Jack

nafukovací digitální penis

juraj kusy
diplomová práce
ateliér Karel | Šafařík
vedoucí diplomové práce
prof. ak. soch. Marian Karel
letní semestr 2020
ústav průmyslového designu
FA ČVUT

Poděkování

Velké díky patří především vedoucím ateliéru a mé práce - Marianu Karlovi a Josefu Šafaříkovi za jejich cenné rady a připomínky, no taky za jejich odvahu a schopnost vnímat široký záběr témat. Taky děkuji diplomantům, zejména Jitce Frouzové, jejíž svěží pohled na věc jsem ocenil za dobu studia nejen u diplomní práce.

Ďakujem taky svým rodičům a rodině, díky kterým můžu dělat to, co mě baví, a všem přátelům za to, že jsou moje opora i zdroj inspirace.

České vysoké učení technické v Praze, Fakulta architektury

2/ ZADÁNÍ diplomové práce

Mgr. program navazující

jméno a příjmení: **juraj kusy**

datum narození: **9.9.1993**

akademický rok / semestr: **2020 / LS**
obor: **design**
ústav: **15150 / design**
vedoucí diplomové práce: **prof. ak. soch. Marian Karel**

téma diplomové práce:
viz přihláška na DP

zadání diplomové práce:

1/ popis zadání projektu a očekávaného cíle řešení

vhled do fenoménu vytváření alternativní online/virtuální persony, její dopad na identitu a prožívání jednotlivce přes optiku sociálních vazeb, vztahů a sexuality.

2/
Pro AU/ součástí zadání bude jasně a konkrétně specifikovaný stavební program
Pro D/ součástí zadání budou jasně a konkrétně specifikované jednotlivé fáze projektu, které jsou nezbytnou součástí řešení

I. rešerše
II. výzkum a analýza
III. produktová odpověď

3/ popis závěrečného výsledku, výstupy a měřítka zpracování

zkoumání vlivu současných technologií na vazby a osobnost člověka a následné poznatky využít jako základ pro produktovou odpověď.

4/ seznam dalších dohodnutých částí projektu (model)

-

Datum a podpis studenta 5.2.2020

Datum a podpis vedoucího DP 5.2.2020

Datum a podpis děkana FA ČVUT 10.3.2020

registrováno studijním oddělením dne 6.2.2020

ČESKÉ VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V PRAZE
FAKULTA ARCHITEKTURY

AUTOR, DIPLOMANT: BcA. juraj kusy
AR 2019/2020, LS

NÁZEV DIPLOMOVÉ PRÁCE:
(ČJ) Jack - nafukovací penis

(AJ) Jack - inflatable penis

JAZYK PRÁCE: ČJ

Vedoucí práce:	prof. ak. soch. Marian Karel — **Ústav:** design / 15150
Oponent práce:	MgA. Andrej Dúbravský
Klíčová slova (česká):	odosobnění ve virtuálním světe, digitální ego, komunikace, tělesnost a sex v digitální době, Grindr
Anotace (česká):	diplomní práce se zabývá tématem odosobnění v digitální době, zejména přes optiku vztahů a sexuality v gay komunitě aplikace Grindr. Kriticky popisuje negativní aspekty používání digitálních technologii a jejich dopad na sebehodnocení a sebevědomí uživatel. Následná produktová odpověď ironizuje závěry zjištěné z rešerší a výzkumu.
Anotace (anglická):	subject of this diploma thesis is the phenomenon of depersonalization in digital era, focusing on the relationship-forming and sexuality in gay community of Grindr. It discusses and criticizes the negative aspects of digital technology and their impact on self-valuation and self-esteem of users. Following product answer ironizes the conclusions of research.

Prohlášení autora

Prohlašuji, že jsem předloženou diplomovou práci vypracoval samostatně a že jsem uvedl veškeré použité informační zdroje v souladu s „Metodickým pokynem o etické přípravě vysokoškolských závěrečných prací.“

V Praze dne 1.6.2020 podpis autora-diplomanta

Tento dokument je nedílnou a povinnou součástí diplomové práce / portfolia a CD.

Obsah

I. Motivace
Teze
Zacílení
Co je Grindr?

II. Rešerše
II.I. Grindr a Tinder
II.II Sexuální objektivizace / vztah k sobě / body image
a srovnání s jinými vizuálně orientovanými aplikacemi
II.III Vizuální a sexuální sebeprezentace na Grindru,
The Dick Pic

III. Analýza a produktové vize
Produktové východiska, 1. kolo konceptů
Přehodnocení vize a 2. kolo konceptů

IV. Design proces - finální návrh
III.I návrh a klíčové vlastnosti
III.II prototypování a výroba

Zhodnocení, zamyšlení a závěr

I.

Motivace

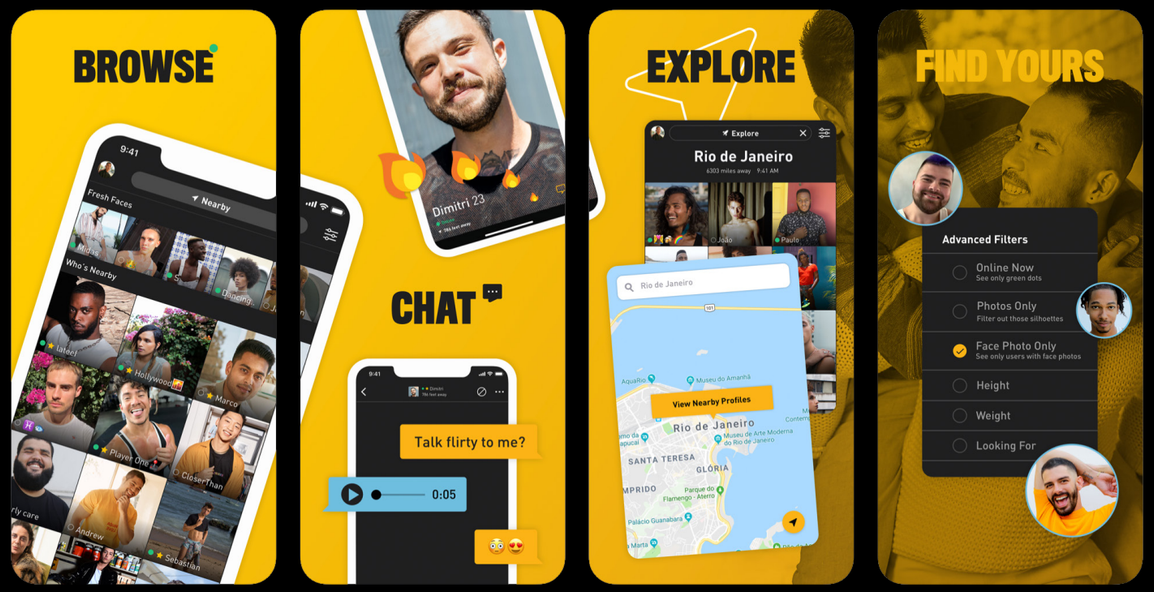
V průběhu studia designu se kromě mých zručností a vědomostí vyvíjel i přístup k designu jako takovému. Postupně jsem se **od navrhování uskutečnitelných a fyzických/hmotných řešení začal víc zajímat o ideové a kulturní přesahy designu.** První soubor těhle myšlenkových a filosofických pochodů byla moje **bakalářská práce - the digital universe - která zkoumala, jak pokrok v různých odvětvích technologií může zlepšit naše interakce s objekty každodenní potřeby** - od uživatelského rozhraní pro spotřební elektroniku, přes návrh chytrých dopravních řešení s využitím nových materiálů a umělé inteligence až po implementaci rozšířené reality do systému vzdělávání. **V diplomové práci se však chci podívat i na druhou stranu mince, a sice jak pokrok v digitalizaci může erodovat křehké schopnosti socializace, vytvářet vztahy a konečně - mít spolu sex.** Donedávna se tyto události odehrávaly výlučně ve fyzickém světě, no nástup internetu a chytrých telefonů, díky kterým máme internet všude s sebou, umožnili vzniknout platformám a sociálním sítím, kde si člověk/uživatel vytváří jakousi alternativní verzi svojí osobnosti - **digitální identitu.** Tato virtuální persona pak zastupuje člověka v online komunikaci a přebírá na sebe lidské potřeby, které naplňuje přes digitální ekvivalenty uspokojení touhy po spolupatřičnosti - **uznání má podobu tlačítka "like", zájem projeví "follow" nebo žádost o přátelství, pohled do očí nahrazuje profilová fotka, dotek vibrace oznamující notifikace a sexuální sblížení výměna fotek genitálií.**

