

# Virtualidade e relações amorosas em *Hang the DJ*

DOI: 10.5935/1984-9044.20220015

**Bruna Coutinho Silva<sup>1</sup>**

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo analisar os modos de interação afetiva desenvolvidos a partir do uso de aplicativos de relacionamento retratados pela ficção científica. Escolhemos o episódio *Hang the DJ* da série antológica britânica *Black Mirror*, no qual é retratado um aplicativo de relacionamentos, a partir dos quais os personagens interagem. A análise do episódio foi inspirada nas propostas de análise qualitativa de material audiovisual e Análise Fílmico-Compreensiva da Narrativa Seriada (AFCNS). Consideramos que embora a geração dos nativos digitais venha marcada pela fugacidade dos relacionamentos interpessoais, ainda há uma forte busca por parcerias duráveis. Os modos de comunicação e interação modificaram muito as expressões afetivas, no entanto, isso não as torna menos reais ou intensas. Concluímos que a narrativa seriada contribui muito para ampliarmos as perspectivas teóricas acerca das conexões entre virtualidade e relacionamentos afetivos e amorosos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Relações amorosas. Virtualidade. Afetividade. Aplicativos. *Black Mirror*.

## Virtuality and love relationships in *Hang the DJ*

**Abstract:** This article aims to analyze the modes of affective interaction developed from the use of relationship apps portrayed by science fiction. We chose the episode *Hang the DJ* from the British anthological series *Black Mirror*, in which a relationship app is portrayed, from which the characters interact. The episode analysis was inspired by the proposals for qualitative analysis of audiovisual material and Film-Comprehensive Analysis of the Serial Narrative (AFCNS). We believe that although the generation of digital natives is marked by the lack of interpersonal relationships, there is still a strong search for durable partnerships. The modes of communication and interaction have greatly changed affective expressions, however, this does not make them less real or intense. We conclude that the serial narrative contributes a lot to expand the theoretical perspectives about the connections between virtuality and affective and loving relationships.

---

<sup>1</sup> PUC Minas

**KEY WORDS:** Love relationships. Virtuality. Affectivity. Applications. Black Mirror.

## Introdução

**E** Em razão dos relacionamentos amorosos serem compostos por prazeres e amargores, as pessoas se veem angustiadas e mesmo perdidas frente a assumir um compromisso. O melhor seria assumi-lo evitando seus horrores e expurgando seus fantasmas. Uma forma de dirimir tal sofrimento, como coloca Bauman (2004) é entrar na “onda” dos aconselhamentos sobre relacionamentos, propostos por especialistas, por revistas, por sites e blogs. Com isso, as pessoas se sentem menos solitárias e mais confortáveis por haver “outras como ela”.

O curioso é que, como aponta Bauman (2004), os aconselhamentos

amorosos apresentam a tendência para enfatizar o fardo do compromisso a longo prazo, apontando os benefícios dos encontros fugazes, rápidos o suficiente para não permitir o desenvolvimento de aspectos indesejáveis. Daí que a metáfora das redes, em termos de conexões entre as pessoas, se faz presente também quando se pensa nas parcerias afetivas.

Ao contrário dos relacionamentos antiquados (para não falar daqueles com “compromisso” muito menos dos compromissos de longo prazo), elas parecem feitas sob medida para o líquido cenário da vida moderna, em que se espera e se deseja que as “possibilidades românticas” (e não apenas românticas) surjam e desapareçam numa

velocidade crescente e em volume cada vez maior, aniquilando-se mutuamente e tentando impor aos gritos a promessa de "ser a mais satisfatória e a mais completa" (Bauman, 2004, p. 8).

Nesse sentido, as chamadas relações virtuais parecem ser bem mais convenientes e adequadas aos desejos dos homens e mulheres que buscam alguma forma de parceria, com prazer e afetividade, mas sem compromisso, temores, dúvidas, inseguranças, comuns aos relacionamentos a longo prazo. Afinal, as pessoas mudam, conhecem outras... corre-se o risco de "perder" alguém, e não queremos perder nada. É mais fácil desconectar do que manter uma conexão estável, que oscila, vacila, cai, entre outras instabilidades.

