



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

# ENAMORARSE EN EL ENJAMBRE DIGITAL

Relaciones virtuales y aplicaciones de citas

Universidad de Barcelona. Facultad de Filosofía

Investigación Documental  
Filosofía Política II. Grado de Filosofía. 12 de junio de 2020, Barcelona

Natán Verdés Bertolín

[natan.verdes@gmail.com](mailto:natan.verdes@gmail.com)

## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>2. El enjambre digital: falta de comunidad, de distancia y de respeto.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Relaciones virtuales .....</b>	<b>8</b>
3.1. Miedo a lo real, dictadura de lo positivo y huida a la imagen.....	8
3.2. Enamorarse de una inteligencia artificial: el caso de <i>Her</i> .....	9
3.3. La muerte del Eros por hiperconectividad virtual .....	10
3.4. El nuevo uso del imaginario en el enjambre digital .....	11
<b>4. Enamorarse mediante algoritmos y aplicaciones de citas .....</b>	<b>13</b>
4.1. Aplicaciones de citas: Tinder y Grindr .....	13
4.2. Reflexiones sobre <i>Black Mirror: Hang the DJ</i> .....	14
4.3. <i>El algoritmo del amor</i> : competitividad, clasismo y sexismo.....	16
<b>5. Conclusiones .....</b>	<b>18</b>
<b>Materiales descartados y futuros proyectos.....</b>	<b>20</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>21</b>
<b>Anexo fotográfico y documental .....</b>	<b>23</b>
Anexo 1. Capturas de pantalla del <i>swipe</i> de <i>Tinder</i> , el perfil virtual y el visor de mensajes .....	23
Anexo 2. Fotogramas de la ciudad de <i>Her</i> (Jonze, 2014) .....	24
Anexo 3. Captura de pantalla de notificaciones de <i>Tinder</i> .....	25
Anexo 4. Capturas de pantalla del buscador de perfiles y visor de mensajes de <i>Grindr</i> .....	26
Anexo 5. Fotogramas de la visualización del tiempo restante de una relación en <i>Black Mirror: Hang the DJ</i> (Patten, 2017).....	27
Anexo 6. Patente de <i>Tinder: Matching Process System and Method</i> (Rad, 2013) .....	28
Anexo 7. Capturas de pantalla de las aplicaciones <i>Nextdoor</i> y <i>¿Tienes sal?</i> .....	30

## Resumen

En esta investigación se empleará el concepto de *enjambre digital* de Byung-Chul Han —el cual designa una nueva forma de relación entre individuos originada de la propia virtualidad—, para establecer una teoría sobre el enamoramiento en el mundo digital, las relaciones virtuales y las aplicaciones de citas. Gracias a la investigación en obras adicionales, como *La intimidad como espectáculo* (Paula Sibilia, 2008) y *El algoritmo del amor* (Judith Duportail, 2019), analizaré aplicaciones móviles como Tinder y Grindr, y su uso actual como cofundadoras de aquella parte tan esencial de la vida del ser humano: el enamoramiento. Además, durante esta investigación también será considerado el contenido cultural y cinematográfico de *Her* (Spike Jonze, 2014) y *Black Mirror: Hang the DJ* (Timothy Van Patten, 2017).

Se analizará la falta de comunidad, de distancia y de respeto característica del enjambre digital. A continuación, la dictadura de lo positivo, y la huida de la realidad a la imagen virtual, tan característica de las relaciones virtuales. Posteriormente, se estudiará el papel de Eros debilitado, a causa de la hiperconectividad virtual, y de la falta o reasignación del uso del imaginario. Finalmente, hablaré sobre la implicación del uso de algoritmos para el enamoramiento, y un análisis sobre el algoritmo de Tinder, que acaba realizando en muchos casos una promoción de ciertos valores como la competitividad, el clasismo y el sexismo.

## Abstract

In this research, the concept will be considered of Byung-Chul Han's *digital swarm* —which designates a new form of relationship between individuals originated from virtuality itself— to establish a theory about falling in love in the digital world, virtual relationships and dating apps. Thanks to research in additional works, such *Intimacy as a show* (Paula Sibilia, 2008) and *The algorithm of love* (Judith Duportail, 2019), I will analyze mobile applications such as Tinder and Grindr, and their current use as co-founders of that essential part of the human life: to fall in love. In addition, during this research, I will also consider the cultural and cinematographic content of *Her* (Spike Jonze, 2014) and *Black Mirror: Hang the DJ* (Timothy Van Patten, 2017).

The lack of community, distance and the respect aspect of the digital swarm will be analyzed. Subsequently, the dictatorship of the positive, and the escape from reality to the virtual image, so characteristic of virtual relationships. Thereafter, the role of weakened Eros will be studied, due to virtual hyperconnectivity, and the reallocation or lack of the use of the imaginary. Finally, I will talk about the implication of the use of algorithms for falling in love, and an analysis of Tinder's algorithm, which ends up in many cases promoting certain values such as competitiveness, classism and sexism.

## 1. Introducción

Es sorprendente cómo el avance tecnológico, la mejora de las telecomunicaciones, el nacimiento de internet y del teléfono inteligente —o *smartphone*<sup>1</sup>— han cambiado para siempre la manera de relacionarnos. La forma de valorar nuestro tiempo, la rapidez en recibir noticias o comunicarnos, el sentimiento de cercanía o lejanía hacia nuestro semejante, la manera de hacer amistades, de hacer comunidad, de encontrar trabajo, de aprender o de cuidarnos, son algunas de las muchas cosas que han cambiado desde la incorporación de la virtualidad dentro de nuestras vidas cotidianas. Relacionarnos mediante este tipo de tecnologías ha modificado el medio y el modo por el cual establecíamos relaciones sociales y construíamos lazos institucionales, culturales y políticos. Y también ha modificado la forma de enamorarnos y de mantener nuestras relaciones afectivas, pues es innegable que la sociedad actual ha aprendido a relacionarse íntimamente entre sí también por medio de lo virtual. La aparición de aplicaciones de chat y de redes sociales, con el surgimiento de aplicaciones de citas en línea<sup>2</sup> ha modificado la manera de conocer nuestro entorno social y la manera de manifestar nuestra propia afectividad.

