

# **UNA EXPLORACIÓN A LAS MOTIVACIONES E INTERACCIONES DE LOS USUARIOS DE GRINDR EN LIMA, PERÚ**

**SERGIO PLAZA-VIDALÓN**

Universidad de Lima  
saplaza@ulima.edu.pe

**JULIO-CÉSAR MATEUS**

Universidad de Lima  
ORCID ID 0000-0001-5161-3737  
jmateus@ulima.edu.pe

## **RESUMEN:**

Grindr es una aplicación de citas orientada al público no heterosexual masculino que funciona por geolocalización. A través de un perfil, los usuarios pueden interactuar, buscar pareja, conocer gente nueva, crear redes de contacto y, sobre todo, concretar encuentros sexuales casuales. El objetivo de este trabajo es describir las motivaciones, gratificaciones e interacciones que se generan entre los distintos usuarios de Grindr en Lima, Perú. La metodología fue mixta, a partir de la aplicación de un cuestionario a 110 participantes y 8 entrevistas en profundidad. Los resultados describen consecuencias negativas en el uso de esta aplicación, como la discriminación y la cosificación entre los usuarios, el lenguaje propio y las conductas autogeneradas en la aplicación, los estereotipos presentes y tipos de masculinidades tóxicas, las cuales condenan lo femenino y enaltecen lo masculino.

**PALAVRAS CLAVE:** Grindr; aplicación de citas; discriminación; masculinidades; femenífobia

## 1. Introducción

Grindr es una aplicación de citas para dispositivos móviles que funciona por geolocalización. Al ingresar, la interfaz muestra al usuario una grilla de 100 perfiles de distintos usuarios cercanos a su ubicación, cada uno con una imagen, ya sea una fotografía elegida por los usuarios, o una silueta estándar que se les asigna a aquellos que no colocan fotografía de perfil. Fue creada por Joel Simkhai en el 2009 y para el 2016, contaba con 27 millones de usuarios (Frías 2019), en 234 países, de los cuales, 3.8 millones están activos en un promedio de 54 minutos diarios (Smith 2020). También cuenta con una versión web que se sincroniza con la aplicación móvil, de la misma manera en que funcionan otros servicios.

Grindr busca ser una aplicación que promueve la comunicación y los encuentros entre hombres no heterosexuales. No obstante, su uso ha puesto en evidencia problemáticas de discriminación y segregación entre los usuarios que, según Kapp (2011), se subdividen en dos grupos: aquellos inclinados hacia lo “masculino-normativo,” y aquellos que son considerados más “femeninos”. Estos diferentes estereotipos de masculinidad preexistentes se han reproducido en Grindr, donde se rigen como un “estándar” de comportamiento, de lo sexualmente deseable y de estatus. Esto genera obstáculos para los usuarios considerados más femeninos, pues son rechazados o se convierten en objeto de burla cuando intentan entablar interacciones, como veremos en los testimonios de los entrevistados más adelante en el artículo.

En el contexto peruano, hasta el momento de redacción de este artículo, Grindr solo ha sido estudiado con el fin de describir conductas de riesgo – como las razones del incremento de sexo anal sin uso de condón entre hombres (Passaro et al. 2019) – por lo que este trabajo ofrece llenar ese vacío desde otra perspectiva teórica, explorando las interacciones y motivaciones de los usuarios de esta aplicación en la ciudad de Lima.

### 1.1. Gratificaciones, motivaciones e interacciones

Los encuentros entre usuarios de la aplicación brindan gratificación sexual casi inmediata. Al respecto, muchos protagonistas de dichos encuentros reportan salir del encuentro sin verse afectados de manera emocional, racional o social (Licoppe et al. 2015). Otras gratificaciones que los usuarios de Grindr buscan son seguridad, control, facilidad, accesibilidad, movilidad, conectividad y versatilidad (Miller

2015). Menos comunes son el “pasar el tiempo” y hacer *networking*; sin dejar de lado en ningún caso la búsqueda de gratificación sexual inmediata (Goedel y Duncan, 2015).

Esta aplicación también es usada como un sustituto para los lugares *offline* que los hombres no heterosexuales suelen frecuentar y en donde realizan las actividades de ligue, conocer nuevas personas, encontrar potencial pareja sexual, etc. Grindr, al ser un espacio *online*, es el medio preferido para la búsqueda de parejas sexuales (Lemke 2020), pues brinda mayor facilidad y fugacidad para este propósito. A diferencia de los espacios *offline* donde se emplean las miradas y gestos para llegar al encuentro sexual casual, en la aplicación los usuarios se ven obligados a adoptar diversas conductas de seducción alternativas, como mostrarse amistosos, hablar sin rodeos, e incluso mostrarse arrogantes, para luego poder “cazar” a su “víctima sexual” sin mayor dificultad (Licoppe et al. 2015).

Los usuarios que utilizan esta aplicación han desarrollado una forma específica de comunicarse, con un sistema lingüístico propio (Licoppe et al. 2015). Este sistema de significados es negociado y disputado por las mismas interacciones que se dan entre los usuarios (Maracci et al. 2019). Por ejemplo, cuando los usuarios han normalizado preguntarse mutuamente por el “rol” que desempeñan en la relación sexual; o cuando lo esperado es que, al saludar, te presentes con foto, sino no se genera una respuesta por parte del otro. En ocasiones, en vez de un “hola”, los usuarios mandan primero fotos, de modo que, si el otro responde, eso es un indicio de interés. Otra de las prácticas comunes que se realizan en Grindr es el intercambio de imágenes eróticas que uno hace de sí mismo: los “*naked selfies*” (Phillips 2015).

## 1.2. Prácticas segregativas y femenifobia

De las diversas consecuencias que tiene el uso de Grindr, sobresalen la discriminación y la segregación que ocurre entre los mismos usuarios. Esta discriminación se da por distintos motivos, pero tiene que ver, sobre todo, con un rechazo hacia lo femenino y una legitimación de lo masculino (Gómez 2019). La interfaz de Grindr legitima y facilita esta discriminación, pues presenta una alta variedad de perfiles en simultáneo, de los cuales se puede escoger según los gustos del usuario. Además, es posible organizarlos con base en “categorías” preestablecidas, las cuales fueron diseñadas por los programadores siguiendo

estereotipos: *jock*, *bear*, *twink*, *daddy*, entre otros (Shield 2018). Según Eva Illouz (2007), la “imagen” o la “apariencia” de las personas ha pasado por un cambio sustancial desde la aparición de las aplicaciones de citas en la última década. De esa manera, los usuarios le dan mucha mayor importancia a la apariencia física, de maneras que no suceden en un contexto *offline*, llegando a ser un determinante segregativo o discriminatorio al momento de entablar conversaciones *online*, mucho más cortante que en el mundo *offline*.