A busca por relacionamentos virtuais diz de uma geração que podemos chamar de nativos digitais, que se expõe mais nos meios digitais, embora esteja mais ciente dos

perigos a que incorrem; se mostram autênticos e autoconfiantes; pautam suas ações pela imediatez: a espera é frustrante; as relações sociais e a autorrealização são aspectos de grande prioridade em suas vidas; apresentam necessidade intensa de uso das tecnologias em sua vida cotidiana. É importante destacar, como afirmam García, Barrio, Medina, Arroyo e Cuesta (2011, p. 118), que os nativos digitais assim o são "... no por determinación de edad, sino por experiencias en las Tecnologías e la información y la Comunicación y el impacto que estas tienen en su vida".

A centralidade das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na vida dos nativos digitais nos chama a atenção quando pensamos no episódio *Hang the DJ*, da série britânica *Black Mirror*, o qual será objeto de nossa análise. A busca por uma parceria amorosa certa através do uso de um dispositivo, coach, nos permite

conectar os modos de subjetivação contemporâneos mediados por TICs às reflexões acerca da afetividade. Os aplicativos, ou apps, vêm promovendo formas de sociabilidade singulares, tais qual a retratada no episódio, que nos chama a atenção em razão de seu arranjo contraditório: em meio à fugacidade das relações amorosas, persiste a referência do relacionamento a longo prazo, agora, porém, com mais chances de “dar certo”.

Proporemos, portanto, aprofundar adiante na temática da virtualidade e das relações afetivas, seguida da exposição acerca da metodologia de análise de mídias, da descrição do episódio e sua análise em conformidade com nosso referencial teórico.

## **Virtualidade e relações amorosas**

No século XXI, a tecnologia entrou na cena das relações afetivas para não mais sair. Seu papel de mediação das interações se aplica tanto como forma de continuação das mesmas independentemente do espaço e do tempo, quanto por possibilitar com que pessoas se encontrem, se aproximem, a partir de suas afinidades. Quando pensamos nas redes sociais e nos apps, as reconfigurações e novos arranjos se tornam mais evidentes. Bonavitta (2015, p. 202) afirma que:

Las redes sociales han permitido que las personas se conozcan mediante plataformas digitales de interacción, abandonando cada vez más las nociones de “conquista”, “coqueteo” y “romance”. Las computadoras e internet están

contribuyendo a reflexibilizar y re-plantear el mapa de las relaciones amorosas y sexuales al abrir nuevas posibilidades, modelos y estereotipos.

As conexões estabelecidas pela internet, portanto, estabelecem rupturas com o ideal de amor romântico socialmente hegemônico desde o século XIX, permitindo despontar outras experiências afetivo-sexuais, para além do padrão heteronormativo.

A noção de ciberespaço como locus de interação virtual entre usuários nos ajuda a compreender o vínculo entre os corpos, os espaços e o tempo, na experiência de simultaneidade do que é tido como “real” e “virtual”. Segundo Lévy (1999, p. 92), o ciberespaço é “... o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (grifos do autor). É o espaço por excelência de estreitamento de distâncias e de armazenamento e

compartilhamento de grande volume de informações. Acrescentamos sua função socializante, considerando o desenvolvimento das redes sociais e dos aplicativos de relacionamento.

É preciso esclarecer que a oposição entre “real” e “virtual” não existe. Como coloca Deleuze (1996) a propósito das multiplicidades como objeto da filosofia, o “virtual” está para o “atual”, ou seja, as virtualidades circundam o atual, que podem o conduzir à sua atualização, funcionando como um circuito. O “possível”, por sua vez, está para o “real”, no sentido de ter sua existência já imaginada e passível de ser concretizada, lhe faltando apenas a existência ou a realidade.

Essa discussão se faz pertinente por emergir com frequência como uma âncora moral em algumas análises acerca das relações amorosas ou afetivas via mídias virtuais. Tais análises parecem sustentar

que as interações estabelecidas em apps e redes sociais não se sustentam tal como as relações “presenciais”, não são tão “reais” quanto e se encaminham para uma liquidez, conforme coloca Bauman (2004). Neste trabalho, porém, questionaremos essa modalidade de análise genérica por não nos ajudar a ampliar as perspectivas acerca da afetividade, do real, das interações virtuais. É possível estabelecer vínculos duradouros e “sólidos” através desses dispositivos?

## ***Hang the DJ***

Dentre os modelos de ficção contemporâneos, as séries assumem lugar central quanto a quantidade de expectadores e de variedade narrativa. A ampla adesão cultural a esse modelo pode ser pensada a partir de sua capacidade universalizante e a humanidade com a qual os personagens são construídos, a

fim de proporcionar maior realismo social e emocional, conforme destaca Azubel (2018).

