

El cuerpo situado en *Grindr*©. Experiencias de la sexualidad gay en la interacción digital

The body located in *Grindr*©. Experiences of gay sexuality in digital interaction

Rafael Monjarás Reyes

Universidad Intercultural de Chiapas

Ramón Abraham Mena Farrera

El Colegio de la Frontera Sur

Resumen

El artículo presenta una postura reflexiva del uso de las tecnologías digitales para el encuentro geolocalizado de hombres que practican experiencias homoeróticas en *Grindr*©, que es el espacio digital de encuentro donde se llevan a cabo una serie de agencias singulares y creativas, en las que las metodologías y las epistemologías se ponen a prueba para explicar un fenómeno de interacción *local*. La investigación discute el fenómeno desde la cultura-mundo, el sistema sexo-género-heteronormativo, la deconstrucción de identidades estigmatizadas y lo específico en el *cruising* virtual que reconfigura la gaycidad, y es coproducida desde la epistemológica fenomenológica tecnológica. Desde el debate *queer* se reflexiona la práctica y el orgullo gay en los escenarios digitales, donde la sexualidad y el género trasgreden

Abstract

The paper presents a reflective stance on the use of digital technologies for the geolocated meeting of men who practice homoerotic experiences in *Grindr*©, which is the digital meeting space and where a series of unique and creative agencies are carried out, and methodologies and epistemologies are tested to explain a phenomenon of *local* interaction. The research discusses the phenomenon from the culture-world, the sex-gender-heteronormative system, the deconstruction of stigmatized identities and what is specified in virtual cruising that reconfigures gayity, and is co-produced from the technological phenomenological epistemological. From the queer debate, gay practice and pride are reflected in digital settings, where sexuality and gender transgress the margins of the

los márgenes de la norma y la hegemonía heteronormativa. El análisis enriquece los múltiples estudios que se realizan acerca de la interacción digital de comunidades de individuos que se sitúan *fuera de la norma* de las relaciones del cuerpo/placer/pertenencia. Las aportaciones teóricas permiten actualizar las posturas filosóficas desde el cuerpo y aventurar nuevas investigaciones situadas con influencias *queer*, desde donde se exploren las relaciones simultáneas entre lo local y lo global, las identidades no-normativas y sus formas de expresión y arreglos de conciencia.

Palabras clave

Diversidad sexual, internet, relaciones entre sexos, teoría *queer*, estudios de género.

norm and heteronormative hegemony. The analysis enriches the multiple studies that are carried out about the digital interaction of communities of individuals that are “outside the norm” of the body / pleasure / belonging relationships. The theoretical contributions allow us to update the philosophical positions from the body and to venture new investigations located with queer influences, from where simultaneous relationships between the local and global, non-normative identities and their forms of expression and arrangements of consciousness are explored.

Keywords

Sexual diversity, internet, sex relations, queer theory, gender studies.

Introducción

Las experiencias sociosexuales mediadas por las tecnologías de comunicación e información (TIC) se han convertido en parte de la cotidianidad de hombres homosexuales, y de hombres que tienen sexo con otros hombres (MSM, siglas en inglés de *men who have sex with men*) en contextos urbanos. Los hombres homosexuales valoran la liberación sexual y agencia conseguida a través de las aplicaciones de citas, a la par que éstas mantienen su integridad física y seguridad *online* (Pooley y Boxall, 2020). Este tipo de redes no sólo facilitan el contacto con posibles parejas sexuales, sino que también permiten la socialización entre hombres con las mismas preferencias sexuales en un espacio específico y relativamente privado, que permite escapar a la vigilancia heteronormativa a través de diferentes estrategias de enmascaramiento o anonimato (Blackwell, Birnholtz y Abbott, 2014).

Desde hace más de una década en países angloparlantes se han realizado estudios sobre encuentros en línea entre hombres con preferencias homosexuales, analizados desde el conductismo y la sexualidad, principalmente con un enfoque de salud pública (Chetcuti-Osorovitz,

2016). En Latinoamérica los estudios de sexualidad en ambientes digitales comenzaron a popularizarse con el uso de internet y “su relevancia en el marco de los procesos de transformación sociocultural a los que asistimos” (Araujo, Prieto, 2008: 14). Sin embargo, no es hasta finales de los 2000 cuando aparecen textos en español que giran en torno a la disidencia sexual y la deconstrucción de identidades estigmatizadas (Fonseca y Quintero, 2009), las *performances* subversivas de género y las epistemologías *trans* (De Oliveira, 2019; Viteri, 2011), el *cruising* virtual y la *gaycidad* (Parra, Obando, 2019) y estudios que reflexionan sobre los códigos semióticos de comunicación entre hombres que tienen sexo con hombres (Limón, 2018).

Debido a la creciente popularidad de las aplicaciones de citas para hombres, así como su inserción en la cultura popular, se hace necesaria hoy en día una reflexión que cuestione la manera en que estas redes operan el cuerpo y el deseo homosexual en los contextos locales, considerando que “internet constituye un medio esencial de experimentación y de iniciación en la sexualidad de los adolescentes homosexuales” (Maillochon 2012, citado por Chetcuti-Osorovitz, 2016: 154) y que aplicaciones como Grindr©, con más de tres millones de usuarios activos diarios en cada país del mundo, desde su lanzamiento en 2009, ha crecido hasta convertirse en parte fundamental de la vida diaria de muchos usuarios alrededor del globo, además de ser México, desde 2017, uno de los países con mayor crecimiento de participantes (Grindr, 2017).

Grindr© es una aplicación enfocada a encuentros casuales (*hook ups*) que “podría ser mejor descrita como una plataforma de redes ‘socio-sexuales’, enfatizando los procesos de comunicación interpersonal entre aquéllos abiertos a formar conexiones eróticas, platónicas y prácticas, algunas veces simultáneamente” (Shield, 2019: 15). Su surgimiento y popularidad atiende a un sector de la población generalmente discriminada y estigmatizada que ve en Grindr© una oportunidad para socializar con otros hombres sin tener que exponerse a peligros en el mundo cotidiano.

La investigación de la cual deriva este artículo, desarrollada en 2019, se centra en estudiar las dinámicas comunicativas de usuarios de Grindr© en San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, México, el baluarte colonial más visitado del sureste de México, con una composición multiét-

nica y cosmopolita que lo hacen el destino turístico con mayor afluencia de visitantes, infraestructura turística y derrama económica (Gobierno de Chiapas, 2019).

Los resultados son abordados desde la metodología fenomenológica tecnológica de Lash (2005) e Ihde (2004, 2005), e intentan responder a la pregunta de cómo se articula la interacción comunicativa entre usuarios de *Grindr* de acuerdo con las pautas del espacio digital. Si se considera la importancia que ejerce el cuerpo en este contexto, se caracterizan las interacciones en *Grindr* desde San Cristóbal, y se convierte en todo un reto epistemológico desde donde se produce nueva teoría que intenta explicar cómo es que se politizan los cuerpos, deseos, espacios e identidades de una población subalterna.

Antecedentes. El cuerpo situado en *Grindr*

Los estudios sobre MSM (*men who have sex with men*) realizados en *Grindr* se limitan a tratar aspectos psicológicos y sociológicos del uso de la aplicación; la representación, la sexualidad, el espacio, el lenguaje, además de los impactos en el contexto cotidiano de los usuarios, esto es, de las repercusiones en el mundo *offline* (Fonseca, Quintero, 2009; Blackwell, Birnholtz y Abbott, 2014; Parra, Obando, 2019; Limón, 2018; Restrepo, 2018; Ramírez, 2014; Miller, 2018; Castañeda, 2015; Caraballo, 2018).

Los anteriores estudios discuten la dicotomía ciberespacio/espacio físico y retoman el aspecto geoespacial con el uso del GPS, (sistema de posicionamiento global) y el aspecto de la copresencia que se desarrolla en la interfaz de usuario para así generar una nueva teoría que aporte a la comprensión de nuevas estructuras en cuanto al cuerpo y la imagen a través de la masculinidad hegemónica, directamente relacionada con la heteronormatividad. Miller (2018) recupera cómo en los perfiles puede encontrarse esta representación textual de masculinidad hegemónica a través de alusiones a lo masculino, a la feminidad y al cuerpo mismo, que representan las tres dimensiones relacionadas que privilegian la virilidad en aplicaciones de MSM.

