

El sexo no ha tenido demasiada representación en el videojuego

Tampoco es que empezara muy bien. *Custer's Revenge*, *Mystique* y la vergüenza histórica del videojuego

El borrado del sexo. La censura de Nintendo para impedir que la historia se repita implanta una idea: que el videojuego es un juguete y para niños, y hay que pensar en él como tal a la hora de poner contenido sexual

El mercado y la calificación Adults Only.

Hoy, gracias al mercado *online*, sobre todo en PC, que tu videojuego sea calificado como AO no es peligroso

Entre medias, juegos como *Gals Panic* señalan un poco el tono de cómo va a funcionar el sexo: que esto es como el *strip poker*, que si lo haces bien, ves una teta

En *God of War* ves como cuatro tetas, y entonces ves un jarrón luchar por su vida

Mass Effect y el sexo como conquista

La cosa es que, tanto aquí como en *God of War*, no ves el acto. En *Mass Effect* ni siquiera ves una triste teta

Marta Trivi, en su artículo *Fundido a Negro*, dice que hablar de sexo en videojuegos “es hablar de ausencias y elipsis; objetos sexuales desprovistos de erotismo y, especialmente, de mucho humor adolescente”¹

El sexo en otros lugares. Historia del desarrollo erótico en Japón

Una breve historia de los *eroge* y las *visual novel*. En Japón las *visual novel* tuvieron muchísima acogida porque el PC 98 y PC 99 eran máquinas capaces de renderizar imágenes preciosas... Pero no tanto de moverlas, y no he hablado de esto en *La Leyenda del Videojuego* porque... lo olvidé. **VICTORIA** - Aunque mucha gente entiende que los *eroge* son pornográficos, no es así necesariamente. Lo que *eroge* quiere decir realmente es *visual novel* con escenas eróticas, es decir, *eroge* es ‘*erotic gemu*’, juego erótico. [...] El juego mejor valorado en VNDB creo que es *MuvLuv Alternative* y creo que es un *eroge*. Estamos hablando de una historia que, igual, de cien horas... Ya te digo yo que no son cien horas de porno. La versión occidental está censurada. Sabes qué partes estaban censuradas, pero nadie se lee un *eroge* por la escena erótica; de 50, 60 horas de un *eroge*, una hora, tres horas si tienes suerte. Eso no es nada. Es fácilmente extirpable, por decirlo de alguna manera. El género del *eroge* es tan variado y amplio porque, al final, tenemos diferentes compañías que hacen diferentes tipos de juego.

Les reales seguramente recordarán *MuvLuv Alternative* por este meme clásico de cuando internet iba de gatos y hamburguesas con queso

¹ Trivi, 2021

Night Life y, más adelante, *Dôkyûsei*, que crea una base: “para llevar a verla [a la chica protagonista] en paños menores, el jugador tendría que trabajar antes su relación”. Esto serviría de inspiración a *Tokimeki Memorial*², que a su vez serviría de inspiración para *Persona*, así que ya estáis dándole las gracias al porno japonés por haberos regalado los videojuegos

En *Rated M for Mature* también hablan un poco sobre la historia del videojuego porno japonés. Vamos a... [suena *Yoshikage Kira's Theme*] Oh, no. OH. NO. CÓMO QUE ‘LA MAYORÍA’ DE JUEGOS ANTES DE 177 NO IBAN DE ABUSO SEXUAL³

La desexualización del *eroge* para vender. También hay un mayor énfasis en la calidad de la historia⁴: me recuerda a cuando jugué *Saya no Uta*, que empieza muy bien, tenía curiosidad por ver hacia dónde iba el guion... Y desde luego fue. Fue bien directo.

Volvemos al *Adults Only*, que en Japón es el Zero-Zeta. **VICTORIA** - *Sega, tanto en Saturn como en Dreamcast no había límite al contenido que podías sacar, entonces podían salir visual novels con contenido erótico sin ningún problema, pero todas las otras consolas no permiten ese contenido. Entonces fue muy habitual durante los dosmiles extirpar las escenas eróticas y, si eran parte de la trama, sustituirlas y, si no, pues quitarlas y sacar este juego en consolas sin más. Así nos encontramos Fate/Stay Night, que tiene no sé cuántos mil spin offs anime. Fate originalmente es un eroge [...] Al final Fate/Stay Night ha tenido muchos spin offs, y si nunca hubieran hecho una versión censurada nunca le hubieran hecho un anime. Cojo Fate/Stay Night porque es archifamosa, pero hay muchos ejemplos.*

Rated M for Mature habla del Zero-Zeta, fijate. Vamos a... [vuelve a sonar *Yoshikage Kira's Theme*] ¿PERO CÓMO QUE ES SE RINDEN A LOS DEVS? ¿LES ESTÁN EXTORSIONANDO?⁵

El sexo no tendría por qué dar tantos problemas. El sexo en otras artes

El videojuego trata el sexo como si fuera el fin del mundo y, mientras tanto, *Los Bridgerton* dedicaron como medio capítulo a su protagonista femenina descubriendo LAS PAJAS

² Belver, 2017, p. 82, 83

³ Picard y Pelletier-Gagnon, 2015, p. 32

⁴ Belver, 2017, p. 85

⁵ Picard, Pelletier-Gagnon, 2015, p. 35, 37

También hay películas como *La Cruda Realidad* o *The Holiday*, que hablan bastante de sexo pero las venden como *romcoms* que podrías ver con tu madre

En general el cine suele estar más abierto al subtexto – o directamente al texto – sexual, y no precisamente para hacer porno: *Eyes Wide Shut*, *Goncharov*, *El Silencio de los Corderos* y Alfred Hitchcock, el final de *Con la muerte en los talones*

Que, a ver, se llamaba Alfred HitchCOCK, que parecemos nuevos

Y, en fin, qué decir de la música: *WAP* de Cardi B, *Coño* de Jason Derulo, *Bella sin alma*, *I just want to make love to you*

La difusa definición de “pornografía”, que en palabras del juez Potter Stewart: “no sé definir pornografía, pero la sé reconocer”⁶. El caso del sexo y la “literatura de verdad”

Aquella escena de *Falcó*, yo leyendo *El Médico* cuando tenía 14 años

Leamos juntichis un pasaje de *Cien Años de Soledad* [José Arcadio teniendo sexo con Rebeca] Pum, clásico de la literatura universal

Las desventuras de videojuego y sexo. No es que no haya videojuegos que traten el sexo, sino que lo tratan... Es más como un espejismo, lo ves pero no está. Trivi habla sobre cómo el medio tan supuestamente maduro sigue riéndose al hablar de ‘follar’⁷

Catherine y el conformismo con la narrativa sexual en el videojuego. En su día le di muy buena nota en GameProTV, pero volviendo a él creo que sobre todo estaba hablando la novedad. Youngblood: “el binario de ‘orden’ y ‘libertad’ resulta ser falso, ya que todo está regido por el orden” porque los finales verdaderos sólo se consiguen llegando al límite de la escala moral. Irónicamente, explica Youngblood, el final más difícil es el neutro.⁸

La obra de *Quantic Dream*. ¿Qué pasa cuando hacemos del sexo algo REALMENTE interactivo?

El problema con esas escenas es que es tan sexy como accionar una serie de palancas... Que es básicamente lo que estamos haciendo. No es que las mecánicas no sirvan para representar el sexo, sino que los *quicktime events* tienen usos muy específicos. El motivo por el que aquella F armó la que armó en *Call of Duty: Advanced Warfare* era porque esperaban que, pulsando un botón, sintiéramos estas emociones tan complejas, y sí, un QTE técnicamente puede servir para desabrochar un sujetador... Pero ahí debería haber otras mecánicas. Más que ser una serie de pulsaciones dictadas, debería haber una idea de que ciertos

⁶ Ogien, 2003, p. 47

⁷ Trivi, 2021

⁸ Youngblood, 2015, p. 250

botones llevan a cabo ciertas acciones, como cuando derribas a alguien en *Tekken*

Además, más que sexys... esos juegos son sexistas

NOEL GALLAGHER – *No More Heroes* y la tensión inherente al videojuego y su relación con la sexualidad. Yo no lo he jugado... [Pero Gallagher sí](#)

Gallagher dice que las peleas son repetitivas adrede y que el juego no oculta la naturaleza fálica de la espada de Travis para plantear su *gameplay* como un alivio de “*ansias sexuales contenidas*”. Somos Travis: “*obsesionado con el sexo pero célibe*”⁹

No more Heroes palia el sexo a base de hostias, porque “*el sexo permanece provocativa y vergonzosamente fuera del alcance*” del juego¹⁰

Gallagher cita a Gaynor, quien dice que “*lo más fácil que puedes hacer en un videojuego es dibujar una línea entre el jugador y algo más y hacer que quite puntos de salud*”.¹¹ Por cómo entendemos los videojuegos, por cómo preparamos los videojuegos, es difícil plantearlo fuera de los términos del combate. Por ejemplo, en *Fable* se habla de lo que pasa antes y después, pero no durante, porque durante lo que ocurra ‘da igual’. “*El juego entiende que el sexo es más atractivo jugablemente cuando requiere estrategia y conlleva consecuencias*”.¹²

Christine Love habla sobre cómo el sexo en el videojuego “*es una recompensa*”, pero apenas se presenta como “*una interacción*”¹³

