto do personagem que ele projeta, dessa forma impondo à platéia uma imagem do homem que se acha por trás da máscara. (GOFFMAN, 1985, p. 194).

Já a “*cena*”, como descreve Goffman, seria a única ruptura que o ator age de modo a destruir ou ameaçar seriamente a fachada. Isto é, aqui ele não está tão preocupado com o que a plateia pode interpretar da sua atuação, e mesmo em discordância age sabendo que há a probabilidade de ela ocorrer. No aplicativo, por dispor de muitas opções de parceiros para se dar *like*, há aqueles que não se preocupam muito com as impressões que irão causar no outro, então acabando desconstruindo a face que delineou agindo algumas vezes de forma contrária as informações que dispõe e indo contra a sua representação. Nesse caso, a percepção da comunicação distante, peculiar à mediação dos aplicativos e sites de redes sociais, dá a impressão de poucas consequências para fachadas desconstruídas. Além disso, a cena pode ser um produto de uma má cooperação entre os atores que deveriam ser leais à representação da equipe, como afirma Goffman:

Algumas cenas ocorrem quando os companheiros de equipe não conseguem mais apoiar a representação inepta uns dos outros e deixam escapar alguma crítica pública imediata a respeito dos próprios indivíduos com quem deveriam estar em cooperação dramática. (GOFFMAN, 1985, p. 193)

No processo de representação do eu, portanto, o ator recorre a técnicas de gerenciamento da impressão a fim de adequar a sua fachada para que os demais atores e a plateia tenham conhecimento somente sobre os atributos e características que deseja apresentar, a fim de criar uma representação social positiva, desejada. Essa representação é bem-sucedida quando há a legitimação do contexto e da face apresentada, influenciando nas “escolhas discursivas dos envolvidos na interação.” (RECUERO, 2013). Mas, nesse processo, pode acontecer o que Goffman (1985) chama de rupturas da representação. Sendo assim, o ator deve ter cuidado ao gerenciar a sua face construída, pois, como dito anteriormente, expressões emitidas e transmitidas podem causar impressões inapropriadas.

### **Considerações finais**

Percebeu-se, portanto, que ao construir um perfil no aplicativo *Tinder*, o ator também constrói a impressão que deseja passar a sua plateia. Através da integração do aplicativo com outras plataformas, como *Facebook* por exemplo, o ator tem as ferramentas necessárias para construir a sua fachada. Através do *Facebook*, o usuário se cadastra no aplicativo e seleciona as fotos que deseja utilizar de acordo com a impressão que quer emitir, além de traçar gostos através das páginas que curte e amigos que, por ventura, possa ter em comum com os outros usuários.

Relacionado ao *Facebook*, pode surgir o processo de ameaça à face, pois, através dos amigos em comum, a plateia ou demais atores podem legitimar ou não a impressão transmitida pelo ator. Os usuários, por meio dos amigos em comum, podem desacreditar ou legitimar aquela representação, relacionando o grupo social do ator com aquilo que ele deseja passar como imagem de si, ou até mesmo pela busca de informações sobre o ator por intermédio desses amigos. Sendo assim, a plateia recorre à equipe para legitimar ou desacreditar a representação de si do ator que se põe à avaliação no aplicativo. A sua equipe (os amigos em comum) pode fornecer informações que coloquem em risco a imagem do ator ou deixar escapar alguma visão dos bastidores daquela representação, sendo uma ameaça a

face construída, uma vez que se configuram como intromissões inoportunas. Ainda assim, se houver lealdade dramática entre a equipe, a construção se manterá.

Outra possibilidade de ameaça a face, através da interação no aplicativo, acontece quando ocorre o “*Match*” e a plateia tem a oportunidade de contatar o ator através do bate-papo. Nesse caso, o ator, para manter a sua representação, deve gerenciar o seu discurso para que a sua construção não seja desacreditada. Suas ações têm que condizer com o “papel” que assumiu. Ao contrário do que acontece na interação face a face, através do aplicativo não se sabe realmente quem está por trás daquela fachada. A plateia só tem acesso à realidade construída pelos atores, não sabendo se é a representação de um personagem ou um personagem projetado. Com a permissão do diálogo entre a plateia e o ator intermediado pelo aplicativo, os participantes têm a oportunidade de conhecer os bastidores daquela representação, descobrindo então se seria uma representação de um personagem construído (sendo um *fake* ou alguém que minta sobre quem realmente com alguma finalidade específica), ou se é um personagem projetado, sendo aquele que escolhe as características que considera mais atrativas sobre si para construir a sua face.

