

MANDA NUDES: Pedagogias Sexuais no Grindr

RESUMO

A popularização de dispositivos como os smartphones permitem aos humanos explorarem e aumentarem seu contatos e experiências com os corpos e os sexos. Nesse contexto, o objetivo do artigo é traçar relações entre educação, sexualidades e tecnologias digitais, a fim de analisar pedagogias sexuais produzidas por gays, que compartilham nudes no App *Grindr*, ambiente digital especializado em socialização homoerótica. O argumento central é que a utilização desse aplicativo transfere a excitação e o gozo do corpo humano para representações e simulações. Trata-se de uma orgia de realismo na qual o sexo torna-se mais um signo na panóplia hipersexual do mundo. O método é o qualitativo aplicada a internet, de caráter descritivo e analítico. As análises dos perfis foram realizadas por meio da técnica de Análise de Conteúdo (AC). Os resultados apontam para a construção de pedagogias sexuais que não valorizam o sexo físico e que tornam o exercício sexual mais egocêntrico.

Palavras-chave: Tecnologia Educacional, Pedagogia Cultural, Pedagogias sexuais, Grindr

INTRODUÇÃO

A popularização de dispositivos como os smartphones permitem aos humanos explorarem e aumentarem seu contatos e experiências com os corpos e os sexos. Humanos e não-humanos (internet, tecnologias digitais, discursos, matéria, etc.), abrem novos caminhos no campo das sexualidades. São inúmeros os aplicativos, *sites* e redes sociais especializados em criação, divulgação e compartilhamento de conteúdo em que o corpo é protagonista. Esse intenso engajamento com as tecnologias digitais vem redesenhando as maneiras como os humanos vivenciam e socializam seus exercícios sexuais.

A respeito desse imperativo contemporâneo, as interações em ambiências digitais são representativas, pois o frequente acesso às redes sociais propicia a abertura de novos meios de comunicação, sociabilidade e o estabelecimento de novas culturas (COUTO, 2015). Tais evidências apresentam-se como fator preponderante para possíveis análises

sobre a importância da relação dos humanos com essas ambiências digitais, ou seja, com os não-humanos, principalmente no que se refere às questões dos sexos e sexualidades.

A partir deste contexto, o artigo argumenta que a utilização de aplicativos (App) como o *Grindr* transfere a excitação e o gozo do corpo humano para representações e simulações. Trata-se de uma orgia de realismo na qual o sexo torna-se mais um signo na panóplia hipersexual do mundo. O objetivo do artigo é traçar relações entre educação, sexualidades e tecnologias digitais a fim de analisar pedagogias sexuais produzidas por gays que compartilham nudes no App *Grindr*, ambiente digital especializado em socialização homoerótica.

A pesquisa é qualitativa, aplicada a internet (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011), de caráter descritivo e analítico (MINAYO; DESLANDES; GOMES, 2012). Foi feita a partir da imersão no *Grindr* por 15 dias para um estudo empírico das pedagogias sexuais produzidas por um grupo de sujeitos que circulam nesse ambiente digital. Dentre os 50 perfis disponibilizados pelo App foram selecionados 10, a partir de critérios como assiduidade, frequência e constância de alteração do perfil. Com o *corpus* definido, foi realizada a técnica de observação encoberta desses perfis no período entre 01/08/2019 e 15/08/2019. As análises dos perfis foram realizadas por meio da técnica de Análise de Conteúdo (AC) seguindo as fases propostas por Bardin (2011), que indicaram os núcleos de sentido postos nos dados construídos desse estudo. Algumas imagens dos perfis foram selecionados para exemplificar e colaborar com o argumento do artigo.

CULTURA DE MÍDIA, EDUCAÇÃO E PEDAGOGIAS SEXUAIS

O século XX assistiu a emergência de uma nova condição social, a chamada cultura de mídia (THOMPSON, 1995; RASMUSSEN, 2019) ou midiatização (HJARVARD, 2012; LUNDBY, 2009). Esses conceitos podem ser considerados sinônimos e se referem “à crescente importância cultural e social dos meios de comunicação de massa e outras formas de comunicação tecnicamente mediadas” (VALIVERRONEN, 2001, p. 159).