Trivi continúa con esta idea diciendo cómo “*las escenas de sexo en videojuegos suceden en un vacío*” y, “*como puede verse fácilmente en los recopilatorios, se inician de forma repentina, suceden rápidamente y pueden dejarse atrás de la misma manera*”¹⁴

Técnicamente supongo que pasa lo mismo con, yo qué sé, una escena de acción o un número musical, que lo puedes separar en una escena, pero a lo que se refiere todo esto es que el sexo es algo aislado, aparte. Todos estos juegos van de otras cosas y, además, tienen escenas de sexo. Escenas. No tramas o mecánicas o nada así

⁹ Gallagher, 2012, p. 401

¹⁰ Gallagher, 2012, p. 401

¹¹ Gallagher, 2012, p. 409

¹² Gallagher, 2012, p. 409

¹³ Favis, 2017

¹⁴ Trivi, 2021

Tampoco es que no haya NADA: hay propuestas, como la obra de Nina Freeman

Cibele es una forma de entrar en la intimidad de Nina. Es un juego muy sincero, pero a pesar de la sinceridad con la que habla, miramos desde fuera. Es un juego sobre cómo fue para ella, como leer su diario, y eso tiene su valor, pero al mismo tiempo se pierden posibilidades

How do they do it también es una obra inmensamente íntima, tanto que señala a una parte de nuestras vidas que se suele entender que no existe. [*Los Simpson*, Marge, “no se equivoca, pero no debería decirlo”] Sin embargo, de nuevo, *How do they do it* refleja sólo un momento de curiosidad y no la experiencia de... sexar o ligar o todo lo que realmente implica el sexo

El horror suele explorar temas sexuales de manera más subtextual. Ahí están *Silent Hill 2*, *Silent Hill 3* y, más recientemente, *Fear & Hunger*, que no lo utiliza tanto como un tema sino como parte de su atmósfera opresiva

Quizá podemos plantearlo de otra manera. La potencial sexualidad fuera del sexo como mecánica. Gallagher habla de *Assassin's Creed* y cómo “establece una ‘economía erótica’ basada en el ‘poder kinético’, el espectáculo visual y el logro de una ‘penetración violenta pero artística’ con un arma claramente fálica”¹⁵, pero yo voy a proponer... *Bayonetta*. Lo sé, a nadie se le había ocurrido

El *gameplay* mismo de *Bayonetta* tiene un punto *sexy*. Hace eones, cuando analicé la trilogía *God of War*, hablé sobre cómo el sistema de combate de *Devil May Cry* va de ser guay mientras que Kratos lo que quiere es matarte bien fuerte. El sistema de *Bayonetta*, que se sostiene sobre el *witch time*, tiene otro principio: se mira pero no se toca.

[*Los Simpson*, “Max Power es un hombre que todos lo quieren tocar, pero nadie lo puede lograr”]

Los enemigos lo que quieren es asesinarte, sí, pero hay un toque *sexy* en cómo quieren poseerte pero tú les niegas constantemente el acceso a tu cuerpo. Incluso con el *gameplay* vas provocando

¿Esto no se aplicaría aún más a *Assassin's Creed*? Krzywinska habla sobre cómo “el ojo baila entre formas con múltiples capas, movimientos colores y texturas” y que el movimiento de Altaïr se ve “erotizado en las prendas que se mueven libremente” y de manera misteriosa...¹⁶ Pero Altaïr es un asesino. El sexo no existe para él ni está presente de ninguna manera en el juego. Además, en *Bayonetta* el tiempo bruja te da esa oportunidad deliciosa de hacer lo que quieras con tus oponentes, mientras que Altaïr reacciona de manera preestablecida.

¹⁵ Gallagher, 2012, p. 407

¹⁶ Krzywinska, 2015, p. 114

Creo que nuestra perspectiva a la hora de contemplar las mecánicas nos impide ver el juego que pueda haber más allá, porque creo que al pensar en *Bayonetta* como algo *sexy* pensamos en ella posando, mientras que el *gameplay* es... [*finisher* ultraviolento]

Pero esto es sólo el comienzo de una conversación con muchos más matices. Habéis visto los numeritos antes de hacer click en este vídeo, imagino que no pensaríais que esto iba a ser tan simple, ¿verdad?

Supongo que habrá quien me vea como el cura de *Cinema Paradiso* tañendo la campana cada vez que alguien se besa en pantalla mientras digo que el videojuego es sexista, y... Y el videojuego es sexista, ¿alguien lo dudaba?

Pero no, yo no soy el cura. Soy los chavales en las butacas del fondo.

Estoy a favor de la representación del sexo en el arte. Este es un tema muy difícil, y por eso el mero acto de poner mis pensamientos en orden me ha llevado meses, pero espero que entendáis que, aun con lo largo que es este vídeo, por un motivo u otro me voy a dejar cosas fuera.

Crear este vídeo ha sido un viaje en sí mismo, y espero comunicaros lo que ha sido ese viaje para mí

Las bases sobre las que construir todo esto

Una de las primeras preguntas que me hice al empezar este vídeo fue... “¿por qué vemos así el sexo?” Y entonces me leí un puñado de libros sobre la historia de la sexualidad, pero no encuentro una manera natural de integrarlo todo en el vídeo sin alargarlo un montón para hablar de cosas que no sé cuánto os interesan, así que ahora tengo todas estas ideas sobre cómo en las sociedades prehistóricas, para asegurar la fertilidad de la mujer, en algunos sitios era costumbre ***** en su cara, y no puedo darles uso

Esto es *La historia de la sexualidad* de Foucault, una tetralogía donde se analiza el sexo desde la perspectiva del poder. En un principio podríamos pensar que hay un “orden natural” en todo esto, pero a Foucault lo plantea desde cómo este es un mecanismo de control para crear ciertas normalidades que convengan al poder y favorezcan a ciertos grupos

Por ejemplo, De Beauvoir dice: “*La humanidad es macho, y el hombre define a la mujer no en sí misma, sino con relación a él, no la considera como un ser autónomo*”¹⁷

NURIKOPS - *La sexualidad se engloba, se entiende como un conglomerado de tres cubículos más un añadido: por una parte estaría la biología, con las hormonas y demás; por otro lado estaría la psicología, con los sentimientos y tal, y por último estaría lo social. ¿Qué pasa? Que este conglomerado tiene un plus que es la estructura, que es el patriarcado. Así, la sexualidad se entiende siempre desde ese punto de vista.*

¹⁷ De Beauvoir, 1949/2022, p. 139

La profesora Donna Haraway se pregunta qué opresiones ocultan su cosmovisión con una frase triste y poética: "¿con la sangre de quién se crearon mis ojos?"¹⁸

Aunque esto es muchísimo más complicado, Foucault ubica el origen del actual *meta* en la *update* de la Inglaterra victoriana, que resume sus notas de parches en cuatro ejes: ["*histerización del cuerpo de la mujer*"] las mujeres son unas locas hiper hormonadas, hay que vigilar sus frágiles cuerpos por el bien de la sociedad porque alguien tiene que cuidar a nuestros hijos ["*pedagogización del sexo del niño*"] cuidado con hablar de sexo a los niños, que si no se les ocurrirá hacerse pajas y desde ahí va todo cuesta abajo ["*socialización de las conductas procreadoras*"] folia, pero para tener descendencia, que para algo Dios te ha dado el cum, aunque si va a salir algo raro o la gente que no debe intenta procrear pues... pues ["*psiquiatrización del placer perverso*"] y a partir de ahora hay unas reglas: la asexualidad cishetero no sólo es lo normal, es lo natural, y todo lo demás supone un peligro y una amenaza para el orden.¹⁹

No es que, hasta entonces, por ejemplo las personas trans camparan a sus anchas, pero es a partir de entonces que se crea un aparato médico y psicológico que se ampara en su propia autoridad para definir la sexualidad divergente no como algo raro, no como algo impío, sino como algo médico y antisocial, peligroso, que debe ser encerrado y limitado²⁰

El silencio alrededor del sexo. Foucault habla sobre la paradoja del silencio atronador: no es que no hablemos de sexo. Al contrario, hablamos muchísimo... para silenciarlo. Se crea todo un aparato discursivo que asegura que miramos al sexo para no ver nada²¹, que en sus palabras, señala cómo "*de todo esto nada hay que decir, ni ver, ni saber*"²²

Esto es un mecanismo muy inteligente porque, si señalas la enfermedad, puedes vender la cura: mientras el sexo esté mal, puedes redimirte y quitarte estos sucios pensamientos de la cabeza²³

Este silencio tiene efectos secundarios que no esperaríamos. Seguramente, por ejemplo, los Pokémon y los Digimon se reproducen por huevos porque la otra opción sería enseñar... [*Ace Ventura, saliendo de un rinoceronte*]

También, hecha la ley, hecha la trampa, porque esto no va necesariamente de ejercer un control opresivo a lo 1984, sino

