



Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado

La prostitución en el videojuego: estigma, violencia y placer masculino

Trabajo de Fin de Máster

Máster Universitario en Estudios de Género y Políticas de Igualdad

Alumna: Lara Escobar Hernández

Tutora: Laura Aguilera Ávila

Curso académico: 2021 - 2022

Resumen

La prostitución se ha inscrito tradicionalmente en la sociedad como un espacio significativamente determinado por jerarquías patriarcales, además de verse afectado en muchas ocasiones por la estigmatización y la violencia. La representación de la prostitución y de quienes la ejercen en los diversos medios de comunicación resulta un tema de especial interés, puesto que los discursos y mensajes que difunden los medios juegan un papel fundamental en la socialización y en la adquisición de perspectivas concretas. Los videojuegos no quedan exentos de este debate: con millones de jugadores en todo el mundo y con un especial alcance en los sectores más jóvenes, conforman uno de los medios más influyentes actualmente. A pesar, sin embargo, de que se ha constatado que la mitad de personas que juegan a videojuegos son mujeres, este sector persiste en la perpetuación del mito de que el público mayoritario es masculino. Se deriva, así, en una representación de ciertas realidades, como la prostitución, mediante esquemas de género que buscan apelar a una mirada masculina heterosexual. Esta investigación se centra en el análisis de una serie de títulos - tanto triple A como *indies* - y en cómo incorporan la prostitución, así como la forma en la que construyen las identidades de aquellos personajes que la ejercen. Esta realidad se encuentra mayoritariamente expuesta a través de un discurso poco complejo o superficial en el que se prioriza el placer masculino y en el que la tendencia general es la representación mediante el estigma y la violencia.

Palabras claves: prostitución, videojuegos, género, representación, estigma

Abstract

Prostitution has traditionally been inscribed in society as a space significantly determined by patriarchal hierarchies, in addition to being affected on many occasions by stigmatization and violence. The representation of prostitution and of those who practice it in the various media is a topic of special interest, since the discourses and messages disseminated by the media play a fundamental role in socialization and in the acquisition of specific perspectives. Video games are not exempt from this debate: with millions of players around the world and with a special reach in the younger sectors, they make up one of the most influential media today. Although, however, it has been found that half of the people who play video games are women, this sector persists in perpetuating the myth that the majority audience is male. Thus, it derives in a representation of certain realities, such as prostitution, through gender schemes that seek to appeal to a heterosexual male gaze. This research focuses on the analysis of a series of titles - both triple A and *indies* - and how they incorporate prostitution, as well as the way in which they build the identities of those characters who practice it. This reality is mostly exposed through an uncomplicated or superficial discourse in which male pleasure is prioritized and in which the general trend is the representation through stigma and violence.

Key words: prostitution, video games, gender, representation, stigma

Índice

Introducción	4
Justificación	6
Antecedentes y estado de la cuestión	11
Género y videojuegos	11
La prostitución en los videojuegos	18
Objetivos e hipótesis	24
Metodología	25
Resultados del análisis	27
<i>Fallout New Vegas</i>	27
<i>Grand Theft Auto V</i>	31
<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	36
<i>Ulitsa Dimitrova</i>	39
<i>Missing: Game for a cause</i>	41
Discusión	43
Conclusiones	50
Bibliografía	53

1. Introducción

De los diversos y múltiples tipos de violencias a las que son sometidas las mujeres en el mundo (física, verbal, sexual, económica, simbólica...), la que se da en el ejercicio de la prostitución es muchas veces ignorada o subestimada como consecuencia del proceso de estigmatización que suelen experimentar quienes se dedican a ella. El patriarcado ha asentado una jerarquía sexual en la que las mujeres han sido señaladas como *lo-otro* en relación a un sujeto hegemónico - *lo-uno* - constituido por los varones, quienes se han autoadjudicado el poder de ubicar a las mujeres en una posición de inferioridad (Evangelina Cano, 2017).

La discriminación se agrava, no obstante, en el caso de las mujeres prostitutas. Según comenta Julia O'Connell Davidson, investigadora y socióloga, en todos los países en los que ha realizado investigaciones, "las prostitutas son construidas legal y socialmente como una clase separada de personas, y como tal, son sometidas a abusos de derechos civiles y humanos" (2002, p. 84). El estigma, pues, ha actuado históricamente como "un elemento central en la prostitución femenina" (Médicos del Mundo, 2020, p. 23) que, además, se ve reforzado por distintas intersecciones determinadas por la clase social o la raza o etnia (Rama y Tamarit, 2017). Se trata de unas condiciones sociales y estructurales que es importante tener en cuenta especialmente en el contexto español, donde, en 2020, Médicos del Mundo atendió a 8.951 personas en situación de prostitución: 97% de ellas mujeres y, de estas, 91,3% migrantes, la mayoría en situación administrativa irregular (Médicos del Mundo, 2021).

En la prostitución confluyen, por tanto, una serie de factores, tanto estructurales como sociales, que causan que quienes se dedican a ella sean especialmente vulnerables a la violencia. Las mujeres, en el ejercicio de la prostitución, se encuentran con "altos niveles de violencia física, psicológica y sexual" (Font Forné, 2020, p. 35). La gravedad de estas experiencias se acentúa en el caso de las mujeres que son víctimas de trata con fines de explotación sexual. De acuerdo a las cifras de la UNODC (Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito), en torno a 50.000 personas fueron víctimas de trata en 2018 y, de estas, el 50% fueron objeto de trata con fines de explotación sexual. Las mujeres y niñas continúan siendo las principales víctimas, representando un 46% y un 19% respectivamente del total (UNODC, 2021). Estas ven fuertemente afectada su salud mental y se han detectado en un alto porcentaje de las víctimas trastornos mentales como el trastorno de estrés postraumático, depresión, ansiedad y conductas suicidas (Chahín-Pinzón et al., 2017).

A pesar de toda la violencia que experimentan muchas mujeres en la prostitución, esta se resiste a desaparecer. Las razones por las que ha perdurado en el tiempo son varias. Para empezar, el auge del neoliberalismo ha resultado crucial para el desarrollo y expansión de la industria sexual. El neoliberalismo ha fomentado una noción de la libertad humana que se alinea con la descontextualización de los “factores sociales, políticos, económicos y culturales que determinan el estatus de cada individuo en la sociedad” (Senent Julián, 2019, p. 110). Cuando esta lógica liberalista es aplicada a la prostitución, “las relaciones patriarcales de poder son completamente invisibilizadas” (Senent Julián, 2019, p. 115), favoreciendo así un “modelo económico que construye subjetividades acríticamente favorables al mercado y singularmente favorables a la cosificación de las mujeres” (Gimeno, 2018, p. 20). Tal y como señala Gimeno (2018), el entramado capitalista se ha encargado de convertir el sexo en una mercancía y la prostitución en una industria, todo desde una perspectiva - la neoliberal - que valora la libertad individual por encima de cualquier opresión o condición estructural que puede determinar la existencia de una persona.

Así pues, la industria de la prostitución, espoleada por el capitalismo, se erige como una de las industrias que más dinero amasa globalmente. Al tratarse de un negocio que opera en la clandestinidad o la ilegalidad resulta difícil determinar cuánto dinero genera exactamente. No obstante, el sitio web Havocscope calculaba que la prostitución genera mundialmente en torno a 186 billones de dólares al año y, en 2019, se estimaba que el proxenetismo alcanzaba beneficios diarios que superaban los cinco millones de euros (Fiscalía General del Estado, 2019).

Otra cuestión que ha servido para justificar la existencia de la prostitución es la propia ideología sexual que sustenta el orden social patriarcal. Como indicábamos al principio, la prostitución margina a quien la ejerce, pero puede pasar desapercibida su utilidad para el orden social contemporáneo (Ranea Triviño, 2019b). Bajo esta estructura social, la prostitución se conceptualiza como una institución con un “significado social” que va más allá de lo personal, en tanto que refuerza una determinada construcción ideológica de la sexualidad ampliamente compartida que “afirma [...] que los hombres tienen necesidades sexuales irreprimibles que deben consumir o de lo contrario se producirán grandes males” (Gimeno, 2018, p. 16). Así pues, el “ethos misógino”, fuertemente apoyado por ese orden sexual, percibe como “normal” la prostitución femenina ya que responde a la necesidad de los hombres de satisfacer su libido y su virilidad (Suárez et al., 2015). Sobre este punto relativo a las “necesidades masculinas” a las que se apela constantemente, O’Connell Davidson recalca la necesidad de reconceptualizar este debate y reconocer que los seres

humanos tienen “deseos socialmente contruidos”, en lugar de insistir en denominarlos “necesidades sexuales” (2002).

Por otra parte, en relación a esa serie de construcciones sociales, la industria sexual cumple otro propósito específico en el seno del heteropatriarcado: el de constituir el escenario ideal para la representación de la masculinidad hegemónica. En el contexto actual se ha producido una cierta fractura en algunos pilares sobre los que se sostenía tradicionalmente la identidad masculina hegemónica, como son: la identidad ligada al trabajo y al rol de proveedor familiar, la autoridad del *pater familias*, el ejercicio de la violencia o la actividad sexual - según patrones androcéntricos y patriarcales - (Ranea Triviño, 2019a). Partiendo de esta base, “los espacios de prostitución son resignificados como escenarios de reconstrucción subjetiva del modelo de masculinidad hegemónica” (Ranea Triviño, 2019a, p. 564): el uso patriarcal de la sexualidad se alza como un espacio imprescindible para el refuerzo y la autoconstrucción subjetiva de la masculinidad (Gimeno, 2018). La prostitución, por tanto, ha pasado de determinar identidades femeninas a “configurar identidades masculinas tradicionales” (Gimeno, 2018, p. 15).

La prostitución es un servicio demandado en su gran mayoría por hombres, como evidencian los datos recogidos en el Informe de la Ponencia sobre el estudio de la prostitución en nuestro país: el 99,7% de demandantes son varones (Cortes Generales, 2007). Quienes ejercen la prostitución son, generalmente, mujeres (Suárez y Matés, 2021). Las cifras también evidencian que el consumo de prostitución no se trata de “un fenómeno en retroceso debido al cambio generacional o a una nueva percepción de la sexualidad” (Suárez et al., 2015, p. 37). Se sigue consumiendo prostitución y quienes lo hacen parecen hacerlo desde la “superficialidad, la ausencia reflexiva y la trivialización” (Ranea Triviño, 2020, p. 144). La información más reciente apunta a una amplia demanda en el panorama nacional - el 39% de los varones españoles ha pagado alguna vez por sexo -, siendo España el país europeo con mayor demanda de sexo pagado (Velasco, 2019).

2. Justificación

La socialización es el “proceso por el que un individuo se hace miembro funcional de una comunidad, adquiriendo la cultura que le es propia” (Marín, 1986, p. 357). Se trata de un proceso continuo que se prolonga durante toda nuestra vida - desde el nacimiento hasta la muerte -, sin embargo, tiene especial relevancia en las primeras etapas de desarrollo de la

persona (Marín, 1986). En este proceso, existen una serie de agentes o medios que se implican en la socialización: la familia, la escuela y los medios de comunicación, entre otros (Marín, 1986).

La familia constituye el primer medio en el proceso de socialización, lo cual lo convierte en un agente de gran importancia (Ramírez, 2009). A pesar de ello, es necesario reconocer a los medios de comunicación como otro agente de socialización de considerable influencia. Actualmente, se considera incluso que los medios desempeñan el papel de agentes principales en la socialización de los más jóvenes, teniendo un gran peso y relevancia en la construcción de experiencias a través de los ideales que difunden (Piquer, 2014).

En líneas generales, los medios de comunicación - tanto los tradicionales (la prensa, la radio, la televisión o el cine) como los más nuevos (los videojuegos o las redes sociales) - han demostrado su capacidad para transformar la realidad en distintos grados. Los efectos de la comunicación de masas han sido ampliamente discutidos y son múltiples las teorías y escuelas que han surgido en torno a esta cuestión. Junto a ellas, los conflictos y debates han convertido este campo de investigación en uno repleto de ambigüedades y controversias, el cual, no obstante, ha unificado su interés: “[...] ya no se discute si los medios tienen efectos o no, sino que el interés reside en explicar y comprender mejor cuáles son los procesos por los que estos se producen” (Hernández-Santaolalla, 2018, p. 14).

Así pues, desde teorías como la de la aguja hipodérmica, la de usos y gratificaciones, la de la agenda-setting o la del cultivo, se ha indagado en las consecuencias que pueden experimentar la audiencia de los medios de comunicación masivos. La comunicación construye la realidad a la vez que la reproduce (Radl, 2011). Desde su faceta como formadores de la opinión pública y la cultura, los medios disponen de la posibilidad de “normalizar patrones de comportamiento” y “legitimar órdenes sociales” a través de los mensajes, imágenes y estereotipos que difunden (López Safi, 2015, p. 13). Atendiendo, por ejemplo, a la tesis que propone la teoría del cultivo, medios masivos como la televisión pueden distorsionar la percepción y creencias del público y, eventualmente, causar que se alineen con lo que observan en ellos (Gerbner, 1998).

Como legitimadores de órdenes sociales (López Safi, 2015), por tanto, los medios pueden llegar a tener un papel fundamental en la perpetuación del status quo y, específicamente según el tema que nos concierne, del sistema patriarcal. Desde los mensajes que transmiten, inciden habitualmente en “la producción de una ‘violencia simbólica’ contra las

mujeres”, perceptible no solo en su ausencia sino en los modelos e imágenes que presentan de ellas (Radl, 2011, p. 158). Cobo et al. (2016) comentan que estos mensajes suelen conllevar, entre otras cuestiones, la sexualización o cosificación de las mujeres y la devaluación de lo femenino, siendo parte de un entramado patriarcal compuesto por estereotipos y roles de género. Los estereotipos son significados generalmente aceptados por una sociedad determinada que influyen en la relación con el “otro” (Fernández-Montesinos, 2016). Esencialmente, el problema de estos es que pueden llevar a concepciones simplificadas y erróneas de sujetos sociales (Eisend, 2010), representando figuras hiperbólicas que pueden “distorsionar la norma general” (Amossy, 1984, p. 690).



Imagen 1. Fotografía de Grace Jones, realizada por Jean Paul Goude. La sexualización y la exotización confluyen en el estereotipo de la Jezebel, el estereotipo de la mujer negra fogosa, sexy y salvaje. Durante la esclavitud en Estados Unidos, se extendió la creencia de que las mujeres negras tenían un gran apetito sexual, lo cual sirvió para justificar las violaciones por parte de los esclavistas (Olisa, 2017). Fuente: MutualArt.

El feminismo se adentró en el estudio de los medios en torno a las décadas de los años 60 y 70, época que coincide, según la perspectiva anglosajona, con la denominada “Segunda Ola del feminismo”. Uno de los aspectos que diferencia esta etapa del movimiento de las predecesoras es, precisamente, la expansión que por aquel entonces habían alcanzando

los medios de comunicación, hecho que tuvieron que sopesar las feministas, quienes se tuvieron que enfrentar a “un mundo dominado por los medios” (Gill, 2007, p. 9).

Uno de los primeros análisis realizados sobre esta cuestión fue publicado en 1972, en *The New York Times Magazine* (Hennessee y Nicholson, 1972). El estudio fue conducido por NOW (National Organization for Women) y contó con la participación de mujeres voluntarias que se dedicaron a analizar en torno a 1200 anuncios televisivos. Los resultados revelaron que en un 42% las mujeres eran mostradas realizando tareas domésticas, en un 37% se las presentaba como agentes domésticos dependientes del hombre y en un 17% como objetos sexuales. Solo un 0,3% de los anuncios analizados enseñaban a mujeres como personas autónomas.