A partir da cultura de mídia, os artefatos midiáticos passaram a construir formas específicas de práticas pedagógicas carregadas de significados, vez que se tornaram importantes meios para a difusão de informações, signos e símbolos. Larrosa (1994, p. 36), argumenta que práticas pedagógicas são aquelas em que “se produz ou se transforma a experiência que as pessoas têm de si mesmas”. Nesse sentido, considera que os objetos e ambientes de cultura funcionam como espaços educacionais que, de maneira explícita ou não, produzem noções muito particulares sobre os variados conhecimentos, as formas de organização da sociedade e dos diferentes grupos sociais.

Outrossim, as instâncias pedagógicas fazem com que os sujeitos incidam sobre si mesmos e “um dispositivo pedagógico será, então, qualquer lugar no qual se constitui ou se transforma a experiência de si. Qualquer lugar no qual se aprendem ou se modifiquem as relações que o sujeito estabelece consigo mesmo” (LARROSA, 1994, p. 57). Desse ponto de vista, é possível pensar a educação e a pedagogia como o processo de transformação histórica de cada sujeito naquilo que ele é.

A partir desses desdobramentos, que considera os aspectos educativos da cultura de mídia, surgiu o conceito de pedagogias culturais para elucidar como outros espaços, além da escola, funcionam como produtores de conhecimentos, saberes, formas de pensar e agir. O conceito de pedagogia cultural indica que a educação ocorre:

[...] numa variedade de áreas sociais, incluindo, mas não se limitando à escolar. Áreas pedagógicas são aqueles lugares onde o poder é organizado e difundido, incluindo-se bibliotecas, TV, cinemas, jornais, revistas, brinquedos, propagandas, videogames, livros, esportes, etc. (STEINBERG; KINCHELOE, 2001, p. 14).

A proliferação da cultura midiática possibilitou a construção de uma série de pedagogias culturais que, durante o século XX, resultou em mudanças culturais e comportamentais na esfera dos afetos, da intimidade e da eroticidade. A industrialização e a urbanização favoreceram a reorganização das relações familiares gerando outras configurações de gênero, novos processos identitários e provocou a emergência de um novo sistema sexual constituído por diferentes pessoas sexuais, populações, estratificações e tensões políticas (RUBIN, 2003). De acordo com Bauman (1998, p.181) tais transformações “pressagia, uma sucessiva redistribuição do sexo a serviço de um novo padrão de integração social e reprodução”

Por sua vez, Louro (2017) aponta que a sedução e o impacto da mídia, do cinema, novelas e publicidades afetaram as múltiplas dimensões da vida, alterando concepções relativas às práticas sexuais e as experiências com o corpo, o sexo e o desejo. Tais pedagogias são criadas por meio de estruturas de pensamentos, conjunto de ideias e de práticas sociais que circulam nas mídias e diz o que é desejável ou não na esfera do sexo (LIMA; COUTO, 2019).

As pedagogias sexuais são definidas como um conjunto de métodos, procedimentos e técnicas que garantem a adaptação de conteúdos informativos e educativos sobre os comportamentos sexuais, os prazeres e os desejos, ou sejam, orientam e prescrevem práticas socializadoras do gosto sexual e do exercício do sexo. Elas “mobilizam aparatos e dispositivos, refazem ou repetem dizeres, modos, movimentos considerados como legítimos por normas de nossa cultura” (LOURO, 2017, p. 74).

Atualmente, a vivência na sociedade conectada demonstra que somos constituídos de vários elementos que nos moldam e nos associam ao mundo (LE BRETON, 2003; HARAWAY, 2009; COUTO, 2018). Através de tecnologias digitais conectadas à rede, interagimos, brincamos, produzimos e consumimos. Esse fluxo informacional oferece novas rotas para a percepção de mundo, abrem questões sobre as pedagogias sexuais. Nesse sentido, as práticas contemporâneas de *gays* conectados em busca de relacionamentos afetivos/sexuais tencionam as questões relacionadas aos sexos.

A sexualidade sai da esfera íntima e privada e chega ao debate público como campo atravessado por relações de poder. A experimentação do corpo e da sexualidade rompem a barreira do espaço privado para assumir contornos de coisa pública, pois humanos conectados tem interesse em consumir aquilo que, *a priori*, é realmente real, como a intimidade alheia, que se supõe não teatralizada.