¹⁸ Haraway, 1988/2022, p. 46

¹⁹ Foucault, 1976, p.95, 96

²⁰ Foucault, 1976, p. 10

²¹ Foucault, 1976, p. 29, 31

²² Foucault, 1976, p. 10

²³ Foucault, 1976, p. 60

de regular comportamientos y asegurarnos de que, no sé, nos da palo hablar de estas cosas, nos llevamos el sexo a lo privado. Preciado: *“las definiciones legales de ‘obscenidad’ y ‘pornografía’ que aparecen en”* el s. XIX *“no tienen tanto que ver con el contenido de la imagen [...] sino más bien con la regulación del uso del espacio público y con la ficción de la domesticidad privada y del cuerpo íntimo, baluartes de la cultura burguesa. Las diversas regulaciones antiobscenidad y antipornografía no buscan reprimir o hacer desaparecer la representación de la sexualidad, sino más bien ‘distribuirla en el espacio’, ‘segmentarla en dos regímenes opuestos de visibilidad, uno privado y otro público [...] En el espacio privado era posible gozar de las libertades sexuales prohibidas por el código penal, mientras que en el espacio público era necesario esconderse’ [...] La sexualidad moderna no existe, por tanto, sin una topología política”*²⁴

Todo esto suena a conspiración, pero como suele ser el caso, en realidad es, a la vez, complicado y aburrido: Foucault habla sobre cómo el poder viene de todas partes; de arriba, sí, pero también de cómo nos relacionamos²⁵. Por ejemplo, estaría en cómo hemos construido una idea de ‘lo normal’: un padre, una madre y su descendencia. Todo lo que existe fuera de estos confines puede presentarse como antinatural, como perverso.²⁶ Mejor aún; como el poder viene de todas partes, la familia se regula sola, y los padres ya se preocuparán de vigilar a sus hijos para que salgan “normales”, para que no les pase nada, para que no les metan ideas en la cabeza.²⁷

LAURA – *yo, por ejemplo, me encuentro con mucha gente a la que le parece mal en general que se hable de sexualidad en los institutos, y digo sexualidad en general porque evidentemente los talleres de educación sexual no son de enseñar a follar a la gente. Podemos hablar de diversidad sexual, de autoestima, de relaciones de pareja... Y sigue siendo mucho tabú, a la gente le sigue dando mucho miedo. Como nunca nos hablaron a nosotros de esto y nunca se normalizó...*

Igual que, hace un par de vídeos, hablaba sobre cómo la crueldad se ampara en el juego, el poder se ampara en sus propias excusas. No es que busquen controlarte, sino que se preocupan por ti. [Enredados: “Madre sabe más”] Foucault habla, por ejemplo, de cómo se medicalizó y supervisó muchísimo a las mujeres y su

²⁴ Preciado, 2010, p. 76, 77

²⁵ Foucault, 1976, p. 85, 86

²⁶ Foucault, 1976, p. 39, 40

²⁷ Foucault, 1976, p. 99, 100

sexualidad con la excusa de que ellas eran las madres, las que parían; de ellas dependía el futuro de la familia y la sociedad.²⁸

Pongamos un ejemplo práctico. *GTA: San Andreas* es un juego para mayores de 18; lo pone ahí, bien grande, pero aun así cuando ocurrió *Hot Coffee* la controversia desde el [Los Simpson, "¿es que nadie va a pensar en los niños?"] – a ver, los niños están viendo *gifs* porno de Garfield follándose a Oddie en el Nokia de su amigo mientras hacen cola para comer en el patio, creo que *Hot Coffee* no va a empeorar la situación – Por eso había que meterlo en la categoría Adults Only, donde literalmente los menores no pueden comprarlo. Adults Only se convierte en algo más que una calificación por edades: ahora es la categoría de lo obsceno, lo inadecuado, tienes que ir a... ciertos lugares a comprar contenido Adults Only, y no serás de esos. No serás un pervertido.

Junto a la anterior pregunta, había otra: ¿Por qué violencia sí pero sexo no?

NURIKOPS - *Yo estoy todo el día comiendo, viendo niños desmembrados, mujeres asesinadas... Tenemos tan normalizado la violencia hacia la gente, hacia las cosas, hacia los animales, que no nos sorprende. El sexo, al contrario, siempre se oculta: no te lo enseñan en el cole, no te lo enseñan en las películas, obviamente no te lo enseña la tele, no te lo enseña tu familia, y algo que no se muestra no existe.*

LAURA - *desde que somos pequeñitos nos dicen que pegar está mal, que tienes que tratar a otros como te gustaría que trataran, y aunque un día veas una película violenta es un input, pero has tenido veinte mil millones de inputs que van a contrarrestar ese. Si nunca nadie te habla de sexo y tu única relación es el porno, pues mal vamos*

Esta es una teoría personal, cero pruebas pero no demasiadas dudas, pero creo que violencia sí y sexo no porque, a menos que seas el Joker, cuando te hacen violencia... no mola. [El Caballero Oscuro, el Joker se ríe después de un puñetazo] Las formas de violencia que practicamos son seguras y reglamentadas, pero yo no quiero hacer *gun fu* porque... os humillaría, tampoco es plan

La fantasía de la violencia reside en la conquista, en ser competente, en John Wick siendo el puto amo. Puedes vender esas ideas para construir sobre ella otras ideas: si la violencia mola porque ganar mola, entonces puedes vender la superioridad en otros ámbitos, como la mentalidad de tiburón o la necesidad de gastar

²⁸ Foucault, 1976, p. 131

cantidades imposibles en financiar a un ejército que luego sólo despliegas en *Call of Duty*.

Pero la fantasía del sexo suele ser... tener sexo, y eso es más normal. Se antoja. Así que, si tienes que crear un mecanismo de control o hacer distinciones de clase, no puedes dejar que el sexo campe a sus anchas.

Cómo el arte permea en nosotros, ¿qué importa que haya sexo o no?

NURIKOPS - *Hay una frase que me gusta mucho y es que todo ser humano es ser sexuado. El sexo permite que nos conformemos como individuos y nos conecta con el mundo.*

El problema es que conectamos con el sexo... Un poco de aquella manera. La directora de porno Erika Lust habla sobre cómo los colegios pasan de enseñarnos sobre sexualidad porque temen la reacción de nuestras familias, pero a nuestras familias tampoco es que les apetezca tanto hablar de estas cosas. O quizá sí quieren, pero cuando lo intentan somos adolescentes y... mamá, todavía recuerdo cuando me enseñaste cómo se ponía un condón, sé lo que pretendías pero por qu-[corte] Lust señala cómo, en esta situación en la que familia y educadores se pasan la pelota constantemente, acabamos educándonos por nuestra cuenta.²⁹

Y evidentemente, el porno es una de esas vías de entrada... Pero en los videojuegos también se hace el delicioso, así que sirven.

NURIKOPS - *Aprendemos así. Si nadie nos enseña, aprendemos así, así que juegas a Larry e interpretas que, si eres gracioso y le invitás a unos chupitos, te vas a tirar a esa tía porque da igual. Da igual si le apetece, si no le apetece o si quiere ser tu amiga, que también puede ser. Si el contenido te enseña algo X y no tienes un bagaje anterior tu realidad se va a definir con eso. Por eso es tan importante cómo lo mostramos y qué mostramos, con qué tacto mostramos las cosas. Tú puedes mostrar que te has portado con tacto con otra persona y que estaba receptiva y habéis tenido sexo y es lícito, pero no es el único objetivo y en muchos videojuegos no se ve. Normalmente el videojuego cuando presenta un personaje femenino es un personaje que tienes que salvar, y cuando lo salvas te debe algo y ese algo normalmente es una relación, que es una relación romántica y eso será normalmente sexual*

El estándar asumido: el hombre caza y la mujer es cazada. Esto, de nuevo, no es 'lo natural' sino que nos lo inventamos hace milenios y lo hemos repetido tanto que nos lo hemos acabado creyendo. Aquí tenemos *Los Saberes sexuales en la Historia*, de Moreno Jiménez y Joh, Dios, es útil, puedo hablar de historia del sex-

Moreno Jiménez explica cómo esto puede ser algo que nos viene de la Revolución Agrícola. En la Prehistoria, antes de la formación de grandes

²⁹ Lust en Heredia, 2022, p. 16, 17

sociedades, la situación parecía ser más igualitaria, y hay muchísimos registros de estatua, pinturas y símbolos rituales que veneran a la figura que entendemos como femenina.³⁰ Pero entonces llega la Revolución Agrícola y, con ella, la propiedad, y ahora que tienes cosas, pues quizá... Quizá esa criatura que te da descendencia también es una propiedad tuya, habrá que hacer algo para que nadie más la posea.³¹

La antropóloga Rita Laura Segato habla sobre cómo el acceso al sexo de la mujer es "*cuestión de Estado, una extensión de la cuestión de la soberanía territorial, puesto que, como territorio, la mujer y, más exactamente, el acceso sexual a ella, es un patrimonio, un bien por el cual los hombres compiten entre sí*"³² hasta el punto de que su... ¿Cómo digo esto sin sonar violento? [*El rapto de las sabinas*] Los hombres competimos por las mujeres como un trofeo a conseguir, territorio a conquistar. Quien tiene más doncellas es más hombre, porque los hombres nos reconocemos entre hombres como iguales y vemos a la mujer como un símbolo de nuestro estatus.³³

[*Elden Ring: "I'm afraid you're maidenless"*]

El sexo y el poder llevan ligados desde hace milenios. En Roma y en la Grecia Antigua, por ejemplo, no entendían la homosexualidad como la entendemos hoy sino que era más cosa del papel, quién da y quién recibe.³⁴ Las mujeres recibían, así que ellas ocupaban un escalón inferior, y sí, había que satisfacerlas durante el sexo, porque creían que eso garantizaba el embarazo, ¿pero amarlas?³⁵³⁶