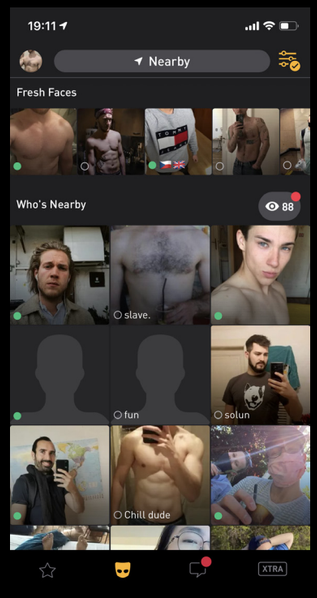
Teze

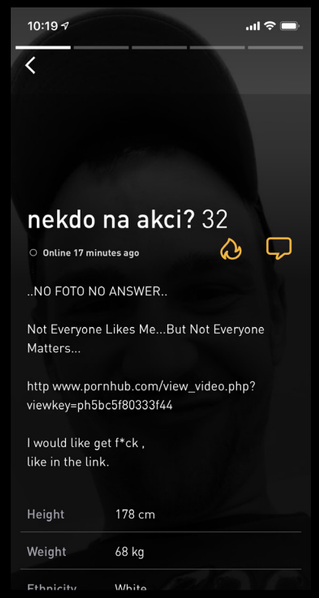
Virtuální identita je persona, která vzniká, když lidi komunikují online - jde o vnímaný pohled na to, **kdo člověk je, když se prezentuje online.** Tato identita se mění, protože se často nachází ve vizuálním médiu (Instagram, FB, Tinder profil apod.), kde je relativně nízká úroveň pravdivosti - digitální identity jsou **fluidní persony publikované uživatelem, kde lze obsah měnit podle toho, kým uživatel chce být a jak chce být vnímaný.** Digitální identita tedy je ve většině případů vytvářena a moderována tak, že skutečnou/fyzickou/offline osobu dělá například víc inteligentní, víc sexy, hubenější, nebo odvážnější. Tato volená persona **zvyčajně přikrášluje nebo amplifikuje to, co už fyzická persona má, nebo aspiruje na to mít.** Taky v sobě obsahuje to, co uživatel shledá atraktivní v jiných lidech nebo v sexuálně preferovaném pohlaví, což se projevuje zejména v online randění. Vzniká tím jakési **digitální ego**, kurátorovaná podoba nás samotných, podle toho, v jakém médiu se zrovna nacházíme - jinou profilovou fotku máme na LinkedIn, kde si chceme najít práci, jinou na Facebooku, kde jsme v kontaktu s největším průřezem známých, jinak se prezentujeme na Instagramu, kde je svět "hezčí místo", a konečně - jiný člověk se na nás kouká i z našich profilů pro randění - Tinderu nebo Grindru. **Posledně jmenované mě bude v průběhu procesu zkoumání tohto fenoménu zajímat nejvíc, protože jde o (pravděpodobně) nejvíc esenciální část lidského bytí, a sice o hledání vztahu, +1, fyzického nebo psychického sblížení, a konečně - o základní pud - sexualitu a sex.**

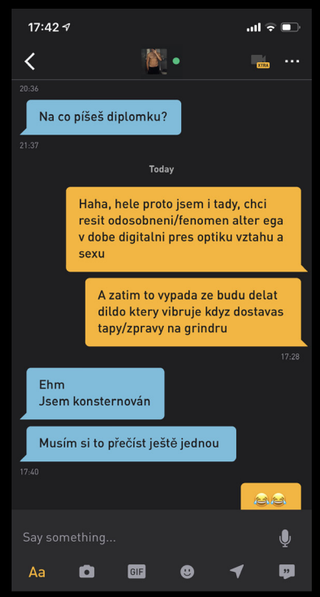
Zacílení

V offline světě je člověk/jednotlivec jedna osoba s jednou identitou, jediným číslem občanky, adresou a fyzickými rysy. V online/digitálním světě je ten samý člověk zbavený tělesnosti a fyzičnosti, takže se najednou může objevit ve virtuálním prostoru jako několik entit, každá s jinými vlastnostmi, charakterem, nebo patřící do jiné komunity. Tyto identity jsou od sebe odděleny jinými uživatelskými jmény a heslem, na jiných komunikačních kanálech (FB, IG, Tinder apod.). **Pro svojí práci jsem se rozhodl zacílit na kontext a skupinu, která mě zajímá a ve které se pohybuju, konkrétně v gay komunitě na aplikaci Grindr. Specificky mě bude zajímat vliv používání tyto aplikace na identitu a její autenticitu, sebevědomí, resp. "Digitální ego" a konečně sexuální objektivizaci.**









Co je Grindr?

Grindr je mobilní aplikace, **sloužící k seznamování mezi gayi a bisexuály**. Pomáhá navázat kontakt k seznámení, randění nebo navázání přátelství. Využívá polohy pomocí GPS a ukazuje uživatele v okolí. [0]

Grindr byl uveden v roce 2009. V roce 2014 byl dostupný ve 192 zemích světa a byl nejpoužívanější seznamovací aplikací pro gaye.

Jak Grindr funguje?

Pro používání si uživatel aplikaci nainstaluje, vytvoří si profil, kde může a nemusí vyplnit další informace o sobě - profilová fotka, bio, výška/váha, preferovaná sexuální pozice (Top/Versatile/Bottom), HIV status, co v aplikaci hledát (Chat / Dates / Relationship / Right Now), popřípadě odkaz na jiné sociální síte (Instagram / Facebook / Twitter / Spotify). a další.

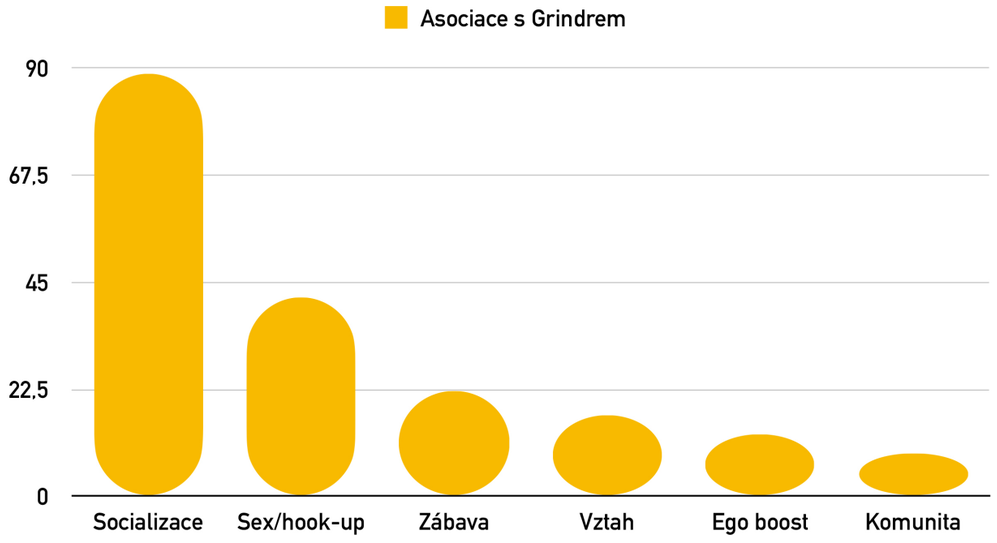
Následně se zobrazí **základní rozhrání Grindru - mřížka profilových fotek seřazená podle lokace uživatel od nejbližších po nejvzdálenější.** Po rozkliknutí jednotlivých profilů se zobrazí podrobnější informace, kde uživatel může odeslat protistraně zprávu, nebo projevit zájem tzv. “tap” - virtuálním poklepáním s ikonou ve tvaru ohně.

Funkce a formy interakce

- **“Views”** - počet mužů, kteří si prohlédli uživatelův profil
- **“Tap”** “poklepání” jako projev zájmu od jiných uživatel
- **“Message received”** - přijetí zprávy
- **“Photos received”** - přijetí obrázků/fotek od jiných uživatel
- **“Share location”** - sdílení uživatelovo lokace za účelem schůzky
- **“Explore”** - možnost podívat se na další uživatele kdekoliv na světe

Aplikace je určena uživatelům starším 17ti let, z důvodů:

- **Občasný/mírný výskyt konzumace či odkazů na alkohol, tabák nebo drogy**
- **Častý/intenzivní výskyt témat pro dospělé a sexuálních narážek**



II.

II.I Grindr a Tinder

Grindr

Ze studie “Breaking Boundaries: The Uses & Gratifications of Grindr“ [10], která se jako jedna z mála zabývá Grindrem/gay komunitou v otázce online randění/sexuality, a taky tím, jak tyto aplikace změnili přístup a bariéry, které v digitálním prostoru mají jinou dynamiku, než v tom fyzickém, vytahuju nepřekvapivý závěr, že **uživatelé Grindru opravdu používají aplikaci zejména pro dosažení sexuálního uspokojení.** 6 základních kategorii asociované s používáním Grindru jsou (v závorce frekvence):

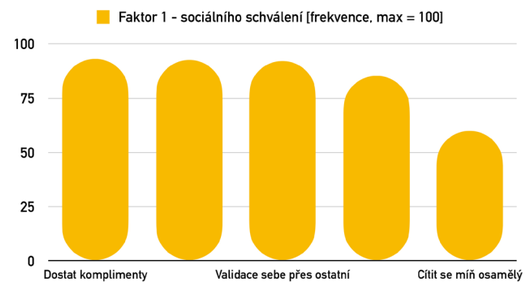
Socializace - hledání přátel, komunikace s neznámým (89),
Sex - hook-up - jednorázovky (42),
Zábava - výsměch divným profilům (22),
Romantický vztah - hledání vztahu (17),
Sociální inkluze - ego boost, komplimenty (13),
Komunita - povědomí o gay lidech v okolí
sociální inkluzi lze taky číst jako approval seeking - hledání schválení a validace sebe sama přes zájem ostatních

U hledání podprahových motivací faktorů daných 6ti kategorií bych se zaměřil na 2 okruhy, které mě v návaznosti na téma DP zajímají blíž, a sice Sociální inkluze / Schválení a Sex / Sexualita.