Otras aportaciones son las que ofrecen Blackwell, Birnholtz y Abbott (2014), quienes discuten las capas discursivas que se yuxtaponen

en la socialización en *Grindr*©, relacionadas con el espacio físico, el área geográfica y el sitio de conexión atendiendo a las particularidades de clase y género.

[...] las experiencias de las personas sobre el lugar, y las expectativas sobre los comportamientos de los demás, se vuelven también capas de formas complejas. Esto plantea preguntas sobre cómo el contexto afecta la formación de impresiones en *Grindr*© y cómo las personas disciernen las intenciones de los demás (Blackwell, Birnholtz y Abbott, 2014: 6).

En particular *Grindr*© superpone los espacios físicos y digitales de los usuarios geográficamente próximos y, en este sentido, se desarrollan estrategias para la autorrepresentación centradas en el anonimato o la ocultación parcial de la identidad real.

Caraballo (2018) analiza en la ciudad de Tijuana, México, cómo el cuerpo es materia de deseo, y apunta a las posibilidades de la masculinidad como objeto de deseo gay a través de ciertas partes del cuerpo, ángulos y planos en las fotografías, y a través de categorías de etnia y clase. Lo más interesante de su tesis es la distinción que hace de la relación homoerotismo-masculinidad en el norte, en el centro y sur del país. Además, expone cómo el macho y el chacal en tanto figuras de masculinidad dominante toman un valor erótico “en tanto que se asocia a una masculinidad *tradicional*, racializada, menos civilizada y moderna, y, por lo tanto, más *natural*” (Caraballo, 2018: 78).

Los estudios anteriores permiten evidenciar la construcción teórica que problematiza las tensiones que surgen en la múltiple presencia de usuarios en un mismo espacio, además de las estrategias de representación que se desarrollan para escapar de la vigilancia y sanciones que se establecen desde lo macro en el mundo *offline*.

La interfaz de *Grindr*©

El algoritmo de *Grindr*© funciona a partir de la relación espaciotemporal de la comunidad que lo conforma, acomodando los perfiles en una cuadrícula deslizable de acuerdo con la distancia geográfica, así como una barra superior de perfiles de ingreso reciente, bajo el texto de *caras nuevas*. Se puede identificar a los usuarios conectados por un punto verde en la

miniatura del perfil, en la que también aparece un pequeño encabezado de texto. La interacción puede comenzar a través de mensajes directos o chats en los que pueden usarse diferentes elementos hipermedia —texto, imagen, audio, ubicación, enlaces—, *taps* o *gaymojis*; estos *emojis* son específicos de la aplicación y la mayoría están relacionados con la cultura gay norteamericana, y pueden verse muchos acrónimos en inglés utilizados por la cultura gay global.

La interfaz de *Grindr*® permite realizar este tipo de análisis debido a que sus condicionamientos estructurales pueden determinar la manera en que las personas interactúan o se presentan en el perfil de usuario, rellenando una serie de campos preestablecidos que hacen referencia al cuerpo —altura, peso, compleción física y origen étnico—, posición sexual, expectativas, identidad y salud sexual. Shield (2019) deja constancia de que, a partir de 2018, *Grindr*® empezó a agregar en este menú categorías sobre identidad de género y pronombres, intentando incluir a una mayor gama de identidades, y en este sentido también nos dice que es posible referirse a *Grindr*® como un espacio GBTQ —gay, gisexual, trans y *queer*— (Shield, 2019: 14).

La aplicación es acompañada de una serie de artículos redireccionados desde su página, mismos que ofrecen información sobre identidades de género, usando terminología que surge de la teoría *queer* —*cisgender*, *non-binary*, *intersex*—, además de información sobre personas *trans*. Otra serie de artículos ofrecen información de salud sexual, en torno al VIH, el tipo y lugares de exámenes para su detección; cabe destacar que las informaciones sobre identidades de género sólo están disponibles en inglés. En estos artículos también se invita a tener una convivencia con una política de cero tolerancia a la discriminación, acoso y conductas abusivas, acompañada de prohibiciones a todo acto que hostigue, amenace o difame a los usuarios de la red.

Resultados

Interacción digital y formas culturales

Para analizar cómo se articulan las relaciones sociales en el espacio virtual de *Grindr*®, fue necesario, primero, entender a la aplicación como

un *campo de acción cotidiana* en el que se reflejan estructuras locales de interacción, a través de la manera en que los individuos se representan, se comunican y agencian sus necesidades sexoafectivas. Esta perspectiva coincide con los planteamientos del interaccionismo simbólico de Goffman (2001) en microespacios de interacción, el cual desarrolla un interés por la experiencia del hacer y lo que ese hacer solidifica en microesferas sociales.

Desde esta postura teórica, en el acto comunicativo el individuo es objeto y sujeto: “se forma en el proceso de socialización por la acción recíproca [...]” (Rizo, 2011: 92), al mismo tiempo que se deja influir, influye. El espacio social es visto como escenario y los sujetos como actores-espectadores que desarrollan su lenguaje en la medida en que es hacia los otros, “[...] un ‘consenso de trabajo’ establecido para hacer posible una escena de interacción” (López y Reyes, 2010: 122).

Castells (2001) ya reconocía, dentro de las comunidades virtuales *online*, comunidades especializadas cuyos intereses específicos hacían desarrollar en los individuos “carteras de sociabilidad”, esto es, diseños específicos de expresión de la interrelación en un espacio digital. Lo que sucede culturalmente mientras se forma parte de estas comunidades tiene que ver con la inscripción mediante códigos y hábitos que acercan al sujeto a una identificación con el espacio social, “la socialidad en la cual se inscriben las prácticas discursivas son el punto de referencia que desde la legitimación permite articular esa red de relaciones en la cuales se construyen las identidades individuales y colectivas” (Parra, 2011: 22).

Interacción digital y los procesos de socialización

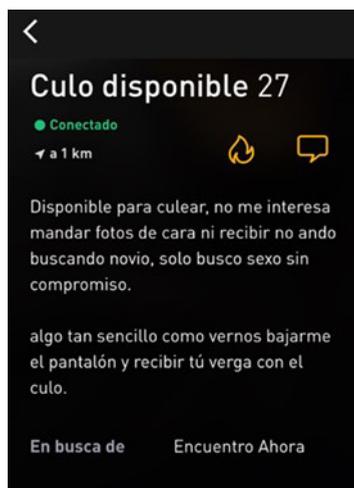
Más recientemente, con el desarrollo y la inserción masiva del internet y la digitalidad en el contexto cotidiano, nuevos teóricos del internet (Ardèvol, 2012) han hecho énfasis en el desarrollo cultural de esta red a la par de la incorporación de nuevas tecnologías y el aumento de los espacios digitales. Surge entonces el concepto de cibercultura(s), y los estudios de las formas culturales de internet, que centran su análisis en “la cultura que emerge en las relaciones sociales en red” (Ardèvol, 2012: 5).

Mowlobacus (2011) utiliza el concepto de *cultura Grindr*, intentando sintetizar las formas culturales —códigos, patrones y comportamientos

sociales— que se han configurado a través de la performatividad del sitio y que han promovido el desarrollo de una identidad colectiva en los usuarios de *Grindr*©. Esta cultura *Grindr* está construida directamente por las primeras plataformas sociosexuales de internet (Shield, 2019: 15), y a partir de las propias necesidades y disposiciones de los internautas.

Bergström (2012), citado en Chetcuti-Osorovitz (2016), recupera que “la web abre el círculo de relaciones y permite separar a las redes sexuales de las redes sociales” (Bergström, 2012, en Chetcuti-Osorovitz, 2016: 155). En este sentido es como funcionan en su mayoría las interacciones en la aplicación, donde los usuarios construyen una identidad sexualizada para *Grindr*© que no utilizarían en otras redes como *Facebook*©. En este tipo de perfiles se pueden identificar, por ejemplo, formas culturales que giran en torno al erotismo y la sexualidad homosexual, como lo ejemplifica la ilustración I.

Ilustración I Identidad sexualizada



Fuente: Elaboración propia. Captura de pantalla (2019).

En este contexto, en el que sexo y el cuerpo toman un papel preponderante, estos patrones de comportamiento pueden establecerse como formas de subjetivación social del cuerpo, es decir, generan principios

bajo los cuales el usuario tendría mayores probabilidades de éxito en la interacción, influenciando la manera en que éste se asume y representa desde el cuerpo.