Los análisis feministas se extendieron con el tiempo a otros medios de comunicación, haciendo patente que la estereotipación degradante de las mujeres y su escasa participación o aparición en las narrativas mediáticas era la norma general. El Test de Bechdel/Wallace ha sido uno de los métodos más usados para medir la brecha de género en obras culturales. Esta prueba apareció en una tira cómica de 1985 del cómic *Dykes to Watch Out For* (*Unas lesbianas de cuidado*), creado por Alison Bechdel, quien le atribuye la autoría de este test a Liz Wallace (Bechdel, 2005). El cómic no nació con la pretensión de convertirse en una herramienta de análisis feminista, pero su sencillez lo convirtió en un método de evaluación fácil de aplicar a cualquier obra (desde películas a cómics). Los requerimientos para superar este test son, originalmente, tres: que aparezcan al menos dos personajes femeninos, que hablen entre sí y que esta conversación verse sobre algo distinto a un hombre.

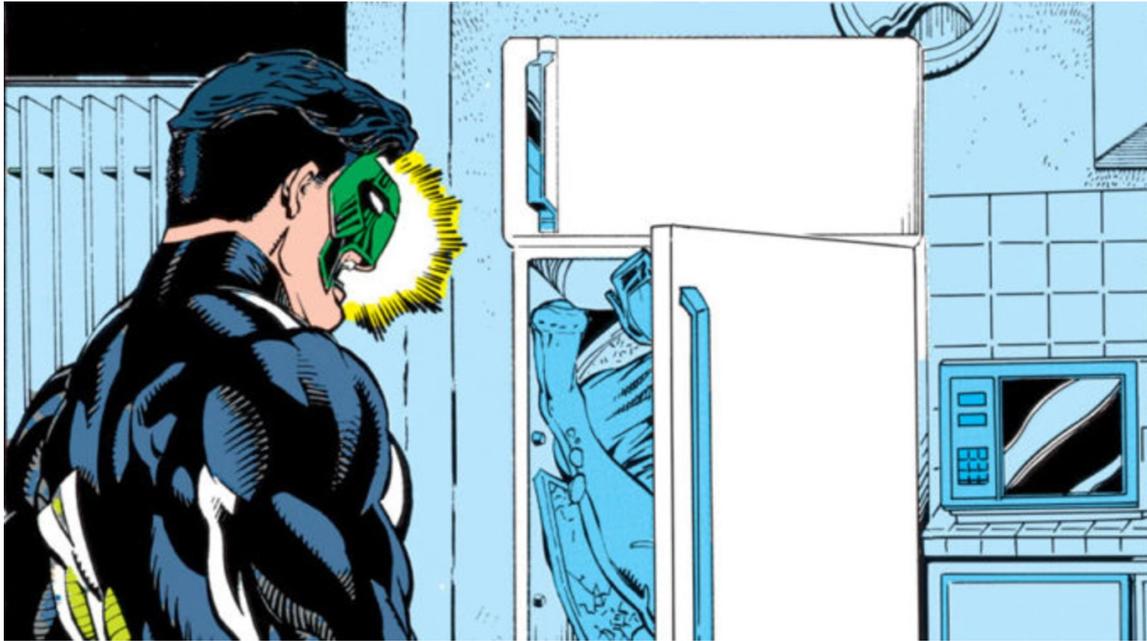


Imagen 2. La violencia contra las mujeres como recurso narrativo en los cómics: *Women in refrigerators* (mujeres en la nevera). Detectado por Gail Simone, se trata de un cliché habitual en cómics que consiste en maltratar, violar o asesinar a mujeres con el fin de desarrollar la trama del protagonista masculino (Irakunda, 2020). El término fue acuñado por esta viñeta de *Green Lantern #54* (DC Comics), donde el superhéroe encuentra a su novia, cortada en pedazos, dentro de una nevera. Fuente: Comic Basics.

Todas esas cuestiones planteadas se trasladan, por supuesto, a los videojuegos, sobre los que se centrará este trabajo. Los videojuegos constituyen uno de los medios de comunicación con mayor alcance global: se estima que en 2021, en torno a 3 mil millones de personas jugaron videojuegos en todo el mundo y que la industria facturó un total de 175 mil millones de dólares (Newzoo, 2022a). En España, los beneficios en 2020 rondaron los 1.700 millones de euros, en un mercado con 15,9 millones de jugadores (AEVI, 2020).

Los estereotipos construidos en torno a los videojuegos han considerado tradicionalmente que se tratan de un tipo de entretenimiento masculino que no interesa a las niñas o mujeres. Sin embargo, las cifras muestran lo contrario: en nuestro país, por ejemplo, el 45,9% de personas que juegan a videojuegos son mujeres (AEVI, 2020). Respecto a la edad de quienes juegan, el público de este medio es joven y las personas de menos de 18 años conforman un porcentaje significativo. Los segmentos de edad que comprenden entre los 6 y 14 años son de los que aglutinan más personas que juegan videojuegos, siendo el tramo de entre 15 y 24 el otro que representa uno de los porcentajes más elevados (AEVI, 2020).

Por su estado de desarrollo, las niñas y niños representan un grupo más vulnerable a la hora de ser influenciado por los mensajes difundidos por los medios que consumen. Por esta razón, al igual que ocurre con otros medios de masas como el cine, los videojuegos disponen de un sistema de calificación por edades (PEGI: Pan European Game Information) que determina la edad recomendada para acceder a cada título en base a sus contenidos. No obstante, a pesar de las recomendaciones por edades, no siempre se controla el acceso de los jóvenes a juegos indicados para adultos. En una investigación realizada en 2008 con niños de entre 12 y 13 años, el 44% señaló haber jugado a algún título de la saga *Grand Theft Auto*, clasificada como PEGI 18 (Kutner y Olson, 2008). Como explicábamos al comienzo de este apartado, los medios se encargan de transmitir valores y los videojuegos no son una excepción; constituyen de igual manera una fuente de aprendizaje y de socialización (Díez Gutiérrez, 2009).

Así pues, en esta investigación se pretende analizar los discursos sobre la prostitución que ponen de manifiesto los videojuegos. Con el fin de tener una visión más amplia, se analizarán videojuegos triple A¹ y videojuegos *indies*² (o independientes). A ambos se les presupone un tipo de discurso diferente: a los equipos de desarrollo *indies* se les ha colocado “la carga” de crear juegos maduros (Cerezo, 2020) en los que impere el pensamiento crítico y la concienciación (Paredes-Otero, 2022); mientras que “a las empresas responsables de los llamados triple A les permitimos hacer juegos sin aparente calado” (Cerezo, 2020, p. 155), con mensajes más genéricos o triviales. Este dilema se interconecta, además, con otro más amplio y que establece el papel potencial y dicotómico del videojuego: como potenciador de cambios socioculturales o como reproductor de narrativas hegemónicas y del status quo (Marengo et al., 2021).

3. Antecedentes y estado de la cuestión

a. Género y videojuegos

La tradición ha dictado que los videojuegos son “para chicos”. No obstante, con el tiempo, las estadísticas han demostrado lo contrario: casi la mitad de personas que juegan en todo el mundo a videojuegos son mujeres (Newzoo, 2022b). Las cifras se repiten cada año, pero

¹ Los videojuegos AAA o triple A son videojuegos realizados por estudios o compañías importantes con un alto presupuesto, tanto en términos de marketing como de desarrollo (IGN, 2020).

² Los videojuegos *indies* son aquellos que han sido desarrollados por un grupo reducido de personas o pequeñas empresas, normalmente sin el apoyo financiero de una gran compañía (Computer Hope, 2017).

el mito persiste y los títulos que se estrenan en la actualidad continúan arrastrando una serie de cuestiones que obstaculizan una representación de género equilibrada y alejada de estereotipos. La sexualización y la devaluación de lo femenino (Cobo et al., 2016), cuestiones que comentábamos anteriormente en relación con la representación mediática de las mujeres, se suman, en los videojuegos, a la escasa representación femenina y a la asignación de roles de género patriarcales.

La investigación en videojuegos desde una perspectiva de género sitúa sus antecedentes en torno a la década de los 80, época en la que este medio alcanzó gran popularidad en la cultura occidental (Richard, 2013). Los primeros estudios se centraron, sobre todo, en analizar las diferencias entre géneros a la hora de jugar y experimentar videojuegos, movidos especialmente por el interés de entender por qué los videojuegos se habían vuelto una experiencia masculina y por qué “las chicas no estaban participando tanto o de la misma manera que los chicos” (Richard, 2013, p. 270).

Algunos de los primeros trabajos que indagaron en la representación de género detectaron una escasa representación de personajes femeninos, contrastada por la acentuada prevalencia de personajes masculinos. Braun y Girox (1989) examinaron una serie de juegos arcade y observaron que solo el 2% de la muestra incluía personajes femeninos. Por su parte, una investigación realizada en 1992, centrada en analizar 47 portadas de videojuegos de Nintendo, constató que en ellas figuraban 115 personajes masculinos y solo 9 femeninos (Provenzo, como se citó en Etxeberría San Sebastián, 1998). Los estudios realizados en este período también empezaron a vislumbrar cómo los roles de género tradicionales eran un componente central en estas producciones. Dietz (1998) llevó a cabo un análisis de contenido de 33 títulos de Nintendo y Sega con el que evidenció la desequilibrada representación de mujeres - el 41% de juegos no incluían ningún personaje femenino en su elenco y en el 28% estos eran retratados como objetos sexuales -. Por su parte, Beasley y Standley (2002), reafirmaron en otra investigación el reducido porcentaje que conformaban los personajes femeninos, quienes representaron un 13,7% de la muestra.

La infrarrepresentación de mujeres en el videojuego es una problemática que se refleja también en la escasez de protagonistas femeninas. Las cifras más actuales al respecto no resultan alentadoras: en un estudio que analizaba personajes femeninos de videojuegos a lo largo de tres décadas, los resultados confirmaron esta tendencia en los títulos más recientes de la muestra, constatando que solo el 42% de personajes tenían un papel

principal (Lynch et al., 2016). Por otra parte, de los juegos presentados en ediciones pasadas de E3³, solo un 5% cuenta con una protagonista (Sarkeesian y Petit, 2019).

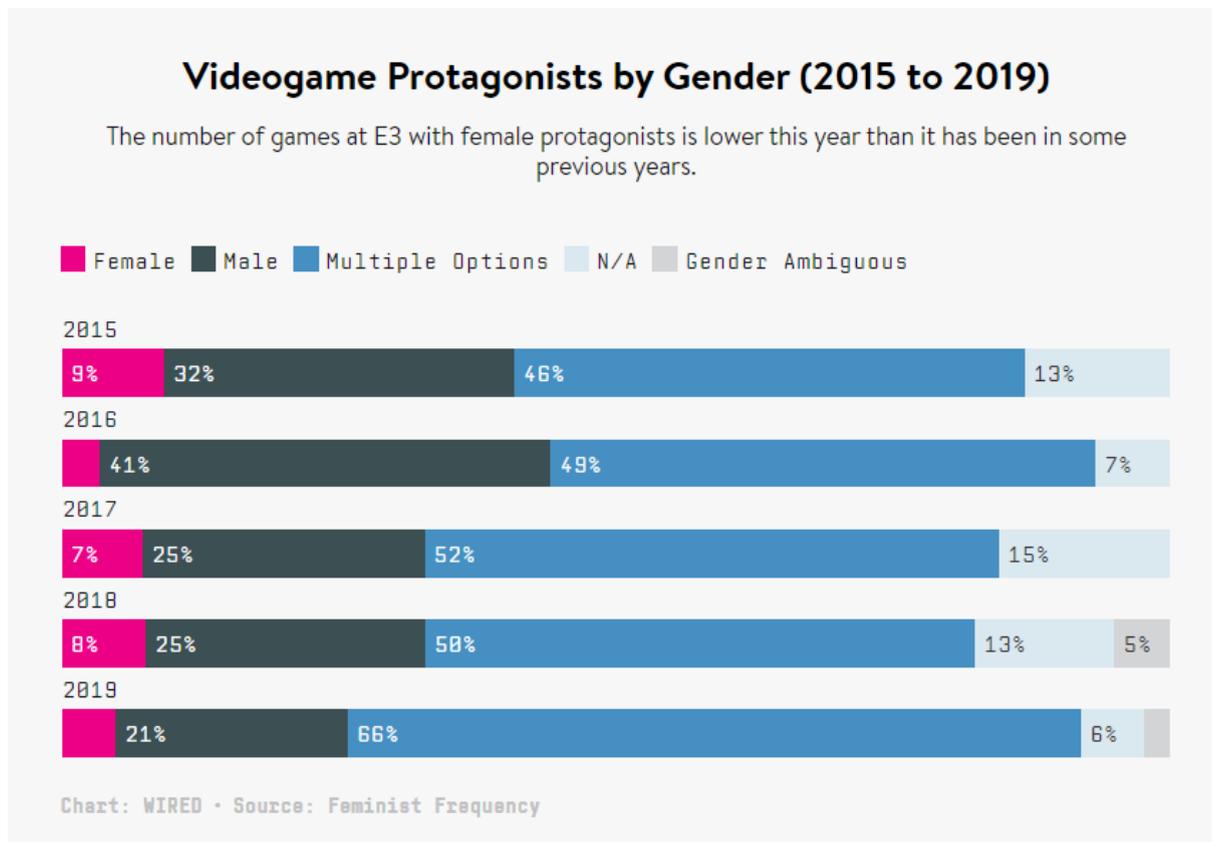


Figura 1. Protagonistas de videojuegos por género (2015 a 2019). Porcentajes distribuidos por género de los personajes que protagonizan los videojuegos presentados en E3 en los años indicados. Fuente: Feminist Frequency (Sarkeesian y Petit, 2019).

La primera protagonista (humana) de un videojuego fue Samus Aran, de *Metroid* (1986). Vestida con armadura y casco, su aspecto no permitía adivinar su género. Además, el manual de instrucciones del juego usaba intencionadamente pronombres en masculino para referirse a Samus, una estrategia que sirvió para dar lugar a uno de los giros de la trama más icónicos de los videojuegos (Thomas, s.f.). Al final del juego, el personaje se quita el casco y revela su verdadera identidad. Una década después se estrenaría *Tomb Raider* (1996), primer título de la saga del mismo nombre protagonizada por Lara Croft.

Un aspecto que une a ambos personajes - Samus y Lara - es la sexualización que determinó, en mayor o menor medida, su diseño. En Samus no es tan evidente, pero en el momento del lanzamiento de *Metroid* se popularizó el uso de una misteriosa contraseña (Justin Bailey) que desbloqueaba la posibilidad de jugar con la protagonista sin su habitual

³ E3 es una de las convenciones de videojuegos más importantes de la industria. En ella se dan cita cada año las grandes compañías del sector para presentar próximos lanzamientos.

armadura, sustituyéndola por un leotardo rosa (Justin Bailey, s.f.). Este diseño alternativo permite vislumbrar el tratamiento cosificador que se aplicaría con mucha menos sutileza a otros personajes femeninos, como el de Lara Croft, una intrépida aventurera con una figura y atuendo sugerentes. En el documental *Lara Croft: Lethal and Loaded*, *Tomb Raider* era descrito como un “explosivo relato sobre dominación mundial y puro *sex appeal*” (Varma, 2001). El juego, no obstante, supuso una “novedad bienvenida por parte de las jugadoras” (Kennedy, 2002), quienes aceptaban con entusiasmo a un personaje que tomaba el papel principal y huía de los roles pasivos atribuidos tradicionalmente a las mujeres en el medio. A pesar de ello, Kennedy (2002) plantea la duda de si Lara fue un modelo a seguir positivo para las jóvenes o si, por el contrario, no era más que el anzuelo perfecto para atraer la atención del público masculino; sobre todo teniendo en cuenta cómo el diseñador del personaje, Toby Gard, describía su diseño, indicando que “[todos los rasgos de su físico] buscaban exagerar su feminidad” (Varma, 2001).

Así pues, los personajes femeninos tienen una mayor tendencia a la hipersexualización que sus contrapartes masculinas (Jansz y Martis, 2007). Es mucho más probable que aparezcan con prendas cortas, apretadas y reveladoras, así como con una figura voluptuosa, a menudo con pechos grandes y una cintura pequeña (Children Now, 2001; Beasley y Standley, 2002; Dickerman et al., 2008). Lynch et al. (2016) observaron que los videojuegos de géneros tradicionalmente orientados al sexo masculino, como los de lucha, contenían más personajes femeninos sexualizados que otros como los RPG. Además, dentro de esa mayor probabilidad de ser sexualizados, los personajes secundarios suelen encontrarse más sexualizados que los principales, lo cual, a su vez, “subraya su rol secundario al reducir su importancia a su apariencia física” (Lynch et al., 2016, p. 577).