Grindr parece ser un espacio que legitima masculinidades que, a su vez, rechazan lo femenino y que son normalizadas en las sociedades patriarcales (Gómez 2019). Este rechazo a lo femenino afecta las conductas y actitudes de sus usuarios, formando un círculo vicioso de legitimación. Así, se ha hablado también de la figura del *hegemonic gay clone* como el usuario virtual que legitima la masculinidad y condena la feminidad, y que está presente tanto en el contexto limeño, como en otras ciudades del mundo. Es comparado con la figura del “*urban gay male clone*” de los años 70, presentada por Gramsci como un ser cazador y femenifóbico. El *hegemonic gay clone* domina el ciberespacio (Shuckerow 2014).

Las masculinidades de Grindr también han sido definidas como de dos tipos: hipersexualizada y de estilo de vida. Las prácticas que realizan los usuarios en los espacios cotidianos fomentan la aparición de estas masculinidades dentro de la aplicación (Bonner-Thompson 2017). Del mismo modo, los usuarios también legitiman estas discriminaciones al comunicarse e interactuar entre sí, cuando realizan prácticas discriminatorias hacia lo femenino (Shield 2018). Este lenguaje femenifóbico tiene un impacto en la manera en que los usuarios se perciben mutuamente, lo cual deviene en segregación y prejuicios. Este impacto luego se sigue manifestando y reproduciendo en los espacios *offline* (Miller y Behm-Morawitz 2016).

El uso de Grindr tiene otras consecuencias en la forma de interactuar y pensar de los usuarios, algunas de ellas contradictorias. Por un lado, se dice que estos hombres llegan a experimentar “*networked intimacy*” – esto es, desarrollar afecto y confianza con alguien que hasta el momento solo conoces por medio de la virtualidad (Chan 2017), pero por otro lado los usuarios terminan distanciándose entre sí luego de que llevan a cabo el encuentro sexual, y es muy probable que no se vuelvan a reunir (Licoppe et al. 2015). Del mismo modo, los sentimientos que se

generan en los usuarios después del uso de la aplicación resultan positivos y negativos a la vez (Miller 2015).

### 1.3. Consecuencias sobre la identidad

Algunos usuarios llegan a experimentar sentimientos de abandono, baja autoestima y relegación (Fitzpatrick y Birnholtz 2017) cuando se dan cuenta de que son ignorados. Esto puede pasar en el caso de que un usuario ignore a otro luego de cambiar su foto y descripción de perfil, como manera de desaparecer de la vista del otro.

Para Jaspal (2017), las “normas de juego” en dichos espacios, acatadas por todos los usuarios, así como la adicción que genera el uso de la aplicación, son factores que dañan la identidad individual y el bienestar social y psicológico de los usuarios. Por ejemplo, luego del encuentro, los usuarios no suelen repetir con la misma persona, sino que buscan a alguien nuevo. Es así que evitan desarrollar relaciones más profundas (Licoppe et al. 2015). Otras normas aprendidas, son aquellos momentos de “navegación” en donde el usuario solo se la pasa viendo imágenes diversas de otros usuarios, mandando *taps* o entablando conversaciones con usuarios que no responden.

Se sabe también que las interacciones que se realizan en Grindr tienen un impacto en cómo los usuarios perciben el aspecto físico y la forma de comportarse de los demás, así como también en generar conductas de control obsesivas de peso y de tonificación de sus propios cuerpos (Filice et al. 2019). Del mismo modo, los usuarios se han estado acostumbrando cada vez más a una forma de consumo inmediato de aplicaciones como Grindr, en donde ponen un esfuerzo adicional para presentarse con la mejor imagen posible, de modo que puedan tener más posibilidades de concretar un mayor número de encuentros sexuales. Esto debido a que las relaciones amorosas se han ido cargando cada vez más de un corte capitalista (Illouz, 2007).

Para Sherry Turkle (2011), la constante conectividad que nos brinda la tecnología nos hace, en realidad, sentir mayores índices de soledad. Por consiguiente sentimos ansiedad, así como la necesidad de estar conectados entre nosotros mismos constantemente. Así, nuestro teléfono móvil se erige como un instrumento para evadir la realidad. Del mismo modo, esta conectividad nos brinda una compañía ilusoria, carente de las demandas típicas de una amistad en el mundo

material. Turkle dice que así hemos ido creando una cultura de comunicación muy activa que merma cada vez más el tiempo que tenemos para sentarnos y pensar en paz. A la par, se nos exige cada vez respuestas más rápidas. Y esto es lo que genera ansiedad. Sumado a ello, trabajos recientes dan cuenta del papel que cumplen los algoritmos al transformar las prácticas digitales en adicciones y otras patologías peligrosas basadas en la teoría conductual y la economía de la atención (Patino 2020).

## **2. Método y enfoque**

El objetivo de este artículo es explorar las interacciones y motivaciones del uso de Grindr por los usuarios de Lima, Perú, así como las consecuencias sobre la identidad, integridad y la autoestima de los mismos. Para ello, aplicamos un enfoque metodológico mixto basado en la aplicación de un cuestionario y de entrevistas en profundidad. Una ventaja del enfoque mixto fue que la muestra se enriquece con distintas perspectivas, lo que permite mayor profundidad. Asimismo, la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos aporta una mayor integridad con el tratamiento de los resultados (Hernández Sampieri et al. 2014, 537).

### **2.1. Herramientas**

Por un lado, diseñamos un cuestionario ad-hoc de 34 preguntas cerradas. Esta herramienta buscó catalogar y medir la incidencia de las interacciones que se generan dentro de la aplicación, lo que incluyó el proceso de creación de un perfil. El instrumento fue validado por 5 participantes voluntarios correspondientes a la muestra que colaboraron con el estudio y opinaron sobre la calidad del instrumento (comprensión de las preguntas, fiabilidad y relación de las preguntas con los objetivos del estudio).

Por el otro lado, se diseñó una guía de cuestionario semiestructurado con 21 ítems que se corresponden con los ejes del instrumento cuantitativo. Este instrumento pretendió ahondar en las respuestas de los usuarios.