Entonces las formas culturales pueden convertirse en rasgos de personalidad, pero no en elementos identitarios determinantes para el sujeto *offline*.

Diseño metodológico en ambientes digitales

Investigar en el *Grindr*©

Las investigaciones realizadas en ambientes digitales presentan el reto de la producción participativa de información adscribiéndose a una perspectiva fenomenológica de la tecnología desde un enfoque metodológico cualitativo.

Este tipo de perspectiva de la tecnología permitió analizar desde la reflexividad las formas tecnológicas de la vida, rehusándose a ver al sujeto desde el distanciamiento científico, como un objeto aparte de la realidad. Permitted incorporar al sujeto investigador como un agente más de la interacción, pues sus acciones también matizan la experiencia total de la interacción *online*. Lash (2005) presenta que en investigaciones desde una perspectiva fenomenológica tecnológica no hay significado ni conocimiento en ausencia de la experiencia en el mundo con lo otro.

Las metodologías que se usaron corresponden a los métodos digitales, entendidas por Ortega y Caloca (2016) como:

[] un diseño de investigación donde toman parte fenómenos, objetos, campos de observación (lugares), marcos teóricos, categorías, comunidades, sujetos o prácticas, digitales, y donde se generan, utilizan, almacenan, analizan o modelan datos digitales, por medio de herramientas y técnicas que bien pueden ser digitales o tradicionales (Ortega y Caloca, 2016: 8).

El intercambio con los usuarios de *Grindr*© se basó en entrevistas a profundidad, entendiéndolas desde la perspectiva de Taylor y Bogdan (1992), principalmente como una conversación entre iguales, encaminadas “hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan

con sus propias palabras” (Taylor y Bogdan, 1992: 101). Este método implica una vinculación con los sujetos en la que pueda desarrollarse mayor confianza y acercamiento, por ejemplo, a través de un mayor número de encuentros, del uso del lenguaje, o de la deconstrucción del arquetipo del investigador.

En la metodología se planteó originalmente que las entrevistas se realizaran en dos momentos. La limitada disponibilidad de los entrevistados,¹ su temor o recelo, o simplemente su deseo de no participar en una investigación que cuestionara sus hábitos, preferencias y deseos digitales y sexuales, hizo que 8 de las 12 entrevistas proyectadas y agendadas no fueran posibles. Las restantes cuatro fueron realizadas en un encuentro *offline*, posterior a una primera interacción *online* a través del chat.

Hubo que adecuar sobre la marcha la estrategia metodológica de acercamiento a los usuarios, puesto que en un principio fue difícil conseguir personas que quisieran participar.² Los primeros encuentros con los entrevistados se dieron como usuario a través de conversaciones casuales. Después de estas primeras interacciones de presentación explicaba a estas personas la intención de la investigación y se concertaba una cita presencial.

No existió una selección *a priori* de participantes, pues al no haber muchas posibilidades de colaboración se trabajó con las primeras personas que aceptaron. Los cuatro usuarios de *Grindr*© cuentan con distintos perfiles, en un rango de edad de 21 a 40 años, todos residentes en San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, tres provenientes de otras regiones del estado y uno de la Ciudad de México.

¹ Este proceso de observación participante y entrevistas se llevó a cabo en la ciudad de San Cristóbal de Las Casas, durante poco más de cinco meses, con una respuesta limitada por parte de los usuarios. En este sentido, hay que reconocer que el hecho de que los usuarios aceptaran las entrevistas a profundidad ya implica que hay un interés en la reflexividad del uso de *Grindr*©, además de ser personas que muestran con su actitud una apertura con su sexualidad.

² Se empezó aproximándose como personal de investigación en ciencias sociales y el perfil desde donde se contactó a los usuarios de *Grindr*© describía y daba información general sobre quién entrevistaba y el proyecto académico que perseguía.

Las entrevistas³ permitieron que los usuarios hablaran de las motivaciones, propósitos y aspectos relacionales que influyen en la formulación de la *identidad* digital en sus perfiles. Preguntar sobre el cuerpo directamente fue un intento de reconocer la influencia de la corporalidad en el contexto digital, tomando en cuenta que el sujeto *online* está fisiológicamente situado, y que éste siente y experimenta a través de sus órganos.

En cuanto al análisis de los datos, fue indispensable establecer categorías significativas a través de la codificación, pensando en categorías específicas para generar códigos vinculados directamente con los intereses conceptuales, mismos que permitieran de algún modo segmentar las ideas de los informantes (Coffey y Atkinson, 2010). Siguiendo este ejemplo se establecieron los siguientes códigos: *presentación, intencionalidad, experiencia en la interacción, sujeto-tecnología, cuerpo y performatividad*, conceptos algunos del marco teórico, así como subcategorías de éstos. Esto facilitó, sobre todo, la reestructuración de la información que se plasma en el capítulo de resultados, y que atiende a un análisis desde distintos puntos de vista: fenomenológico, sociológico-comunicativo y filosófico.

Corpus teórico

Identidades y encarnamiento digitales: discurso y cuerpo

Para hablar del cuerpo situado en Grindr© es necesario partir de los principales elementos de los que se sirve para materializarse. Rodney (2005) ejemplifica⁴ que esta representación se da principalmente a través de dos vías: la textual, en la que se hace presente a través de la descripción —la expresión que se da—, y la visual, en la que las fotografías pueden *emanar* información que no es concebida por el sujeto actuante.

De acuerdo con la interfaz de usuario, está claro que la representación a través de lo visual, especialmente la imagen del cuerpo

³ Todos los encuentros a excepción de uno se realizaron en los domicilios de los usuarios, en los que generalmente se daba un ritual de charla casual entre amigos. Las conversaciones fueron grabadas en audio con previo consentimiento informado; se grabaron y transcribieron en su totalidad. La duración de las entrevistas a profundidad fue en promedio de una y dos horas, fueron piloteadas y se llegaba con una guía de entrevista.

⁴ Desde su estudio en una sala de chat similar a Grindr© en Hong Kong.

y sus gestos performativos en la fotografía, son los que más destacan. Los usuarios, a modo de actuantes, piensan su cuerpo como una matriz discursiva para los otros, el cuerpo “es sujeto de la estética, sus gestos, sus posturas, constituyen un dominio estético que le es ajeno al organismo: el cuerpo significa” (Parra, 2011: 22).

El cuerpo expuesto como discurso, delineado por las formas culturales de *Grindr*®, en gran medida sexualizadas, siempre está orientado al deseo; “los individuos son a la misma vez autor y deseo de un cuerpo que a la vez es protagonista de una imagen que es objeto de dicho anhelo” (Arrebola, 2012: 131). El cuerpo tiene un doble sentido como protagonista: imagen deseable y cuerpo deseante. El cuerpo entonces representado entra en el juego de la “impresión” mientras agencia sus propios movimientos viscerales.

Las fotografías eróticas o pornográficas que generalmente circulan en este espacio no sólo obedecen al propio deseo del cuerpo, sino también a su necesidad de distanciamiento. La imagen de los genitales es una renuncia al cuerpo íntegro y al mismo tiempo a los rasgos distintivos de nuestro ser cotidiano como el rostro o la indumentaria; así, los cuerpos, al mismo tiempo que se fragmentan, se estandarizan. Esta identidad genitalizada se vuelve *anónima* y general, y paradójicamente íntima, puesto que la sexualidad siempre ha estado vinculada al ámbito privado (Arrebola, 2012).

Ahora bien, ¿el cuerpo es el límite de la performatividad en las representaciones *online*? Siendo más claros precisamos preguntarnos: ¿Qué elementos o herramientas de comunicación nos permiten las nuevas tecnologías para representarnos? Y, ¿qué impresión generan estas nuevas materialidades no orgánicas?

Está claro que la hipermedia, entendida como el “uso del hipertexto para virtualizar a los medios audio, visual, textual, animado y audiovisual” (Zapata Duque, 2005: 9) permite una multiplicidad del discurso que está fuera del cuerpo, contenido en distintos soportes digitales.

Las fotografías pornográficas, *nudes*, como representaciones y figuraciones del deseo, se transforman en un marco de referencia para los flujos del deseo homosexual y las subjetivaciones que los hombres que tienen sexo con otros hombres asumen en los contextos digitales.

