

SOCIOLOGANDO

LA PERSONAPP, ¿EL FIN DE LA DIVISIÓN ENTRE ONLINE Y OFFLINE?

The personapp ¿is this the end of the division among the online and the offline?

Erick-Gonzalo Gómez-Narváez (1980, mexicano, Universitat Oberta de Catalunya, España)

erick.gg.n@gmail.com

Resumen



Partiendo de una investigación cualitativa en curso sobre *apps* con geolocalización orientadas a la población de hombres que tienen sexo con hombres (HSH), el artículo busca reflexionar sobre la pertinencia o no de continuar con la distinción que se hace sobre realidad online/offline. Analizando algunos testimonios de informantes y observaciones realizadas, se constata que esta división es artificial, lo cual concluye que sería necesario repensar la realidad como única, en la que se imbrican constantemente los elementos online con los elementos offline.

Palabras clave: *apps*, hombres que tienen sexo con hombres, app, masculinidad, realidad, sexualidad.

Recibido: 13-07-2015 → **Aceptado:** 05-08-2015

Abstract

Following an ongoing qualitative research about geo-located *apps* for men who have sex with men (MSM), the article reflects on the relevance of continuing with the distinction made among online / offline reality. Analyzing some testimonies of informants and observations, it appears that this division is artificial, concluding that it would be necessary to rethink reality as one, which is constantly overlapping online and offline elements.

Key words: *apps*, Internet, masculinity, men who have sex with men, reality, sexuality

Introducción

El presente artículo parte de una investigación cualitativa en curso sobre la *app* con geolocalización Grindr diseñada para establecer encuentros y citas entre la población de HSH, considerando las aportaciones de Hine (2009), Markham (2011), y Postill y Pink (2012) sobre etnografía digital, y los avances de Enguix y Ardévol (2012) sobre el estudio de sitios de contactos para esta población. Se utilizaron técnicas como observación participante de las dinámicas online dentro de la *app*, y de las interacciones de los usuarios con la *app* en situaciones offline. Así mismo, se realizaron entrevistas a informantes tanto online (a través de las *apps* Grindr y Whatsapp) como offline. Se expone la estructura de la *app* Grindr, se presenta el contexto socio-cultural en el que se desarrolla y la división o especialización de las redes sociales, que dividen artificialmente lo social de lo sexual. Se exponen los hallazgos, basados en las observaciones y entrevistas realizadas, mostrando que la división que aún se hace entre contextos y realidad online/offline es artificial, concluyendo que sería necesario repensar la realidad como única, en la que se imbrican constantemente los elementos online con los elementos offline.

La personapp, ¿el fin de la división entre online y offline?

Las redes sociales digitales y los sitios de encuentros en Internet para HSH han sido estudiados desde diversos métodos, aspectos y técnicas; sin embargo, como señalan Grov y cols. (2014), la investigación no está corriendo a la par que se presentan nuevos avances tecnológicos, específicamente respecto a Internet y su relación con HSH. Ante esta situación y el auge actual de las *apps* con geolocalización, se considera necesario el desarrollo de estudios cualitativos que muestren los efectos de estas *apps* en las poblaciones que las usan. Respecto a la población de HSH, se ha tomado como referencia y puerta de entrada la *app* Grindr lanzada en 2009, por ser pionera y ampliamente adoptada por este sector social (El País, 2012). La *app* funciona en 192 países y tiene 1.7 millones de usuarios cada día (Grindr, 2015). Su funcionamiento está basado en la localización GPS del dispositivo móvil conectado a la *app*, permitiendo visualizar los perfiles de los usuarios de acuerdo a su cercanía. Permite visualizar cien perfiles si se tiene la versión estándar gratuita, o trescientos con diversas opciones de filtrado si se tiene la versión Xtra, que es de pago. La *app* permite que se suba una foto (sujeta a la aprobación de lo que las normas consideran es una foto pública), un nombre de perfil (que puede proporcionar información sobre el usuario o lo que busca), encabezado, descripción libre y algunas opciones preconfiguradas, como la edad, estatura, peso, raza, estado sentimental, qué se busca, y lo que denomina tribus (que podrían ser consideradas como comunidades, aunque no explica ni define las características de cada una).

La interacción entre usuarios a través de la *app* se basa en el intercambio de mensajes de texto y fotografías, por lo que una vez establecida comunicación entre los miembros es posible transitar a otro medio de comunicación, como Whatsapp. Durante varios meses se interactuó con dicha aplicación como parte inicial de un proceso de investigación cualitativa. Se realizaron inmersiones en la *app* a manera de catas, principalmente en la ciudad de Barcelona, en diversos momentos del día durante varias semanas, con la finalidad de conocer sus características principales, siguiendo el proceso de inscripción en la *app*. Se realizaron observaciones inespecíficas de la misma, registrando las características de los perfiles y las dinámicas internas. Los perfiles generados para la investigación tuvieron como nombre de perfil "PhD candidate" y como encabezado "conociendo la *app*" con la finalidad de mantener criterios éticos. Dado que la estructura de la propia plataforma fomenta la interacción con los usuarios, se pudo establecer comunicación con los mismos, algunos de los cuales manifestaron su interés en la investigación y fungieron como informantes y aliados. Se conversó con al menos veinte usuarios a través de la plataforma de Whatsapp y mediante interacciones cara a cara en lugares frecuentados por ellos. Si bien la red es sincrónica, las conversaciones pueden llegar a ser asincrónicas, es decir, algunas conversaciones pueden realizarse en un periodo largo de tiempo.