Faktor 1: Sociální inkluze / Schválení

Z odpovědí lze sestavit pořadí motivů, které vedou uživatele k používání Grindru v kategorií, kterou studie nazvala “Sociální inkluze/Schválení” (v závorce frekvence, 0.95 - maximální frekvence v odpovědích):

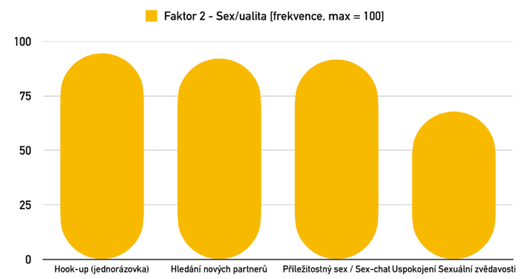
Dostat komplimenty (0.929)
Dostat ego-boost (0.925)
Pocit sebe-validace od ostatních (0.923)
Dostávat pozornost (0.855)
Cítit se míň osamělý (0.6)



Faktor 2: Sexualita / Sex

Mezi nejčastější motivace, které lze nazvat sexuální, je řebříček uživatel Grindru následovný:

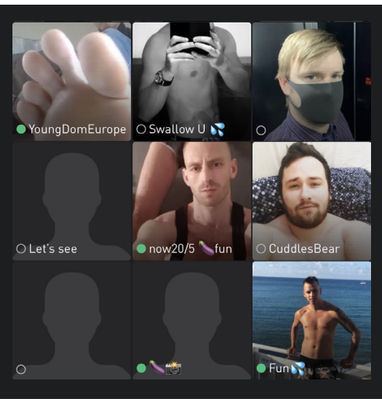
Hook-up - jednorázovka (0.945)
Hledání nových sexuálních partnerů (0.923)
Náhodný/příležitostný sex/sex-chat (0.916)
Uspokojení sexuální zvědavosti (0.678)



Dále vyplynulo, že motivace uživatelů používat Grindr za cílem sociálního schválení a sexu negativně koreluje s mírou přiznané upřímnosti, se kterou v aplikaci vystupovali - **uživatelé, kteří v hledají na aplikace primárně sex a schválení sebe sama přes zájem ostatních, komunikují míň upřímně**, což je možné vysvětlit tak, že když je jasné, že komunikace zůstane jen v online prostoru, může persona komunikovat jinak, než kdyby

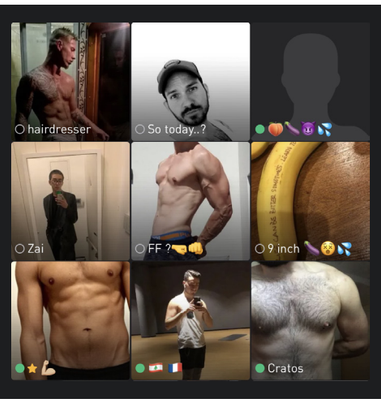
“Hledám taky externí validaci. Je dobrý pocit, když se tam (na Grindru) najdou atraktivní kluci, kteří si myslí, že jsem taky esteticky uspokojivý”

- uživatel



8.5.2020 22:27

9.5.2020 20:28



“hrozilo”, že osobu na druhém konci chatu někdy potká. Taky platí, že i když sex je silná motivace, pořád není jediná. **Grindr možná nebyl záměrně navržen k plnění této funkce, no je vidět, že uživatele si technologii k tomu uzpůsobili.**

Jiný problém Grindru může být jeho **návykovost**. Orgasmus v lidském těle způsobuje aktivaci neurotransmiterů v oblasti mozku vyhrazené pro potěšení, no zároveň deaktivuje transmitery zodpovědné za sebakontrolu. Tento vzorec je podobný například i u uživatelů kokainu nebo heroinu. Takže **když se neutrální akce (scrollování Grindru) propojí s reakcí rozkoše v mozku (napr. sex chat vedoucí k orgasmu), tělo se učí dělat akce, které k tomu vedli, znovu a znovu.**

Na druhé straně však taky výzkum 200,000 uživatel iPhonů ukázal, že **77% mužů, kteří používají Grindr, cítí lítost po použití aplikace**, dokonce je Grindr aplikace #1 v hodnocení toho, která aplikace způsobuje lidem pocit smutku. [6]

Tinder

Studie Online randění a sebevědomí [2], která se zabývala uživateli Tindru, zjistila, že **13% uživatel z prostředí vysokých škol v jednom výzkumu prohlásilo, že je používají jako formu povzbuzení ega.** Uživatelé Tindru v průzkumu mezi studenty v USA prokazovali výrazně nižší hodnoty sebevědomí než studenti, kteří nebyli na Tindru. Mezi indikátory, které uživatelé Tindru u používání pociťují, **patří spokojenost se svým tělem, pocity studu ze svýho těla, internalizace kulturních standardů krásy, srovnávání s ostatními, a objektivizace svýho těla.** Muži, kteří používají Tinder mají ještě **nižší hodnoty sebevědomí, než ženy na Tindru.** Je zajímavé, že i když uživatelé **v nemalé míře vyhledávají tuto aplikaci jako zdroj externí validace sebe, stejně často vykazují i pocity studu a tělesné nedostatečnosti.**

II.II Sexuální objektivizace / Identita / Body image

V části II.I bylo naznačeno, že chování a **identita uživatel Grindru se mění podle toho, co ten-který uživatel v aplikaci hledá.** Z jiné studie [12] zase vyplývá, že většina uživatelů, kteří s používání aplikace začínali, neměli v úmyslu v aplikaci hledat sexuální vzrušení ani sexuální styk, no **kvůli hyper-sexualizovanému prostředí v aplikaci se jejich chování změnilo v hledání sexuálního styku,** i když to nebyl jejich původní záměr. Ze závěru studie vyplývá, že uživatelé tedy **změnili svoje chování a identitu v aplikaci, aby lépe odpovídalo “sexuální normě” Grindru.**

Další studie [13], která se blíž zaměřuje na otázku jaký vliv má používání Grindru na **vnímání sebe a svojí hodnoty ve vztahu k tělu**, zjistila se, že muži, kterých BMI spadá do kategorie nadváha až obezita, vykazovali **po použití aplikace nižší spokojenost se svým tělem a taky měli nižší předpoklad hledání sexualních vzruchů přes Grindr.** To může naznačovat, že pro muže, kteří nemají standardní postavu v rámci BMI indexu, představoval Grindr větší **rizikový faktor nespokojenosti se svým tělem.** Podobná studie [14], která se zabývala vlivem Grindru na vnímání svého těla, přišla na podobný závěry - **Grindr působí na vnímání své tělesnosti negativně přes stigmatizaci nadváhy/nedokonalé postavy, sexuální objektivizaci a sociální srovnávání.**

"Grindr často nechává vzkvétat to nejhorší z gay komunity. Specificky sexem posedlou povrchnost, rasismus ("no blacks, sorry"), diskriminace jiných druhů postavy ("žádný tlouštíci"), diskriminace na základě délky penisu ("viděl jsem kluky kteří se s tebou nechtěli bavit když nemáš 20 cm"), diskriminace zženštilosti ("žádné slečinky")..."

- uživatell

Jiná studie [15], která mi poskytla cenný vhled do vnímání sebe sama a sexuální objektivizaci uživatel Grindru zjistila, že tito **objektivizují - t.j. zaměřují se na tělo a sexualitu - víc a častěji, než uživatelé jiných aplikací určených pro randění.** Z analýzy 1400 profilů také vyplynulo, že **existuje korelace mezi hledáním sexuálního vzrušení/styku přes aplikaci a sexuálně-objektivizačným obsahem v profilu,** což zjednodušeně znamená, že muži, kteří v aplikaci hledali sex, více objektivizovali ostatní uživatele, či už formou sexuálních nabídek, komplimentů k jejich postavě nebo posíláním/vyžadováním erotických fotek. Zajímavé zjištění pak bylo, že uživatelé, kteří měli jako fotku profilu jen torzo/jiné části těla kromě tváře, neměli větší sklony k sexuální objektivizaci jako uživatelé s fotkou tváře, jejich motivace byla větší anonymita.