El *enjambre digital* es un concepto de Byung-Chul Han, expuesto en su obra *En el enjambre*, el cual designa, a grandes rasgos, una nueva forma de relación entre individuos originada de la propia virtualidad. Una nueva forma de hacer —o deshacer— aquello que al ser humano le pertenece como sociedad, como conjunto. Nos serviremos de su concepto, y de investigaciones adicionales, como la de Paula Sibilia en *La intimidad como espectáculo*, para establecer una teoría sobre las relaciones virtuales y las aplicaciones de citas. Analizaremos principalmente aplicaciones como Tinder y Grindr, valiéndonos también de las investigaciones autobiográficas realizadas por Judith Duportail en *El algoritmo del amor*. Finalmente, durante esta investigación también analizaremos el contenido cultural y cinematográfico de *Her* (Jonze, 2014) y *Black Mirror: Hang the DJ* (Patten, 2017).

La motivación de esta investigación es fruto y combinación, en primer lugar, de la importancia que creo que merece la reflexión filosófica del enamoramiento como parte

---

<sup>1</sup> Podría considerarse la salida al mercado del primer iPhone en 2007 como el nacimiento del *smartphone*, junto con el lanzamiento de dispositivos Android entre los años 2008 y 2010.

<sup>2</sup> Facebook apareció como sitio web en 2004, WhatsApp como aplicación móvil en 2009. Posteriormente nacieron las aplicaciones de citas, como Grindr y Tinder en 2009 y 2012 respectivamente.

esencial de la vida del ser humano. En segundo lugar, sobre la virtualidad, por el grado al que está llegando —lo queramos o no— como medio y cofundador del enamoramiento. Sorprendentemente, muchas de las relaciones románticas podrían ser contextualmente analizadas y situadas simplemente leyendo el historial de sus conversaciones en línea.

Lo virtual parece menos tangible que lo real, que lo físico, pero aún así, parece este influir drásticamente en el mundo, incluso en la política. Podría llegar a darse el caso en el que observar una situación física pudiera sernos de igual importancia que el visualizar los datos de unas matrices virtuales las cuales muestran comportamientos puramente digitales. ¿No tienen la misma prioridad fáctica el hecho de observar la ocupación de un bar o de un local nocturno que el observar una tabla de estadísticas de usuarios los cuales se están comunicando y conociendo virtualmente? ¿Cuántos *match*<sup>3</sup> se dan al día en Barcelona, París o Buenos Aires, y cómo afectan estos en su entorno social y político?<sup>4</sup> ¿En qué tipo de medios y entornos se están dando estas comunicaciones? Pues de la misma manera en la que vemos cómo un bar está situado físicamente, distribuye sus mesas y sillas, atiende a los clientes y adecúa el ambiente, así hacen también las aplicaciones de citas con sus complejos algoritmos para emparejar y ambientar la situación. ¿Acabaremos necesitando, al igual que actualmente para los espacios físicos, instituciones para visibilizar, organizar, mediar y controlar todo el espacio *virtualmente* habitado? Estas y otras cuestiones serán motivo de la siguiente investigación.

---

<sup>3</sup> Con *match* se designa, en la jerga de las aplicaciones de citas, al hecho de coincidir mutuamente por haberse dado *like* en los perfiles virtuales. Esta coincidencia puede ser provocada gracias al ir haciendo una valoración o *swipe* sobre los perfiles que la aplicación va mostrando, decidiendo si un perfil “me gusta” o “no me gusta”. Para ver un ejemplo de *swipe* en Tinder, véase el *Anexo 1*.

<sup>4</sup> Por poner algunos datos, Tinder facturó ochocientos millones de dólares en 2018, promoviendo más de un millón de citas por semana entre sus más de sesenta millones de usuarios (Duportail, 2019).

## 2. El enjambre digital: falta de comunidad, de distancia y de respeto

Si hay algo característico del enjambre digital, es su falta de comunidad. Entendemos el *enjambre* como un conjunto de individuos que no pueden entenderse como unidos más que por su cercanía física. En verdad, esta cercanía es un mero accidente. Cada uno se mueve de un lado hacia otro sin más motivos que los suyos propios. Es así como encontramos rápidamente y de un vistazo un enjambre de abejas: esparcidas, moviéndose rápidamente, sin ningún tipo de finalidad ni coordinación. El enjambre digital, a diferencia de la masa, ha perdido toda su adherencia entre individuos, y ya no existe ni siquiera cierto punto de unión, una ideología, una finalidad o un motivo en común, por muy esporádico que pudiera llegar a ser:

El enjambre digital no es ninguna masa porque no es inherente a ninguna *alma*, a ningún *espíritu*. El alma es congregadora y unificante. El enjambre digital consta de individuos aislados. [...] Una concentración causal de hombres no forma ninguna masa. [...] Al enjambre digital le falta un alma o un espíritu de la masa. Los individuos que se unen en un enjambre digital no desarrollan ningún *nosotros*. [...] El enjambre digital, por contraposición a la masa, no es coherente en sí. No se manifiesta en una *voz*. Por eso es percibido como *ruido*. (Han, 2014, pp. 26–27)

Es así como nos encontramos a los individuos que tienen posibilidad de enamorarse virtualmente: solos, actuando siempre por cuenta propia, moviéndose mediante sus propios *smartphones* en el enjambre, y navegando de allá para acá, sin mayor motivo. Eliminado así cualquier posibilidad de sujeto político, el individuo se acerca o se aleja de una idea, de una persona o de una institución como una abeja que va de flor en flor sin recordar el pasado ni sentir ningún tipo de compromiso o responsabilidad con lo que va dejando atrás. Además, la virtualidad ha anonimizado y eliminado las distancias, tan necesarias para el respeto y el pudor. Como dice Duportail al pensar sobre Tinder, “¿Acaso internet se ha vuelto una válvula de escape para nuestras locuras?” (2019, p. 100). La distinción entre espacio público y privado se ha desvanecido, realizándose un espectáculo sobre la propia intimidad:

La comunicación digital fomenta esta exposición pornográfica de la intimidad y de la esfera privada. También las redes sociales se muestran como espacios de exposición de lo privado. [...] No tenemos hoy ninguna esfera privada, pues no hay ninguna esfera donde *yo no sea ninguna imagen*, donde no haya ninguna cámara. [...] La comunicación anónima, que es fomentada por el medio digital, destruye masivamente el respeto. [...] El nombre es la base del reconocimiento, que siempre se produce *nominalmente*. Al carácter nominal van unidas prácticas como la responsabilidad, la confianza o la promesa. La confianza puede definirse como una *fe en el nombre*. (Han, 2014, pp. 14–15)