### **2.2. Muestra**

Para la aplicación del cuestionario construimos una muestra no representativa basada en características conocidas de los usuarios típicos de la aplicación: hombres no heterosexuales entre 18 a 65 años que cuentan con un dispositivo móvil con

acceso a internet, que han descargado la aplicación Grindr y que la utilizan. Dado que el universo de usuarios que residen en Lima es desconocido, se optó por enviar encuestas a través de la misma plataforma creando un perfil para fines de investigación y filtrando a los participantes según rangos de edad. La selección de los participantes fue al azar con el único sesgo geográfico dado por la ubicación del perfil creado para el estudio (distrito de clase media alta de la ciudad de Lima). Se enviaron 969 encuestas, de las cuales 110 fueron completadas. En el resto de los casos, los usuarios se limitaron a no contestar el mensaje en el que se invitaba a responder el cuestionario, indicando que tenía propósitos académicos y que las respuestas aportarían al conocimiento científico sobre los temas tratados. En otros casos, los usuarios se mostraban recelosos con el contenido o el propósito de la investigación; a algunos les ofendía que se les quisiera preguntar dicho tipo de preguntas. Otros usuarios se disculpaban, pero señalaban interactuaban sexualmente con otros hombres por lo bajo, y que les daba temor exponerse.

En el caso de las entrevistas, estas se realizaron a una muestra intencional de ocho usuarios de la aplicación, de 23 a 35 años, de diversos distritos de Lima (de niveles socioeconómicos semejantes a los del cuestionario). La duración aproximada de cada entrevista fue de 40 minutos, en donde se hicieron preguntas alrededor de los siguientes ejes: uso, motivaciones y gratificaciones de la aplicación, la creación de un perfil propio en la aplicación, consecuencias negativas de segregación y discriminación vividas en la aplicación, y estereotipos de masculinidades reflejados en la aplicación

Se optó por seleccionar intencionalmente a esta muestra para las entrevistas, en vez de realizar una convocatoria un poco más abierta o aleatoria, debido a que no se pudo contar con acceso a usuarios de rangos de edad mayores al momento de la realización de este artículo.

El trabajo de campo se realizó en el mes de mayo de 2020, en el contexto de cuarentena obligatoria decretada por el gobierno peruano. En este sentido, las entrevistas fueron realizadas por videollamadas o llamadas telefónicas.

### **3. Resultados**

Hemos organizado los resultados en torno a seis ejes: el perfil de usuario, creación del perfil, incidencias en las interacciones y demás dinámicas en la aplicación,

motivaciones y gratificaciones, estereotipos y masculinidades tóxicas, y frustraciones generadas a raíz del uso de la aplicación

### 3.1. Perfil de los usuarios de Grindr

Los usuarios de Grindr participantes en este estudio tienen un rango de edad de entre 18-32 años. Los mayores de 45 años son una minoría.

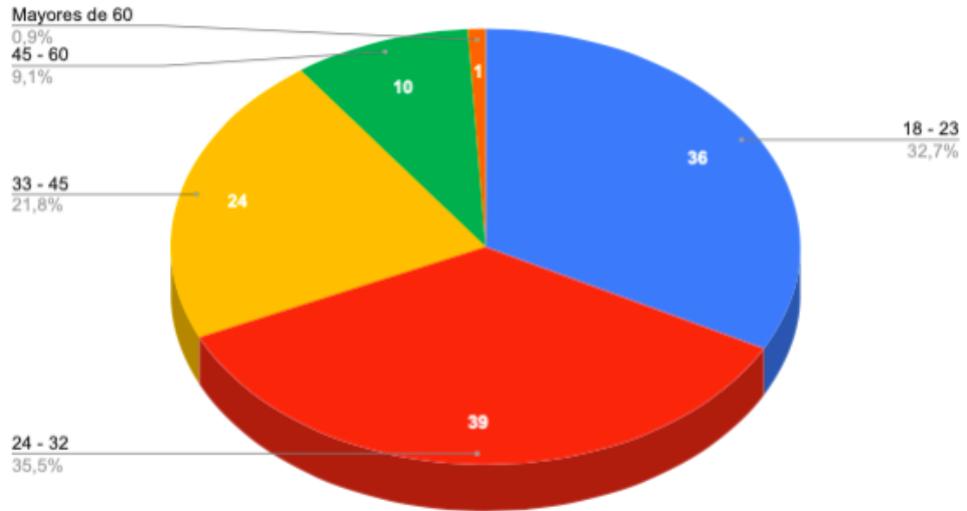


Gráfico 1. Edades de los encuestados.

La mayoría de encuestados se identifica como cisgénero. No hubo participantes identificados como transgénero. El 40% no especificó ningún género.

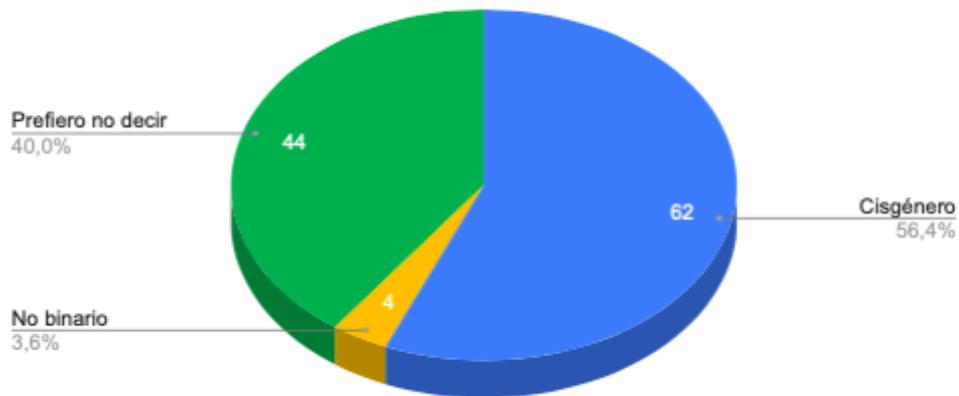


Gráfico 2. Género con el que se identifican los encuestados.

En cuanto a la orientación sexual, la mayoría se identificó como homosexual, seguido de bisexual. Los heterosexuales son una minoría en la aplicación. La gran mayoría de usuarios utiliza Grindr desde hace más de 18 meses.

Solo el 9% de encuestados descargó la aplicación por primera vez después de que se impusiera en el país la cuarentena obligatoria por el covid-19. Por último, casi la mitad de los encuestados utiliza también Tinder, otra aplicación de citas.

### 3.2. Creación del perfil

La creación del perfil refiere al nombre que los usuarios deciden mostrar en su perfil de Grindr, así como el tipo de fotografía que muestran, y los datos adicionales del perfil que deciden llenar. La mayoría de los usuarios opta por no colocar su nombre o permanecer anónimo. Otra práctica usual es la de poner un nombre creado. Solo el 18% de los encuestados coloca su nombre real.

Durante las entrevistas, la mayoría de los entrevistados coincidieron en que el campo más importante a llenar es el de la fotografía. Según ellos, es importante saber con quién se está hablando:

Al ser un *hookup app*, cuyo fin es lograr que gente gay tenga sexo, los perfiles deberían estar enfocados a hacer que ese “trámite” sea lo más ligero posible. Sin una foto, no tengo cómo saber si la otra persona me atrae o no (Sujeto D; San Borja, 30 años).

### 3.3. Incidencias en las interacciones y demás dinámicas en la aplicación

Según las encuestas, la principal actividad que los usuarios realizan en Grindr es chatear (94.60%). En segundo lugar, con 63.10%, viene concretar encuentros sexuales y luego enviar fotografías con contenido explícito (53.20%). Estas actividades no son excluyentes. Durante las entrevistas, la mayoría de los usuarios coincidió en que concretar encuentros sexuales por medio de Grindr es sumamente sencillo.

Es súper fácil. Ven tu foto, si [...] eres agradable [...], te escriben. O de igual manera, tú escribes si buscas sexo con alguien que te parece atractivo. [...] En este caso, un aplicativo donde hay puros hombres que buscan sexo es [chasquea los dedos] súper sencillo. (Sujeto B; Comas, 23 años)

Asimismo, los usuarios manifiestan que, luego de tener encuentros sexuales con otros usuarios, mantienen el contacto con ellos. Sin embargo, no sucede con

todos con los que se haya concretado un encuentro, sino con solo una minoría. “[...] Hay personas que muchas de una noche y solo quieres eso, como hay personas que lo repites más de una vez, entonces ya tienes contacto con ellas y hablas regularmente” (Sujeto H; San Borja, 26 años).

La mayoría de los entrevistados relataron sus experiencias siendo bloqueados en la aplicación, así como admitieron haber bloqueado a otros usuarios. Uno de los principales motivos por los que un usuario bloquea a otro es porque se encuentra un conocido (familiar, amigo, vecino) en la aplicación y le da vergüenza que lo vea ahí, y por ello se le bloquea apenas lo encuentra en la grilla. Otra razón para bloquear a otros usuarios es porque ya no tienen interés en seguir hablando con esa persona. Los entrevistados manifestaron que resulta menos incómodo bloquear a un usuario que tener que explicarles por qué ya no se quiere seguir hablando con esa persona. “Hay gente que de verdad quiere saber, y escribe constantemente y [...] la persona ya está en otra y no quiere enfrentar ese tipo de conversación, entonces prefiere dejar de escribir en vez de dar explicaciones” (Sujeto A; Surquillo, 24 años).

Otra de las razones por las que los usuarios de Grindr se bloquean entre sí es porque sienten que el otro usuario se pone muy insistente con la conversación, pidiendo reiteradamente una respuesta o el envío de fotos.

Mayormente [bloqueo] cuando son demasiado insistentes, o cuando te mandan directamente una fotografía de un pack [...]. O cuando ya te mandan un huevo de fotos [...]. Para no sonar descortés, porque tú no quieres conversar con la persona, simplemente lo bloqueas. (Sujeto B; Comas, 23 años)

Cuando a los usuarios los bloquean, estos experimentan sentimientos negativos que repercuten en su autoestima y estado de ánimo. Esto será profundizado en la sección Frustraciones generadas a raíz del uso de la aplicación.

### **3.4. Motivaciones y gratificaciones**

Según las encuestas, las principales motivaciones para el uso de la aplicación son la de conocer gente nueva (79.3%), tener relaciones sexuales con otros usuarios (67.6%) y hacer amigos (55.9%). Los entrevistados coincidieron en que percibían que la mayoría de usuarios que están en la aplicación la utilizan para el fin sexual inmediato, además de ser muy directos para conseguirlo (por medio de envío de fotos explícitas sin saludar primero, preguntar por el rol del usuario apenas empieza

la conversación, entre otras formas de interacción). Para los entrevistados, es claro que la mayoría no busca ni encuentra una relación sentimental en Grindr. “*No sé si por ser hombres, pero es simplemente que tu libido de por sí busca ser satisfecho, y lo satisfaces, de alguna manera, buscando sexo. [...] No sé si estoy siendo muy radical, pero siento que el hombre es muy pasional, muy carnal*”, nos dice el sujeto B, residente de Comas, 23 años. Adicionalmente, el sujeto C, de 35 años, residente de Surquillo, comenta: “Entiendo que estas aplicaciones son más para el tema sexual, y yo pava so me metía buscando el amor de mi vida”.

Si bien es cierto que los entrevistados utilizan otra aplicación de citas además de Grindr, estos señalaron que Grindr es conocida por brindar mucha mayor inmediatez al momento de realizar las interacciones. También señalaron percibir que el posicionamiento de Grindr entre sus usuarios es, sobre todo, como una app para tener sexo. Por ejemplo, a diferencia de Tinder, no hay necesidad de que se haga *match* con el otro usuario para que puedas hablarle; en Grindr, basta con seleccionarlo en la grilla y ya puedes hablar con él. Asimismo, dentro del chat privado entre usuarios, la aplicación tiene la opción de compartir la ubicación en donde uno se encuentra, de modo que facilita y agiliza la coordinación de un encuentro: “Lo diferente es que Grindr es más directo. O sea, quiero tener sexo y busco a alguien que también quiera, y es más directo. Mientras que en otras aplicaciones es tipo chill, ver fotos, conversar, y si se da en la conversación quedar con alguien, ya” (Sujeto H; San Borja, 26 años). Al momento de hacer el paralelismo de Grindr con Tinder, otro entrevistado nos comenta: “*Una periodista decía que Tinder es como un buffet en el cual tú sigues vomitando para seguir consumiendo*” (Sujeto C; Surquillo, 35 años).

Sin embargo, los entrevistados también afirman que no solamente buscan sexo, sino también conversar o conocer gente, hacer amigos. A pesar de que piensan que la mayoría de los usuarios en Grindr solamente busca sexo, estos siguen utilizando la aplicación.

Creo que detrás de todo lo que hacía ahí, estaba buscando una relación. Pero en Grindr era bien difícil, la gente a veces incluso se molestaba. Si por ahí había alguien interesante y yo le hacía el habla, me pedían fotos y yo le decía: ‘Yo no mando fotos’, a lo que me respondían. ‘Te metes acá, no sabes a qué, haces perder el tiempo’. (Sujeto C; Surquillo, 35 años)

Hoy en día no busco sexo. [...] Mi perfil dice todo lo que busco: *networking*, chat, conocer gente y en ‘un lugar para conocer’ pongo, pues no sé, un café, un bar, etc.

Ya nada de ‘*My place/your place*’ no, ya nada casual. Hoy en día lo que busco en verdad es conocer gente o inspirar gente. [...] Si veo chibolos de 19-21 años, los boto, les digo ‘¿Qué haces acá? Por favor, sal de acá. Esta red no es para ti’ etc. (Sujeto F; San Borja, 30 años)

### 3.5. Estereotipos y masculinidades tóxicas

Respecto a los estereotipos y las masculinidades tóxicas que están presentes en Grindr, los encuestados señalaron que sí están de acuerdo con que los usuarios buscan verse y actuar más masculinos. Por otro lado, opinan que los usuarios de contextura atlética ejercen mayor atracción entre los usuarios. Los usuarios con sobrepeso, lo contrario. Los usuarios cisgéneros también ejercen mayor atracción; los usuarios transgéneros y los que presentan rasgos andróginos, lo opuesto.

Los entrevistados señalaron que si bien es cierto existen estos niveles de atracción hacia cierto estereotipo físico, existe dentro de la aplicación una agresiva discriminación por parte de usuarios, los cuales se manifiestan a través de los textos en los perfiles de los usuarios, así como los mensajes en los chats. Esta discriminación no está dirigida solamente hacia las personas que no cumplen con el estereotipo físico atlético, sino también hacia aquellos que cuentan con sobrepeso, el distrito en que uno vive, edades por encima de los cuarenta años, e incluso, como lo señala un entrevistado, por el tamaño del miembro.

Yo creo que las personas adultas [...] que tienen más de sesenta pueden sentirse de una forma discriminada. [...] Yo he visto perfiles en los que dicen: ‘No más de treinta’, [...] creo que es válido tener un gusto por cierto tipo de personas o cierto tipo de edad, pero siempre creo que hay que tener cuidado en la forma que uno lo dice. (Sujeto E; Independencia, 33 años)

[...] Existe un problemón de discriminación en Grindr, sobre todo porque la masculinidad es algo recontra bien posicionado en la comunidad, mientras que lo femenino es despreciado, evitado e incluso humillado. Esto se ve reflejado en los perfiles que dicen: ‘No locas’, ‘No pluma’, ‘Masc x masc’, etc. También existe el culto al cuerpo: se va a preferir siempre a alguien más fit que a una persona o muy delgada o gorda o fofa. [...] Cualquier persona que no encaje en el molde de hombre masculino occidental puede sentirse discriminado (actitudes femeninas, gustos musicales, estado físico, color de piel, etc.). (Sujeto D; San Borja, 30 años)

He escuchado amigos que discriminan a personas con rasgos peruanos, que los llaman cholos, serranos, etc. [...] Hay mucha fuerza en ese tipo de discriminación, o si vives en un distrito de las periferias, tipo Los Olivos, Comas, etc. (Sujeto F; San Borja, 30 años)

Sin embargo, los entrevistados han hecho énfasis al decir “no estoy discriminando, solamente es cuestión de gustos”, pues señalan que no hablan con alguien cuando

no les es atractivo, y que también a veces bloquean a personas que no son de su agrado cuando se ponen insistentes o mandan fotografías explícitas. Sin embargo, los entrevistados señalan que, a fin de cuentas, hay gustos de todo tipo, incluso para los usuarios femeninos o *trans*.

Los entrevistados señalaron que hay incongruencia e hipocresía en la comunidad gay de Lima, porque se discrimina demasiado a lo femenino y lo *trans*, cuando de por sí la comunidad ya es discriminada por los grupos de pensamiento heteronormativos.

Hay estudios [...] en donde las comunidades LGTB tratan de encontrar alguna manera de discriminar a cierto grupo para ellos salvarse de ser, digamos, la última escala. Digamos que, si tú haces bullying antes, supuestamente ya no serías el bulleado por todos. [...] Hay chicos que de repente son más andinos que tratan de ser amigos de unos que no son tan andinos. Y si es amigo de un rubio, ya no es tan andino. O si, por ejemplo, no tienes plata, pero sacas tu apellido, y comienzas a hablar sobre tu apellido. Como es una población que ha sido muchas veces discriminada, va a buscar de qué manera discriminar para no sentirse el más discriminado. (Sujeto C; Surquillo, 35 años)

### 3.6. Frustraciones generadas a raíz del uso de la aplicación

En primer lugar, varios de los entrevistados reportan haber sido bloqueados alguna vez cuando han estado usando la aplicación. Las razones varían entre no cumplir con los estándares de belleza o atractivo de los usuarios que los contactan. El ser bloqueados genera incomodidad y frustración en los usuarios, sobre todo cuando se estaba intentando concretar un encuentro.

Sí [me he sentido triste o frustrado], cuando hay gente que no te responde y tú quisieras que sí te responda; es frustrante [...]. Y en cierto modo también te hace sentir como que ‘tal vez no soy lo suficientemente guapo, o con buen cuerpo’, etc., etc., etc. De todas maneras, creo que merma la autoestima de la gente. (Sujeto A; Surquillo, 24 años)

Me han bloqueado cuando no cumplo algún estándar. [...] Me acuerdo que un chico súper guapo que estaba re interesado, estábamos hablando, y cuando llegamos a un tono más hot [...], me hizo preguntas íntimas, como si soy velludo, y le dije: ‘Sí, soy súper velludo, parezco un hombre lobo’. Me bloqueó. (Sujeto F; San Borja, 30 años)

En cuanto a si Grindr aumenta o baja la autoestima a los usuarios, las opiniones están equilibradas, tanto por los entrevistados como los encuestados.

Sí [me ha hecho sentir triste o frustrado]. Ambos sentimientos. Hace años yo era un poco gordito, y nadie de los que me gustaban me respondían. Al final te conformabas con lo mejor que podías conseguir. Es difícil de entender que lo que a ti te gusta, no se siente atraído por ti. Pero es parte del juego, supongo. [...] Ahora que tengo un cuerpo atractivo para los hombres, sí. Sí me ha hecho sentir mejor. Creo que lo disfruto. Ya que como he pasado por el rechazo de muchos, ahora que varios me hablan me hace sentir mejor. (Sujeto G; Santiago de Surco, 29 años)

#### **4. Conclusiones y discusión**

##### **4.1. Una aplicación para la fugacidad**

Según los hallazgos del trabajo de campo, llegamos a la conclusión de que Grindr es una aplicación que funciona, sobre todo, para concretar encuentros sexuales casuales y de fugaz coordinación. Su diseño y las herramientas que tiene sirven a este propósito. Los usuarios comparten su ubicación en tiempo real, además de hacer videollamada o enviar videos, como estrategias para corroborar la identidad de aquel con quien están hablando.