La sexualización puede apreciarse incluso en la forma de caminar o de estar en reposo de algunos personajes. Las animaciones de los personajes femeninos suelen realzar el movimiento de caderas y evocan la manera en la que desfilan las modelos en las pasarelas de moda⁴, contrastando gravemente con la animación de los personajes masculinos (Romano, 2014).

Aunque con el tiempo la cuestión de la cosificación parece haberse suavizado (Lynch et al., 2016), en los videojuegos perdura la representación femenina a través de la hipersexualización. Existen ejemplos recientes que demuestran que esta lacra sigue

⁴ Las diferencias de género en las animaciones de caminar resultan incluso más exageradas cuando se intercambian, como en este vídeo del videojuego *Batman: Arkham Knight* en el que se han intercambiado las animaciones de Batman y Catwoman: https://www.youtube.com/watch?v=JUWBoYwAgaE&ab_channel=PhantomThiefIrwIn2

formando parte del medio: Quiet, en *Metal Gear Solid V* (2015); 2B, la protagonista de *Nier: Automata* (2017); los personajes femeninos de *Dead or Alive 6* (2019) o los de *Lost Ark* (2019).



Imagen 3. Una de las polémicas más recientes en cuanto a hipersexualización femenina en videojuegos es la de *Lost Ark*. *Lost Ark* es un MMORPG con millones de jugadores que alcanzó gran popularidad a principios de este año, cuando fue lanzado en Occidente (el juego es originario de Corea del Sur). Las armaduras de los personajes femeninos resaltan por su aspecto extremadamente revelador. Fuente: Kotaku.

El género, por tanto, incide en la presentación de los personajes femeninos, de sus cuerpos, pero también de sus acciones. Como exponíamos, las mujeres con un papel principal aún representan una minoría (Sarkeesian y Petit, 2019), por lo que es usual verlas relegadas a papeles secundarios o pasivos (o que directamente no existan). En esta línea, un estudio centrado en examinar una muestra compuesta por los 70 videojuegos más vendidos en el momento (Children Now, 2001), identificó las acciones más comúnmente desarrolladas por los personajes y halló patrones de conducta relacionados con el género: los personajes masculinos tenían una posibilidad más elevada de verse envueltos en agresiones físicas (52% frente a 32%), mientras que los femeninos aparecían gritando con más frecuencia (18% frente a 5%), dejando entrever su papel como víctimas o damiselas en apuros. Adicionalmente, se descubrió que ellas aparecen más a menudo llevando a cabo tareas de cuidados o prestando ayuda (32% frente a 15%). Investigaciones más recientes, como la de Ivory (2009) constatan esta brecha de género en el reparto de papeles, contabilizando roles

activos en el 75% de los personajes masculinos de la muestra analizada y tan solo un 33% en el caso de los femeninos.

Las mujeres suelen ver determinada su participación en la narrativa de un videojuego mediante una serie de roles y clichés que corresponden a una visión sexista y esencialista. Sarkeesian, en una serie de vídeos sobre la representación femenina en videojuegos (Feminist Frequency, 2013) menciona a la damisela en apuros y a la “damisela ayudante” (una mujer capacitada y fuerte a la que, en algún punto de la trama, se le convierte en una víctima que debe ser rescatada por el héroe). El tropo de la damisela en apuros es uno de los ejemplos más claros de la representación patriarcal de las mujeres, un cliché usado en múltiples títulos (y en otros medios ajenos a los videojuegos) que despoja de poder a los personajes femeninos, incluso a los más autosuficientes y capaces (Feminist Frequency, 2013). Se promueve, así, una “construcción social del sistema de género binario, en la que el género masculino detenta el poder y actúa, mientras el género femenino se mantiene apartado y mira” (Goldberg et al., 2015, p. 34).

Goldberg et al. (2015) diseccionaron y compararon a dos personajes femeninos de dos videojuegos icónicos: Zelda (de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*) y Tifa Lockhart (de *Final Fantasy VII*). Ambas compartían una serie de rasgos que refuerzan lo expuesto anteriormente: en el desarrollo de sus personajes, se enfatizaban sus emociones o sentimientos, su deseo de protección y una tendencia a disculparse y a evitar atribuirse sus logros. Los dos personajes, a pesar de ser capaces, acaban siendo encauzados hacia otros roles más pasivos y supeditados al protagonista: “[...] los personajes femeninos son primero y ante todo personajes de apoyo a los personajes masculinos, ya sea como figuras maternas, cuidadoras o amantes” (Goldberg et al., 2015, p. 42).

En la industria de los videojuegos parece pervivir la creencia de que los consumidores mayoritarios o únicos de sus productos son hombres jóvenes heterosexuales. En base a este mito, las estrategias de marketing de las grandes compañías suelen ser diseñadas de acuerdo con la percepción de que “el jugador estándar es un varón que acaba de superar la pubertad, y crean anuncios y cubiertas de acuerdo con esos datos” (Fernández-Vara, 2014, p. 96). Según Near (2013), las ventas de un videojuego son afectadas por la presencia de personajes femeninos en sus portadas: se asocian peores resultados en ventas a la presencia de personajes femeninos centrales o a la presencia de estos sin que haya personajes masculinos presentes. Del mismo modo, la sexualización de mujeres estaría ligada a mayores ventas cuando los personajes femeninos no protagonizan la portada (Near, 2013). Este fenómeno se asocia con las expectativas del público, que busca en las

portadas signos que lleven a identificar al videojuego como masculino: “mujeres hipersexualizadas y cosificadas, hombres agresivos y signos relativos a la violencia o la guerra”, pero no mujeres como personajes centrales (Near, 2013, p. 263). Por ello resultan frecuentes las portadas de videojuegos en las que aparecen retratados exclusivamente protagonistas masculinos, a pesar de que el juego dispone de la opción de elegir el género del protagonista (es el caso de títulos como *Assassin's Creed Odyssey*⁵, *Assassin's Creed Valhalla*, *Cyberpunk 2077* o la trilogía de *Mass Effect*).

La idea de que los videojuegos son creados “por hombres y para hombres” parece, pues, seguir vigente. A pesar de que las cifras de jugadoras se han incrementado considerablemente con el paso del tiempo - adicionalmente a los porcentajes mencionados anteriormente, en Europa las mujeres representan el 47% de jugadoras (ISFE, 2021) -, la industria continúa estando dominada por hombres. En 2021, se calcula que solo un 30% de las personas que trabajan como desarrolladoras de videojuegos en el mundo son mujeres (Statista, 2021). En España, la presencia de mujeres en estudios nacionales representa un 23% (DEV, 2021).

Junto a estos datos se presenta la cuestión de la cultura “*gamer*”, específicamente la que encarna una parte significativa de la comunidad de jugadores y que arrastra un ideario reaccionario, misógino y homófobo. En muchas ocasiones, la etiqueta de *gamer* ha sido disputada por la comunidad y se han establecido incluso subcategorías definidas por parámetros como el tiempo dedicado o los géneros de videojuegos predilectos, las cuales a su vez entrañan un estatus y legitimidad concretos: la etiqueta de *hardcore gamer* describe, a grandes rasgos, a una persona “verdaderamente *gamer*” (“*true gamer*”), mientras que la de *casual gamer* designa a quienes no brindan tanta dedicación a este tipo de entretenimiento (no son considerados realmente *gamers*, o al menos no en la misma medida que los *hardcore gamers*). Ambas categorías se encuentran afectadas, además, por los estereotipos de género que afectan tradicionalmente a los videojuegos y es habitual ver asociada la etiqueta de *hardcore gamer* con el público masculino y la de *casual* con el femenino (Paaßen et al., 2016), con todas las implicaciones que ello conlleva - como la perpetuación, de nuevo, de la idea de que los videojuegos son para hombres -. Son múltiples los mecanismos que refuerzan el estereotipo de que jugar a videojuegos es una actividad masculina y uno de ellos es la autoidentificación con el rol de *gamer*: “los hombres son más propensos a identificarse como *gamers* y representar su identidad visiblemente”

⁵ En *Assassin's Creed Odyssey* se puede jugar como uno de los dos protagonistas: Kassandra o Alexios. Mientras que Alexios aparece como central en la portada del título, Kassandra aparece solo en la contraportada. Esta elección de marketing resulta aún más llamativa cuando se sabe que Kassandra es la protagonista canónica del juego (*Assassin's Creed*, 2018).

mientras que para las mujeres resulta más difícil, puesto que “la identidad femenina es incongruente con la identidad *gamer*” (Paaßen et al., 2016, p. 430).

La comunidad *gamer* se encarga constantemente de demostrar a las mujeres que ese no es su lugar a través del acoso, los insultos, las amenazas o el cuestionamiento de sus habilidades⁶. Gamergate es el nombre que recibió una de las mayores y más cruentas campañas de odio hacia mujeres de la industria. Lo que comenzó en 2014 como una supuesta crítica a la veracidad de la prensa especializada, se desveló pronto como una campaña de acoso y amenazas (de muerte o de violación) dirigida a desarrolladoras - como Zoe Quinn o Brianna Wu - o periodistas - como Anita Sarkeesian - y orquestada por diversos foros y comunidades de Internet de ideología reaccionaria (Fluiters, 2018).

En los videojuegos online, estas actitudes también forman parte de la experiencia que tienen que vivir las mujeres que los juegan. Aunque el acoso en general ha crecido en los últimos años, el experimentado por las mujeres continúa siendo uno de los más significativos (ADL, 2021). De hecho, según una investigación de 2015 sobre adolescentes, las adolescentes son mucho menos proclives a usar chat de voz cuando juegan online que los chicos: de la muestra, solo un 28% de las chicas afirmó usar chat de voz, en contraposición al 71% de los chicos (Lenhart et al., 2015).

Pese a todo - y aunque los ejemplos recientes son considerables -, la industria avanza (cautelosamente) hacia la diversidad y la representación de esta. Parece que, poco a poco, se asimila la diversidad y se introducen cambios en grandes producciones que confirman esta tendencia: ejemplos como *Gears of War* que, tras cinco entregas, en su sexta (*Gears 5*) cuenta con una protagonista; *The Last of Us Parte II*, que convierte a la coprotagonista de la primera parte, Ellie, en personaje central, además de mostrarla abiertamente como lesbiana; o *Vampire: The Masquerade - Swansong*, que dispone de tres protagonistas, dos de ellos mujeres.

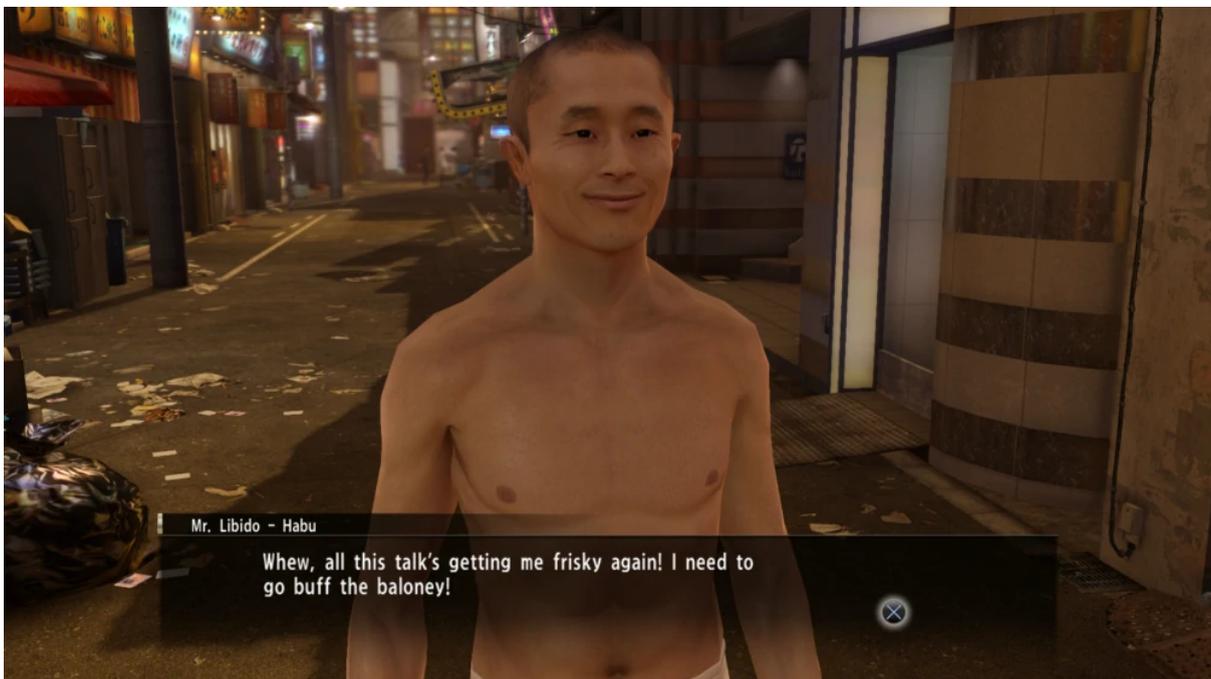
b. La prostitución en los videojuegos

La investigación en torno a la cuestión específica que concierne a este trabajo - la representación de la prostitución en los videojuegos - no es extensa. Si bien, como

⁶ Geguri, una jugadora profesional de *Overwatch*, se convirtió en 2018 en la primera mujer en competir en la *Overwatch League*. Desde el anuncio de su fichaje, la jugadora tuvo que sufrir insultos relativos a su físico y ver cuestionada su habilidad jugando. Para los oponentes de Geguri resultaba inconcebible que una mujer jugara tan bien, así que la acusaron de hacer trampas (Huertos, 2018).

veremos, existen algunos estudios que indagan en la sexualidad o en la representación del sexo en este tipo de ficciones, la prostitución en concreto no ha sido un tema debatido ampliamente dentro del ámbito de los *game studies*.

Krzywinska (2012) señala que, dado el énfasis habitual de los videojuegos en la “acción”, no resulta sorprendente que el sexo no suela formar parte de la trama. Para Dávila-Medina (2021), no obstante, la ausencia de este puede explicarse a través de la tendencia de las compañías a priorizar el beneficio económico: que un título sea clasificado como “solo para adultos” limita las ventas considerablemente, por esa razón “la representación del sexo y de la sexualidad queda limitada” (p. 6). Los casos en los que sí aparece representado son aquellos en los que el sexo es un componente central del juego (como los *dating sims*⁷ o *erooge*⁸) o, raramente, en una cinemática. En otras ocasiones, el acto sexual es sugerido mediante técnicas tomadas del cine, como la elipsis (Krzywinska, 2012). Las retóricas a través de las que aparece formulado el sexo varían y pueden oscilar entre la legitimación - en los casos en los que se presenta “ ‘un romance’ entre una ‘pareja adecuada’ ” - y la sensacionalización - cuando no se cumplen las condiciones citadas del caso anterior - (Krzywinska, 2012, p. 151). También, suele hacerse uso del humor y de su “propiedad mitigante”, lo cual se interconecta con las críticas a la inmadurez del medio a la hora de exponer cuestiones relativas a la sexualidad (Dávila-Medina, 2021, p. 9).



⁷ Videojuegos de simulación de citas.

⁸ Nombre con el que se denomina a los videojuegos eróticos japoneses: con contenido pornográfico y en formato de novela visual (*visual novel*).

Imagen 4. La sexualidad a través del humor. En *Yakuza 0*, uno de los protagonistas (Goro Majima) conoce a Mr. Libido, un hombre con un deseo sexual abundante que no puede parar de visitar locales eróticos y masturbarse. La situación es presentada de tal forma que resulta ridícula y divertida. “Uf, ¡toda esta charla me está poniendo juguetón otra vez! ¡Tengo que ir a pulir el balcón!” Fuente: Yakuza Wiki.

Generalmente, el acto sexual tiende “a presentarse de manera estereotípica: cisheterocéntrica y posicionando el foco en la mirada masculina” (Dávila-Medina, 2021, p. 9). Del mismo modo, es común que el sexo aparezca en forma de experiencia voyeurista, puesto que las escenas sexuales son mostradas usualmente a través de secuencias cinemáticas en las que el papel del jugador pasa de activo a pasivo, siendo solo un observador que es incapaz de participar en las acciones en pantalla (Dávila-Medina, 2021). Este es el caso de la saga *Mass Effect*: tanto en la trilogía original, como en *Mass Effect: Andromeda*, el jugador puede elegir desarrollar una relación amorosa con algunos personajes; tras avanzar en ella, en ocasiones se nos presentará una escena sexual (no explícita) sobre la que no tenemos control. En *Los Sims*, desde su segunda entrega, el sexo aparece como interacción posible entre dos Sims que mantengan una relación, pero se oculta bajo las sábanas y aparece mencionado con un eufemismo (“hacer ñiqui-ñiqui”).

En *Second Life*, por otra parte, el sexo es expuesto de forma totalmente explícita y ofreciendo más agencia a quienes juegan. El título, un multijugador en línea, dispone de una comunidad bastante significativa (teniendo en cuenta que fue lanzado en 2003) que ha construido espacios específicos dentro del mundo del juego para mantener relaciones sexuales. *Second Life* cuenta con prostíbulos monitorizados por personas reales (en muchos casos trabajadoras sexuales que han hecho de este su lugar de trabajo), así como diversos locales o zonas en las que se satisfacen todo tipo de fetiches sexuales: desde fantasías de violaciones a BDSM (Billock, 2016).

En otro tipo de casos, son los fans y la propia comunidad de ciertos juegos quienes trabajan para crear mods - modificaciones de un videojuego que pueden ser incorporadas a este para cambiar tanto aspectos gráficos como interactivos - que añaden interacciones sexuales o las modifican para que aparezcan sin censura. *Los Sims 4*, por ejemplo, dispone de un popular mod (WickedWhims) que expande por completo la sexualidad en el juego, incluyendo orgías, sexo en público o juguetes sexuales. *Grand Theft Auto: San Andreas* (con su conocido mod Hot Coffee), *Skyrim*, *Red Dead Redemption 2* o *Cyberpunk 2077* son solo algunos ejemplos más de títulos a partir de los cuales el público ha realizado mods sexuales.

Respecto a las investigaciones en torno a la prostitución y su retrato en los videojuegos, resulta llamativo que la mayor parte de los estudios dedicados a este tema en concreto provienen de una perspectiva regulacionista de la prostitución, la cual considera a esta un trabajo más (de ahí que el término prostitución suela ser sustituido por el de trabajo sexual) y aboga por su regularización como tal. En contraposición, el primer análisis que citaremos a continuación (el realizado por Feminist Frequency) es el único que puede encuadrarse en una postura abolicionista de la prostitución. También es destacable, como indicábamos, la escasez de estudios académicos sobre esta cuestión, teniendo en cuenta que los personajes dedicados a esta profesión “han estado presentes desde la popularización del medio” (Evans y Tarver, 2017).

Feminist Frequency publicó a partir de 2013 una serie de vídeos en Youtube enmarcados bajo el título de *Tropes vs Women in Video Games (Tropos versus mujeres en los videojuegos)*. Esta serie, impulsada y presentada por la periodista Anita Sarkeesian, se marcó el propósito de analizar y exponer los diversos estereotipos marcadamente sexistas que habían determinado históricamente los roles de las mujeres en los videojuegos. En uno de los episodios (*Women as Background Decoration*), Sarkeesian se centra en los NPCs (Non playable characters / Personajes no jugables) femeninos que pueblan los mundos de los juegos y a los que se suele explotar a través de su sexualización o victimización. Acuña el término de “non playable sex object” (objeto sexual no jugable): “aquellos [personajes] diseñados específicamente como una ‘clase sexual’ virtual y decorativa que existe al servicio del deseo masculino heterosexual” (Feminist Frequency, 2014).

Dada la interactividad intrínseca al medio, es significativo analizar cómo se produce la cosificación de las mujeres en él. A “los jugadores se les alienta a participar directamente en la objetificación de mujeres a través del control del personaje del jugador y, por extensión, el control de la cámara del juego” (Feminist Frequency, 2014). Videojuegos como *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* o *Nier: Automata* nos brindan ejemplos claros de esto: en el último título mencionado es posible desbloquear un logro llamado “¿Qué estás haciendo?” por mover la cámara para mirar la ropa interior de la protagonista, 2B. Esto, unido al hecho de que los videojuegos son habitualmente creados en base a los deseos del público masculino heterosexual - en consonancia con la denominada “mirada masculina” o “male gaze”⁹ - crea unas condiciones totalmente ideales para diseñar y explotar a personajes femeninos cuyo

⁹ El hombre, como portador de la mirada, extrae placer de mirar a otra persona (normalmente una mujer, debido a su rol pasivo) en tanto que objeto (Mulvey, 1988). La mirada masculina alude a esa tendencia en los medios a complacer a los hombres mediante representaciones que encajen con esa jerarquía de placer visual.

valor es medido exclusivamente en base a lo que pueden ofrecer al jugador (Feminist Frequency, 2014).



Imagen 5. La cosificación a manos del jugador. En *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, durante la secuencia cinemática en la que el protagonista, Snake, conoce a Eva, aparece en la esquina superior derecha un icono que insta al jugador a presionar el botón R1. Esta acción hace que la cámara enfoque en primer plano los pechos del personaje. Fuente: captura de vídeo de IGN Guides.

Al igual que en el mundo real, donde la prostitución es ejercida mayoritariamente por mujeres, los mundos virtuales coinciden en este desequilibrio de género. Evans y Tarver (2017), tras analizar ocho videojuegos, constataron que todos incluían a trabajadoras sexuales y en solo uno de los títulos lograron encontrar, tras un esfuerzo adicional, a un hombre dedicado a esta profesión (en *Fable III*). Las autoras también observaron que las prostitutas de estos mundos virtuales permanecen en su lugar de trabajo y nunca son vistas fuera de esas determinadas áreas, lo cual “refuerza la idea de que su trabajo es su característica primaria” (Evans y Tarver, 2017). La escasez de profundidad narrativa y multidimensionalidad de estos personajes es reflejada también en su configuración como meros accesorios usados para establecer un tono particular, especialmente para comunicar a quien juega que se encuentra en un área pobre o de clase baja (Evans y Tarver, 2017). La construcción de las identidades de las prostitutas a través de esquemas planos hace que resulte aún más difícil que los jugadores les traten con empatía: tras la cosificación y el trato deshumanizante, se presenta la violabilidad y la prescindibilidad (Feminist Frequency, 2014). Por ello y por el estigma con el que se suele retratar, la prostitución es frecuentemente representada en relación con la violencia (Evans y Tarver, 2017), como

parte de la narración preestablecida o como una posible interacción ofrecida al jugador. Además, los actos violentos contra NPCs femeninos no son castigados de forma especialmente firme y conllevan, como mucho, castigos “triviales” (Feminist Frequency, 2014).

Por otro lado, Ruberg (2019) sostiene que la inclusión de trabajadoras sexuales en juegos no es problemática per se, sino que el problema es más bien la forma en la que estos “despojan sistemáticamente el trabajo de estos personajes de su valor” (p. 314). Interconecta este argumento con cómo dialogan estas ficciones con la masculinidad, aproximándola a la prostitución mediante “fantasías de excepcionalismo”: situaciones en las que el protagonista y, por extensión, el jugador, es “alentado a verse a sí mismo como especial - ya sea especialmente atractivo o especialmente poderoso - porque no necesita pagar por sexo” (Ruberg, 2019, p. 315). La autora se refiere concretamente al patrón detectado en algunos videojuegos en los que, o bien los personajes que ofrecen servicios sexuales, los ofrecen al jugador gratis o con descuento, o el propio juego provee al jugador de la posibilidad de recuperar su dinero - normalmente mediante el uso de violencia - (Ruberg, 2019).



Imagen 6. NPCs femeninos como “mercancía útil”. En *Assassin's Creed II*, las cortesanas pueden ser usadas por el protagonista, Ezio, para caminar oculto entre ellas por la calle. También pueden ayudarlo distrayendo a guardias. Fuente: *Assassin's Creed Wiki*.

Coincidiendo con la idea de Ranea Triviño (2019a), quien describe los espacios de prostitución como “escenarios de reconstrucción subjetiva del modelo de masculinidad

hegemónica” (p. 564), los espacios virtuales de prostitución parecen disponer también de esta función. La masculinidad en estas interacciones es “inherentemente performativa, ansiosa y precaria” (Ruberg, 2019, p. 315). A los jugadores se les otorga el poder de usar a NPCs femeninos a su antojo, ya sea para usarlos como mercancía (por las recompensas que pueden brindar, como bonificaciones de salud) o para violentarlos, configurando así una “fantasía masculina centrada en el control de la mujer” (Feminist Frequency, 2014).

En lo que coinciden las investigaciones (Ruberg, 2019; Evans y Tarver, 2017; y Feminist Frequency, 2014) es en que los videojuegos tienen en su poder el potencial de promover el estigma que afecta a la prostitución y a quienes se dedican a ella, pero también tienen la capacidad de apostar por representaciones más diversas.

4. Objetivos e hipótesis

El objetivo principal de esta investigación es el de estudiar cómo se retrata la prostitución en los videojuegos.

A raíz de este objetivo, surgen una serie de subobjetivos, los cuales son: analizar cómo se construyen las identidades de los personajes dedicados a la prostitución en los juegos que conforman la muestra; identificar qué tipo de mensaje se transmite de la prostitución en los títulos seleccionados; y constatar si existen diferencias en los discursos que difunden los videojuegos triple A y los *indies*.

Las hipótesis de las que se parte para este trabajo son las siguientes:

1. Persiste en la representación de la prostitución la necesidad de apelar a una mirada masculina heterosexual.
2. Las prostitutas que aparecen en los videojuegos son representadas como objetos sexuales y no se desarrollan sus personajes más allá de ese rol.
3. El retrato que se muestra en los videojuegos de la prostitución, en general, no tiene un tono maduro o crítico con esta.
4. Los videojuegos triple A tienen una visión más frívola o superficial y menos comprometida respecto a la prostitución que los videojuegos *indies*.

5. Metodología

La metodología de este trabajo consistirá en el análisis de contenido de una serie de videojuegos seleccionados. La muestra de títulos para el análisis será escogida arbitrariamente para garantizar que se trate de videojuegos en los que se incluya la representación de prostitución. Por otra parte, se seleccionarán videojuegos triple A (o AAA) y videojuegos *indies*, a fin de analizar los discursos y la representación que proponen unos y otros, tratando de corroborar así la hipótesis cuatro (Los videojuegos triple A tienen una visión más frívola o superficial y menos comprometida respecto a la prostitución que los videojuegos *indies*). El análisis de contenido será llevado a cabo a través de la interacción de primera mano con los videojuegos. No obstante, también se hará uso de Wikis o guías que puedan ofrecer información adicional a la obtenida en la partida.

La muestra de videojuegos a analizar es la siguiente:

Tabla 1. Selección de videojuegos AAA

<i>Fallout: New Vegas</i>	(Bethesda, 2010)
<i>Grand Theft Auto V</i>	(Rockstar Games, 2013)
<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	(CD Projekt, 2015)

Tabla 2. Selección de videojuegos *indies*

<i>Ulitsa Dimitrova</i>	(Lea Schonfelder y Gerard Delmás, 2010)
<i>Missing: Game for a cause</i>	(Flying Robot Studios, 2016)

Los videojuegos mencionados serán analizados atendiendo a diversas cuestiones, las cuales se agrupan en tres áreas: representación, interacción y finalidad. La estructura para organizar estas categorías de análisis ha sido inspirada por la investigación de Evans y Tarver (2017), aunque se han añadido cuestiones y categorías que difieren de las planteadas en ese estudio.

La categoría de representación reúne preguntas con las que examinar la representación de los personajes dedicados a la prostitución en cada uno de los videojuegos escogidos. Al ser los sujetos principales sobre los que centrará el análisis resulta clave observar cómo se han construido sus identidades y cómo han sido encajadas en la narrativa. El apartado de

interacción observa las posibilidades que el videojuego ofrece a los jugadores para interactuar con los personajes a analizar. Se interconecta con la siguiente categoría: finalidad, la cual atiende a la manera en la que la prostitución en sí y los personajes dedicados a ella han sido incorporados a un juego, estudiando el propósito que cumplen.

Tabla 3. Ficha de las tres categorías de análisis

Representación	Interacción	Finalidad
Género del personaje controlado por el jugador	¿Qué opciones de interacción ofrece el videojuego?	¿Cuál es la finalidad de la prostitución en el videojuego? (meramente recreacional, parte de una misión principal, parte de una misión optativa o secundaria, necesario interactuar con esta mecánica para conseguir un logro...)
Género de los personajes que ejercen la prostitución	Si el videojuego ofrece la posibilidad de agredir a los personajes, ¿es castigada la violencia?	¿Contratar servicios de prostitución recompensa al jugador de alguna manera?
¿Tienen nombre?	¿Cómo se representan las relaciones sexuales?	¿El videojuego recompensa la violencia ejercida contra las prostitutas?
¿Se desarrollan sus personajes más allá de su profesión? (p. ej. en conversaciones o misiones)	[en la muestra en general] ¿Todos los personajes dedicados a prostitución son NPCs?	¿El personaje o los personajes que ejercen la prostitución forman parte del elenco principal o de la trama principal?
¿En qué entornos aparecen estos personajes?		
¿Aparecen proxenetas?		
¿Aparecen estos personajes representados a través del estigma en el mundo del juego (p. ej. comentarios de otros personajes)?		
¿Aparecen en algún momento envueltas en situaciones de violencia?		

6. Resultados del análisis

a. *Fallout New Vegas* (Bethesda, 2010)

Fallout: New Vegas es un videojuego de rol y mundo abierto en el que los jugadores tienen la posibilidad de explorar un mundo postapocalíptico que trata de recuperarse tras una cruenta guerra nuclear. Ambientado en California, concretamente en el Desierto de Mojave y la ciudad de New Vegas (una versión en ruinas de Las Vegas), las decisiones que tomemos y las relaciones que desarrollemos con las distintas facciones determinarán la deriva que tome la trama principal.

En este juego se dispone de la posibilidad de personalizar al personaje protagonista a nuestro antojo, escogiendo su género (femenino o masculino), modificando su apariencia y seleccionando sus capacidades y habilidades a medida que se gane experiencia.

Como parece habitual en los videojuegos de mundo abierto (también denominados *sandbox*), en los que se trata de ofrecer a los jugadores un mundo virtual que transmita una experiencia estimulante repleta de posibilidades, la prostitución está presente en este título. En concreto, durante la partida se encontraron tres espacios a los que se puede acudir para contratar servicios sexuales: el casino Atomic Wrangler, el Gomorra y Apartamentos Casa Madrid. La gran mayoría de personajes que ejercen la prostitución son mujeres, a excepción de algunos hombres (y un robot sexual o “sexibot”). De este elenco de personajes, representan un considerable porcentaje los que disponen de un nombre, que son a su vez los únicos con los que se puede interactuar: aparecen varias prostitutas sin nombre (identificadas simplemente como “Prostituta”) bailando sugerentemente por fuera y dentro del Gomorra, pero la única interacción posible con ellas es hablarles y que nos respondan con una frase aleatoria.



Imagen 7. Una prostituta bailando en el interior del Gomorrah.

Durante las conversaciones con algunas de las prostitutas (y prostitutos) el juego provee usualmente de la opción de indagar en su trasfondo, aunque sea, en ocasiones, de una forma superficial. La misión secundaria *Tango atómico de Wang Dang* es encargada por uno de los hermanos Garrett, dueños del casino Atomic Wrangler, y en ella el jugador debe buscar nuevas prostitutas o “acompañantes” que encajen con los perfiles y fetiches predilectos de la clientela. Beatrix, una necrófaga; el Viejo Ben y Fisto, un sexibot, serán los personajes a los que tendremos que convencer para que vengan a trabajar al local. En las conversaciones con Beatrix y el Viejo Ben es posible preguntarles sobre su pasado. En el caso de Ben específicamente, dada su longeva y variopinta carrera, nos contará sobre todos los trabajos que ha tenido, componiendo así un relato de su pasado bastante completo.