Ew brother ew

La cosa llega hasta el punto de que ni siquiera se entendía a las mujeres como mujeres. En la Antigüedad solo había un sexo: el masculino, y las mujeres eran hombres poco cocidos. Voy en serio, los romanos, por ejemplo, creían que las mujeres tenían menos calor vital que los hombres y que la menstruación eran los restos que resultaban de un cuerpo incompleto.³⁷ Quizá no os sorprenda, pero en la Roma Antigua es donde nació aquello de que las mujeres son el sexo débil.³⁸

¿Y cómo es que creían todo esto? Pues porque las mujeres no escribían; escribían los hombres y ellos teorizaban sobre

³⁰ Moreno Jiménez, 2022, p. 22 - 25

³¹ Moreno Jiménez, 2022, p. 32

³² Segato, 2003/2022, 205

³³ Segato, 2003/2022, p. 208

³⁴ Foucault, 1984, p. 42

³⁵ Moreno Jiménez, 2022, p. 47

³⁶ Moreno Jiménez, 2022, p. 57

³⁷ Moreno Jiménez, 2022, p. 62

³⁸ Moreno Jiménez, 2022, p. 60

cómo funcionaban sus cuerpos.³⁹ Es probable que por eso se pensara en las mujeres como hombres mal hechos, porque se pensaba desde un marco masculino.⁴⁰

De Beauvoir: *“Siendo hombres quienes han hecho y compilado las leyes, han favorecido a su sexo, y los jurisconsultos han convertido las leyes en principios”, añade Poulain de la Barre. Legisladores, sacerdotes, filósofos, escritores y eruditos, todos ellos se han empeñado en demostrar que la condición subordinada de la mujer era del cielo y provechosa para la tierra”, mientras que los hombres “han sacado armas de las leyendas de Eva, de Pandora, han puesto la filosofía y la teología a su servicio [...] desde la Antigüedad, satíricos y moralistas se han complacido en trazar el cuadro de las flaquezas femeninas”.* En palabras de Montaigne, dice de Beauvoir: *“es más fácil acusar a un sexo que excusar al otro”.*⁴¹

Y esa es la cosa: el marco masculino. Esta pervivencia de la idea de que los hombres son una cosa y las mujeres son otra no se debe a que sea así, sino que... Mirad, la historia no es *Civilization*: no te levantas un día con el mundo actualizado sino que lo nuevo se añade sobre la estructura de lo viejo. El pasado guía el presente, y por ejemplo Moreno Jiménez habla sobre cómo, en la Edad Media, a las mujeres se las sancionaba más por masturbarse que a los hombres porque, si una mujer se daba placer a sí misma sin necesidad del hombre... Pues quizá el hombre no hacía tanta falta, quizá no hay necesidad de desearlo.⁴² Esa mentalidad todavía pervive hoy, pero de otras maneras. **NURIKOPS** – *Por eso ha habido tanto... No movimiento, sino meneo cuando empezó todo el tema del satisfyer. ‘Me van a relegar mi novia o mi pareja’, y si sólo te quiero porque tienes pito o porque puedo tener sexo contigo... Pues hay otras muchas cosas, ¿no?*

Eso es lo curioso, que esto no se entiende como una relación entre iguales sino como algo que habla de la relación desigual. Paul B. Preciado habla sobre cómo, al terminar la IIGM, muchos soldados volvieron a casa para encontrarse... con que su mujer le había reemplazado. No es que se hubiera casado con otro, sino que ella era quien trabajaba, quien pagaba las facturas, quien llevaba las riendas. No eran su complemento sino,

³⁹ Moreno Jiménez, 2022, p. 63

⁴⁰ Moreno Jiménez, 2022, p. 63

⁴¹ De Beauvoir, 1949/2022, p. 147, 148

⁴² Moreno Jiménez, 2022, p. 97

digamos, su rival, así que tuvo que haber una campaña para definir que el hombre se ganaba las habichuelas y la mujer las cocinaba. Se montó todo un aparato que construyó la idea de la familia nuclear estadounidense... Pero ese modelo ocultaba toda una red de opresiones implícitas, donde algo como la homosexualidad se convertía en una amenaza para el sistema y la nación⁴³

Entonces llevamos siglos convenciéndonos de que las cosas son así: el hombre da, la mujer recibe. El hombre caza, la mujer es cazada, y tiene que ser así porque si no otros hombres pensarán mal de mí [*Barbie*, Ken diciendo que ha venido para que no serían de él]. Pero hacen falta dos para bailar tango, así que tenemos que educarlas en su papel de presas. Berger: *"Para una mujer, la presencia es tan intrínseca a su persona que los hombres tienden a considerarla una emanación casi física, una especie de calor, olor o aura [...] Una mujer debe contemplarse continuamente. Casi siempre va acompañada por la imagen que tiene de sí misma [...] Desde su más temprana infancia se le ha enseñado y convencido de que debe examinarse en todo momento"*⁴⁴ Otra cita, porque nunca sobran: *"Los hombres miran a las mujeres. Las mujeres se miran a sí mismas siendo miradas [...] La supervisora que la mujer lleva dentro de sí es masculina; la supervisada, femenina. De este modo se convierte a sí misma en un objeto, en particular un objeto visual, una visión"*⁴⁵

LAURA – todo gira en torno al hombre hasta el punto de que hay un fenómeno muy estudiado, y es que cuando cogemos personas del mismo género que no son parejas y están interesadas la una en la otra, cuando son hombres gays es mucho más fácil ligar entre ellos porque claro, si socialmente te han enseñado que tienes que llevar la iniciativa, pues son dos personas que podrían tomar la iniciativa. En cambio, cuando son dos mujeres pues muchas veces nos encontramos con 'uy, no quiero dar el paso porque no quiero molestar, porque no quiero ser una babosa como han sido conmigo. Yo no quiero dar el paso, la otra persona no quiere dar el paso y, cuando esa chica me toca el pelo y dice que es muy bonito... ¿está tonteando conmigo o de verdad el pelo es bonito?' Y nos quedamos así en standby durante tres años porque, socialmente, nos han enseñado que nuestro papel es poner ojitos, mover las pestañas y provocar que la otra persona dé el primer paso.

Falta un último giro, y es que recordemos lo que decía Foucault: el poder viene de todas partes. Hay que asegurarse de que no sólo hay hombres supervisando mujeres, sino mujeres vigilando mujeres. Adichie: *"Criamos a las mujeres para que se vean las unas a las otras como competidoras [...] por la atención de los hombres.*

⁴³ Preciado, 2010, p. 37 – 40

⁴⁴ Berger, 1972, p. 45

⁴⁵ Berger, 1972, p. 47

Enseñamos a las chicas que no pueden ser seres sexuales de la misma forma que los chicos. Si tenemos hijos, no nos importa saber que tienen novias. Pero ¿Qué nuestras hijas tengan novias? Dios no lo quiera [...] A las chicas les hacemos de policía. A ellas las elogiamos por su virginidad, pero a los chicos no [...] Los han criado para esperar tan poco de los hombres que la idea de que puedan ser seres salvajes y sin autocontrol ya resulta más o menos aceptable. Enseñamos a las chicas a tener vergüenza. 'Cierra las piernas'. 'Tápate' [...] las chicas se convierten en mujeres que no pueden decir que experimentan un deseo. Que se silencian a sí mismas. Que no pueden decir lo que piensan realmente. Que han convertido el fingimiento en un arte"⁴⁶

Valero Heredia habla sobre cómo hubo un juicio a *Madame Bovary* por obscenidad en el s. XIX, donde el fiscal Ernest Pinard dijo: *"¿Quién lee la novela de Flaubert? ¿Hombres comprometidos en la economía y los estudios sociales? ¡No! Las frágiles páginas de Madame Bovary caen en las manos más delicadas, aquellas de las muchachas jóvenes y, a veces, de las mujeres casadas. Y bien, cuando su imaginación ha sido seducida, cuando esa seducción ha alcanzado su propio corazón, cuando sus corazones han hablado de sus sentimientos, ¿pensáis vosotros que un argumento frío y razonado se resistirá a las seducciones de los sentidos y los sentimientos?"⁴⁷*

Comentado [JA1]: ¿Es redundante?

