

# La supuesta desaparición del cuerpo: identidad, sospechas y variaciones en los videojuegos LGBTI+

The Supposed Vanishing of the Body: Political Identities, Suspicions and  
Variations in the LGBTI+ Videogames

Vicente LÓPEZ CLEMENTE

École d'Hautes Études en Sciences Sociales

vilocle@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.15366/bp2017.16>

Recibido: 19/11/2016  
Aprobado: 04/02/2017

**Resumen:** En el cruce entre la filosofía, la sociología y los estudios culturales, así como desde una perspectiva LGBTI+, en este artículo se aborda primero la problemática de los cuerpos desde un enfoque filosófico para situarla en la política y en la historia como herramienta de conocimiento. Para después considerar cómo se desarrolla esta problemática en los espacios virtuales, en concreto en tres videojuegos (dos de ellos explícitamente LGBTI+), relacionando la representación de los cuerpos virtuales con la configuración de identidades LGBTI+.

*Palabras clave:* Cuerpo, cuerpos, videojuegos, realidad, mundo virtual, LGBTI+.

**Abstract:** Crossing Philosophy, Sociology and Cultural Studies, and using a LGTBI+ political approach, in this article we deal with the problematic of the bodies from a

philosophical approach to place them in the historical and political field as tools of knowledge. Afterwards, it'll be considered how to tackle those issues in the virtual space, primarily in three videogames (two of them specifically LGTBI+), and linking the representation of the virtual bodies towards the configuration of LGTBI+ identities.

*Keywords:* Body, bodies, videogames, reality, virtual world, LGTBI+.

## **I. Herencias filosóficas y precisiones socio-históricas**

El cuerpo es y ha sido un problema principal tanto para la filosofía (a pesar de que a menudo se hable del olvido del cuerpo por esta), como para las más contemporáneas ciencias sociales. Desde que Platón describiera los cuerpos de los guardianes de la República y estableciera el entrenamiento que estos debían seguir, pasando por los consejos referidos al buen vivir del estoicismo romano de Marco Aurelio, la importancia que Maquiavelo otorga a la estética y al entrenamiento del soldado al servicio del Príncipe (sea la República o no), o las consideraciones de Descartes y La Mettrie sobre el animal-máquina y el hombre-máquina, podríamos establecer una larga genealogía de inquietudes históricas, especulativas, materialistas o pseudopositivistas sobre el cuerpo.

Para comprender y abordar este problema mayor, el del cuerpo, comencemos por mencionar que se quiso en muchos casos controlar, conquistar, incluso “abrir” o “diseccionar” cual máquina<sup>1</sup>, se pensaba que en su interior se encontraría la respuesta a las incómodas preguntas que él nos planteaba. Es así como nos topamos con el problema constante, y no para menos, de cómo conocemos; problema que, a su vez, nos invita a reflexionar sobre la “episteme” de nuestra época. “Episteme”, en un sentido foucaultiano, significa el conjunto de relaciones entre los diferentes dominios del saber en una época concreta que determinan el saber y el modo de ser de lo que se quiere saber<sup>2</sup>. Entonces, ¿cómo se despliega hoy ese arsenal de saberes acumulados sobre el cuerpo? ¿Dónde situamos, a su vez, el cuerpo y su “verdad” al aplicar esos saberes dentro de lo que Bourdieu llamaría «topología sexual de cuerpo socializado» cuando habla de la dominación masculina<sup>3</sup>? ¿En el «interior» o en el “exterior”? ¿De parte de la «verdad» o de la “mentira”? ¿Como «realidad» última o como “apariciencia”? Estas preguntas revelan que el cuerpo es variable y corazón de conflictos sociales, un “lenguaje de identidades sociales” como diría Bourdieu, y se encuentra siempre inacabado, al igual que el propio concepto de “cuerpo”, que se nos revela incommensurable e inabarcable, ya que soporta sobre sus hombros tradiciones de pensamiento numerosas y se articula eclécticamente en torno a ellas. Es decir, esas fuerzas, esas herencias, entre las que encontraríamos, por ejemplo, la problemática iniciada por el dualismo platónico o la del determinismo aristotélico (que Butler pone en relación respectivamente con Luce Irigaray y con Michel Foucault<sup>4</sup>), o

<sup>1</sup> Tal es el caso de Descartes con el humano en *L'homme*, publicado 1664, o el médico Alquist con los robots en la última parte de la pieza de teatro de Karel Capek, *R.U.R.*

<sup>2</sup> Foucault, M., *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, p. 68.

<sup>3</sup> Bourdieu, P., “Une image grossière”, *La domination masculine*, Paris, Seuil, 1998, p. 20.