Otra de las herramientas usadas para concretar los encuentros es el filtro que discrimina a los usuarios que responden al estereotipo predeterminado. Otro de los filtros sirve para que el usuario elija un punto en el mapa de cualquier parte del mundo y que así le aparezcan en la grilla los cien usuarios más cercanos a dicho punto, permitiendo que el usuario pueda “mapear” a otros usuarios en distintas zonas de la ciudad, en caso el usuario vaya a moverse y acercarse a estos espacios.

La interfaz de la app también genera frustraciones y tensiones entre sus usuarios (Fitzpatrick y Birnholtz 2017), como evidenciamos en las entrevistas. Entre ellas, percatarse de que son bloqueados por un usuario con el que habían estado interactuando.

##### **4.2. “Vamos a cazar”: motivaciones de los usuarios de Grindr en Lima**

El promedio de usuarios de Grindr participantes en este estudio utilizan la aplicación con el fin de concretar encuentros sexuales casuales. No buscan

establecer vínculos duraderos ni desarrollar relaciones afectivas con otros usuarios que haya conocido en la aplicación. En ocasiones, en la misma línea de Goedel y Duncan (2015), hallamos que los usuarios limeños también utilizan la aplicación para hacer amigos y *networking*, aunque en menor medida a comparación del propósito sexual.

El usuario promedio genera conversaciones “directas”, a partir de preguntas para confirmar si el otro usuario está disponible para un encuentro sexual casual, si se encuentra cerca, cuenta con lugar donde se puedan encontrar y cuál es su opción sexual, es decir, si cumple el rol penetrativo o de receptor dentro del encuentro sexual. Sumado a esto, los usuarios se envían mutuamente fotografías explícitas en donde se muestran partes del cuerpo, pene o torso, dependiendo del rol sexual que cumplen – los llamados *naked selfies* (Phillips, 2015). Esto coincide con Licoppe et al. (2015) cuando señalan que en Grindr los usuarios pueden ir “directo al grano” y “cazar” a sus “presas”, sin necesidad de elaborar un acercamiento amistoso, cordial o interesante, como sucedería en el mundo *offline*.

Es de notar que estas interacciones funcionan porque se utiliza un código de comunicación – basado en palabras, adjetivos, jergas, fotografías – creado y validado por los usuarios, replicado por los mismos y de ese modo, aprendido por los usuarios ingresantes a esta plataforma, en la misma línea de lo hallado por Maracci et al. (2019). La poca o nula noción sobre las dinámicas de comunicación en la aplicación, los obliga a aprender desde cero y con celeridad para tener “éxito”.

Sin embargo, el usuario promedio de este estudio presenta una contradicción, pues dice que está cansado de que en la aplicación todos los demás usuarios busquen solamente encuentros sexuales casuales, pero él también sigue usando la aplicación para lo mismo. De hecho, dice que no busca una relación de mayor aliento, aunque deja en claro que “no se cierra a nada”. ¿Por qué? ¿Qué es lo que verdaderamente están buscando al usar la aplicación?

Sherry Turkle (2011) dice que las redes sociales y su permanente conectividad ocasionan una mayor exigencia de tiempo y esfuerzo para conectar con las personas. Se prefiere tener interacciones superficiales y progresivas. Resulta ahora más cómodo en las diversas redes sociales el comunicarse de manera digital, en vez de optar por los encuentros físicos y las relaciones amicales o sentimentales a largo plazo. Se prefiere la comunicación virtual porque es intermitente. En esa línea, el diseño de la interfaz de Grindr promueve responder mensajes en el

momento en que se desee. Los usuarios pueden desaparecer y no contestar si no les apetece, ejerciendo un poder contradictorio con su discurso. Esto resulta atractivo porque cada vez estamos menos dispuestos a invertir tiempo y energías en desarrollar relaciones con las personas y porque los algoritmos, en línea con Patino (2020), juegan con las urgencias y deseos de los usuarios aplicando estrategias de enganche emocional. Así, Grindr ofrece aquella inmediatez en las interacciones que en la contemporaneidad es preferida.

Bauman (2003) señala que el amor líquido es un amor que antepone el individualismo y las preferencias del propio individuo por encima de todo, en contraste con el amor “tradicional” o “sólido”, que conlleva, según el autor, un compromiso de unidad mayor entre dos personas, así como de mayor consideración de las preferencias y las emociones del otro individuo. En este sentido, Grindr ofrece las ventajas del *amor líquido*, una serie de interacciones y encuentros en donde el usuario se encuentra desprendido de ataduras, y libre de cualquier responsabilidad afectiva.

En la misma línea, Licoppe et al. (2015) mencionan que los usuarios no se ven afectados de manera emocional, racional o social en relación a las interacciones que mantienen con otras personas dentro de la misma aplicación, y los entrevistados de este estudio validaron parcialmente esta afirmación, pues al profundizar sobre sus sentimientos, también manifiestan sentirse utilizados o menospreciados. No obstante, ellos mismos siguen replicando estas actitudes cosificadoras generando un bucle pernicioso.

Para Turkle (2011) la soledad creciente de los usuarios de las redes sociales los lleva a reclamar compañía, pero a la vez, no quieren *demasiada compañía*. Quieren controlar el ritmo de la conversación y la fluidez de sus propias respuestas y mantenerlas breves y orientadas al sexo casual. Este fenómeno, como vemos en las entrevistas y la descripción de la aplicación, se extiende a los usuarios en Lima. Ya que Grindr les ofrece una dinámica de sexo sin esfuerzo o las exigencias que conllevan el encontrar una pareja.

En este sentido, cabe señalar que el uso de Grindr incide en la idea de relación y la idea de amor que reformulan los usuarios en la cabeza, lo cual coincide con los argumentos que brindan autores como Turkle y Bauman. La participación de los individuos, en este caso en particular los usuarios de Grindr en Lima, prioriza la individualidad, la inmediatez y la fugacidad, lo cual está deviniendo en un tipo de

relación que no desarrolla vínculos significativos, y que es relativamente corta; así como en una dinámica en donde los usuarios pasan constantemente de una pareja a otra, sin involucrarse de forma emocional significativa. Ese es el panorama de las relaciones entre los usuarios de Grindr de Lima en la actualidad.