Nesse sentido, os atores no Tinder devem evitar estas rupturas da representação, chamadas de “*faux pas*”, que ocorrem quando o ator age de forma que não corresponde com a representação construída ou quando comete “gafes”, colocando em risco a sua própria imagem ou a imagem da sua equipe. Além disso, há o que Goffman (1985) denominou de “gestos involuntários”, que podem emergir de comportamentos ou escolhas discursivas e ameaçam a face construída pelo ator, levando a plateia a desacreditar da sua imagem de si ou enfraquecer a representação. Assim como também é possível ver, no aplicativo, situações em que o ator age de forma intencional, de modo a destruir ou ameaçar a sua própria face construída, para contribuir com a interação ou construir uma nova cena. Mas, ao criar essas situações, existem riscos, pois se não houver lealdade dramática entre a sua equipe, poderá haver uma intromissão inoportuna nos bastidores, ameaçando de forma significativa a representação.

Sendo assim, entende-se que a dinâmica interacional obedece a uma ordem sociocultural que delimita os sentidos das ações sociais e configura-se como a “estrutura” que norteia os “acontecimentos” (PÊCHEUX, 2006) comportamentais dos indivíduos, instituindo ao outro o seu lugar fundamental na qualificação e significação da enunciação representada. Nesse sentido, existe uma relação entre os indivíduos e uma estrutura social que os submete, mas “essa relação ‘responde’ ao sistema interativo – ou quadro – em que o papel é desempenhado.” (NUNES, 1993, p. 41). Entre expectativas, representações, escolhas e

delimitações situacionais, os interagentes constroem as suas relações visando à adequação comportamental aos limites impostos pela interação, isto é, a maneira com a qual o indivíduo se apresenta ao outro já estabelece os limites dos seus direitos e deveres dentro da proposta comunicativa (SMITH, 2006).

No entanto, estes limites e expectativas da interação reconhecem que todo significado é situado e contextual, isto é, devem admitir o contexto como uma interpretação colaborativa dos interagentes, podendo a todo o momento ser modulado, deslocado e reinterpretado a depender da intenção enunciativa dos atores sociais. Em uma análise das situações sociais permitidas pelo *Tinder*, foi proposto aqui, portanto, mapear as interações, percebendo o funcionamento das delimitações de sentido, das trocas, das ironias, dos mal-entendidos etc., e de que forma estas enunciações obedecem a certas regras de enquadramento (GOFFMAN, 2012) que delimitam as possibilidades de modulação. Espera-se contribuir para as pesquisas do campo, oferecendo um olhar metodológico sobre os padrões de comportamento e os artifícios disponíveis à interação no contexto da sociabilidade digital.

## Referências

BIRNBAUM, Matthew Gardner. **Taking Goffman on a tour of Facebook: College students and the presentation of self in a mediated digital environment.** ProQuest, UMI Dissertation Publishing, 2011

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana.** Petrópolis: Vozes, 1985.

\_\_\_\_\_. A Elaboração da face: uma análise dos elementos rituais da interação social. In: FIGUEIRA, S. (org.) **Psicanálise e Ciências Sociais.** Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1980.

\_\_\_\_\_. **Comportamento em lugares públicos: notas sobre a organização social dos ajuntamentos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise.** Tradução de Gentil A. Titton. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012

KERBRAT-ORECCHIONI, C. **Análise da Conversação.** Princípios e Métodos. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

NUNES, João Arriscado. Erving Goffman: a análise de quadros e a sociologia da vida cotidiana. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, nº 37, p. 33 – 49, 1993.

PÊCHEUX, Michel. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. 4ª edição. Campinas, SP: Pontes Editores, 2006, 68 páginas.

RECUERO, Raquel. Atos de Ameaça a Face e a Conversação em Redes Sociais na Internet. In: PRIMO, Alex. **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

SMITH, Greg. **Erving Goffman**. New York: Routledge, 2006

TASSO, Rossana Dutra. Uma desordem silenciada? O sujeito e a identidade em questão. In: II SEAD – Seminário de Estudos em Análise do Discurso. **Anais....** Porto Alegre: UFRGS, 2005