Esta asunción de subjetividad, como ya hemos planteado, se genera conforme a las pautas de interacción y de acuerdo con el escenario inmediato: la interfaz de la aplicación. Pero también está relacionado con lo que podría nombrarse *cultura gay moderna*, refiriéndose este término a formas culturales —códigos, hábitos, gustos, performatividad(es), referentes culturales, etcétera— que establecen prototipos ideales para la socialización, el deseo y el cuerpo. Caraballo (2018) los interpreta como “principios de distinción y jerarquización social que atraviesan y condicionan el deseo que lo toma por objeto [y otras categorías que] sirven para vivir e interpretar su mundo, y cuya natural eficacia las hace pasar casi desapercibidas” (Caraballo, 2018: 66). Un ejemplo lo muestra el rol pasivo de la Ilustración II:

Ilustración II Rol pasivo como identidad



Fuente: Elaboración propia. Captura de pantalla, 2019.

Es necesario pues recordar la cita de Rubin (1989: 2) cuando dice que “el reino de la sexualidad posee también su propia política interna, sus propias desigualdades y sus formas de opresión específica” que, como se podrá ver, están ligadas a las construcciones de género y la normatividad, altamente influenciadas por la industria de la imagen como teorizó De Lauretis (1987).

Mowlabocus (2011: videoconferencia: 8:34) nos acerca a la crítica de estas posibles estructuras: “Existe una relación distintiva y específica entre el cuerpo digital y el cuerpo real en el ciberespacio masculino gay, y esa relación está íntimamente ligada a las estructuras de la mirada y el consumo que se encuentran en la pornografía gay”. De esta manera, categorías tales como *daddy*, *twink*, *bear*, *hunk* son utilizadas como marco de referencia para el cuerpo y el deseo; la pornografía entonces se constata como un tipo de encarnamiento en el que el cuerpo se valida, y la identidad se adscribe a esta validación.

El cuerpo situado en la red

El abordaje del cuerpo como categoría en la interacción se desarrolla desde dos teorías particulares: la teoría *queer*, desde Butler (2002, 2007) y De Lauretis (1987, 2014), que nos brinda una perspectiva crítica global desde el género; por otra parte, la filosofía de la tecnología, a partir de Ihde (2004), retomando su visualización del cuerpo como una entidad doble e incorporándola como un marco de referencia para situar las experiencias en diferentes planos del cuerpo. Esta subcategorización nos parece interesante, ya que funcionaría como una suerte de coordenadas que permiten mapear en el cuerpo las experiencias comunitarias digitales.

Partimos del cuerpo para intentar reconocer los flujos de subjetivación que están presentes dentro de las tecnologías y las vivencias del *cuerpo digital*. Para Ihde (2004), “las problematizaciones que tienen que ver con el género están directamente relacionadas con la cuestión del cuerpo y se extienden hasta abarcar la tecnología” (Ihde, 2004: 37); así el cuerpo y los sistemas sexo-género son necesarios como estructuras analíticas que se ubican tanto en el plano de la representación como en el plano de la amplitud de las experiencias.

Una de las definiciones más claras de performatividad nos dice que “no es un acto único, sino una repetición y un ritual que consigue su efecto a través de su naturalización en el contexto de un cuerpo, entendido, hasta cierto punto, como una duración temporal sostenida culturalmente” (Butler, 2007: 17). Este *continuum* de actos a través del cuerpo —cuerpo I— toma sentido en la estilización y naturalización dentro de

la categoría de género —cuerpo II—, esto es, de ciertas corporalidades que son asumidas y reconocidas en el sistema sexo-género, patriarcal y heteronormativo. El género, o al menos la atribución que ejerce éste en el reconocimiento social del otro, va más allá de la materialidad del sexo biológico. De Lauretis (2014) explica en su conferencia *Género y teoría queer*, que el género es básicamente una construcción semiótica:

[...] un efecto compuesto de representaciones discursivas y visuales, las cuales siguiendo a Foucault y a Althusser yo vi emanar de varias instituciones; la familia, la religión, el sistema educacional, los medios, la medicina, el derecho, pero también de fuentes menos obvias como la lengua, el arte, la literatura, el cine [...] (De Lauretis, 2014: 54).

Desde la semiótica que se inscribe en los cuerpos, vuelve a la noción de aspectos reales y concretos —materiales— que se suscitan en la experiencia de los sujetos. Desde ahí nos dice que el género como tecnología⁵ sólo funciona cuando el sujeto mismo asume la lectura que hacen los otros de su corporalidad; cuando esta representación se vuelve autorrepresentación. “El género es tanto una atribución como una apropiación” (De Lauretis, 2014: 53); es entonces cuando el sujeto asume sus experiencias y subjetividades en torno a la clasificación de género que al mismo tiempo determina su ideal corpóreo; así, “lo que hemos tomado como un rasgo —interno— de nosotros mismos es algo que anticipamos y producimos a través de ciertos actos corporales” (Butler, 2007:17).

Para Butler (2002), esta normatividad, que parte del dimorfismo sexual, moviliza el cuerpo sexuado, lo construye, lo define y lo significa, “de modo que la performatividad no es pues un acto singular porque siempre es la reiteración de una norma o un conjunto de normas” (Butler, 2002: 18). “Estos esquemas reguladores no son estructuras eternas, sino que constituyen criterios históricamente revisables de inteligibilidad que producen y conquistan los cuerpos que importan” (Butler, 2002: 19).

Hay que pensar pues la performatividad desde la restricción que imprime a los cuerpos y su agencia en el mundo, pues las limitaciones son la condición misma de su existencia; “la restricción es, antes bien, lo

⁵ De Lauretis (2014) desarrolla el concepto de tecnologías de género para referirse a matrices discursivas que erigen al sujeto *generizado* en sociedad.

que impulsa y sostiene la performatividad” (Butler, 2002: 145). En este sentido, hay que reconocer que la discursividad de los actos corporales está fijada también desde la sexualidad de una cultura específica.

Hallazgos de la investigación

Experiencias situadas: cuerpo, contexto e interculturalidad

Aquí se muestra el análisis interpretativo de los datos obtenidos desde la experiencia de investigación digital en la aplicación a partir de este marco conceptual anteriormente presentado.

La dinámica de *Grindr*®, a diferencia de otras aplicaciones y sitios en línea utilizados por hombres que buscan sexo con otros hombres en el ámbito local —*Manhunt*®, grupos de *Facebook*®, *Locanto*®— corresponde a una generación de usuarios totalmente vinculados a la tecnología, de lo cual se deduce, en muchos de los casos, la pertenencia a una clase social con un mínimo de poder adquisitivo. Es necesario contar con un teléfono inteligente de cierta gama para descargar *Grindr*®, poder obtener fotografías de calidad para ser publicadas, el tipo de marcas en la ropa, los escenarios, o el mismo teléfono celular, pueden aludir a un nivel socioeconómico particular.⁶

A manera de comparar las formas de interacción de *Grindr*® y *Manhunt*®⁷ —que recién lanzó también su aplicación—, vemos que se trata de interfaces similares, pero en *Manhunt*® no existe una política de censura de fotografías y pueden incluirse videos en los perfiles. El espectro de usuarios vive dentro de la ciudad y ronda los 30 años.

La expresión dada: intencionalidad(es) y heteronormatividad

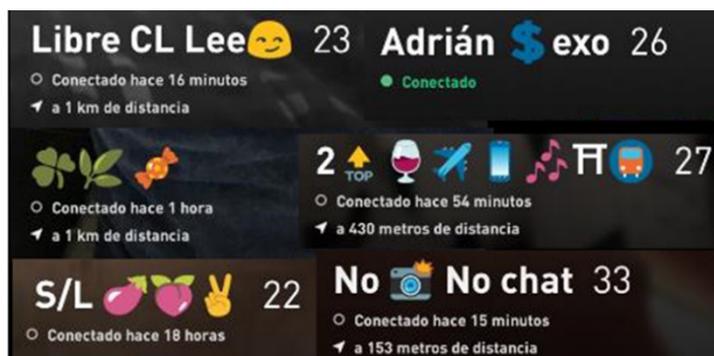
Como se observa en la ilustración III, los encabezados y la fotografía de perfil son la fachada digital del usuario. La actuación puede estar relacionada con la competencia por la atención del otro y el cómo destacar frente a la presencia múltiple de varios usuarios conectados al mismo

⁶ O el buscar generar esa impresión.