Respecto a la falta de distancia en el enjambre digital, es curioso como decidieron actuar algunas aplicaciones de citas durante el inicio de la cuarentena por pandemia de coronavirus en 2020. Un confinamiento de la población en sus casas durante semanas, donde el trabajo, los estudios, y la mayor comunicación social debía hacerse de manera virtual. En esta situación, Tinder decidió, por ejemplo, habilitar de manera gratuita una opción reservada normalmente para las cuentas de pago, llamada Tinder Passport, la cual permite viajar virtualmente a cualquier ciudad o lugar, modificando la ubicación asignada al algoritmo de búsqueda de los perfiles virtuales (“Así se han reinventado las apps de citas durante la crisis del coronavirus,” 2020). En un momento donde lo virtual ejercía una supremacía sobre lo real, donde toda interacción con el mundo debía realizarse mediante interfaces virtuales, surgió la oportunidad de deshacer las distancias y viajar virtualmente a cualquier parte del mundo gracias a lo que le es propio al enjambre digital: la eliminación de distancias.

### 3. Relaciones virtuales

#### 3.1. Miedo a lo real, dictadura de lo positivo y huida a la imagen

El conjunto del lenguaje no verbal, de gestos, miradas, movimientos, tonos de voz, cercanía o lejanía entre los cuerpos..., estas y muchas otras cosas no pueden ser reemplazadas por la comunicación virtual de una videollamada, una nota de voz o un conjunto de palabras escritas intercaladamente con emoticonos. En Skype, por ejemplo, no es posible mirar la profundidad del rostro del otro, ni siquiera mirarse a los ojos. Pues aunque lo creamos, siempre estaremos mirando ligeramente hacia abajo, ya que la cámara que nos retransmite suele estar ubicada en la parte superior del ordenador (Han, 2014, p. 44). El afrontamiento de la otredad en el espacio físico, sin cámaras ni virtualidad, conlleva cierta resistencia, complicaciones que derivan de la propia incontabilidad que genera el espacio no virtual. Un mensaje de chat, una grabación o un correo electrónico puede ser premeditado y estudiado asincrónicamente. La comunicación cara a cara requiere de espontaneidad y de improvisación, además del valor de afrontarse a algo distinto de uno mismo.

Con el *smartphone* todo es controlado y previsto. Visualizamos mediante una aplicación la previsión del clima, la ‘ubicación en tiempo real’ de la amistad con la que hemos quedado, el tiempo de espera del autobús, lo que nos queda para llegar al restaurante, y las reseñas del lugar y el precio de lo que nos vamos a comer. De camino, si alguien nos parara repentinamente, lo único que podríamos decir es: “no estabas previsto, no tengo tiempo”. Lo virtual pretende eliminar lo inesperado, pretende eliminar lo incontrolable y lo negativo, cualquier cosa que pudiera generar miedo, descontrol y resistencia. Evita el contacto directo con las personas reales y con lo real en general (Han, 2014, p. 42). De esta forma lo virtual parece ofrecer un entorno más acolchado, en su sentido aséptico, donde poder jugar con el *pathos* sin caerse, sin hacerse daño y sin sufrir.

El amor se positiva hoy para convertirse en una fórmula de disfrute. De ahí que deba engendrar ante todo sentimientos agradables. [...] Está libre de la negatividad de la herida, del asalto o de la caída. Caer (en el amor) sería ya demasiado negativo. Pero, precisamente, esta negatividad constituye el amor: “El amor no es una posibilidad, no se debe a nuestra iniciativa, es sin razón, nos invade y nos hiera”. (Han, 2018, p. 37)

Con el uso de Tinder, “el amor apasionado, el amor romántico, ya no está de moda” (Barthes, citado por Duportail, 2019, pp. 63–64). Los “me gusta” tan ansiados —que se

valoran por cantidad y no por calidad— acaban convirtiéndose en una dictadura de lo positivo y de lo carente de profundidad. Es así como nace el *ghosting*, una manera aséptica y positivada de terminar una relación virtual afectiva (muy recurrente en las aplicaciones de citas). Se basa en desaparecer de la noche a la mañana, sin explicación. Se trataría de la supuesta manera menos negativa de romper una relación.

Con esta evasión de la realidad, se huye a la imagen, a la imagen virtual. Una producción masiva de imágenes, al silencio del obturador digital, que podría interpretarse como reacción de protección en vista de que la realidad la percibimos como imperfecta (Han, 2014, p. 52). Cuando por miedo a no aceptar la realidad creemos que la cámara de nuestro teléfono móvil puede captar mejor la realidad que nuestros propios ojos, huimos a la perfección de la imagen frente al paisaje natural. ¿Cómo se podrá afrontar entonces el enamoramiento en aquella realidad que se impone y que abrumba, contenido tosco de emociones, que con dificultad pueden ser captadas por un sensor de luz digital? ¿Cómo se afrontará una relación real y personal, la cual requiere de tiempo, dedicación, preocupación, compasión y en ocasiones sufrimiento? El mundo acaba presentándose solo como proyecciones de sí mismo. No es capaz de reconocer al otro en su alteridad. Solo hay significaciones allá donde él se reconoce a sí mismo de algún modo (Han, 2018, p. 21).

### 3.2. Enamorarse de una inteligencia artificial: el caso de *Her*

*Her* trata sobre cómo Theodore, el protagonista, se acaba enamorando de una inteligencia artificial, Samantha, comunicándose solamente por voz. Esta IA ha sido programada especialmente para hacer compañía y ser un producto de asistente personal. Una idea para nada lejana de lo que ya en la actualidad venden algunas empresas como Google, Apple o Amazon, con asistentes virtuales por voz como “Ok Google”, Siri o Alexa. En la película se muestra una gran metrópolis, donde toda la gente acaba yendo de manera desconexa, sin rumbo común, aislados mediante sus propios auriculares y teléfonos inteligentes, deambulando por las calles (véase el *Anexo 2*). Un verdadero enjambre digital.

