

**LA REPRESENTACIÓN DEL SEXO EN LOS VIDEOJUEGOS: DE
CUSTER'S REVENGE A LA POSTPORNOGRAFÍA**

Acorán Dávila-Medina

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Facultad de Filología.
Departamento de Filología Moderna, Traducción e Interpretación. Las
Palmas de Gran Canaria, España

acoran.davila@ulpgc.es

**THE REPRESENTATION OF SEX IN VIDEO GAMES: FROM *CUSTER'S
REVENGE* TO POST-PORN**

Fecha de recepción: 9.05.2020 / Fecha de aceptación: 18.02.2021

Tonos Digital, 40, 2021 (I)

RESUMEN:

El sexo, el porno y los videojuegos son elementos culturales que gozan de gran importancia y consumo. Asimismo, en los últimos años ha surgido una corriente crítica y artística denominada postpornografía que reivindica nuevas formas de experimentar el placer sexual y busca crear un porno no-normativo que visibilice y empodere tanto a mujeres como a minorías sexuales. El presente artículo pretende explorar la intersección existente entre sexo, porno y videojuegos, terrenos históricamente concebidos para el disfrute masculino. Para alcanzar dicho fin, se expone en rasgos generales la representación del sexo y se analiza si existen ejemplos de material calificable como postpornográfico en los videojuegos. Se llega a la conclusión de que la presentación del sexo en este medio es aún cisheterocéntrica y centrada en la mirada masculina, pero que la existencia de algunas prácticas postpornográficas es ilustrativa del potencial que

tienen los videojuegos para ayudar a derribar estereotipos sexuales y de género.

Palabras clave: Videojuegos; Sexo; Postporno; Género; Cultura audiovisual

ABSTRACT:

Sex, porn and video games are cultural elements of great importance and consumption. Additionally, a critical and artistic movement called post-porn has emerged in recent years and seeks to create new forms of experimenting sexual pleasure as well as non-normative porn in order to visibilize and empower both women and sexual minorities. The present paper aims to explore the intersection between sex and porn with video games, spaces historically conceived for male use. To that end, we provide an overview of the representation of sex and we analyze if there are examples of works that could be considered post-pornographic in video games. We conclude that the presentation of sex in this medium is still cisheterocentric and catering to the male gaze but that the existence of some post-pornographic practices illustrates the potential that video games have to dismantle gender and sexual stereotypes.

Keywords: Video games; Sex; Post-porn; Gender; Audiovisual culture;

INTRODUCCIÓN

Como apunta Brown (2018, p. 239), la relación entre sexo y videojuegos es compleja porque este medio se vincula al mundo de los niños mientras que el sexo es parte del de los adultos. Sin embargo, la edad media de las personas que juegan es de unos treinta y cinco años y, solo en España, la industria del videojuego genera el doble de beneficios que la cinematográfica (GQ para MSI, 2017). Por ende, lo lúdico es un elemento que forma parte de toda la sociedad y no solo de la infancia. Al igual que con la pornografía, es común que la opinión pública tenga ideas erróneas de

los videojuegos, evidenciado en las retóricas sensacionalistas que aparecen en la prensa continuamente (Krzywinska, 2015).

Por otro lado, tanto el sexo como el porno son elementos centrales e hipervisibles en la cultura que se usan constantemente como reclamo para atraer la atención de los consumidores a todos los niveles, lo que según Erika Lust (2008, p. 221) indica que nuestra sociedad está "pornificada". La industria del videojuego hace uso de estos códigos a la hora de crear sus productos como, por ejemplo, en el diseño de personajes, que tienden a concebirse con marcadores de género normativos similares a los que se encuentran en el cine o la pornografía *mainstream*. No obstante, se evitan las representaciones explícitas del acto sexual para sortear regulaciones que prohibirían o dificultarían la venta de los juegos. Asimismo, en los últimos años ha surgido un movimiento crítico y artístico llamado postpornografía. Dicha corriente busca tomar las herramientas del porno cisheteronormativo convencional para crear pornografía que empodere y visibilice a las mujeres, a aquellos cuerpos considerados como no deseables y a las sexualidades periféricas y proscritas como las englobadas en lo *queer* o lo tullido. El postporno también pone el foco en otras prácticas sexuales como el BDSM, por alejarse del coitocentrismo.

Los videojuegos son productos culturales muy consumidos y cada vez a edades más tempranas que presentan modelos de comportamiento, roles de género e ideales de masculinidad y feminidad. Esto hace que sea de especial relevancia considerar la intersección entre el sexo y la (post)pornografía con este medio. El presente artículo pretende analizar dicho cruce mediante un objetivo doble: explorar cómo se representa el sexo en los videojuegos para luego determinar si existen prácticas en el medio que puedan considerarse como postpornográficas.