⁷ El entrevistado de mayor edad se refirió a *Manhunt*® como el medio por el cual empezó a ligar *online* en la Ciudad de México.

tiempo. Lo que se coloca textualmente en los encabezados es siempre algo llamativo y práctico para la interacción, pues es lo único que los demás participantes siempre ven mientras se deslizan por la interfaz.

Ilustración III Collage de encabezados



Fuente: Elaboración propia, 2019.

La mayoría de los encabezados son utilizados y cambiados en función de la disposición del cuerpo y el espacio para un encuentro físico sexual. Se utiliza un código desarrollado en torno a la contracción de las expresiones —por ejemplo, CL: con lugar, SL: sin lugar— y es común utilizar *emojis* para comunicar expresividad, intereses o hacer referencia a búsquedas de objetos concretos, como dinero, drogas —los *emojis* de hojas hacen referencia a la marihuana, los dulces a pastillas o *poppers*—; así también pueden explicitar partes del cuerpo o roles: berenjena-pene-activo, durazno-ano-pasivo. Por el contrario, en menor medida se colocan nombres u otro tipo de elementos de identificación personal.

Como ejemplo, las experiencias particulares de dos usuarios originarios de Tuxtla Gutiérrez y la Ciudad de México:

Black Cat (21 años), decide cambiar las fotografías de su perfil que muestren su rostro cuando viaja hacia su ciudad natal, intentando escapar al reconocimiento y posterior estigma de promiscuidad que puede adquirir frente a sus conocidos en la ciudad. Varía así la manera en cómo se asume y representa desde el cuerpo, en función del espacio y las significaciones que tiene con él.

Hay veces en las que se me olvida quitar la foto acá en Sancris [sic] para llegar a Tuxtla y cuando abro la aplicación para intentar cambiar mi foto, pues obviamente aparece y hay veces en las que me habla gente de: “Wey, ¿qué haces acá?”; y es así como de: “Upsss” [sic] (Black Cat, 21 años).

Kenji (34 años) sólo utiliza sus fotografías en la Ciudad de México; en San Cristóbal no se siente cómodo debido al temor de que su información sea mal utilizada y divulgada con otras intenciones:

No soy una persona de clóset, pero no me siento cómodo poniendo una fotografía mía acá, porque he escuchado [sobre] personas que han tomado sus fotos o han creado perfiles con sus fotos. No sé, si salgo de San Cristóbal pongo una foto mía (Kenji, 34 años).

Vemos en este caso cómo la representación se adecúa también al espacio físico y las tensiones que se tiene con él a través del cuerpo y la tecnología, puesto que también implica generar información de sí mismo que puede ser vulnerada por los otros.

Experiencias en la interacción

Erick (19 años) es originario de Tzimol y dice ser una persona poco interesada en la sexualidad. Conoció *Grindr*® en Comitán, pero al no haber muchas personas con las cuales interactuar, pronto se olvidó de ella. Al mudarse a San Cristóbal tuvo la necesidad de conocer gente con quien poder salir, entonces volvió a *Grindr*®; sin embargo, su primera impresión aquí fue negativa:

Al principio sí, como que sentí un shock, como cosas que no me imaginaba, no conocía ese desmadre de las orgías, hay otros desmadres eso de hacerlo en los baños públicos []; te saca de onda, y vas y vas interactuando y empiezas a ver que hay gente hasta culera, que empieza a buscar un fin económico o que se creen bellos y están más jodidos que [a] saber qué cosa (Erick, 19 años).

El venir de un pueblo pequeño y alejado de un ambiente gay sexualizado, le genera una perspectiva negativa de la aplicación, en especial por las expectativas que tenía de ella.

Apenas llevo viviendo siete meses en San Cristóbal y del mundo donde yo vengo al mundo aquí en San Cristóbal es radicalmente diferente []. A la primera persona que me dice: “Oye ¿cogemos?”, es:

“Poff [sic], te bloqueo”, porque no me interesa ese tipo de personas (Erick, 19 años).

Hay que empezar aclarando que Grindr® no sólo dota de experiencia sexuales; los usuarios también consiguen amistades —que pueden llegar a considerar importantes—, o simplemente momentos de ocio a través del chat y de la visualización de los perfiles.

Muy aparte de que sea una aplicación para cuestiones sexuales, logras conocer a ciertas personas, o sea, es una aplicación más de socialización y pues eso te abre la puerta a conocer a otras personas y pues qué chido si conectas o no, o si lo utilizas para tus propios intereses [...], porque hay gente que sólo quiere coger, y pues ya como que te mandan a la verga (Black Cat, 21 años).

Cuando las interacciones tienen como fin lo sexual —sexo casual—, normalmente sólo se dan en ese sentido; la mayoría de las veces pasado un primer encuentro no sigue existiendo interacción dentro de la aplicación, únicamente simples saludos de cortesía. En el caso de Black Cat (21 años) ha seguido interactuando con algunos de los contactos que ha hecho en la *app*: “podría pasarles mi ‘wasap’ y a veces me invitaban a comer, pero, así como que frecuentar superseguido no, ya no necesariamente algo sexual, aunque igual pasaba” (Black Cat, 21 años).

Sin embargo, las posibilidades son múltiples, al menos en los sujetos entrevistados existe una apertura hacia las interacciones que brinden una experiencia positiva. En el caso de Eduardo (40 años), la forma en que interactúa también tiene que ver con sus experiencias a lo largo del tiempo que tiene de usar la aplicación (10 años, aproximadamente).

En realidad, es como un juego al azar; [] no pretendo platicar con alguien a fondo ahí, o sea, ya no, porque con el tiempo se vuelve mucha perdedera de estar ahí []; al principio siento que sí platicaba más y me parece que mi comportamiento también estaba más abierto a conocer, a platicar, a ver; ahora, la verdad, es que me vale un poco (Eduardo, 40 años).

Hay ocasiones en que los usuarios están conectados sin esperar una interacción directa con alguien; hay perfiles que aclaran sólo *estar mirando* o curioseando, mas no están dispuestos a nada. El estar conectado también puede ser una estrategia para *hacer presencia*, esperando

que algún perfil pueda decidirse a escribir o interactuar; “es interesante como hacer presencia, sólo así, estar, y de repente volver a entrar y ver, y de repente le escribo a alguien [], pero en realidad no estoy esperando ni las respuestas” (Eduardo, 40 años).

Grindr© puede convertirse entonces en un hábito diario que se intercala con las actividades cotidianas, como lo expresa el siguiente relato: “Veo un rato, veo si hay mensajes, si hay gente nueva, si alguien me gusta mando esta flamita [el tap] o algún mensaje; luego me desconecto porque me puedo perder horas así viendo; subo y bajo, subo y bajo” (Kenji, 34 años).

Los usuarios pueden experimentar reacciones adversas en cuanto al uso de la *app* y al tiempo que le dedican; surge entonces el no poder dejar de usarla, el sentir ansiedad por revisar las notificaciones —cuando se está por ejemplo en otras actividades como el trabajo—, la frustración de no encontrar lo que se está buscando, que los otros usuarios no se decidan o no sean claros acerca de lo que quieren:

Ocurre que hay como una cuestión de vicio que se vuelve un poco [el]estar ahí; como que se alarga. Pareciera que luego sí es más práctico decir así ya en corto: “¿Quieres coger? ¿Sí o no?” Porque si no se puede volver una plática larga que te consume toda la tarde (Eduardo, 40 años).

Por estas razones al cabo de un tiempo los usuarios se aburren y desinstalan la aplicación, aunque pasado un tiempo vuelven a instalarla. Para Eduardo la razón es clara: “No hay otras formas de conocer gente; no es como que cierro la *app* y me voy al bar a ver quién está ahí”. Así, el *Grindr*© siempre es la primera opción para conectar con otros chicos. Otros usuarios, en vez de salirse de la aplicación, pueden crearse nuevos perfiles; en el caso de Black Cat perfiles falsos con el único sentido de divertirse: “Hace años uso perfiles falsos de personas de Google, y [en el perfil] decía: ‘Soy tal persona, que no sé qué’”, o incluso ponía a una viejita católica que decía: “Todos se van a ir al infierno [...]”, y ya todos se empezaban a reír y me empezaban a decir: “Ya cállese, señora” (Black Cat, 21 años).