También, en estas interacciones, es donde se ha detectado cierta estigmatización dirigida hacia la prostitución. Precisamente en el transcurso de la misión mencionada (*Tango atómico de Wang Dang*), al proponer a Beatrix el trabajo en cuestión, se muestra en un primer momento reticente y responderá que no quiere “rebajarse” a ese nivel. El Viejo Ben, también, expresa este estigma al narrar su experiencia como gigoló, comentando que dejó el trabajo porque se sentía “un trozo de carne”.



Imagen 8. Cosificación y estigma: en Apartamentos Casa Madrid, al hablar con la madame del lugar, podemos preguntarle por “la mercancía”, en referencia a las prostitutas que trabajan en el local.

Todos los personajes dedicados a la prostitución aparecen en los locales donde trabajan (o en la calle, por fuera de ellos) en todo momento e independientemente de la hora. En todos estos lugares, la presencia de proxenetas es generalizada. No obstante, no todos aparecen bajo los mismos términos: algunos encarnan la figura de “chulo” arquetípica o la de madame, mientras otros son retratados de manera más sutil o encubierta.

La violencia hacia estos personajes no aparece de forma explícita, el jugador deberá indagar en las conversaciones con algunos personajes para descubrir las situaciones de violencia a las que se ven sometidos. En el Gomorra, un casino, hotel y burdel dirigido por una banda criminal (los Omerta), se rumorea que a las prostitutas se les vuelve intencionadamente adictas a la droga para imponerles una deuda por el consumo de esta y mantenerlas en la prostitución. Hablando con dos prostitutas del lugar (Joana y Deslumbramiento), descubrimos que los rumores son ciertos. Una de las opciones de diálogo con Joana nos permite revelar que esta se ha vuelto adicta al Med-X (una droga ficticia del juego) y que lo consume para aliviar el dolor causado por los abusos que sufre por parte de los Omerta. Por otra parte, existe la posibilidad de acostarnos con Deslumbramiento por un precio inferior al de su tarifa si le ofrecemos compartir un Med-X. Esta también puede hablarnos sobre su pasado, confesando que no recuerda mucho de él, pero sí recuerda haber sido comprada por los Omerta.



Imagen 9. Diálogo con Deslumbramiento tras preguntarle “¿Cuánto cobras por pasar un buen rato?”.

El videojuego ofrece un abanico de interacciones posibles relativamente limitado con los personajes que ofrecen servicios sexuales. Normalmente, estas opciones comprenden la contratación de esos servicios (a veces se podrá regatear el precio ofrecido haciendo uso de habilidades concretas) y la posibilidad, como indicábamos, de realizar alguna pregunta personal. La razón de analizar el género del personaje al que controlamos en cada juego de la muestra es observar si existe alguna diferencia en el trato de las prostitutas (y prostitutas) hacia personajes femeninos o masculinos. No se han detectado grandes diferencias: las frases de las prostitutas con las que no se puede interactuar no difieren, repiten las mismas de un repertorio que no varía. Del mismo modo, las interacciones con personajes con más trasfondo pueden ser afectadas por habilidades opcionales desbloqueables, las cuales, a pesar de ser exclusivas para un género concreto, cuentan en todos los casos con una habilidad equivalente para el otro género (por ejemplo, *Viuda Negra* y *Busca a la mujer*, habilidades para los personajes femeninos, y *Donjuán* y *Soltero confirmado*, habilidades equivalentes para los masculinos). La única diferencia de trato por parte de estos NPCs la hallamos en Apartamentos Casa Madrid. En este burdel es posible contratar los servicios de Dulce, Maude y Jimmy. Estos dos últimos solo se acuestan con hombres y no hay ninguna forma de convencerlos para que se acuesten con un personaje femenino.

Otra opción posible de interacción es la violencia. En *Fallout: New Vegas* es posible atacar a todos los NPCs que aparecen en el juego, aunque esta acción puede acarrear ciertas consecuencias (como la pérdida de reputación con un grupo o facción). Al agredir, por ejemplo, a las prostitutas del Gomorra que encontramos en la calle, la respuesta será la misma que si atacáramos a otros NPCs de la zona del Strip de New Vegas: nuestro

personaje será neutralizado por los robots de seguridad (Securitrones) que vigilan la zona. La violencia hacia estos personajes, por tanto, se castiga y se recompensa de la misma manera en la que se recompensaría el asesinato de otros: nos hace posible registrar sus cadáveres y robar los objetos que tengan en posesión.

Las relaciones sexuales en este título no aparecen representadas de forma explícita: hay un fundido a negro y una elipsis. Solo en un caso específico el hecho de contratar servicios sexuales es recompensado: si el jugador se acuesta con Joana, en el Gomorrah, recibirá el estatus “Bien descansado”, que otorga un aumento de experiencia durante un tiempo limitado. Así pues, la finalidad de la prostitución en el contexto del juego es meramente recreacional. No obstante, es cierto que el videojuego invita a explorarla a través de misiones secundarias que hacen partícipes a personajes mencionados previamente como Joana, en las misiones *Adiós, amor* y *Qué poco sabemos*; Deslumbramiento, en *Aguas turbias*; o Beatrix y Ben en *Tango atómico de Wang Dang*. El carácter opcional de estas misiones impide afirmar, sin embargo, que estos personajes formen parte de la trama principal.



Imagen 10. Cartel encontrado en un refugio de la RNC (República de Nueva California, una de las facciones del juego). “¿Cargada? No te arriesgues con ligues...Las mujeres fáciles pueden estar cargadas con enfermedades”

b. *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013)

Grand Theft Auto V relata la historia de Michael, Trevor y Franklin, tres personajes asociados al mundo criminal de distintas maneras, y de cómo sus vidas se entrecruzan en

una trama protagonizada por robos a gran escala y deudas del pasado. Perteneciente a la popular saga de Rockstar, *Grand Theft Auto*, el título nos traslada a Los Santos y a un amplio mundo abierto con un extenso repertorio de posibilidades. A medida que avanza la historia del juego, cambiará el personaje al que tendremos que controlar (pudiendo elegir libremente tras completar la trama). No resulta extraño que los tres protagonistas sean masculinos, puesto que la saga, desde sus inicios, no ha contado con ninguna protagonista.

Grand Theft Auto es popular (e infame) por sus contenidos violentos y explícitos. Desde *Grand Theft Auto III* (2001), la prostitución aparece representada en los títulos de la saga e implementada como una mecánica disponible en el abanico de opciones que ofrece el mundo del juego.

Todas las personas dedicadas a la prostitución (y, extendiendo la observación a otros trabajos de índole sexual como el striptease, puesto que en el juego hay un club de striptease al que se puede acceder) son mujeres y ninguna aparece identificada con un nombre propio. Las interacciones con estas tampoco reservan espacio para desarrollar sus personajes o conocerlas personalmente. En el videojuego analizado, las prostitutas rondan por las noches determinadas calles y la manera de interactuar con ellas es igual que en otras entregas: el jugador debe ir en coche hacia una de las zonas en las que suelen aparecer (debe ser con un coche "llamativo", por ejemplo, uno deportivo) y acercarse a ellas. Algunas se acercarán directamente, aunque otras veces será necesario tocar el claxon para captar su atención. Tras aceptar, el personaje se monta en el coche y pide que la llevemos a un lugar apartado (un callejón, por ejemplo). Al parar el coche en un sitio, nos dirá si es válido, y entonces se mostrará en pantalla un menú con distintas tarifas, además de la opción de rechazar el servicio. Normalmente, las prostitutas ofrecen tres tarifas distintas: 50 (felación), 70 y 100 dólares (estas dos últimas incluyen el mismo servicio - penetración - pero varían en duración). El sexo se representa mediante una escena o animación, durante la cual el jugador tiene control sobre la cámara, pudiendo cambiar de perspectiva.



Imagen 11. El juego permite cambiar a la perspectiva en primera persona, la cual se mantiene durante las interacciones con las prostitutas, una novedad en esta entrega. En la imagen, la tabla de precios.

Los diálogos de las prostitutas no resultan sustanciales. Después del sexo, normalmente dirán la misma frase (“No hemos terminado aún, ¿verdad, cariño?”) y si rechazamos pagar otro servicio responderán “Siento que contigo puedo hablar de verdad, ¿volverás a verme?” o “Voy a echarte de menos, no esperes mucho para volver a verme”, entre otras frases similares. El repertorio de frases de estos personajes - tanto las usadas durante el sexo como las expresadas tras este - incluye mayoritariamente frases que buscan alabar o elogiar al protagonista. Si nos acercamos a ellas en la calle y pulsamos la tecla de interactuar, podemos intercambiar una serie de frases, generadas de forma aleatoria y que no llegan a componer una conversación real.

La violencia es la única otra interacción disponible con estos personajes. Al igual que con el resto de NPCs del mundo del juego, podemos agredir y asesinar a las prostitutas - una “costumbre” conocida de la saga - . El videojuego permite a los jugadores atacar a estos personajes y recuperar el dinero que han gastado, ya que cuando un NPC muere y se desploma en el suelo, aparece junto a su cadáver el dinero que tenía en posesión y podemos robarlo. Estos actos violentos pueden ser castigados si alguien nos ve y llama a la policía, aunque, dado que para recibir estos servicios es necesario acceder a un lugar aislado, si el jugador decide matar a una prostituta justo después de recibir sus servicios, las probabilidades de ser descubierto son mínimas. Otra forma de desatar la hostilidad de NPCs y de la policía en concreto es si abordamos a una prostituta en la calle y hablamos

repetidas veces con ella; en ocasiones se sentirá acosada y nos advertirá (“¿Quieres que llame a la policía?”). La violencia hacia estos personajes puede también deducirse a partir del aspecto de algunos de ellos: algunas prostitutas aparecen con ojos amoratados.



Imagen 12. Una de las prostitutas encontradas en la zona de Vespucci Beach aparece con un ojo amoratado.

En general, la forma de interactuar de los NPCs se encuentra limitada a una serie de patrones, por lo que es difícil determinar con certeza ciertos aspectos. Por ejemplo, en algunos lugares donde se colocan grupos de prostitutas se encontraron a NPCs masculinos cerca de la zona y quietos, pudiendo ser sus proxenetas. No obstante, la mayoría de veces parecían estar solas. En una ocasión, nos aproximamos a una prostituta situada fuera de un club de striptease y, después de intercambiar una frase con ella, se sintió acosada y amenazó con llamar a la policía, tras lo cual dos hombres se acercaron a nuestro personaje con intención de agredirle. Este es el patrón de comportamiento habitual de un NPC masculino cuando una mujer manifiesta sentirse amenazada por nuestro personaje, por lo que no es una acción exclusivamente relacionada con las prostitutas y podría ser incorrecto interpretar que se trataba de proxenetas.



Imagen 13. Fuera del club de striptease Hornbills, una prostituta llama a la policía y un hombre se acerca hostilmente al protagonista.

Por otra parte, las recompensas asociadas con la contratación de servicios de prostitución no se limitan a las ya mencionadas y relacionadas con la agresión: acostarse con una prostituta en *Grand Theft Auto* regenera la salud y mejora la resistencia física de nuestro personaje. La prostitución en este título, pues, aparece codificada como una actividad recreacional que además beneficia al jugador, y no al revés. Las razones para afirmar esto son la existencia en el juego de otros métodos para recuperar salud o mejorar la resistencia y la imposibilidad de saltar las escenas sexuales con las prostitutas, haciendo imposible adquirir la recompensa sin visualizarlas. Del mismo modo, acostarse con una prostituta al menos una vez es un objetivo secundario requerido para alcanzar el 100% de compleción del videojuego.

La prostitución no ocupa un lugar central en la trama principal ni en ninguna misión secundaria. El ejemplo más aproximado, por tratarse de una industria de índole sexual, es la misión *Club de relax*, en la que Trevor se hace con el control de un club de striptease.

c. *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015)

La tercera entrega de la saga *The Witcher*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, vuelve a contar con el brujo Geralt de Rivia como protagonista. Con un mundo abierto y un enfoque RPG, la historia se centra en la búsqueda de Ciri, antigua aprendiz e “hija adoptiva” de Geralt, la cual está siendo perseguida por la cacería salvaje, un temible ejército proveniente de otro mundo. Como novedad respecto a los títulos anteriores de la trilogía, el jugador tiene la posibilidad de controlar en algunos pasajes del juego a Ciri, aunque el protagonista central es Geralt.

En el mundo del videojuego, que cuenta con una ambientación medieval, la prostitución está presente y es ejercida por cortesanas y meretrices (así como algunos “chaperos”). Existen tres prostíbulos en el juego: dos de ellos incluidos en el juego base y uno situado en Toussaint, una zona exclusiva del DLC¹⁰ *Blood and Wine*. Los burdeles y las mujeres que trabajan en ellos son un componente más de la ambientación del juego y como tal, reflejan la clase de zona en la que nos encontramos; los dos prostíbulos de Novigrado son un ejemplo de esto: mientras que Passiflora es un local más prestigioso con clientes de clase alta, Kate La Lisiada, situado junto al puerto, dispone de una clientela menos “glamurosa” (en su mayoría marineros borrachos). A pesar de estas diferencias, todos estos lugares cuentan con una estructura interna similar: una madame (que en ocasiones nos podrá recomendar a alguna de las prostitutas), una serie de cortesanas con las que el protagonista puede interactuar (usualmente tres en cada local) y otra clase de prostitutas con las que no se puede interactuar (entre ellas, “chaperos”, ya que el juego solo permite que Geralt se acueste con mujeres). Las cortesanas o meretrices siempre se encuentran en su lugar de trabajo, aunque a veces se podrá encontrar a algunas por fuera de estos, bailando o paseando y con el fin de atraer clientes. Como curiosidad, en Las bellas campanas de Beauclair (un burdel en Toussaint), hay guardias vigilando la entrada y el interior del establecimiento.

¹⁰ *Downloadable content* (contenido descargable).

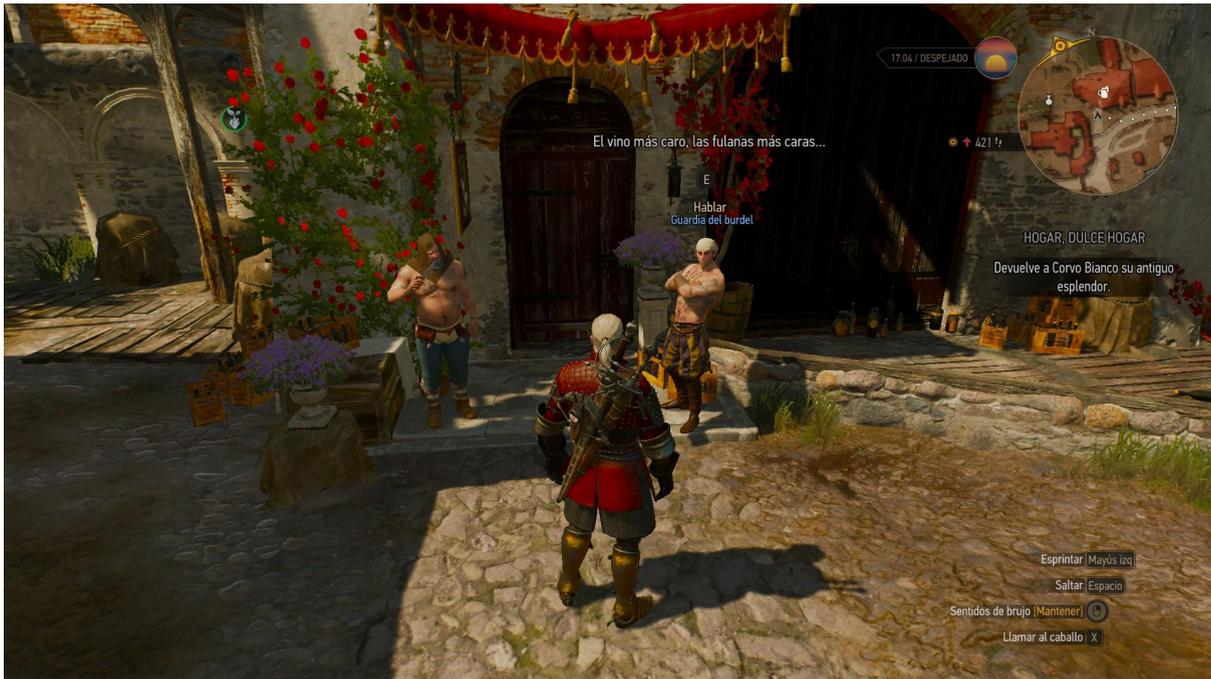


Imagen 14. Guardias en la entrada de Las bellas campanas de Beauclair.