LA REPRESENTACIÓN DEL SEXO EN LOS VIDEOJUEGOS: DE LOS 8 BITS A LA ACTUALIDAD

Brown y Gallagher (2018) exponen que el videojuego posee varios puntos de encuentro con el sexo y, por extensión, el porno. En primer lugar, la unión natural entre sexo y comportamiento lúdico que algunos consideran

presente incluso desde las primeras competiciones olímpicas (Harviainen, Brown & Suominen, 2018). En segundo lugar, el hecho de que el lenguaje esté repleto de terminología lúdica utilizada eufemísticamente para referirse al sexo. Por ejemplo, aquellas expresiones como “jugar con uno mismo” tienden a ser una referencia al onanismo. Cabe añadir que tanto el sexo y el porno como el videojuego han sido (y son) censurados de una forma u otra: el primero es un campo considerado exclusivamente adulto y de la esfera privada, mientras que el segundo es visto como algo que concierne a la niñez y la juventud. Por tanto, han de ser controlados, regulados y jamás mezclados. En esta línea, queremos comenzar analizando los videojuegos de 8 bits, ya que la primera controversia relacionada con el sexo en el medio ocurrió hace ya casi cuarenta años y se generó, precisamente, por intentar vincularlo con la pornografía.

Tal y como describe Mills (2015, p. 76), Atari 2600 salió al mercado en 1977 y se convirtió en una de las videoconsolas domésticas más vendidas en Estados Unidos. En 1982, Mystique, subsidiaria de una compañía porno, sacó al mercado una serie de juegos para adultos. Uno de estos es *Custer's Revenge* (1982). El objetivo es simple: controlar al general Custer, a la izquierda con una erección, para esquivar las flechas que lanzan unos nativos americanos y llegar a la mujer nativa desnuda al otro lado de la pantalla. Una vez la alcanzamos, Custer “se cobra su venganza”, según el material promocional (Pollack, 1982), y la viola, ganando puntos cuanto más tiempo esté penetrándola.

El juego creó tal controversia que la propia Atari demandó a Mystique y grupos feministas y de nativos americanos protestaron antes de la salida al mercado del mismo (Payne & Alilunas, 2016, pp. 84–85). Las quejas eran previsibles, puesto que el juego es un ejemplo representativo de violencia, misoginia y lo que Krzywinska (2015, p. 107) denomina como la agenda sexual del colonialismo estadounidense mediante la violación. Si bien la autora no indaga en esta cuestión, la misma puede interpretarse como una alegoría de la dominación colonial y el sometimiento (sexual inclusive) de EEUU sobre los pueblos nativos americanos, particularmente si se tiene en cuenta que Custer es una figura histórica real conocida por haber sufrido

una gran derrota en las guerras indias. Otro juego para adultos de la misma compañía, *Burning Desire* (1982), continúa en esta línea racista y colonialista al presentar como enemigos a unos nativos caníbales. Esta polémica se dio en pleno debate feminista sobre el porno a inicios de los ochenta, así que se encuentra un paralelismo entre las abolicionistas y aquellas personas que utilizando el ejemplo de *Custer's Revenge* argumentaban que los videojuegos eran el origen de todo mal en la sociedad y corruptores de la juventud.

Mystique no fue la única compañía que desarrolló títulos para adultos pues Universal Gamex entró al mercado con su *X-Man* (1983), basado en *Pac-Man*. En la carátula del juego se observa a una mujer sexualizada, a un hombre "X-Man" tapándose la entrepierna y a los enemigos: tijeras, bocas y cangrejos. Además, al superar cada nivel el personaje masculino puede mantener sexo explícito con una mujer durante unos segundos, por lo que no se accede directamente al acto sino que se ha de superar una serie de desafíos primero. En este sentido, se aprecia una mayor complejidad en *X-Man* en comparación a los juegos de Mystique pues, como argumentan Payne y Alilunas (2016, p. 91), se experimenta con las mecánicas y se juega más con los símbolos. Tal es el caso de los enemigos, que representan el miedo a la castración, vaginas dentadas y enfermedades venéreas, respectivamente.

A pesar de que las limitaciones técnicas de la época impidiesen que los gráficos generasen algún tipo de deseo, estos juegos para adultos ilustran la concepción clásica que se tenía del sexo tanto en la sociedad como en la pornografía tradicional de los ochenta (y que aún se mantiene): enfocada en la cisheterosexualidad y el placer masculino, en el coitocentrismo, en la genitalidad y en el confinamiento de la mujer a un rol pasivo. Bajo esta premisa, los genitales son la principal zona erógena de nuestros cuerpos, de tal manera que aquello que no conlleve penetración no se considere en muchos casos como "sexo de verdad". Asimismo, dicho coito suele seguir el mismo patrón: un hombre penetrador, taladrador y dominante sobre una mujer pasiva y conquistada. Todo lo demás queda en un segundo plano y sirve, en todo caso, para conducir al coito.

La discusión generada por *Custer's Revenge* y *Mystique* evitó que los juegos para adultos de 8 bits prosperasen. Posteriormente aparecieron los sistemas de clasificación por edades actuales como el PEGI europeo o el ESRB en Norteamérica y México, que controlan el contenido violento, sexual, etc. de los videojuegos. Al ser un medio que aún se relaciona con la niñez y que busca vender el mayor número de copias al público más amplio posible, la representación del sexo y de la sexualidad queda limitada. En países como Estados Unidos, un título clasificado como "solo para adultos" (*Adults Only* o AO) en el sistema ESRB nunca será vendido en grandes superficies como Walmart. Por tanto, las compañías evitan a toda costa que sus juegos reciban dicha clasificación (la más alta posible) eludiendo la presentación manifiesta de actos sexuales, a pesar del cada vez mayor número de juegos comerciales que permiten explorar el romance y el sexo (Wysocki 2015, p. 207).

