

POR DEFESA, POR PRAZER E POR LAZER, MEU *FAKE*¹ ME PROTEGEI!”² DISCUSSÕES SOBRE PRODUÇÃO DE IDENTIDADES NO APP³ *GRINDR*

Rodrigo Lemos Soares¹;
Méri Rosane Santos da Silva²

¹*Universidade Federal do Rio Grande* – guidodanca @hotmail.com

²*Universidade Federal do Rio Grande* – meri.rosane @hotmail.com

1. ACESSANDO A REDE...

Discutir as produções de perfis *fakes* em aplicativos, com diálogos nas escolas era nossa proposta inicial para o trabalho de conclusão do curso de Especialização em Educação Física escolar. No entanto, alguns entraves e proibições ocorreram, mas deixaram-nos motivados pelos primeiros encontros com discentes do ensino médio de uma escola da rede pública do município do Rio Grande/ RS. Realizamos um grupo de conversas no qual questionamos se usavam aplicativos? Quais? E como respostas obtivemos múltiplos artefatos e um deles chamou nossa atenção, o *Grindr*. Os meninos principalmente mencionaram a produção de identidades falsas – *fakes*, nestes espaços, afim de que se tenha mais liberdade e não sejam reconhecidos (para eles o verdadeiro). Tomamos por inspiração, para esta escrita, não discutir os conceitos de verdadeiro e falso, muito antes, afastamo-nos dessa discussão, uma vez que, o que nos interessou para este momento são as produções identitárias em um aplicativo através de reflexões acerca da produção destes indivíduos em sujeitos, ou, nas palavras de Judith Revel “os modos de objetivação que transformam os seres humanos em sujeitos” (REVEL, 2005, p. 82). As discussões que inspiraram as análises deste trabalho envolve as potencialidades, elencadas por nós, de um artefato midiático um aplicativo para relacionamentos que assume função de mais um instaurador de modos de comportamentos específicos entre xs usuárixs do APP *Grindr*.

O artigo final dissertou sobre processos de subjetivação advindos do uso midiático do aplicativo *Grindr*, no qual ocorre a objetivação da subjetividade de perfis *fakes*, ao mesmo tempo em que situam os sujeitos em posições específicas nesses ambientes virtuais de interação. Para tanto, assumimos que os sujeitos são produzidos a partir de artifícios de objetivação e de subjetivação, esses processos, a partir de Michel Foucault, segundo FONSECA (2003, p. 24) indicam que na objetivação os sujeitos são constituídos por um conjunto de práticas, estratégias e técnicas disciplinares para produzir conhecimentos sobre o sujeito e seu corpo, a fim de classificá-lo, posicioná-lo, corrigi-lo e governá-lo. Para tanto grifamos que, “O *Grindr* é um aplicativo com base na localização para encontrar homens gay, bi e bi curiosos, com vista a combinar encontros e socializar, feito para ser usado com o teu android” (GRINDR, 2016, s.p.).

O aplicativo utiliza a rede celular ou sinal Wi-Fi do android para identificar a localização física, de modo a permitir socialização e interações diversas com homens (segundo o *layout* do site) de diferentes locais. Algumas das principais características deste artefato midiático é a gratuidade do serviço e a preservação

¹ *Fake* (“falso” em inglês) é um termo usado para denominar contas ou perfis usados na Internet para ocultar uma identidade de um usuário ou usuária. Para isso, são usadas identidades de famosxs, cantorxs, personagens de filme, paisagens, animais, entre outrxs, ou até mesmo imagens de outras pessoas anônimas.

² Relato de um dos sujeitos participantes – BENTO XVI (08/09/2015).

³ APP – forma contraída do termo aplicativo, usualmente utilizada nos sites de rede social.

do anonimato que garantem a discrição dos usuários. Vale destacar, neste contexto que o *Grindr*, atualmente, conta com mais de 6,5 milhões de membros em 192 países, oferecendo uma extensa rede mundial masculina (dado obtido através dos cadastros) com base na localização, à qual cerca de 10.000 homens aderem diariamente.

Assim, entendemos o aplicativo como um artefato cultural e ao trabalhá-lo dessa forma, operamos com a ideia de que o mesmo é resultante de construções culturais, as quais podem possibilitar potentes discussões acerca do espaço observado, por meio de seus currículos e práticas pedagógicas (levando em consideração os modos de funcionamento e a instauração de comportamentos que podem ser percebidos neste lugar em que os sujeitos interagem, portanto, à objetivações diversas) perpassando os ambientes, tanto virtual, quanto presencial sem se anular, desenvolvendo-se em um processo contínuo, no qual as diferentes leituras sobre o aplicativo não se sobrepõem a outras e, desse modo, podem estar em operação, forjando identidades e significados.

