
Tinder e Happn: Que tipos de relacionamentos são favorecidos por essas duas interfaces de aplicativos?¹

Rawanderson França²

Rodrigo Miranda Barbosa³

Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Caruaru – PE

Resumo

Em virtude da constante evolução das tecnologias da comunicação nos últimos anos, o ato de relacionar online se tornou uma tendência para os novos casais do século XXI. Nesse sentido, o artigo propõe analisar como as interfaces favorecem certos tipos de relacionamentos por aplicativos. Por meio de levantamento de questões e análise qualitativa de interfaces, foram articuladas com ideias de autores como Bauman, Winner, Dieter, Galloway, Andersen e Pold. O estudo comparativo entre o Tinder e o Happn concluiu que o primeiro priorizou o uso de imagem, reiterando o fator estético como prioridade e o segundo incentivou o uso da localização como elemento mais importante para estabelecer novos relacionamentos.

Palavras-chave: relacionamentos; aplicativos; interfaces; Tinder; Happn.

Nos tempos contemporâneos, a perspectiva de se relacionar com uma mesma pessoa por toda vida é considerado um ato anacrônico à própria lógica do relacionamento, uma vez que a superficialidade é um dos traços marcantes das novas relações entre os indivíduos e a antiga ideia de “felizes para sempre” é atrelada aos casais do século XIX. O sociólogo polonês, Zygmunt Bauman, desenvolveu o conceito de “amor líquido” para referenciar a falta de comprometimento de laços efêmeros entre parceiros românticos em uma época marcada pelo protagonismo da Geração Z⁴ e, concomitantemente, com a evolução da tecnologia de comunicação. (Bauman, 2021; Turkle, 2011).

A *Operation Match* foi a ideia pioneira, ainda na década de 1960, de uma tecnologia que pudesse servir para combinar encontro entre pessoas que atendessem aos seus desejos e necessidades, cujo público-alvo era os estudantes universitários da Universidade Harvard, nos Estados Unidos. O projeto foi baseado em um questionário

¹ Trabalho apresentado na IIJ05 – Comunicação, Cultura Digital e Tecnologias, da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Projeto também vinculado à pesquisa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) por meio da Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação (Propesqi) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) do Centro Acadêmico do Agreste (CAA) em Caruaru;

² Bolsista do PIBIC e estudante do curso de Comunicação Social da UFPE-CAA, e-mail: rawanderson.franca@ufpe.br.

³ Orientador da pesquisa e professor do curso de Comunicação Social da UFPE-CAA, e-mail: rodrigo.mbarbosa@ufpe.br.

⁴ São pessoas que nasceram dos anos de 1995 a 2010, cuja principal característica é a facilidade em usar a tecnologia.

de 75 pontos, dentre diversos temas destacados, como hobbies, educação, aparência, raça e atitudes relacionadas ao sexo. Esse sistema visava reunir pessoas com maior chance de relacionamento ao demonstrarem compatibilidade segundo os parâmetros, é importante destacar que o intuito ainda era unir casais de forma presencial, a diferença, nesse caso, é o fato de que as pessoas não dependiam do acaso para se relacionarem, havia até então uma atitude mais ativa na junção de relacionamentos. A ideia de se relacionar virtualmente com alguém se tornou mais aceita com o aprimoramento tecnológico, as pessoas não estavam mais restritas aos encontros tradicionais de forma presencial que predominaram até o século anterior, os sites de relacionamento permitiram o contato por meio de telas. Na década de 1995, o *Match.com* é um dos sites de destaque da época para encontrar pessoas. Por volta dos anos 2000, surgiram os primeiros aplicativos para *smartphones* como o *Grindr*, *Ashley Madison* e *PrimeSingle.net* e por volta de 2009, o *Match Group* constituiu um aglomerado de serviços que viriam a ser base de aplicativos hoje utilizados mundialmente, como o *Tinder* e o *Hinge*. (Quinn, 2024).