GRINDR E A VIRTUALIZAÇÃO DOS CORPOS E DO SEXO

A cibercultura é resultado das experiências coletivas mediadas pelas tecnologias digitais conectadas em rede. Essas experiências, articuladas através de mediações com

diferentes agências humanas e não humanas, nos moldam e são moldadas por nossas experimentações cotidianas. (OLIVEIRA, SANTOS, 2019)

Lévy (1999) relata que com a popularização de computadores assistimos a emergência do ciberespaço, uma infraestrutura técnica do virtual que possibilita uma nova cultura baseada em espaços de comunicação e sociabilidade. Essa cultura definida por ele como cibercultura e é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p.17). Contudo, das considerações feitas por Lévy até o contexto social atual, as tecnologias evoluíram e provocaram mudanças no nosso cotidiano, tornando nossas vidas cada vez mais performativas e interconectadas a internet.

Através da cibercultura o humano se une à técnica para construir novas formas de interação com o sexo. Essas construções foram impulsionadas pelo desenvolvimento da chamada Web 2.0, marcada pela transição do foco na publicação para a participação coletiva. Emergem, daí, sujeitos acostumado a interagir e produzir conteúdo sexuais em redes sociais, pois

Essas redes são espaços para a popularização de diversas narrativas de si que favorecem os intercâmbios coletivos e pessoais, pois possibilitam aos sujeitos viverem estimulantes relações para além das suas comunidades locais. São redes de invenção e exibição de subjetividades onde cada um festeja a vida e os modos de existir por meio de múltiplas conexões consigo e com os outros. (COUTO, 2015, p.173)

A popularização das redes sociais digitais potencializa a produção e a distribuição de materiais sexuais, ao possibilitar diferentes ambientes de interação com o outro e com o corpo. Esses ambientes criam uma zona permanente de autoexposição, em que o verbo, o sonoro e o visual se fundem para gerar múltiplas dinâmicas de interações eróticas e sexuais. Concomitante, dispositivos tecnológicos favorecem para que a todo instante conteúdos sexuais, produzidos em contextos de intimidade afetiva/sexual, sejam produzidos e compartilhados com facilidade. Exemplos são as práticas atuais do envio de nudes e do *sexting*, que são o envio de mensagens, imagens, *gifs* ou vídeos sexualmente sugestivos. Majoritariamente, alguém faz uma *selfie*, um *gif* ou um vídeo de si mesmo e, então, posta em suas redes sociais ou envia para outras pessoas (ROCHA; COELHO,

2019).

O *Grindr* é um desses aplicativos de redes sociais que potencializam as experiências com o sexo. Lançado em 2009, o aplicativo para *smartphones* possui mais de seis milhões de usuários, em 192 países. Esse ambiente digital utiliza as coordenadas de GPS para construir uma grade de *gays* interessados em construir relacionamentos afetivos e sexuais. Os perfis são organizados em ordem crescente de proximidade geográfica. A versão gratuita disponibiliza 50 perfis próximos, enquanto a versão premium, chamada '*Grindr Xtra*', custa R\$ 34,99/mês e disponibiliza mais de 200 perfis.

O perfil no *Grindr* é composto por até cinco fotos, um título, características físicas (altura, peso, raça), o que procura no aplicativo (amizade, conversa, sexo, relacionamento), distância geográfica e uma breve biografia (até 150 caracteres). A partir do perfil é possível iniciar uma conversa no privado. Durante a conversa, as pessoas podem compartilhar fotos adicionais ou localização exata.

A popularização dessas redes demonstra que as construções do sexo ganha novas configurações. A cibercultura torna-se palco de performances, experiências e edificação de novas pedagogias sexuais que proporcionam a extensão e a (re)significação dos corpos, desejos e estilos de viver os prazeres sexuais. E o *Grindr* é um ambiente digital especial para a virtualização dos corpos e do sexo gay.

MANDA NUDES: PEDAGOGIAS SEXUAIS NO GRINDR

O movimento contínuo e infinito de informações da cibercultura difunde imagens e estimulam as pessoas a experimentarem novas formas de sexualidade, produzindo renovados discursos sobre a gestão e a necessidade do corpo e do sexo experimentados como imagem (LE BRETON, 2003, p.135).

O imbricamento do físico com o não físico gera novas performances de si através da datificação do corpo e da nudez através da rede, como a popularização do envio de nudes em ambientes de interação sexual, como o *Grindr*. As nudes são imagens, gifs ou vídeos dos órgãos genitais produzidos para a interação sexual na internet. Surgem daí novas

pedagogias sexuais nas quais o sexo desaparece, cedendo lugar à fantasia de absorção do real através do compartilhamento de nudes, como demonstra a imagem abaixo.