*Black Mirror* é uma série de antologias distópicas lançada no ano de 2011, no Reino Unido, escrita e produzida por Charlie Brooker. As temáticas abordadas relacionam a experiência humana contemporânea às tecnologias, tanto em cenários mais próximos ao que já vivenciamos, literal ou metaforicamente, quanto em futuros imaginados, muito embora francamente possíveis de se atualizar. Azubel (2018) afirma que as séries televisivas e nos serviços de stream materializam e corporificam o imaginário do nosso tempo.

O episódio que analisaremos é *Hang the DJ*, lançado na quarta temporada da série, em dezembro de 2017. Amy e Frank são dois jovens que participam do Sistema, que, no início do episódio, é retratado como uma espécie de agência de relacionamentos imersiva, que

proporciona às pessoas diversas experiências amorosas a fim de, no final, encontrarem seu “par ideal”. As pessoas fornecem a um dispositivo que as pertence não apenas uma série de informações pessoais, como aparência, gostos, preferências, mas, inclusive, seus sentimentos mais profundos, como os medos e as inseguranças, para que o dispositivo faça uma ampla leitura de seu espectro de combinações afetivas. Para os encontros entre os casais, o dispositivo organiza todo o processo, desde a escolha da comida de ambos, até o transporte do casal para a casa em que passarão mais algum tempo juntos após o jantar. Após vários encontros com diferentes parceiros, o dispositivo consegue ter um índice de acerto de 99,8% de encontrar o par perfeito.

Amy e Frank estavam em sua primeira experiência e o prazo de expiração do seu encontro, fornecido pelo dispositivo, foi de doze horas.

Em meio à conversa, ambos estranharam o quão trabalhoso devia ser encontrar um par ideal antes do Sistema, afinal, as pessoas tinham que resolver sozinhas tanto o início quanto o término dos relacionamentos. Quando vão para a casa juntos, resolvem passar o pouco tempo restante deitados ao lado um do outro.

Após este encontro, os dois passaram por vários outros relacionamentos, de durações variadas, desde horas a anos. Com o tempo, o modo de estabelecer as interações também se torna padrão, como, por exemplo, começar a transar no primeiro encontro. Não há muito espaço para a espontaneidade nas relações que Amy e Frank estabeleceram depois, o que os incomoda. As incompatibilidades parecem se evidenciar com maior clareza em razão da imersão proporcionada pelo Sistema. Os participantes basicamente ficam com seus parceiros durante todo o dia, exceto quando vão

fazer outras atividades, como exercícios físicos.

À medida que vão conhecendo outras pessoas e seguindo o script, tanto Amy quanto Frank parecem não ver muito sentido nessa proposta do sistema, mas prosseguem, talvez íntima e esperançosamente animados pela promessa do “par perfeito”. Afinal, foi por isso que buscaram o Sistema.

Finalmente, um dia, um reencontro entre Amy e Frank é arranjado pelo dispositivo. Dessa vez, fazem o combinado de não olharem a validade do encontro. Certo dia, conversando sobre os mecanismos do Sistema, cada um expressa uma ideia: Amy pensa que, ao colocar as pessoas em uma série de relacionamentos emendados um no outro, aleatórios, flexíveis e curtos ou insuportáveis e duradouros, o Sistema pretende te levar à exaustão. Nesse ponto, te apresenta alguém que aceitará por cansaço e se

convencerá de que é seu par perfeito. Frank, por sua vez, pensa que o sistema pode ser inteligente, uma vez que acessa a todos os conteúdos da mente (sonhos, medos, fraquezas), de modo que de fato consiga traçar um perfil complexo de compatibilidade. Desse modo, os encontros não seriam aleatórios e serviriam ao propósito de encontrar o par de maior compatibilidade.

Frank, ansioso, acabou olhando o prazo de expiração, o que acabou levando o dispositivo a alterá-lo recorrentemente, de modo que encurtou cada vez mais o prazo, restando horas, apenas. Amy ficou muito chateada com tudo isso. Com o término do prazo, ambos continuaram a se encontrar com outras pessoas enviadas pelo Sistema. É interessante que, com os novos pares, eles têm a oportunidade de conversar sobre os parceiros que realmente os marcaram afetivamente, e essas novas relações não passam de casuais. Aliás,

de obrigações, até chegar o dia do encontro com o par ideal.