<sup>4</sup> Butler, J., “Los cuerpos que importan”, en *Los cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 2002, pp. 61-86.

incluso la aparición de las ficciones jurídicas y sus cuerpos, siguiendo la estela del derecho romano (desde Hobbes hasta el liberalismo político), conciben, en tanto que son tradiciones que se van constituyendo, el cuerpo de forma política, y necesariamente lo sitúan en unas coordenadas concretas en nuestra cartografía epistémica y científica. El cuerpo “assujetti”, lo es políticamente y, en consecuencia, herramienta de conocimiento. Ello nos conduce a situarlo estratégicamente en la historia y la política. Historicidad<sup>5</sup> y política. Conclusiones tal vez algo evidentes, pero que constituyen un punto de partida necesario para sospechar sobre la enunciación en singular de “el cuerpo”. El cuerpo no parece ser ni “uno” ni neutral, si tenemos en cuenta las premisas anteriores. Cada tradición de pensamiento ha jugado un rol en la batalla política que lo singulariza, pero, sobre todo, lo ha constituido a su vez en objeto y herramienta de conocimiento, de disciplina y de libertad<sup>6</sup>, naturalizando a través de “sistemas y estructuras” de violencia simbólica y de “habitus” inscritos en él la definición social de los cuerpos<sup>7</sup> (en plural) y su control político. Aislar entonces al cuerpo, situándolo en la esfera de lo privado, de lo psicológico o lo natural, de lo biológico, constituyendo así un circuito explicativo cerrado –una racionalidad circular– impediría colocar en el campo de “lo político” (incluso en un sentido schmittiano<sup>8</sup>) a los cuerpos (en plural), terminando así de un plumazo una de las grandes victorias de la segunda ola feminista, resumidas en la célebre fórmula: “lo personal es político”. Esta revelación histórico-política también permite evitar concepciones esencialistas que se limitarían a identificar los cuerpos con el sustento material de una ontología, o con simples “tabulas rasas” sobre las cuales inscribir a voluntad racionalidades<sup>9</sup>, pasando por alto las continuidades culturales, filosóficas y políticas sedimentadas sobre ellos.

En definitiva, en este texto se abandonan aproximaciones equívocamente “materialistas” donde una especie de “natural” soporte de construcciones culturales (los cuerpos), se convierten en no discutibles desde un punto de vista cultural. Esta postura se hace eco de la noción de “sexo”, tal y como es cuestionada en los escritos de Judith Butler<sup>10</sup>. Los cuerpos

<sup>5</sup> Una aproximación que considera la historicidad de los cuerpos no implica el rechazo de la existencia de “constantes históricas”. Especialmente aquellas relacionadas con la dominación masculina o con la dominación heterosexual. En este punto, se sigue la postura de Pierre Bourdieu, que contrapone críticamente, frente al discurso más escolar de una filosofía de la historia ligada al manido concepto de progreso o a los “cambios visibles” el estatus de la mujer, la existencia de continuidades de «estructuras profundamente arraigadas en los cuerpos y que no pueden haber nacido del mero efecto de la nominación verbal», en una crítica dirigida muy concretamente al “performance” butleriano del género. Bourdieu, P., *La dominación masculina*, op. cit., pp. 140-141.

<sup>6</sup> Foucault, M., *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*, Madrid, Siglo XXI, 2012, p. 255

<sup>7</sup> Bourdieu, P., *La dominación masculina*, op. cit., p. 39.

<sup>8</sup> Es decir, establecer cuáles son las categorías que pueden ser establecidas como políticas a través de la búsqueda de la que sería la distinción binomial propia a «lo político»; a saber, la distinción amigo-enemigo, que a su vez puede estar relacionada y mezclada con otras distinciones propias a lo estético, lo moral o lo económico. Véase al respecto: Schmitt, C., *El concepto de lo político*, Madrid, Alianza, 2014, p. 59.

<sup>9</sup> En este respecto, Judith Butler es muy clara, y tratando de dar la vuelta al “yo corporal” de Freud comenta: “Como fenómeno proyectado, el cuerpo no es meramente la fuente de donde surge la proyección, sino que siempre es también un fenómeno en el mundo, un distanciamiento del ‘yo’ mismo que la afirma. En realidad, la asunción del ‘sexo’, la asunción de cierta materialidad contorneada, es en sí misma una forma dada a ese cuerpo, una morfogénesis que se produce a través de un conjunto de proyecciones identificatorias. Que el cuerpo al cual uno “pertenece” sea hasta cierto punto un cuerpo que en parte obtiene sus contornos sexuados en condiciones especulares y en relación con el exterior sugiere que los procesos identificatorios son esenciales para la formación de la materialidad sexuada”. Butler, J., *Los cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*, op. cit., p. 40.