Contexto socio-económico-cultural

En las últimas décadas, el mundo se ha transformado radicalmente, lo que ha supuesto nuevas articulaciones de conceptos y paradigmas que se suceden rápidamente. A nivel geopolítico hemos pasado de una división del mundo y del sistema de países, definidos como primer mundo, segundo mundo y tercer mundo, a una clasificación definida por el ingreso per cápita: países de ingreso bajo, medio y alto. El gran desarrollo tecnológico ha abierto y alimentado diversos debates pragmáticos, teóricos y académicos, como la sociedad en red y la globalización (Castells, 2006), las multitudes inteligentes (Rheingold, 2004); la posibilidad de lograr una sociedad de la información y del conocimiento (David & Foray, 2002); la democracia y la participación (Ferber, Foltz, & Pugliese, 2005) o el uso de app con fines de investigación (Markham, 2011). Las tecnologías han propiciado la aparición de nuevos conceptos (e-gobierno, ciber-democracia, blog, la nube, apps), una ampliación del concepto de redes sociales, modas y costumbres (como el fenómeno selfie), y la posibilidad de acceder a contenidos generados en cualquier parte del mundo.

En la última década, Internet se emancipó del ordenador y de los cables, convirtiéndose no sólo en una herramienta móvil, sino omnipresente. Sus ondas –wifi, 3g o 4g– están en todas partes, así como multitud de receptores que permiten a los usuarios, personas o agencias, estar permanentemente conectados, permeando casi todos los aspectos de la vida y de la sociedad. Con la masificación en la adopción de estos dispositivos se ha abierto un nuevo frente, el de las apps, que realizan tareas para mejorar la vida de las personas, satisfacer necesidades o mejorar servicios. Actualmente, casi cualquier persona es capaz de desarrollar apps a partir de otras ya existentes, permitiendo el acceso de cada vez más personas a la nueva dinámica económica y de intercambio de información. Las tiendas de apps han abierto sus códigos y sus canales de difusión y comercialización. Esto ha facilitado que personas ajenas a los ámbitos tecnológicos especializados sean capaces de participar de esta nueva economía, convertirse en programadores, desarrolladores o developers. Podría considerarse que las personas que participan en estas actividades son parte de la nueva dinámica económica y de auto-empleo que en los imaginarios está cargada del glamour de la creatividad y de la innovación ocultando los desafíos y carencias a los que se enfrenta esta nueva clase trabajadora (Mc Robbie, 2015)¹.

Al menos desde 2012, diversas publicaciones están hablando de la *appificación* (Wing Kosner, 2012), definida como “la transformación continua de la actual colección de sitios web en una colección de apps” (Colla, 2015). Entre las características que se mencionan sobre las apps es que tienen una interfaz sencilla y que sirven para realizar tareas muy específicas, con una tendencia a abarcar todas las actividades realizadas por las personas y el cuerpo social (Aggarwal, 2014). Si bien el proceso de *appificación* ha sido abordado principalmente desde la economía digital y las culturas tecnológicas y empresariales, su interés desde un punto antropológico y cultural comienza a ser abordado desde estos contextos. Esta nueva dinámica basada en la virtualidad/app, se traslapa o imbrica constantemente con el mundo material. Las personas informan cada uno de sus actos a sus redes sociales a través de las apps. En esta configuración de la realidad no basta experimentar sentimientos o emociones, sino que se dispone de una larga lista para escoger estados anímicos ad hoc a través de las app, con emoticones incluidos.

¹ Como se está planteando un contexto muy general y por las limitaciones de espacio, no se consideró necesario profundizar más al respecto, además de que son temas fuera de mi dominio

Cabría preguntarse, de acuerdo a esta configuración, qué son las emociones: ¿un largo listado que permite escoger una sensación o estado de ánimo aproximado a lo que realmente estamos sintiendo? ¿Sería conveniente comenzar a hablar de emociones virtuales, cuya expresión y duración estará mediada por un tipo de tecnología? ¿Cuáles son las características de las emociones compartidas digitalmente, a diferencia de las que no lo son? Siguiendo la propuesta de Illouz (2009), los productos están impregnados de emocionalidad y son significados culturales que permiten el acceso a categorías emocionales y experiencias; como constatan Gómez y Ardévol (2011), la persona misma y su construcción identitaria han devenido objetos de consumo a través de su participación en redes sociales virtuales; desde esta perspectiva, ¿sería la función de estas emociones expresadas virtualmente una forma de conectar a la persona-producto con su propia red de consumidores, de establecer identificaciones con su red-audiencia, o bien preparar a esta audiencia sobre posibles tomas de decisiones, en un intento de dar coherencia a sus acciones vistas como una narrativa o relato?