Antes de chegar o momento deste encontro, as pessoas têm a chance de se encontrar com alguém de sua escolha. Amy e Frank se escolhem e, durante o jantar, começam a conjecturar que estão vivendo um teste, pois não se lembram de antes de entrarem no programa e, quando se viram pela primeira vez, tiveram a sensação de que já se conheciam há tempos. Resolvem, então, “burlar” o sistema, ao escapar do encontro e fugirem escalando o muro do Núcleo. De repente, o cenário em que estavam começa a se desfazer e ambos se veem replicados inúmeras vezes, ao seu redor. Amy e Frank são, na realidade, avatares de seus “eus reais”, que passaram por simulações nesse universo em que estavam; precisamente, mil simulações foram concluídas. O dispositivo registrou novecentas e noventa e oito rebeliões do casal, o que gera justamente o percentual

esperado de compatibilidade ideal (99,8%). Os avatares de Amy e Frank, e dos outros participantes, foram construídos na associação seus “eus reais” e o dispositivo, para que pudessem vivenciar no sistema as simulações de relacionamentos e possibilitar, no mundo “real”, que o casal se encontrasse. Ou seja, pessoalmente, Amy e Frank ainda não se conheciam. O dispositivo permitiu que se conhecessem após efetuar essa minuciosa avaliação e experiência afetiva, para que já se encontrassem como o “par ideal”.

## Metodologia de análise

Tradicionalmente, a inserção de mídias audiovisuais em pesquisas se dá como estratégia de exemplificação de algum fenômeno e sua análise é realizada através do discurso obtido das mídias, a partir de descrição textual. A proposta de

uma metodologia integrativa no campo da análise qualitativa de material audiovisual emerge do reconhecimento de que as imagens em si podem ser fonte de análise, e não apenas a descrição de suas cenas e tramas, como colocam Uchoa, Godoi e Mastella (2016). Nesse sentido, é possível desenvolver diferentes níveis de análise, associando elementos da materialidade audiovisual (cores, planos, estilos de filmagem) com a materialidade discursiva inerente à história narrada (personagens e suas relações) e à análise socio-cultural (relações de poder, macroestrutura social, aspectos ideológicos).

Azubel (2018) constitui a metodologia de Análise Fílmico-Compreensiva da Narrativa Seriada (AFCNS), com base na Sociologia Compreensiva, sendo os pressupostos desta, no processo de análise: a crítica dos dualismos, entre razão e imaginação, sujeito e objeto; a recusa ao juízo de valor e ao

pensamento maniqueísta; a sensibilidade de constituir uma leitura relativa, não unívoca, da realidade, em reconhecimento à complexidade e às possibilidades e limites de toda análise; a capacidade de pesquisar o estilo do cotidiano em seus múltiplos elementos, compostos também por gestuais, imaginários, para além das palavras. A AFCNS, sinteticamente, procede metodologicamente por decomposição e recomposição: a descrição dos episódios trabalhados, em termos de sua composição cênica e sequencial; e a sua recomposição em termos de sua síntese e análise.

Nossa proposta aqui é a combinação das duas metodologias de análise, contemplando a articulação com o referencial teórico.

## Análise

Como García et al. (2011) destacam, a geração que nasceu sob a insígnia da internet e das TICs é

socializada tendo como referência os variados meios de comunicação virtual, estabelecendo e mantendo relações por essa via. Daí que certo estranhamento, durante um jantar, emerge na fala de Amy e Frank, quando se questionam sobre como seria difícil ter que encontrar um par amoroso antes do programa. É inevitável para as gerações nascidas no século XXI, que acompanham as rápidas transformações dos aparelhos, dos aplicativos, das redes sociais, estranhar modos de sociabilidade que não perpassam por nenhum destes meios. Dentro deste raciocínio que Nogueira e Silva (2016, p. 101) afirmam: “... para ‘existir’ socialmente o indivíduo deve compartilhar, comentar, recompartilhar, curtir, bloquear, adicionar, seguir, combinar, logar, deslogar, visualizar, notificar e pesquisar, entre outros termos”. Algo da sociabilidade contemporânea é necessariamente mediado pelas redes virtuais, sejam quais forem suas finalidades.