<sup>10</sup> Judith Butler escribe: “quiero preguntarme cómo y por qué la ‘materialidad’ ha llegado a ser un signo de irreductibilidad, es decir, cómo llegó a entenderse la materialidad del sexo como aquello que sólo responde a construcciones culturales y, por lo tanto, no puede ser una construcción” (Ibid., p. 55).

son herramientas críticas, sociológicas, de conocimiento histórico y político del presente<sup>11</sup>. Son espacios de desarrollo de experiencias que desbordan e incluyen al individuo en la historia y en las sociedades.<sup>12</sup> Así concebía el último (y en parte también el primer) Foucault las relaciones sexuales y las prácticas que erotizaban partes del cuerpo hasta entonces olvidadas. En este escrito se irá más allá. Para dar simplemente paso a la siguiente parte del texto, añadiremos que, incluso en plataformas nuevas de proyección y sujeción de esos cuerpos, estas ya de carácter virtual, se revelan también experiencias sociales. Ellas, aunque virtuales, configuran identidades y políticas que trascienden a los individuos. Incluso, allí donde aparentemente las lógicas internas de una máquina, de un “programa” basado en ecuaciones y combinaciones alfanuméricas, donde una fenomenología inmanente a la propia máquina podría pensarse aislada, existe la posibilidad de que los cuerpos desborden su individualidad y se sitúen en lo social. En lo que sigue, el cuestionamiento de la construcción de identidades LGBTI+ a través de los cuerpos en tres videojuegos permitirá dar cuenta de ello. Elegimos como estudios de caso *Coming Out on Top*, varias pequeñas creaciones de Robert Yang y *Persona 4*.

## II. Cuerpos, identidades y mundos virtuales

Hechas estas precisiones generales respecto a la vasta problemática de los cuerpos y la filosofía, nos preguntamos ahora, ¿cómo concebir los cuerpos virtuales, en concreto, los cuerpos en los videojuegos, como herramienta epistemológica de fenómenos políticos e históricos, como es el caso de la construcción de identidades en el seno de la comunidad LGBTI+? Para comenzar esta labor, primero nos centraremos en la duplicidad interior-superficie recurrente en los críticos de lo que se viene llamando “la sociedad del espectáculo”<sup>13</sup>, reducida aparentemente a la mera imagen y sin ningún tipo de relación a la “materialidad” de los cuerpos que existen, tal y como considera el antropólogo francés David Le Breton. Para Le Breton, “el cuerpo no cuenta ya como materialidad y menos aún como sustento de identidad puesto que todos los juegos con él son posibles”<sup>14</sup>. Y citando a Fredric Jameson, que considera el ciberespacio como una continuación, o mejor dicho, un “suplemento de espacialidad” del “mundo real”, el antropólogo añade que en “el ciberespacio, el sujeto se libera de las limitaciones de su identidad” y allí “se desvanece corporalmente para transformarse según una multitud posible de máscaras; para convertirse en información pura, cuyo contenido y destinatarios controla con precaución”<sup>15</sup>. Esa multitud de máscaras es, a su vez, una “privación de rostro”, de singularidad. La máscara y el rostro son, sin embargo, conceptos profundamente diferentes y no necesariamente ligados a juegos binómicos de mostrar-esconder. Le Breton no especifica qué noción de máscara o de rostro usa. Aunque se deduce que la máscara constituye para él un artificio tras el cual se oculta la verdad que sería revelada, sin embargo, por el rostro, por la singularidad, la materialidad y fluidez que este aporta a la persona; una curiosa

<sup>11</sup> Ibid, pp. 323-328. Connell, R., “Mens bodies”, *Masculinities*, Los Ángeles, University of California Press, 2005, pp. 45-64. Foucault, M., “El cuerpo de los condenados”, *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión, o. c.*, pp. 35-40. Foucault, M., *Histoire de la Sexualité I: La volonté de Savoir*. París, Gallimard, 1976, p. 178.

<sup>12</sup> Léase al respecto: Foucault, M., *Les hétérotopies. Le Corps Utopique*, París, Éditions Lignes, 2009.

<sup>13</sup> A propósito de esta noción: Debord, G., *La Société du Spectacle*, París, Gallimard, 1992.

<sup>14</sup> Le Breton, D., *Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*, Juárez, Editorial La Cifra, 2011, p. 192.

<sup>15</sup> Ibid, p.196.

contradicción, dado que la palabra “persona”, en su origen griego significa “máscara”<sup>16</sup>. La máscara no podrá ser jamás un espacio material, ni un espacio positivo de acción política si seguimos estos preceptos, algo similar sucede con los cuerpos en el mundo virtual, donde la identidad se difumina, ya que “el cuerpo se convierte, con el paso del tiempo en una cosa embarazosa, excrecencia desafortunada de la computadora”<sup>17</sup>. Los cuerpos pierden para Le Breton conciencia de sí mismos y son ninguneados.