En consecuencia, la representación explícita del sexo en los videojuegos comerciales es escasa actualmente. Sin embargo, el sexo es un tema central a la hora de diseñar los personajes, que presentan claros marcadores estereotípicos de género y acordes con los cánones estéticos actuales para satisfacer las fantasías y deseos del público jugador, normalmente concebido como cisheterosexual, masculino y joven (Chess, Evans & Baines, 2017). Si bien el número de personajes femeninos ha aumentado y cada vez poseen mayor autonomía y empoderamiento, esto es un espejismo pues en su mayoría siguen siendo secundarios y configurados con cuerpos y personalidades hipersexualizadas: delgadas, delicadas, con enormes pechos y pasivas (Brown, 2018, p. 242; Lynch, Tompkins, Van Driel & Fritz, 2016). Un ejemplo clásico es el de Lara Croft, concebida como una "aventurera sexy" o Indiana Jones femenina. Como explica Paasonen (2018, pp. 16-17), se ha hablado mucho sobre la hipersexualización de Lara (el tamaño de sus pechos es un tema central) y la fama del icónico personaje ha propiciado la creación de contenido sexual en el que, por poner un ejemplo, es violada en grupo.

Por otro lado, los personajes masculinos tienden a ser protagonistas, representan el poder y el control, el sentimiento que manifiestan

principalmente es la ira y poseen grandes músculos, reflejo de la tendencia hacia una identidad hipermasculina del hombre en nuestra sociedad actual. Asimismo, esta hipermasculinidad se extiende a la comunidad y cultura *gamer* o del jugador, donde la ubicuidad de la misoginia y el sexismo se hace patente (Salter & Blodgett, 2012). De esta forma, los cuerpos digitales encarnan ideales creados para reproducir fantasías cuyo objetivo es atraer y seducir; los femeninos son elementos de deseo y los masculinos de aspiración para el público jugador.

Cuando el sexo aparece en videojuegos comerciales, acostumbra a hacerlo mediante secuencias cinemáticas cuya presentación sigue ciertas convenciones cinematográficas, algunas reminiscentes a las de la era del código Hays en Hollywood (Krzywinska, 2015, pp. 108–109). Hallamos un ejemplo en *Mass Effect 3* (BioWare, 2012), donde existen diversas opciones de romance: heterosexual, no heterosexual, con especies alienígenas (una de ellas descrita como monogénero), etc. Si bien podemos observar a los personajes intimando al inicio del acto sexual, pronto se pasará a un fundido a negro que ocultará la parte explícita y se nos mostrará posteriormente a ambos amantes en la cama tras el mismo. Por lo tanto, el sexo pasa al terreno de la alusión.

Existen casos más explícitos como ocurre en *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013). Este juego pertenece a la saga *GTA*, conocida por la representación de violencia extrema, por mostrar a personajes negros o latinos como delincuentes o mafiosos así como por permitir la posibilidad de pagar a una prostituta para luego matarla y, de ese modo, recuperar el dinero. Al contratar a una prostituta en *GTA V*, podemos ver y escuchar el acto, pero sin mostrarse los genitales o los cuerpos enteros. Sin embargo, estas escenas están enfocadas hacia una mirada masculina, no solo porque los protagonistas del juego sean hombres, sino también por cómo se enmarca el acto sexual. Esto se ilustra a través de uno de los posibles encuentros, en el cual la chica le practica una felación al protagonista. Observamos el hecho desde un plano subjetivo y picado en el que vemos parte de la cabeza y del cuello de la joven con la mano del personaje masculino guiando el movimiento. El jugador no solo se está identificando

con el hombre sino que igualmente se muestra a la prostituta en una posición de sumisión e inferioridad mediante técnicas muy similares a las empleadas habitualmente en la pornografía *mainstream*.

La característica principal de los videojuegos como producto cultural es su capacidad para empoderar al lector y convertirlo en actor o "jugador", aunque como bien matizan Navarro-Remesal y García-Catalán (2015, p. 120), dicha libertad está "dirigida" o limitada por reglas más o menos estrictas. Si bien existe cierta agencia a la hora de decidir cuándo y con quién tendrá sexo el personaje, mostrar el acto a través de secuencias cinemáticas hace que el rol de quien juega se vuelva pasivo y voyerista, pues no existe la posibilidad de controlar directamente lo que ocurre durante el sexo. Cuando sí existe dicho control sobre la acción, no se muestra el acto y en su lugar la cámara enfoca otro punto, como ocurre en *God of War III* (Santa Monica Studio, 2010) (Navarro-Remesal & García-Catalán, 2015, p. 125). De esta manera, las compañías evitan que los jugadores vean y controlen el acto sexual a la vez, lo cual implicaría clasificaciones severas y generaría gran controversia, como demuestran las escasas ocasiones en las que ha ocurrido (Wysocki, 2015).

Fuera de lo comercial y *mainstream*, es más fácil encontrar juegos que muestran el sexo de forma clara, particularmente en los de simulación. Tal es el caso de los *dating sims* o videojuegos de simulación de citas, con una importante presencia en Japón, donde existe un subtipo denominado *eroge* o juego erótico. Según Pelletier-Gagnon y Picard (2015, pp. 36-37) existen dos tipos principales: *nakige* o "juego para llorar", en el que el sexo es un elemento más en la trama que añade dramatismo; y *nukige* o "juego masturbatorio", en el que la fantasía y excitación sexuales son los elementos principales, dejando al romance y la narración en un plano secundario. Los *eroge* suelen ser novelas visuales, juegos con un estilo narrativo similar al de la literatura cuyo objetivo principal consiste en leer una serie de textos y diálogos de personajes que aparecen en pantalla. De vez en cuando habrá que elegir una o varias opciones que avanzarán la trama en función del tipo de decisiones tomadas. El sexo se explicita en

forma de imágenes estáticas acompañadas de texto descriptivo, aunque con los genitales pixelados debido a la legislación nipona (Galbraith, 2017).

Asimismo, encontramos otro ejemplo en el cibersexo que se practica en MMORPG¹ o en entornos virtuales en línea (Brown & Gallagher, 2018, pp. 194–195) mediante avatares controlables que pueden hacer cualquier cosa que imaginen los usuarios, desde comunicarse con otras personas a entablar relaciones sexuales o románticas. En casos como *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), no existe una estructura dentro del juego que permita relaciones sexuales o románticas, así que son los jugadores quienes las crean mediante juegos de rol y fantasías. Los entornos virtuales como *Second Life* (Linden Lab, 2003) van más allá, pues existen prostíbulos, trabajo sexual, juguetes sexuales y zonas dedicadas exclusivamente al sexo, que es explícito y se puede practicar con cualquiera. Además, estas interacciones muestran que es posible mantener una vida social o sexual *online* plena, lo que según Brown y Gallagher (2018, p. 195) refuta la creencia popular sobre el aislacionismo que provocan las experiencias virtuales.

Como hemos visto, tanto el acto sexual como el diseño de los personajes en el videojuego tienden a presentarse de manera estereotípica: cisheterocéntrica y posicionando el foco en la mirada masculina. Al mismo tiempo, es común que se utilice la propiedad mitigante del humor al presentar cualquier tema relacionado con el sexo, de ahí que la representación del mismo en este medio haya sido calificada como inmadura (Brown, 2018; Gallagher, 2012). Por otro lado, las compañías son reacias a experimentar con lo sexual de una forma más profunda debido a las imposiciones regulatorias y a la vinculación del medio con el mundo infantil. No obstante, los videojuegos tienen la facultad de mostrar experiencias sexuales no-normativas. A continuación delimitaremos brevemente qué es la postpornografía para posteriormente analizar algunos

¹ Videojuegos de rol multijugador masivos en línea. Estos permiten a un gran número de usuarios conectarse a un mundo virtual a la vez para interactuar entre sí en tiempo real.

ejemplos que ilustran el potencial que tiene el videojuego para expresar prácticas postpornográficas.

LA POSTPORNOGRAFÍA Y EL VIDEOJUEGO

La revolución contracultural de los años sesenta en el siglo XX supuso un cambio radical a nivel social y cultural. Surgieron movimientos contestatarios diversos como el hippie, el feminismo de la segunda ola, el de los derechos civiles en Estados Unidos y la revolución sexual, entre otros muchos. La liberación sexual permitió una apertura con respecto a la concepción del sexo, lo que propició que a partir de los años setenta la industria pornográfica explotara y evolucionara al poderoso gigante capitalista en el que se ha convertido.

A finales de los setenta surgió un debate en el seno del feminismo en Estados Unidos con respecto a la pornografía, pues un grupo de feministas afirmaba que esta degradaba a la mujer y por tanto debía prohibirse. Estas abolicionistas encontraron aliados en políticos conservadores y la administración Reagan, aunque cuando se aplicó la censura, esta tendía a ser selectiva y afectaba principalmente a representaciones sexuales no-normativas (Milano, 2014, p. 57), devolviéndolas a la clandestinidad. En respuesta a esta censura surgió una postura contraria que, aun entendiendo que la pornografía reproducía modelos heterosexistas y patriarcales, comprendía el potencial del porno para hacer a la mujer partícipe activa y liberarla en el plano sexual, cosa que siempre se le había negado. Estas son las llamadas feministas pro-sexo y la postpornografía surge precisamente de esta reivindicación del sexo y de una pornografía por y para mujeres, pero también representativa de colectivos sexuales no-normativos y del movimiento *queer*.