A criação do *Happn* em 2014 também se tornou anos mais tarde uma das referências do mercado, com mais de 155 milhões de usuários, o aplicativo tem uma proposta diferente dos demais concorrentes, cuja prioridade é o sistema de geolocalização. (Happn, 2025). Diante de várias possibilidades no mercado de aplicativos de relacionamento, o PoderData, em 2023, realizou um levantamento de 2.500 entrevistas e apontou que 22% dos brasileiros usam ou usaram algum aplicativo de relacionamento. Outro fator importante é que 37% dos entrevistados preferiram não responder, segundo o mesmo instituto de pesquisa, tais entrevistados pareciam receosos em falar sobre o tema, demonstrando uma possível insatisfação diante da própria experiência; e 40% nunca usaram. (Karter, 2023).

Nesse sentido, ao se referir aos aplicativos de relacionamento, deve-se não somente se atentar a sua aplicabilidade, mas também na sua própria estrutura. O professor de Ciência Política, Langdon Winner, criou o conceito de “tecnologias inerentemente políticas” para explicar que tais tecnologias, antes mesmo do uso propriamente dito, estariam carregadas de particularidades políticas. Nas palavras do autor, os artefatos são “sistemas feitos pelo homem que parecem exigir ou ser

fortemente compatíveis com tipos particulares de relações políticas”. (Winner, 1986, p. 22, tradução nossa)⁵.

A compreensão sobre as propriedades políticas de objetos de tecnologias como os aplicativos de relacionamento, perpassa o espaço entendido como interface que gerencia o funcionamento do serviço. O pesquisador Michael Dieter argumenta

[As] interfaces são completamente compostas por meio de um conjunto de relações sociotécnicas, pontos de contato explicitamente considerados nos processos de design: como tecnologias padronizadas, elas idealmente formam arranjos replicáveis e, portanto, escaláveis para gerenciar a comunicação. (Dieter, 2015, p. 166, em tradução nossa)⁶.

De forma prática, uma ferramenta tecnológica como o computador pode assumir diferentes formas e proporcionar diversas experiências, uma vez que os usuários interajam com a máquina. Tal princípio parte do entendimento da interface como um espaço de comunicação, como exemplo o Windows da empresa Microsoft. É um tipo de interface gráfica que se comunica com o usuário por meio de teclado, mouse e/ou tela (*touchscreen*), em outras palavras, a resposta é gerada pelo próprio monitor do computador (Baranauskas; Oliveira, s/d.)

Diante disso, as interfaces não são artefatos neutros, haja vista que a depender de como foram articuladas podem favorecer um certo tipo de comportamento e/ou grupo. Como exemplo, no senso comum, o Tinder é apontado como um “cardápio”, na medida em que promove relacionamentos líquidos sem profundidade afetiva, reforçando a noção baumaniana de amor líquido.(Azenha, 2022). Esse tipo de uso estaria sendo favorecido pela própria interface? Nas palavras do Alexander Galloway, “[...] as interfaces são elas próprias os efeitos de outras coisas e, portanto, contam a história das forças maiores que as engendram”. (Galloway, 2012, p.7, tradução nossa)⁷. Nossa pergunta é: que tipos de relacionamentos são favorecidos pela interface de aplicativos como o Tinder e o Happn?

⁵ “man-made systems that appear to require or to be strongly compatible with particular kinds of political relationship”. (Winner, 1986, p. 22).

⁶ “Interfaces are thoroughly composed through an assemblage of socio-technical relations, points of contact explicitly taken into consideration through design processes: as standardized technologies, they ideally form replicable and, therefore, scalable arrangements for managing communication”. (Dieter, 2015, p. 166).

⁷ “[...] interfaces are themselves the effects of other things, and thus tell the story of the larger forces that engender them”. (Galloway, 2012, p. 7).

Tecnologias não neutras

Em um primeiro momento, é importante esclarecer a noção de Winner (1986) sobre a definição de artefatos “políticos” e “tecnológicos”:

Pelo termo “política” eu quero significar arranjos de poder e autoridade nas associações humanas assim como as atividades que ocorrem dentro desses arranjos. Para meus objetivos aqui, o termo “tecnologia” significará todos os artifícios práticos modernos, mas para evitar confusões eu prefiro falar de “tecnologias” no plural, peças ou sistemas de hardware, maiores ou menores, de um tipo específico.” (Winner, 1986, p. 22, tradução nossa)⁸.