Imagem 1- PrintScreen Grindr- troca de nudes e vídeos



Fonte: Grindr

O perfil acima, no qual o sujeito diz não procurar encontro físicos, apenas trocas de nudes e de conversas sexuais, demonstra que as nudes são moedas de troca que proporcionam maior visibilidade e possibilidade de conseguir chegar ao gozo. Nesse contexto, os exercícios sexuais se transformam em trocas de arquivos. Um sistema de dissuasão, no qual não há mais representação, mas simulação. Um jogo de aparências. (BAUDRILLARD, 2008).

A popularização das nudes constroem uma nova consciência em relação ao corpo, ao sexo e ao prazer. As imagens e filmes sexuais compartilhados em ambiências digitais colocam o sexo em uma proximidade ampliada, dando fim as fronteiras entre o real e sua representação. Elas expõem o voyeurismo da simulação e a indiferença com o sexo físico.

As interações sexuais elaboradas a partir da troca de nudes revelam um prazer voyeurístico de tudo querer ver e exibicionista de fazer do sexo um espetáculo para os outros. Nessa parceria, os fluidos, o toque e o encontro físico com o outro são cada vez mais dispensáveis. O resultado são pedagogias sexuais narcisistas que valorizam performances sexuais hiper higienizadas, destinada ao olhar e a si mesmo. (MOTA, SILVA, COUTO, 2019)

A indiferença crescente pelo sexo e a sua exacerbação absoluta e instantânea como espetáculo leva-o a um destino artificial. Para Baudrillard (2008, p.54) há uma "dissuasão do sexual pela alucinação, dissuasão do real pela hiper-realidade, dissuasão do corpo pela sua materialização forçada". As nudes superficializam o sexo ao colocá-lo no reino da imagem.

Segundo Couto (2018), vivemos a era da sexualidade sem sexo e sem corpos. As sensações não exigem mais contatos, tampouco relacionamentos, pois são inventadas e construídas em rede. Quando o sexo entra para a trama infinita das aparências, seus exercícios tornam-se egocêntricos. Não visam o gozo do outro, o importante mesmo é o gozo de quem se oferece para ser adorado, como demonstra a imagem 2 abaixo:

Imagem 2- Print Screen Grindr- corpo aparência e solidão



Fonte: Grindr

Nossa sociedade promove os imperativos da aparência e da juventude sob os argumentos da eficiência, da beleza do gozo eterno, da saúde total. Quando sexo se torna um jogo de imagens, o corpo vira palco de encenações provisórias que garantem um vestígio significativo de si. Ele é narrado e exibido de diversas maneiras (LE BRETON, 2003; COUTO, 2015).

As interações estabelecidas a partir de corpos malhados revelam um prazer exibicionista de fazer do corpo um espetáculo para os outros. O sujeito conectado, com olhos fixos nele mesmo, cuida para torná-lo sua representação mais vantajosa. O único e verdadeiro desafio está aí, no domínio e na estratégia das aparências. Hoje, para conseguir sexo virtual basta uma ligeira manipulação das aparências.

Considerações Finais

A popularização de aplicativos sexuais, como o *Grindr*, viabiliza novas relações, mostra que existe uma nova forma de pensar e praticar o sexo na cibercultura. Nesse

contexto, são experiências e processos educativos que ultrapassam as fronteiras da pele biológica e nos estimulam a experimentar novas formas de sexualidade.

Nesse sentido, o *Grindr* funciona menos como um *software* que facilita e viabiliza encontros sexuais, e mais como efeito e atravessamento de um estilo de vida que se expande através do discurso pós-humano. Esse aplicativo produz pedagogias sexuais, que intervêm nas relações e no cuidado de si, regulando as construções subjetivas e carregando o sexo de significados.

Os perfis aqui analisados mostram determinadas pedagogias sexuais que nos permitem um conjunto de conclusões, das quais destacamos três.

A primeira é que a popularização do envio de nudes nos colocam na realidade dos corpos sem corpos e das sexualidades sem sexo. As sensações são inventadas e construídas em rede, no excesso publicitário e teatral, na multiplicidade inflacionária dos prazeres.

A segunda é que a prática do nudes constrói pedagogias sexuais que não valorizam o sexo físico. Através de telas digitais, o sexo confunde-se com sua própria simulação. A tendência é a perda do interesse no encontro físico para a admiração das imagens íntimas, nas quais os corpos são maximizados, ampliados e remixados.