Igual que las mujeres se acaban creyendo su papel, los hombres acabamos creyéndonos esta situación y se genera un ciclo de retroalimentación. De Beauvoir: *"En la relación entre el amo y el esclavo, el amo no se plantea la necesidad que tiene del otro; detenta el poder de satisfacer esa necesidad y no lo mediatiza; por el contrario, el esclavo [...] interioriza la necesidad que tiene del amo [...] La mujer siempre ha sido, si no la esclava del hombre, al menos su vasalla; los dos sexos jamás han compartido el mundo en pie de igualdad"⁴⁸*

Alrededor de todo esto puedes hacer mucho. Paul B. Preciado habla sobre cómo Hugh Hefner originalmente iba a llamar *Stag Party Magazine* a *Playboy*, pero cambió el nombre al descubrir que ya había una revista de caza llamada *Stag*. Sin embargo, el concepto de la caza le gustó, así que diseñó al conejo original pensando en *"un animal infantil y sin compromiso dedicado a cazar hembras sin salir de su casa"⁴⁹*

⁴⁶ Adichie, 2012/2022, p. 295, 296

⁴⁷ Valero Heredia, 2022, p. 35

⁴⁸ De Beauvoir, 1949/2022, p. 145

⁴⁹ Preciado, 2010, p. 56

Preciado habla sobre cómo Playboy inventó el concepto de 'la chica de al lado' para crear un imaginario de posibles cazas, polvos en potencia que podían estar, literalmente, en la ventana de enfrente; polvos sin compromiso y sin complicaciones.⁵⁰

[*La chica de enfrente: "¡Fóllatela! ¡Hazlo por mí!"*]

Los NPCs en los videojuegos son un poco la chica de al lado: alguien próximo, que no nos exige nada, sino que podemos ir, liarnos y luego pasar al siguiente videojuego, la siguiente entrega, la siguiente persona. Tomamos el papel activo, nos enseñan que algo como las relaciones o el sexo depende únicamente de ti, tu habilidad, tu dominio, tus elecciones

OK, ahora que hemos estado hablando un buen rato de otras cosas, creo que podemos poner esto en práctica; volvamos a *Rated M for Mature*. Nicholas Ware escribe un artículo donde expone cómo muchos videojuegos sufren el llamado *nice guy syndrome*. "El sexo se presenta como una recompensa por una serie de elecciones correctas. Esta es una representación muy pobre de la atracción, el romance y el sexo, que suelen ser impredecibles y fluyen".⁵¹ Esto, explica Ware, no es algo que los *devs* busquen intencionadamente, sino fruto de la naturaleza iterativa del desarrollo⁵², el presente construyéndose sobre los cimientos del pasado. A la hora de tratar el sexo y su relación con el romance, jugamos con la baraja en contra y no paramos de encontrarnos con baches. Debemos ganarlo. Y sí, antes hablábamos de la perversión, pero recordemos que la perversión es el proceso, no la idea de la conquista

El dogma de diseño *mainstream* dice que los videojuegos están hechos para complacer, así que todo tiene que estar siempre disponible, siempre bajo tu control. Volviendo a Ware, dice que "los videojuegos son algo pensado para ganarse, pero el romance no es algo que se 'gane'"⁵³. Sin embargo, explica, los videojuegos lo plantean como una escalada progresiva y sostenida, subiendo una barra hasta que se alcanza el nivel de amor, y entonces podemos meter ficha.⁵⁴

Y sí, esto es videojuegos y sexo, no videojuegos y amor, eso era otro vídeo, pero normalmente sexo y romance vienen, quizá no de la mano, pero sí del meñique.

Esto, de nuevo, es algo que nace de la propia naturaleza del medio. Al videojuego se le da bien recompensarte de manera progresiva: empiezas *DOOM* con una pistola, y desde ahí asciendes a la escopeta y luego te dan el rifle láser. Si empiezas un videojuego

⁵⁰ Preciado, 2010, p. 64, 69

⁵¹ Ware, N. 2015, p. 230

⁵² Ware, N. 2015, p. 229

⁵³ Ware, 2015, p. 234

⁵⁴ Ware, 2015, p. 233

y ya te acuestas con tu interés romántico, habría quien lo viera como empezar con el rifle láser

Sin embargo, las relaciones son más complicadas que eso. Hay líos de una noche, hay flechazos que se apagan, hay deseo sostenido durante mucho tiempo que finalmente alcanza el clímax, hay gente que folla porque les apetece y no porque quieran ser pareja, pero es raro que un videojuego enseñe esas facetas como tales, más aún todas a la vez en un solo título

Precisamente eso es algo que me sorprendió mucho de *Katava Shôjo*, un juego creado por 4CHANEROS que es más sensible e interesante de lo que tiene derecho a ser. Hubo un momento que me trastocó porque ya había tenido sexo con la chica de mi ruta, así que di por sentado que la relación estaba cerrada [Fox: “*misshon compree*”] pero la historia continuó y ella tuvo que atender a su propia trama. No era el protagonista sino un agente más, otro satélite en la órbita de su vida. No recuerdo muchos videojuegos que me hayan hecho sentir así

Lo habitual es, yo qué sé, *GTA San Andreas*: ahí tus relaciones son rollos y, si lo has hecho bien, te invitan a tomar café. Sí, es un rollo o sexo en medio de una relación o todo lo que queráis, pero volviendo a lo que decía Heart, ellas no te invitan ‘porque quieran’, sino porque has hecho lo correcto, has cumplido la misión que tú has activado

Ese es otro gran problema en la representación de las relaciones y el sexo: los demás personajes están disponibles en todo momento y eres tú quien mueve ficha. El jugador, porque se sigue asumiendo que es un hombre, es el cazador. Sí, Garrus está haciendo algunas calibraciones, pero eso no significa que no esté disponible para ti: es que no tiene opciones de diálogo y tienes que subir vuestra relación al siguiente nivel para tener la cinemática especial. Sí, no puedes quedar con Makoto todos los días, pero eso forma parte de la filosofía de *Persona 5* de organizarte. A lo que me refiero es que rara vez es la otra persona la que da el paso, no es una situación de recibir una llamada en *GTA IV*. Garrus nos dirá cuándo podemos hablar con él, pero somos nosotros quienes manejamos la relación con Garrus. Él está con nosotros y no al

revés; elegimos esto como podríamos elegir un sabor de helado

De hecho ese es otro problema, que o Garrus está con nosotros o no está con nadie. Tú eres quien mide la agencia de estos personajes: el sexo y el romance suele ser algo que gira a nuestro alrededor, pero los demás no tienen deseos o intereses propios. El videojuego cree que, si no somos el cazador, entonces debemos ser la presa, y es bonito que te quieran, pero los dogmas de diseño dicen que no es divertido o interesante el esperar a que algo pase. Eres tú quien hace que las cosas ocurran. Los NPCs deben estar siempre disponibles para nuestro consumo, y eso es una visión muy egoísta

Diré más, o, bueno, Heart lo dice: en *Mass Effect*, tener sexo con un personaje te da un logro, a lo que entiendes que hey, quizá puedo conseguir el logro de acostarme con ese otro personaje. Al ser una meta que alcanzas y recibes un premio, el sexo en sí mismo se ve reducido de experiencia íntima a un medio para un fin, “*donde tus compañeros son intercambiables*”⁵⁵. Con esto no se refiere a que Garrus sea intercambiable, sino que puedes hacerlo con él tan fácilmente como podrías con cualquiera. Heart también habla sobre *Fable*; como el juego no se centra en la actividad sexual, lo convierte en un fin para otras cosas, como equipamiento por tener orgías o casarte con X personas.⁵⁶ Pero, a menos que te estés triscando a tía Ágata para quedarte con su herencia, creo que no vemos el sexo en términos de recompensa o posición. ¿Puede ser una herramienta? Sí, pero el acto en sí diría que tiene valor, un valor que el videojuego le niega

El videojuego suele acompañar el sexo y las relaciones con estas ideas. Por ejemplo, al hablar de *Catherine*, Youngblood dice que “*cualquier cantidad de maniobrabilidad acaba reduciéndose a averiguar cómo trepar más deprisa y más alto hacia el objetivo que, al final del juego, resulta ser una gigantesca catedral [...] lo que da a entender que el resultado de Catherine viene en una de dos formas: matrimonio o muerte*”⁵⁷ El juego no contempla que Vincent pueda buscar a otra mujer aparte de Katherine, pero tampoco contempla que realmente quiera probar algo distinto y ser un picaflor con Catherine. Es esto o nada, ganar o perder

Siguiendo con eso, en *Dante’s Inferno* no es que Satanás secuestre a Beatriz, sino que nos está *CUCKEANDO*. Cada vez que nos lo encontramos, el Señor de las Tinieblas nos provoca diciendo que nos demos prisa porque está gozándose, pero nadie le pregunta a Beatriz qué opina. Se la ve muy a gusto dirigiendo el tormento eterno de las almas mortales. Ocurre algo parecido en *Shadows of the Damned*, donde Fleming, el señor de los

⁵⁵ Heart, 2015, p. 153

⁵⁶ Heart, 2015, p. 154, 155

⁵⁷ Youngblood, 2015, 245

demonios, secuestra a Paula, la pareja de García Hotspur, y presenta toda la situación como un concurso de a ver quién la tiene más grande, de que Paula, igual que Beatriz en *Dante's Inferno*, es el trofeo a ganar y que esto en realidad va del enfrentamiento entre García y Fleming

Y sí, podéis decir que *Dante's Inferno* va de Dante redimiéndose, pero yo os responderé con que el juego va de cómo controlas a Dante, literalmente, repartiendo hostias. La redención es una excusa muy pobre y, de nuevo, ¿en serio a Beatriz no le interesa este rollo ni un poquito?

Por supuesto, esto es un ejemplo doble: no sólo de cómo Dante necesita triunfar para recuperar a su amada en su totalidad, sino que el romance es posesivo. El videojuego es polígamo, pero rara vez es poliamoroso. Fleming y García tienen que competir por Paula; sí, Paula quieren que la rescaten, pero García habla de ella en términos posesivos. Si Beatriz fuera poliamorosa, Dante lo vería como 'compartir' a su amada, y no compartes lo que has cazado.