Una postura parecida, pero muy anterior, a propósito de la “artificialidad” vacía del espectáculo que evacúa la realidad, fueron desarrolladas ya por Guy Debord a finales de los años 60. Debord considera que el espectáculo no es únicamente una consecuencia del sistema de producción capitalista o una ampliación del mundo real que este sistema produce, sino más bien el corazón de “irrealidad de la sociedad real”, “un rapport social entre des personnes médiatisé par des images”<sup>18</sup>. Todo lo vivido se recrea en forma de imagen y representación. La apariencia espectacular es la ideología dominante que reorganiza falsamente una sociedad, enmascarada, dividida en clases por el sistema de producción capitalista<sup>19</sup>. La identidad obrera se disuelve en el marasmo de las “vedettes” y crea la impresión individual de una falsa libertad porque esta es –como la cultura bajo el capitalismo– una mera ilusión de imágenes autónomas y separadas de la realidad<sup>20</sup>. Debord, a pesar de inscribir sus tesis en la sólida tradición del sistema científico del materialismo histórico, no deja –como Le Breton– de optar por un análisis nostálgico de la realidad y condena la representación y la imagen<sup>21</sup>. Sin embargo, se concederá que si las prácticas de reinención y emancipación basadas en políticas de identidad se limitaran a confirmar lo existente, a esperar a la desaparición del capitalismo o a renunciar al espacio de la representación como herramienta de visibilización, los cuerpos estigmatizados, los cuerpos olvidados u objetivados por la dominación masculina o la homofobia, no podrían configurar sus propias comunidades, teorías y combates políticos. Esta aproximación a la imagen y a la “espectacularidad” virtual de la realidad, contrasta con la de filósofos y antropólogos que abordan desde otra óptica –no necesariamente más optimista– pero sí menos romántica, al fenómeno de la virtualidad, la representación, los cuerpos y los videojuegos.

Nuestros cuerpos y su virtualización, su inclusión en juegos de representación, incluso como espacios de construcción identitaria, forman ya parte de nuestra vida cotidiana, de

<sup>16</sup> Además de ello, y sin necesidad de recurrir a otros contextos sociales o antropológicos, en el occidente contemporáneo existen otras muchas concepciones sobre la máscara. Por citar algunas un poco heterodoxas y ligadas a los productos culturales, podríamos hablar de la de Oscar Wilde. Para el escritor británico, por ejemplo en algunos de sus ensayos como *The Decay of Lying*, *The Truth of Masks* o *The Critic as Artist* y también en obras de teatro o novelas como «El retrato de Dorian Gray», desarrolla que la máscara es más reveladora que el propio rostro, la máscara porta identidad y verdad más intensamente, el juego de verdad-mentira no fetichiza lo oculto, y precisamente por ello, la máscara, que es fruto de la creación artística (al igual que los vestidos y la ropa) que es artificial permite a la persona ser sí misma: “Man is least himself when he talks in his own person. Give him a mask and he will tell you the truth”. Wilde, O., “The critic as artist”, *The decay of lying and other essays*. Londres, Penguin Books, 2010, p. 97.

<sup>17</sup> Le Breton, D., *Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*, op. cit., p. 199.

<sup>18</sup> Debord, G., *La Société du Spectacle*, op. cit., p. 16.

<sup>19</sup> *Ibid*, p. 65.

<sup>20</sup> *Ibid*, p. 177.

<sup>21</sup> Una respuesta interesante a ambas posturas la podría dar el filósofo norteamericano Alexander R. Galloway, que considera que los videojuegos trascienden el esquema de imagen-mirada propio de la sociedad espectacular. Lo trascienden especialmente porque los videojuegos implican en muchos casos acción e interacción. Los videojuegos deben ser comprendidos, entonces, más desde la óptica de la acción que de la de la contemplación pasiva de una imagen. Galloway, A.R., *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 3.

algo “material”<sup>22</sup> de lo que la sociología debe dar cuenta<sup>23</sup>. Esos nuevos espacios permiten, en muchos casos, proveer de una ayuda inestimable a individuos estigmatizados por razones de género o sexualidad, así como el desarrollo y/o afirmación de sus comunidades y subculturas<sup>24</sup>. De hecho, Danielle Nielsen, en su artículo sobre las identidades y el *performance* en los juegos de rol, cita un par de estudios basados en encuestas entre jugadores y jugadoras en EE.UU., en los que se muestra que el perfil del jugador de videojuegos es mucho más heterogéneo de lo que el prejuicio nos podría conducir a pensar<sup>25</sup>, no solo en lo que a sexualidad se refiere, sino también en edad y género<sup>26</sup>.

¿Son entonces importantes los cuerpos virtuales en la configuración de identidades? Desde luego, y así lo consideran algunos autores que han asimilado y superado el debate entre realidad y virtualidad para precisamente aportar matices en torno a la pregunta que nos hacemos. Por ejemplo, para Stefano Gualeni, las consecuencias políticas de una “ontología aumentada” a través del acceso a experiencias virtuales alternativas son dos: de un lado la fluidificación del proceso reflexivo de construcción de identidades y, de otro, la trivialización de las implicaciones que esos procesos pueden tener fuera de la realidad virtual<sup>27</sup>. Según él, estas consecuencias deben ser analizadas cuidadosamente y desde un punto de vista individual. En este punto, el optimismo latente en las tesis de Gualeni debería atemperarse constatando que los videojuegos, y buena parte de los espacios virtuales, no son espacios neutros que permitan una fluidez completa de los procesos reflexivos. Tampoco son completamente represivos, pero entenderlos en términos ontológicos priva a la reflexión general de algo que sí poseía la crítica de Debord a las sociedades del espectáculo; a saber, la certeza de que no podemos abstraernos de las condiciones o realidades políticas que permiten la posibilidad de existencia de esos procesos reflexivos virtuales (en el caso de Debord, el sistema de producción capitalista)<sup>28</sup>.