Ao analisar o mesmo episódio, e a propósito da discussão sobre os nativos digitais, Power (2019, p. 239–240) destaca que:

Amy and Frank also grew into a world where the subcontracting of thought processes to technology/big business became commonplace, where the first instinct is no longer to reflect on a question but to “google it”, where we get dopamine hits from Instagram likes and where we willingly sign away our personal data to corporations because reading interminable consent forms takes more time than most people have a mind to spare.

O arranjo do sistema sugere, especificamente para esse casal, a possibilidade de se rebelarem: a repetição do padrão dos encontros, iniciando com jantar, terminando em sexo; a limitação da espontaneidade e das atividades (só faziam atividades físicas e compareciam a eventos de outros, além de se dedicarem, claro, quase

exclusivamente aos encontros ar-ranjanados).

Ao partirmos do raciocínio proposto por Deleuze (1996) acerca do virtual, sustentamos que a experiência de Amy e de Frank não é inválida, ou menos real, do que qualquer outra experiência amorosa não mediada por dispositivos. Se trata de uma experiência qualitativamente diferente, tanto por ser inicialmente experimentada pelos avatares no dispositivo, quanto por responder a outros anseios da juventude contemporânea. Como afirma Bonavitta (2015, p. 208):

... no podemos hablar de relaciones consolidadas o de relaciones vacías, de vínculos virtuales que no existen en la realidad o de vínculos virtuales que fortalecen la solidaridad. Los vínculos cambian, así como las redes creadas interactivamente; las necesidades y las maneras del decir se alteran, los discursos y sus contenidos se modifican...

No episódio, há a busca pela completude e perfeição através da análise das compatibilidades efetivada pelas experimentações dos avatares no dispositivo; os casais anseiam por uma vinculação afetivo-amorosa que proporcione felicidade, parceria, mútua satisfação e que seja durável. Nesse sentido, o episódio se contrapõe à colocação de Bauman (2004) no que diz respeito aos consumidores modernos não buscarem compromissos duradouros por sua exigência de engajamento, sendo sinônimo de opressão. A procura pelo par ideal é algo que ainda compõe as subjetivações contemporâneas, sendo o modo como isso ocorre completamente distinto, por outro lado. A busca do par ideal para uma relação estável e duradoura é efetivada pela via da experimentação de toda sorte de relações (hetero ou homoafetivas), de durações variadas.

As relações sexuais, como coloca Bauman (2004), assumiram um

lugar de autossuficiência, o qual parece sustentar muitas das voláteis relações, sobretudo, as mediadas por aplicativos, como o próprio Tinder. Tal centramento sugere uma aposta na satisfação sexual como sustentáculo afetivo. No entanto, como também destaca Bauman (2004, p. 30): “Não admira que também tenha crescido enormemente sua capacidade de gerar frustração e de exacerbar a própria sensação de estrangulamento que se esperava que curasse”. Isso fica muito claro quando o sexo passa a ser a primeira etapa dos encontros posteriores de Amy e Frank, e como o tédio passa a compor a cena sexual, que só consegue ser um pouco “prazerosa” quando um consegue pensar no outro.

A expressão da ansiedade e do tédio com os parceiros, por outro lado, parece estar intimamente associada ao conhecimento de ambos do tempo de expiração da relação. Desse modo, aos poucos,

vão desinvestindo um do outro, já que não vai “durar”. O constrangimento das relações, portanto, envolve o tempo destinado a elas pelo sistema, que estabelece limites para a própria afetividade, para o nível de investimento dos envolvidos.

## Conclusão

*Hang the DJ* é um episódio que nos permite uma aproximação, leve, porém intensa, dos relacionamentos mediados por dispositivos e os processos de subjetivação relacionados. Inclusive, nos permite revisar as acepções acerca da cada vez mais expressiva volatilidade nos relacionamentos atuais, embora não neguemos que isso esteja de fato ocorrendo. A questão que o episódio coloca é que, mesmo para os nativos digitais, mesmo para a juventude que experimenta diversas relações afetivo-sexuais, a aposta na possibilidade de um par

perfeito persiste. O diferencial aqui se manifesta na mediação de um dispositivo que promete a perfectibilidade, ou seja, os 99,8% de chance de que a compatibilidade do casal ocorra.