Se continúan reconfigurando las formas de interactuar, abriendo nuevos frentes para la investigación antropológica y social, la cual no está respondiendo a la misma velocidad en la que ocurren estas modificaciones. Como señalan Grov y cols. (2014), la gran diferencia de tiempo entre que los datos son recogidos y los resultados son publicados puede hacer parecer fuera de contexto a algunas investigaciones, además de que la producción académica aún sigue discutiendo aspectos fundamentales de la investigación en línea en cuanto a metodología, representatividad o ética y no entrando de lleno al estudio de los fenómenos, al menos en lo referente a la sexualidad de los HSH.

Siguiendo los planteamientos de Latour (2005) sobre la sociología de las asociaciones y la teoría actor-red, estamos en un momento de intensa reconfiguración social a partir del surgimiento de nuevos actores no humanos y no hechos de materia social, representados por el Internet, a irrupción y democratización de nuevas herramientas y dispositivos de comunicación que están reconfigurando las formas que tenemos de relacionarnos y vincularnos como sociedad; aún así, se considera necesario dar un seguimiento a los diversos caminos que van tomando la estructura social con la incorporación de estos nuevos actores, que no obstante su irrupción trepidante y su continua reconfiguración, están teniendo una impronta en el cuerpo social, modificando las estructuras, las relaciones y las interacciones.

Las redes sociales mainstream y la exclusión de la sexualidad

Las redes sociales virtuales como Facebook han modificado las formas que las personas tenemos de comunicarnos y relacionarnos con nuestro entorno. La posibilidad de comunicar acontecimientos, pensamientos y otros usos ha sido estudiado ampliamente (Acquisti y Gross, 2006; Joinson, 2008; Zhao, Grasmuck y Martin, 2008; Ross y cols., 2009).

Facebook, por su éxito reflejado en su enorme penetración (más de mil millones de usuarios en todo el mundo) podría ser vista todavía como paradigmática en cuanto a las redes sociales virtuales. Sería incorrecto afirmar que sea una red social desexualizada, dado que las personas comparten información sobre su género —siguiendo el script hegemónico hetero-

normativo ofrecido por el sitio—, están profundamente encarnadas a través del uso constante de fotografías para la auto-presentación, muestran y reproducen roles sexuales y de género, difunden y consumen noticias altamente sexualizadas y generan páginas sobre intereses sexuales diversos y específicos. Aun así, la propia red ha renegado de esta vocación sexual y se ha llegado a presentar como una red social asexualizada, prohibiendo en diversos momentos dentro sus normas de uso la publicación de cualquier contenido sexual. La censura de ciertos contenidos en dicha red ha generado un intenso debate, lo que la ha llevado a modificar y matizar en repetidas ocasiones sus normas en cuanto a desnudez y contenido sexual. El análisis de estas luchas de poder en torno a la representación o discursos sobre sexualidad ejemplifica lo que Foucault (1992) denomina micro-físicas del poder. Este juego por el poder puede observarse implícitamente en las normas actuales de dicha red, que expresan: **“A veces se comparte contenido de desnudos con un fin determinado, como pueden ser campañas de concienciación o proyectos artísticos. Restringimos la exhibición de desnudos para evitar que determinados sectores de nuestra comunidad global que muestran una especial sensibilidad (...) se puedan sentir mal; en particular, por su contexto cultural o su edad... Como resultado, nuestras políticas pueden ser a veces más directas de lo que nos gustaría y restringir contenido compartido con fines legítimos. Trabajamos continuamente para mejorar la evaluación de este contenido y la aplicación de nuestras normas. / Eliminamos fotografías que muestren los genitales o las nalgas en su totalidad y de una forma directa. También restringimos algunas imágenes de pechos de mujer si se ve el pezón, pero siempre permitimos fotos de mujeres que estén dando el pecho o que los muestren con cicatrices por una mastectomía. También autorizamos fotografías de pinturas, esculturas y otras obras de arte donde se muestren figuras desnudas. Las restricciones sobre la exhibición de desnudos y actividad sexual también se aplican al contenido digital, a menos que dicho contenido se publique con fines educativos, humorísticos o satíricos. Se prohíben las imágenes explícitas de relaciones sexuales. También podemos eliminar descripciones de actos sexuales que sean demasiado gráficas”** (Facebook, 2015). La sexualidad es presentada todavía —al menos entre los sectores hegemónicos— como una expresión de la genitalidad, que además debería mantenerse íntima y oculta; el cuerpo desnudo, independientemente de la circunstancia, es presentado como un hecho bochornoso que debe mantenerse fuera de la red, para lo cual se cuenta con un gran número de vigilantes (los propios usuarios) que se levantan como potenciales censores al ser capaces de reportar aquello que consideran obsceno e inadecuado de ser presentado en esa red social pública.