Srovnání s jinými vizuálně orientovanými aplikacemi

Při dohledávání dat a poznatků o vztahu Grindru k identitě, vnímání a hodnocení svého těla a identity se nabízí srovnání s jinými vizuálně orientovanými sociálními sítěmi. Studie zkoumající 2700 sexuálně minoritních mužů [16] se snažila najít korelace mezi ne/spokojeností se svým tělem a jejich používáním vizuálních sociálních médií - Instagram, Snapchat, Facebook, které srovnávala s méně vizuálními - WordPress, blogspot, tumblr. Možná ne moc překvapivě se potvrdila **korelace mezi používáním Instagramu a nespokojeností mužů s jejich svalstvem/figurou a taky s poruchami stravovacích návyků.** Toto srovnávání těla na sociálních médiích však má stejný vliv i na heterosexuální muže - muži, kteří jsou **opakovaně konfrontováni s "ideálním tělem" vykazují větší míru deprese, úzkosti a nespokojenosti se svojí tělesností.** [17]

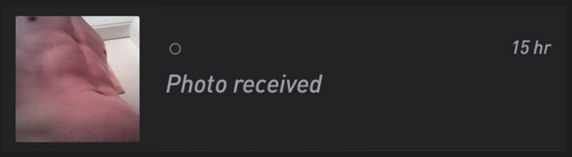
II.III Vizuální a sexuální sebeprezentace na Grindru

Další z projevů (sexuální) objektivizace na Grindru je **fenomén sextingu,** resp. posílání fotek s erotickým obsahem, většinou odhaleného těla a detailů penisu/zadku/fetišizovaných končetin. Už po prvním použití aplikace je většině uživatel jasná **důležitost výměny fotek** - po pár konverzačních zprávách zpravidla [18] následuje započetí vizuálního dialogu: "Máš víc fotek?" "Můžu z tebe vidět víc?" jsou nejčastější fráze, kterými sexting začíná. Tyto **fotky však taky plní i jiné role než jen sexuální vzrušení** - jestli si to uživatelé uvědomují, nebo ne, **jsou mimo jiné součástí tvoření reprezentace sebe, signálem pro protistranu, že subjekt je i "objekt sexuálního chtíče, a taky forma utvrzení toho, co uživatel o sobě prezentuje v profilu"** [18]. Tato výměna fotek s erotickým, až pornografickým obsahem můžeme nazvat i cybersex. **Cybersex** je definovaný jako "interakce dvou nebo více lidí v simulovaném online sexuálním rozhovoru za účelem sexuálního vzrušení a uspokojení" [20]. Internetová studie účastníků cybersexu dále zjistila, že **homosexuální muži participují v cybersexu více než 4x častěji než heterosexuální muži** [20]. Tohle vysvětluje faktem, že gay muži byli pionýremi v sociálním využití internetu, zejména jeho využitím pro sexuální aktivity, ale taky tím, že v mnoha místech, kde homosexualita není tolerována, je online prostor tím nejvíce bezpečným místem pro vyjádření jejich sexuality.

Dalším zajímavým aspektem fotografií sdílených uživateli Grindru je jejich **amatérismus**, kterému se uživatelé nevyhýbají, naopak, plně jej přijímají - fotky jsou často rozmazané, pod špatným světlem nebo úhlem. To však není tím, že by uživatelé nezvládli udělat lepší záběry, tato estetika je v Grindru standardem [18]. Ve srovnání s jinými vizuálně orientovanými aplikacemi je taky **velký rozdíl ve vnímání a míře retuše/úpravy fotek Photoshopem, jehož použití muži na Grindru vnímají velmi negativně** [18]. Tyhle prvky slouží jako důkaz, že sdílené fotky jsou **autentické, i když v konečném důsledku jsou to člověkem kurátorované reprezentace sebe - narcismus v sociálních médiích funguje na principu, že selfies a jiné fotky sebe fungují jako mediátor/nástroj přenesení jistého cíleného dojmu o sobě.** A konečně - tento cílený dojem nejčastěji reprezentují **fotky hyper-maskulinního charakteru, nejčastěji reprezentováne penisem s erekcí.** [21]

“Myslím že [sdílení nahých fotek] předává nejlepší obrázek o mým těle, o velikosti mého penisu, tvaru mého zadku a jak jsem hubený. Většinou je to druh informací, které chci dalším uživatelům sdělit.”

- uživatel



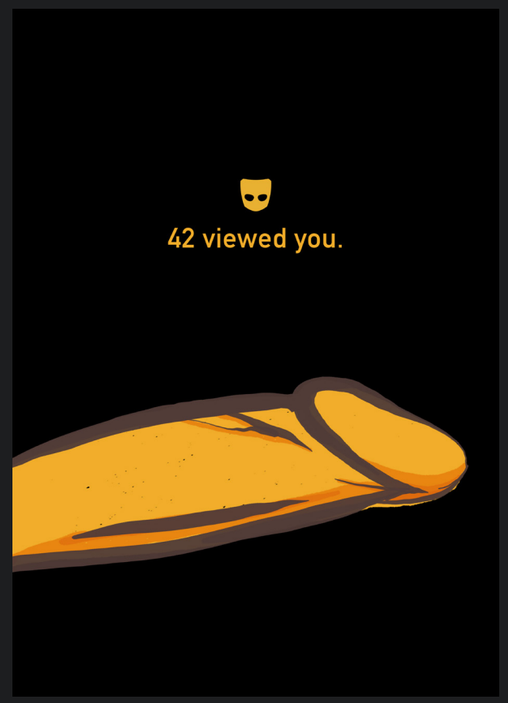
The Dick Pic

Odesílání a přijímání fotek penisu je tedy nedílnou součástí sexuálního života na digitálních platformách, zejména však Grindru [21]. Odezva na přijatou fotku může být různá, záleží na kontextu a na jaké sociální platformě se výměna odehrává. Některé sociální sítě dokonce k sdílení fotek penisu vybízí - kromě Grindru je snad nejznámější příklad Tumblr, který byl známý svojí queer-friendly a body-positive komunitou, než změnou pravidel používání v prosinci 2018 tuto infrastrukturu zakázal. Tím zmizeli NSFW (Not Safe For Work - explicitní) blogy jako “Best Cock Pics!” (“nejlepší fotky čůráků”), “Let Me Take a Dick Pic” (“s dovolením si vyfotím péro”), nebo “Cock Pictures From the World” (“fotky pér ze světa”), které byli dedikované výlučně **fenoménu focení penisů, nahých selfies nebo podobného amatérského porna.** Katrin Tiidenberg ve své studii o NSFW selfies obhajuje tento fenomén Tumblr blogů jako platformy, kde se sexuální objektivizace na rozdíl od jiných médií vnímala jako prospěšná, protože nebyla tak na očích, a tím se uchránila negativitě, zesměšňování a srovnávání známých z jiných sociálních sítí. Dále zde objektivizace sloužila jako zobrazení sexuální touhy po těle bez rozdílu na sexuální orientaci

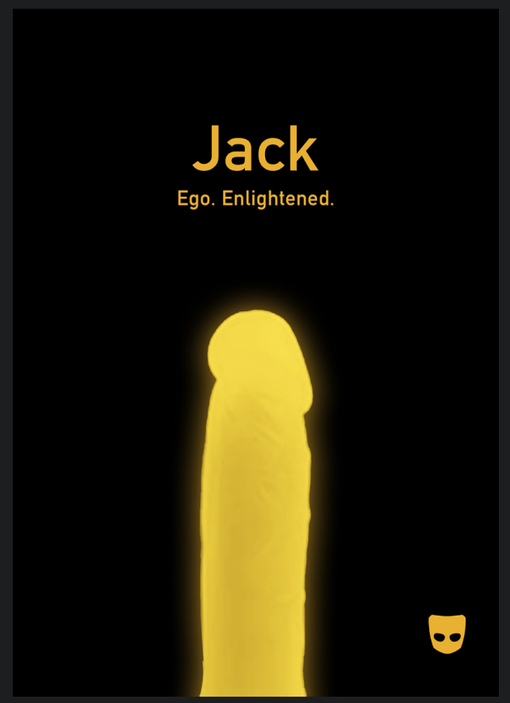
V sexuální kultuře homosexuálních mužů je praktikování sdílení fotek penisu taky komplikovanější, než se může zdát. **Dick pics jsou ustálenou součástí interakce v aplikacích pro randění/hledání rychlovky jako je Grindr a v tomto kontextu jsou obecně akceptovaný faktor online sexuální interakce.** Na druhé straně jsou ale uživatelé, kteří sdílejí fotky penisu dříve, než fotky tváře, vnímáni jako méně hodnověrný nebo upřímný. Nežádoucí je taky **prezence “sběratelů” dick pics**, t.j. uživatel, kteří pod falešným profilem vyprovokují jiné muže ke sdílení obrázků penisu, a pak uživatele zablokují. **Prezence penisu je taky zastoupena i v použití pseudonymů uživatel**, kde je častý výskyt jmen jako “MeatEatR” (“konzumovač masa”), v profilech, kde najdeme popisy jako “still cruising for dick” (“kroužím tady pro péro”), nebo v chatu, kde na otázku “s jakým pohlavím se identifikuješ?” uživatel odpoví stručně “mým pérem”. **Nedílnou součástí profilů uživatel Grindru jsou taky čísla, které odkazují na délku/obvod jejich penisu,** zkratky jako XL, XXL, “hung” (převislý), nebo třeba “cut/uncut” - s obřízkou nebo bez. Tyto praktiky tedy lze brát jako jasný indikátor toho, že fenomén penisu a sdílení **dick pics je komplexní, multivalentní jev, který nelze číst jedním způsobem, no je také důležitou součástí toho, jak se uživatelé identifikují v prostředí Grindru - a tím identifikačním prvkem je z velké části jednoduše penis.**