Nesse sentido, a experiência proporcionada pelo aplicativo possui um quê de ambígua: procura chegar a um match cada vez mais perfectível, cuja compatibilidade se aproxime de 100%, através de relacionamentos efêmeros e mesmo insignificantes afetivamente (embora até mesmo esses relacionamentos são justificados pelo sistema como “necessários” ao processo, para se chegar ao resultado se o usuário busca). Os sujeitos permitem esse gerenciamento de sua afetividade por acreditarem ser possível encontrar o par perfeito. É preciso, no entanto, nos perguntar sobre os critérios estabelecidos pelo sistema, os quais são inacessíveis de todo, para chegar a esse nível de compatibilidade. Vemos que é muito

complexo e com base em milhares de informações sobre os sujeitos. No entanto, resta a questão: o que sustenta o casal em sua vida juntos, o que persiste, se dá em função de uma compatibilidade “natural” e apenas mediada pelo dispositivo, ou se sustenta também pela crença de que são perfeitos um para o outro e pela escolha de permanecerem juntos? Não buscamos, com isso, “a” resposta correta, mas ampliar o horizonte da discussão, a tornando ainda mais complexa em razão de tudo o que está em jogo.

Outro aspecto que nos chama a atenção é que um fator caracterizante da atual geração é um modo de enfrentamento, ou mascaramento, das incertezas às quais todos estamos suscetíveis quando se trata de relacionar-se com os outros. A fuga da frustração é marcante nos nativos digitais, assim como a busca por soluções efetivas e rápidas para esse tipo de experiência, sendo o dispositivo no

episódio um exemplo desse enfrentamento. Busca-se a certeza totalizante para possibilitar uma segurança psíquica que sustenta a relação e faz com que as pessoas não sintam que estão desperdiçando seu tempo com a “pessoa errada”. É um mecanismo típico do desenvolvimento das tecnologias: o incremento de sua eficácia, de sua assertividade para seus usuários.

Por fim, destacamos que, embora as simulações tenham sido realizadas pelos avatares, os efeitos emocionais, cognitivos e perceptivos nos corpos-mentes dos sujeitos-usuários persistem, mas não são bem explorados no

episódio em específico, pelo seu enfoque nas simulações e no funcionamento do dispositivo.

Não à toa, *Black Mirror* é uma aclamada antologia. Através de sua narrativa, consegue retratar com maestria dilemas, conflitos, acontecimentos contemporâneos, e além, abordando os virtuais da nossa atualidade.

## Referências

**Azubel, L. L. R.** (2018). Análise fílmico-compreensiva da narrativa seriada: uma proposta metodológica para ler o imaginário em séries de TV. *Revista GEMInIS*, 9(2), 29- 45. <http://dx.doi.org/10.4322/2179-1465.013>

**Bauman, Z. (2004).** Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

**Bonavitta, P. (2015).** El amor em los tempos de Tinder. *Cultura y Representaciones Sociales*, 10(19), 197-2010.

**Brooker, C., Harris, O. & Reisz, B. (Direção) (2017).** Black Mirror, Hang the DJ, 4ª temp., 4º epi. Reino Unido: Netflix.

**Deleuze, G. (1996).** O atual e o virtual. In: G. Deleuze & C. Parnet. *Diálogos*.

**García, F. G., Barrio, F. G., Medina, J. F. D., Arroyo, R. G. & Cuesta, M. del C. G. de la. (2011).** Señas de identidade del “nativo digital”: una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 22, 110-127. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_CDMU.2011.v22.38339](http://dx.doi.org/10.5209/rev_CDMU.2011.v22.38339)

**Lévy, P. (1999).** *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.

**Linne, J. & Lopes, P. F. (2019).** En búsqueda del match perfecto. Perfiles, experiencias y expectativas socioafectivas de jóvenes en torno a Tinder. *Ultima década*, 27(51), 96-122. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362019000100096>

**Nogueira, M. F. M. & Silva, T. T. (2016).** O amor em suas mãos: um estudo sobre a sociabilidade entre os indivíduos no aplicativo Tinder. *Panorama*, 6(2), 99-102.

**Power, A. (2019).** Stop me if you think you’ve heard this one before: relationships and late capitalism in “Hang the DJ”. In T. McSweeney & S. Joy (Eds.). *Through the Black Mirror: deconstructing the side effects of the digital age* (pp. 231-244). Switzerland: Palgrave Macmillan.

**Uchoa, A, Godoi, C. & Mastella, A. (2016).** Análise Qualitativa de Material Texto-Audiovisual: por uma metodologia integradora. *Atas – Investigação Qualitativa em Ciências Sociais*, 3, 417-422. Recuperado de <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/984/960>

*Recebido em: 27/04/2022*

*Aprovado em: 26/11/2023*