La gran mayoría de cortesanas con las que es posible interactuar tienen nombre. Las opciones de interacción con estas son: contratar sus servicios (sin posibilidad de regatear el precio) y/o formular alguna pregunta personal. Sobre esta última posibilidad, se ha detectado una tendencia relativamente generalizada por parte de estos personajes a rehuir este tipo de preguntas, respondiendo de forma escueta y a veces cortante. Estos intercambios no resultan demasiado sustanciales y no son del todo suficientes para personalizar o individualizar al personaje. Además, muchas veces las cortesanas tratan de encauzar la conversación hacia el tema “principal”: saber si Geralt quiere contratar sus servicios o no. En cuanto a la violencia, el videojuego no ofrece la posibilidad de agredir a estos NPCs; si se trata de atacar, aparecerá en pantalla el mensaje “No puedes atacar a este objetivo”. Sin embargo, esto no implica que no veamos a prostitutas expuestas a situaciones violentas: en la misión principal *En busca de Bastardo Hijo*, la guarida en la que se encuentra escondido Bastardo Hijo (un jefe del hampa en Novigrado) refleja el sadismo de este personaje mediante la exposición de cadáveres de prostitutas brutalmente asesinadas. Del mismo modo, en la misión secundaria *Pecados carnales*, aparece una prostituta de Kate La Lisiada, Dulce Nettie, siendo torturada por un asesino en serie. Estas dos misiones son precisamente las únicas que podemos citar como misiones en las que aparecen prostitutas, pero su participación es tan limitada que no podemos considerarlas parte del elenco principal.



Imagen 15. Amrynn, una de las cortesanas de Passiflora, es la única elfa (todas las demás son humanas). Dado el trato poco civilizado que suelen recibir los elfos en la ciudad, podemos preguntarle por ello, a lo que nos responderá brevemente y cortando el tema: “Has venido en busca de placer, no a oír quejas”.

La estigmatización de estos personajes aparece de forma sutil. Algunos NPCs realizan comentarios sobre las cortesanas que dejan entrever cierto estigma social. Por ejemplo, un NPC encontrado en Passiflora observando cómo baila una meretriz, comenta a otro: “Como se siga moviendo así se le saldrán los senos del vestido. ¿Es que no tiene decencia...?”.

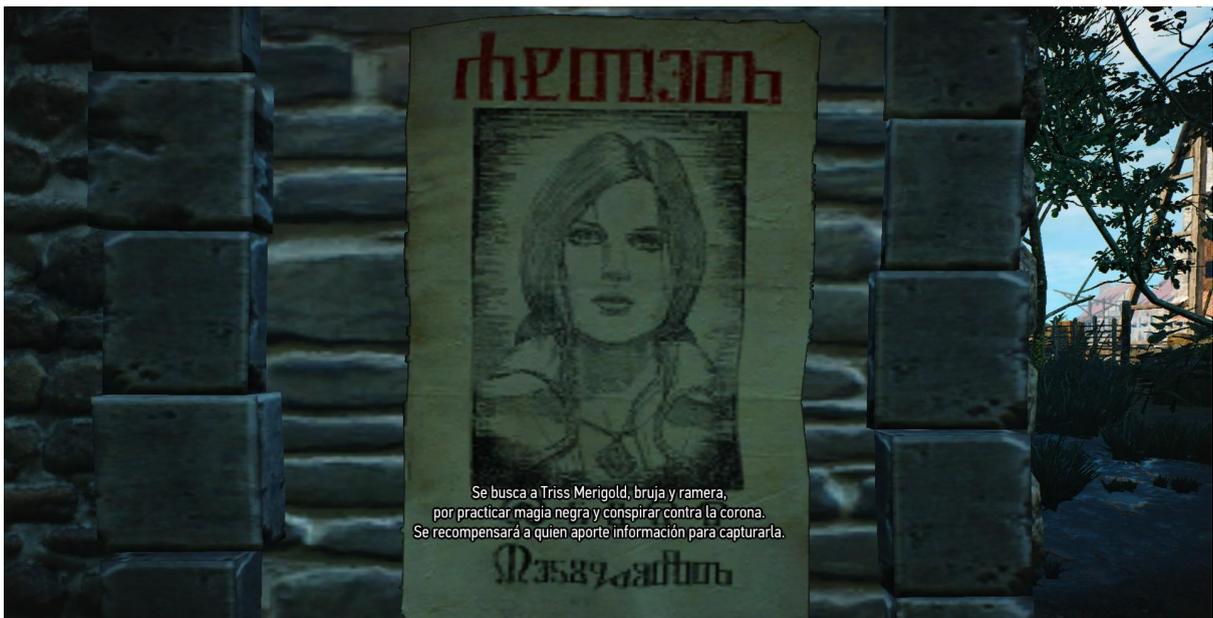


Imagen 16. Cartel encontrado en Novigrado. “Bruja” y “ramera” aparecen usados como términos para criminalizar y estigmatizar a Triss, uno de los personajes secundarios del videojuego.

Respecto a las relaciones sexuales, en este videojuego aparecen mediante secuencias cinemáticas explícitas, con desnudos pero haciendo uso de planos y cortes de cámara que evitan que las escenas sean demasiado explícitas (no se muestran genitales). A pesar de que Geralt también aparece desnudo, en estas secuencias el foco principal parece ser el cuerpo de la cortesana y hay varios planos en los que se la enfoca mientras gime y tiene orgasmos, mientras el protagonista permanece silencioso durante toda la escena. Las secuencias sexuales son iguales con todas las prostitutas disponibles en el juego, lo único que difiere son las escenas previas al sexo. Otro ejemplo en el que se observa el uso de la cámara con el fin de cosificar el cuerpo de estos personajes es durante las conversaciones, momentos en los que predominan movimientos de cámara de abajo hacia arriba (con los que se muestra el cuerpo antes que la cara) y contrapicados que enfocan el culo.



Imágenes 17 y 18. Planos de Geralt hablando con cortesanas en Passiflora y Kate La Lisiada.

La prostitución en este título constituye una actividad recreativa. Si bien el videojuego ofrece una recompensa al jugador cada vez que contrata un servicio de este tipo, esta no resulta tan significativa como para considerarla razón central para hacer uso de la prostitución. Cada vez que el personaje se acuesta con una cortesana recibe puntos de experiencia en base al precio pagado - entre 2 y 4 puntos de experiencias por pagar 20 y 40 monedas respectivamente -. Teniendo en cuenta que son necesarios 1.000 puntos para subir, por ejemplo, del nivel 2 al 3, esta recompensa no resulta sustancial.

d. *Ulitsa Dimitrova* (Lea Schonfelder y Gerard Delmás, 2010)

En *Ulitsa Dimitrova* controlamos a Pjotr, un niño vagabundo que vive en San Petersburgo, Rusia. Pjotr es fumador, así que el objetivo principal del videojuego es adquirir cigarrillos, ya sea robando o mendigando. *Ulitsa Dimitrova* es un juego corto, una experiencia interactiva que se propone deliberadamente “tratar mal al jugador”¹¹. De hecho, el juego acaba si el

¹¹ Extraído de una entrevista realizada a una de las desarrolladoras (Johnson, 2011).

jugador deja de jugar durante aproximadamente medio minuto: el protagonista se sienta en el suelo y eventualmente se tumba a dormir, momento en el que empieza a nevar. Una capa de nieve cada vez mayor cubre a Pjotr hasta que muere congelado.

Pjotr interactúa con un elenco reducido de personajes en el juego, entre ellos su madre, una prostituta alcohólica que no tiene nombre (en la descripción que aparece en el inicio del juego es descrita simplemente como “la prostituta”). La interacción del protagonista con ella es limitada y se basa en robar vodka para dárselo a cambio de dinero, con el que comprar cigarrillos. Cada vez que Pjotr se acerca a ella, esta le da un beso. Después de esto, si hemos robado previamente alcohol, se lo daremos y nos dará a cambio un billete. Si no tenemos en nuestra posesión una botella de vodka, ella señalará a Pjotr una botella vacía, para dejar claro qué es lo que quiere. Después, aparecerá un hombre, un cliente, quien, sin mediar palabra, coloca un billete en el escote de la madre de Pjotr y se va caminando con ella.



Imagen 19. Un hombre coloca un billete en el escote de la madre de Pjotr.

Dada la corta duración del videojuego y sus limitaciones en cuanto a interacción, podríamos afirmar que la prostitución está inscrita en este título como un componente narrativo más: añade profundidad al protagonista y establece una ambientación particular de pobreza. Debido a la reducida interacción, resulta complejo determinar si el retrato de la prostitución que proyecta este juego está afectado por el estigma. No lo percibimos directamente, pero podría afirmarse que el personaje de la madre de Pjotr ha sido construido en base a una imagen estereotipada y estigmatizada de la prostitución: una mujer alcohólica, que no cuida de su hijo y con quien solo puede interactuar para pedirle que robe alcohol para ella. Por

otra parte, no se percibe violencia hacia este personaje concreto y las relaciones que mantiene con el hombre mencionado previamente tampoco aparecen explícitamente, solo se deducen.



Imagen 20. Pjotr le da a su madre una botella de vodka robada.

e. *Missing: Game for a cause* (Flying Robot Studios, 2016)

Missing es un videojuego con ciertos componentes de rol que pretende concienciar sobre la trata con fines de explotación sexual. Ambientado en India, la protagonista es una joven que acaba de ser capturada y despierta en un lugar desconocido sin recordar su nombre, debido a las drogas que usaron para secuestrarla. El objetivo que se nos plantea desde el inicio es el de escapar. No obstante, esto no será fácil y la protagonista (Champa) descubre que la manera de sobrevivir es obedecer a sus captores, prostituyéndose y ganando la cantidad de dinero que le ordenan, hasta encontrar una oportunidad idónea para huir.

Champa (o Ruby, nombre con el que le bautiza Masi, una de sus proxenetas que actúa como madame) no es el único personaje con este perfil que aparece en el juego: también se presenta a Meena, otra joven que fue secuestrada y que trabaja como prostituta. Tras superar el primer capítulo del videojuego, en el segundo se introduce la mecánica de la prostitución: Ruby se encuentra en una calle transitada por potenciales clientes junto a Masi, Meena y otra prostituta sin nombre (no aparece en el transcurso de la historia ningún prostituto). Las directrices del título son las siguientes: la protagonista debe cumplir cada día con una cuota de dinero ganado, por lo que el jugador deberá atender a los indicadores de

dinero (o capacidad monetaria) y de lujuria (*lust*) de los clientes para tratar de ofrecer un precio acorde. Si el cliente cree que es muy elevado, en ocasiones se podrá regatear y rebajar el precio o bien responder “No soy tan barata” y despedirlo. Tras acordar un precio, las relaciones sexuales no aparecen en pantalla: después de una elipsis, el dinero aparece en el inventario.



Imagen 21. Un cliente se acerca a Ruby: “Hola, ¿cuál es tu precio, chica?”.

Una vez que el jugador consigue la cantidad designada, puede pedir un descanso a Masi - como podemos apreciar, es obligatorio interactuar con la mecánica de prostitución para avanzar en la trama -. Durante este espacio de tiempo el objetivo será explorar la ciudad en busca de pistas para escapar. Sin embargo, si nos alejamos demasiado, nos capturarán matones que se encuentran apostados en varias zonas vigilando. La violencia es constante en el juego: Champa no solo sufre violencia verbal y psicológica por parte de Masi, sino física por parte de Shonty (uno de los proxenetas) y otros matones. Cuando la protagonista hace algo “malo” (intentar escapar o no conseguir el dinero suficiente durante el día), es reprendida por Masi y castigada por Shonty. A pesar de que no hay contenido explícito, por los diálogos se deduce que estas reprimendas consisten en violarla y maltratarla.

La estigmatización en este caso aparece a través de las concepciones de “pureza” sexual y vergüenza, las cuales se encuentran interiorizadas por la propia protagonista. Champa se pregunta al final de juego si será lo correcto volver a casa con su familia, culpándose de la vergüenza que traerá a sus padres: “No creo que vaya a hacer ningún bien volviendo a casa. Solo traeré vergüenza a mis padres”.

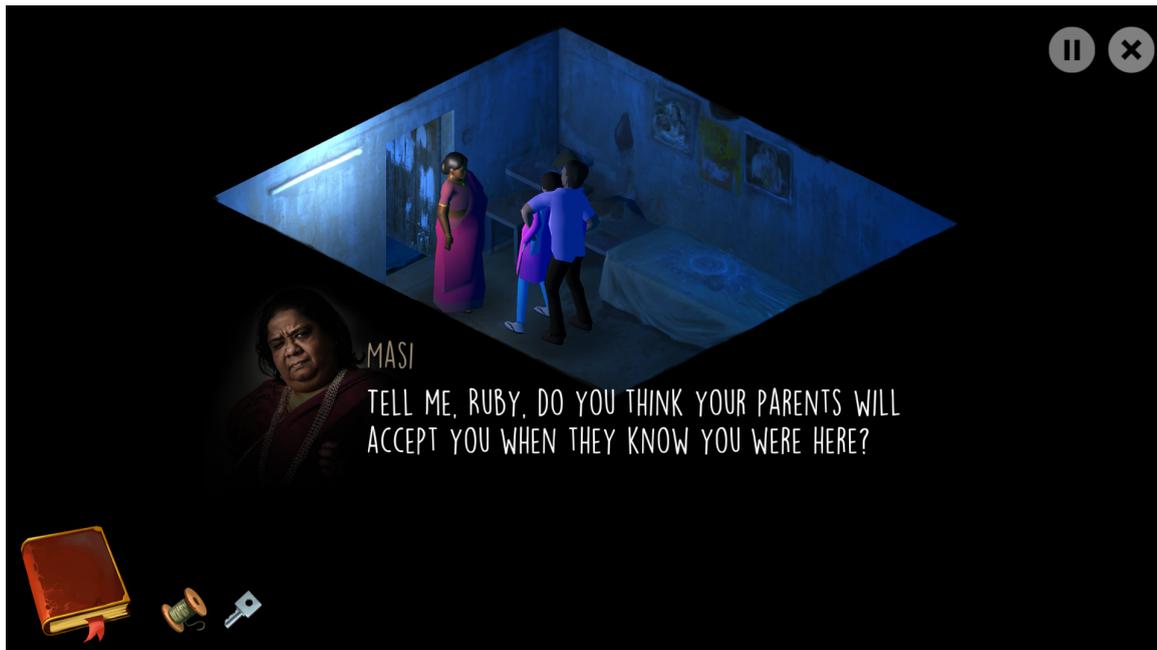


Imagen 22. Al principio del juego, Masi le pregunta a Ruby: “¿Crees que tus padres te aceptarán cuando sepan que has estado aquí?” y le amenaza con arrebatarle su “pureza”.

7. Discusión

Después del análisis de la muestra de videojuegos presentada, los resultados nos conducen a una serie de interpretaciones.