En esta configuración de redes sociales se sigue manteniendo una postura censora sobre lo que puede y no puede ser compartido, lo que es correcto e incorrecto; la sexualidad sigue compartimentada como un elemento independiente de las personas-usuarios-agencia, posible de ser tratado solo por “adultos” a través de otras redes socio-sexuales específicas. Entre estas pueden contarse los tradicionales sitios de contactos como Manhunt, Gaydar o wwwBear, cuya vocación es el relacionamiento y encuentro sexual, pero también formas más novedosas como Cam4, que permite la exhibición sexual y consumo a través de cámaras web, sitios web de pornografía generada por los usuarios como Xtube, redes sociales de blogs con contenido sexual como Tumblr, y las redes de encuentros a través de la geo-localización como Grindr. Cada uno de estos sitios poseen taxonomías, lenguajes y códigos propios, que como sugiere Enguix (2008), domesticar, en el sentido de apropiación y resignificación, facilitando el aprendizaje y reproducción de diversos comportamientos sexuales y generando nuevas

comunidades dentro del gran universo gay u homosexual. Todas estas propuestas de redes sociales con vocación específica en sexualidad, además de compartimentar la sexualidad, la convierten en un producto pornográfico y más aún, en productos auto-pornográficos generados por los propios usuarios, quienes se convierten a la vez en objetos o productos sexuales para ser consumidos por otros usuarios a través de la mediación tecnológica, al menos en un primer momento. Al respecto, Attwood (2007) señala que están surgiendo nuevas formas de pornografía, pues la exhibición sexual es una forma de recreación, auto-presentación y construcción de comunidad.

Pareciera que está habiendo una transformación de lo que es considerado público y privado. Si bien las diferentes redes sociales sexuales nos permiten acceder a la alcoba y presenciar los actos sexuales de los usuarios, no son considerados públicos pues tienen vedada su circulación en las redes sociales mainstream o redes para todo público; de acuerdo a esta nueva configuración, lo privado, desde un punto de vista digital al menos, estará compuesto por aquellos contenidos que tienen una circulación restringida, ya sea a través de estas redes socio-sexuales exclusivas para adultos, o a través de perfiles restringidos o privados en redes sociales públicas, para cuyo acceso se requeriría de una autorización del dueño del perfil, y que por estar alojadas en dichas redes públicas están en riesgo permanente de ser reportadas y eliminadas, de acuerdo a los lineamientos generales de convivencia. El encarnamiento no está solamente dado por el uso del cuerpo con fines de representación; también están siendo desarrolladas tecnologías que facilitan este proceso representacional (toma de fotografías y videos), y aún más, están siendo desarrolladas tecnologías y dispositivos pensados para una relación diferente del cuerpo con esta mediación, como los relojes inteligentes, gafas inteligentes, y que conforman el denominado y aún en incipiente desarrollo Internet de las cosas (Renzenbrink, 2012). Siguiendo con las tendencias en cuanto a tecnología digital, los sitios y redes sociales relacionados con la sexualidad se están *appificando*, lo que implica que estén disponibles en el dispositivo móvil de los usuarios, lo que les da la posibilidad de estar permanentemente disponibles y accesibles.

Hallazgos

A partir de la observación de los perfiles en la ciudad de Barcelona, en el periodo de enero a junio de 2015, se pudo determinar que la red es utilizada para los fines para los que fue concebida, es decir, un gran número de perfiles expresan el deseo de conocer otras personas. En su mayoría los perfiles se refieren a la búsqueda de compañeros sexuales, pero también se refieren a la búsqueda de relaciones de amistad con o sin sexo, e incluso algunos indican su deseo de encontrar una relación a largo plazo. Es interesante observar que entre esta gama de perfiles, están quienes expresan su preferencia por conocer gente atractiva, demandando una foto de rostro, y en el otro extremo, quienes expresan su interés únicamente en los atributos sexuales, sin interés en la cara o el cuerpo.

Siguiendo la propuesta de Enguix y Ardévol (2012), el concepto de masculinidad hegemónica es visible en esta red, como puede observarse en la gran cantidad de fotos de usuarios que muestran su cuerpo, el cual está ejercitado y musculoso, además de rechazo en forma de texto a personas femeninas. Pudo observarse en los perfiles que existe una mayor afinidad por cuerpos con vello y rostro con barba, que rechazan a los cuerpos depilados, si bien existen algunos perfiles que muestran su preferencia por personas depiladas o incluso con rasgos femeninos. A través de esta red se genera un enorme tráfico de textos y fotos, pero sobre todo un intenso

tráfico humano que se concerta a través de la misma, como puede observarse en los perfiles que señalan una “búsqueda para ahora”, “búsqueda para ya”, “si estoy conectado, es que busco acción ahora”, o perfiles que con el transcurso de las horas van cambiando, como “2bbpartynow...3bbpartynow...5bbpartynow”.

