

Aplicativos diferentes ensinam tipos distintos de relacionamento? Um estudo comparativo entre o Tinder e o Happn¹

Rawanderson França²

Rodrigo Miranda Barbosa³

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

RESUMO

No século XXI, em que a tecnologia de comunicação está em constante evolução, o artigo propõe a analisar como a interface de aplicativos de relacionamento favorece certos tipos de relacionamentos. A partir de levantamento de questões, foram analisadas as interfaces do Tinder e do Happn, a fim de realizar um estudo comparativo entre eles. Dessa forma, concluiu-se que as interfaces contribuem para o favorecimento de relacionamentos superficiais e com propostas diferentes: o Tinder focado em promover o máximo de *matches* possíveis e o Happn destacando encontros de pessoas que frequentam lugares em comum, estimulando o contato presencial pela geolocalização.

PALAVRAS-CHAVE: relacionamentos; aplicativos; interfaces; Tinder; Happn.

INTRODUÇÃO

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 as novas relações são pautadas na superficialidade entre os indivíduos e a antiga ideia de “felizes para sempre” é atrelada aos casais do século XIX. O sociólogo polonês, Zygmunt Bauman, desenvolve 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).

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho de Teorias e Tecnologias da Comunicação, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025. Projeto também vinculado à pesquisa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) por meio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) 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.

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 de 75 pontos, dentre diversos temas destacados, como hobbies, educação, aparência, raça e atitudes relacionadas ao sexo. Esse sistema visava juntar pessoas com maior chance de relacionamento ao demonstrarem compatibilidade entre si, 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 eram mais restritas aos encontros tradicionais de forma presencial que predominaram até o século anterior, os aplicativos de relacionamento permitiram o contato por meio de telas. A partir dos anos 2000, surgiram os aplicativos 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, constituindo mais de 155 milhões de usuários. (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, discorre sobre o termo “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, em tradução nossa)⁵.

Para compreender sobre as propriedades políticas de objetos de tecnologias como os aplicativos de relacionamento, é preciso ter noção sobre a dimensão que aborda a questão de interfaces. O pesquisador Michael Dieter argumenta que 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. (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). Nas palavras do pesquisador de computador, 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, em tradução nossa)⁷. Dessa maneira, que tipos de relacionamentos são favorecidos pela interface de aplicativos como o Tinder e o Happn?

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

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” no plural, peças ou sistemas de hardware, maiores ou menores, de um tipo específico.” (Winner, 1986, p. 22, em tradução nossa)⁸.

Diante disso, o autor argumenta que seu trabalho não é resolver problemas relacionados à conceituação, mas sim indicar dimensões e significâncias gerais dos artefatos políticos e tecnológicos. 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 a TV para “vender” a campanha política de um candidato. 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, em 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. (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

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).

mundo e estética em infraestrutura técnicas”. (Andersen; Pold, 2011, p. 9, em 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 pelo recurso metodológico da 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. Usuários que pagam têm prioridade em relação ao uso?
2. A diferença do tamanho de alguns botões induz algum comportamento?
3. Existe limites em certas funcionalidades? O que elas fazem?
4. Como o feed é organizado? Há alguma prioridade de perfil?
5. O que o aplicativo geralmente notifica?
6. O sistema de geolocalização interfere em que?
7. Como se dá a organização do sistema de bate-papo após o match?

PRINCIPAIS RESULTADOS

Por meio das análises, percebe-se que o Tinder e o Happn são espaços constituídos, em parte, por relações superficiais, visto que, embora haja a possibilidade de filtrar as pessoas que buscam o mesmo tipo de relacionamento, os aplicativos se organizam primariamente a partir da avaliação positiva (*like*) ou negativa (*deslike*) de um outro usuário em seus feeds iniciais, os critérios para tal são apenas estéticos, haja

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

vista que a possibilidade do bate-papo somente ocorre após a combinação positiva entre dois usuários, o *match*. De modo geral, as funcionalidades são limitadas para os usuários não pagantes e com frequência os serviços rememora-os para assinar o plano pago, seja por notificações e/ou *pop-us*, no qual dispõe de todos os recursos.

Além disso, uma vez que o usuário rejeita continuamente os perfis em seu feed, demonstrando desinteresse, o Tinder busca estimulá-lo ao enviar notificações sobre pessoas que já o curtiram, por outro lado, o Happn sugere uma mudança no filtro de busca, visto que o banco de dados é menor. Essa diferença se dá pelo fato de que o Happn prioriza o relacionamento entre pessoas que frequentam lugares em comum, em outras palavras, o recurso prioritário é o sistema de geolocalização e a depender de como foi configurado, o alcance é menor em relação ao concorrente. De maneira contrária, a prioridade do Tinder busca proporcionar o máximo de encontros possíveis entre as pessoas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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, no entanto, as relações estabelecidas carecem de aprofundamento afetivo. Nesse sentido, o Tinder propõe um tipo de relacionamento baseado na quantidade máxima possível de *matches*, apostando na “tentativa e erro” de cada experiência em particular, em outras palavras, o usuário sempre terá a possibilidade de fazer outro *match*, independentemente da frustração do encontro anterior. Por outro lado, o Happn dispõe de uma abordagem de geolocalização, com menos possibilidades em sua base de dados, mas com a indicativa de que realizar um cruzamento de dados de lugares que as pessoas costumam frequentar seja aspecto mais importante em detrimento à quantidade avulsa. 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.

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-nmeros-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>>.
- 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.