Consideramos, também, a ideia de que no *Grindr*, co-existem múltiplos currículos, que são artefatos culturais e que, por isso, contém pedagogias que ensinam modos de ser e estar no mundo e especificamente naquele espaço, construindo e reproduzindo significados sociais. Isto porque, na perspectiva cultural, as pedagogias, enquanto processos sociais que ensinam, estendem-se a todos aqueles espaços sociais implicados na produção e no intercâmbio de significados STEINBERG (1997, p. 93). Nesse contexto, abrir espaço para discutir conceitos implica em problematizar os espaços pedagógicos, entendendo estes como afirma STEINBERG (1997, p. 102) “[...] aqueles onde o poder se organiza e se exercita tais como bibliotecas, TV, filmes, jornais, revistas, brinquedos, anúncios, videogames, livros, esportes, etc”. A partir da afirmação da autora afirmamos o estímulo em trabalhar a análise das mídias e materiais propostos, tanto pelas agências de fomento dos setores educacionais, como das de publicidade, que por sua vez veiculam costumeiramente fotos, vídeos, músicas, entre outros produtos, por vezes carregados de pré-conceitos, sexismos e normatizações.

Dito isso, problematizar e questionar são verbos caros e merecem atenção nos meios em que as pedagogizações de comportamentos podem ser produzidas, dentre eles, as que podem ser inferidas a partir de observações do funcionamento do *Grindr*. Deste modo, dentre as articulações possíveis operamos com noções de Artefatos Culturais, Pedagogias Culturais, Currículos e Produção de identidades, observados a partir de narrativas apresentadas em detrimento de modos de organização dentro de um aplicativo.

2. PRODUZINDO UM PERFIL...

A metodologia decorreu da produção de um perfil, no qual continha uma foto do pesquisador e primeiro autor do presente artigo. Ao produzir o perfil definimos que a idade para contatos seria de no mínimo 18 anos sem determinarmos um limite máximo, estipulamos que a altura poderia ser qualquer uma também e em relação à distância de localização dxs usuárixs observados definimos a abrangência da Região Sul do RS, a partir do município do Rio Grande, ou seja, 130 Km. Realizada esta primeira parte, que se refere ao cadastro inicial no aplicativo, articulamos um texto no qual foi apresentada a pesquisa. Posterior a isso lançamos olhares para identificar os perfis possíveis, dentro da condição espaço geográfico e questionamos àqueles que continham alguma foto, desde que não fosse de rosto. Nossa questionamento foi: O que te leva a produzir um perfil e não mostrar o rosto? Ao todo foram 43 (quarenta e três) perfis que

receberam esta pergunta. A todos os perfis foi apresentado primeiro a pesquisa e depois foi lhes enviada a questão.

Foram 17 (dezessete) contatos de retorno e 11(onze) respostas a pergunta. Salientamos que dentre os retornos, alguns eram convite para sexo, saída descompromissada, pedidos de mais fotos do pesquisador, sob a justificativa de “saber se era uma pesquisa científica de verdade” (palavras do entrevistado KEN). Sendo assim, os sujeitos foram identificados de acordo com a denominação dos mesmos, seguindo a lógica do perfil de cada um exposto no aplicativo. São eles: MALHADO GATO; TRINCADÃO; KEN; LAVADEIRO; URSÃO; MAROMBEIRO; PASSIVO BOM; LOBO BOM; ATOR; BENTO XVI e COMEDOR RS. Os contatos iniciais, foram realizados nas primeira semana do mês de Julho de 2015. Já, os aceites e respostas ocorreram em dias subsequentes do mesmo mês e 3 (três) indicadores de participação, bem como as respostas foram concedidas posteriores a este período, mas compõem esta pesquisa.

