

**I JORNADAS INTERDISCIPLINARIAS SOBRE
ESTUDIOS DE GÉNERO Y ESTUDIOS VISUALES**
“La producción visual de la sexualidad”
Mar del Plata, 22 y 23 de abril de 2014

Organizan

Grupo de Estudios sobre Familia, Género y Subjetividades (FHum-UNMdP)

Grupo de Estudios Visuales Mar del Plata (FAUD-UNMdP)

Grupo de Historia y Memoria (Fhum-UNMdP)

Instituto Interdisciplinario de Estudios de Género (FFyL - UBA)

Título de la Mesa Temática: MESA 10- Imágenes en la educación y la infancia

Título de la Ponencia: Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos

Apellido y nombre del/a autor/a: Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo Rodríguez

Pertenencia institucional: (Universidad de Murcia, España) jimenezalcazar@um.es
(Universidad Nacional de Mar del Plata / Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina)

Correo electrónico: gefarodriguez@gmail.com

La eclosión de los nuevos medios de ocio digital ha representado uno de los auténticos marcos reflejos de la cambiante sociedad actual. Como pocos, incluso más que el cine o la literatura por cuanto de participación activa tiene el medio, el videojuego supone un fiel espejo de lo que las generaciones que integran el universo multimedia (Morduchowicz, 2008) esperan ver en su entorno más inmediato. En esos grupos englobamos a los nativos digitales de los que habla Prensky (2001).

Este hecho, además de que la expansión global del elemento “videojuego” es ya una realidad tangible, ha formalizado un proceso de captación de contenidos e iconografía muy específico en esas nuevas generaciones que pueblan las aulas de Primaria y Secundaria, y que ya llegan a las universitarias —o están a punto de hacerlo. En este sentido, hay que iniciar esta aproximación a lo que supone un punto de

referencia para las imágenes concretas, e incluso procesos históricos, que llegan a adquirir a través del videojuego, de la misma manera que la inmensa mayoría de individuos la aprehendieron en el siglo XX con el cine. Lo que el común de personas “sabía” sobre Roma lo había captado por medio de los fotogramas de todo aquel cine de mediados de los 50 y 60 del pasado siglo (todo el denominado *péplum* como *cine de romanos*), o acerca del Medioevo en otros títulos épicos caso de *Robin Hood*, *Los vikingos* o *El león de invierno* (Barrio Barrio, 2008).

Los inicios del videojuego respondieron a las limitaciones que la tecnología tenía en aquellas primeras décadas de su desarrollo (años 70 y 80 del siglo XX). No podríamos esperar otra cosa que grandes píxeles conjuntados en los que había que *suponer* e *imaginar* algo figurativo. Este factor es clave para entender uno de los objetivos de la presente aportación: lo que se ve, se insinúa o se interpreta de lo que aparece y oye en el videojuego referido al ámbito del género y su reflejo sexual, aunque de forma específica en el apartado de lo que consideramos *videojuego histórico*. Tenemos concebido como *videojuego histórico* a todo aquel que cumple con cuatro características bien definidas: que es veraz, es verosímil, guarda gran cantidad de información y que en su guion se conserva la libertad de interpretar la Historia (Jiménez Alcázar, a).

En sus inicios, el videojuego incorporó un elemento simple, identificado de forma sencilla con lo femenino —un lazo rosa en la parte superior del elemento de juego, labios pintados y a veces un lunar y pestañas— para diferenciar el original *Pac-Man* con una versión posterior, comercializada por los estudios *Midway* como secuela no original, *Ms. Pac-Man*. Introducía como personaje principal una adaptación de aquella porción de pizza que en último término representaba el círculo amarillo devorando puntitos por unos pasillos y perseguido por cuatro fantasmitas de colores. El problema viene dado por esa situación de adolescencia eterna en la que se encuentra atrapado el videojuego (“El videojuego es un adolescente atrapado en un cuerpo de cuarenta años”, que dice Ramírez Moreno, 2014: 50). No termina de crecer ni desarrollar determinados contenidos en la actualidad, y cuando lo hace se contempla como un provocador que traspasa los límites, umbral condicionado por la propia sociedad que los usa o compra, y por la industria que ha de estar atenta a esa demanda.

No es objeto de este trabajo aludir a la vinculación o no de género en el uso del videojuego (Márquez, 2014), ni tan siquiera si los *gamers* son identificados mayoritariamente con mujeres u hombres; en este sentido es muy interesante el resultado del anuario para 2012 de *aDeSe* —Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento—, donde se contempla que el mercado europeo ya está copado por un 45% de jugadoras (Informe *aDeSe*, 2012). Es sugerente, pero tal y como hemos mencionado con anterioridad, nuestra meta se centra en cómo se refleja lo femenino en ese tipo de videojuegos, pues tomados como puntos de inicio esos tópicos gráficos —y sonoros— sobre qué es, debe ser o, mejor aún, espera el usuario que sea lo que identificará como no masculino —no confundir con no viril, que eso nos llevaría hacia otros derroteros—, veremos la realidad actual de los cánones cambiantes acerca de lo que es el plano sexual y de género, visto en su globalidad.

Efectivamente, el videojuego es un canal más de comunicación, en este caso con un origen y desarrollo para el ocio, y el resultado de su comercialización ha estado todo momento condicionado por el usuario final. Este último factor llegó a condicionar el destino del producto, y se identificaron los conocidos como “videojuegos azules”, para jugadores masculinos, y “videojuegos rosas” para las jugadoras. Los primeros se ceñían más a tipologías de videojuegos de carácter deportivo o de combate, mientras los segundos eran el modelo en el ámbito del videojuego de lo puramente identificado como paradigma de la femineidad (Bonder, 2002: 22). El hecho de reforzar esos estereotipos de género en ese momento no restó el deseo de la industria del videojuego por ampliar su base de consumidores con el público femenino. Lara Croft podría ser el ejemplo, pero no responde al ámbito en el que deseamos enmarcar nuestro estudio. Si acaso, podríamos iniciar el primer escalón con el protagonismo secundario de la mujer como personaje que *debe ser rescatado* por la acción del auténtico actor principal. Si para el videojuego más extendido ha sido la princesa Peach en la saga múltiple de *Super Mario*, para el caso que nos ocupa será Daphne en *Dragon's Lair*, que debía ser salvada por Dirk el Atrevido. Se desarrollaba en un ambiente simulado de lo que podríamos ubicar en un espacio temporal del Medioevo. Era el año 1983, pero su éxito —aún se puede jugar como videojuego retro en una versión para iPhone en su 30º aniversario— lo ha llevado a ser uno de los tres de exhibición permanente en el *Smithsonian Institution* de Washington DC. El desarrollo iconográfico posterior en el ámbito de la mercadotecnia tendió a exagerar y ponderar los atributos físicos femeninos de Daphne,