NURIKOPS - *Cuando tú sólo crees que existe la heterosexualidad y la manera de relacionarte mainstream entiendes que la otra persona se va a relacionar contigo y tú vas a tener un poder sobre ella. Te debe algo. Y a lo mejor en otros tipos de orientaciones hay a lo mejor no existe eso y por eso también hay tanta dificultad y tanta controversia, que yo no la entiendo, de relacionarte: anárquicas, relaciones abiertas, poliamorosas... Porque ahí el poder no existe, fluye, es como una ola*

Como imaginaréis, todo esto pinta una imagen cerrada sobre el sexo y las relaciones como algo unilateral, como algo que indica tu validez como persona. Heart habla de estudios hechos sobre la base de la cognición social que demuestran cómo la presentación del sexo en el videojuego es nociva⁵⁸... Pero vengo de hacer el vídeo sobre "violencia en videojuegos" y Ogien en su libro dedica un capítulo a hablar sobre la perspectiva parcial y limitada de otros estudios, así que prefiero no tirar por ahí. Voy a tirar por la teoría de la cultivación.

La Roca: "los fracasados siempre alegan haber hecho lo que han podido. Los ganadores se van a casa y follan con la reina del baile"

OK, antes he dejado un cabo sin atar: el valor que supone para ti, lo que significa... El acto. Trivi habla sobre una novela llamada *Skagboys*, que tiene una escena sexual... grotesca, pero su sordidez dice algo de su

⁵⁸ Heart, 149, 150

personaje⁵⁹. En *GTA* tienes sexo porque quieres tenerlo, pero eso no habla sobre nada. ¿Qué significa para CJ contratar a una prostituta?

Krzywinska señala cómo *“es raro ver que un juego presente el sexo como trágico, traumático o como una forma de empoderamiento”*⁶⁰

Pero entonces llega *The Last of Us II*, que precisamente tiene una escena donde el sexo juega un papel narrativo... Y la gente lo convirtió en un meme porque, por supuesto, *The Last of Us II* tenía que ser ridiculizado

Esto no significa que el sexo siempre tenga que significar algo más que sí mismo; más bien al contrario, rara vez significa más.

Entre medias, observamos estos cuerpos. Dante será un matado, pero el tío tiene unos brazos más grandes que mi torso, y acabamos creyendo que esto tiene que ver con nosotros.

NURIKOPS - *Es importante tener pensamiento crítico. Cuando ves fútbol... ¿cuánta gente juega a fútbol? Sabes que no vas a ser Messi. Pero la gente cuando consume porno sí cree que puede ser esa persona, pero porque alguien se lo ha explicado. No vas a ser Messi. Pero nadie te ha explicado que no vas a ser Nacho Vidal [...] Estos últimos años también se ha normalizado la creación de contenido de ‘cams’, de ‘pilladas’, contenido que parece amateur pero, amiga, no te engañes. Esa gente no es amateur. No. En la gente sí ves que las jugadoras de la selección española se han preparado para ser jugadoras; son gente que se lo están currando. En el porno no pasa eso: vemos un clip, que cada vez más se intenta bajar al terreno raso de ‘somos como tú, tú también puedes alcanzar ese objetivo’. Eso te engancha, porque el que creas que es alcanzable hace que lo consumas, que lo sigas haciendo. Te educas y se crea una rueda*

No estoy diciendo que esté mal que te guste un cuerpo normativo o que te pongan las babuingas enormes. Os recuerdo que este soy yo. **[MGS, Grey Fox gritando]** Digo que, en esta situación, en la que el sexo está presente pero es invisible, en la que te venden estas formas idealizadas como naturales, nacen muchos problemas que interiorizamos – y llevamos al videojuego – y los vemos como natural, como que las cosas son así. Pero no. El sexo no va de sexo. Como diría Oscar Wilde, es sexo va sobre poder.

Sexo, opresión, poder y control. Todo lo que hemos estado hablando es un prelude de cómo el sexo mediático tiende a reforzar una serie de inseguridades que luego sirven a una cierta visión del mundo. Quizá va a pasar un rato hasta que hablemos de videojuegos.

En *Pensar la Pornografía*, Ruben Ogien habla sobre cómo parte de nuestra concepción moderna de la pornografía está relacionada con el clasismo. Pone de ejemplo

⁵⁹ Trivi, 2021

⁶⁰ Krzywinska, 2015, p. 110

Memorias de Fanny Hill, una novela pornográfica del s. XVIII que fue censurada... Un siglo más tarde. ¿Por qué? Según él, cuando salió *Fanny Hill*, se entendía que sus lectores eran *la crème de la crème*, la élite que sabía cómo iban las cosas. El problema vino cuando los pobres empezaron a leerlo; ahí ya el libro podía caer en manos de cualquiera, y quién sabe qué puede pasar entonces.⁶¹

Valero Heredia continúa con esta idea hablando sobre cómo, en el Siglo de Oro español, Felipe II y Felipe IV acumulaban muchas pinturas de desnudos, y “para solucionar dicha predilección de los reyes por las pinturas de desnudo [...] nacieron las llamadas ‘salas reservadas’”⁶²

[Bajando al sótano: “Fíjate, yo también tengo una ‘sala reservada’”. Señalo una esquina: “Me pongo ahí, como Mike al final de *El Proyecto de la Bruja de Blair*”]

Foucault habla sobre cómo, al principio, quienes más se exigían era precisamente las clases altas, no porque fueran tan buenas que quisieran dar ejemplo, sino porque los pobres daban igual; con este ‘control’, los burgueses hacían valer su superioridad, que ocupaban un lugar superior no sólo en lo económico sino en lo personal⁶³

También está todo eso de la herencia y asegurarse del buen renombre de su familia⁶⁴. No eres Juan y ya está: eres Juan III de la dinastía de los Comekebab, y vas a demostrarte tanto a ti como a los demás que estás a la altura de tu linaje

Como imaginaréis, la manera en la que vemos el sexo no ha sido siempre esta. Por ejemplo, en la Roma Antigua era normal ver representaciones sexuales en todas partes, y las casas tenían talismanes fálicos.⁶⁵ Según Valero Heredia, el descubrimiento de Pompeya en el siglo XIX fue muy importante a la hora de definir lo que hoy entendemos como pornografía, porque... [*Los Simpson*: “Estaba llena de prostitutas”] Bueno, no: de lo que estaba llena era de imágenes, estatuas y símbolos sexuales y genitales en todas partes, no sólo en las casas sino en la vía pública. Sin embargo, fueron descubiertas en una sociedad con unas ideas específicas, así que fueron juzgadas y adaptadas a la mentalidad de entonces. Se crearon instituciones para ocultar esas imágenes, y con el tiempo se acabaron prohibiendo los materiales sexualmente implícitos y creando la idea de la decencia y la moral pública⁶⁶

Valero Heredia explica que todo este sistema de regulación del sexo nacía del “miedo a que las mujeres y las clases trabajadoras fueran corrompidas con respecto al rol que la sociedad victoriana les había asignado. Y para contenerlo se creó toda

⁶¹ Ogien, 2003, p. 72

⁶² Valero Heredia, 2022, p. 31

⁶³ Foucault, 1976, p. 109 – 112

⁶⁴ Foucault, 1976, p. 112 – 113

⁶⁵ Moreno Jiménez, 2022, p. 58

⁶⁶ Valero Heredia, 2022, p. 33, 34

*una estructura legal en torno a la idea de 'mirar' el sexo que persiste en la actualidad"*⁶⁷

Lo que hace todo esto es, de nuevo, contener el sexo en ciertos lugares que luego pasan a ser señalados como lugares de depravación. Preciado: *"El desnudo público como categoría social y política, como transgresión legal o moral, pero también como espectáculo, es una invención reciente [...] El striptease como explotación comercial del desnudo en un espectáculo público [...] aparece con la estética del pudor burgués y los nuevos espacios de consumo y entretenimiento de la ciudad moderna: circos, teatros populares, freak shows, music halls" y etcétera. "Las primeras performances que codifican el desnudo son fruto del desplazamiento de las técnicas de seducción de las prostitutas en los burdeles a otros espacios de entretenimiento urbanos"*⁶⁸

Y por eso cuando llegó *Hot Coffee* se lio la que se lio, porque para entonces lo pornográfico era perverso, algo privado, algo raro. ¡Hemos vuelto a los videojuegos, baby! [*We're Barack*]

La necesidad de una eterna insatisfacción sexual. Si el sexo es algo que está ahí de manera invisible, si hablamos de él para no decir nada, entonces hay una comunicación cortada. Nos vemos pero no nos hablamos, y al ver las relaciones ajenas, las vidas ajenas, nacen inseguridades que luego pueden ser explotadas

NURIKOPS - *Sorpresa: el capitalismo. El capitalismo es extremadamente perverso y hace que todo el mundo tenga inseguridades, porque si tienes inseguridades seguirás consumiendo. ¿Tienes el pito pequeño? Descuida, que te voy a vender 50 pastillas y viagra para que te crezca. ¿Tienes las tetas caídas? Tranqui, que te puedes operar. ¿No lubricas? Al final nos están constantemente bombardeando con cuerpos inalcanzables para que estemos constantemente insatisfechos porque nunca alcanzaremos ese ideal. Incluso la gente que tiene ese ideal no siente que lo tiene, porque así se sigue vendiendo, se siguen generando riquezas para las grandes industrias. [...] Porque si no tuviéramos inseguridades muchas industrias que existen hoy en día – farmacéutica, estética... - se irían al garete, y estas son industrias tremendamente multimillonarias*

La industria farmacopornográfica de Paul B. Preciado: un *"régimen de control del cuerpo"* aparecido tras la IIGM gracias a los materiales como la silicona, que permiten reconstruir nuestros cuerpos; los fármacos que separan el sexo de la reproducción, como la píldora anticonceptiva de 1947; y *"la transformación de la pornografía en cultura de masas"*. A la farmacopornografía *"le interesan los cuerpos y sus placeres, saca beneficio del carácter*

⁶⁷ Valero Heredia, 2022, p. 35

⁶⁸ Preciado, 2010, p. 75, 76

*politoxicómano y compulsivamente masturbatorio de la subjetividad moderna*⁶⁹

Con los videojuegos no sé yo si “fármaco”, pero desde luego hay industria pornográfica. Por ejemplo, hay toda una subcategoría de videojuegos de realidad virtual, como *Love Vibe Aria* o *VR Kanojo*, que están dirigidos específicamente a llenar el vacío en las vidas de la gente sin parejas. Son juegos que venden novias virtuales, ‘chicas de al lado’ que puedes encender, apagar y con las que siempre vas a pasar un buen rato. Son un espejismo que no resuelven el problema, pero se aprovechan de él para venderte una solución que, en todo caso, lo empeora al hacerte creer que las cosas funcionan de una cierta manera.