A partir das discussões relacionadas ao aplicativo *Grindr* e o processo de construção dos dados, definimos o uso da Análise de Conteúdo exposta por MORAES (1999) para o trato das narrativas. Segundo o autor, esta é “uma metodologia de pesquisa usada para descrever e interpretar o conteúdo de toda classe de documentos e textos” (*Ibid.* p.19). Ressaltamos MORAES (1999) ao expor que, de certo modo, “a análise de conteúdo é uma interpretação pessoal por parte do pesquisador com relação à percepção que tem dos dados. Não é possível uma leitura neutra” (p. 3). Segundo este mesmo autor, o processo de análise das narrativas divide-se em cinco fases: 1 - Preparação das informações; 2 - Unitarização ou transformação do conteúdo em unidades; 3 - Categorização ou classificação das unidades em categorias; 4 - Descrição; 5 - Interpretação. Dessa forma, a partir do recolhimento material, trabalhou-se com “um conjunto de técnicas de análise que, através de uma descrição sistemática, qualitativa, possibilita níveis de compreensão mais profundos sobre o assunto que se pretende investigar” (MORAES, 1999, p. 2).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percorridos os caminhos metodológicos propostos pela técnica de Análise de Conteúdo (MORAES, 1999) foi possível agrupar as narrativas em três categorias para análise que foram denominadas da seguinte forma: a primeira intitulamos POR DEFESA... (na qual os sujeitos expuseram que usam o APP como modo de esconder-se, como uma possibilidade de fuga); já, a segunda POR PRAZER... (na qual discutimos as questões voltadas a produção das vontades e desejos presentes nas corporalidades subjetivas narradas pelos entrevistados) e a terceira POR LAZER... (na qual discorremos sobre a produção de corpos, a partir de noções de homossexualidade, bem como da formação dos desejos). Os títulos das categorias foram definidos, a partir de um relato do participante BENTO XVI ao escrever que: “Por defesa, por prazer e por lazer, meu fake me protege!”, sobre o qual recorremos também, ao pensar e definir o título desta pesquisa. Assim, descrevem-se olhares analíticos as respostas dos sujeitos, analisando o que foi efetivamente dito nos posts (respostas ao perfil do pesquisador), “[...] suspendendo continuidades, acolhendo cada momento do discurso e tratando-o no jogo de relações em que está imerso” FISCHER (2001, p. 221).

4. SER, NÃO SER, PRODUZIR: FAKES EM QUESTÃO...

Nas análises articuladas no presente trabalho foi possível perceber que essas formas de interação social acarretam na defesa daqueles que as articulam assegurando e ao mesmo tempo, postergando o contato olho no olho. Importante ressaltar dois questionamentos nessas considerações momentâneas: o primeiro é o de pensar sobre como se articulam as relações interpessoais que este artefato cultural possibilita, tanto na rede virtual, quanto na vida fora dela? e o segundo: sobre quais implicações ocorrem, a partir do uso seguido do *Grindr*? Outras justificativas ficam no campo das possibilidades de macular ou depreciar a própria imagem, ou seja, expressar seus desejos sem precisar arcar de forma direta com consequências de outras ordens. "O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso" (FOUCAULT, 2007). Nota-se, também, que as relações de práticas sexuais, no caso, ser passivo, é algo que os sujeitos mencionaram como justificativa para não se expor. Desse modo, parece haver um currículo, como uma espécie de modos de comportamentos possíveis no interior das regras do jogo em que se dão as interações virtuais, que forja comportamentos e faz com que sejam percebidas diversas produções de identidades.

São inúmeras práticas e um espaço com múltiplas identidades circulantes, estudar o *Grindr*, como artefato cultural que ensina e medeia relações entre sujeitos é uma experiência - no sentido larrosiano⁴ - que requer outras e consistentes leituras, pois deixa em aberto questionamentos importantes para se pensar comportamentos contemporâneos. São muitas produções, em meio às reflexões possibilitadas face aos relatos descritos pelos *fakes* apresentados, que demarcam lugares onde os sujeitos devem ocupar, a partir do que se é, ou quer ser, daquilo e daqueles que se expõe dentro do espaço específico de um aplicativo de interação virtual. Dessa forma, o presente trabalho buscou trazer contribuições para pensar os modos de subjetivação e a produção de identidades na contemporaneidade através dos espaços virtuais de interação.

5. REDES CONECTADAS

- FISCHER, R. M. B. Foucault e a análise do discurso em educação. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 114, nov. 2001. pp. 197-223.
- FONSECA, M. A. **Michel Foucault e a constituição do sujeito**. São Paulo: EDUC, 2003.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. 23^a ed. São Paulo: Graal, 2007.
- GRINDR – GAY. **Encontrar cara**. Acessado em 19 de mai. 2016. Disponível em: <<http://grindr.com>>
- LARROSA, J. B. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**. Jan-Fev-Mar-Abr. n 19. 2002. pp. 20 – 28.
- MORAES, R. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 22, n. 37, pp. 7-32, 1999.
- REVEL, J. **Foucault**: conceitos essenciais. [Trad.]: GREGOLIN, M. R.; MILANEZ, N. e PIOVESANI, C. São Carlos: Claraluz, 2005.
- STEINBERG, S. "Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações". In.: SILVA, L. H. da; AZEVEDO, J. C. de; SANTOS, E. S. dos. [Org.]. **Identidade social e construção do conhecimento**. Porto Alegre, PMPA, 1997. p. 99 – 145.

⁴ Segundo Jorge Larrosa (2002), a experiência remete a algo que nos passa e que nos acontece.