Además de los encuentros con fines sexuales y de relación, se generan situaciones que tienen que ver con el intercambio o venta de productos y servicios, en específico una intensa oferta y demanda de habitaciones en alquiler en la zona gay de Barcelona o Gayxample, escorts o prostitutas ofreciendo sus servicios, servicios de masaje, venta de poppers, Viagra y otras drogas ilegales, invitaciones y promociones a lugares de reunión gay, etc. Durante este proceso se identificó que entre el 10 y 20% de los usuarios están conectados de forma permanente en la red. A partir de las interacciones se pudo determinar que la conexión en la red es independiente de la actividad que se esté realizando; es decir, las personas están realizando diversas actividades, a la vez que están interactuando con la *app* y con otros usuarios. Algunos perfiles indican en el nombre de usuario o la descripción la actividad que están desarrollando, como “de chili” “de fiesta” “en el burro”. Así mismo, la presencia permanente en la red genera una especie de conocimiento o identificación entre los usuarios, que da lugar a interacciones como las siguientes:

“Siempre te veo conectado, ¿qué no duermes ni trabajas?” (Anónimo sin foto (4,35 am).

“Esta ciudad es un pañuelo... después de seis meses todos saben quién eres, donde vives, a dónde sales... todos se conocen a todos, y ten cuidado, porque aunque estén haciendo lo mismo que tú, van a hablar mal de ti” (Robertomx, 26 años).

Estos hechos específicos y desde una mirada muy inicial dan lugar a múltiples preguntas. Desde un punto de vista económico, cabe preguntarse sobre la cantidad de energía, dedicación y esfuerzo que le dedican las personas-usuarios a interactuar con la *app*, o ¿cuáles son los móviles, las motivaciones y las repercusiones de su uso? ¿Cuánto es el tiempo que invierten en ella? ¿Qué tipo de información se comparte y circula? Y sobre todo, ¿quiénes son los que se encuentran detrás, los usuarios, quienes invierten parte de su día a día en dicha aplicación?

A partir de visitas a diversos sitios de encuentro para HSH como bares o lugares de cruising, se pudo identificar que la presencia de Grindr es generalizada. Estas tecnologías no han eliminado la interacción y sociabilidad en espacios offline, pero los acompañan. Es común observar a personas interactuando con la *app* Grindr en estos sitios de reunión, algunas veces evitando interactuar con otras personas que están presentes en dichos lugares y que, por lo mismo, podría darse por sentado que puede haber intereses compartidos. ¿Qué características posee la interacción a través de esta red que la vuelve más atractiva que la interacción cara a cara? Partiendo del principio que la red permite conectar con personas cercanas, ¿no sería preferible establecer una interacción con quien de facto se tiene delante en un mismo espacio físico y, que por ende, no se necesita de fotos para saber cómo es?

“No entiendo a esos tíos que se presentan como si fueran la gran cosa. Te mandan fotos que no son tuyas o fotos de hace veinte años... digo, ¿que no se dan cuenta que los vas a rechazar cuando te das cuenta que no son ellos? No sé qué les pasa por la cabeza” (Good times, 25 años).

“La mayoría de las veces me dicen que me veo mejor en persona que en las fotos que les mando” (Good times, 25 años).

“Me ha pasado que algún tío me ignora por completo en el bar, como dándose las, pero luego lo encuentro en el chat y no para de mandarme mensajes” (morbobcn, 38 años).

Entre las múltiples presentaciones y discursos que se pueden encontrar en Grindr, son comunes los perfiles de personas que afirman estar en fiestas/afters/chilis/grupos/orgías con uno o más compañeros sexuales. ¿Qué características tienen esas fiestas y encuentros sexuales, si las personas continúan interactuando con la *app*?

“es sorprendente que puedes llegar a un chili al que te invitaron por Grindr, pero las personas no hablan ni se relacionan entre sí; todos están con su móvil, buscando a que lleguen más” (Good times, 25 años).

“Algo que no puedo tolerar es estar teniendo sexo con alguien, mientras se está mensajando con otros... ¿es que no tienen educación? Me hacen sentir que no lo estoy haciendo bien y me da un cortón, que muchas veces prefiero irme” (actdot, 28 años).

“Aquí 4 de fiesta, vicio, coloción y warreo, con tema y tina ... ¿tú que tienes? ¿vienes?” (4bbpartynow).