pero aún derivada más hacia un aspecto cercano al fenómeno *pin-up* mezclado con cómic (ilustración 1). Este objetivo, el del héroe que busca el rescate de la amada, recurrente en toda la literatura medieval de Occidente (de hecho es la base de la literatura del amor cortés, tan en boga a partir del siglo XIV), es más bien tradicional, como hemos mencionado. Lo que resulta inédito es la forma en que “imaginamos” la hermosura y los encantos femeninos de la rescatada. En el caso del videojuego no imaginamos nada: lo vemos. Y ahí tienen mucho que ver los artistas gráficos para esbozar y concretar una idealizada fémina, que en ocasiones tiene que ver con las voluptuosas *pin-up*, tal y como hemos mencionado, en otras con un aspecto de belleza prerrafaelista, caso de Beatriz en *Dante's Inferno* (EA y Visceral Games, 2010, ilustración 2), y en un tercer ejemplo, muy poco sexual, con iconografía gótica o del estilo Tim Burton (*Hope*; desarrollado por el estudio español *Mr. Roboto* para tableta y *smartphone*, este producto es ciertamente peculiar, pues es un videojuego pasivo, con el fin de relajar más que de interactuar, ilustración 3). Pertenecen todas al grupo que se identifica como personajes pasivos, que terminan siendo el porcentaje mayoritario de aparición femenina en los videojuegos (Sauquillo, Ros y Bellver, 2008: 144).

El avance del medio a mediados de los 90 y su globalización en la primera década del siglo XXI, afianzó esos modelos de masculinidad y femineidad en tanto que la iconografía de cómic en general y manga en particular, definía esos paradigmas de forma muy precisa. Grandes curvas, largas piernas y músculos bien torneados hacían de las chicas que aparecían en los videojuegos modelos de una cultura hecha por hombres. Lo interesante viene en el momento en que comenzaron a asentarse esos patrones de manera que involucraron a todo el universo del videojuego, incluido el de los históricos. Como uno de los riesgos es el de perpetuar esos estereotipos de género (Sauquillo, Ros y Bellver, 2008: 138), el reto es ver cómo se refleja este proceso en el tipo de títulos sobre el que nos centramos. O no, pues el ámbito cambiante en los guiones y en la iconografía deriva hacia entornos irreales o poco veraces de lo que fue histórico.

En este sentido, conviene hacer una diferenciación clara entre cómo aparecen este tipo de contenidos. Si bien el tabú iconográfico de imágenes de sexo explícito aún está muy asentado en la industria de desarrollo, con excepciones claras en algunos títulos —con diferente grado— como en *Catherine*, *Mass Effect 2*, *The Witcher 2*, *Red Dead Redemption*, *Duke Nukem 3D*, *Heavy Rain*, *7 Sins* (ilustración 4), la saga de *Larry*, en algún caso los *Sims* y por supuesto *GTA*, debemos hacer específica alusión al sexo

latente y al sexo patente en los videojuegos históricos, pues responderá a la idea que el desarrollador y guionista del producto haya querido ofrecer, con veracidad o aterido al marco de lo políticamente correcto de la actualidad. No se trata de aludir a juegos específicamente generados para fines eróticos o pornográficos —clasificación variable según el criterio de quien lo realice—, caso de *Seduce Me* —interesante la entrevista a los desarrolladores que aparece en IGN España, Campbell, 2013—, sino de si el concepto de sexo responde verazmente a factores actuales más que a los propiamente históricos.

1.- SEXO LATENTE.

Es conveniente aludir en este preciso instante al tipo de videojuego histórico en donde aparece el elemento femenino, no solo en su plano más genérico, sino en el estrictamente sexual. Esa potenciación a la que aludíamos con anterioridad se podía concretar y esbozar, más o menos, en la clase de títulos enmarcados en una tipología de videojuego concreta: la de la aventura gráfica o de rol. En efecto, no veremos mayores evidencias de representación femenina en títulos de estrategia histórica, a no ser que uno de los líderes de las facciones sea específicamente una mujer, caso de Isabel la Católica, Catalina la Grande o Isabel I de Inglaterra en *Civilization Revolution*, por mencionar alguno de la saga. Distinto es el que lleva por título el de *Cleopatra, la reina del Nilo*, como expansión de *Faraón* (Impressions Games, 1999), donde la soberana solo presta su nombre para la ubicación temporal histórica del juego de desarrollo urbano en el Antiguo Egipto, o *Victoria* (los dos títulos de la saga, desarrollado por *Paradox Interactive*), cuando es la emperatriz británica del XIX la que identifica toda la evolución del título al dominio que el Imperio inglés tuvo sobre el mundo durante su reinado. Aquí podemos esgrimir que la aparición de contenido sexual es inexistente. No ha lugar ni por la forma de interfaz del videojuego ni por el carácter de alguna de sus protagonistas, aunque en este último caso sí podría serlo, por ejemplo con la zarina rusa o la monarca egipcia.

Lo normal es que busquemos en los de aventura gráfica o rol, pues incluso en los de táctica en tiempo real, caso de la saga *Commandos* —ambientado en la Segunda Guerra Mundial, desarrollado por *Pyro Studios* y publicado por *Eidos Interactive*—, el único personaje femenino es *Lips*, alias de Natasha Van der Zand, que ahonda como

pocos en el estereotipo más profundo de la mujer seductora que utiliza sus armas sexuales para distraer al enemigo. Aparece en un tamaño pequeño en el marco global de la pantalla de juego, lo que no elimina la definición de esos modelos femeninos y sexuales muy marcados. Si apareció en *Commandos: Beyond the call of duty* en 1999, al final de la saga se incorporó al avance tecnológico y dejó el aspecto táctico para centrarse más en el desarrollo 3D al estilo aventura gráfica. Lips aparecía ya claramente con una definición más clara de sus “encantos femeninos” destinados a colaborar en completar la misión (ilustración 5).

Lo normal es que no aparezcan secuencias de sexo, o no haya aparecido hasta la fecha en los títulos comercializados. Existe un tipo de videojuegos que posee grandes posibilidades para que los desarrolladores puedan recurrir a escenas de sexo: el de rol. Para el caso que nos ocupa, y dejando de lado los que se vinculan a historias en mundos oníricos y legendarios, incluidos los de clara inspiración tolkiniana, el título por excelencia es *Mount & Blade*, en toda la colección de la saga (desde el original aparecido en 2008 distribuido por Paradox). Lo interesante es que el género femenino brilla por su ausencia completamente. Es un juego de combate pero también de estrategia, y los personajes “mujeres” son muy escasos; incluso en el momento de elegir personaje, no es posible la elección femenina. Hemos incluido esta alusión precisamente por lo de paradigmático que puede llegar a ser. Existen otros casos, como el de *Cleopatra. El destino de una reina* (Keops, 2007), o el anterior de *Roma: el testamento de César* (Montparnasse, 2000), donde las figuras femeninas refuerzan sus encantos con el fin de mantener la trama, aunque el primero sea un videojuego de puzzles.

Aludimos a estos ejemplos para discernir este tipo de juegos, donde el personaje femenino queda bien ubicado por no decir oculto, en un tercer plano o directamente inexistente. Un ejemplo parecido al de *Commandos* lo tenemos en *Robin Hood. A Lady Marian* solo la vislumbramos en la interfaz del juego. Pero no está oculta del todo. ¿Dónde la podemos ver realmente? En la carátula del juego físico; sobre la importancia de este aspecto en el uso comercial de la imagen femenina volveremos más adelante.

En otros juegos, caso de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999), la mujer aparece normalmente como campesina, pero sin mayor implicación ni rol sexual. Solamente en el caso de la campaña de Juana de Arco se puede hallar un protagonismo femenino, por otro lado lógico. Pero sin más trascendencia ni proyección hacia el tema

que nos ocupa. Este caso es indicativo porque existe otro título, ya específicamente sobre la heroína francesa (*Juana de Arco*, Enlight Software, 2004), donde en sus primeras fases se juega como un clásico *beat'em'up*, y es preciso una interfaz bien distinta. El aspecto de la *Doncella de Orleans* responde entonces a una atractiva fémina de atributos bien definidos y torneados, cubierta de su correspondiente armadura, pero que no entorpece ni disimula esas formas físicas. Por lo tanto, insistimos en este momento en el tipo de juego para especificar la clase de títulos en donde lo “sexual patente” puede aparecer.

El videojuego que tiene un origen de estrategia de guerra, cuando se ha vinculado a un marco histórico más veraz, caso de los títulos de *Total War* (SEGA), la mujer solo aparece con motivo de papeles tradicionales femeninos, como el de unidades básicas en la configuración y continuidad de linajes (en toda la saga, pero especialmente en los de Roma —*Rome Total War I y II*— y en los del Medioevo —*Medieval Total War I y II*—, con sus respectivas expansiones). Los matrimonios, los partos o las misiones de diplomacia en manos de princesas son los únicos momentos de aparición del elemento femenino. No hay lugar a la representación sexual en ambiente de combate táctico; y menos en el estratégico, a no ser que se trate de un enlace con visos de incorporar a un noble al linaje. En este caso, se podría hablar de sexo latente, por cuanto es preciso para la perpetuación familiar los enlaces y nacimientos, pero casi nos atrevemos a decir que es buscar donde no hay.

Y un aviso antes de continuar: si nos damos cuenta, todas las alusiones están referidas a cómo aparecen los personajes femeninos en los videojuegos históricos. La identificación entre “mujer” y “sexo” es uno de los elementos que han ido en paralelo desde el inicio del videojuego figurativo —hablamos de una interfaz de alta calidad gráfica—. Es en estos momentos en donde se comienza a vislumbrar una independencia entre ambos ámbitos, en consonancia con el crecimiento y desarrollo de los contenidos del videojuego, en vías hacia su etapa de madurez.

1.1.- El amor cortés.

En otro aspecto, algunos de estos juegos también incorporan en los inicios de las batallas, menciones directas a mujeres como objeto de botín, lo que muestra a las claras

una cruda realidad de lo que representaban mayoritariamente en el ámbito de un escenario bélico hasta hace bien pocas décadas. Es el caso de la arenga realizada por un capitán de la facción *Reino de Jerusalem* —en *Medieval Total War II. Expansión Kingdoms*, campaña Cruzada (Sega, 2006)—, previa al desarrollo de un combate, donde se aludía al interés específico de las mujeres del contrario como botín de guerra: “Esperemos que el enemigo se haya traído esta vez mujeres bellas y no las viejas brujas que se suele traer. ¡A por las damas!” (Jiménez Alcázar, 2011: 309). No es exactamente el mismo caso, pero tiene el mismo sentido; en uno de los diálogos en *Conquistadores del Nuevo Mundo* (Logic Artists, distribuido en formato físico por FX Interactive, 2013), una mujer entabla una conversación con el personaje manejado por el jugador del tenor siguiente: “Os pediría humildemente que vuestros hombres no se acerquen a mis jovencitas. La llegada de su contingencia ha causado un gran revuelo por aquí, y vuestros hombres deberían saber que nuestras chicas son virtuosas y nos gustaría mucho que siguiera siendo así”. Entre las contestaciones posibles, se escogió una que se ubica en la caballerosidad y el respeto: “Mis soldados son unos caballeros y os garantizo que nunca pensarían siquiera en aprovecharse de vuestras jovencitas, señora”. La contestación sigue la misma línea: “Gracias, puedo ver que sois un cortés que entiende la importancia de proteger la virtud de una muchacha. Me alivian vuestras garantías”. O también, y continuando en el mismo sentido, en *El primer templario* (FX Interactive, 2011), se puede escuchar un diálogo que especifica al personaje femenino como débil en un mundo lleno de peligros supuestos por los hombres; “Una mujer no debería viajar sola”, referido a una dama enviada por el rey Felipe de Francia. Insistimos en que se enmarcan todos estos aspectos de guion en una línea de amor cortés tradicional. Mujer desvalida, que ha de ser protegida ante los peligros del mundo, y apadrinada por algún varón: pocos valores han cambiado cuando el guion en el mundo no virtual sigue siendo el mismo.

En último término y en todos los casos, se trata de sexo latente, pues en ningún momento se deja entrever el más mínimo atisbo de imagen provocadora o explícita, pero atendiendo en mayor medida al criterio de lo políticamente correcto que rige en todo momento la actividad del desarrollador, que a la veracidad, incluso que a la verosimilitud, que tenía de forma coetánea y en el tiempo jugado virtualmente de los hechos.

2.- SEXO PATENTE.

La diferencia que podemos vislumbrar entre el capítulo anterior y este es precisamente la obviedad de las imágenes. Si acaso, en el apartado de sexo latente podríamos identificarlo como el del papel de la mujer y cómo aparece en el medio, en sentido general. El desarrollo del canal de comunicación, hecho por modelos masculinos y para uso de hombres, convierte al videojuego en un escaparate de lo que estos usuarios esperan ver. Por este motivo, cabe ahora referirse al sexo como algo explícito, patente, donde no queda la duda de que o bien la mujer aparece como un objeto de deseo muy claro, o bien que es parte activa de contenidos sexuales explícitos.

2.1.- Se adivina.

La frontera entre el sexo latente y el que se adivina es muy tenue, pero la hemos fijado en el hecho de que la mujer aparezca con signos claros de actitud sugerente o provocadora, tanto si se trata de forma activa o pasiva. Es el caso de las imágenes que surgen al amparo de los manuales, las carátulas de los juegos en formato físico o los elementos publicitarios. Lo hemos referido con anterioridad al aludir a la carátula del juego *Robin Hood*, un título de combate táctico, pero el comercializado por FX Interactive (ilustración 6), pues el original de Spellbound Entertainment Software aparece el personaje central del juego en un solitario primer plano. No obstante, y para este caso concreto, Lady Marian aparece más bien discreta en el videojuego. La carátula del título en FX, y a pesar de estar en tercer plano, es más que exagerada la insinuación de su pecho. Es parecido al ejemplo de *Port Royale 3* (Gaming Minds Studios, 2012).

Estas apariciones estelares en las carátulas de los videojuegos, recordemos que nos estamos refiriendo en todo momento a los títulos bajo formato físico, forman parte del diseño gráfico publicitario que usan las empresas para captar la atención del usuario. Casi en ningún caso se refleja luego en el desarrollo e interfaz del juego, lo que muestra una vez más que existe una base tradicional de comunicación y de imagen que el consumidor espera y que encuentra respuesta por las distribuidoras. Un ejemplo muy interesante es el de *Crusaders. Thy kingdom come* (Neocore Games, 2008); en la contracubierta del manual aparece lo que podríamos identificar con una odalisca abrazada a un caballero cruzado en una actitud muy sensual. En ningún otro momento

del juego, y ni tan siquiera de la carátula exterior vuelve a aparecer el recurso femenino. No es útil para el caso del mismo juego reeditado por FX bajo el título de *Las Cruzadas* (2010), donde no aparece el recurso gráfico en ningún momento.

Otro elemento que se debe tener en cuenta, y que también está incluido en este subapartado, es la imagen que pueda aparecer en los *art books*. Al ser productos que normalmente se localizan en las versiones de coleccionista o en las guías oficiales que se comercializan aparte del videojuego, el impacto es bien distinto.

2.2.- *Se ve.*

Hay que aclarar, llegado este punto, que en ningún caso se refiere a juegos de contenido pornográfico. Es un sexo explícito por cuanto se entiende que la actividad de la prostitución y las secuencias vistas en determinados juegos hace que sean elementos que podemos tildar inequívocamente de “escenas sexuales”. En el mercado europeo existe la obligación de calificar todos los juegos, y para el caso que así aparezcan, están identificados por el icono de contenido sexual de PEGI (<http://www.pegi.info/es>). Textualmente se refiere el icono a que “el juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales” (ilustración 7).

Es muy importante precisar que este tipo de contenidos, al igual que los violentos o soeces, pertenecen al ámbito de la cultura abierta actual en los medios de difusión de conocimiento, tanto si son más permisivos como si se ubican en el proceloso mar del tabú. La industria del videojuego cada vez más se remite a la libertad de expresión para recurrir a escenas de sexo explícito “si el guion lo requiere”. En este sentido cabe mirar hacia las décadas inmediatas que acabamos de dejar atrás para observar que algo parecido sucedió en el medio cinematográfico, donde en la actualidad no es extraño observar escenas de estas características cuando hace años era literalmente impensable. El crecimiento de estudios de desarrollo de videojuegos independientes, guiados por los mismos criterios que el de generar beneficios pero con menos límites de guion que una gran multinacional, ha hecho también que cada vez se abra más este tipo de contenidos al mercado generalista. Pero dejando de lado esta cuestión más global, y centrados en las escenas y significado que puede tener el tema en los videojuegos de

contenido histórico, ha sido un referente el hecho de que las aventuras gráficas hayan sido una plataforma ideal para ello.

Hemos de hacer hincapié en que si lo que se desea es ser verosímil, o si acaso veraz en el guion o base del juego, el sexo ha sido parte implícita en el desarrollo humano. Lo que ya no está tan claro es lo preciso que puede llegar a ser para la recreación (Jiménez Alcázar, 2011: pássim) de un pasado histórico. Lo mismo que en novelas históricas no es extraño que aparezcan párrafos de sexo, casi sin ir más lejos de *Los Pilares de la Tierra* o en los volúmenes de *Los reyes malditos*, sí lo es que hasta la fecha lo hagan en videojuegos. Insistimos una y otra vez que se trata de un medio en continuo crecimiento, desarrollo y evolución, por lo que no desestimamos que en un plazo no muy largo de tiempo esta excepción ya no lo sea.

Es lógico que en guiones de combate y gestión en videojuegos no surjan ocasiones de introducir secuencias de tema sexual, al margen de esos diálogos referidos que sí tienen que ver a la hora de construir un hilo argumental, ambientado en un parámetro histórico muy definido y en una geografía concreta. El caso aludido de *Conquistadores del Nuevo Mundo* es modélico, pues se atiene el juego a un espacio histórico muy definido, con un contexto caribe donde no existían muchas mujeres de origen peninsular —de ahí los diálogos en torno al acoso masculino. Precisamente ese es uno de los pocos reparos que se le pueden achacar al título, siempre referido al contenido histórico, que no al de jugabilidad (nosotros no vinculamos nuestro estudio a ese tipo de parámetros).

Pero normalmente se queda todo en intervenciones iconográficas de figuras femeninas. Importante este dato por cuanto no lo son de figuras masculinas. Un ejemplo paradigmático lo encontramos en *Dante's Inferno*, donde se puede ver a Beatriz mostrando sus pechos desnudos de forma generosa diríamos que casi en todo momento.

Un caso particular es el del sexo patente en los tráileres de promoción de determinados títulos. Es el caso de *Rome Total War II* (puede verse en el canal de youtube). No es explícito, pero sí es evidente. No es tan claro en el caso de *Assassin's Creed IV* (igualmente visible en youtube), pero el resultado viene a ser el mismo: Kenway, el protagonista, sale de un lecho donde está desnuda una mujer blanca, y tras ella se incorpora una mujer de color. No hace falta insistir en que la aventura imaginada es bien gráfica. El reclamo de este elemento sexual en un medio de promoción es lo que

más nos interesa y llama la atención, por cuanto se trata de insistir a los potenciales compradores parte de lo que se pierden si no lo adquieren. En el ejemplo de *Rome TW II* tiene más que ver con la idea que *a priori* tenemos de una cultura romana “libertina” o donde el sexo estaba muy presente, incluso en los asuntos turbios de conspiraciones palaciegas (como es el caso que aparece en el tráiler).

Pero contamos para cumplir el objetivo de este trabajo, con una saga de videojuegos excelente. Es un título de los más conocidos y con mayor difusión. Se trata de *Assassin's Creed*, producto de la canadiense Ubisoft, y desde su aparición en el mercado en 2007 ha supuesto un auténtico referente de esta categoría de videojuegos, al punto que sus protagonistas se han convertido en artículos de mercadotecnia muy conocidos y demandados, a la par que erigidos en símbolos del propio medio.

3.- EL CASO DE LA SAGA ASSASSIN'S CREED.

Efectivamente, la aparición de *Assassin's Creed*, justo al inicio de la generación de videoconsolas de alta definición (PS3 y Xbox 360), fue un auténtico revulsivo del concepto de lo que se entendía como videojuego para una gran mayoría. Contribuyó de manera evidente a la masificación del videojuego como medio generalista. No te contaban una película, ni te relataban pasajes en párrafos muy bien escritos: te sumergían en una historia de la que participabas, decidías, veías... Es lo que convertía a la Historia vista, leída y oída en Historia vivida. Sí, de forma virtual, pero con un efecto de simulación inédito hasta el momento. El primer título de la saga se desarrollaba en Tierra Santa durante los años de la Tercera Cruzada. Apenas hay intervención femenina, aparte de las mujeres que poblaban las ciudades como viandantes, sin más implicación en la historia del juego.

El cambio notable sucedió en el segundo título. Se desarrolla en la Florencia de finales del siglo XV, con acciones en la Toscana y en el Veneto (en la propia Venecia). Independientemente de los espectaculares gráficos realistas, de la recreación de paisajes urbanos verdaderos y de su jugabilidad, lo que nos llama la atención desde el primer momento es la entrada en escena de meretrices (“cortesanas” en el juego), además como parte importante en el desarrollo del propio juego (ilustración 8). Una pantalla de información describe estos personajes en el contexto histórico del Quattrocento italiano

(ilustración 9), donde “la prostitución era una profesión bastante común en las mujeres del Renacimiento, pues en la mayoría de los casos las únicas opciones que tenían eran quedarse en casa con sus familias o ingresar en un convento”. El comentario no tiene desperdicio, por cuanto no es veraz. Sí que son ciertas las frases siguientes, donde especifica que era una actividad regulada y legal. Añadamos que no solo aquí, sino también en el Occidente cristiano (Rossiaud, Molina Molina, López Beltrán). El papel de los grupos de cortesanas en el juego es distraer a los guardias para que el protagonista (en este caso Ezio Auditore di Firenze) pase desapercibido. Pero llega un punto donde el burdel se convierte en parte de los escenarios activos del juego (ilustración 10). En el siguiente título de la serie, *Assassin's Creed. La Hermandad*, que se desarrolla en la Roma de 1500, también aparecen las cortesanas y nuevamente un lupanar es teatro del juego (ilustración 11).

En cambio, en el siguiente, *Assassin's Creed. Revelations*, con el mismo protagonista pero desarrollado en la Constantinopla de 1511 bajo dominio otomano, no aparecen estos burdeles ni los personajes son prostitutas, sino gitanas alegres que actúan en la calle (y que tienen el mismo papel de distracción a los guardias). Llegado este punto, hemos de ver si la “necesidad del guion” en el caso de los escenarios italianos del Renacimiento demandaban la presencia de prostitutas, o en último término, de elementos sexuales. Habría que aludir a la percepción que tenemos hoy de esa época y en esos lugares, generada por la cultura literaria renacentista. Recordemos que es el momento del *Retrato de la loçana andaluza*, de Francisco Delicado, publicada en Venecia en 1528, iniciado en la cultura hispánica con la *Celestina*. No queda identificada Constantinopla con un contexto similar de forma común, que queda definida al principio del juego como un espacio de libertad religiosa y de convivencia entre pueblos. Nuevamente el videojuego responde al tópico más elemental.

Esta idea de espacio cultural que facilita el uso del recurso sexual en el videojuego de contenido histórico la vemos refrendada en los siguientes títulos de la saga. En el tercero, desarrollado en la Norteamérica colonial y en plena guerra de Independencia, no hay mayores alusiones latentes y mucho menos patentes; y estas vuelven a ser muy claras en el cuarto título, *Assassin's Creed IV*, que se desenvuelve en los inicios del siglo XVIII en el Caribe, entre piratas con escasa o ninguna ley. El tráiler, tal y como hemos mencionado con anterioridad, ya lo anuncia, y no hay que esperar mucho en el juego para que recién desembarcados en La Habana, un grupo de

prostitutas (siempre con el mismo rol de distracción a guardias) te asalten y te lancen “desafios” tales como: “¿Alguna vez has tenido dos zorras en tu madriguera?”, “¿Buscas una forma rápida de llegar al cielo?”, “Vaya por Dios, no sé dónde he dejado mi castidad. Ayúdame, por favor”, “Puedes venir conmigo o usar tu mano, tú eliges”, o “¿Querría un caballero de su categoría acompañarme al callejón más cercano?”. Pocos comentarios se precisan para comentar lo evidente.

Una de las cosas más interesantes que hemos de observar es la calificación PEGI del juego, donde solo es identificado como violento y, si acaso, con lenguaje soez. Pero en ningún momento aparece el icono de contenido sexual. De ahí que insistamos una vez más en la particularidad del uso de los conceptos sexo latente y sexo patente.

Un *spin off* del juego es el último producto de Ubisoft dedicado a esta saga. Se trata de *Assassin's Creed. Liberation*, con una mujer como protagonista, Aveline de Grandpré. Se comercializó en primer lugar para PS Vita, pero a comienzos de 2014 ya estaba disponible para PC. En este caso, merece la pena referirse a este juego porque al protagonizarlo una mujer, es ella misma la que asume el rol de distracción a través de maniobras de engatusamiento amoroso, bien a alguien de quien busquemos protección o bien para ese papel original. No es baladí el asunto, pues el juego implica que la protagonista puede vestir de tres formas distintas: como asesina, como esclava o como señorita de familia poderosa. Solamente es con este último atuendo cuando le es posible “enamorar”. Pero no hay mayor referencia explícita ni implícita sexual. Es aquí donde se genera una nueva vía de análisis: la de la mujer explosiva o mujer muy atractiva, activo propio en el desarrollo del videojuego, tanto por su desarrollo como por su imagen.

4.- EL PROTAGONISMO DE LAS MUJERES 10: CONCLUSIONES.

Conscientes de que puede ser considerado como un discurso sexista, utilizamos el título de la conocida comedia de Blake Edwards para definir a los personajes femeninos que aparecen en los videojuegos de contenido histórico como protagonistas o al menos como co-protagonistas. Aludimos con anterioridad al ejemplo de *Juana de Arco* en el título de Enlight Soft. En este caso casi es irreverente al referirse a una santa reconocida por la Iglesia Católica, pero fuera de eso, podemos mencionar a casos como

los de los personajes activos que participan en *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años* (Omega Force, 2007). La reina Felipa aparece con una imagen típicamente manga, con un texto que la acompaña muy expresivo: “General de Inglaterra. Elocuente y de gran belleza, sus habilidades como general son respetadas por todos los que están bajo su mando”. No se aspira a ningún tipo de expresión sexual, sino que todo responde a un criterio de acomodo iconográfico a lo que el usuario espera y quiere que aparezca. Es un ejemplo muy similar al del personaje femenino de *El primer templario* (FX Interactive, 2011), Marie de Ibelín, que aparece en cooperativo del protagonista, y que en realidad tiene un aspecto muy parecido al estilo impuesto por Tomb Raider.