<sup>22</sup> A propósito de los cuerpos virtuales y su inclusión en la “realidad”, Stefano Gualeni comenta: “The most fundamental aspect of this novel anthropological stage is that the external pole of its eccentricity is also defined by a boundary, by a body. In virtual worlds or through the mediation of telepresence the affordances and possibilities offered by the digital extensions of the cybernauts’ bodies become, with use, effective parts of their actual body-schemas. This merging (or rather this multiplication) is not only the basis for several social practices that already involve acting in virtual worlds and experiencing virtual phenomenologies as a constitutive component (e.g.: professional videogaming, or the training of aviation pilots and surgeons), but is also a common experience in the everyday interaction with digital media, where virtual interfaces (HUD, GUI, videogame avatars, etc.) and hardware controllers become familiar extensions of our embodied interactive structures”. Gualeni, S., *Virtual Worlds as Philosophical Tools*, London, Palgrave MacMillan, 2015, p. 118.

<sup>23</sup> Nielsen desarrolla en su artículo una interesante adaptación del concepto de “performance” a las identidades de género, sexualidad y raza en los videojuegos: “The body in the video game is the site of expressions of anxiety, power, and desire precisely to the extent that the game offers potentially unlimited possibilities for the body’s modification and extension”. Nielsen, D., “Identity Performance in Roleplaying Games”, en *Computers and Composition*, n. 38, 2015, p. 52.

<sup>24</sup> “Play can be a powerful mechanism for people learning to perform identity and develop their multimodal literacies. For some women, technology may help them navigate the necessary feminine and heroic characteristics they are expected to embody in the offline world”. Ibid, p. 55.

<sup>25</sup> Una encuesta de 2006, realizada por la Universidad de Illinois entre jugadores de videojuegos y que recibió 10.000 respuestas, concluyó que el 28% de los encuestados decían ser completamente heterosexuales; un 23.4% completamente homosexuales; y un 45% bisexuales. Ibid, p. 46.

<sup>26</sup> “The Entertainment Software Association (ESA) reported in the 2011 *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* that 42% of all gamers are women and adult women make up 37% of the gaming population, more than teenage boys (ages 17 or younger) who comprise only 13% of the gaming population”. *Ib.*, p. 3.

<sup>27</sup> Gualeni, S., *Virtual Worlds as Philosophical Tools*, op. cit., pp. 121-122.

<sup>28</sup> ¿No será este “aumento de la ontología” el espacio ideal para cultivar una deliberación constante bajo un velo de ignorancia (al estilo rawlsiano), que permitiría encubrir bajo la bandera del optimismo tecnológico las

En adición, si el filtro de análisis se centra en el individuo, olvidamos que, como se comentaba al principio de este escrito, los cuerpos y la construcción de identidades trascienden lo personal. Buena muestra de ello es, en el caso de la comunidad LGBTI+, la existencia de publicaciones, videojuegos y webs especializadas que realizan encuentros (virtuales o no), donde discuten en foros o se escriben y se comunican. Así, pasaríamos de reflexionar en términos de “ontologías aumentadas” a relaciones y juegos poder en los que, en el caso que nos incumbe, la comunidad LGBTI+ crea espacios de resistencia, que pensados políticamente en términos foucaultianos, en lugar de ser concebidos en términos “revolución” o “gran evento”, se desarrollan de forma móvil, intermitente, como *clivages* transitorios y estratégicos<sup>29</sup>. Y es así como, en el gran andamiaje tecnológico y económico que a veces se encuentra detrás de productos culturales como los videojuegos, observamos grupos de personas que se sirven de ellos para recuperar una historia colectiva, para crear subculturas con símbolos, referentes, lenguajes o iconos a través de personajes, roles, juegos, avatares o palabras. Tal es el caso, por poner un ejemplo, de las comunidades “gaymers” (personas LGBTI+ que juegan a videojuegos) que en España, desde fecha reciente, se organiza en torno a la interesante publicación “Gaymer.es”<sup>30</sup>.

### III. Los juegos: *Persona 4, coming out on top* y creaciones de Robert Yang

El creador y programador Robert Yang elabora pequeños videojuegos para ordenador, algunos de ellos disponibles gratuitamente (también se puede pagar un precio simbólico o donar) en su página web personal. En una entrevista –que realiza precisamente un colaborador de [Gaymer.es](http://www.gaymer.es)– y que también recoge dos excelentes artículos sobre sus juegos, Yang reivindica el impacto social y político de un videojuego en asuntos LGBTI+, haciendo así de la sexualidad un asunto mucho más complejo que lo que se muestra en otros productos culturales<sup>31</sup>. La mayoría de sus videojuegos son de contenido sexual e interactivos, duran apenas unos minutos y son un ejemplo claro de las tesis que se vienen defendiendo de forma más abstracta en este texto.