Analýza a syntéza dat

Z rešeršovaných dokumentů vyvstalo **několik opakujících se motivů a fenoménů, jmenovitě lze říct, že i když Grindr nebyl koncipován výlučně jako aplikace pro hledání nezávazného sexu, jeho uživatelé podlehli hyper-sexualizaci prostředí aplikace, vnímají ji jako “řeznictví”, kde si z nekonečného seznamu profilů vybírají potencionální sexuální partnery, nebo jinou formu sexuálního vzrušení.** Dále se v prostředí Grindru ve zvýšené míře objevuje **objektivizace, zúžené vnímání ostatních uživatel jen jako potencionálního partnera na nezávazný sex, srovnávání svého těla s ostatními uživateli, a negativní vliv tohto srovnávání na vnímání sebe a sebevědomí, zejména u uživatel s vyšším BMI indexem a jinak nedokonalou postavou.** Paradoxně však **taky velká část uživatelů používá Grindr k podpoře svého ega a hledání gratifikace ve formě projevů zájmu.** Paradoxy však shledáme i v dalších projevech chování uživatel (nejen) Grindru, zejména jevům popisovaným v části II.III - The Dick Pic, kde zjistíme, že **sexuální objektivizace uživatel formou sdílení fotek nebo informací o jejich (zejména ztopořeném) penisu sice slouží jako jakási verifikace něčí identity, no taky o tý samý identitě neřekne téměř nic.** Dick pics a zobrazení penisů v interakcích uživatel Grindru jsou ambivalentní a tvárné v jejich použití a smyslu, a **tato paradoxní dvojznačnost bude sloužit podklad pro mojí produktovou odpověď.**



I.I Biodildo



I.II Antidildo

III.

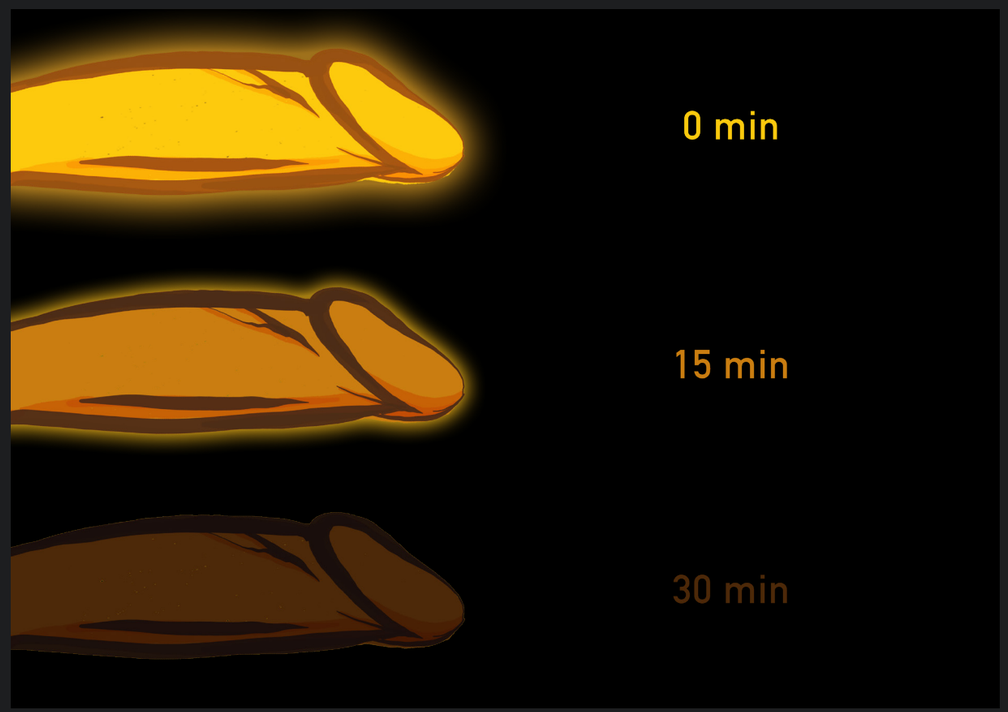
Produktové východiska a I. kolo konceptů

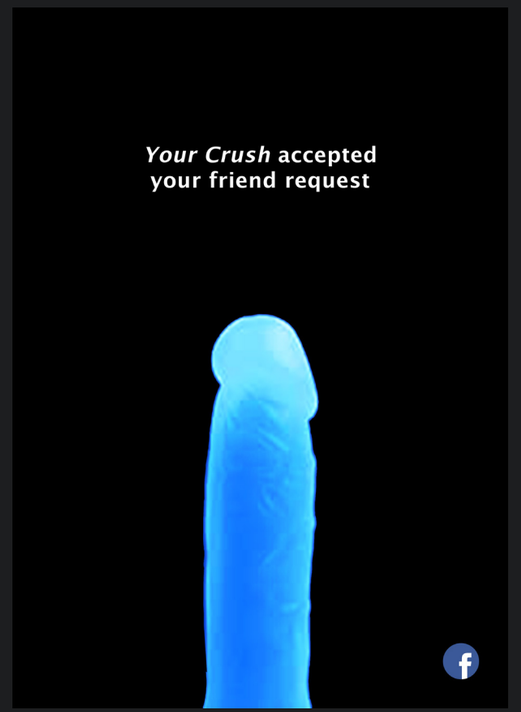
Výše uvedené jsem se rozhodl zpracovat do **více ideových konceptů/vizí.**

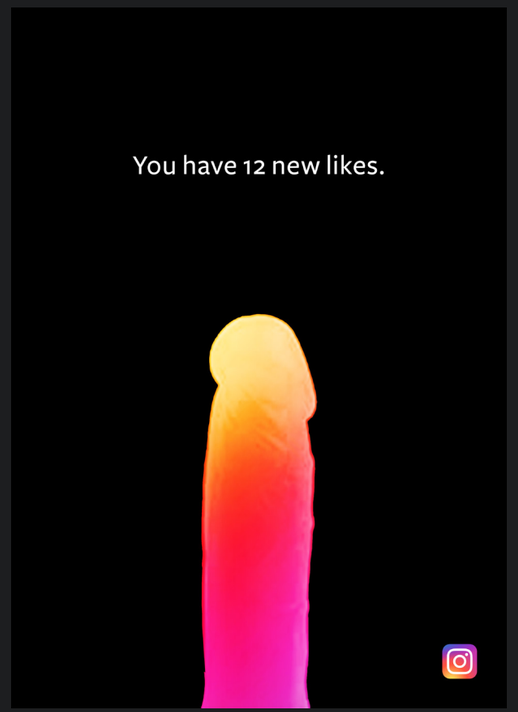
První se točí kolem Grindru, který představuje pomyslnou špičku ledovce a výkladní skříň toho, jak **hyper-sexualizace a objektivizace v online prostředí** mění i příslušné online persony, které následně přizpůsobí svoje vystupování v souladu s "normou Grindru", a místo původně zamýšleným použitím aplikace podlehnou honbě za **nezávazným sexem, posíláním obrázků s explicitním obsahem a potřeby validace a uspokojení ega přes zájem ostatních uživatel.** Tento koncept tedy pracuje s **ironizací a ambivalencí fenoménu** a obsahuje 2 případné varianty provedení:

I.I - Biodildo - koncept **biomorfního dilda**, které mimikuje reálný penis, a jeho různé stavy, od klidového až po plnou erekci. Toto **"biodildo" by reagovalo na projevy zájmů od dalších uživatel, takže čím víc lidí by si prohlíželo uživatelův profil, nebo by na něj reagovalo formou tapu/zpráv, tím víc by tvrdlo a tím by odkazovalo na problém používání aplikace na nabuzení ega.** Dále by taky vibrovalo podle interakcí, které se v aplikaci odehrávají - jemnější vibrování u prohlížení profilu, silnější když uživatel dostane "tap" a nejsilnější vibrace by ohlašovala přijetí zprávy s fotkami penisu. Hodnoty, podle kterých by se erekce biodilda odvíjela by vyhodnotil algoritmus šitý na míru uživateli - ne všichni dostávají stejný počet tapů, zobrazení profilu apod. Šlo by o koncept vzdálenější budoucnosti s využitím materiálů, které jsou ve vývoji, nikoliv však masově doastupné.

I.II - Antidildo - reálnější koncept dilda, který by měl v podstatě stejnou funkcionalitu jako Biodildo, no byl by realizovatelný se současnými technologiemi. Toto antidildo by mělo tvar klasického dilda a podobnou funkcionalitu jako biodildo, no **místo mimikování erekce by se změna stavu odrážela formou světla** - představuji si poloprůhledný materiál, který by kromě vibračního motorku obsahoval i **diody, které by svítily více, či méně podle počtů interakcí.** Vibrační funkce by zůstala stejná jako u biodilda.