A terceira é a construção de pedagogias sexuais que tornam o sexo egocêntrico. Quando o sexo se torna um jogo de imagens, as sexualidades se tornam meras simulações e o corpo um palco de encenações provisórias. Nesse contexto, sujeitos conectados, ficam com os olhos fixos em si mesmo. Sentem e valorizam prazeres não nas interações, mas em fazer do corpo e do sexo um ininterrupto espetáculo nas redes digitais.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa, 2011.

BAUDRILLARD, J. **Da sedução**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2008.

BAUMAM, Z. **O mal estar na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998

COUTO, E. S. Cibersexo no contexto da educação. In: MILL, D (Org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018. p. 94-97, 2018.

COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre (Org.). **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d)eficiências corporais**. Porto Alegre, Ed. da UFRGS, 2007.

COUTO, Edvaldo. Vida privada na esfera pública: narrativas de corpos e sexualidades nas redes sociais digitais. Salvador: **Revista entreideias**, v.4, n.1, p.163- 183, jan-jun, 2015.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GIROUX, H.; MCLAREN, P. Por uma pedagogia crítica da representação. In: SILVA, T.T.; MOREIRA, A. F. (Org.). **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 144-158.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. (Org.) **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, p. 33-118.

HJARVARD, S. **Midiatização: teorizando a mídia como agente de mudança social**. Revista Matrizes, v. 5, n. 2, jan./jun., p. 53-92, 2012.

HJARVARD, S. **The Mediatization of Religion: Theorising Religion, Media and Social Change**. Culture and Religion 12:2, 119-135. 2011.

LARROSA, J. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, T. T. (Org.). **O sujeito da educação: estudos foucaultianos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 35-86.

LE BRETON, D. Adeus ao corpo. In: NOVAES, A. (Org.). **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p.123-37.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papirus, 2003.
LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Danillo Mota; SILVA, Patrícia; COUTO, Edvaldo Souza. Pedagogias sexuais na cibercultura: o protagonismo do par humano-não-humano. In: PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio; CHAGAS, Alexandre. (Org.). **EDUCIBER: Dilemas e práticas contemporâneas**. 1ed.Aracaju: EDUNIT, 2019, v. 1, p. 65-84.

LOURO, G. **Flor de Açafão: takes, cuts, close-ups**. Rio de Janeiro: Autentica, 2017.

LUNDBY, K. **Mediatization**. New York: Peter Lang, 2009.

MINAYO, Maria C.; DELANDES, Suely F.; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2012.

MOTA, D.; COUTO, E. S. Filé e Mocotó: Pedagogia dos corpos e homossexualidades no ScruFF. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 14, n. 3, p.1100-1110, jul./set., 2019. Acesso em 14 ago, 2019.

OLIVEIRA, Kaio; SANTOS Isabella. A ressaca da internet e os desafios atuais da cibercultura: uma crítica para além da inclusão digital. In: PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio; CHAGAS, Alexandre. (Org.). **EDUCIBER: Dilemas e práticas contemporâneas**. 1ed.Aracaju: EDUNIT, 2019, v. 1, p. 21-32.

PARAÍSO, Marlucy A; CALDEIRA, Maria C. da Silva (Org.). **Pesquisas sobre currículos, gêneros e sexualidades**. Belo Horizonte, Mazza Edições, 2018.

RASMUSSEN, T. **Social Theory and Communication Technology**. London: Routledge,2019. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/books/9781315181905>. Acesso em: 15 ago. 2019.

ROCHA, José Damião Trindade; COELHO, Marcos Irondes. Manda Nudes: Os "crushes" gays nos aplicativos fast foda de relacionamentos. Rebeh - **Revista Brasileira de Estudos da Homocultura**, [S.l.], v. 1, n. 04, p. 05-17, feb. 2019.

RUBIN, G.. Pensando sobre sexo: notas para uma teoria radical da política da sexualidade. *Cadernos Pagu*, n. 21, p. 1-88, 2003.

STEINBERG, S.; KINCHELOE, J. (Orgs.). **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

STRÖMBÄCK, Jesper. Four Phases of Mediatization: An Analysis of the Mediatization of Politics. **International Journal of Press/Politics** 13:3, 228-246. 2008.

THOMPSON, J. B. **The Media and Modernity: A Social Theory of the Media**. Cambridge: Polity Press. 1995.

VÄLIVERRONEN, E. From Mediation to Mediatization: The New Politics of Communicating Science and Biotechnology. In: KIVIKURU, U.; SAVOLAINEN, T. (Eds.). **The Politics of Public Issues**. Helsinki: University of Helsinki, 2001.

SOBRE O AUTOR/ A AUTORA: