

A semiótica do desejo nos usos de *emojis* no *Grindr*

JOÃO CARVALHO DE SOUZA JUNIOR*

Resumo: Este artigo é fruto de uma autoetnográfica e versa sobre o uso de *emojis* na autonomação de perfis em um aplicativo de encontro gay/bi, o *Grindr*. Partindo da minha vivência como usuário do aplicativo e me fazendo um pesquisador na área das linguagens, analiso como os *emojis* são utilizados nas performances online, observando como esse novo uso linguístico é utilizado para substituir enunciados de descrições e/ou de comandos no campo destinado a nomeação do usuário. Notou-se como o desejo sexual/afetivo influencia nas autonomações dos usuários, que utilizam dos *emojis* como uma estratégia de chamar atenção de outros usuários.

Palavras-chave: Emojis; Semiótica; Performance; Grindr.

The semiotics of desire in the use of emojis in Grindr

Abstract: This article is the result of an autoethnographic and deals with the use of emojis in profiles self-naming in a gay/bi dating app, Grindr. Starting from my experience as user of the application and also making myself a researcher in the field of languages, I analyse how emojis are used in online performances, observing how this new linguistic use is applied to replace descriptions statements and/or commands in the user's self-naming section. It was noted how the sexual/affective desire influences users' self-naming, who use emojis as a way to attract the attention of other users.

Key words: Emojis; Semiotics; Performance; Grindr.



* JOÃO CARVALHO DE SOUZA JUNIOR é mestrando em Letras pelo PPGL da Universidade Federal de Sergipe.

Introdução

As novas tecnologias, como computadores, tablets e principalmente os smartphones, em muito já reconfiguraram as nossas vidas. Diversas práticas do cotidiano ganharam suas versões *online*. Ir ao banco, fazer compras, estudar, e encontrar potenciais parceiros sexuais/afetivos. Com o surgimento dos smartphones e os seus aplicativos (*apps*) novas possibilidades, ainda mais cômodas, de conhecer outras pessoas para fins sexuais e afetivos se tornam comuns. Apps como o *Tinder*, *Scruff*, *Hornet* e *Grindr* estão dando aos usuários a possibilidade de, através da junção de texto, imagem e localização, encontrarem outras pessoas com os mesmos desejos e interesses, e, quem sabe, a partir deste encontro virtual partirem para um encontro físico offline.

Da mesma forma com que essas novas práticas de assujeitamento surgem, surgem também novas formas dos sujeitos fazerem uso das línguas e das linguagens. O que Kress (2005b), antes do surgimento e do sucesso dos smartphones, se referia como um novo panorama semiótico parece caber muito bem para os novos usos linguísticos que os sujeitos promovem na vida online, e a esse novo panorama de significados que estamos nos imergindo enquanto o criamos. O texto verbal escrito tem cada vez mais dividido espaço com outras formas multimodais de comunicação. Imagens, vídeos, áudios e fotografias se unem aos textos verbais escritos e fazem surgir textos cada vez mais interativos e dinâmicos. O que antes exigia do sujeito uma descrição das suas características físicas nas paqueras online, por exemplo. Pode ser agora resolvido com uma simples foto.

Agregam-se também a essas novas modalidades textuais os *emojis*, que são novas formas de “escrita” digital que

possibilitam aos usuários das diversas redes sociais, através de símbolos, transmitirem mensagens de forma mais completa, ampla e prática (PAIVA, 2016). Assim, os sujeitos em suas novas práticas de busca por parceiros sexuais/afetivos veem nos *emojis* uma nova possibilidade de performarem os seus desejos online. Como as redes sociais e as redes geossociais, como os apps de encontro que usam GPS em seu sistema, exigem dos seus usuários performances através de textos e imagens e que sejam capazes de atrair o desejo de outros usuários (MISKOLCI, 2012) ao mesmo tempo em que tentam se destacar entre eles. Os usuários dos apps desse estilo veem nos *emojis* uma possibilidade de performarem de forma mais dinâmica, prática e lúdica as suas características, os seus desejos e vontades. Porém, como toda língua(gem), os significados e usos de cada *emoji* estão totalmente dependentes dos contextos situacionais de cada comunidade. Por isso opto por uma análise autoetnográfica por achar ela capaz de alcançar esses significados internos (ANDERSON, 2006), que estão tão atrelados os desejos de nós usuários.