Ser “la” protagonista es posible en algún caso, como en el mencionado de *Conquistadores del Nuevo Mundo*, donde se puede elegir entre un personaje masculino o femenino, pero que al fin y al cabo no hace variar el desarrollo del videojuego. En el análisis del título hecho por IGN España por Jaume Esteve, alude al anacronismo que supone la posibilidad de dirigir a una mujer como líder de una partida de conquistadores. En último término, se “masculiniza” el personaje con un sexismo implícito (Sauquillo, Ros y Bellver, 2008: 143), con la idea de enmascararlo bajo una figura de mujer para que ofrezca el mismo resultado de un juego hecho por hombres y para hombres. ¿Es la estrategia correcta para atraer usuarias? No lo sabemos, pues también navegamos en terrenos movedizos donde lo políticamente correcto puede derivar en conclusiones erróneas.

Insistimos una vez más en que el guion responde en la mayoría de las ocasiones a lo esperado. La recreación de un contexto de dominio masculino deriva en buena parte de los diálogos en ese sentido. Por ejemplo, en *Assassin's Creed. Liberation* se puede escuchar una conversación entre la protagonista y su madrastra en la que esta le insiste que debe velar por la reputación, incluso en más estima que la propia seguridad física personal. O el mal gusto de algunos comentarios netamente sexistas, como el que le contestan a Aveline de Grandpré los guardias sobornados (“¿No te gustaría saber en qué me voy a gastar esto?”). Si bien esta “heroína” la podemos clasificar como femenina pero con comportamientos ocultos masculinos, es diferente el modelo sugerido por dos personajes que aparecen en *Assassin's Creed IV*, y que fueron reales. Se trata de Mary Read y de la irlandesa Anne Bonny, ambas con una intensa actividad pirática a comienzos del XVIII durante la Edad de Oro de los piratas caribeños. La infografía de ambas no puede ser más representativa de todo lo que estamos diciendo: dudamos

muchísimo de que la imagen que proyectan en el juego tuviera mucho que ver con lo que fue la realidad.

Pero esta imagen de mujeres de físico espectacular, o de comportamiento acomodado a los modelos masculinos de control patriarcal, lo único que hace es remarcar todo lo que hemos dicho hasta el momento. Las escenas sexuales no se corresponden con estos guiones, y de hecho, no son habituales. Se ha comprobado que aparecen con criterios masculinos por y para satisfacción de una demanda propia del género que domina el medio, por mucho que últimamente esté cambiando el rumbo de esa afirmación. El hecho de que sean de contenido histórico no implica de forma necesaria el que para el desarrollo de la historia, con minúscula, se precise de sexo explícito. Solo es ofrecido lo que es demandado, de forma que son los usuarios los que poco a poco exigen contenidos más provocadores, en consonancia con la ampliación de libertades buscada por desarrolladores y por usuarios.

Concluimos. El sexo como tal no es un factor que sea utilizado en los videojuegos de contenido histórico de manera habitual. Las razones son diversas, pues tienen que ver con el contexto social que genera el producto, leamos con la verosimilitud o veracidad de lo que aparece en la pantalla, y también con lo embrionario del medio. Las causas comerciales hacen el resto, pues son criterios económicos de mercado los que terminan de decidir la introducción de escenas y contenidos. Hemos intentado esbozar la imagen de la mujer, en sentido general, en el videojuego de las características a las que nos hemos referido, pues tienen mucho que ver con la imagen ofrecida (físicos impresionantes y con rasgos femeninos muy marcados y desarrollados), pero el tema es mucho más amplio y lo dejamos para una ocasión futura como próxima vía de investigación.

Evitamos realizar juicios de valor, de misma manera que no hemos aludido a la calidad o jugabilidad de los títulos mencionados, pero no nos podemos sustraer de la manifestación a favor de una llamada a la mesura y a la sensatez. Los videojuegos son producciones de creación narrativa y artística, donde el único límite lo marca la libertad del creador. El videojuego no es un documental. El mercado consumirá el producto que considere oportuno, interesante, atractivo, sorprendente y esperado. De momento, el comprador nato de videojuegos continúa siendo el mayor de edad del núcleo familiar, pues es quien posee poder adquisitivo para ello, y si bien la violencia está asumida en el

mundo del videojuego como elemento de competitividad, no lo es tanto el sexo. Es la perversión del sistema, más cuando en ningún momento hemos llegado a aludir a escenas explícitas entre personas del mismo sexo, ni tampoco a la imagen del protagonista masculino como objeto sexual.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

BARRIO BARRIO, J.A. (2008): “The Middle Ages in USA cinema”, *Imago Temporis. Medium Aevum*, 2, pp. 229-260.

BONDER, G. (2002): *Las nuevas tecnologías de información y las mujeres: reflexiones necesarias*. Santiago de Chile.

CAMPBELL, C. (2013): “Sexo en los videojuegos”. IGN España. 9 de enero de 2013. [Fecha de consulta 24 de febrero de 2014]. <http://es.ign.com/feature/4383/sexo-porno-videojuegos>.

ESTEVE, J.:

<http://es.ign.com/review/8718/conquistadores-del-nuevo-mundo-analisis-pc-indie>

INFORME ADESE (2012):

http://www.adese.es/anuario2012/ANUARIO_ADESE_2012.pdf.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (a): <http://historiayvideojuegos.com/?q=node/32>.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011): “The other posible past: simulation of the Middle Ages in videogames”, *Imago Temporis*, 5, pp. 299-340.

LÓPEZ BELTRÁN, M^a T. (1985): *La prostitución en el reino de Granada en época de los Reyes Católicos: el caso de Málaga (1487-1516)*, Málaga.

LÓPEZ BELTRÁN, M^a T. (1992): “La prostitución en la Andalucía Medieval: fuentes para su estudio”, en *Nuevas preguntas, nuevas miradas. Fuentes y documentos para la Historia de las mujeres (siglos XIII-XVIII)*, Granada, 1992, pp. 47-58.

MÁRQUEZ, I.V. (2014): “Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos”, *Telos*, 96, pp. 1-18.

MOLINA MOLINA, A.L. (1998): *Mujeres públicas, mujeres secretas. La prostitución y su mundo: siglos XIII-XVII*, Murcia.

MOLINA MOLINA, A.L. (2005): *Prostitución, violencia y otras conductas sexuales transgresoras en la Murcia de los siglos XIV al XVI*, Murcia.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2008): *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós.

PRENSKY, M. (2001):

<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

RAMÍREZ MORENO, C. (2014): “Del avatar a la persona: introducción al análisis del personaje en el videojuego”, en Revuelta, F.I.; Fernández, M.R.; Pedrera, M.I. y Valverde, J. (coords.), *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, Cáceres, Universidad de Extremadura, pp. 50-54.