Theodore y la inteligencia artificial, siempre receptiva y apacible, se comunican constantemente, e incluso llegan a consumir un supuesto sexo virtual basado puramente

en sus interacciones por voz. Tras enterarse Theodore de que su pareja virtual está hablando simultáneamente con muchas más personas (pues acaba siendo un mismo servicio centralizado), pasa una crisis profunda en la cual llega a preguntarse dolorosamente: ¿Han sido los sentimientos que Samantha me ha estado mostrando verdaderamente reales? ¿O han sido programados? ¿Cuáles son los mecanismos por los que una inteligencia artificial podría aprender a enamorarse de un ser humano? El protagonista, reconociendo su error —y muy relacionado con lo tratado anteriormente—, termina por preguntarse: ¿Me he acabado enamorando de una IA porque no soy lo suficientemente fuerte para una relación real? ¿Será que en realidad no he estado viviendo una relación de verdad?

### 3.3. La muerte del Eros por hiperconectividad virtual

Lo que acaba observándose en *Her* y en el texto de Duportail es una constante conexión virtual con el otro: “todas las mañanas, me despierto y agarro el teléfono antes incluso de salir de la cama” (2019, p. 16). Desde iniciado el día hasta bien avanzada la noche, se pasa por una comunicación constante, con mensajes desde “buenos días” hasta “buenas noches”. Por la propia tautología del aparecer —es decir, que todo lo que se aparece se pretende valioso y todo lo valioso se pretende aparecido—, el simple hecho de no estar en comunicación, de no estar *online*, es directamente *no existir*.

Cada vez más, hay que *aparecer* para *ser*. Porque todo lo que permanezca oculto, fuera del campo de la visibilidad —ya sea dentro de sí, encerrado en el hogar o en el interior del cuarto propio— corre el triste riesgo de no ser interceptado por ninguna mirada. Y, según las premisas básicas de la sociedad del espectáculo y la moral de la visibilidad, si nadie ve algo es muy probable que ese algo no exista. (Sibila, 2008, p. 130)

Si no se está conectado a ella, la relación virtual no existe. Una dependencia del *momento presente* que nunca puede dar lugar a la imaginación, a la reflexión y a la fantasía propia del espacio privado en desconexión. Además, la fe y la confianza en el otro está muerta porque este *otro* siempre está al paso de un *click*, es transparente, es información. Una comunicación instantánea que no requiere de ningún tipo de fe, pues todo está mostrado. La ficción y la imaginación se ha ido perdiendo, “opacada por el flujo global de información que existe hoy” (Forn, citado en Sibila, 2008, p. 251).

Todo está, entonces, al descubierto, ya no queda ningún recodo donde la pasión y el enérgico imaginario pueda florecer, pues el juego de sombras se ha convertido en un terso cuerpo visualizado por medio de un gran foco de luz fría y aséptica. Lo erótico siempre tiene parte de misterio (Han, 2018, p. 64), pero donde está ya todo deslumbrado, donde no queda nada por ver, ya solo queda el porno: Eros ha muerto. La hiperconectividad lo ha asfixiado. El estado pornográfico hace pasar inmediatamente de un perfil virtual a otro, consumiéndolos y perdiendo el interés. Además, acaba en una racionalización del deseo, en la que ya no existe ningún inconsciente atrapado, caído en la seducción, sino que solo queda la mera elección consciente racional (Han, 2018, pp. 67–68). Es entonces cuando las relaciones virtuales se vuelven itinerantes, *nunca desconectadas*. Conectadas, pero sin la suficiente profundidad. Si antes habíamos hablado del *ghosting*, el *orbiting* es un tipo de ‘fantasma’ el cual nunca acaba de desaparecer. Una persona que deja una relación súbitamente, sin contestar las llamadas ni mensajes, pero que sigue interactuando con el otro mediante *likes* y comentarios en sus redes sociales. Estando conectados lo suficientemente como para no herir la positividad ni la constante conexión virtual, pero sin conllevar una relación lo suficientemente profunda como para que pueda llegar a herir o doler en algún indeseable momento.

### 3.4. El nuevo uso del imaginario en el enjambre digital

Pese haberse encontrado muerta la imaginación erótica de las relaciones virtuales por su constante conexión, esta sigue apareciendo en ciertos casos muy particulares. Es en aquellos en los que recreará todo aquello que lo virtual aún no nos ha podido dar. Duportail comenta que en Tinder “los usuarios se construyen una ficción sobre cada una de las posibles parejas que se encuentran en la aplicación” (2019, p. 82). Mientras que cuando carecíamos de medios virtuales, el imaginario se edificaba durante aquellos momentos en los que la comunicación física no podía realizarse (por ejemplo, imaginándose a su amado o amada mientras este vivía en una ciudad lejana), el imaginario de lo virtual ejerce en la actualidad sus fantasías para rellenar todos aquellos huecos donde la información virtual no nos ha podido ser dada. Esta se realiza entonces en la construcción de efímeras fantasías sobre el otro: sobre su personalidad, sobre su aspecto y su carácter. Pues un conjunto de mensajes virtuales, un par de fotografías de perfil y una sección de “tu canción de culto” en el perfil de Tinder poca información nos acabará

dando sobre la persona. Por el contrario, de cuánto material estaría abasteciendo para la fabricación de efímeras imaginaciones para aquel que, por ejemplo, buscara ansiosamente una pareja. En estas situaciones, lo más probable sería la llegada de una rotunda decepción en el momento del choque entre la virtualidad y la realidad, si esto llegara a ocurrir durante en el transcurso de la relación. ¿No han acabado siendo, al final, todas las relaciones virtuales un tipo de relación autorreferencial hacia la fantasía de uno mismo? ¿No acaba este sistema volviéndose, de nuevo, narcisista?