Una de las pioneras de la postpornografía es Annie Sprinkle, exactriz porno comercial que popularizó el término postporno y conocida por su performance *The Public Cervix Announcement*, en la que invitaba a los asistentes a observar el interior de su vagina gracias al uso de un espéculo ginecológico y una linterna. Este acto paródico pretende criticar la obsesión por los primeros planos y los genitales que se encuentra en el porno, así

como el dominio del cuerpo por la medicina. Al apropiarse de las herramientas de estos dos sistemas y hacer que "la sexualidad deje de ser algo que concierne al ámbito privado y (...) se sitúe en el centro de lo público y lo político" (García del Castillo, 2011, p. 375), la artista retoma el control de su corporalidad. En su manifiesto *Post Porn Modernist* (1991), Sprinkle define la postpornografía como material irónico, experimental, político, feminista, alternativo, etc. en comparación al porno. Apunta que también sirve para excitar, aunque no exclusivamente a los hombres, e invitar a la reflexión y el diálogo.

Por su parte, Paul B. Preciado (2008, p. 46) describe al postporno como "las diferentes estrategias de crítica y de intervención en la representación que surgirán de la reacción de las revoluciones feminista, homosexuales y queer". Estas estrategias permiten tomar las herramientas propias del porno para aplicar lo que Preciado (2007) denomina "el antídoto contra la pornografía", pues en su opinión la censura no es la solución a la pornografía sino mostrar representaciones alternativas de la sexualidad desde miradas distintas a la normativa. La artista y activista postporno María Llopis (2010, p. 38) continúa en esta línea al considerar a la postpornografía como "la apropiación de un género, el de la representación explícita del sexo, que ha sido hasta ahora monopolizado por la industria" y la vincula a las luchas de los movimientos (post)feministas, *queer*, etc., pero también a la cultura DIY (*do it yourself* o hazlo tú misma), evidenciando por tanto su carácter democrático y creativo alejado del control y el consumo capitalista.

Centrándonos en la idea de representar prácticas y sexualidades proscritas, analizaremos ahora diversos ejemplos que podríamos considerar como postpornográficos dentro del videojuego.

Laura Milano considera que las nuevas tecnologías son un potente instrumento para experimentar con el género debido a que "permiten crear, modificar y diseñar los nuevos cuerpos post-genéricos dentro del mundo virtual y la tecno cultura" (Milano, 2014, p. 65). La actual cultura de la participación y de la convergencia de la que habla Henry Jenkins (2009) ilustra cómo los instrumentos a los que el acceso era limitado han sido

democratizados: quienes antes eran espectadores devienen ahora creadores. Este ejercicio de apropiación creativa es clave en la postpornografía al entroncar directamente con la cultura DIY de la que habla Llopis y posibilitar a colectivos hasta ahora sometidos, invisibles o apartados como las mujeres o las minorías sexuales convertirse en protagonistas.

Encontramos un ejemplo en el *machinima* (combinación de *machine* y *cinema*) o vídeos elaborados utilizando los gráficos, personajes y animaciones de videojuegos. Desde sus orígenes, el *machinima* ha sido creado por usuarios de internet y fans, no por grandes compañías de videojuegos (Lowood & Nitsche, 2011, p. viii). Se puede encontrar mucho *machinima* con contenido sexual en páginas porno convencionales, formando parte de un nuevo porno 3D generado mediante imágenes digitales. De hecho, *Pornhub* desveló que el tercer término más buscado en España y el segundo en Argentina en 2016 fue *Overwatch* (Blizzard, 2016) (Esteve, 2017), revelando el interés en los *machinimas* porno donde aparecen personajes de este famoso FPS o juego de disparos en primera persona.

Aunque la mayoría de trabajos de *machinima* reproducen los estereotipos de género ya aducidos, existen otros que exploran la disidencia sexual, como es el caso del corto *Machinima Sexual Choreographies* de Marisol Salanova (2011). Tal y como explica la autora (Salanova, 2011, p. 11), la obra pretende indagar en las posibilidades de representar sexualidades no-normativas, en especial *queer* y trans. En el vídeo observamos a dos avatares de *Los Sims 3* (Maxis, 2009) construidos con género indefinido que juegan y posteriormente tienen sexo, lo que constituye una crítica a lo estereotipados que están los personajes de los videojuegos con respecto a su género.

Esta idea de la representación sexual no-normativa también está presente en el juego *Queer Power* (Molleindustria, 2004), cuya temática principal es la fluidez sexual y de género. Antes de empezar, el juego realiza lo que se podría denominar como un manifiesto político-sexual, puesto que nos invita a considerar que los habitantes de "Queerland", el

mundo ficticio en el que tiene lugar la acción, no tienen orientaciones y roles sexuales fijos y que sus deseos son cambiantes. De la misma forma, nos insta a olvidar todo lo que hemos aprendido sobre la dicotomía de género y a disfrutar del viaje a este extraño lugar.

Justo antes de empezar a jugar, se nos pregunta si nos gustan los penes, las vaginas o si por el contrario nos gusta otra cosa o estamos confundidos. Una vez elegida nuestra opción, comenzamos la partida. El objetivo es llegar al orgasmo, que se muestra en una barra en la parte superior de la pantalla, análoga a la barra de vida en juegos de lucha. Los controles son simples: podemos avanzar hacia adelante o hacia atrás, podemos modificar nuestro sexo para pasar de tener pene a vagina o cambiar de una postura activa a una pasiva y viceversa y, por último, podemos fornicar. Cuando los personajes fornican, la barra de orgasmo se va llenando, permitiendo que ambos consigan dicha meta a la vez, algo raro en videojuegos de lucha convencionales en los que uno gana y el otro pierde.