ROSSIAUD, J. (2013): *Amori venali. La prostituzione nell'Europa medievale*, Roma.

SAUQUILLO MATEO, P.; ROS ROS, C. y BELLVER MORENO, M^a C. (2008): “El rol de género en los videojuegos”, en Sánchez i Peris, F.J. (coord.), *Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis”* [monográfico en línea]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9-3, pp. 130-149. [24 de febrero de 2014].

http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sauquillo_ros_bellver.pdf

WAIMAN, D. (2013): “La prostitución en Castilla. Siglos XIII-XV”, en C. Villanueva, D. Reinaldos, J. Maíz e I. Calderón: *Nuevas investigaciones de jóvenes medievalistas. Lorca 2010*, Murcia, pp. 223-234.

DIRECCIONES DE WEB

Youtube 1: <https://www.youtube.com/watch?v=oKglskMfyWA>. Tráiler promocional de *Rome Total War II*.

Youtube 2: <https://www.youtube.com/watch?v=epjtzauuojI>. Tráiler promocional de *Assassin's Creed IV*.

Este trabajo se enmarca en los proyectos de investigación I+D+i: *Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio en el conocimiento del pasado medieval* (HAR2011-25548), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad (España) y de extensión “*Play & Level Up: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos*” (Facultad de Humanidades, UNMdP OCA N°1452/13, período de ejecución ciclo lectivo 2014).

ILUSTRACIONES

Ilustración 1.- Daphne en brazos de Dirk el Atrevido. *Drangon's Lair*.



Ilustración 2.- Beatriz. *Dante Inferno*.



Ilustración 3.- Princesa *Hope*.

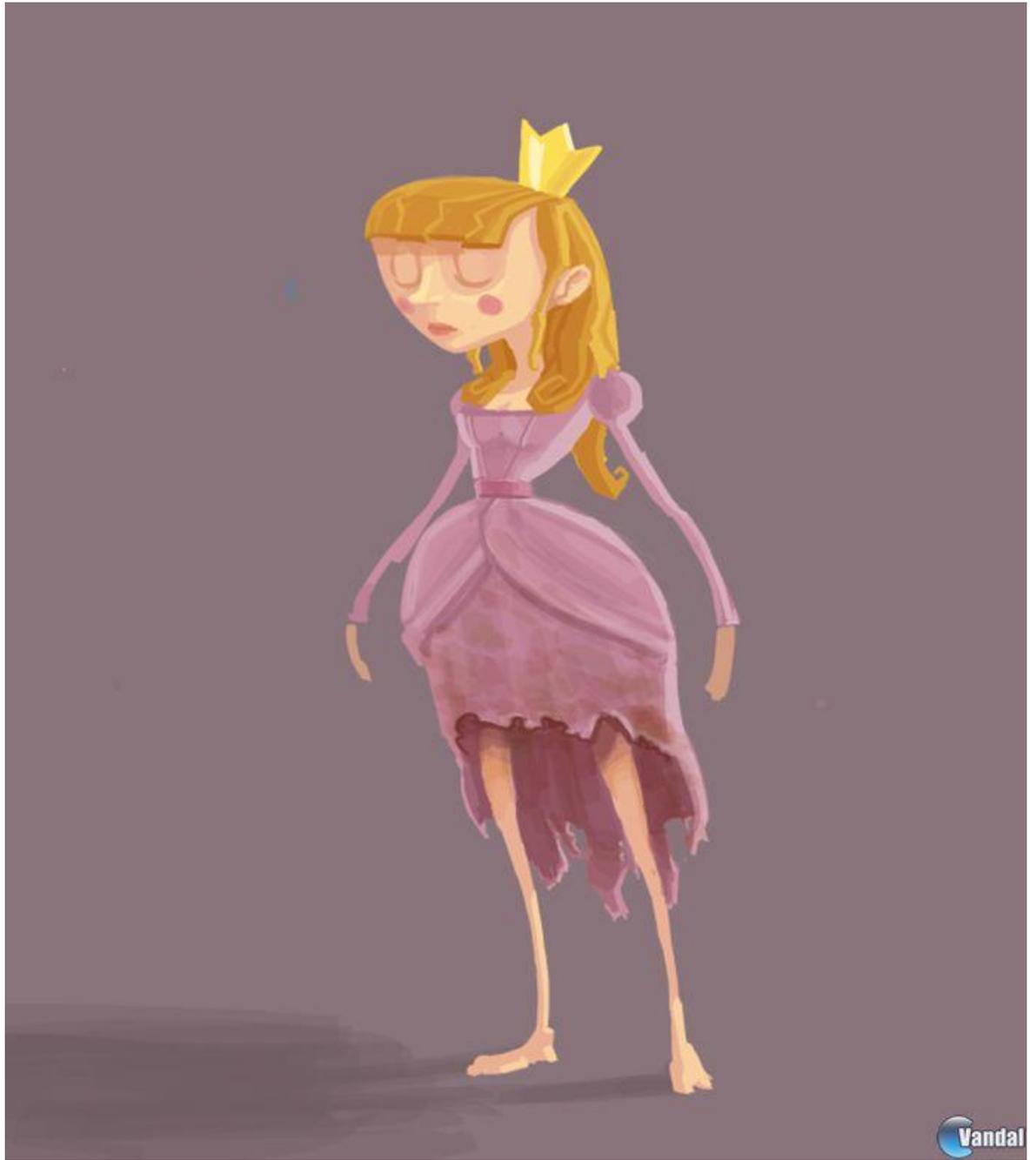


Ilustración 4.- Carátula de 7 Sins.