*Hurt me Plenty* es uno de los videojuegos de Yang, en él se nos reta a encontrar el equilibrio adecuado entre placer y dolor, la cadencia precisa de fuerza en los azotes o la toma en consideración de las observaciones del otro en una relación BDSM. El juego nos instruye (el subtítulo del juego reza: “juego educativo”) sobre cómo funciona una relación

condiciones materiales de vida, los estados de dominación y los conflictos inherentes a lo político?

<sup>29</sup> Foucault, M., *Histoire de la Sexualité I: La volonté de savoir*, op. cit., p. 127.

<sup>30</sup> En su manifiesto explican: “En Gaymer.es entendemos el videojuego no sólo como un artefacto del mundo del entretenimiento, sino también como un acto comunicativo, enunciativo y narrativo completo, que merece por tanto ser sometido a un análisis concreto en términos menos lúdicos, y más discursivos. Y estamos aquí, entre otras cosas, para ayudarnos los unos a los otros en la apasionante tarea de dar forma a este análisis, y convertir el videojuego en un universo más abierto, más rico, más diverso y más tolerante; para poder sentirnos orgullosos cuando echemos la vista atrás y veamos a nuestros hijos, sobrinos y nietos ser partícipes de un proyecto basado en estos ideales, y utilizar el videojuego también como esa herramienta social que nos permite aprender a situarnos en el mundo, y a poner en práctica estos valores fuera del universo pixelado que tanto nos gusta habitar.”. Para más información véase la página web: <http://www.gaymer.es>

<sup>31</sup> Mikel Calvo, uno de los principales articulistas de [Gaymer.es](http://www.gaymer.es) y también fundador, firma los reportajes y la entrevista citados arriba.

Reportaje I sobre los videojuegos de Robert Yang: <http://www.gaymer.es/es/2015/10/robert-yang-sexo-interactivo-los-videojuegos/>

Reportaje II sobre los videojuegos de Robert Yang: <http://www.gaymer.es/es/2015/10/robert-yang-sexo-interactivo-los-videojuegos-ii/>

Entrevista a Robert Yang: <http://www.gaymer.es/es/2015/10/entrevista-en-exclusiva-a-robert-yang/>

sexual BDSM, nos enseña que se basa en el acuerdo mutuo, es por algo que su logo son dos manos que se estrechan dentro de un corazón con una leyenda que reza: “All power exchange has to be negotiated”. La negociación, en el juego, se realiza a través de un choque de manos, es la fuerza corporal la que indica el tipo de relación sexual que se va tener después. Así, tras el acuerdo, nos encontramos enfrentados a un hombre grande y algo velludo (no se puede elegir el género de nuestro compañero<sup>32</sup>), cuyas súplicas pueden ser un indicio de placer y un “¡no!”, una invitación a acrecentar la intensidad de los azotes. Todo depende de nuestra interpretación y de la lealtad al acuerdo previo. La identificación de la brutalidad desbrida –sin sentido– con las prácticas BDSM, o simplemente considerar estas como una desviación antinatural, son los grandes prejuicios que combate el juego. Porque, más bien al contrario, las prácticas BDSM son un proceso profundamente “civilizado”, lleno de reglas y normas de cortesía y de control que crean un marco del que surge el placer y en el cual aprendemos a adaptarnos a los gustos de nuestro compañero o compañera mientras disfrutamos. Si por ignorancia o simple brutalidad se decide castigar sin sentido a nuestra pareja en el videojuego, el jugador es penalizado y no podrá jugar de nuevo hasta que esta se recupere, pudiendo pasar días. La idea de Robert Yang al abordar temáticas gais clásicas como las duchas y el gimnasio (*Rinse and Repeat*), la obsesión por el culturismo, la persecución fantasmática del pene (*Cobra Club*) o los lugares de ambiente (*Get Better Soon*) desde los videojuegos merece de por sí un reconocimiento y pone en evidencia cómo cuestiones sociopolíticas importantes pueden ser tratadas a través de mundos virtuales sin por ello dejar de formar parte de la realidad.