II.II - Fade

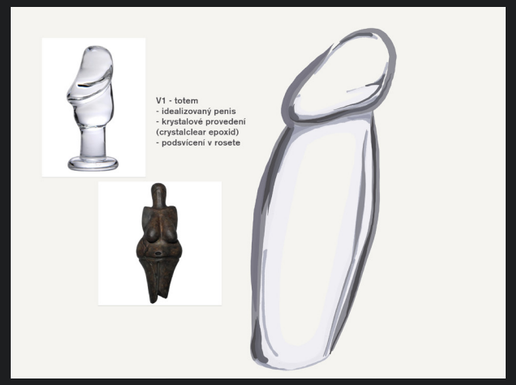
III - Variace (Facebook / Instagram)

Druhý ideový pohled - konstruktivnější produktová varianta - nejde o to používání aplikací zesměšnit, no o jakousi pomůcku, díky které uživatel má **přehled o tom, kolik času v aplikaci stráví.** Jde o jakousi minutku/časomíru, která opět může mít dvě podoby, víceméně zrcadlící, ale zároveň negující formy I.I a I.II:

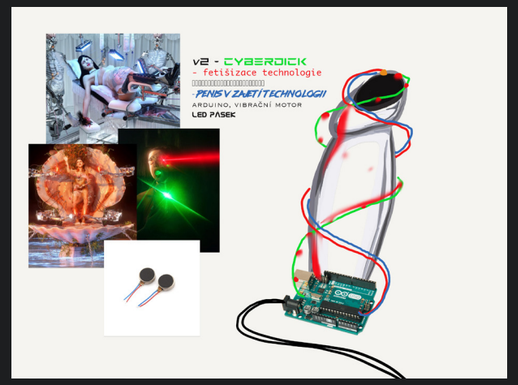
II.I Flaccid (Zvadlý) - opět biomorfní varianta, kde si uživatel může nastavit, kolik času chce maximálně v aplikaci strávit, a podle toho se bude měnit i podoba dilda. Když **aplikaci zapne, dildo je v erekilním stavu, odkazující na rozpoložení uživatel Grindru, kteří aplikaci často používají, když jsou nadržení a hledají rychlé uspokojení, buď formou sex-chatu nebo domluvením schůzky s uživatelem v blízkém okolí. Tato erekce by s plynoucím časem odeznívala, a po uplynutí uživatelem nastaveného času by dildo mimikovalo klidový stav penisu.**

II.II **Fade (Slábnout)** - zase neguje formu Antidildo, t.j. když uživatel aplikaci **zapne, dildo svítí výrazně, no s plynoucím časem zhasíná až na konci úplně ztmavne.** Koncept by opět šlo rozšířit i na jiné aplikace než je Grindr, s tím, že barevnost světla by se změnila podle používané aplikace, viz. III. Koncept

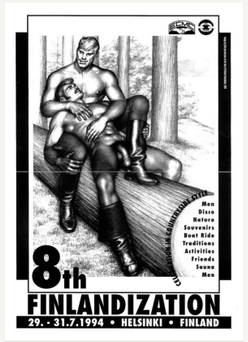
A konečně, **III. koncept - Variace - v sobě zahrnuje širší spektrum problémů objektivizace uživatel, vytváření paralelních identit hledajících validaci v online prostoru, odosobnění a nahrazování reálných interakcí těmi digitálními.** Vlastnostmi je tento myšlenkový pochod nejblíž Antidildu, s tím rozdílem, že **se nesoustředí jen na online randění přes Grindr/Tinder, ale i na další vizuální aplikace vytvářející online persony, které dostávají pocit validace a gratifikace přes digitální interakce - like, follow, subscribe, accepted request, match, views,...** V této variantě by šlo o **dildo, které barvu světla mění - modré pro Facebook, gradient pro Instagram, růžové pro Tinder, fialové pro Twitch, tyrkysovo-červené pro TikTok atd. Světlo by taky intenzitou sloužilo jako indikátor zájmu/interakcí, doplněno vibracemi.** Výsledek by byl jakýsi **ironický produkt, který by byl na jedný straně smutným mementem pro současné použití digitálních médií, na straně druhé pohledný a stylový doplněk domácností,** který se bude krásně vyjímat na Instagramovém příspěvku, nebo v TikTok videu.



možnost I - “totem”



možnost II - “v zajetí technologie”



v3 ~ inflate/deflate
nafukovaci penis
~ kompresor napojeny
na telefon
tom of finland 2020

možnost III - “nafukovací penis”

Přehodnocení vize a II. kolo konceptů

Po konzultacích a úvahách jsem **vyloučil třetí možnost - Variace, který se měl zabývat širším spektrem problému odosobnění v online světě vizuálně orientovaných aplikací jako Instagram, Facebook, Tinder apod., no daná obšírnost se také stala hlavním kamenem úrazu** - každá z daných sociálních sítí má svoje specifika, které nelze tak jednoznačně vztáhnout na nějaký hmotný artefakt, jako v případě dvojice Grindr - Penis, a taky zkoumání daných specifik by značně odskočilo od původní teze tyto práce, a sice soustředit se na identitu v prostoru online randění a sexuality.

Druhý produktový koncept, který měl být konstruktivní odpovědí na poznatky z rešerší jsem zavrhl proto, že objekt časomíry ve tvaru penisu, který vadne/pohasíná s plynoucím časem, **by spíše než užitečný produkt měl kvality laciných blbůstek z Aliexpresu, a výrazově by zůstal na pomezí ironizace a užitečnosti - ani ryba, ani rak.**

Nakonec jsem si tedy **za cestu hodnou rozvíjení zvolil první variantu - vytvořit dildo, které změnou svého stavu reaguje na interakce probíhající v aplikaci Grindr,** jelikož mám za to, že tohle úzké zaměření na cílovou skupinu nejvíc odpovídá původnímu záměru, a sice cílit na gay komunitu a její projevy v online randění/sexualitě. Taky je **daný koncept z velké části poplatný závěrům zjištěných z rešerší - tvar penisu jako odkaz na fenomény hyper-sexualizace prostředí aplikace, dick pics, které prostor Grindr ovládají, hledání validace sebe a ego-boostu přes vytvořenou online identitu, nahrazování interakcí v reálném životě jejich virtuální podobou.**

Tento koncept lze taky číst stejně ambivalentně jako používání Grindru samotného, a klade stejný počet otázek jako nabízí odpovědí - jde o produkt určený k použití nebo jen artefakt, který ve fyzickém prostoru zastupuje uživatelovu online identitu? Je dobré, že tento penis pulzuje na poličce i když jeho majitel zrovna zvažuje, jestli je jeho postava dostatečně maskulinní? Je to penis daného muže, nebo 3D scan z fotky penisu jiného uživatele Grindru? Co znamená, když tadyten umělý penis svítí pořád výrazněji, no jeho vlastník ne a ne najít uspokojení? Nebo naopak - jak to, že o uživatele nikdo nejeví zájem a dildo nereaguje, ale jeho skutečný penis se už nemůže dočkat, až dorazí první dick pic?

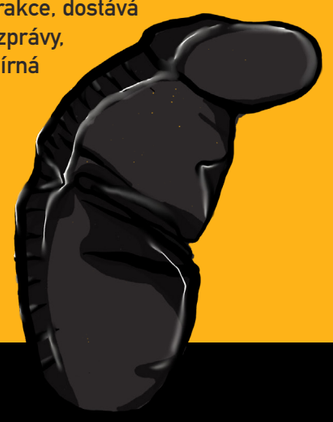
Formální stránku pro tuto ideu jsem opět rozvětvil do tří možností. **První víc zaměřenou na kult penisu,** jakýsi totem, tvarem odkazující na Věstonickou venuši, no vyrobený ze skla místo keramiky, pro průhlednost a krystalickou strukturu, kterou by prosvítalo **světlo indikující intenzitu interakcí v Grindru.**

Druhá možnost zase poukazuje na fetišizaci nejen penisu, ale i technologií, a tak forma proplétá tyto dva fenomény - **penis v zajetí technologie,** zamotaný v kabelech, vedoucích elektřinu do vibračních motorků a diod, opět indikujících zájem o uživatele na Grindru.

Do třetice jsem navrhl formu nafukovacího penisu v nadlidském měřítku, který prostou a možná sprostou **přímočarostí popisuje nafukovaní ega a koneckonců i zrcadlí aktivitu penisu samotného - víc aktivity, víc nafouklé péro a naopak. Nafukovačka jako hravá forma, provedením evokující zálibu v latexu a černých lesklých materiálech, které zpopularizovaly grafiky Tom of Finland.**

stav I - na uživatelovo Grindr profilu se neodehrává žádná aktivita, penis je vyfouklý.

stav II - na profilu uživatele se odehrávají interakce, dostává “tapy” od nebo zprávy, frekvence je mírná



stav III - míra a frekvence interakcí je na hodnotách maxima, uživatel aktivně (sex)chatuje, penis je nafouklý

III.I Návrh a klíčové vlastnosti produktu

Forma a materiál

Jack je nafukovací digitální penis v nadliském měřítku. Vyrobený z PVC fólie technologií, která je běžně používaná pro výrobu nafukovacích hraček dává jasně najevo svojí **příslušnost k populární kultuře, no taky ke spotřebnímu zboží, korelující s konzumní formou interakcí odehrávajících se na Grindru.**

Jak Jack funguje?