Quanto ao desejo, compreendo-o para além de apenas uma vontade e uma atração sexual/afetiva de homens para com outros homens. Muito além de uma mera questão biológica, ou uma categorização entre hetero/bi/homossexual, o desejo, aqui, é principalmente visto como uma construção social que se baseia em padrões físicos, os quais nos são impostos através dos discursos e das performatividades, e que vão influenciar, também, as nossas performances online (MISKOLCI, 2014; BONFANTE, 2016). Segunda Butler,

o desejo é radicalmente condicionado sem alegar que ele é radicalmente determinado, e pode-

se reconhecer que há estruturas que tornam o desejo possível sem alegar que essas estruturas sejam atemporais e resistentes, impermeáveis às mudanças e deslocamentos. (BUTLER, 2014, p. 259-260).

Logo, há uma espécie de interinfluência entre o desejo e a performance, e vice-versa. Com um sempre, em alguma medida, refletindo no outro. De acordo com Borba (2014), raça, gênero, sexualidade, sexo e o próprio desejo “são produzidos na/pela/durante a performance sem uma essência que lhes serve de motivação” (BORBA, 2014, p. 450). Além disso, é preciso entender, para essa pesquisa, que o desejo vai motivar usuários do *Grindr* a produzirem atos de fala performativos que visam atrair a atenção de outros sujeitos também desejantes. Nesse movimento da busca por atenção, é que os usuários vão fazer uso de distintas possibilidades de performar desejabilidade online e assim recorrer aos *emojis*.

Desta forma, este artigo parte dos estudos da linguagem multimodal e da semiótica (KRESS, 2015a; 2015b), para descrever quais são as cargas simbólicas que os *emojis* carregam dentro de uma determinada comunidade, neste caso a rede geossocial de homens que buscam encontro com outros homens, o *Grindr*. Sendo assim, analisarei como as performances online dos usuários do app são automeadas com os *emojis*, entendendo as performances online como atos de fala performativos (AUSTIN, 1990; BORBA, 2014; BUTLER, 2003). Para tal feito, tomei uma abordagem metodológica autoetnográfica, que, segundo Jones et al. (2013), leva em consideração o lugar de fala do pesquisador, a subjetividade, e requalifica a posição objeto de estudo e observador, que neste caso também é gay e usuário do app. Fiz uso também de as

perspectivas da linguística aplicada indisciplinar (MOITA LOPES, 2002) e da linguística *queer* (BORBA, 2015), rompendo barreiras teóricas para que pudesse de melhor forma compreender e analisar tais usos linguísticos promovidos por essa comunidade.

Com isto, tomei as minhas experiências dentro do app, analisei e descrevi recortes de capturas de tela de perfis, os quais, para preservar as identidades dos usuários, tiveram expostas aqui no texto apenas os *emojis* em si, omitindo toda e qualquer informação sobre os perfis, como as suas descrições e fotos de perfil, na intenção de manter o sigilo das informações de nos usuários. Descrevo, então, como se faz o uso da linguagem dos *emojis* (PAIVA, 2016), nas performances online, dos quais fazem surgir significados e usos linguísticos exclusivos desta comunidade, trazendo à tona o que chamo de uma semiótica do desejo destes usuários. Antes de analisarmos como funciona essa semiótica do desejo precisamos compreender o que é e como funciona o *Grindr*, essa rede geossocial que serviu de “lugar” de análise das performances.

O Grindr

Criado pelo americano Joel Simkhai e lançado em 2009, o *Grindr* está disponível nos principais sistemas operacionais *Android* e *iOS*. Seu objetivo é “viabilizar encontros “reais” [ou offline] entre homens gays e bissexuais que estão próximos entre si e, para isso, o app conta com o uso da tecnologia de geolocalização” (REZENDE, 2015, p. 355). Os principais elementos dos quais a vivência no app gira em torno, são imagens (para foto do perfil, ou envio privado), textos (para descrição pessoal, descrição de parceiro alvo e/ou criação de um *nickname*) e os geoposicionamentos (o local em que o sujeito se encontra no momento em que

faz uso do aplicativo, ou da última vez que fez uso).

Dentro desses três elementos, texto, imagem e geolocalização, que os usuários do app se fazem existir nesta rede geossocial. Pensando esse fenômeno do *Grindr*, a partir de Foucault (1979; 1996), esse app seria um dispositivo em que os sujeitos poderiam praticar “técnicas de si” (2014) e transformarem o corpo em discurso, através destas três características: imagem, texto e geolocalização. Por vezes, essas técnicas de si levam os usuários a seguir uma lógica publicitária na construção dos seus perfis, recorrendo a características como: “o uso de apelidos chamativos, o uso de fotos em poses similares às de comerciais, filtros e corretivos digitais como Photoshop e Instagram até textos que chegam a seguir critérios similares aos de comercialização de produtos” (MISKOLCI, 2012, p. 7). Essas características levarão os usuários a recorrerem a estratégias performáticas online que almejam alcançar os olhares de outros sujeitos desejantes ao seu perfil. A própria construção do app e disposição dos perfis podem contribuir para que os usuários façam tais escolhas enunciativas.

Fazendo uma descrição de como o *Grindr* é construído, o que primeiro se vê ao abrir o app é uma sequência de 100 ícones, que são pequenos quadrados com as fotos principais (é possível colocar outras fotos, que serão vistas dentro do perfil) dos perfis dos 100 usuários mais próximos, isso na versão gratuita¹. Caso algum usuário opte por não colocar foto, uma tela escura será exibida no seu lugar. Junto com as pequenas fotos aparecem os seus respectivos apelidos/Nicks (ou não, caso o usuário não escreva nada),

todos esses ícones abaixo dos dizeres “Quem está por perto”.

O apelido/nick parece ser o segundo principal ponto da performance online dos usuários do app, logo após a imagem. Essa é a primeira prova que os apps trazem o corpo para a forma de signo não apenas porque o discursivizam, mas porque também os substituem, os tocam e os afetam (BONFANTE, 2016). Assim os apelidos, os textos e as imagens carregam signos e significados daquele grupo para dentro dessa discursivização/performance, que por sua vez, levando em consideração os estudos linguísticos com autores como Moita Lopes (1994), só podem ser construídos socialmente em cada contexto – o que engloba também a linguagem dos *emojis*.

Possivelmente, por ter essa construção estilo menu, como foi brevemente descrito nos dois parágrafos anteriores, muitos usuários optam por fazer uso de *emojis*, pois eles, de forma prática, conseguem enunciar uma mensagem com o uso de pequenas imagens e símbolos, poupando espaço. Com isso, perfis com *emojis* em seus apelidos podem facilmente atrair a atenção de outros usuários, se levarmos em consideração que ao abrir o app veremos 100 pequenos ícones, num estilo menu ou cardápio.

O uso inicial do app pode ser compreendido fazendo uma breve analogia com o próprio menu do smartphone. Por exemplo, quando queremos utilizar o app do banco abrimos o menu do nosso aparelho e com o passar do olho entre os apps facilmente reconheceremos o que desejamos apenas pelo seu ícone, sem precisar fazer leituras textuais. Da mesma forma

¹ Na versão paga, o usuário pode ver 600 perfis.

funcionaria a busca no *Grindr*, se o usuário que está fazendo uso do app procura uma determinada performance, mais facilmente encontrará esse perfil ao ver um determinado *emoji*, que acabará se destacando entre os demais. Por exemplo, se um usuário do app está em busca de determinadas características físicas como um pênis grande e/ou uma bunda grande ele encontrará nos símbolos da berinjela e do pêssego

(como expostos nas figuras 1 e 2 abaixo) indícios de que aqueles sujeitos, donos daqueles perfis com tais *emojis*, possivelmente possuem tais características². Bem como os usuários que produzem tais enunciados performativos encontram nessas estratégias linguísticas atalhos para atrair o olhar e o desejo de outros usuários que tenham esse interesse. Sem a necessidade de textos escritos.

Figura 1: Berinjela. Figura 2: Pêssego.



Fonte: acervo do pesquisador

Mas antes de discutir como e quais *emojis* se tornaram comuns no processo de auto-nomeação por *emojis* no *Grindr*, quero no próximo capítulo descrever como os *emojis* se tornaram uma nova linguagem nos espaços virtuais. Farei um breve apanhado histórico do seu surgimento e da sua consolidação (em processo) como uma nova linguagem (PAIVA, 2006) e como o desejo tem se expressado por ela.

***Emojis* e o desejo na linguagem**

Para entender a linguagem em ascensão dos *emojis* é preciso entender que a língua é um modo completamente articulado de representações (KRESS, 2005b) e a linguagem é um sistema adaptativo complexo (PAIVA, 2016), logo elas se moldam as necessidades e

vontades dos sujeitos, das sociedades e dos contextos espaciais e temporais. Diversas características contextuais influenciam nessa modulagem da linguagem, como por exemplo as mídias sociais que têm promovido mudanças rápidas nos sistemas linguísticos através da resignificação de palavras, da introdução de novas palavras, das abreviações e dos acrônimos. Porém, não somente a linguagem escrita e verbal tem sofrido mudanças com a difusão das redes sociais e geossociais. Outras estratégias de comunicação têm surgido e se constituído como novas linguagens, este é o caso dos *emojis*.

Outrora Kress (2005b) já havia discutido sobre o baixo potencial da grafologia em termos de carga semântica e de

² Refiro-me a essas características como possíveis visto que, segundo Miskolci (2012),

tais estilizações de si online podem contrastar com as versões offline desses usuários.

representação. Mas em 2005, o ano de publicação desse seu trabalho sobre multimodalidade, a era digital com os computadores, tabletes e principalmente os smartphones estava só começando, e prestes a fazer surgir os *emojis*. Algo entre um pictograma (uma representação de um conceito por meio de uma figura), um logograma (um símbolo que representa uma palavra) e um ideograma (uma figura/símbolo que representa uma ideia ou um conceito abstrato). Os *emojis* passaram a ser os novos hieróglifos do homem moderno. Eles “são gravuras produzidas com a tecnologia criada por um grupo sem fins lucrativos denominado Consórcio UNICODE” (PAIVA, 2019, p. 382) e que viraram sucesso com a adesão dos sistemas operacionais para *smartphones*. Logo essas gravuras digitais se tornaram uma nova língua franca, utilizadas em diversas espécies de contextos digitais informais e, por vezes, até formais.

Segundo Kress (2005b), “a forma é usada para representar toda a possibilidade semiótica” (p. 182), ele se referia às multimodalidades na comunicação de forma geral. Para o autor, toda interação sempre é multimodal e nunca apenas tipográfica/verbal. Ou seja, diversos fatores compõem a nossa comunicação sejam os gestos, entonações e até os objetos ao redor auxiliam e interferem na mensagem. Os *emojis*, em uma perspectiva digital, conseguem cumprir com (quase) todas essas funções, pois eles não são meras ilustrações (PAIVA, 2016), eles também são textos e formas. Eles têm funções discursivas, que podem ser elas: substituir palavras, expressar emoções, pontuar, e entre outras características multimodais, das quais Kress (2005b) se referia. Assim, colocar um *emoji* de beringela (figura 1) consegue alcançar muito mais possibilidades semióticas do que

simplesmente um enunciado como “tenho um pênis grande”. Com isso, um determinado *emoji* sozinho pode representar todo um texto. Um *emoji* de pêsego pode substituir um “tenho uma bunda grande”. No caso dos apps de encontro, pode enunciar uma performance, uma identidade virtual, nomear um perfil, ou enunciar um comando. Kress (2005b), falando sobre a possibilidade multimodal da comunicação, diz que a simples presença de um objeto, e neste caso podemos aplicar para o uso dessa nova linguagem, é:

para o indivíduo que está socializado em seu uso - uma instrução, um comando, tão potente quanto qualquer comando falado. É também um suporte à subjetividade do indivíduo: um item semiótico em seu devido lugar na vasta estrutura de significado da vida social. [...] O ponto aqui é simplesmente chamar a atenção para o poder do "objeto sem linguagem" para se comunicar; ao seu papel e poder em uma vasta estrutura semiótica e no apoio à subjetividade individual. (p. 187)

Essa subjetividade diante de objetos, e agora dos *emojis*, não é obviamente natural, é uma construção social que é performada e repetida no cotidiano e na presença desta “materialidade”. Da mesma forma que ocorre com a linguagem verbal, os *emojis* também trazem uma rede de significados e de discursos que são determinados cultural e historicamente e, conseqüentemente, os efeitos de seus usos são produzidos (ciber)culturalmente. Os atos de fala performativos outrora defendidos por Austin (1990 [1960]) e os seus efeitos

perfocucionários³, agora ocorrem também através dos *emojis*. A forma, materialidade e os atos de fala repercutem na subjetividade, de tal forma que, para Kress (2005b), até a semiótica do nosso próprio gosto, o que aqui eu compreendo como desejo, é atravessada por esses discursos sejam eles, dentre tantos outros, sociais, culturais e sexuais. Da mesma forma que, para Butler (2006), os atos de fala influenciam nas nossas subjetividades. Já que os nossos desejos interpelam e são interpelados pela/na linguagem, sejam com *emojis* ou não.