A partir disso, Winner propõe duas camadas para a discussão: a intencionalidade e a não intencionalidade de um objeto de tecnologia. A primeira diz respeito à elaboração lógica de um artefato cujo uso é direcionado para uma respectiva função, por exemplo um martelo usado para bater pregos. Por outro lado, a segunda categoria descreve um uso não calculado, isso implica afirmar que os homens não detém domínio pleno sobre um artefato, logo ele também não pode ser considerado neutro, pois causa outra sequência de eventos não planejados. (Winner, 1986). Em suma, nas palavras do autor:

Se a nossa linguagem moral e política para avaliar tecnologias incluir apenas categorias relativas a ferramentas e usos, se ela não incluir atenção ao significado dos projetos e arranjos de nossos artefatos, então ficaremos cegos a muito do que é intelectualmente e praticamente crucial. (Winner, 1986, p. 25, tradução nossa)⁹

Em outras palavras, além do autor destacar que as tecnologias não são neutras, seja pela categorização de intencionalidade ou não intencionalidade, ele também esclarece que a sua análise não pode se restringir à questão de uso prático, é mais importante, segundo Winner (1986), compreender como são organizados os arranjos de tais artefatos políticos e tecnológicos e sua compatibilidade na sociedade. Para Winner, certas tecnologias podem ser mais adaptadas a um determinado sistema social já em

⁸ “By the term ‘politics’ I mean arrangements of power and authority in human associations as well as the activities that take place within those arrangements. For my purposes here, the term ‘technology’ is understood to mean all of modern practical artifice, but to avoid confusion I prefer to speak of ‘technologies’ plural, smaller or larger pieces or systems of hardware of a specific kind”. (Winner, 1986, p. 22).

⁹ “If our moral and political language for evaluating technology includes only categories having to do with tools and uses, if it does not include attention to the meaning of the designs and arrangements of our artifacts, then we will be blinded to much that is intellectually and practically crucial” (Winner, 1986, p.25).

vigor, enquanto outras ferramentas tendem a exigir uma adaptação da sociedade para aquela tecnologia (Winner, 1986).

Interfaces como artefatos políticos

Para Andersen e Pold (2011), as interfaces são definidas como designs que transmitem e traduzem signos e sinais, além disso, elas são intrinsecamente ligadas ao cerne do artefato tecnológico. Nas palavras dos autores: “[...] as interfaces podem incorporar escolhas, condutas, linguagens e, em última análise, valores, visões de mundo e estética em infraestrutura técnicas”. (Andersen; Pold, 2011, p. 9, tradução nossa)¹⁰. De tal maneira, é relevante considerar a hipótese de que as interfaces são capazes de propor determinados relacionamentos em detrimento de outros, haja vista como são apresentadas as propostas aos usuários de cada aplicativo de relacionamento, em particular.

Metodologia e aplicação

O presente trabalho foi desenvolvido pela análise de interface em relação à experiência do usuário nos aplicativos do Tinder e do Happn. Para isso, foi realizado um levantamento de questões como modelo de base para se analisar o Tinder e o Happn. A pesquisa também se caracterizou como qualitativa, uma vez que ela propôs aprofundar aspectos específicos do design de interface de um recorte comparativo entre dois aplicativos de relacionamento com o auxílio de um levantamento de questões (Richardson, 2015).

1. Como o perfil e o feed são organizados? Há alguma prioridade?
2. A diferença do tamanho de alguns botões induz algum comportamento?
3. Usuários que pagam têm prioridade em relação ao uso?
4. Como funciona o sistema de localização?

Para o teste, ambos os aplicativos foram instalados em 1 de Maio e analisados até o dia 1 de Junho. Os perfis no Tinder e Happn foram criados do zero com dados próprios do autor da pesquisa. As imagens estarão em idioma inglês apenas por preferência de uso do autor. As etapas foram planejadas em 4 semanas: a) elaborar um perfil e usar ativamente o perfil na semana 1, b) não usar os aplicativos na semana 2, c) na semana 3 e 4, elencar e analisar os principais insights de interface a partir das perguntas.

¹⁰“Interfaces can embed choices, conduct, languages, and ultimately values, worldviews and aesthetics into technical infrastructures” (Anderson; Pold, 2011, p. 9).

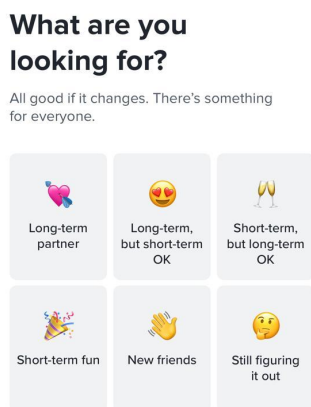
Principais resultados

Perfil e *feed* – como o perfil e o *feed* são organizados? Há alguma prioridade?

Ao realizar os primeiros passos de registro nos aplicativos, o usuário pode configurar o seu perfil preenchendo as opções disponíveis a cada pergunta que é lançada pelos aplicativos que incluem questões como *hobbies*, lugares de interesses, gosto musical, comidas e bebidas preferidas, e também pode selecionar até 9 fotos para compor o perfil. Em especial no Tinder, as fotos são distribuídas para serem roladas lateralmente e são os principais destaques do perfil, tanto pela quantidade, quanto pelo tamanho que ocupa quase todo o espaço da tela. Por outro lado, as fotos do Happn são visualizadas de rolando para cima e são separadas por alguma descrição de perfil.

Há uma pergunta em específico do Tinder que pretendo destacar: “o que você está procurando?”. Segue a ordem de opções: a) parceiro de longo prazo; b) a longo prazo, mas a curto prazo ok; c) a curto prazo, mas a longo prazo, ok; d) diversão de curto prazo; e) novos amigos e f) ainda estou descobrindo¹¹. É válido destacar que o usuário pode a qualquer momento trocar a opção (Imagem 1). O Happn também segue a mesma lógica de configuração e preferência de perfil.

Imagem 1 – Pergunta do Tinder sobre o tipo de relacionamento que o usuário busca, 2025.



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, 2025.

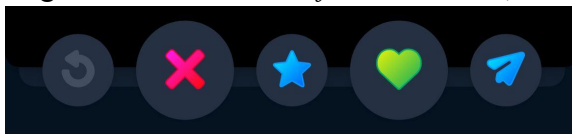
Na tela inicial, em um primeiro momento, o Tinder (Imagem 2) e o Happn (Imagem 3) têm feeds organizados de maneira semelhante: abaixo da foto de alguma pessoa, tem botões que indicam alguma reação, seja pelo *like* (símbolo de coração),

¹¹ A ordem de tradução começou da esquerda para à direita e de cima para baixo.

deslike (símbolo de X), e também o *superlike* (símbolo de estrela). Em relação ao Tinder, na versão gratuita, é possível enviar um *superlike* por dia, por outro lado, no pacote pago, tem a possibilidade de cinco. Além disso, há outra diferença pontual: consiste no tamanho dos ícones, a Imagem 2 apresenta tamanhos maiores em relação à Imagem 3. O Happn possibilita o uso do *boost* (símbolo de relâmpago), uma ferramenta para expandir o perfil para outras pessoas, em outras palavras, significa apontar que o aplicativo impulsiona a distribuição do perfil para outras pessoas (Imagem 3). O Tinder usa essa ferramenta em outro local do *feed*, não junto às reações de perfil.

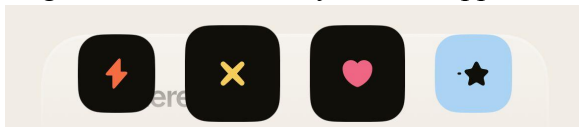
Dessa forma, é evidente que há uma prioridade de perfil haja vista que os dois aplicativos tenderão a reunir pessoas com filtros de características em comum, no entanto, não anula a possibilidade de apresentação de pessoas com tipos de busca de relacionamentos diferentes (Imagem 1). Além disso, é importante reiterar que o *feed* somente é alterado após qualquer reação, em outras palavras, o usuário é obrigado a declarar um veredito sobre o perfil que está diante.

Imagem 2 – Interface do *feed* do Tinder, 2025.



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, 2025.

Imagem 3 – Interface do *feed* do Happn, 2025.



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, 2025.

Tamanho de botões – a diferença do tamanho de alguns botões induz algum comportamento?