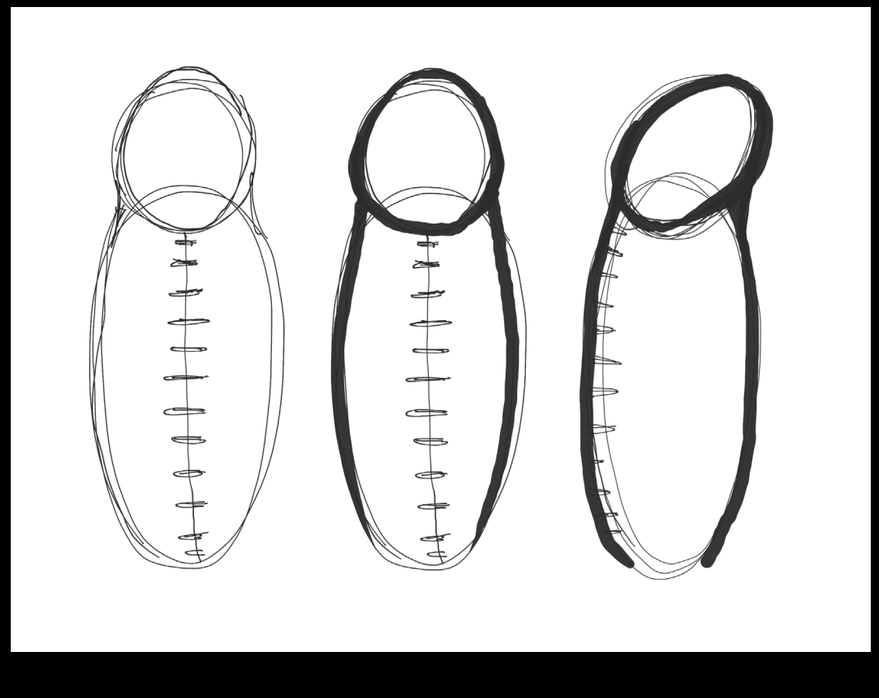
Pro použití Jacka si uživatel nainstaluje aplikaci Jack, kde **si propojí svůj Grindr profil s nafukovacím penisem.** Dále bude v aplikaci možné ručné nastavení intenzity nafouknutí penisu. Aplikace samotná je jen utilita za účelem nákupu Jacka a následném spárování Grindr účtu uživatele s digitálním penisem.

Forma interakce

Jack **reaguje na základní podněty, které lze v Grindru nalézt:**

- **“Views”** - počet mužů, kteří si prohlédli uživatelův profil
- **“Tap”** jako projev zájmu od jiných uživatel
- **“Message received”** - přijetí zprávy
- **“Photos received”** - přijetí obrázků/fotek od jiných uživatel

Tyto podněty následně **vyhodnocuje algoritmus šitý na míru tomu-kterému uživateli** a přidává jim různou váhu na základě důležitosti - dick pics mají největší váhu pro změnu stavu Jacka, Views naopak nejnižší. **Zobrazení interakce se odehrává přes nafukování/splasknutí Jacka - čím víc interakcí se na uživatelovo Grindr profilu odehrává, tím víc je Jack nafouklý a naopak.** Dále algoritmus v kalibračním období vyhodnotí, kolik “Views”, “Taps” a “Message received” je pro daného uživatele průměrná hodnota a podle toho přizpůsobí intenzitu maxima a minima doufoklého vzduchu indikujícího zájem od ostatních uživatel. **Jack taky nikdy nebude nafouklý úplně - tak, jako žádné číslo značící zájem na sociálních sítích není dost vysoké.**

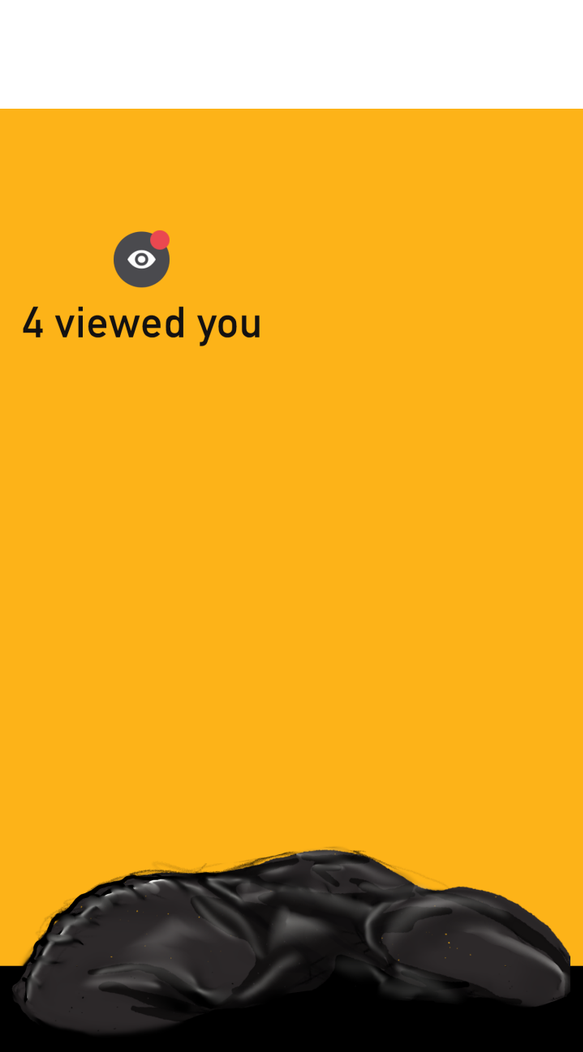


III.II Prototypování a výroba

Nafukovací penis je zamýšlen pro velkovýrobu, a proto **zvolený materiál a technologie odpovídá běžným nafukovacím hračkám na trhu - svařované PVC-P a PE fólie.** Pro výrobu prototypů jsem v jednání s firmou Fatra, s.r.o., no kvůli současné situaci je nejistý termín a možnost výroby.

Pro výrobu modelů jsem použil DIY verzi - svařování pytlů na odpadky pájkou přes pečící papír. Tato zjednodušená výroba mi umožnila předběžně vidět, jak připravit formu pro finální výrobu a taky zhodnotit, jak velký objekt nafukovačky bude.

4 viewed you



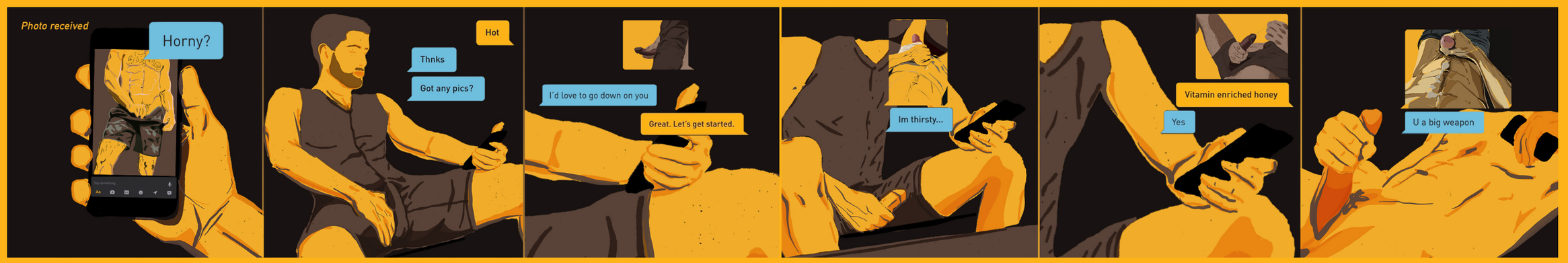
Jack
powered by Grindr

21 viewed you

Jack
powered by Grindr

107 viewed you

Jack
powered by Grindr



Uživatel

I.
Jack je primárně určený pro homosexuální muže, kteří používají aplikaci Grindr. **Chtějí jim manifestovat to, jak jsou žádaní, nebo jak je pro ně jejich digitální persona/ego důležité. Jsou na aplikaci závislí, kontrolují notifikace každých pár minut a běžné způsoby randění jim nic neříkají.** Neustále vyhledávají nové kluky, kterým by ještě mohli napsat, a když už z toho nebude schůzka, tak si aspoň vymění pár nahých fotek, u kterých se odbaví. Snaží se, aby byl Jack pořád dost nafouklý, jinak se cítí nesví a nervózní. Je to totem v jejich ložnici, symbolizující kdo je tady alfa samec.