El hecho de haber seleccionado tanto videojuegos triple A como *indies* para la investigación ha permitido vislumbrar ciertas diferencias entre ambos a la hora de representar la prostitución. En los juegos *indies* parece existir una mayor predisposición e interés por mostrar realidades más diversas que las representadas tradicionalmente. Por ello, no resulta extraño apreciar que son varios los videojuegos de este tipo en los que la prostitución es narrada a través de las propias mujeres que la ejercen¹², colocando a los jugadores en una posición que difiere significativamente de la que dispensan normalmente los títulos triple A. En los videojuegos triple A, la prostitución es vista desde fuera, configurando esa alteridad que separa a personajes principales de NPCs y que asienta el terreno idóneo para la cosificación.

¹² Aparte de *Missing*, otros títulos *indies* como *LUPA* o *The Oldest Game* presentan la prostitución a través de la perspectiva de mujeres dedicadas a ella. Desafortunadamente no se pudo acceder a estos juegos para su análisis.

Esta situación se cumple en prácticamente todos los juegos de la muestra, en los cuales los personajes dedicados a la prostitución son NPCs. En general, *Missing* es el único título en el que la protagonista es una prostituta y a través de ella experimentamos la realidad de la trata con fines de explotación sexual. Esto conlleva que el videojuego haya sido configurado desde un marco crítico con la prostitución, algo que no se percibe en el resto de la muestra: en la mayoría de juegos, la prostitución no es discutida desde una perspectiva especialmente madura o compleja. *Fallout: New Vegas* es quizás el ejemplo de triple A con una visión más profunda del asunto, permitiendo indagar en la historia de personajes dedicados a la profesión, aunque a través de tramas secundarias y opcionales; *The Witcher 3: Wild Hunt*, por su parte, oscila entre la superficialidad y la crítica, tanteando muy levemente la crítica a la prostitución; y *Grand Theft Auto V* directamente opta por un enfoque trivial. La saga de *Grand Theft Auto* dispone, en líneas generales, de un tono satírico e irreverente, y aunque en el título analizado no se observa de forma evidente y concreta en el caso de la prostitución, en otras entregas de la saga sí; por ejemplo, en *Grand Theft Auto IV* aparece una parodia del reality *America's Next Top Model* titulada *America's Next Top Hooker* (La próxima puta de América).

La prostitución en sí se encuentra inscrita en estos juegos como una actividad recreacional o como un servicio que ofrece una recompensa por su contratación, pero su inclusión como un componente narrativo sustancial se aprecia poco (en *Missing* y de forma relativa en *Fallout: New Vegas*, mediante algunas misiones secundarias, o *Ulitsa Dimitrova*).



Imagen 23. En *Fallout: New Vegas*, en la misión secundaria *Adiós, amor*, podemos ayudar a Joana y otras prostitutas a escapar del Gomorrah, un burdel en el que están siendo explotadas y maltratadas. Imagen: Fallout Wiki.

La cosificación de los personajes femeninos dedicados a la prostitución va, por tanto, más allá de su evidente sexualización y también se refleja en el escaso desarrollo narrativo de sus identidades y su reducido espacio en la narrativa. A excepción de *Missing*, todos los videojuegos seleccionados incurrir, en mayor o menor medida, en esta tendencia a subdesarrollar narrativamente a estos personajes. En *Ulitsa Dimitrova*, la madre del protagonista es una prostituta alcohólica que aparece mencionada en la descripción del juego como “la prostituta”, una tendencia detectada en los títulos triple A, donde aparecen NPCs femeninos etiquetados de esta manera, sin un nombre e identidad propios. La despersonalización de estos personajes, sin embargo, no es un fenómeno que requiera de la ausencia de nombre, puesto que también se han hallado ejemplos que demuestran que tener un nombre no garantiza disponer de la posibilidad de desarrollar a un personaje y conferirle una identidad individualizada, como es el caso de las cortesanas de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Como indicábamos en el análisis, se observó un patrón generalizado en las conversaciones de todas las cortesanas que consistía en rehuir o responder vagamente las preguntas personales, insistiendo en volver a la cuestión principal (saber si el protagonista va a contratar sus servicios o no). A pesar, pues, de que todas las prostitutas con las que puede interactuar el protagonista cuentan con un nombre, el desarrollo de sus identidades se sacrifica en pos del placer. Esta cuestión incide en el concepto de Sarkeesian de “non playable sex object” (objeto sexual no jugable) y en cómo las prostitutas de los videojuegos están construidas como una “clase sexual virtual y decorativa” (Feminist Frequency, 2014).

Precisamente esa idea se interrelaciona con la expuesta en la investigación de Evans y Tarver (2017): la característica primaria (y a veces única) de las prostitutas virtuales es su trabajo. En los videojuegos de la muestra (exceptuando *Missing*), las prostitutas no son nunca vistas fuera de su lugar de trabajo; ya sea la calle, burdeles o casinos, estos personajes nunca abandonan esos espacios específicos. Del mismo modo, se detecta un patrón común en títulos de mundo abierto en los que aparecen prostitutas por las calles con el único fin de “establecer un tono particular” (Evans y Tarver, 2017), puesto que son personajes con los que no se puede interactuar.



Imágenes 24 y 25. Prostitutas en las calles en *Grand Theft Auto V* (izquierda) y *The Witcher 3: Wild Hunt* (derecha).

El estigma que existe sobre la prostitución aparece reflejado también en los mundos de los videojuegos. En todos los juegos de la muestra, la estigmatización está presente en algún nivel o modo: ya sea de forma externa; mediante la expresión del estigma a través de otros personajes o del uso de la narrativa ambiental (ver imágenes 10 y 16); o de forma interna; mostrando a los propios personajes dedicados a la prostitución como personas que se autodesprecian o que han interiorizado el estigma a través del que la sociedad les trata. Esto último podemos observarlo en *Fallout: New Vegas*, donde dos personajes nos comunican sus opiniones respecto a la prostitución - El viejo Ben, al recordar su pasado como gigoló, comenta que se sentía “un trozo de carne” y Beatrix, al ofrecerle un trabajo como prostituta, responde al principio que no quiere “rebajarse” - o en *Missing*, donde la protagonista cuestiona su “pureza” y se preocupa por la vergüenza que llevará a sus padres después de ser forzada a prostituirse. La estigmatización de la prostitución también se ve, por supuesto, afectada desde la dimensión real, por las personas que crean y desarrollan estos videojuegos (el ejemplo más cercano sería quizás el de *Ulitsa Dimitrova*, en el que la prostituta aparece retratada desde un estereotipo).

Respecto a las relaciones sexuales, en los triple A hay una tendencia creciente a representar el sexo de forma más explícita, a través de secuencias cinemáticas. De los tres títulos analizados en esta categoría, dos de ellos disponen de escenas sexuales explícitas (*Grand Theft Auto V* y *The Witcher 3: Wild Hunt*). Al tratarse de los juegos más recientes de la muestra, es probable que esto sea consecuencia de los avances tecnológicos, que han permitido realizar animaciones cada vez más realistas.

En los videojuegos triple A analizados se ha percibido la persistencia de la necesidad de apelar y complacer la mirada masculina heterosexual. Son varios los aspectos observados

en el análisis que respaldan este argumento. En primer lugar, las secuencias de sexo colocan el foco en las mujeres, tanto en sus cuerpos desnudos - como en *The Witcher 3: Wild Hunt* - como en sus gemidos, centrándose en mostrarlas alabando al protagonista masculino - en *The Witcher 3: Wild Hunt* solo se escucha a las prostitutas gimiendo o teniendo orgasmos y en *Grand Theft Auto V* las prostitutas realizan comentarios para excitar al personaje - . En segundo lugar, se ha detectado que algunos videojuegos comunican implícitamente que la prostitución es un mundo para hombres y su disfrute. Más allá de que la gran mayoría de personajes dedicados a la prostitución en los juegos sean mujeres, determinados títulos de la muestra hacen que la experiencia de un personaje femenino con la prostitución resulte anómala: es el caso de *Fallout: New Vegas*, único juego de la muestra que cuenta con la opción de elegir a una protagonista. En él las opciones para un personaje femenino se encuentran limitadas a la hora de contratar servicios de prostitución (hay un prostituto gay y una prostituta estrictamente heterosexual), algo que no ocurre si nuestro personaje es masculino. Un ejemplo de esto también es *Grand Theft Auto Online*¹³. En él existe la posibilidad de personalizar a nuestro personaje y crear un personaje femenino. Lo que, al parecer, no se previó es que los personajes femeninos contrataran servicios de prostitución, por lo que estos disponen de las mismas animaciones que los masculinos al tener sexo. Las relaciones sexuales, por tanto, son mayoritariamente expuestas desde una óptica heteronormativa, alejada de prácticas sexuales disidentes. El espacio para estas últimas es reducido: como ejemplo podemos citar *Fallout: New Vegas*, en el que las relaciones homosexuales son posibles y en el que una prostituta, Beatrix, parece practicar BDSM (viste un atuendo de cuero y al hablar con ella nos dice: “Estoy a tu disposición, encanto, pero tendrás que hacer lo que yo te diga”). También, a lo largo de *Grand Theft Auto V*, puede deducirse por los diálogos de Trevor que es bisexual, pero, como se ha señalado en el análisis, el juego presenta una visión generalmente heteronormativa.

¹³ A pesar de que no forma parte de la muestra analizada, es parte de *Grand Theft Auto V* (se estrenaron casi simultáneamente, disponen del mismo mundo, comparten personajes y a través de este se accede al juego online).



Imagen 26. Una de las prostitutas de *Fallout: New Vegas* reacciona de esta manera si nuestro personaje es femenino.

En tercer y último lugar, esa necesidad de apelar a la mirada masculina, también se ha atisbado en las “fantasías de excepcionalismo” (Ruberg, 2019) mediante las que se representa muchas veces la prostitución. Como comentaba Ruberg (2019), a través de estas fantasías se alienta al jugador a percibirse como alguien especialmente atractivo o poderoso. En el análisis se han obtenido múltiples ejemplos de este fenómeno: en *The Witcher 3: Wild Hunt* tanto las madames como las cortesanas de los distintos burdeles realizan comentarios sobre el atractivo de Geralt (“Entonces, ¿vas a dejarme ver si en pelotas estás igual de atractivo?” o “Cuando te miro, casi lamento no estar en activo”); en *Grand Theft Auto V*, después del sexo, las prostitutas dicen frases que buscan resaltar el carácter excepcional del personaje (“Deberían pagarte por esto, tienes un talento innato”) y hacerle sentirse deseado (“No hemos terminado aún, ¿verdad?”); y en *Fallout: New Vegas*, prostitutas como Deslumbramiento nos reciben con diálogos que, una vez más, alaban el físico del protagonista (“Hola, encanto. ¿Qué puedo hacer por ti o...contigo? Eres tan guapo que te haría una rebaja”), además de que el repertorio de comentarios que realizan las prostitutas con las que no se puede interactuar está compuesto de halagos (“Si no estuviera trabajando, tú y yo nos lo íbamos a pasar muy bien” o “Me gusta lo que veo”).

Estas “fantasías de excepcionalismo” también se escenifican mediante la violencia, cuando el videojuego provee de la posibilidad de agredir a los personajes que realizan servicios sexuales y recuperar el dinero, dándole a entender al jugador que, en ese escenario de fantasía, se puede considerar a sí mismo como “demasiado atractivo o poderoso” como

para pagar por sexo (Ruberg, 2019). El ejemplo más evidente es el de *Grand Theft Auto V*, que comentamos previamente; aunque también podríamos mencionar *Fallout: New Vegas* y su sistema de diálogo, que abre la posibilidad a regatear el precio establecido por las prostitutas.



Imagen 27. Una prostituta asesinada a tiros en *Grand Theft Auto V*.

La violencia, no obstante, no se encuentra limitada a la infligida por los jugadores. En todos los títulos analizados en la investigación (a excepción de *Ulitsa Dimitrova*, donde es difícil de determinar) la prostitución es retratada en relación con la violencia, en varias formas y niveles - una conclusión a la que también llegaron Evans y Tarver (2017) en su investigación-. Las prostitutas de los videojuegos son sometidas a actos de violencia física, sexual y psicológica. Sin embargo, es cierto que es posible ignorar esta violencia en muchos casos, puesto que estas situaciones se presentan o bien en misiones opcionales (como en *Fallout: New Vegas* o *The Witcher 3: Wild Hunt*) o bien como signos a partir de los que se puede deducir esa violencia, pero que pueden pasar fácilmente desapercibidos (como en *Grand Theft Auto V*, donde algunas prostitutas aparecen con ojos amoratados). El único juego de la muestra en el que la violencia no puede ignorarse es *Missing*, en el que la protagonista es constantemente coaccionada y maltratada por sus proxenetas.

El proxenetismo aparece, igualmente, reflejado en varios videojuegos de la muestra, pero no siempre de una forma crítica, sino desde la ambigüedad. En ocasiones, en cierto modo,

se trivializa o se muestra a los proxenetes como personajes afables y especialmente preocupados por la seguridad y bienestar de sus prostitutas (*Fallout: New Vegas* y *The Witcher 3: Wild Hunt*). A esta visión amable del proxenetismo contribuye el hecho de que la violencia ejercida por estos no se menciona, al menos de forma evidente. En *Missing*, la violencia infligida por los proxenetes sí se retrata constantemente y de manera clara, mientras que en *Fallout: New Vegas* es necesario indagar en los diálogos con algunos personajes para descubrirla.

En definitiva, el análisis de los videojuegos seleccionados nos muestra que la representación de la prostitución, al menos en los títulos triple A, continúa siendo concebida y trazada desde una jerarquía patriarcal, priorizando el placer masculino por encima del desarrollo narrativo de la prostitución o de las personas dedicadas a ella. En los juegos *indies*, por su parte, se ha hallado cierto esfuerzo por combatir esa perspectiva, mostrando realidades más complejas. Además, en los videojuegos independientes, parece haber mayor cabida para proyectos menos centrados en el aspecto lúdico “tradicional” de los juegos y más destinados a informar y concienciar sobre ciertas cuestiones.

8. Conclusiones

El discurso que se articula en torno a la prostitución en los videojuegos es, en términos generales, un discurso poco complejo, al menos a primera vista. Es habitual la priorización de un tono superficial por encima de uno crítico o más multidimensional, concibiendo de ese modo la prostitución como una actividad recreacional que carece de profundidad narrativa. Tan solo cuando se explora a través de tramas secundarias y opcionales, se vislumbra cierto empeño en representar la complejidad de esta realidad y de aquellas personas que la experimentan. La única excepción a esta “regla” la observamos en títulos en los que las prostitutas son las protagonistas, conduciendo así la narración a través de una perspectiva más comprometida con profundizar en la temática de la prostitución.

El análisis de los videojuegos de la muestra seleccionada ha permitido confirmar las dos primeras hipótesis planteadas en la investigación: 1. Persiste en la representación de la prostitución la necesidad de apelar a una mirada masculina heterosexual y 2. Las prostitutas que aparecen en los videojuegos son representadas como objetos sexuales y no se desarrollan sus personajes más allá de ese rol. Ambas hipótesis se interrelacionan, puesto

que estas ficciones necesitan concebir a estos personajes como objetos sexuales que están al servicio del jugador para poder complacer esa mirada masculina.

La presunción de que la mayoría de personas que juegan a videojuegos son hombres (heterosexuales) y la consecuente necesidad de apelar a ese público influyen notablemente en la construcción de las experiencias virtuales. De ese modo, la prostitución parece ser una actividad disponible en la mayoría de videojuegos de mundo abierto y su concepción está, a la vez, determinada por patrones jerárquicos de género y por la trivialización de esta realidad. Estas conclusiones trazan un paralelismo con las ideas expuestas por Ranea Triviño, quien sostiene que el consumo de prostitución se realiza desde la “superficialidad, la ausencia reflexiva y la trivialización” (2020, p. 144). El espacio que reservan los videojuegos para desarrollar narrativamente a los personajes dedicados a la prostitución es, como apuntábamos, reducido y limitado en muchas ocasiones a la voluntad de quien juega, quien decide en última instancia si desea explorar o no esa vertiente. Los escenarios que los juegos diseñan para representar esta dimensión, por tanto, colocan en un segundo plano (a veces prácticamente oculto o inexistente) a los personajes y sus identidades, y reservan un primer plano a la faceta del placer, el sexo y la complacencia absoluta al jugador, favoreciendo la banalización de la prostitución.