El juicio a la mujer; en *Dante’s Inferno*, la lascivia es femenina. En otros títulos – *Mortal Kombat*, *MGS4* – es normal que los personajes fuertemente sexualizados o lascivos sean principalmente mujeres. Más que por representación, imagino que es porque, si el lascivo fuera un hombre, nos sentiríamos presas, pero como es una mujer una parte de nosotros puede fantasear

OK, está Vamp, también podéis... Podemos fantasear con Vamp. Un ratito.

Berger: *“hay una hipocresía esencial en esa actitud moralizante. Se pintaba a una mujer desnuda porque se disfrutaba mirándola, y si se le ponía un espejo en la mano y se titulaba al cuadro Vanidad, se condenaba moralmente a la mujer cuya desnudez se había retratado para el propio placer. La función real del espejo era muy distinta. Estaba destinado a que la mujer accediera a tratarse a sí misma como una visión”*⁷⁰

Hace poco nuestra [Oscura Madre](#) subió un vídeo de casi tres horas hablando sobre *Crepúsculo* y absolutamente nada más. En él hablaba sobre cómo, por ejemplo, Kraft-Ebbing decía que las mujeres apenas tenían instinto sexual y que debían ser educadas adecuadamente. Pero, en sus palabras, si esto es así... ¿por qué hace falta educarlas?

Más adelante Wynn habla sobre *My Secret Garden* y la necesidad de muchas mujeres por no revelar, por decirlo de alguna manera, sus cartas en lo que a deseo sexual se refiere para así mantener la imagen de castidad que se espera de ellas

NURIKOPS - *No se nos permite estar cachondas y no se nos permite ser pervertidas, es decir... Muchas veces nos callamos muchas cosas. Muchas veces consumimos pornografía o nos imaginamos situaciones porque no tenemos el valor de llevarlo a cabo por el qué dirán. Al ser un hombre está implícito que sea una persona que pueda tener cualquier tipo de fantasía y disfrutar con cualquier cosa. Eso tiene que ver con, de nuevo, la moral cristiana, que nosotras tenemos que ser precavidas,*

⁶⁹ Preciado, 2010 p. 112, 113

⁷⁰ Berger, 1972, p. 51

tenemos que ser cautas... [...] Si tú puedes disfrutar sola, si tú tienes fantasías, si tú eres libre... ¿dónde quedo yo? ¿Dónde queda mi poder, mi privilegio, el que te diga qué puedes hacer y qué no puedes hacer?

¿Qué tiene que ver esto con el videojuego? Pues que creo que no hace falta tener una vista de águila para darse cuenta de que muchos de estos títulos se centran en presentar cuerpos femeninos normativos desde una perspectiva heterosexual. Es raro encontrarse juegos centrados en los hombres, y en ese caso suelen ser homosexuales, mínimo, en tono. A lo que me refiero es que la mujer, en muchos de estos casos, es presentada como y reducida a su función dentro del sexo, a “tenerla”, porque entendemos el sexo así, no como algo que hacemos entre dos, sino como algo que le hacemos a alguien

Berger, hablando del cuadro *Alegoría del tiempo y el amor* de Agnolo Bronzino: el cuerpo femenino “*está colocado de modo que se exhiba lo mejor posible ante el hombre que mira el cuadro. El cuadro está pensado para atraer la sexualidad de él, y nada tiene que ver con la sexualidad de ella [...] Las mujeres deben alimentar un apetito, no tener el suyo propio*”⁷¹

La construcción cerrada del sexo: falocéntrica, de penetración y centrada en el orgasmo. Dicho de otra manera, es esto [final de *Con la muerte en los talones*] Todo lo demás es secundario.

TBBT, Penny diciendo que Leonard es el rey de los preliminares. Risas enlatadas muy fuertes

LAURA – *Antes de hacer terapia de violencia de género hacía terapia sexual un poco más amplia, con personas con dificultades sexuales y me encontraba con mucha gente que me decía ‘es que me gustan más los preliminares que el sexo en sí’ y es como, a ver, ¿cómo que ‘el sexo en sí’? ¿El sexo oral no es sexo, la masturbación no es sexo? Los preliminares son el café que te tomas con la otra persona a ver si te hace tilín. Eso son los preliminares, pero en el momento en que te morreas con la otra persona suele haber un mínimo de atracción, de interés sexual. Eso ya es una conducta sexual.*

NURIKOPS - *Yo te diría que el sexo es diverso pero esa diversidad muchas veces se queda en la mente. Tenemos miedo de ser rechazadas. Muchas veces la gente no dice qué le gusta por miedo a que la otra persona no le acepte, que no le vean como normal. Mi frase estrella es ‘nada es normal en el sexo, todo es normal’. Mientras no hagas daño a la otra persona y sea consensuado todo correcto. También es una manera de aislar y de crear control en la gente. Todo el mundo tiene que seguir unos patrones concretos y gracias a esto podemos etiquetar, podemos saber qué es, qué no es y cómo llevarlo a cabo. ¿Por qué no se pregunta*

⁷¹ Berger, 1972, p. 55

en la cama qué te gusta o qué no te gusta? Tú si estás comiendo huevos fritos con patatas lo preguntas, ¿te gusta, quieres ketchup? Pero si estoy teniendo sexo contigo no te lo pregunto por vergüenza, por prejuicios, por estereotipos, por el miedo a no tener suficiente valía que tiene mucho que ver, el sentir que no alcanzo un estereotipo o una expectativa.

LAURA - *El objetivo de la sexualidad debería ser pasárselo bien, y aunque el orgasmo, evidentemente, es divertido y placentero y nadie le hace ascos, ¿cuánto dura, tres, cuatro segundos? Si en un encuentro sexual el único momento en que te lo pasas bien es el orgasmo algo no estás haciendo bien [...] El orgasmo yo suelo decir que es la guinda del pastel, pero si te dan un pastel sin guinda o una guinda o una guinda sin pastel, la mayoría de la gente se queda con el pastel sin guinda.*

OK, y la gran pregunta... ¿Qué tiene que ver esto con los *videojuegos*?

Volvamos a Gallagher. Él toma de Krzywinska la idea de que el videojuego es perverso, y esto no es lo que os imagináis: ‘perversión’ aquí significa el cómo el videojuego nos niega el placer.⁷² Es algo que tenemos que trabajar, que ganarnos; nos pone barreras, nos seduce y nos atrae para que lo completemos y nos dé el *money shot* [*Elden Ring*, venzo a un jefe final, el símbolo de victoria]

La inmensa mayoría de los videojuegos con contenido sexual nos niegan la perversión, el proceso de disfrutar con la otra persona. Hay algunos videojuegos pornográficos que reducen el sexo a eso: animaciones en bucle y un botón de “correrse” para que tú digas cuándo está, pero la animación no aporta nada más allá de lo estético, pero Gallagher dice que “tanto el play como el sexo pueden ser entendidos como actividades en las que ‘intentar y conseguir pueden ser vistos como fines en sí mismos’” y que “tomar la ruta escénica” en ambos casos “tiende a ser más placentero que utilizar los medios más eficientes para obtener ese fin”⁷³.

NOS QUIEREN ARREBATAR “VIAJE ANTES QUE DESTINO”
[*Planeta de los Simios*: “¡Malditos, lo habéis arruinado!”]

Y el camino puede adoptar muchas formas; esto es *Manifiesto Contrasexual*, de Paul B. Preciado, donde precisamente habla sobre cómo nuestra idea del sexo nos limita e incluso define qué sirve, qué zonas erógenas son válidas y cómo funcionamos. Preciado ofrece todo un catálogo de nuevas propuestas de lo

⁷² Gallagher, 2012, p. 404

⁷³ Gallagher, 2012, p. 405

que él llama 'contrasexualidad', entre las que versa "masturbar un brazo: citación de un dildo sobre un antebrazo", donde describe como material opcional "un violín"⁷⁴. Este hombre no teme a Dios.