A diferença de tamanho de botões é percebida e evidenciada nos comandos de *like* e *deslike*, visto que são as ações mais comuns realizadas pelos usuários, então há uma tendência de destaque em relação aos demais comandos de comportamento (Imagem 2 e Imagem 3). Essa medida pode ser justificada na tentativa de evitar erros de usos e/ou interpretações equivocadas, como exemplo, o botão de *superlike* do Happn é menor e de cor diferente, uma vez que o comando é limitado e pode carregar outros significados e atribuições de exclusividade e usos (Imagem 3).

Assinante versus usuário gratuito – usuários que pagam têm prioridade em relação ao uso?

De forma geral, usar ambos os aplicativos sem pagar por mais funcionalidades não compromete a experiência de encontro com outras pessoas. Embora que, as empresas constantemente tentam influenciar o usuário que ao pagar ele irá obter uma ferramenta que o beneficie, que é indispensável para seus objetivos no aplicativo. Para tal, o Tinder oferece três planos que permite que o usuário pago tenha vantagens em relação ao uso gratuito, de modo que é possível curtir de forma ilimitada, enviar mensagens antes do *match* e outros recursos. O Happn oferta dois planos que também dispõe de novas ferramentas a quem paga, por exemplo a possibilidade de acessar a lista de likes que recebeu e impulsionar o perfil com o *boost* (Imagem 3). Dessa forma, os aplicativos tendem a priorizar o uso de pessoas que investem capital nos seus serviços.

Localização – como funciona o sistema de localização?

O sistema de geolocalização para o Tinder funciona de maneira geral para delimitar um espaço máximo de quilômetros de distância até possíveis candidatos(as). O aplicativo apenas irá fornecer perfis que estejam previamente na localização configurada anteriormente. Por outro lado, o Happn é inteiramente organizado pela localização, uma vez que ele mapeia as pessoas que estão compartilhando o mesmo ambiente, mesmo que talvez o usuário não esteja com o aplicativo aberto em funcionamento ou que tenha passado pelo mesmo local. No teste foi percebido que pessoas de diferentes cidades eram apresentadas conforme visitei outros locais, mesmo que inicialmente foi pré-estabelecido um local de morada. Outra informação é que conforme o desinteresse se prolongue, o aplicativo sugere que altere os filtros de buscas para apresentar novos perfis. Dessa forma, enquanto o Tinder gerencia seu funcionamento por uma localização mais fixa, o Happn é mais flexível e se molda conforme apresenta novas pessoas que frequentaram um mesmo local.

Considerações finais

As novas relações estabelecidas no século XXI foram caracterizadas pelo sociólogo Bauman pela carência de aprofundamento afetivo entre os indivíduos. Com o aprimoramento de tecnologias de comunicação, o contato mediado por telas se tornou uma tendência de encontro para os novos relacionamentos. O professor Winner destacou a importância das propriedades políticas que cada tecnologia possui que

precede o próprio uso e de certa forma aponta para um lado de não neutralidade da tecnologia. Ao nos referirmos aos aplicativos de relacionamento como exemplos, as propriedades políticas são as interfaces que foram configuradas para estabelecer uma comunicação com usuários durante os seus posteriores usos. As interfaces foram consideradas por Andersen e Pold como capazes de incorporar certos significados e valores anteriores à sua aplicação, reforçando a teoria de Winner.

De tal maneira, os aplicativos de relacionamento proporcionaram uma intenção mais ativa no que diz respeito ao encontro entre pessoas, com o filtro de características em comum e a busca mais assertiva de tipos de relacionamentos específicos. O funcionamento dos aplicativos foi desenvolvido na construção de um perfil com foto e com informações selecionadas, como gosto musical, altura e atividades preferidas. Além disso, foi centrado na avaliação positiva (*like*) ou negativa (*deslike*) com critérios que não ultrapassaram de uma análise superficial de *feed*, tanto na questão estética quanto em pontos em comum de descrição de perfil. Em termos gerais, o Tinder e o Happn privilegiaram usuários que pagam para usar o aplicativo e esse fator condiciona para a subversão de regras e limitações, possibilitando a quem paga um certo controle sobre o relacionamento.