A pesar de mostrar cierto énfasis en la genitalidad y limitar las opciones al no considerar posibilidades más diversas de deseo, *Queer Power* es un ejemplo lúdico de la fluidez sexual y de género humana, que ha sido encorsetada en identidades fijas e inamovibles. La capacidad de cambiar de genitales y de rol activo/pasivo a voluntad es un claro ejemplo de la subversión de las "posiciones de enunciación" de las que habla Preciado (2002, p. 18) y nos invita a cuestionar la concepción clásica sobre la inmutabilidad de la identidad sexual y de género. Retomando a Foucault, Preciado expone en su Manifiesto contra-sexual (2002) que el género es prostético, ya que no existen cuerpos o sexualidades asociadas de manera natural a un género u otro. Los cuerpos están intervenidos biopolíticamente desde incluso antes de nacer porque son textos socialmente construidos; han sido escritos y, por tanto, pueden reescribirse o deconstruirse.

Esta artificialidad y maleabilidad del cuerpo y del género así como la experimentación de las fantasías sexuales aplicada a los entornos virtuales es explorada en la película documental *RL: Real Life* (2011) de María Llopis. En dicho trabajo se nos presenta a Alicia, una chica que a través de su

avatar en *Second Life* mantiene una vida sexual plena que Milano (2014, p. 97) califica como "queer, lesbiana y transgresora." Es el personaje quien realiza las acciones, pero es Alicia quien controla lo que ocurre en todo momento. Los/as usuarios/as diseñan a sus avatares en función de sus deseos, por lo que están liberados de imposiciones externas, salvo aquellas dictadas por los límites físicos del propio medio virtual. Las premisas de la teoría *queer* sobre la artificialidad de la construcción categórica del género quedan patentes en estos avatares, puesto que dichos personajes representan a la persona que los maneja. El género de una persona puede coincidir con el de su avatar o no, posibilitando adoptar una identidad masculina en el mundo virtual siendo una mujer en el mundo real y viceversa.

En *Second Life*, solo los avatares pueden tener sexo, pero existen otros entornos virtuales en los que avatares y usuarios/as pueden disfrutar de su sexualidad al mismo tiempo. Tal es el caso de *Chathouse 3D* (thriXXX, 2002), que permite la capacidad de conectarse con juguetes sexuales electrónicos denominados teledildos (Nixon, 2018). La teledildónica posibilita a dos usuarios/as separados/as geográficamente mantener sexo, al poder una persona controlar el dispositivo que utiliza la otra. Consentir que el representante virtual, el avatar, mantenga sexo mientras además estimulamos nuestro cuerpo con un teledildo o incluso controlamos el placer de otra persona conlleva nuevas formas de experimentar la sexualidad virtual o cibersexo.

De esta forma, mujeres y minorías sexuales tienen la facultad de experimentar con su sexualidad y sus fantasías deseantes de una forma segura, bajo sus términos y sin límites de género. Uno de los puntos principales de la postpornografía es poner el foco en la sexualidad de las mujeres y romper con los tabúes relacionados como es el caso de la masturbación femenina, algo que propician estos entornos virtuales. Facilitar la experimentación sexual de forma alternativa es justamente una de las reivindicaciones que hace Annie Sprinkle en su manifiesto. Siguiendo las teorías de Preciado (2002) sobre las tecnologías del dildo, las mujeres tienen el control de sus cuerpos, puesto que pueden emplear el dildo, en

cualquiera de sus manifestaciones, que deviene el principal representante del falo. El dildo hasta ese momento se planteaba como sustituto del pene, pero ahora el pene pasa a convertirse en un tipo de dildo, el biodildo. La sexualidad femenina ya no depende exclusivamente de la masculina porque las mujeres han descubierto ese placer masturbatorio que siempre se ha centrado y asumido en el hombre, pero nunca en ellas. Además, esta conectividad entre cuerpo, sexo y electrónica así como la representación virtual de las personas mediante los avatares evocan las teorías del *cyborg* de Donna Haraway (1991) y ponen en relieve la difuminación de la frontera entre humano y máquina.

Como apunta Paul B. Preciado en una entrevista para la revista *Parole de Queer* (2009-2010, p. 18), la postpornografía también aboga por empoderar la sexualidad de los cuerpos abyectos tales como las personas con deformidades o discapacidades. Esta es precisamente la idea central del *eroge Katawa Shoujo* (2012) de la desarrolladora amateur Four Leaf Studios. Esta novela visual cuenta la historia de seis jóvenes, el protagonista masculino y cinco chicas que presentan posibles intereses románticos del primero. Todos los personajes asisten a un instituto para alumnado con diversidad funcional, ya que poseen algún tipo de discapacidad. El protagonista sufre de una disfunción cardíaca mientras que entre las chicas podemos encontrar a una invidente, a una sordomuda, a una con los brazos amputados, a una con el cuerpo parcialmente quemado y, por último, a una con las piernas amputadas y que es atleta mediante el uso de prótesis.