Todavia, esses discursos e significados, bem como os desejos e as interpelações, são sempre dependentes de um contexto, ao ponto que, sujeitos que não pertencem a redes como o *Grindr* podem não compreender – bem como não serem interpelados por – os significados dos *emojis* de “berinjela” e de “pêssego”, apresentados no capítulo anterior, e entre outros *emojis* que analisarei no próximo. Pois, reafirmo, os mesmos *emojis* têm significados diferentes em diferentes contextos e diferentes redes, o que deixa explícito a dinamicidade e a diversidade das ciberculturas no campo virtual/digital. A partir destas perspectivas, analisarei na próxima seção os *emojis* mais comuns dentro do app *Grindr*, quais significados essa nova linguagem carrega dentro dessa rede geossocial.

A semiótica do desejo

O app do qual o corpus foi tirado, o *Grindr*, permite que os usuários façam uso de apenas 15 caracteres na autonomeação dos seus perfis. Dado a pequena quantidade de caracteres disponibilizados e a necessidade que os

perfis têm de chamar a atenção de outros usuários para as suas performances – assim conseguindo se torna sujeito de desejo – entende-se porque alguns sujeitos optam por nomearem-se com *emojis*, já que esses, segundo Paiva (2016), têm a capacidade, muitas das vezes, de substituir palavras e termos por completos. A urgência e a necessidade que se fazerem claros em suas performances induzem quem usa o app a tomar escolhas objetivas na construção dos perfis, principalmente na nomeação, para assim tornar as suas performances online dignas de desejo.

Quando suas performances são reconhecidas como ‘dignas de desejo’, eles ascendem à condição de sujeito do desejo de modo que o reconhecimento e a inteligibilidade dos corpos são altamente dependentes da performance da renomeação (no caso uma performance de auto nomeação). (BONFANTE, 2015, p. 62)

Sendo assim, a autonomeação é uma espécie de empreendimento, em que os usuários apostam em características que possam atrair a atenção de outros usuários. Para exemplificar, voltemos aos sujeitos berinjela e pêssego, exposto respectivamente nas figuras 1 e 2 no início do texto. Para atrair a atenção de outros usuários, esses sujeitos optaram por utilizar dois *emojis* que se referem as suas partes íntimo/eróticas (e ao tamanho dessas partes) com a berinjela remetendo ao pênis (grande) do sujeito e o pêssego, a nádega (também grande), são o que chamarei aqui de nomeação por partes íntimas. Pela ausência de *emojis* que representem essas partes do corpo humano, os usuários são obrigados a recorrerem a símbolos que retomem, físico/anatomicamente, a essas partes, o

³ Segundo Austin (1990 [1960]) quando produzimos atos de fala, mais do que enunciar constatações verdadeiras ou falsas, estamos

agindo no mundo e produzindo efeitos na realidade. Esse efeito produzido é o que o autor vai chamar de ato de fala perlocucionário.

que ocorre com o legume e a fruta utilizados, devido aos seus formatos e/ou tamanhos.

A seguir, descreverei mais seis formas de autonegação e de performances recorrentes no app, as quais categorizo

como: nomeação pelo consumo de drogas (i)lícitas; nomeação por tipo físico; nomeação por preferência sexual; nomeação por posses; nomeação por localização; a as performances de exigências. Começando pela nomeação por consumo de drogas (i)lícitas.

Figura 3: Raio e Folha. Figura 4: Cerveja



Fonte: Acervo do pesquisador.