## 4. Enamorarse mediante algoritmos y aplicaciones de citas

### 4.1. Aplicaciones de citas: Tinder y Grindr

Judith Duportail, en su trabajo periodístico y autobiográfico, nos ofrece una investigación muy amena y personal sobre su experiencia en Tinder, una de las aplicaciones de citas más famosas de la actualidad. Además, consigue realizar algo encomiable: sacar a la luz el conocimiento de parte del funcionamiento interno del algoritmo de selección que incorpora esta aplicación. Este algoritmo nos permite visualizar los perfiles de otras personas alrededor nuestro y de valorarlos con un “me gusta”, además de disponer de otras funciones de comunicación (véase el *Anexo 1*). Pero su mayor funcionalidad es la capacidad de poner en contacto únicamente aquellas personas que se han gustado mutuamente. En su libro, Duportail consigue retratar muy claramente las intenciones que Sean Rad, cofundador y CEO de la empresa, tuvo al idear la aplicación:

Estaba en una cafetería con unos amigos cuando una chica le sonrió. Explica cómo esa sonrisa le hizo comprender que a esa chica le apetecía hablar con él. Esa certeza tranquilizó al hombre que se describe como “muy tímido”. A Sean Rad se le metió en la cabeza que quería encontrar la forma de crear un *double opt-in* social, un término que en marketing designa un consentimiento en dos fases. Garantizar a dos individuos su interés mutuo antes de permitirles hablar. De ahí su genialidad: el miedo al rechazo desaparece. (Duportail, 2019, p. 41)

De nuevo, Tinder sigue replicando los propios valores del enjambre digital. Definitivamente, la aplicación fue creada para eliminar todo tipo de negatividad y resistencia. La virtualidad dicta un tipo de positividad en la cual el rechazo es visto como algo inhóspito y hostil. El blindaje mediante la confirmación del *match* elimina esta negatividad, permitiéndose hablar únicamente con las personas con las que ha habido una confirmación mutua. El rechazo se ha convertido en un sutil desaparecer, pues el *match* puede deshacerse por decisión individual en cualquier momento, y la conversación quedará eliminada automáticamente de todos los dispositivos. La herramienta perfecta para el *ghosting* y del control sobre la situación, evitando así situaciones incómodas, como las de hablar con alguien por primera vez tras una mirada en una cafetería, la de sufrir un rechazo o la de tener que decidir cortar con alguien. Lo virtual al servicio del *miedo a lo real*.

Además, tras analizar la manera en la que el usuario interactúa con la aplicación, se acaba encontrando que las notificaciones al dispositivo móvil son constantes: un constante contacto necesario (véase el *Anexo 3*). Como dice Han, “en la época del *quickie*, [...] la

ausencia total de negatividad hace que el amor hoy se atrofie como un objeto de consumo y de cálculo hedonista” (Han, 2018, p. 46). Zygmunt Bauman llegará a decir que el mundo acaba estando lleno de posibilidades, cuya cantidad excede cualquier capacidad de degustación. El desafío será el de tener que desechar algunas opciones y dejarlas inexploradas, un problema de excesos, al fin y al cabo (1999, p. 69). Este exceso puede verse en la mercantilización y adquisición de *likes* y *matches*. Es curiosa ver la distinción de cómo muestran los perfiles virtuales Tinder y Grindr (esta última una de las aplicaciones de citas gay más famosa). Puede verse esta comparación entre el *Anexo 4* y el *Anexo 1*. Mientras que Tinder dispone de su (controvertida) algoritmia para ir mostrando uno a uno los perfiles, Grindr los muestra en una galería, en un formato totalmente anonimizado, mucho más mercantilizada y espectacularizada. Centenares de perfiles virtuales con fotografías a los cuales poder dirigirse rápidamente vía chat.

#### 4.2. Reflexiones sobre *Black Mirror: Hang the DJ*

Parecido al dilema que se presentaba en *Her*, en el episodio *Hang the DJ* de *Black Mirror* surge constantemente la siguiente pregunta: ¿es posible la creación perfecta de un algoritmo para determinar que dos personas vayan a ser sentimentalmente compatibles? En este episodio los personajes viven en un mundo utópico el cual predefine mediante un sistema virtual las relaciones sentimentales de los individuos. Este sistema establece las parejas, y en el mismo momento en el que asigna una relación, decide la duración que tendrá, es decir, establece una fecha de caducidad (véase el *Anexo 5*). El algoritmo supuestamente aprende de uno, y mejora con el tiempo, aprendiendo incluso del comportamiento de la superación de relaciones pasadas, siempre forzadas a ser cortadas por la aplicación. Algo equivalente, en la actualidad de la ingeniería de inteligencia artificial como el *machine learning*, nuevos sistemas de aprendizaje artificiales a partir de una computación masiva de datos. La finalidad de este algoritmo es el de acabar asignando la “pareja ideal” y perfecta, “para toda la vida”, tras aprender de las experiencias pasadas.

Es graciosa una conversación que tiene el protagonista con su pareja, tras aliviarse por estar viviendo en un mundo en el que disponer de este algoritmo: “No se, la gente tendría que encargarse por su cuenta de toda la relación y de averiguar con quién estar. La

parálisis de la elección. Tantas opciones que no sabes cuál coger. Y cuando la cosa pintara mal, tendrían que decidir ellos mismos si romper con alguien. Cómo romper con alguien, qué movida. Es mucho más fácil cuando todo está planeado”. De nuevo encontramos una búsqueda de control y planificación promovida por la virtualidad. El miedo a tener que lidiar sobre la decisión de romper o no, la responsabilidad de decidir por nosotros mismos con quién queremos estar. Una planificación afectiva que conllevaría la muerte abrumadora del Eros. ¿En qué lugar se encontraría la voluntad y la posibilidad de lo inesperado en sus vidas? Como dijo Jean-Paul Sartre: “El hombre está condenado a ser libre”.

El protagonista, tras la superación constante de haber cortado con sus parejas (algunas incluso de meses y años), y de estar emparejado con personas que para nada sentía como cercanas, se acaba preguntando si lo que ocurre con este algoritmo en realidad es que uno se acaba desgastando a cada concatenación de relaciones, volviéndose más dócil y sugestionable, aceptando finalmente la “pareja ideal” y “para toda la vida” definida por la inteligencia artificial. Finalmente, durante los últimos minutos del episodio, el protagonista se enamora de su pareja asignada. Pero el sistema le dispone de una fecha de caducidad que para ellos les supone el más alto sufrimiento. La pareja decide transgredir el algoritmo, escapándose de aquel mundo distópico. Brillantemente, puede observarse cómo el amor acaba surgiendo de la rotura del sistema, de la excepción de la regla algorítmica, de aquello que surge incluso a contracorriente. Y en ocasiones de la compasión y del dolor.