Si bien *Katawa Shoujo* presenta limitaciones, como el hecho que el protagonista solo pueda ser masculino y tenga únicamente intereses románticos femeninos o que el diseño de las jóvenes siga convenciones normativas a nivel estético y de género, pensamos que es un ejemplo positivo de representación de la sexualidad tullida. Los creadores del juego recibieron asesoramiento médico porque querían tratar cada una de las discapacidades de la forma más fiel posible (Sheppard, 2012). Consecuentemente, los personajes poseen una identidad compleja, pues la diversidad funcional se presenta como un rasgo más dentro de sus

personalidades y experiencias. En la misma línea, Champlin (2014, p. 66) argumenta que la intención del equipo creador de *Katawa Shoujo* y su estructura narrativa es evitar que la discapacidad se vuelva un elemento fetichizado y central de los actos sexuales en la historia, aunque admite que *a priori* el juego sí parezca un producto fetiche por su temática de sexo con estudiantes de instituto tullidas.

Champlin (2014, p. 74) considera que *Katawa Shoujo* permite una doble lectura que desafía la satisfacción inmediata del porno convencional: una lectura de afecto que requiere implicación e identificación con la narrativa y sus personajes y, por otro lado, una interpretación literal de las escenas sexuales. Encontramos un ejemplo en la primera escena de sexo con la chica sordomuda. Ella venda los ojos y ata las manos del protagonista a una silla, así que la comunicación es únicamente táctil al no poder utilizar lengua de signos y a oscuras. Todo lo que ocurre en la escena es descrito en una pantalla negra a través de un monólogo de los pensamientos del chico y, aunque posteriormente sí se puede visualizar lo que está ocurriendo, la narrativa y el sugerente texto es más que suficiente para provocar empatía y excitación sexual. El sexo es un elemento que se alcanza al invertir tiempo e identificarse con los personajes. Debido a esto, las chicas no son reducidas a fetiches ni a objetos de deseo explotados o violentados, sino que presentan autonomía y control sobre sus cuerpos tullidos.

Esta respetuosidad con respecto a la diversidad funcional hace que *Katawa Shoujo* merezca ser considerado como un ejemplo postpornográfico, particularmente si se tiene en cuenta que no es común que aparezcan representaciones positivas de la intersección entre discapacidad y sexualidad en los videojuegos.

CONCLUSIONES

El presente artículo ha procurado poner en relieve la situación general de la presentación del sexo y el (post)porno en los videojuegos. Como hemos visto, esta es cisheteronormativa, estereotípica y aún inmadura a nivel comercial, pues las compañías priorizan el rédito económico evitando

clasificaciones que puedan mermar sus ventas. Además, el videojuego *mainstream* sigue centrándose en parecerse o superar al cine mediante, por ejemplo, el uso de gráficos más realistas en detrimento de otros aspectos relacionados con el desarrollo, la narrativa o el diseño de los juegos, lo cual se ha asociado a un complejo de inferioridad con respecto al medio cinematográfico (Brown & Gallagher, 2018, p. 196; Gallagher, 2012, pp. 410-411).

Algunos de los casos que hemos considerado como postpornográficos podrían ir más allá en su reivindicación política, pero aun así ilustran cómo se pueden representar las sexualidades no-normativas y sus prácticas en los videojuegos. Asimismo, la mayoría de estos ejemplos han sido creados por amateurs y no han recibido grandes apoyos económicos². Esto pone en relieve su capacidad subversiva y es central en las prácticas postporno, pues el carácter autoproducido o DIY permite total autonomía a la hora de crear contenido y evita la mercantilización del engranaje capitalista.

Como dice Milano (2014, p. 69), "todo lo que sucede con el sexo es juego" y podríamos decir que el juego es análogo al sexo, dada su capacidad para proporcionar placer mediante la proyección de fantasías. La característica principal de los videojuegos es la interactividad, pues no solo se observan las diversas fantasías, sino que se puede actuar sobre ellas y ponerlas en práctica. Este potencial para experimentar con el sexo y las construcciones de género es de gran atractivo para la postpornografía, que pronto demostrará las incontables posibilidades que proporciona este medio audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA

Brown, A. & Gallagher, R. (2018). Gaming and sex. En P. Nixon & I. Düsterhöft (Eds.), *Sex in the Digital Age* (pp. 191-200). Nueva York: Routledge.

² Los videojuegos desarrollados por un número reducido de personas y con bajo o nulo presupuesto reciben el calificativo de *indie*.