De acuerdo a estos ejemplos, parecería que en algunos casos la búsqueda sexual en Grindr va más allá de la búsqueda de encuentros sexuales; el sexo puede ser relegado a segundo término, ya sea por la presencia de drogas, o por el deseo de más compañeros sexuales, lo que da indicios de comportamientos compulsivos e incluso adictivos. Así mismo, aparece el tema de la etiqueta, cortesía y delimitación de situaciones de uso: algunos usuarios no solo descuidan actividades laborales para interactuar con la *app*, sino que descuidan el propio acto sexual para continuar con la interacción con la *app*. Realizando actividades offline tanto públicas como sumamente íntimas o privadas, las personas continúan interactuando online a través de *apps*. Algunos informantes afirmaron su rechazo a estas situaciones, considerando que el mantener interacciones con otras personas a través del móvil es una falta de respeto, en tanto otros manifestaron su normalidad, como una forma de asegurar y maximizar la diversión. Entre estas dos posturas, al parecer irreconciliables, lo que se mantiene constante es el uso de las *apps*.

Entre los contenidos compartidos a través de esta y otras *apps* se cuentan fotos y videos de los usuarios manteniendo encuentros sexuales con otros usuarios. Al respecto, queda la pregunta sobre las motivaciones que dan lugar a estas producciones, si mantener un registro personal de la actividad sexual, o bien contar con dichos registros con vías a compartirlos y establecer futuros encuentros con otras personas. Como ya se mencionó, entre el ecosistema de redes sociales sexuales existen algunas como Cam4.com, que permite difundir en vivo actividades sexuales a través de la webcam, o Xtube, en la que los usuarios suben videos propios de sus actos sexuales. Si bien estas aplicaciones no cuentan con *app* por las restrictivas normas de uso de las tiendas de aplicaciones, que prohíben el contenido sexual explícito, exponen la creciente relación entre sexualidad entendida como actos sexuales y su difusión a través de los diversos canales de Internet. La realización de estos actos, grabados y difundidos, ¿tiene que ver con un deseo sexual puro, con un componente de exhibicionismo, o están motivados exclusivamente por su difusión para consumo de otras personas? ¿Es posible pensar en nuestros días en una realización de la experiencia sexual independiente de Internet, al menos entre los HSH? ¿En qué medida

la experimentación sexual actual está motivada por actos visualizados por pornografía amateur o profesional circulante por canales online? Y, si la experimentación sexual está inspirada en dichas experiencias previas de los otros, ¿hasta qué punto es posible desvincularla de dichos canales online, aunque sea performada fuera de dichos canales?

Respecto a Grindr, puede observarse que circulan conceptos o códigos lingüísticos propios, que pueden hacer referencia a códigos culturales de determinados grupos, tales como “colocón”, “vicio” o “guarreo”. ¿A qué se refieren estos términos específicos que circulan y se expresan reiteradamente a través de los perfiles y los mensajes de texto? ¿Se gestaron y son usados también en la comunicación hablada, o son códigos usados en línea que sirven para sintetizar ciertas prácticas? Regresando al concepto de domesticación propuesto por Enguix (2005), ¿se están maximizando ciertas conductas y reproduciendo a escala global, a partir de aprendizajes específicos por el uso de estos dispositivos?

En la *app* estudiada se observa un gran número de perfiles permanentemente conectados de parejas en “relación abierta” que buscan compañeros sexuales, además de personas que afirman estar comprometidas pero buscan compañeros sexuales fuera de la relación; siguiendo a Lindholm (1998), quien considera que las relaciones interpersonales románticas contemporáneas están cediendo lugar ante una visión pragmática de la sexualidad, ¿continuará el homosexual del siglo veintiuno sujeto a una vida de relaciones interpersonales débiles y aislamiento afectivo, pese a la creciente aceptación e institucionalización de la homosexualidad?

Ecosistemapps

Como ya se ha mencionado, la *app* Grindr sirve para intercambiar fotos y mensajes de texto, y se complementa con otras herramientas de mensajería, en específico las *apps* *Whatsapp* y de forma creciente *Snapchat*, para intercambiar material que no puede ser enviado a través de Grindr, como los videos. El paso de Grindr a las otras *apps* de mensajería podría considerarse como un paso complementario para la interacción, al no necesitar coincidir en Grindr para interactuar, o poder interactuar de forma más “discreta”. El uso de otros sistemas de mensajería no excluye, sin embargo, que a través de Grindr se siga intercambiando información.

El uso de otras *apps* de mensajería es importante, pues podría considerarse que se convierten en una extensión de Grindr, al permitir continuar con el intercambio comunicacional con las personas con quienes ya se ha establecido comunicación de forma complementaria. Visto así, la *app* Grindr no se limita a sí misma, sino que se extiende a otras *app* que posibilitan la comunicación, en la búsqueda de encuentros sexuales y otro tipo de situaciones y experiencias.

Las características de *Whatsapp*, como su sistema de notificaciones y su universalidad, facilitan que los usuarios estén permanentemente conectados y potencialmente disponibles para comunicarse. Estas situaciones invitan a reflexionar hasta qué punto se puede seguir considerando que existe una partición entre realidad online y offline, al menos entre la población estudiada. Contar con una *app* que permite que las personas estén permanentemente conectadas, es decir, en línea, a la vez que realizan actividades fuera de línea, ¿no es ya una señal de que esa separación entre lo offline y online es una separación artificial?