Por otro lado, también se relatan experiencias negativas que se relacionan, aunque no necesariamente,⁸ a los perfiles falsos; gente que ataca directamente a través de los chats, o que busca troleear.⁹

He tenido algunos percances dentro de Grindr©; a veces me han jugado bromas, así como de que: “Ah sí, ya estoy en tal lugar”, y sí, me aparece cerca, pero no es nadie, me dejan ahí plantado casi a media noche (Black Cat, 21 años).

Eduardo, de 40 años, también ha vivido experiencias similares en más de una ocasión, además del acoso por parte de un usuario que ni siquiera estaba físicamente en San Cristóbal. Estos perfiles falsos también pueden crearse para conseguir *nudes*; “hay gente que se dedica a sacar fotos para ponerlas en páginas, tú puedes entrar al Twitter©, al Tumblr©¹⁰ y ver fotos de gente de aquí, que la exhiben” (Kenji, 34 años).

Como se observa, las experiencias de interacción tienen varios puntos comunes, y en ellas surge un espectro amplio de tensiones, ambigüedades y posibilidades propias de la comunicación intercultural. La intersección entre la interfaz de usuario y la cultura local da como resultado una serie de expresiones diversas del estar: *voyeur*, trol, sexual, normada, abierta, entre otras.

¿Liberación sexual?

Viteri (2011) sostiene que un uso de lo *queer* fortalece la comprensión de las sexualidades marginales o no normativas de las poblaciones *gais* o lésbicas, las cuales interpelan, mediante la función semántica y geográfica, el reconocimiento de las resistencias que se realizan a través de la producción textual, y agregaríamos multimedia también. Así observamos el caso de Kenji (34 años) que trabaja cuestiones de derechos humanos y

⁸ Perfiles que agreden verbalmente al rechazarles una propuesta sexual.

⁹ En la jerga de internet: *acción y efecto de intervenir en un foro digital con el objetivo de generar polémica, ofender y provocar de modo malintencionado a los demás usuarios, a menudo enviando multitud de mensajes* que pretenden captar la atención e impedir el intercambio o desarrollo habitual de dicho foro

¹⁰ Grindr© San Cristóbal de Las Casas es uno de estos blogs, en el que pueden verse fotografías de todo tipo, inclusive de perfiles de Facebook© con comentarios ofensivos que buscan degradar a las personas.

activismo LGBTQ+ en San Cristóbal desde hace un par de años, vive en el centro y desde ahí puede conectarse con distintos chicos para tener un encuentro sexual. En su refrigerador hay una pegatina que dice “I <3 Sex”, usa esmalte en las uñas y tiene fotografías de desnudos masculinos en la sala.

Siendo conocedor de temas de género, dentro de sus experiencias en *Grindr*® figuran la violencia simbólica y el rechazo a la diversidad: “Me ha funcionado [*Grindr*®] para ver que hay un chingo de violencia entre las personas homosexuales, bisexuales [...], como está, que es una misoginia muy cabrona, que piden no afeminados, no gordos, no obvias, ese tipo de cosas me parece que es superfuerte” (Kenji, 34 años).

En este sentido, en su interés por conformar una comunidad que se oriente por el respeto y cuidado de las identidades y de los cuerpos, ha usado la aplicación para promover distintas acciones de la colectiva LGBTQ+ en la que está involucrado, como la aplicación de pruebas de VIH y un llamado a la participación en la marcha del orgullo gay, iniciativas que fueron censuradas por *spam* por la aplicación misma.

También ejerce una reflexividad en torno al uso de la aplicación, no sólo sobre lo que puede ver en los discursos, sino también en la manera de compartir su información:

[] te piden una fotografía o cualquier cosa y después como que “pum” [sic], se acaba la comunicación. Pienso que eso puede llegar a ser muy violento, porque no sabes qué pasa con tu información que le estás confiando a un desconocido (Kenji, 34 años).

Eduardo es otro hombre vinculado al activismo en la ciudad, y utiliza la *app* principalmente para encuentros sexuales ocasionales. Es consciente también de distintas formas de exclusión y violencia que pueden verse en la aplicación:

Hay gente que sí insulta: “A la verga con jotos” [...]; “vine a buscar un hombre, no una niña”, como afirmando todos estos comportamientos pendejos que denotan una educación donde la mujer vale menos, donde es objeto de desprecio, porque podrías decir de una manera muy tranquila: “Yo quiero esto”; está bien porque se vale decir: “Yo quiero coger con un macho alfa” y ya (Eduardo, 40 años).

Al mismo tiempo se topa con el estereotipo del macho y con personas que utilizan la *app* precisamente para estar bajo anonimato. El interactuar con este tipo de perfiles, le resulta un poco confuso:

¿Qué significa discreto? Pues quién sabe, porque es muy relativo, hay gente para la que discreto significa “lo que pasa entre tú y yo se queda entre tú y yo”, hay gente que discreto lo interpreta como “es que no quiero que se sepa que yo estoy aquí”; entonces son cosas muy diferentes, entonces cuando alguien dice discreto es como: “A ok”; quién sabe a qué se refiere (Eduardo, 40 años).

Frente a los perfiles que excluyen o agreden la diversidad, ha cambiado su posición; en un principio cuestionaba a estas personas o trataba de confrontarlas, pero con el paso del tiempo, ha preferido simplemente ignorarlos:

Perfiles que evito: que yo lea cosas que me resulten ofensivas, que puedan ser como agresivas o en mi opinión pendejas, por ejemplo, alguien que ponga: “Nafeminados” o “machín 100%”; no sé qué esperar, me da mucha hueva y es lidiar con cosas que no quiero, porque además de eso, en mi experiencia te vienen preguntas más pendejas, como que me digan si soy obvio, que me pregunten: “¿De verdad mides 1.56?”. “Sí güey”; y generalmente la gente que es más abierta y relajada [sic] hace menos ese tipo de preguntas (Eduardo, 40 años).

En ambas experiencias puede verse cómo dos personas con un planteamiento crítico sobre el género reconocen ciertas expresividades en la interacción como violencia y exclusión. Mientras que su estancia podría ser entendida como una resistencia frente a las normatividades del sitio, en realidad siguen utilizándolo en función de sus necesidades evadiendo las exclusiones que pueden recaer sobre ellos.

El cuerpo deseante

En la socialización en *Grindr*© se instauran ideales, ideologías, tecnologías y patrones determinados por la cibercultura del sitio, que posicionan al cuerpo en una tensión constante entre su ser físico (cuerpo I), con su estética, sus pulsiones, su espacialidad, y su ser cultural (cuerpo II), con su subjetividad, su performatividad y su legitimidad. Es a partir de estas tensiones que el usuario gesta sus propias estrategias para estar en un

espacio que posibilita la agencia de una sexualidad no consentida en el mundo *offline*, cuyas normatividades, sin embargo, también se han colado en la aplicación.

El cuerpo I, vía la fotografía digital, constituye una primera fachada visual donde, junto con las autodescripciones, hace que emanen del sujeto otras cualidades —que forman parte del cuerpo II— que complementan una fachada digital donde la actuación que los usuarios realizan está relacionada con la competencia por la atención del otro, el cómo destacar frente a la presencia múltiple de varios protagonistas.

Posley y Boxall (2020) nos recuerdan que las aplicaciones de citas pueden ser utilizadas para enviar textos, fotografías o videos sexualmente explícitos no deseados, o para acceder y luego distribuir imágenes de este tipo sin consentimiento de los autores.

El cuerpo está en *Grindr*© y al mismo tiempo en actividades cotidianas: realizando actividades del hogar, descansando, viendo televisión, estando en otras aplicaciones, caminando del trabajo a la casa. La mayoría de entrevistados refieren tener varias actividades en el día que intercalan con el uso de la *app*,¹¹ a través de las cuales el cuerpo I experimenta otras situaciones desde su ser perceptivo que pueden o no repercutir en la experiencia total del sujeto mientras interactúa en la *app*.

Este cuerpo físico se dota de subjetividad en *Grindr*© a través de su propio erotismo y deseo, ayudándose de las tipologías, como fachadas que la *app* maneja, en las que se representa al cuerpo II desde una materialidad cultural. Cuando se habla de representación no se refiere a una identificación o identidad, sino a las estrategias que utilizan los usuarios para hacer tangible su cuerpo deseante.