Pero para el asombro de todos, el episodio aún no acaba, por lo que parece que al final aquella historia de la pareja enamorada que transgrede el sistema no era más que un mundo virtual generado por una inteligencia artificial utilizada en una aplicación de citas. La historia de los enamorados no era más que la visión de las entrañas de un algoritmo de una aplicación de citas —en este caso real y en un mundo sin distopía—, el cual encontró un *match* por haber realizado una simulación de parejas en la que esta última pretendía transgredir su propio sistema. ¿Cómo puede ser que *el amor*, la excepción y lo inasible por la algoritmia, pueda estar planificado incluso dentro de este? ¿Es posible sistematizar y predecir las causas objetivas de un enamoramiento con alguien y convertirlas en programas informáticos?

### 4.3. *El algoritmo del amor*: competitividad, clasismo y sexismo

Volvamos a la realidad: Tinder sigue siendo una empresa fundada en 2012 en Los Ángeles, Estados Unidos. Esta aplicación tiene su propio sistema de algoritmos, bastante controvertido, motivo por el que Duportail realizó su investigación en *El algoritmo del amor, un viaje a las entrañas de Tinder*. En esta encontró que Tinder utiliza para sus perfiles virtuales un sistema de puntuación Elo, un método matemático creado por Árpád Élő en 1960, basado en estadística para calcular la habilidad relativa de los jugadores de deportes como el ajedrez. En el sistema Elo, cada perfil tiene una puntuación, y los perfiles se enfrentan entre sí, por lo que a partir de la pérdida o ganancia de estas partidas se transfieren los puntos de unas cuentas a otras, reorganizando la jerarquía de perfiles. De esta forma cada vez que decidimos dar *like* o no a un perfil de Tinder, estaremos decidiendo si ganar o perder esa batalla de puntuación Elo: si nosotros tenemos una puntuación alta y damos *like* a un perfil con una puntuación muy baja, le estaremos regalando puntos. Si una persona de puntuación baja nos ignora, perderemos puntos (Duportail, 2019, p. 23).

La puntuación Elo acaba realizando una difusión implícita de la competitividad. Además, y por asombro, acaba encontrándose en este algoritmo el establecimiento de clasismos, desigualdades entre sexos y una oportunidad para la difusión del racismo. En el **Anexo 6** puede leerse gran parte de una transcripción de la patente del algoritmo de emparejamiento, propiedad de Tinder, que aún sigue en activo. Encontramos en esta la posibilidad de *reconocimiento facial por etnicidad*, del análisis de palabras clave y de datos de perfil para encontrar y generar coincidencias, el establecimiento de *puntuaciones de atractivo físico* y de clases sociales a partir de *coeficientes intelectuales, niveles escolares, estados emocionales* y por supuesto de *niveles de ingreso económico*. La patente explicita claramente la promoción de normatividades patriarcales como la de establecer el valor del perfil del varón a partir de sus ingresos y estudios, y definir la valoración del perfil de la mujer a partir de su edad o su puntuación física.

No se podría estar más decepcionando con este hecho. El algoritmo de Tinder acaba probando que, al fin y al cabo, sigue estando programado por las mismas personas que establecen y heredan los valores políticos y culturales de su entorno. Además, no debemos olvidar que empresas como Tinder y Grindr acaban siendo organizaciones con ánimo de lucro las cuales pretenden beneficiarse económicamente gracias al uso constante de sus

usuarios de estas aplicaciones. Así que el beneficio no provendrá de enamorarse de alguien y olvidar la aplicación, sino de emparejarte de la mejor forma para que sigas requiriendo el uso de la aplicación. ¿Realmente deberíamos dejar al servicio de estas aplicaciones la manera de enamorarnos?

## 5. Conclusiones

La virtualidad comporta sus propias reglas, y es evidente que el enjambre digital acota cada vez más la posibilidad de la acción política. En este, ya no hay comunidad, y el miedo a lo real y la hiperconectividad han acabado matando al Eros. La fantasía sobre la otredad, en todo caso, acaba siendo parte de un sistema autorreferencial y narcisista. Hemos visto en *Her* cómo el protagonista acababa dándose cuenta de su gran dificultad por afrontar una relación sentimental real, y en *Hang the DJ* qué posibilidad habría de la existencia de un algoritmo que pudiera decidir las relaciones sentimentales por nosotros. Por último, se ha analizado el caso de uno de los algoritmos creados por Tinder, el cual ha acabado siendo una replicación de los valores heteropatriarcales de los propios lugares de donde provienen estas aplicaciones: competitivos, clasistas y sexistas. Con sus propios añadidos del enjambre digital: el sistema mercantil de individuos e identidades, la independencia del individuo con respecto la otredad, y el imaginario efímero y construido a partir de los superficiales perfiles virtuales.

Pero tampoco pretendería caer en un falso maniqueísmo. Pese haberse encontrado en esta investigación inevitables y catastróficas consecuencias del enjambre digital, lo virtual sigue siendo una herramienta excelente de educación, comunicación, creación y soporte. Muchas personas han conseguido establecer nuevas formas de sociabilización gracias a la virtualidad, y ha ampliado la diversidad y las fronteras sociales. Además, existen muchas formas de emplear las herramientas que el mundo virtual ofrece, y no se puede negar que siguen existiendo otras aplicaciones virtuales que no incorporan algoritmos de emparejamiento tan controvertidos como los tratados en esta investigación. Existen proyectos muy interesantes, como ¿Tienes sal? y Nextdoor (véase el *Anexo 7*), aplicaciones que pretenden promover la política y comunidad local. Estas aplicaciones concuerdan con el restablecimiento del tejido vecinal y local del barrio que el enjambre digital ha ido deteriorando.

Sin duda, usar aplicaciones de citas para enamorarse en el enjambre digital y desenvolverse en la virtualidad sigue siendo una tendencia al alza que conllevará el surgimiento de nuevos problemas y responsabilidades, en las que reformular una teoría sobre la afectividad, el poder y la política. Esta investigación documental no ha podido agotar el problema. Pero habrá ofrecido, al menos, la oportunidad de dar más claridad, a partir de los conceptos de Han, de cómo se desenvuelve el amor o sus inicios, y qué ocurre

con esta esencia tan humana e irreductible (y en muchas ocasiones inefable) en los nuevos contextos virtuales del enjambre digital.