O Tinder tendeu a favorecer relacionamentos que priorizaram o uso da imagem como elemento mais importante, visto que a disposição das imagens e seus tamanhos corresponderam à quase total ocupação da tela, em outras palavras, significou apontar que é o fator que mais capturou a atenção à primeira vista no teste. Outras informações de descrição de perfil foram minimizadas em segundo plano, com fonte minúscula. Esses elementos despertaram *insights* se o aplicativo poderia estar incentivando relações rasas e sem conexões ao priorizar a estética da imagem, visto que o Tinder é conhecido no senso comum pela ideia de “cardápio”. A proposta do Happn é contrária, pois embora ele também apresentou o fator imagem, a distribuição e proporção de tamanho foram diferentes do Tinder, pois a prioridade do Happn foi o aspecto da localização, realizando cruzamentos de dados de locais já frequentados pelas pessoas. Essa medida limitou a quantidade de perfis no feed, pois o favorecimento depende da intenção ativa do usuário em visitar outros lugares. Esse é um fator de prioridade que rememora os encontros do século anterior, sobretudo, na valorização do contato presencial. Embora não assegure um relacionamento duradouro, o sistema de geolocalização reforça a

importância da interface na interação com usuários e também que ela está carregada com propriedades políticas em sua configuração.

Referências

- ANDERSEN, C. U.; POLD, S. B. **Interface Criticism: Aesthetics Beyond Buttons**. Aarhus: Aarhus University Press, 2011.
- AZENHA, M. Uma década de Tinder: de que forma os aplicativos mudaram as nossas relações amorosas?. **Globo**. 29 de nov. de 2022. Disponível em: <<https://revistamarieclaire.globo.com/comportamento/noticia/2022/11/uma-decada-de-tinder-de-que-forma-os-aplicativos-mudaram-as-nossas-relacoes-amorosas.ghtml>>. Acesso em: 3 de maio de 2025.
- BAILEY, B. Tinder Estatísticas 2025: Tudo o que você precisa saber sobre o aplicativo de namoro!. **Roast Dating**. 1 de jan. de 2025. Disponível em: <<https://roast.dating/pt/blog/estatisticas-tinder#impacto-em-numeros-um-panorama-abrangente>>. Acesso em: 3 de maio de 2025.
- BARANAUSKAS, M. C. C.; OLIVEIRA, O. L. **Interface entendida como um espaço de comunicação**, s/d. Disponível em: <<https://unicamp.br/~ihc99/Ihc99/AtasIHC99/art7.pdf>>. Acesso em: 20 de jun. 2025.
- BAUMAN, Z. **Amor líquido: Sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2ª edição, 2021.
- DIETER, M. **Dark patterns: interface design, augmentation and crisis**. In: Berry, D.M. and Dieter, Michael, (eds.) *Postdigital Aesthetics*. London, UK: Palgrave Macmillan, pp. 163-178, 2015.
- GALLOWAY, A. R. **The Interface Effects**. Cambridge: Polity, 2012.
- HAPPN. Como podemos ajudar?. 5 de fev. Disponível em: <<https://support.happn.fr/hc/pt-br/articles/24787517039133-Usuários-ativos-mensais-do-Happn>>. Acesso em: 3 de maio de 2025.
- KARTER, J. PoderData: 22% usam ou já usaram aplicativos de paquera. **PoderData**. 7 de maio de 2023. Disponível em: <<https://www.poder360.com.br/poderdata/poderdata-22-usam-ou-ja-usaram-aplicativos-de-paquera/#:~:text=Aplicativos%20como%20o%20Tinder%20são,de%20renda%20alta%2C%20mostra%20pesquisa&text=Apesar%20de%20o%20Brasil%20ser,de%20relacionamento%2C%20com%20o%20Tinder>>. Acesso em: 3 de maio de 2025.
- RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**/ Roberto Jarry Richardson; colaboradores José de Souza Peres ... (et al.). - 3. ed. - 16. reimpr. - São Paulo: Atlas, 2015.
- TURKLE, S. **Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.
- QUINN, T. Conheça o primeiro serviço de paquera por computador dos EUA, lançado em 1965. **CNN Brasil**. 2 de out. de 2024. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/conheca-o-primeiro-servico-de-paquera-por-computador-dos-eua-lancado-em-1965/>>. Acesso em: 3 de maio de 2025.
- WINNER, L. "Do Artifacts have Politics?" in _____. **"The Whale and the Reactor – A Search for Limits in an Age of High Technology"**. Chicago: The University of Chicago Press, 1986. p. 19-39.