Una de las maneras en que los usuarios hacen presente su cuerpo es a través del encarnamiento de ciertos roles e identidades pertenecientes a la *cultura gay*. Este tipo de autoadscripciones se relacionaron más con los roles sexuales activo-pasivo-versátil que a categorías pertenecientes a

¹¹ Habría que saber si éste es un patrón general, puesto que implicaría que el uso de la *app* y sus formas culturales está relacionado con la poca disposición de tiempo libre. El trabajo —que ocupa al cuerpo I— desde una postura foucaultiana tendría un impacto en la socialización del hombre homosexual contemporáneo a través de los dispositivos —biopoder—.

la pornografía gay. Sin embargo, los roles activo y pasivo no parecen del todo vinculados a un aspecto binario masculino-femenino,¹² sino más bien a una identidad gay moderna, en la que ser pasivo no significa ser femenino o viceversa, aunque sí es verdad que tienden a ser visualizados como roles inmóviles e incompatibles para una misma persona. Es decir, si un sujeto activo se identifica también como pasivo -versátil- su condición de activo se deteriora, restándole credibilidad o correspondencia.

Una vez un chico pasivo me dice: “¿Por qué buscas pasivos si tú también eres pasivo?”. Entonces yo no sabía. Cómo le explico; para mí esa es una pregunta muy pendeja, porque es como creer que entonces la vida es como seguir reproduciendo este modelo (Eduardo, 40 años).

La performatividad inscrita en el cuerpo social II se desarrolla desde las limitantes establecidas por la heteronormatividad, que es una ideología bastante arraigada en la comunidad, y que, volviendo a la definición de Butler (2002), significa restricción; no transgredir el género “ser femenino”, no ser obvio [...]. Además, esta performatividad se construye también para una vigilancia externa;¹³ el no ser promiscuo, cuidando la reputación.

Por otro lado, en cuanto a las experiencias en la interacción digital existen limitaciones para entrar en contacto desde el cuerpo físico, puesto que hay elementos corporales que no pueden ser representados a través de la interfaz; por ejemplo:

Hay cosas que a mí me excitan que no voy a saber hasta el momento de conocer a una persona [...]; si no me atrae el olor corporal no se me va a parar [sic] y eso no lo puedo saber platicándole por *Grindr*©; yo no le puedo decir a la persona: “¿Cómo hueles?” (Eduardo, 40 años).

Esta limitante puede ser una de las pistas del porqué muchos no están seguros de sus intenciones con los otros, o de si quieren pasar a un encuentro físico, sabiendo que esto implica exponer su identidad física; al no tener el panorama del cuerpo físico (I) del otro, las pautas de deseo quedan reducidas a interpretaciones, asociaciones e idealizaciones que se hacen a través de lo que se percibe en las pantallas (II).

¹² Lo que se correspondería con la tesis de Caraballo (2018).

¹³ Siendo la *app* un espacio de acceso público.

Conclusiones

El conocimiento y los cuestionamientos de las experiencias en *Grindr*® recopilados por esta investigación se gestaron en reflexiones colaterales con sujetos intentando aprehender su estancia en la *app* de una manera autocrítica a través de la narración frente al otro; otro que era parte del mismo complejo de hombres *gais cyborgs* intentando resistir a las normas de la sexualidad, ayudándose de las aplicaciones como tecnologías del cuerpo.

Lo comunitario —en sentido utópico— está presente a través de la resistencia de usuarios activistas o militantes de derechos LGBTQ+ que, con un enfoque distinto de sus cuerpos y su sexualidad, se enfrentan a la heteronormatividad y homonormatividad¹⁴ buscando generar una comunidad virtual —y no— de cuerpos libres que brinde y discuta información sobre género, derechos y salud, además de pensarse como una red que haga frente a situaciones de exclusión y violencia que están viviendo en la actualidad en la ciudad de San Cristóbal de Las Casas.

Las reflexiones que surgieron en el camino tienen que ver con lo cotidiano que llega a ser para nosotros habitar una pantalla y amoldarse a sus estructuras, siguiendo patrones que no se cuestionan, sólo se asimilan, creando entonces comportamientos compulsivos en los que hay muy poco de una verdadera interacción en la que se tenga en cuenta al otro. Sobre todo, pensando que en el sexo está en juego el cuerpo, la intimidad y la conexión que va más allá de lo físico sería bueno preguntarnos si queremos seguir generando nuestras vivencias sexuales como comportamientos compulsivos, o si no será mejor empezar a pensar en relaciones de cuidado y afecto a través de los cuerpos, de todo tipo de cuerpos.

Adiego, Grau y Jubany (2019)¹⁵ reflexionan constantemente sobre el reto de la interseccionalidad en espacios urbanos. La invisibilidad de

¹⁴ Concepto acuñado para referirse a la constitución de un modelo normativo, pretendidamente hegemónico, de sujeto gay/lesbiano, dentro del proceso de normalización de lo que podríamos llamar cuestión homosexual en las sociedades occidentales (López, 2015).

¹⁵ Y lo hacen en el seminario de Género realizado por el Grupo de Estudios de Género de El Colegio de la Frontera Sur (noviembre 2019). El doctor Adiego participó con el tema: “Análisis de la intersección entre sexualidades, géneros y espacios. Retos para las pequeñas ciuda-

la comunidad LGBTTTIQ+ en el espacio urbano se observa claramente en el fenómeno del “sexilio” como concepto en el cual existe una diáspora, exilio o autoexilio por razón de la preferencia sexual. Lo mostrado en este artículo posibilita que establezcamos las evidencias necesarias para decir que estamos en la presencia de otro tipo de *sexilio* en Grindr© al que podemos llamar *sexilio digital*, en el que no es necesario migrar, sino sólo trasladar una fachada del sí mismo a este espacio y dejar otra parte al margen, una parte importante que no es más que nuestro yo más cercano e íntimo que tiene que separarse de su *yo sexual*.

El cuerpo propio en Grindr© se experimenta como una fachada del deseo, en la que los impulsos físicos, lo material y la carne como interfaz primaria de ese deseo, fueran aspectos que parecieran estar ausentes de reflexión, presentes sólo como una mimesis digital. Mientras que a la par de esa experiencia del estar existen categorías, prejuicios, normatividades y estructuras que sitúan al cuerpo en un entramado complejo de posibilidades de ser en lo digital: cómo representarse, cómo conseguir intimidad y afecto, cómo vivir la sexualidad y cómo hacer presente al otro cuerpo.

des”. Investigador especializado en género y profesor de la Universidad de Gerona, España.

Referencias bibliográficas

- Adiego, J.; Grau, J., y Jubany, O. (2019). Geografías de la diversidad sexogenérica más allá de la gran ciudad: experiencias, discursos y prácticas en dos ciudades medianas de Cataluña. En: *Documents d'anàlisi geogràfica*, 65(3), pp. 473-492.
- Araujo, K., y Prieto, M. (2008). *Estudios sobre sexualidades en América Latina*. Ecuador: FLACSO.
- Ardèvol, E. (2012). Cibercultura / cibercultures: *La cultura d'Internet o l'anàlisi cultural dels usos socials d'Internet*. Actes del 9é Congrés d'Antropologia: Cultura & Política. Barcelona.
- Arrebola, S. (2012). La figuración digital del deseo. En: J. L. Crespo Fajardo (coord.), *Bellas artes y sociedad digital* (pp. 130-142). España: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. España: Paidós.
- Caraballo, P. (2018). *La contención y la fuga: una etnografía del deseo gay en Tijuana*. Tesis de maestría, El Colegio de la Frontera Norte, Tijuana, México.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. España: Plaza & Janés Editores.
- Chetcuti-Osorovitz, N. (2016). Sexualidades entre mujeres y usos digitales. En: *Sociología Histórica*, (6), pp. 153-178
- Coffey, A., y Atkinson, P. (2010). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación*. Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.
- De Lauretis, T. (1987). *Technologies of gender: essays on theory, films, and fiction*. Indiana: University Press.
- De Oliveira, J. (2019). Tránsitos de género: lecturas queer/trans* de la potencia del rizoma género/Gender transits: queer/trans* readings of the potency of the genus rhizome. En: *Revista de Educación*, (18), pp. 31-48.
- Eco, U. (2005). *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. Barcelona: Editorial Debolsillo.
- Fonseca, C., y Quintero, M. (2009). La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. En: *Sociológica* (México), 24(69), pp. 43-60.
- Grindr (2017). *Fact Sheet*. California: Grindr LLC.
- Gutiérrez, D. (2014). *Discursos de la heterosexualidad y la homosexualidad: análisis comparativo de las culturas gay en las ciudades de San Cristóbal de Las Casas, Chiapas y Tuxtla de Guerrero, Guerrero, a principios del siglo XXI*. Tesis de licenciatura, Facultad de Antropología Social, Universidad Autónoma de Chiapas, México.

- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología; nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Ihde, D. (2005). La incorporación de lo material: fenomenología y filosofía de la tecnología. En: *Revista CTS*, 2(5), pp. 153-166.
- Lash, S. (2005). *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Limón, B. (2018). Del pañuelo al Grindr. *Un análisis artístico de los códigos de semióticos sexuales entre hombres que tienen sexo con hombres*. Trabajo final de máster, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, España.
- Lipovetsky, G., y Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.
- López, Á., y Reyes, M. (2010). Erving Goffman: microinteracción y espacio social. En: *Veredas*, 11, pp. 115-136.
- Lorés, J., y Lana, S. (2002). *Introducción a la interacción persona-ordenador*. España: Universitat de Lleida.
- Miller, B. (2018). Textually Presenting Masculinity and the Body on Mobile Dating Apps for Men Who Have Sex With Men. En: *Journal of Men's Studies*, 26 (3), pp. 305-326.
- Ortega, E., y Caloca, E. (2016). Los métodos digitales: miradas cercanas y distantes. Una discusión relevante. En: *Digitalis*, 7(14), pp. 1-12.
- Parra, A. I. (2011). *Del cibercuerpo o las paradojas de la corporeidad: ¿devenir cuerpos (post) humanos?* Tesis de maestría, Facultad de Estética, Universidad Nacional de Colombia, Colombia.
- Ramírez, F. (2014). *De cruising por Chapinero: gubernamentalidad, consumo y transgresión en tres lugares de encuentros sexuales entre hombres en Bogotá*. Tesis de maestría, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Restrepo, J. (2018). La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la consolidación de las trayectorias afectivo-sexuales de los jóvenes homosexuales y bisexuales colombianos residentes en España. En: *Cuadernos de Trabajo Social*, 31(2), pp. 509-523.
- Rizo, M. (2011). De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. En: *Quórum Académico*, 8 (15), pp. 78-94.
- Rizo, M. (2013). Comunicación e interculturalidad. Reflexiones en torno a una relación indisoluble. En: *Global Media Journal México*, 10 (19), pp. 26-42.
- Rodney, J. (2005). You show me yours, I'll show you mine': the negotiation of shifts from textual to visual modes in computer-mediated interaction among gay men. En: *Visual Communication*, 4 (1), pp. 69-92.

- Taylor, S., y Bodan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de significados*. España: Paidós.
- Zapata, J. (2005). Hipermedia y comunicación, un análisis a la luz del pensamiento rizomático. En: *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (14), pp. 1-12.

Sitios web

- Blackwell, C.; Birnholtz, J., y Abbott, C. (2014). Seeing and being seen: co-situation and impression formation using Grindr, a location-aware gay dating app. En: *New media & society*, SAGE, 17. Consultado el 4 de enero de 2020. Disponible en <https://doi.org/10.1177/1461444814521595>.
- De Lauretis, T. (2014). Género y teoría queer [videoconferencia]. Argentina: culturalcoop. Consultado el 23 de septiembre de 2019. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=SY_5x0BdlFk&t=63s
- FundeuRAE (2019). Troleear y troleo. Madrid. Consultado el 11 de octubre de 2019. Disponible en <https://www.fundeu.es/recomendacion/troleear-troleo/>
- Grindr (2019) App, Chat gay. Consultado el 12 de diciembre de 2019. Disponible en <https://apps.apple.com/us/app/grindr-chat-gay/id319881193?l=es>
- Gridr SCLC/Chiapas (2019). El que no cae resbala. San Cristóbal de Las Casas: Consultado el 22 de enero de 2019. Disponible en <https://chiapasgays.tumblr.com/>
- Mowlabocus, S. (2011). Gaydar Culture [videoconferencia]. EUA: Berglung Center. Consultado el 24 de noviembre de 2019. Disponible en <https://vimeo.com/31857570>
- Parra, L., y Obando, A. (2019). De armarios virtuales a campos digitales de exterminio: interseccionalidad de Grindr fábrica de gaycidad chilena. En: *Comunicación y Medios*, (40), pp. 98-113. Disponible en <http://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2019.54008>
- Rubin, G. (1989). Reflexionando sobre el sexo: notas para una teoría radical de la sexualidad. En: *Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales*. Consultado el 15 de mayo de 2019. Disponible en www.cholonautas.edu.pe
- Shield, A. (2019). Immigrants on Grindr: Race, Sexuality and Belonging Online: Palgrave Macmillan. Consultado el 15 de mayo de 2019. Disponible en <https://doi.org/10.1007/978-3-030-30394-5>
- Viteri, M. (2011). ¿Cómo se piensa lo “queer” en América Latina? (Presentación Dossier). En: *Íconos-Revista de Ciencias Sociales*, (39), pp. 47-60. Disponible en <https://doi.org/10.17141/iconos.39.2011.742>

Rafael Monjaras Reyes

Mexicano. Licenciado en comunicación intercultural por la Universidad Intercultural de Chiapas. Actualmente es artista escénico y académico independiente. Líneas de investigación: pensamiento queer, comunicación digital, arte y política.

Correo electrónico: rafaemonrey@gmail.com

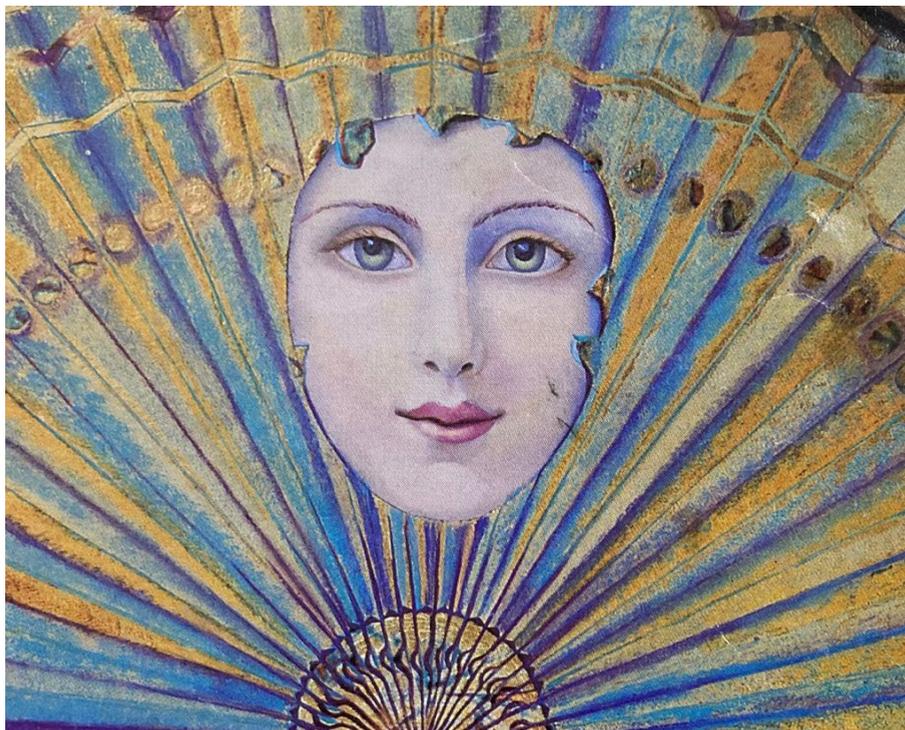
Ramón Abraham Mena Farrera

Mexicano. Doctor en ciencias sociales y humanísticas por el Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, en conjunto con la Universidad de Alicante. Actualmente se desempeña como Técnico Académico Titular adscrito al Departamento de Sociedad Cultura y Salud, en el Grupo Académico Estudios de Género, de El Colegio de la Frontera Sur. Líneas de investigación: estudios de fenómenos sociotécnicos, estudios de género, análisis de Big Data.

Correo electrónico: rmena@ecosur.mx

Recepción: 20/05/20

Aprobado: 15/04/21



Contemplación, acrílico | de Ana María Vargas