Un tipo de videojuego muy diferente es *Persona 4*<sup>33</sup>. Tenemos en este juego una interesante historia, en la que los personajes principales deben hacer frente a su “sombra”, su yo oculto (y también verdadero), que caricaturizado adquiere las dimensiones de un monstruo al que deben derrotar e integrar en sí mismos para conseguir su “persona” (concepto opuesto al de “sombra”). Los personajes –un grupo de adolescentes de una ciudad japonesa– afrontan de esta forma la construcción de su identidad y sus dilemas internos para poder afrontar las amenazas que acechan su mundo. Sin entrar en sus tramas internas, el juego incluye al menos dos personajes LGBTI+ que en ningún momento se reivindican ni se dicen como tales, pero que son fácilmente identificables. Nos centraremos en Kanji, personaje en el que el diálogo entre género y sexualidad es constante e intenso. Kanji es un joven de clase popular, jefe de una banda callejera, impulsivo y sentimental, grande y de físico poderoso, no muy inteligente y, sin lugar a dudas, el más viril de todos sus compañeros de aventuras: luce cicatrices, *piercings*, un colgante de soldado y camiseta negra con un dibujo de una calavera. Kanji se encuentra a menudo inhibido y bloqueado cuando se trata de interactuar físicamente con otros hombres (especialmente, con el a veces sensual pero estoico Yu y con Naoto, que finalmente resulta ser una chica) o también cuando se abordan asuntos ligados al deseo. Todos los útiles performativos de masculinidad de los que se sirve se presentan al abordar estos asuntos como alterados y sumamente frágiles.

<sup>32</sup> Esta parte merece una atención especial porque la mayoría de las representaciones de las relaciones BDSM homosexuales, por su carácter “violento”, suelen asociarse a hombres, lo cual redundaría en la extendida invisibilidad lésbica.

<sup>33</sup> Existe un interesante análisis y balance de toda la saga (desde *Persona 1* hasta *Persona 4*), incluyendo una breve explicación de los orígenes jungueanos de la idea de máscara que se desarrolla en el juego, en un artículo en [gaymer.es](http://www.gaymer.es), pero cuyas conclusiones no compartimos: <http://www.gaymer.es/es/2016/09/la-importancia-la-mascara-persona-jung-lo-lgbt/>



La relación clásica entre homosexualidad masculina y la feminidad desestabilizadora de la concepción clásica del hombre es la regla dominante en el personaje de Kanji. El momento más vívido de esta representación de la homosexualidad, que incluye elementos machistas y a la vez homófobos, es cuando Kanji se enfrenta a su “sombra”, aquel “yo interior” al que ha de derrotar y supuestamente asumir e integrar (aunque el tratamiento de la sexualidad por parte del personaje no cambie en nada tras este combate). El yo interior de Kanji se encuentra rodeado de hombres en una sauna, semidesnudo y con voz chillona y aguda proclama: “I hate girls! They are so arrogant and self-centered! They cry if you get angry, they gossip behind you, they spread nasty lies...”. Al mismo tiempo, la sombra de Kanji –su yo interior– se pregunta “¿qué quiere decir ser un hombre?” y afirma abiertamente su homosexualidad. El monstruo, la evolución de la “sombra” de Kanji, es un gran cuerpo musculado que sustenta dos símbolos masculinos, uno en cada mano, y porta un gran collar y pechera de flores a la vez que es escoltado por dos campeones culturistas que lo defienden. El objetivo del combate es derrotar a ese monstruo, al prototipo de gay retratado por el prejuicio homófobo: sensual, afeminado, irónico y perspicaz, preocupado por su imagen y que dice abiertamente sus gustos y preferencias. Esto no tendría por qué ser algo inquietante, pero resulta relevante en tanto que cierra la puerta a la afirmación social de una identidad estigmatizada, y también porque frente a esa caricatura se encuentra Kanji. El Kanji real, atrapado por ese prejuicio, es incapaz de pensar su sexualidad fuera de la epistemología homófoba, ya que la feminidad y la sexualidad liberada son reprendidas tanto por el juego como por él. El odio a sí mismo gana la batalla en Kanji porque permite al *performance* de una virilidad rampante controlar su deseo por los hombres, en lugar de buscar la forma de reconciliar su masculinidad con su homosexualidad. Kanji deja, incluso después del combate, a su sexualidad en el armario, en la esfera de lo privado y los creadores no prevén en la historia un cambio al respecto. *Persona 4* es, sin embargo, un juego en el que la historia de Kanji es secundaria, y que, dentro de la ambigüedad, el machismo y la homofobia moviliza cuestionamientos poco corrientes en los videojuegos no LGBTI+; de igual forma, permite dar cuenta de cómo el género y la sexualidad se encuentran siempre en diálogo.

El videojuego del que hablaremos en último lugar es *Coming Out on Top*, “a gay dating sim” según su creador, en el que el jugador o jugadora se encontrará en la piel de un atractivo estadounidense blanco, de clase media, gay, que recientemente ha iniciado su periplo universitario y decide salir del armario y tener relaciones sexuales. Progresivamente, y a través de diferentes decisiones que se han de tomar, las aventuras sexuales del estudiante van tomando caminos diferentes pudiendo en todos los casos terminar en una especie de relación amorosa o romántica al final de juego. En una universidad de provincias, todo un relato erótico y pornográfico a la americana, bastante clásico y conservador en términos estéticos y sociales, puede tener lugar en *Coming Out on Top*. Hay varios aspectos llamativos en el juego que merecerían ser subrayados. Primeramente, la escasez de personajes femeninos principales, que cuando aparecen suelen ser bastante arquetípicos y a menudo pesados. En segundo lugar, también es curiosa la forma de concebir la personalidad de los personajes en base a sus estatus sociales, raza o “subcultura” y cómo a partir de esa construcción, ellos interaccionan entre sí. Para terminar, otro aspecto importante del videojuego es la representación de los cuerpos de todos los personajes masculinos. Nos centramos en este último punto, en tanto que el cuerpo del protagonista, como el de los otros hombres con los que podemos mantener relaciones, son una reproducción de los cuerpos normativos tan presentes en las superproducciones de cine