Como pudo constatar, además de *Whatsapp*, los usuarios interactúan con otras *apps* con vocación para la búsqueda de compañeros sexuales, como *GayRomeo* o *Scruff*, lo que da lugar a otras interrogantes sobre qué ofrece cada *app* a diferencia de las otras, las motivaciones de participar en distintas redes de encuentros, cómo se representa una misma persona a través de las diferentes redes e incluso sobre las habilidades cognitivas necesarias para interactuar con varias redes a la vez, como el ser multi-tareas.

Conclusiones-discusión

Como señalan Postill y Pink (2012), retomando el concepto de etnografías adaptativas de Hine (2000, 2009), el paso de la web 1.0 a la web 2.0 ha significado un cambio en las formas de interrelación, que ha obligado a re-conceptualizar y redefinir los abordajes con fines de investigación. La aparición y proliferación de las *apps* y la *appificación* nos obliga a reconsiderar cómo conceptualizamos las interacciones y redefinimos los límites entre lo que es online y offline, a la vez que obliga a los investigadores a pensar en nuevas formas de abordaje que permitan explorar las nuevas dinámicas y fenómenos.

Sin adelantarnos sobre los múltiples caminos para la futura investigación sobre la relación y repercusiones de las nuevas modalidades tecnológicas sobre la agencia, en el presente existe una ardua tarea para la reflexión y análisis científico sobre cómo estas tecnologías están influyendo en las personas y sociedad en la actualidad y, en específico en nuestra población estudiada, los HSH, pues no han sido suficientemente exploradas. Es necesario encontrar un equilibrio entre la rigurosidad que exigen los procesos de investigación cualitativa con la creatividad y flexibilidad necesarias para explorar los nuevos fenómenos en un entorno tan cambiante, así como ampliar las técnicas de producción de información.

Como ya se ha mencionado, existen diversas investigaciones que analizan la relación entre agencia y tecnologías desde una perspectiva de sexualidad; sin embargo, la potente irrupción de nuevas formas de interacción tecnológica hace indispensable que se realicen más estudios que profundicen sobre la conformación, estructuración y relación de las personas y de las sociedades a partir de las mismas, en específico considerando las tecnologías móviles y la *appificación* de la sociedad.

Así como desde las dinámicas económicas y tecnológicas se está hablando de la *appificación* de Internet y de la sociedad, se vuelve necesario indagar sobre cómo este proceso está incidiendo en la agencia o persona que está en el centro de dichos cambios, y reflexionar hasta qué punto es pertinente pensarnos como “*personapps*” o “*societapps*”, en el sentido que estamos permanentemente conectados, al ser un hecho que la adopción de estas tecnologías ha atravesado ya elementos tan básicos, íntimos y cruciales como la sexualidad.

Reflexión de las editoras de sección **Angélica De Sena y Beña Enguix**:



en el presente artículo, a partir de una indagación de carácter cualitativo, nos invita a reflexionar con una provocadora inquietud: el fin de la división online y offline. El trabajo se está llevando a cabo y aborda solo un grupo poblacional: hombres que tienen sexo con hombres. La propia construcción de

dicho objeto de investigación muestra la importancia de revisar los cambios y transformaciones sociales en la vida cotidiana. Mucho se habla del "mundo online" y el "mundo offline" y respecto su imposibilidad de división y que aquello "online" debe ser tratado como "de offline" porque es uno solo el sujeto que está en uno u otro mundo y ambos están integrados. Pero, ¿es uno solo?, ¿es el mismo sujeto en un mundo y otro?, o ¿estos mundos construyen un nuevo sujeto? Interrogantes a los que nos vemos obligados a investigar obligados, como menciona el artículo con "con la creatividad y flexibilidad necesarias para explorar los nuevos fenómenos en un entorno tan cambiante, así como ampliar las técnicas de producción de información", haciéndose "indispensable que se realicen más estudios que profundicen sobre la conformación, estructuración y relación de las personas y de las sociedades".

Referencias bibliográficas

Acquisti, A. y Gross, R. (2006). Imagined communities: Awareness, information sharing, and privacy on the Facebook. In *Privacy enhancing technologies* (pp. 36-58). Cambridge, United Kingdom: Springer Berlin Heidelberg.