A presença dos *emojis* com símbolos do raio e de uma folha, expostos na figura 3 e 4, na nomeação dos usuários, significa que os sujeitos destas performances online fazem uso de cocaína (raio) e maconha (folha), bem como pode estar convidando outros usuários a fazerem uso juntos em possíveis encontros offline. Não há *emojis* que façam referência a drogas ilícitas nos teclados oficiais dos sistemas operacionais, e que tomam como base o UNICODE⁴. Desta forma, com esses enunciados os usuários recorrem as figuras de linguagem, como: a sinestesia com o raio fazendo a referência a possível sensação do uso de cocaína; e da metonímia com a maconha sendo representada por uma folha que tem o formato parecido. Porém, as

bebidas alcoólicas fazem parte dos teclados de *emojis* oficiais, e são invocadas nas performances dos usuários do *Grindr* também (figura 4), com a mesma intenção das performances da figura 3. Com isso recursos semióticos de desejabilidade são invocados para além do corpo físico, e partem para o convite a uma experiência físico-sensorial, que com o uso dos *emojis* a performance/convite é abreviada para simples desenhos. Assim, apenas um caractere multimodal consegue enunciar um convite e/ou assumir uma prática sem a necessidade de palavras e textos. Outro tipo de representação por metonímia nas performances se dá através do uso dos *emojis* de ursos, como na figura 6.

⁴ Veja mais em: <<https://home.unicode.org/>>
Acesso em: 29/11/2019.

Figura 5: Urso.

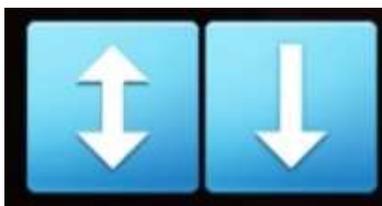


Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Os usuários recorrem ao símbolo de um urso para representar os seus corpos físicos de homens grandes, definidos ou não, e com pelos. Neste caso, os sujeitos fazem referência, não as suas práticas, mas as suas corporeidades, para assim se tornarem reconhecíveis e desejáveis nessas nomeações por tipo físico. Segundo Bonfante (2015), esses reconhecimentos são fundamentais nas

relações virtuais dos apps de encontro e para as relações sexuais/afetivas, pois eles viabilizam os encontros offline, neste tipo de performance a aparência física tem uma grande influência na possibilidade de um encontro ou não. Reconhecimento também é buscado por sujeitos que fazem uma autonegação por preferência sexual, como na figura 6.

Figura 6: Setas.



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Na tentativa de serem endereçados de forma ainda mais prática, alguns usuários tomam como estratégia enunciativa chamar a atenção para as suas preferências nas práticas sexuais entre homens. Aqui então a corporeidade volta ao centro da desejabilidade, mas o uso desse corpo, mais especificamente na cama, é que é evidenciado. Por não haver *emojis* com conotação sexual, e para fazer tal alusão a essas práticas, os usuários fazem uso de setas, como

exposto na figura 6. Para chegar a tal significação os usuários ativam a suas capacidades de promoverem ressignificações linguísticas (KRESS, 2005a) de termos nativos das comunidades LGBTQ+ de língua inglesa. Entretanto, é preciso entender como os termos em inglês se referem as posições sexuais nas relações de homens com homens, eles são: *bottom* significando passivo; *top* significando ativo; e *switch*, versátil. Assim, os

termos em inglês *bottom*, *top* e *switch* se transformam em setas e agora retomam semioticamente ao passivo, com a seta para baixo, ativo, com a seta para cima, e versátil, com a seta para os dois lados.

Para Kress (2005a; 2005b) os interlocutores durante a comunicação (re)fazem a materialidade (as palavras e os objetos) para que estes consigam, ou

se aproximem, de suas necessidades comunicativas. Assim, nós usuários dos apps ressignificamos termos, signos, símbolos e significados para que consigamos de alguma forma alcançar os nossos objetivos linguísticos/comunicacionais, o mesmo ocorre com o uso do *emoji* de mamadeira.

Figura 7: Mamadeira.



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Assim como os usuários que fazem uso de setas praticam a ressignificação de termos do inglês para a linguagem dos *emojis*, se tornando inteligíveis em outras línguas. Uma outra espécie de ressignificação de sentidos é o uso de uma mamadeira para sugerir a prática de sexo oral entre homens. Desta maneira, mais uma vez, algumas performances íntimo-erótica de si (BONFANTE, 2015), utilizam como artifício práticas

sexuais para se constituir como sujeitos de desejo, como feito na figura 7 e também na figura 6. Outra forma de atrair atenção é explicitar na sua (re)nomeação as suas posses materiais como algo atrativo. Tirando da corporeidade e das práticas corporais e sexuais o poder de serem as únicas formas de potencial atrativo e sexual/afetivo, como ocorre na figura 8.