- Brown, A. (2018). Videogames and sex. En F. Attwood, B. McNair & C. Smith (Eds.), *The Routledge Companion to Media, Sex and Sexuality* (239–247). Nueva York: Routledge.
- Champlin, A. (2014). Playing with Feelings: Porn, Emotion, and Disability in Katawa Shoujo. *Well Played*, 3 (2), 63-81. doi: 10.1184/R1/6687017
- Chess, S., Evans, N. & Baines, J. (2017). What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity. *Television & New Media*, 18 (1), 37–57. doi: 10.1177/1527476416643765
- Entrevista con Paul B. Preciado. (2009-2010, Diciembre-Enero). *Parole de Queer*, 12–19. Recuperado el 13 Mayo, 2019 de <https://tinyurl.com/y6sh6kmm>
- Esteve, J. (2017, Enero 13). Porno y videojuegos: la desconocida fantasía que practican millones de españoles. *El Confidencial*. Recuperado el 3 Mayo, 2019 de <https://tinyurl.com/y3dcyutu>
- Galbraith, P. (2017). *RapeLay* and the return of the sex wars in Japan. *Porn Studies*, 4 (1), 105–126. doi: 10.1080/23268743.2016.1252159
- Gallagher, R. (2012). No Sex Please, We Are Finite State Machines: On the Melancholy Sexlessness of the Video Game. *Games and Culture*, 7 (6), 399–418. doi: 10.1177/1555412012466287
- García del Castillo, A. (2011). Asalto al poder en el porno: Apropiación y empoderamiento en las narraciones postpornográficas. *Icono 14*, 9 (3), 361–377. doi: 10.7195/ri14.v9i3.58
- GQ para MSI. (2017, Agosto 10). Radiografía del jugador moderno: no es como lo imaginas. *GQ España*. Recuperado el 27 Marzo, 2019 de <https://tinyurl.com/yxzoje95>
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Nueva York: Routledge.
- Harviainen, T., Brown, A. & Suominen, J. (2018). Three Waves of Awkwardness: A Meta-Analysis of Sex in Game Studies. *Games and Culture*, 13 (6), 605–623. doi: 10.1177/1555412016636219

- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Krzywinska, T. (2015). The strange case of the disappearance of sex in videogames. En M. Wysocki & E. Lauteria (Eds.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games* (105–118). Nueva York: Bloomsbury Academic.
- Lowood, H. & Nitsche, M. (2011). Introduction. En H. Lowood & M. Nitsche (Eds.), *The Machinima Reader* (vii–x). Cambridge-MA: MIT Press.
- Lust, E. (2008). *Porno para mujeres*. Barcelona: Melusina.
- Lynch, T., Tompkins, J., Van Driel, I. & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66 (4), 564–584. doi: 10.1111/jcom.12237
- Llopis, M. (2010). *El postporno era eso*. Barcelona: Melusina.
- Milano, L. (2014). *Usina posporno: Disidencia sexual, arte y autogestión en la pospornografía*. Buenos Aires: Título.
- Mills, D. (2015). Explicit sexual content in early console videogames. En M. Wysocki & E. Lauteria (Eds.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games* (75–101). Nueva York: Bloomsbury Academic.
- Navarro-Remesal, V. & García-Catalán, S. (2015). Let's play master and servant: BDSM and directed freedom in game design. En M. Wysocki & E. Lauteria (Eds.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games* (119–132). Nueva York: Bloomsbury Academic.
- Nixon, P. (2018). Hell yes!!!! Playing away, teledildonics and the future of sex. En P. Nixon & I. Düsterhöft (Eds.), *Sex in the Digital Age* (pp. 201–211). Nueva York: Routledge.
- Paasonen, S. (2018). The affective and affectless bodies of monster toon porn. En P. Nixon & I. Düsterhöft (Eds.), *Sex in the Digital Age* (pp. 10–24). Nueva York: Routledge.

- Payne, M. T. & Alilunas, P. (2016). Regulating the Desire Machine: *Custer's Revenge* and 8-Bit Atari Porn Video Games. *Television & New Media*, 17 (1), 80–96. doi: 10.1177/1527476415601212
- Pelletier-Gagnon, J. & Picard, M. (2015). Beyond Rapelay: Self-regulation in the Japanese erotic video game industry. En M. Wysocki & E. Lauteria (Eds.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games* (28-41). Nueva York: Bloomsbury Academic.
- Pollack, A. (1982, Octubre 24) What's New in Video Games: The Brouhaha Over X-Rated Video Games. *The New York Times*, p. 21.
- Preciado, P. B. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Madrid: Ópera Prima.
- Preciado, P. B. (2007, Enero 13). Mujeres en los márgenes. *El País*. Recuperado el 10 Mayo, 2019 de <https://tinyurl.com/yxkhno7u>
- Preciado, P. B. (2008). Museo, basura urbana y pornografía. *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, (64), 38–47.
- Salanova, M. (2011). *Orígenes de la iconografía BDSM en la estética postporno*. Trabajo Fin de Máster, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.
- Salter, A. & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56 (3), 401–416. doi: 10.1080/08838151.2012.705199
- Sheppard, S. (2012, Febrero 7). Katawa Shoujo. *Vice*. Recuperado el 20 Mayo, 2019 de <https://tinyurl.com/y3nm8ggg>
- Sprinkle, A. (1991). *Post Porn Modernist*. Amsterdam: Art Unlimited.
- Wysocki, M. (2015). It's not just the coffee that's hot: Modding sexual content in video games. En M. Wysocki & E. Lauteria (Eds.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games* (194-209). Nueva York: Bloomsbury Academic.