## Materiales descartados y futuros proyectos

Por extensión y forma han debido excluirse algunos materiales bibliográficos y documentales. Han quedado fuera muchas de las citas sobre *La agonía del Eros* (Han, 2012), *La salvación de lo bello* (Han, 2015), *El aroma del tiempo* (Han, 2015), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (Benjamin, 2003), *Amor líquido* (Bauman, 2003) y *Modernidad Líquida* (Bauman, 1999). También hubiera sido de interés la imbricación de este contenido filosófico con el de nuevos planteamientos de relaciones afectivas, como el aparecido en *Pensamiento monógamo, terror poliamoroso* (Vasallo, 2018) y su relación con la virtualidad. Además, se podría haber tenido en cuenta también el material cultural y cinematográfico de *Shame* (McQueen, 2011), *Black Mirror: Nosedive* (2016, Joe Wright) y *Ex Machina* (Alex Garland, 2015), para el tratado de la relación individual con el sexo, el de una sociedad con un sistema de puntuación global, y el del enamoramiento de un ser humano con un robot humanoide. Sin duda esta lista no termina todos los recursos culturales, pues existen muchos para tratar el problema de la identidad, el amor, el sexo y la virtualidad.

La continuidad de esta investigación podría desembocar en un gran análisis sobre todos los cambios políticos, afectivos, sociales y culturales que han llevado a la aparición del primer *smartphone*, y la conquista que lo virtual ha realizado de manera gradual hacia casi todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana. Un gran proyecto el cual investigaría todo esto. De todas formas, muchas veces parece ser que cada uno de los medios virtuales o interfaces digitales —aplicaciones o dispositivos— disponen de su propia manera de mediatizar lo humano. Es así como se podría dividir esta investigación en el tratamiento concreto de cada uno de estos medios, investigando qué tipos de algoritmos y qué tipo de mediación de la información pareciera serles destacables. Ya se ha hecho cierta reflexión sobre *Tinder* y *Grindr*. ¿Podría hacerse esto también, por ejemplo, con *Twitter*, *Facebook*, *TikTok*, *WhatsApp* e *Instagram*?

## Bibliografía

### Libros

Han, B.-C. (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.

Sibila, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Duportail, J. (2019). *El algoritmo del amor: Un viaje a las entrañas de Tinder*. CONTRA.

Han, B.-C. (2018). *La agonía del Eros*. Barcelona: Herder.

Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona : Herder.

Han, B.-C. (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona : Herder.

Han, B.-C. (2015). *El aroma del tiempo*. Barcelona : Herder.

Bauman, Z. (1999). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z. (2003). *Amor líquido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

### Artículos

Así se han reinventado las apps de citas durante la crisis del coronavirus. (2020).  
Disponible en: <https://www.larazon.es/tecnologia/20200330/6mz45qhhdrc5rpt3wq5proxcm.html>

Sean Rad; Todd M. Carrico; Kenneth B. Hoskins; James C. Stone; Jonathan Badeen.  
(2013). *Matching process system and method US9733811B2 (United States Patent)*.  
Disponible en: <https://patents.google.com/patent/US9733811B2/en>

### Aplicaciones móviles

Tinder. (2013). Tinder [Software de aplicación móvil]. Disponible en:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tinder>

Grindr. (2009). Grindr LLC [Software de aplicación móvil]. Disponible en:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grindrapp.android>

¿Tienes sal?. (2009). Good Hood GmbH [Software de aplicación móvil]. Disponible en:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=de.nebenan.app>

Nextdoor. (2009). Nextdoor.com [Software de aplicación móvil]. Disponible en:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nextdoor>

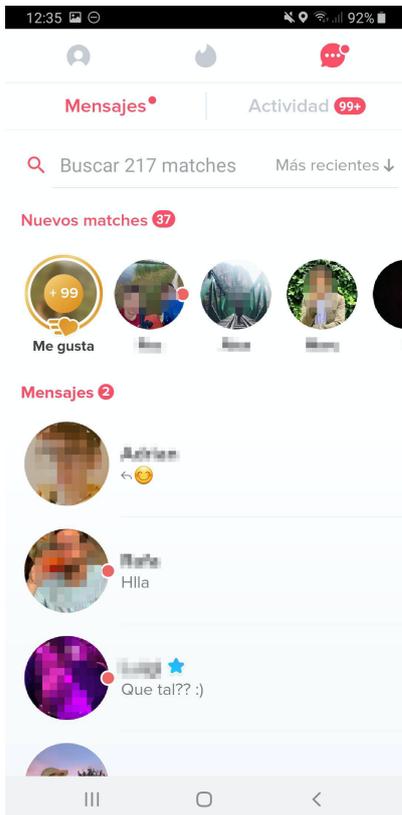
### **Películas y episodios**

Jonze, S. (2014). *Her*. Megan Ellison, Spike Jonze, Vincent Landay.

Patten, T. Van. (2017). *Black Mirror: Hang the DJ*. Charlie Brooker, Andrew Chapman, Ian Hogan, Annabel Jones, Nick Pitt.

## Anexo fotográfico y documental

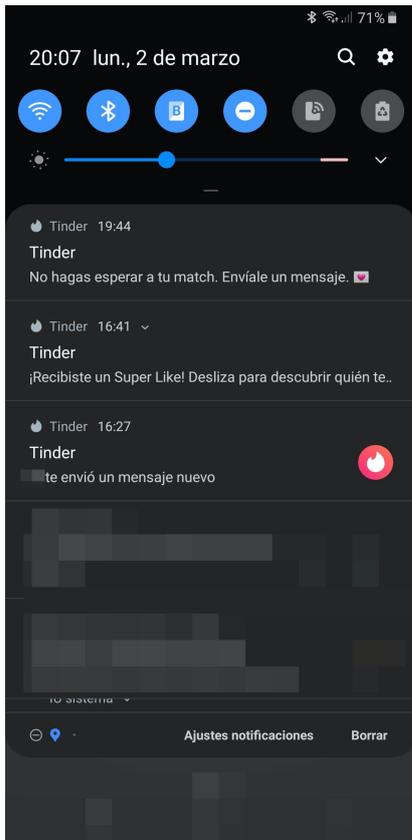
### Anexo 1. Capturas de pantalla del *swipe* de *Tinder*, el perfil virtual y el visor de mensajes