#### **4.3. “Me siento un objeto”: cosificación y discriminación**

Las interacciones entre usuarios de Grindr generan una problemática de cosificación y segregación. Según los entrevistados, se tratan a sí mismos como “trozos de carne”, no como individuos. Bonner-Thompson (2017) usa precisamente el concepto de “mercado de carne” (*meat market*) para definir esa app. Por ejemplo, resulta fácil para un usuario enviar una foto íntima a otro usuario que a primera vista le pareció atractivo, pero luego ignorarlo al darse cuenta de otras características que no le agradan tanto.

Como reportaron los entrevistados, no hay ninguna sensación de culpa por bloquear o ignorar. No hay señales de empatía. Esto encaja con Licoppe et al. (2015) y Maracci et al. (2017) cuando dicen que las conductas y formas de comunicación entre los usuarios de Grindr son normalizadas entre las personas cuando son replicadas, por más nocivas que sean.

Por extensión, gracias a las dinámicas de selección-y-caza y de cosificación, el universo de la aplicación en Lima ha desarrollado una marcada y agresiva discriminación, la cual se vincula con una muy presente masculinidad tóxica, que condena lo femenino y enaltece lo masculino, como podemos ver en los resultados de las encuestas y las entrevistas. Siguiendo a Gómez (2019), la aplicación funciona como un lugar ideal para replicar conductas de masculinidades femenifóbicas.

Al permitir Grindr elegir lo que le resulta atractivo y bloquear lo que le resulta desagradable, los usuarios han extendido dicho pensamiento a sus acciones y formas de comunicarse. En los perfiles se lee “no *musculocas*”, “no gordos”, “solo pasivas tragonas”, o sea, el uso de adjetivos peyorativos en donde lo femenino – rasgos físicos o comportamientos – es objeto de burla.

Esta masculinidad que condena lo femenino también ensalza lo masculino y se confirma en los perfiles limeños con solicitudes como “solo machos”, “solo caletas”, “abstenerse locas”. Entre los usuarios se aprecia más al estereotipo de hombre masculino que entrena en el gimnasio y se viste bien – lo que coincide con Bonner-Thompson (2017) –, y se condena al usuario de rasgos femeninos, de

actitud extrovertida y desinhibida. Del mismo modo, los usuarios femeninos son bloqueados con más regularidad cuando saludan con cordialidad a usuarios de aspecto masculino más marcado. También son insultados.

Esto presenta una contradicción, pues uno de los resultados de las encuestas señala que la mayoría de los participantes no se siente discriminado cuando está usando la aplicación. Sin embargo, los entrevistados reportaron ser conscientes de la hegemonía de discursos y actitudes discriminatorios dentro de Grindr y parecen asumirlo como parte del costo de transacción.

#### **4.4. Cómo destacar: la construcción de un estereotipo exitoso**

La discriminación impacta en la autoestima y la autopercepción de los usuarios al generar frustraciones por no cumplir con los estándares de belleza o atractivo sexual regularmente exigibles en la aplicación. Sin embargo, fueron pocos los usuarios que admitieron haber cambiado algo de su apariencia a raíz de comentarios de otros usuarios.

Las dinámicas descritas obligan a los usuarios a construir su identidad virtual en base a los parámetros del otro, con el fin de llamar la atención y lograr entablar conversaciones. Al momento de construir su perfil, los usuarios seleccionan aquellos aspectos que coinciden con el “inventario ideal”. Hacen esto para optimizar sus objetivos dentro de la aplicación: Los usuarios que se consideran más guapos, muestran su rostro. Aquellos que tienen un cuerpo trabajado, eligen una foto que lo resalte. Los que buscan mostrarse de más masculina, trabajan para atenuar cualquier posible rasgo que pueda percibirse como femenino. Por el contrario, aquellos usuarios que eligen presentarse como femeninos se encuentran con las trabas y el rechazo. La interacción entre usuarios demanda el desarrollo de habilidades digitales ad hoc (Maracci et al. 2019), al tiempo que legitima las actitudes discriminatorias feminifóbicas dentro de la aplicación (Shield 2018).

En suma, esta soledad contradictoria que desarrolla Turkle (2011) está presente en los usuarios limeños de Grindr entrevistados. Buscar interacciones con el menor esfuerzo posible para, eventualmente, concretar encuentros sexuales, afecta la manera en la que los usuarios se comunican entre sí. Además, impacta en la forma cosificada en la que se miran y en el tipo de relaciones que traban entre ellos. Relaciones desinteresadas, en donde es posible reemplazar con facilidad a

aquel con quien has estado hablando cuando se presenta otro que resulta igual o más atractivo o accesible que el usuario anterior.

#### **4.5. Limitaciones y propuestas**

Debido a los hallazgos sobre las interacciones y motivaciones de los usuarios de Grindr en Lima, se pueden expandir estos hallazgos desde nuevas miradas pluridisciplinarias. Resulta interesante conocer, por ejemplo, las motivaciones y los impactos psicológicos o correlacionarlos con el diseño de la experiencia virtual atendiendo conceptos como el de la economía de la atención.

Otro punto interesante para desarrollar con mayor profundidad es el hallazgo en donde se señala que casi la mitad de los usuarios usa Tinder también, al mismo tiempo. Resultaría beneficioso para estudios afines conocer cuáles son las diferencias y gratificaciones del uso de Grindr contra el uso de Tinder, sobre todo si es que ambas aplicaciones están siendo usadas al mismo tiempo. ¿Qué ofrece una aplicación que no ofrece la otra? Incluso si los distintos usuarios se encuentran mutuamente en ambas aplicaciones, ¿cuál sería la dinámica o las interacciones que se desarrollarían entre ellos en cada una de las aplicaciones? ¿En qué se diferenciarían?

Sería interesante además explorar las consecuencias psicológicas y emocionales del nuevo tipo de relaciones fugaces y sin vínculos significativos que se vienen desarrollando en el contexto de los usuarios de Grindr en Lima. Cómo afecta este tipo de relación a los usuarios en el ámbito del autoestima y el bienestar emocional.

Del mismo modo, esta investigación fue realizada en el contexto de las restricciones impuestas por el gobierno debido a la cuarentena del covid19 en el Perú. Por consiguiente, sería acertado realizar una investigación similar sin los efectos de dichas restricciones, de modo que las entrevistas y las encuestas pudieran llegar a una audiencia más diversa.

Por último, pero no menos importante, este trabajo deja pistas que deben ser exploradas sobre las prácticas de discriminación y racismo, ya sea por factores feminifóbicos o socioculturales, dentro de la comunidad de hombres no heterosexuales. Especialmente en sociedades pluriétnicas, como el caso peruano.