Aggarwal, R. (2014, 25 de marzo). 25 Years After Its Birth, the World Wide Web Becomes Appified. *Wired*. Extraído el 09 de julio de 2015 desde: <http://www.wired.com/2014/03/25-years-birth-world-wide-web-becomes-appified/>

Agudo, A. (2012, 2 de noviembre). Desayuno con... Joel simkhai "Cuando salí del armario, pensé que mi vida sería rara". *El País*, 12913. Extraído el 30 de marzo de 2015 desde: http://sociedad.elpais.com/sociedad/2012/11/01/actualidad/1351798375_493776.html

Castells-Oliván, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Colla, J. (2015, 8 de mayo). Appification of the online world. *Tobania*. Extraído el 10 de julio de 2015 desde: <https://www.tobania.be/appification-of-the-online-world>

David, P. y Foray, D. (2002, marzo). Una introducción a la economía y a la sociedad del saber. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 171, 225. Extraído el 10 de marzo de 2015 desde: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/SHS/pdf/171-fulltext171spa.pdf>

Enguix-Grau (2008). "Gendered sites": Géneros en app. En Ardévol, E., Estalella, A. y Domínguez, D. (coords.), *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica* (pp. 167-182). Gipuzkoa, España: Ankulegi.

Enguix-Grau, B. y Ardévol-Piera, E. (2012). Enacting bodies: online dating and new media practices. En K. Ross (Ed.), *The Handbook of Gender, Sex and Media* (pp. 502-516). Oxford, United Kingdom: Wiley-Blackwell Publishers.

Ferber, P., Foltz, F., y Pugliese, R. (2005). The Internet and public participation: State legislature websites and the many definitions of interactivity. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 25(1), 86-93.

Foucault, M. (1979). *Microfísica del poder*. Madrid, España: Las ediciones de La Piqueta. Extraído el 30 de mayo de 2015 desde: <https://zoonpolitikonmx.files.wordpress.com/2013/09/microfc3adsica-del-poder-de-foucault.pdf>

Gómez, E. y Ardévol-Pieira (2011). Playful embodiment: Body and identity performance on the app. En Martí, J. *Quaderns de l'Institut Català d'Anthropologia* (sèrie monogràfics 26). Barcelona, España: Editorial UOC.

Grindr Team. (2015, marzo 25). *Happy Birthday Grindr!* Grindr. Extraído el 30 de marzo de 2015 desde: <http://grindr.com/blog>

Hine, C. 2009. 'Question One: How can app Researchers Define the Boundaries of Their Project', En Baym, N. y Markham, A. (eds.), *app Inquiry*. London, United Kingdom: Sage.

Illouz, E. (2009). Emotions, Imagination and Consumption: A new research agenda. En *Journal of consumer culture*, 9 (3), 377-413. Extraído el 11 de agosto de 2015 desde: http://joc.sagepub.com/search/results?fulltext=emotions+imagination+and+consumption&x=0&y=0&submit=yes&journal_set=spjoc&src=selected&andexactfulltext=and

Joinson, A. N. (2008, Abril). Looking at, looking up or keeping up with people?: motives and use of facebook. En *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1027-1036). ACM. Extraído el 09 de julio de 2015 desde: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1357213>

Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network theory*. Oxford, UK: University Press. Extraído el 11 de agosto de 2015 desde: http://www.ufrgs.br/ppgas/portal/arquivos/orientacoes/LA-TOUR_Bruno_2012.pdf

Lindholm, C. (1998). The future of love. En De Munck, V. (Ed.), *Romantic love and sexual behaviour: Perspectives from the social sciences* (pp. 17-32). Westport, USA: Praeger Publishers. Extraído el 10 de agosto de 2015 desde: https://books.google.com.br/books?id=I78VnFoInQC&pg=PA17&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false

Markham, A. N. (2011). *app Research*. En D. Silverman (Ed.), *Qualitative Research: Theory, Method, and Practices*. London, United Kingdom: Sage.

McRobbie, A. (2015, 9 de junio). Keynote: Unpacking the Politics of the Creative Industries. London, United Kingdom. Extraído desde: <http://neoliberalation.tumblr.com/post/123672398700/keynote-by-angela-mcrobbe-department-of-media>

Postill, J. y Pink, S. (2012, in press). *Social media ethnography: the digital researcher in a messy web*. *Media International Australia*. Extraído el 30 de junio de 2015 desde: http://www.academia.edu/2046692/Social_media_ethnography_the_digital_researcher_in_a_messy_web

Renzenbrink, T. (2012). El app de las Cosas. *Elektor: revista internacional de electrónica y ordenadores*, 390, 64-66. Extraído el 8 de julio de 2015 desde: <http://dialnet.unirioja.es/ejemplar/316611>

Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes: La próxima revolución social*. Barcelona. España: Gedisa.

Ross, C. y cols. (2009). Personality and motivations associated with Facebook use. *Computers in human behavior*, 25(2), 578-586.

Wing Kosner, A. (2012, 16 de diciembre). *The Appification Of Everything Will Transform The World's 360 Million Web Sites*. *Forbes*. Extraído el 10 de julio de 2015 desde: <http://www.forbes.com/sites/anthonykosner/2012/12/16/forecast-2013-the-appification-of-everything-will-turn-the-web-into-an-app-verse/>

Zhao, S., Grasmuck, S. y Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in human behavior*, 24(5), 1816-1836. Extraído el 9 de julio de 2015 desde: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.168.4349&rep=rep1&type=pdf>