II.
Jack je však taky určen klukům, kteří ještě Grindr neberou tak vážně. **Pořídí si jej ze zábavy - "Nafukovací penis reagující na mojí Grindr aktivitu? To chci!" - a možná jim dříve nebo později začne vrtat hlavou, že jejich vztah k Grindru není zdravý.** Že se penis sice nafukuje, no oni pořád nenašli někoho, s kým by to šlo. Že když dostávají dick pics, dostanou i erekci, no zvuk dofukujícího se Jacka jim připomene, že na tu erekci jsou v místnosti pořád sami, jen s displejem v jedný ruce a penisem v druhé. Nafukovací hračka ve tvaru penisu tady slouží jako připomenutí, že Grindr je taky spíš hračka než forma smysluplné komunikace.

Filosofie produktu

Jack je artefakt ve tvaru penisu, který zrcadlí uživatelovo interakce z aplikace Grindr. Produkt je reakcí na neodmyslitelnou součást komunikace v této aplikaci - prezence a výměna fotek nahého penisu, ideálně v stavu erekce, čemuž je forma produktu podřízená. Jak už bylo zmíněno, není cílem vytvořit použitelné dildo, ale naopak artefakt, jakýsi doplněk do domácnosti, který by v líbivé a patřičně fetišizující estetice dofukovaním a splasnutím nafukovacího penisu zhmotňoval život identity uživatele v online prostředí Grindru. Je to tedy glorifikace interakcí ve virtuálním prostoru - Jack uživatele informuje o tom, jak na jeho profil reagují ostatní uživatele, jestli je dost sexy, nafouklý penis zářivě pohladí nafouklé ego, podbízivě a uspokojivě mazlící receptory gratifikace. Co žilo jen v pomíjivém uživatelském rozhraní aplikace nachází svojí fyzickou podobu - kruh odosobnění a ztráty hmatatelnosti ve virtuálním světe se uzavírá. Digitální ego se nafukuje.

Je to produkt, který má smysl, nebo je to produkt zvrácený?
Jde tady o ironizaci, velebení, poukázání na problém, nebo všechno najednou?
Chtěl by někdo na poličce penis, který hodnotí jeho (nejen) sexuální přitažlivost na základě aplikace?
Vezme si někdo svůj nafukovací penis k vodě a dá tím najevo i ve fyzickém světě svůj zájem o potenciálního sexuálního partnera?

Jack si nedává za cíl na žádnou z těhle otázek odpovědět, jen tiše reflektovat majitelovo Grindr identitu. Nejde o tradičný design řešící problém, balancuje na hraně užitného a umění.

Je užitečné na problém odosobnění ve virtuálním světě reagovat a upozornit na něj, nebo je umění upravit svůj profil na Grindru tak, aby digitální penis nikdy nesplaskl?

Zamyšlení, zhodnocení a závěr

Jak uvádím i v motivaci, od začátku jsem se chtěl podívat na negativní dopady používání digitálních technologii, zejména přes hledáček vztahů a sexuality. Tušil jsem, že výslední produkt nebude průmyslový design v tradičním smyslu, protože jde o problematiku natolik komplexní a choulostivou, že hledání konstruktivního řešení by v časovém rámci vyhrazeném pro diplomní práci by bylo za hranicí toho, co jsem schopný za jeden semestr udělat.

V průběhu rešeršování a vnikání do hlubin fenoménu odosobnění jsem se nemohl ubránit jisté dávce cynismu, která se projevila i ve výsledném návrhu. Tento cynismus je způsobem nejen pouhým čtením výzkumů a zpráv o tom, jak digitální technologie a aplikace pro randění erodují schopnost navazovat vztahy ve fyzickém světě, ale taky osobní zkušeností (a frustrací) s Grindrem a Tinderem, které jsem však záměrně do této práce nezahrnul z důvodu zachování jisté objektivity a odstupu.

Práce taky vznikla ve zvláštním čase karantény, kdy se velká část naší komunikace přesunula do online/digitální podoby, a kdy se z Grindru stalo snad ještě nepříjemnější místo pro lidi, kteří nehledají jen krátké rozptýlení na dlouhý večer. Pandemie však taky ovlivnila mojí pracovní morálku a nejistota z dění ve světě způsobila, že jsem nebyl hned schopný naběhnout do řádného pracovního režimu.

Když už jsem se do práce ponořil, objevil jsem víc podnětů, které by stáli za hlubší prozkoumání. Tyto podněty jsem průběžne zpracovával do různých konceptů a ideových návrhů, jak je vidět v kapitole věnované procesu návrhu. Díky vedení ateliéru a pravidelným konzultacím si však myslím, že se podařilo návrh udržet v intencích tématu a finální variant - nafukovací penis - vhodně reaguje a transformuje výsledky výzkumu.

Uvědomuju si, že nafukovací penis může vzbudit nějakou míru kontroverze, možná i pohoršení, nebo naopak výsměch, no tyto reakce beru jako splnění toho, co jsem produktem cílil. Lidi, se kterými jsem se o návrhu bavil mě však přesvedčili, že jakkoliv může nafukovací penis znít banálně, tak produkt vzbuzuje zájem, pobavení, nadšení, i nadzvedlé obočí. S návrhem jsem tedy spokojený, no ještě důležitejší pro mě je, že mě práce na něm bavila a naplňovala.

Nejbližší týdny se budu soustředit na úspešné převedení nápadu do fyzické podoby ve spolupráci s firmou Fatra a technickém řešení propojení nafukovačky s Grindrem.
Taky se budu soustředit na to, abych si již Grindr nenainstaloval :)

Zdroje

[1]
https://books.google.cz/books?id=iqTKFylfhakC&pg=PA87&lpg=-PA87&dq=dating+online+digital+persona+ego&source=bl&ots=tpEb1iJMjf&sig=ACfU3U21GqL4FZgjG_NY0PoYyTstZJF9Gg&hl=cs&sa=X&ved=2ahUKEwje6dqcgMDoAhVS-qQKHZuiAYsQ6AEwAHoECAYQAQ#v=onepage&q=dating%20online%20digital%20persona%20ego&f=false
[2]
https://books.google.cz/books?id=CVXCDwAAQBAJ&pg=PT199&lpg=PT199&dq=dating+grindr+ego+boost&source=bl&ots=PjCZLGaY7L&sig=ACfU3U309cXE08dNRDg0PwCslhhe7JptOg&hl=cs&sa=X&ved=2ahUKEwj3lPeNk8DoAhWD-KQKHeISBEAQ6AEwAnoECAoQAQ#v=onepage&q=dating%20grindr%20ego%20boost&f=false
[3]
https://www.vanityfair.com/culture/2015/08/tinder-hook-up-culture-end-of-dating
[4]
https://gayety.co/7-things-grindr-taught-us-about-gay-men
[5]
https://www.theguardian.com/technology/2020/jan/31/infinite-scroll-life-under-instagram
[6]
https://www.queerty.com/grindr-leaves-men-feeling-depressed-dead-inside-research-finds-20180407
[7]
https://www.vox.com/science-and-health/2018/4/4/17177058/grindr-gay-men-mental-health-psychiatrist
[8]
http://www.perspecsnews.com/read/tech/dating-app-ego-boost/Hye-IWyOiM/S1xx6Sa_jM
[9]
https://theoutline.com/post/3402/tinder-is-not-actually-for-meeting-anyone?zd=1&zi=porkrekn
[10]
https://www.researchgate.net/publication/264859510_Breaking_-Boundaries_The_Uses_Gratifications_of_Grindr
[11]
https://books.google.cz/books?id=Y3jADwAAQBAJ&pg=PA337&lpg=-PA337&dq=instagram+digital+ego+self+validation&source=bl&ots=gOpC5JxXwQ&sig=ACfU3U2FURPsxjfVRG3PyL6emamANxvxdA&hl=cs&sa=X&ved=2ahUKEwjPuunDxdLoAhUI2qQKHYw2BRsQ6AEwFHoECAwQLA#v=onepage&q=instagram%20digital%20ego%20self%20validation&f=false
[12]
https://www.researchgate.net/publication/309171347_Gay_Men's_-Construction_and_Management_of_Identity_on_Grindr
[13]
https://www.tandfonline.com/doi/-full/10.1080/08964289.2015.1121130?scroll=top&needAccess=true
[14]
https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1740144519300269
[15]
http://sro.sussex.ac.uk/id/eprint/71461/1/Anderson,%20Holland,%20Koc,%20and%20Haslam.%20EJSP.%20Accepted%20version.pdf
[16]
https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29363993
[17]
https://www.researchgate.net/publication/247839476_The_Impact_of_Media_Exposure_on_Males'_Body_Image
[18]
https://www.visual-anthropology.fu-berlin.de/journal/Vol_1_1_2015/PHILLIPS.pdf
[19]
https://d25rsf93iwlmgu.cloudfront.net/downloads/Tifentale_Alise_Selfiecity.pdf
[20]
https://www.researchgate.net/publication/7772444_An_Internet_Study_of_Cybersex_Participants
[21]
https://usir.salford.ac.uk/id/eprint/50984/1/2056305119826126.pdf