## Referencias

- Bauman, Zygmunt. 2003. *Liquid Love: On the Frailty of Human Bonds*. Cambridge: Polity Press. <https://doi.org/10.1177%2F009430610403300464>
- Bonner-Thompson, Carl. 2017. "The meat market: production and regulation of masculinities on the Grindr grid in Newcastle-upon-Tyne, UK." *Gender, Place & Culture* 24, no. 11: 1611-1625. <https://doi.org/10.1080/0966369X.2017.1356270>
- Chan, Lik Sam. 2017. "The Role of Gay Identity Confusion and Outness in Sex-Seeking on Mobile Dating Apps Among Men Who Have Sex with Men: A Conditional Process Analysis." *Journal of Homosexuality* 64, no. 5: 622- 637. <https://doi.org/10.1080/00918369.2016.1196990>
- Duguay, Stefanie, Christopher Dietzel, and David Myles. 2022. "The Year of the 'Virtual Date': Reimagining Dating App Affordances during the COVID-19 Pandemic." *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448211072257>.
- Filice, Eric, Amanda Raffoul, Samantha Meyer, and Elena Neiterman. 2019. "The Impact of Social Media on Body Image Perceptions and Bodily Practices among Gay, Bisexual, and Other Men Who Have Sex with Men: A Critical Review of the Literature and Extension of Theory." *Sex Roles* 2, no. 2: 1-24. [doi: 10.1007/s11199-019-01063-7](https://doi.org/10.1007/s11199-019-01063-7)
- Filice, Eric, Amanda Raffoul, Samantha B. Meyer, and Elena Neiterman. 2019. "The Influence of Grindr, a Geosocial Networking Application, on Body Image in Gay, Bisexual and Other Men Who Have Sex with Men: An Exploratory Study." *Body Image* 31 (December): 59–70. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2019.08.007>.
- Fitzpatrick, Colin, and Jeremy Birnholtz. 2017. "I Shut the Door': Interactions, tensions, and negotiations from a location-based social app." *New Media & Society* 20, no. 7 (August): 2469-2488. <https://doi.org/10.1177%2F1461444817725064>
- Frías, Gabriela. 2020. #Cifradeldía: With 27 Million Users Is Grindr A National Security Threat? [online] *CNN*. Available at: <https://cnnespanol.cnn.com/video/grindr-usuarios-amenaza-seguridad-nacional-vo-portafolio-cnnee/> [Retrieved September 4, 2020].

- Goedel, William, and Dustin Duncan. 2015. "Geosocial-Networking App Usage Patterns of Gay, Bisexual, and Other Men Who Have Sex with Men: Survey Among Users of Grindr, A Mobile Dating App." *JMIR Public Health and Surveillance* 1, no. 1 (May): 1-13.  
<http://dx.doi.org/10.2196/publichealth.4353>
- Gómez, Iván. 2019. "Grindr and hegemonic masculinity: comparative approach to the rejection of femininity." *Sociological Studies* 37, no. 109 (April): 39-68.  
<https://doi.org/10.24201/es.2019v37n109.1644>
- Hernandez-Sampieri, Roberto and Christian P. Mendoza. 2014. *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Illouz, Eva. 2007. *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. Cambridge: Polity Press.
- Jaspal, Rusi. 2017. "Gay Men's Construction and Management of Identity on Grindr." *Sexuality & Culture* 21, no. 1 (October): 187-204. doi: 10.1007/s12119-016-9389-3
- Kapp, Matt. 2020. Grindr: Welcome to the World's Biggest, Scariest Gay Bar. *Vanity Fair* [online]. 2020. Available at: <https://www.vanityfair.com/news/2011/05/grindr-201105>. [Retrieved September 4, 2020].
- Lemke, Richard. 2020. "The association of the availability of offline gay scenes and national tolerance of homosexuality with gay and bisexual men's sexual online dating behavior." *Computers in Human Behavior* 104: 1-11.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106172>
- Licoppe, Christian, Carole Anne Rivière, and Julien Morel. 2015. Grindr casual hook-ups as interactional achievements. *New Media & Society* 18, no. 11: 2540-2558. <https://doi.org/10.1177%2F1461444815589702>
- Maracci, João, Bernard Martins, Kátia Bones, e Adolfo Pizzinato. 2019. "Image, body, and language in the usage of Grindr." *Psicologia USP* 30: 1-11.  
<http://dx.doi.org/10.1590/0103-6564e180160>
- Miller, Brandon. 2015. "'They're the modern-day gay bar:' Exploring the uses and gratifications of social networks for men who have sex with men." *Computers in Human Behavior* 51 (September): 476-482.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.05.023>

- Miller, Brandon, and Elizabeth Behm-Morawitz. 2016. "Masculine Guys Only': The effects of femmephobic mobile dating application profiles on partner selection for men who have sex with men." *Computers in Human Behavior* 62 (August): 176-185. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.088>
- Passaro, Colby, Angelica Castañeda-Huaripata, Williams Gonzales-Saavedra, Susan Chavez-Gomez, Eddy Segura, Jordan Lake, Robinson Cabello, and Jesse Clark. 2019. "Contextualizing condoms: a cross-sectional study mapping intersections of locations of sexual contact, partner type, and substance use as contexts for sexual risk behavior among MSM in Peru". *BMC Infectious Disease* 19, no. 1 (November): 19-958. <https://doi.org/10.1186/s12879-019-4517-y>
- Patino, Bruno. 2020. *La civilizaci3n de la memoria de pez: Pequeño tratado sobre el mercado de la atenci3n*. Madrid: Alianza Editorial.
- Phillips, Christian. 2015. "Self-Pornographic Representations with Grindr." *Journal of Visual and Media Anthropology* 1, no. 1: 65-79.
- Shield, Andrew. 2018. "Grindr culture: intersectional and socio-sexual." *Ephemera: Theory & Politics in Organization* 18, no. 1: 149-161. <http://www.ephemerajournal.org/contribution/grindr-culture-intersectional-and-socio-sexual>
- TED, 2020, Connected, but alone? | Sherry Turkle [online]. [video]. 2020. [Retrieved September 4, 2020]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=t7Xr3AsBEK4>
- TED, 2020, TEDxUIUC - Sherry Turkle - Alone Together [online]. [video]. 2020. [Retrieved September 4, 2020]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=MtLVCpZliNs>
- Turkle, Sherry. 1997. *Life on the screen: The construction of identity in the age of the Internet*. Barcelona: Paid3s.

Artículo recibido en 06/09/2021 y aprobado en 14/01/2022.

---

**Creative Commons Attribution License** | This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.