Figura 8: Carro+Casa



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Na figura 8, o usuário se nomeou com três *emojis*, sendo eles um carro, um sinal de adição e uma casa. Toda via, mais do que expor que tal sujeito possui tais propriedades materiais, esta performance enfatiza que este usuário tem um transporte para buscar um outro usuário para um encontro e um local que poderia servir para encontros físicos, respectivamente representados por um

carro e uma casa, com o sinal de adição simbolizando o fato de o sujeito possuir as duas coisas. O *emoji* da casa e do carro substituem expressões do *Grindr* como “tenho transporte” e “tenho local” e assim a viabilidade do encontro através da locomoção com o transporte e/ou de um local para possíveis práticas sexuais são enunciados como possibilidades e potenciais de desejo.

Figura 9: Bandeiras



Fonte: Acervo pessoal

Outra espécie de autonegação de performance no *Grindr* faz referência a nacionalidade e/ou o país de residência do sujeito, é a autonegação por localização. Além de se ser móvel, o app dá à possibilidade de interação com pessoas de outros lugares do mundo, assim, alguns usuários, muito deles turistas, nomeiam-se com o lugar de origem/residência. Essas performances

tornam os lugares geográfico como possibilidades de reconhecimento de desejo utilizando, muita das vezes, as cargas semânticas dos estereótipos que cada nacionalidade carrega, e assim abrindo mais uma vez o leque de possibilidades semióticas de representação da desejabilidade dentro desse app.

Figura 10: Block. Figura 11: Câmera. Figura 12: Dedo para baixo.



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Outras performances, que destoam das performances aqui apresentadas, são as que chamarei de performances de

exigência. Nestas performances, ao invés dos sujeitos falarem de si, eles optam por falar dos outros sujeitos, e

sobre o que constituiria para tais usuários como desejáveis e indesejáveis, as suas exigências, em sua maioria utilizando padrões estéticos e de masculinidade como referência (MISKOLCI, 2014). Os *emojis* como nas figuras 10 e 11, ilustram e substituem enunciados de exigências.

O *block*, geralmente acompanhado por uma lista de fatores, indica que tal usuário não deseja interagir com determinadas performances, sendo o *emoji* do *block* seguido pelas indesejadas performances. Por exemplo, o símbolo do *block* acompanhado do enunciado “afeminado” indicando que tal usuário não se atrai por performances masculinas de feminilidade. Por sua vez, o *emoji* de câmera faz menção a exigência de que outros usuários tenham fotos ou no perfil, ou para envio, antes da interação. A câmera, por sua vez, simboliza a exigência que aquele perfil faz para que outros usuários tenham fotos em seus perfis ou para envio, colocando a aparência física como fator fundamental para um possível reconhecimento do desejo. É muito comum que essas nomeações dos usuários do *Grindr*, principalmente das performances de exigência, sejam acompanhadas por um *emoji* de dedo apontando para baixo, como na figura 12. Neste caso os usuários querem chamar a atenção do leitor, que é outro usuário do app, para a necessidade/urgência de que leiam o que está escrito no perfil antes de tentarem iniciar alguma espécie de interação.

Considerações finais

As práticas de autonegação das performances online com o uso dos *emojis* em apps de encontro trazem à tona as diversas possibilidades dos usos das linguagens nas construções de sentido. Sejam elas novas ou já consagradas linguagens, elas estão sempre sob os efeitos dos contextos espaciais, temporais e situacionais a que

estejam inseridas. Sejam com palavras ou com *emojis* são as demandas culturais, online ou offline, que determinarão como a relação signo e significado será constituída. O que os *emojis* evidenciam ainda mais é que no campo da semiótica nada escapa do livre uso da interpretação e da construção de sentido que os sujeitos aplicam aos signos.