como en las grandes producciones pornográficas. Si bien la representación de los cuerpos musculosos de los gais en los años 80 tenía una explicación histórica muy concreta, ligada al problema del SIDA, en la segunda década del siglo XXI esta debe buscarse en otra parte o al menos reformularse. En *Coming Out on Top*, la única decisión que podemos tomar respecto del cuerpo de nuestros personajes y del protagonista es la ausencia o no de barba y la cantidad de vello corporal que queremos que tengan cada uno de ellos. Una elección muy reducida teniendo en cuenta que los cuerpos en el videojuego, pasados por el filtro de la normalidad y el canon, redundan en una dinámica más amplia que podemos identificar fácilmente en nuestros días, y que a menudo es fuente de angustia y ansiedad para muchos adolescentes, trazando en conclusión nuevas políticas de regulación y control a través de pseudociencias y éticas del cuidado de sí. A veces, destilando machismo y homofobia.

#### **IV. Conclusiones**

En definitiva, la aproximación crítica a estos videojuegos, en tanto que productos culturales y realidades filosófico-políticas, nos proporciona un marco analítico conducido por los cuerpos, y gracias a él situamos y valoramos socialmente un «lugar nuevo» e importante en la configuración de identidades LGBTI+. Los cuerpos devienen reales y políticos más allá de la carne, las fibras y los humores.

La ambigüedad de estos espacios radica en que en ellos se pueden reproducir, al mismo tiempo, cánones normativos –muchas veces homófobos o transfóbicos e inversiones de los mismos– que se erigen como baluartes sociales de libertad. Prestando especial atención a esas resistencias simbólicas (y por tanto reales), nacidas de la ambigüedad antes mencionada y de sus espacios de libertad, los videojuegos han permitido y permiten la creación de amplias redes asociativas de “gaymers” desde San Francisco hasta España. Los cuerpos virtuales existen y tienen implicaciones directas, no solo en cuestiones de representación, sino también en la propia organización social y en la política general, en especial entre las personas LGBTI+ y sus resistencias culturales. Es a través de ellas, y especialmente de producciones independientes como la de Robert Yang que –de bajo presupuesto, pero de alto valor político– permiten pensar colectiva e individualmente desde los cuerpos y sus prácticas de forma diferente, mientras que se les muestra pedagógicamente a toda una población no sensibilizada con ellas. Ni lo material está en riesgo, ni el espectáculo parece estar acabando con lo real. Esta es la gran apuesta de este artículo dado que los efectos reales de lo simbólico son necesariamente materiales porque son políticos y porque los videojuegos son espacios de prácticas recreativas que ponen en juego a los cuerpos y que, al mismo tiempo, requieren de una práctica corporal<sup>34</sup>. Es por ello que, tanto filosóficamente como sociológicamente, los cuerpos entendidos desde otro prisma metodológico se revelan esenciales para entender los efectos políticos y los cambios históricos de las identidades LGBTI+.

<sup>34</sup> Turner, B.S., *The Body & Society*, London, SAGE Publications, 2008.

## Bibliografía

- BOURDIEU, P., *La domination masculine*, Paris, Seuil, 1998.
- BUTLER, J., *Los cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 2002.
- CONNELL, R., *Masculinities*, Los Ángeles, University of California Press, 2005.
- DEBORD, G., *La Société du Spectacle*, Paris, Gallimard, 1992.
- FOUCAULT, M., *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966.
- FOUCAULT, M., *Histoire de la Sexualité I: La volonté de Savoir*, París, Gallimard, 1976.
- FOUCAULT, M., *Les hétérotopías. Le Corps Utopique*, Paris, Éditions Lignes, 2009.
- FOUCAULT, M., *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*, Madrid, Siglo XXI, 2012.
- GALLOWAY, A.R., *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- GUALENI, S., *Virtual Worlds as Philosophical Tools*, London, Palgrave MacMillan, 2015.
- LE BRETON, D., *Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*, Juárez, Editorial La Cifra, 2011, p. 192.
- NIELSEN, D., "Identity Performance in Roleplaying Games", en *Computers and Composition*, nº 38, 2015.
- SCHMITT, C., *El concepto de lo político*, Madrid, Alianza, 2014.
- TURNER, B.S., *The Body & Society*, London, SAGE Publications, 2008.
- WILDE, O., *The decay of lying and other essays*, Londres, Penguin Books, 2010.