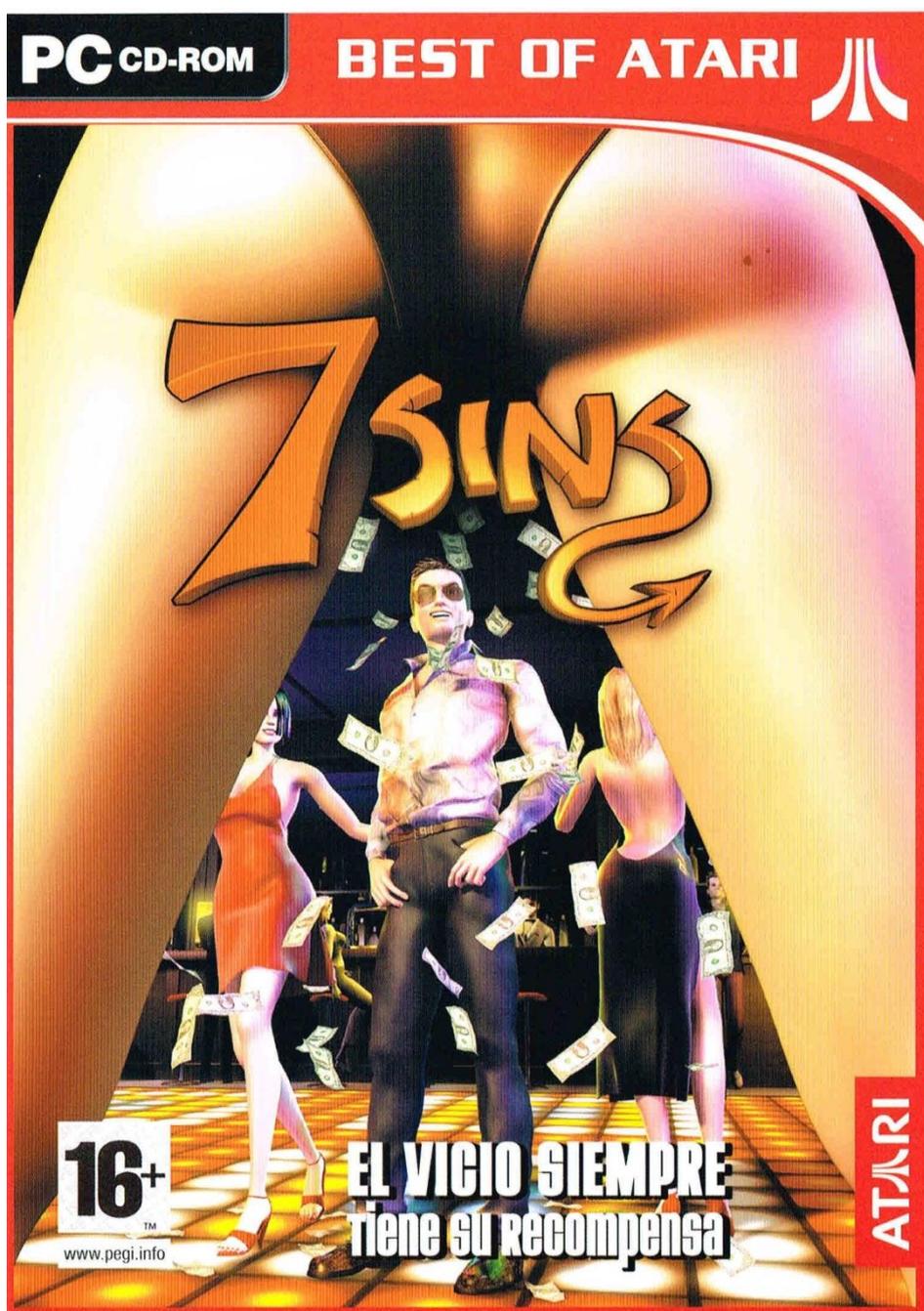


Ilustración 5.- Lips. *Commandos*.



Ilustración 6.- Carátula de *Robin Hood* (FX Interactive).

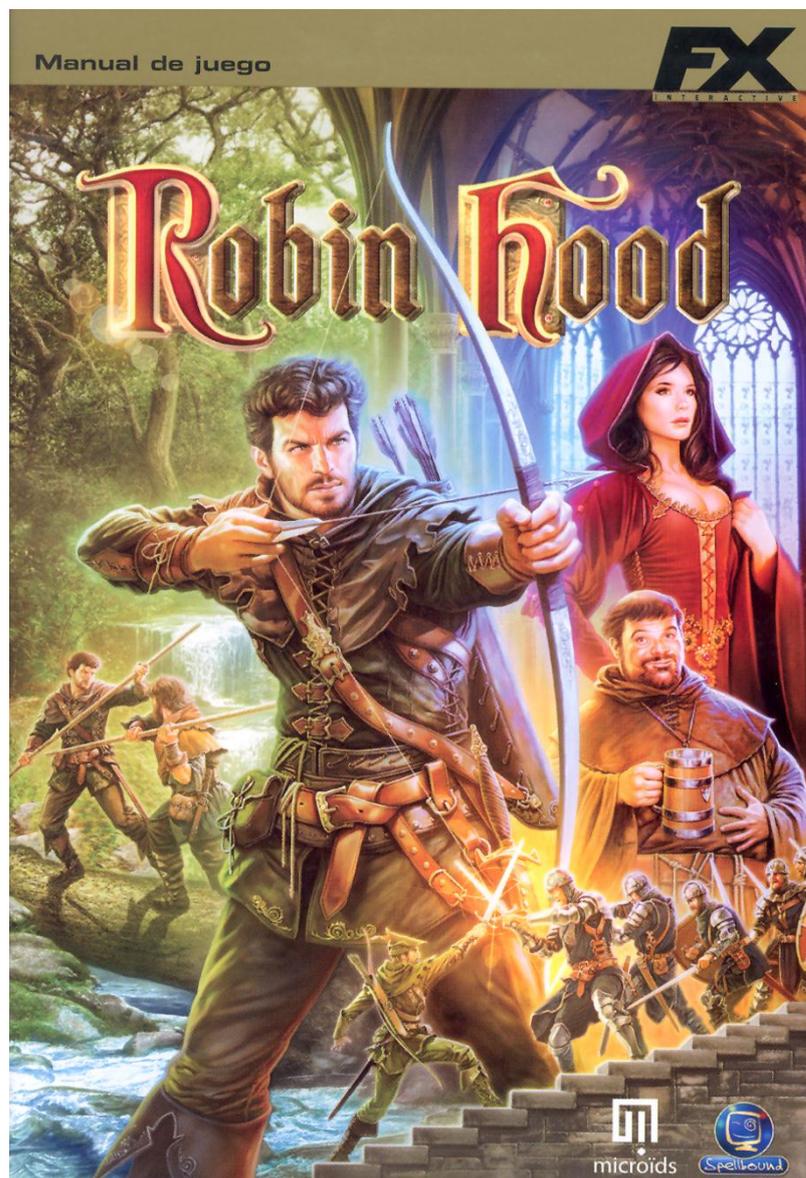


Ilustración 7.- Icono de contenido sexual PEGI.



Ilustración 8.- Cortesanas. *Assassin's Creed II*.



Ilustración 9.- Pantalla de información. *Assassin's Creed II*.



CORTESANAS

REBECCAC84: Estas chicas están disponibles si quieres contratarlas para que te sirvan de maniobra de distracción. Prueba a hacer que tiente a los guardias.

La prostitución era una profesión bastante común en las mujeres del Renacimiento, pues en la mayoría de los casos las únicas opciones que tenían eran quedarse en casa con sus familias o ingresar en un convento. La sociedad italiana aprobaba la prostitución, y muchos burdeles estaban regulados por el gobierno. Pero a finales del siglo XV, las ciudades empezaron a aprobar leyes en contra, y obligaban a las cortesanas a llevar un tipo concreto de ropa y a mantenerse al

DESPLAZAR

ATRÁS

ESCRITORIO DEL ANIMUS

Ilustración 10.- Ezio en un burdel florentino. *Assassin's Creed II*.



Ilustración 11.- Burdel en Roma. *Assassin's Creed. La Hermandad*.