Esta tendencia hacia la trivialización no anula, sin embargo, la posibilidad de estas ficciones de explorar la prostitución mediante el prisma de la violencia y el estigma. En la gran mayoría de títulos de la muestra (todos salvo *Uliitsa Dimitrova*), aparecen situaciones de violencia hacia prostitutas. Ya sea violencia física, sexual o psicológica, estos personajes suelen verse envueltos en este tipo de actos, siendo en ocasiones, incluso, causados por los propios jugadores. La estigmatización de la prostitución también es un fenómeno significativo detectado en todos los videojuegos analizados, en donde se presenta el estigma como algo inscrito en los mundos virtuales o en las personas que la ejercen. La construcción de estos NPCs, pues, como objetos, más que como personas, induce a su concepción como personajes violables y prescindibles (Feminist Frequency, 2014) y, por tanto, como personajes especialmente vulnerables a la violencia.

A pesar de esa exploración de la violencia y el estigma, la presentación de la prostitución mediante una visión superficial es, como comentábamos, lo habitual. Los videojuegos triple A que se han examinado corroboran la tercera hipótesis (El retrato que se muestra en los videojuegos de la prostitución, en general, no tiene un tono maduro o crítico con esta). De los juegos *indies* analizados, al menos *Missing* sí que pone de manifiesto un tono más crítico (en este caso específico, sobre la trata con fines de explotación sexual) y es

precisamente este título, junto a otros que no han podido ser analizados (*LUPA* y *The Oldest Game*), el que nos permite confirmar, aunque no de forma contundente, la cuarta y última hipótesis de la investigación: Los videojuegos triple A tienen una visión más frívola o superficial y menos comprometida respecto a la prostitución que los videojuegos *indies*.

Como mencionábamos anteriormente, por lo observado en el panorama general, los videojuegos *indies* disponen de una mayor predisposición a la hora de narrar experiencias que difieren de las habitualmente retratadas. El medio en general, sin embargo, posee el potencial - como indican los ejemplos hallados en videojuegos como *Fallout: New Vegas* o, más claramente, *Missing* - para incorporar narrativas más críticas o maduras que representen la prostitución como una dimensión compleja y no exclusivamente como un espacio para el placer masculino.

Respecto a las limitaciones que, consideramos, presenta esta investigación, la más evidente es que la muestra analizada ha sido limitada (cinco videojuegos). Esto ha supuesto, por una parte, una limitación en cuanto a la posibilidad de confirmar hipótesis de manera sólida o contundente, dada la cantidad. Por otra parte, no obstante, ha resultado ventajoso en el sentido de que esta muestra limitada en número ha abierto la posibilidad de profundizar más en los títulos analizados. Para ello, además, se ha tratado de seleccionar juegos representativos y ampliamente conocidos.

Del mismo modo, de cara al futuro, las investigaciones en torno a la representación de la prostitución en este medio podrían indagar más en un enfoque interseccional, el cual, aunque se ha aplicado en cierto grado en esta investigación, podría ser profundizado. Este trabajo se ha centrado en una perspectiva más general del fenómeno de la prostitución y su retrato en los videojuegos, por lo que podrían hacer falta análisis más concretos que partan de categorías como la raza o etnia, la clase o la orientación sexual. Las dos últimas categorías han sido exploradas, aunque de forma concisa, en esta investigación, por lo que podría resultar provechoso profundizar en ellas en el futuro.

9. Bibliografía

ADL. (2021). *Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021*. Anti-Defamation League. <https://www.adl.org/hateisnogame#results>

AEVI. (2020). *La industria del videojuego en España. Anuario 2020*. Asociación Española de Videojuegos. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf

Amossy, R. (1984). Stereotypes and Representation in Fiction. *Poetics Today*, 5(4), 689-700.

Assassin's Creed [@assassinscreed]. (21 de junio de 2018). Q: *Will there be a definitive canon story?* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/assassinscreed/status/1009889702382534656?s=20&t=KQSgky3koetzDhTN6RE1A>

Beasley, B., & Standley, T. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*, 5(3), 279-293.

Bechdel, A. (2005). The Rule. *DTWOF: The Blog*. <http://alisonbechdel.blogspot.com/2005/08/rule.html>

Billock, J. (2016). *Inside the Massive Kink & Fetish Community Still Thriving on «Second Life»*. Thrillist. <https://www.thrillist.com/sex-dating/nation/second-life-sex-porn-community>

Braun, C., y Giroux, J. (1989). Arcade video games: Proximic, cognitive, and content analyses. *Journal of Leisure Research*, 21, 92-105.

Cerezo, I. (2020). Ur-fascismo en el videojuego. La estructura de sentido del videojuego a merced del fascismo eterno, en Flores, A. y Velasco, P. (Coords.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 155-178). Sevilla, España: Héroes de Papel.

Chahín-Pinzón, N., Reyes, J., y Vargas, J. (2017). Aspectos psicológicos a tener en cuenta en la atención de víctimas de la trata de personas. *Psicología*, 11(2), 121-129.

Children Now (2001). Fair play? Violence, gender, and race in video games. Recuperado de <http://www.childrennow.org/media/video-games/2001/#race>

Cobo, R., Esquembre Cerdá, M., y Galarza Fernández, E. (2016). Medios y violencia simbólica contra las mujeres. *Revista Latina de Comunicación Social, ISSN 1138-5820, N.º. 71, 8, 2016* (pp. 818-832).

Computer Hope. (2017). *What is an Indie Game?* <https://www.computerhope.com/jargon/i/indie-game.htm>

Cortes Generales (2007). Informe ponencia: Estudio de la prostitución en nuestro país. Congreso de los Diputados. Madrid. Cortes Generales. Gobierno de España.

Dávila-Medina, A. (2021). Representación del sexo en los videojuegos: de Custer's Revenge a la postpornografía. *Tonos Digital*, (40), 1-20.

DEV. (2021). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2021*. <https://dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20espanol%20de%20videojuegos%202021.pdf>

Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425–442.

Díez Gutiérrez, E. (2009). Sexismo y violencia: La socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s (Universidad De Alicante)*, (14), 35-52.

Dickerman, C., Christensen, J., y Kerl-Mcclain, S. (2008). Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(1), 20-29.

Eisend, M. (2010). A meta-analysis of gender roles in advertising. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 38 (4), 418-440.

Etxeberría San Sebastián, F. (1998) Videojuegos y educación. *Comunicar*, 10: 171-80.

Evangelina Cano, J. (2017). La «otredad» femenina: Construcción cultural patriarcal y resistencias feministas. *Asparkía : Investigación Feminista*, (29), 49-62.

Evans, K., y Tarver, E. (2017). *Sex workers and video games. An exploration of the relationship between sex work, gender, and violence in AAA game titles*. First Person Scholar. <http://www.firstpersonscholar.com/sex-workers-and-video-games/>

Feminist Frequency. (2013). *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&ab_channel=FeministFrequency

Feminist Frequency. (2014). *Women as Background Decoration: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwdvsg&ab_channel=FeministFrequency

Fernández-Montesinos, A. (2016). Los estereotipos: definición y funciones. *Revue Iberic@ I, Revue d'études ibériques et ibéro-américaines*, 10, 53-63.

Fernández-Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*. 93-108.

Fiscalía General del Estado. (2019). *Memoria de la Fiscalía General del Estado 2019*. Fiscalía General del Estado. Ministerio de Justicia.

Fluiters, P. (2018, 24 de abril). *No pienses en el Gamergate: otro silencio cómplice en la prensa española de videojuegos*. Canino. <https://www.caninomag.es/no-pienses-gamergate-silencio-complice-la-prensa-espanola-videojuegos/>

Font Forné, B. (2020). *El trauma invisible de la prostitución: la violencia intrínseca y su repercusión en la salud mental*. Universitat Abat Oliba CEU. Barcelona.

Gerbner, G. (1998). Cultivation analysis: an overview. *Mass Communication & Society*. Recuperado de <http://cultivationanalysisrtvf173.pbworks.com/f/GerbnerJS.pdf>

Gill, R. (2007). *Gender and the media*. Cambridge, UK [etc.]: Polity.

Gimeno, B. (2018). La nueva utilidad de la prostitución en el neoliberalismo. *Atlánticas. Revista Internacional De Estudios Feministas*, 3(1), 13-32.

Goldberg, A., Lee, S., y Pulos, A. (2015). Male Action vs. Female Inaction: Cultural Implications of Gender Performance in Japanese Video Games. *Asian Communication Research*, 12(2), 32-53.

Havocscope. (s. f.). Prostitution Revenue By Country – Havocscope. <https://havocscope.com/prostitution-revenue-by-country/>

Hennessee, J., y Nicholson, J. (1972). NOW Says: TV Commercials Insult Women. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1972/05/28/archives/nw-says-tv-commercials-insult-women-tv-commercials-insult-women.html>

Hernández-Santaolalla, V. (2018). *Los efectos de los medios de comunicación de masas (Manuales. Comunicación.)*. Barcelona: Editorial UOC.

Huertos, A. (2018). *Geguri, la primera jugadora de Overwatch League, no ha debutado y ya ha recibido insultos*. Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/geguri-primera-jugadora-overwatch-league-no-ha-debutado-ya-ha-recibido-insultos-198338>

IGN. (2020). AAA (triple-A). Video Game Dictionary Wiki Guide. [https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_\(triple-A\)](https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_(triple-A))

Irakunda, L. (2020). *Examining the «Women In Refrigerators» Trope*. The Mary Sue. <https://www.themarysue.com/women-in-refrigerators-trope-genre-classics/>

ISFE. (2021). *2021 key facts about the european video games sector*. <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>

Ivory, J. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114.

Jansz, J., y Martis, R. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56(3-4), 141-148.

Johnson, J. (2011). *Interview: Ulitsa Dimitrova And The Street Children of St. Petersburg. Game Developer*.
<https://www.gamedeveloper.com/pc/interview-i-ulitsa-dimitrova-i-and-the-street-children-of-st-petersburg>

Justin Bailey. (s.f.). En *Wikitroid*. Recuperado el 24 de abril de 2022 de https://metroid.fandom.com/wiki/Justin_Bailey

Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2.

Krzywinska, T. (2012). The Strange Case of the Misappearance of Sex in Video Games. En Fromme, J. y Unger, A. (Eds.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 143-160). Springer

Kutner, L., & Olson, C. K. (2008). *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. Simon & Schuster. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=WWNKwY96rEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., y Perrin, A. (2015). *Teens, Technology and Friendships*. Pew Research Center.
<https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>

López Safi, S. (2015). La violencia simbólica en la construcción social del Género. *Academo: Revista De Investigación En Ciencias Sociales Y Humanidades*, 2(2), 5.

Lynch, T., Tompkins, J., Van Driel, I., y 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.

Marengo, L., Imhoff, D., Godoy, J., Cena, M., y Ferreira, P. (2021). Videojuegos y socialización política: Evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (130), 151-168.

Marín, A. L. (1986). El proceso de socialización: un enfoque sociológico. *Revista Española de pedagogía*, 357-370.

Médicos del Mundo. (2020, diciembre). *La prostitución como forma de violencia de género. La percepción de las mujeres en situación de prostitución*.
https://www.medicosdelmundo.org/sites/default/files/la_prostitucion_como_forma_de_violencia_de_genero.pdf

Médicos del Mundo. (2021). *Prostitución y trata de seres humanos en España con fines de explotación sexual*.
<https://www.medicosdelmundo.org/que-hacemos/espana/prostitucion-y-trata-de-seres-humanos-con-fines-de-explotacion-sexual>

Mulvey, L. (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Episteme

Near, C. (2013). Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. *Sex Roles*, 68(3-4), 252-269.

Newzoo. (2022a). *Global Games Market Report 2021*.
<https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>

Newzoo. (2022b). *Zooming in on Female Gamers with Consumer Insights Data*.
<https://newzoo.com/insights/articles/zooming-in-on-female-gamers-with-consumer-insights-data/>

O'Connell Davidson, J. (2002). The Rights and Wrongs of Prostitution. *Hypatia*, 17(2), 84-98.

Olisa, M. (2017). *3 estereotipos de la mujer negra que deben dejar de existir*. Afrofeminas.
<https://afrofeminas.com/2017/05/29/3-estereotipos-de-la-mujer-negra-que-deben-dejar-de-existir/>

Paaßen, B., Morgenroth, T., y Stratemeyer, M. (2016). "What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture." *Sex Roles* 76.7-8: 421-35.

Paredes-Otero, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos: Sensibilización ante problemas sociales con The Last of Us Parte II. *Obra digital*, (22), 81-96.

Piquer, M. (2014). Mass media: Spaces for leisure or socialization agents in adolescence?/Medios de comunicación: ¿espacio para el ocio o agentes de socialización en la adolescencia? *Pedagogía Social*, 23, 231.

Radl, R. (2011). Medios de comunicación y violencia contra las mujeres. Elementos de violencia simbólica en el medio televisivo. *Revista Latina de Sociología*, 1(1), 156-181.

Rama, A., y Tamarit, A. (2017). La construcción mediática del estigma de prostituta en España. *Ex Aequo (Oeiras, Portugal)*, (35), 101-123.

Ramírez, M. A. (2009). Familia: escenario de socialización. *INFAD (Barcelona)*, 2(1), 427-434.

Ranea Triviño, B. (2019a). Masculinidad (hegemónica) resquebrajada y reconstrucción subjetiva en los espacios de prostitución (Undermined (Hegemonic) masculinity and subjective reconstruction within prostitution). *Oñati Socio-legal Series*, 9(1S), S61-S81.

Ranea Triviño, B. (2019b). *Masculinidad hegemónica y prostitución femenina:(re) construcciones del orden de género en los espacios de prostitución en el estado español* [Tesis de doctorado]. Universidad Complutense de Madrid.

Ranea Triviño, B. (2020). La banalidad del mal: Irresponsabilidad de la demanda de prostitución frente a la explotación sexual. *Géneros (Barcelona)*, 9(2), 137-159.

Richard, G. T. (2013). Gender and gameplay: Research and future directions, en Bigl, B. y Stoppe, S. (Eds.) *Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies* (pp. 269-284). Frankfurt: Peter Lang Academic.

Romano, A. (2014). *How sexist video game animators keep failing women*. The Daily Dot. <https://www.dailydot.com/unclick/assassins-creed-gaming-sexism-also-about-animation/>

Ruberg, B. (2019). Representing sex workers in video games: feminisms, fantasies of exceptionalism, and the value of erotic labor. *Feminist Media Studies*, 19(3), 313-330.

Sarkeesian, A. y Petit, C. (2019). *Female Representation in Videogames Isn't Getting Any Better*. Wired. <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/>

Senent Julián, R. (2019). Tensions between feminist principles and the demand for prostitution in the neoliberal age: A critical analysis of sex buyer's discourse. *Recerca : Revista De Pensament I Anàlisi*, (24(2)), 109-128.

Statista. (2021). *Game developer distribution worldwide 2014–2021, by gender*. <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>

Suárez, Á. G., Casado-Neira, D., y Freire, S. P. (2015). Consumo de prostitución y construcción de las masculinidades contemporáneas en España. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6(1), 34-58.

Suárez, Á. G., y Matés, R. (2021). Prostitución y confinamiento: El Putero 2.0. *Ex Aequo* (Oeiras, Portugal), (43), *Ex aequo* (Oeiras, Portugal), 2021-06-15 (43).

Thomas, L. (s.f.). *Top 100 Unforgettable Video Game Moments*. IGN. <https://www.ign.com/lists/top-100-video-game-moments/88>

UNODC. (2021). *Global Report on Trafficking in Persons 2020*. United Nations. https://www.unodc.org/documents/data-and-analysis/tip/2021/GLOTiP_2020_15jan_web.pdf

Varma, D. (Director). (2001). *Lara Croft: Lethal and Loaded* [Documental]. Maximum Films, Take 3 Productions.

Velasco, I. H. (2019, 4 febrero). *España, tercer país del mundo en demanda de prostitución*. El Mundo. <https://www.elmundo.es/espana/2019/02/04/5c588ed421efa079228b45a5.html>