Motivados pela busca de parceiros os usuários do app guiaram suas performances online para um tipo de enunciação que lembram os estilos publicitários de chamar atenção (MISKOLCI, 2012). Assim, alguns usuários, na tentativa de otimizar os seus enunciados, recorrem aos *emojis* que são de mais fácil reconhecimento para aqueles que estão familiarizados com seus significados (KRESS, 2005a). Isso deixa claro que mesmo com um consórcio, como o UNICODE, tentando definir quais são os *emojis* e o que simbolizam, no uso essa relação signo e significado é totalmente dependente do contexto e dos usuários. Beringelas, pêssegos, setas, ursos, raios, mamadeiras e entre outros *emojis* aqui analisados, e que venham a passar a ser utilizados nesses contextos no futuro, reforçam que a relação signo e significado não é dada por convenção, por mais que se tente. Os desejos sexuais/afetivos e as necessidades comunicacionais são os fatores determinantes desta semiótica. Nesse sentido, *emojis* se tornam atalhos linguísticos/discursivos que facilitam e dinamizam as urgentes interações e performances online. A semiótica do desejo expõe também que as estratégias enunciativas no jogo performático da sedução estão muito além da corporeidade dos sujeitos ou na sua aparência. Nessa disputa por atenção, os sujeitos agregam às suas performances as suas práticas e as suas posições, mas também os seus consumos, as suas

posses, as suas exigências e as suas localizações e origens. O corpo ganha aliados performativos, ou até substitutos. Sejam raios, folhas, casas, carros ou bandeiras, os *emojis* vêm nos mostrar que no jogo da sedução operam variáveis situacionais que vão além da atração física.

Por fim, acredito que este seja um campo aberto e possível para estudos nas áreas das linguísticas, sejam elas aplicadas, *queers* ou as duas juntas. A linguagem dos *emojis* segue se consolidado no mundo virtual, quer a academia se preocupe com isso ou não. Ela segue sendo utilizada como estratégia enunciativa e performática por usuários de todos os tipos de redes sociais e geossociais. Trazendo para um novo estilo linguístico possibilidades de estudo dos atos de fala (AUSTIN, 1990 [1962]) e performance (BORBA, 2014, BUTLER, 2006), para além dos estudos semióticos.

Referências

ANDERSON, Leon. Analytic Autoethnography. In: *Journal of Contemporary Ethnography* v. 35, n. 4. 2006 373-395.

AUSTIN, J. L. **Quando dizer é fazer. Palavras e ação.** Trad. de MARCONDES, D. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990 [1962].

BORBA, Rodrigo. **A linguagem importa? Sobre performance, performatividade e peregrinações conceituais.** In: cadernos pagu (43), julho-dezembro de 2014:441-474.

BORBA, Rodrigo. **LINGUÍSTICA QUEER: UMA PERSPECTIVA PÓS-IDENTITÁRIA PARA OS ESTUDOS DA LINGUAGEM.** In: Revista Entrelinhas – Vol. 9, n. 1. 2015: 91-107.

BONFANTE, Gleiton Matheus. **Erótica dos signos nos aplicativos de pegação: processos multissemióticos em performances íntimo-espetaculares de si.** Rio de Janeiro: Multifoco, 2016.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero. Feminismo e subversão da identidade.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

ELLIS, C.; BOCHNER, A. P. Autoethnography, personal narrative, reflexivity: research as subject. In: NORMAN, D.; LINCOLN, Y. **Handbook of qualitative research.** Thousand Oaks, CA: SAGE, 2000.

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade I: a vontade de saber.** Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.

KRESS, Gunther. Design and transformation: new theories of meaning. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **MULTILITERACIES: Literacy learning and the design of social futures.** Routledge, 2005a: 149-158.

_____, Gunther. Multimodality. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **MULTILITERACIES: Literacy learning and the design of social futures.** Routledge, 2005b: 179-200.

MISKOLCI, Richard. 2012. **A gramática do armário: notas sobre segredos e mentiras em relações homoeróticas masculinas mediadas digitalmente.** XXX International Congress of LASA, San Francisco. LASA 2012 Congress Paper.

_____. San Francisco e a nova economia do desejo. **Lua Nova.** São Paulo, n. 91, p. 269-295, Apr. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_artext&pid=S0102-64452014000100010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 jul. 2020.

MOITA LOPES, Luis Paulo. **Pesquisa interpretativista em Linguística Aplicada: a linguagem como condição e solução.** DELTA 10/2: 329- 338. 1994.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. **Identidades Fragmentadas: a construção discursiva de raça, gênero e sexualidade em sala de aula.** Campinas: Mercado das Letras, 2002.

PAIVA, Vera Lucia Menezes. **A LINGUAGEM DOS EMOJIS.** In: Trab. Ling. Aplic., Campinas, n(55.2): 379-399, mai./ago. 2016.

Recebido em 2021-01-22

Publicado em 2022-01-01