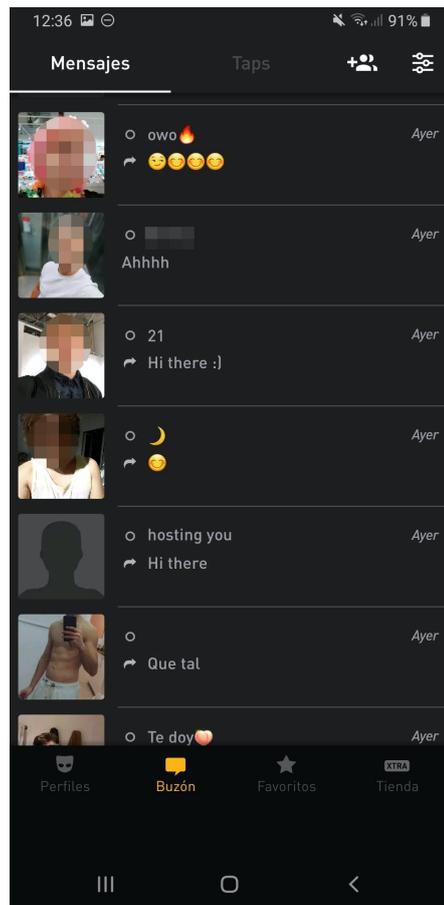
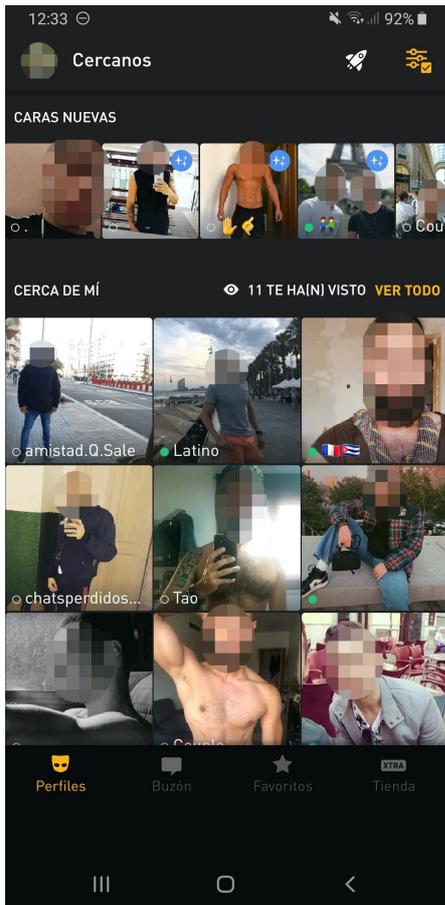
Anexo 2. Fotogramas de la ciudad de *Her* (Jonze, 2014)



### Anexo 3. Captura de pantalla de notificaciones de *Tinder*



Anexo 4. Capturas de pantalla del buscador de perfiles y visor de mensajes de *Grindr*



Anexo 5. Fotogramas de la visualización del tiempo restante de una relación en *Black Mirror: Hang the DJ* (Patten, 2017)



## Anexo 6. Patente de Tinder: *Matching Process System and Method* (Rad, 2013)

*Matching Process System and Method*, solicitud de patente presentada por Match.com, una de las compañías del megaconglomerado IAC, al que pertenece Tinder, e inventada, sobre por dos de los fundadores de esta:

El servidor también puede usar señales implícitas [...] con algoritmos de *reconocimiento facial para detectar la etnicidad*, el color de cabello, el color de ojos, etc., de los perfiles que han gustado al usuario. [...] El servidor se puede configurar para buscar en los perfiles de los usuarios las palabras clave relativas a actividades o intereses. El servidor puede usar el análisis de palabras clave cuando busca e identifica matches para un usuario. [...] Cuantas más palabras clave tengan en común Harry y Sally, más posibilidades hay de que el servidor incluya el perfil de Sally en los resultados de Harry. [...] El servidor se puede configurar para hacer que un perfil sea más atractivo para un usuario subrayando las coincidencias de los perfiles, lo que da al usuario la sensación de que ha intervenido el destino. [...] El servidor se puede configurar para buscar similitudes en los intereses, lugar de nacimiento, fecha de nacimiento, mes de nacimiento, año de nacimiento, universidad, nombre, apellido, nombre de usuario, responsabilidades parentales y palabras clave para identificar a los usuarios que podrían ofrecer a otros usuarios la idea de que los ha unido el destino. [...] El servidor se puede configurar para analizar cuántas veces ha sido un usuario, así como cuántas veces ha aparecido en una lista de resultados con el objetivo de atribuirle una puntuación a su atractivo físico. [...] Las personas con el mismo nivel de atractivo son más susceptibles de entenderse. [...] Los análisis obtenidos pueden utilizarse para *precisar el CI de un usuario, su nivel escolar o su estado emocional general*. [...] El servidor se puede configurar para modular la nota extraída del análisis de la cercanía geográfica a tenor de otros factores; por ejemplo, el servidor se puede configurar para otorgar una puntuación que se corresponde a una distancia de diez kilómetros cuando la distancia real entre el usuario 14 y el usuario A del grupo 30 es de cincuenta kilómetros, si tienen los mismos ingresos, la misma edad y el mismo nivel de estudios. [...] El servidor se puede configurar para *sopesar las diferencias y las similitudes demográficas según el sexo del usuario*. [...] Solo a modo de ejemplo, imaginemos que Harry y Sally son dos usuarios registrados [...]. En este ejemplo, Harry tiene diez años más que Sally, gana 10.000\$ más que ella al año y tiene un máster, mientras que Sally solo tiene un grado. *A pesar de las diferencias, el servidor atribuirá al perfil de Sally una puntuación alta que aumentará sus posibilidades de aparecer en la*

*lista de resultados de Harry*. [...] Sin embargo, si es Sally quien hace la búsqueda y el servidor evalúa el perfil de Harry, se puede obtener un resultado distinto. Así, si es Sally quien tiene diez años más, gana 10.000\$ más y tiene un máster, mientras que Harry solo tiene un grado, *el servidor atribuirá una puntuación baja al perfil de Harry*, con lo que tendrá menos posibilidades de aparecer en la lista de resultados de Sally. (Rad, citado en Duportail, 2019, pp. 148–156, la cursiva es propia)

## Anexo 7. Capturas de pantalla de las aplicaciones *Nextdoor* y *¿Tienes sal?*