Manifiesto Contrasexual es... Es *heavy metal*, este libro está lleno de frases que son una granada de mano a... todo, pero como mínimo es un ejercicio interesante para salir de tu zona de confort y ver, en efecto, qué más podría ser el sexo

¿Hay algún lugar mejor que el videojuego para explorar ese concepto? Siguiendo con Gallagher, él concluye su texto diciendo que, si el videojuego está sometido a un régimen de censura, quizá puede hacer como el Hollywood del Código Hays y ser metafórico, alegórico.⁷⁵ Sí, está aquella vasija de *God of War*, pero eso es seguir una serie de instrucciones, ¿dónde queda el diálogo?

¿Está bien que el sexo nos excite? Sé que esta puede parecer una pregunta básica, pero... Mirad, hay que apuntalar las bases para construir una buena argumentación. EN FIN, ¿está bien? **NURIKOPS** - *¿Por qué no? Mi pregunta sería esa: "¿por qué no?" Al final también obviamente aquí entra mucho, pues bueno, lo que cada uno quiera aceptar. Pero es cierto que todas tenemos deseo. Todas las personas tenemos deseo, lo que pasa es que algunas lo dicen y otras no lo dicen. Dentro de esto también entra la educación en cuanto a saber cuándo puedo llevar a cabo ese deseo y cuándo no, porque ese deseo es tuyo y hacen falta dos personas para llevarlo a cabo. Entonces es totalmente lícito tener deseo sexual hacia escenas que no sean, digamos, socialmente aceptadas. Digamos los furros ¿no? Es totalmente lícito si no haces daño a nadie. Simplemente estás disfrutando y deseando algo que a lo mejor no es compartido por el resto por razones X*

Está bien que te gusten las arpillas, quiero decir, las muchachas

¿Por qué no disfrutar de una escena erótica? Si ves, no sé, *The Raid*, las peleas se pueden reducir a un binario: ganas o pierdes, este personaje sigue o no sigue, y el resto son puñetazos. Sin embargo, el atractivo no está en la pelea misma: está en cómo la coreografía pasa de un estado a otro, de los personajes fluyendo conforme aprenden cosas el uno del otro. Las mejores escenas de acción no se mantienen estáticas. [*La Princesa Prometida*, "te he mentado, yo tampoco soy diestro"] Sin embargo, las escenas sexuales suelen verse reducidas a que hay un polvo; sí, los personajes empiezan besándose y luego la cosa va a más, pero a lo que me refiero es a que siguen una estructura básica: el propio sexo no importa, lo importante es que están teniendo sexo.

NURIKOPS - *Algo malo que tiene la pornografía, que no es la pornografía en sí sino cómo se está creando, que es con clips de tres minutos, flashes, teta, culo, coño y corrida en tres minutos. Eso minimiza el sexo, lo que es la excitación, a un momento concreto. Pasas a la escena incluso cuando*

⁷⁴ Preciado, 2011, p. 83

⁷⁵ Gallagher, 2012, p. 411, 412

tienes un vídeo más largo, porque el cerebro es plástico y si lo estimulas con escenas de contenido explícito vas a seguir buscando eso. Es como el paladar: si siempre le das alimentos con mucho azúcar luego te comes chocolate amargo y dices 'qué es esta mierda, yo quiero Toblerone'

OK, eso es en el cine, pero con los videojuegos pasa algo parecido. Ya no recuerdo quién era, creo que... Esperad. [POV buscando en la estantería, que sea lo que salga ahí. Si no, creo que la cita es de Ian Bogost] La cuestión, el videojuego es anti-cinematográfico porque elimina el corte: si tu personaje tiene que ir a una localización, lo que en una película sería un montaje en un videojuego es una sección de *gameplay*. Ya lo decía antes Trivi que el videojuego suele hacer una excepción con el sexo y se suele cortar por... Distintos motivos que ya hemos visto, pero aun así pueden formar parte del *gameplay*. El vehículo es un vehículo perfecto para explorar nuestros deseos y fantasías, pero antes... Definiciones.

NURIKOPS - *Valerie Tasso en su libro Confesiones Sin Vergüenza hace una distinción entre el deseo y la fantasía. ¿Qué es el deseo? Es lo que se hace, es una conducta, es algo real. Yo deseo darle un beso a esa persona. Esa persona puede existir, a lo mejor no la tienes cerca, pero QUIERES ese beso. Una fantasía es algo construido, es algo que no quiero hacer, es un imaginario.*

¿Por qué he dicho entonces que los videojuegos sirven para deseos y fantasías? Porque, citando una vez más a nuestra Oscura Madre, ella habla sobre cómo la clave de muchas fantasías, sobre todo las violentas, reside en que, cuando estás fantaseando, controlas la fantasía. Nada puede salir mal porque todo está en tu cabeza, y los videojuegos... Pues son tremendas mentiras llenas de unos y ceros, así que suponen un espacio seguro.

Para entendernos hasta qué punto los videojuegos son un lugar ideal para explorar esos deseos y fantasías, pues ahí tenemos los *mods*. Wysocki habla sobre cómo, para tener sexo en *Skyrim*, hay que descargar cinco mods, un gran esfuerzo "*para añadir contenido con el que desean interactuar, que sienten que está ausente de su experiencia de juego*".⁷⁶ Te lo tienes que currar muchísimo para integrar algo que, de base, no aporta tanto a la experiencia de juego, así que... ¿por qué?

Bueno, una posibilidad sería que parte de la fantasía de *Skyrim* y los juegos de Bethesda reside en cómo te permiten vivir una vida. A mi hermano y a mí nos encantaba empezar nuevas partidas en *Oblivion* y pasear por la ciudad imperial, vestir a nuestros personajes con ropas buenas, comprarnos una casucha y... Estar ahí. La casa no aporta nada al juego, pero aporta a tu idea de estar ahí. Del mismo modo, tener sexo con un compañero puede contribuir a la fantasía de que sois más que aliados. Tenéis un romance, vivís aventuras dentro y

⁷⁶ Wysocki, 2015, p. 205 – 207

fuera de casa, primero te cepillas al dragón que está amenazando con destruirlo todo y después te cepillas a tu compañera porque de alguna manera tendremos que celebrarlo

Antes hablaba sobre cómo el videojuego crea fantasías que existen dentro de un contexto machista y... ya volveremos ahí, pero igual que los videojuegos te pueden hacer sentir poderoso con una victoria pero hay que tener el pensamiento crítico para luego no permitir que esas ideas permeen a otras partes de tu vida... Entiendo la fantasía, entiendo cómo, con esto, estás proyectando una versión deseada de ti mismo, y no hay nada intrínsecamente malo en ello

Brathwaite entrevista a Jason Compton, uno de los creadores del *flirt pack* de *Baldur's Gate 2*. Compton explica cómo ese *mod* le permite "controlar a un personaje al que otro considera que está *buenísimo*", seducir a otros personajes e intercalar sexo y combate.⁷⁷

Y esto de inventarnos cosas para cumplir deseos y explorar fantasías va más allá de los mods. Brathwaite también habla sobre el sexo emergente; ella explica cómo la tecnología nunca estará a la altura de la imaginación, pero que...⁷⁸ [*Parque Jurásico*, "la vida encuentra la manera"] El contenido creado por jugadores, como *Second Life*⁷⁹, o las interacciones improvisadas, como el baile sexy de la elfa en *World of Warcraft*, son herramientas que permiten que nos apropiemos y resignifiquemos estos títulos que significan tanto⁸⁰. Al fin y al cabo, uno de sus apartados se llama "sexo a pesar de..."

Quizá mi ejemplo favorito de esto sea el minijuego de fotografiar a una modelo en *Playboy: The Mansion*. Ella va adoptando distintas posiciones y tenemos que prestar atención y estar en el ángulo correcto para captar la imagen que queramos; ella no se detiene, eres tú quien tiene que moverse, y me gusta cómo explora el deseo y convierte el observar en un arte. Después de jugar a este minijuego, aprecias mucho más la fotografía de modelos

Víctor Navarro Remesal y Shaila García Catalán combinan la libertad dirigida con la idea hegeliana del maestro/esclavo descrita por Hegel en *Fenomenología del Espíritu* (ya sabes, lo típico) para hablar del otro lado en el sexo lúdico: la persona a la que hacemos el sexo y cómo es ella quien realmente maneja el cotarro. Volviendo a *God of War*, hablan

⁷⁷ Brathwaite, 2007, p. 92, 93

⁷⁸ Brathwaite, 2007, p. 114

⁷⁹ Brathwaite, 2007, p. 114

⁸⁰ Brathwaite, 2007, p. 33

sobre cómo Kratos no se está triscando a Afrodita, sino que Afrodita le está dando órdenes, y si Kratos no obedece, le echa de la cama⁸¹

Navarro Remesal y García Catalán hablan sobre cómo, en cierta medida, somos esclavos de las intenciones del equipo de desarrollo al jugar. Al mismo tiempo, somos maestros del entorno que nos rodea, así que el acto de jugar es un diálogo en el que pasamos de una posición a otra.⁸²

Sin embargo, y ole mis huevos por creer que puedo contestar a la academia en su propio terreno, yo diría que el diálogo es activo. Un *quicktime event* es seguir ciegamente las órdenes de un sistema que ni siquiera procesa y sólo entiende en binarios: éxito o fracaso. Creo que la gracia sería la posibilidad de, por ejemplo, complacer a Afrodita a medias, que te diga que vale, pero mejor prueba otra estrategia

Además, aquí surge otro problema interesante, porque... No existimos en este proceso: el suelo se acaba de hundir bajo nuestros pies. ¿Dónde estamos si todo lo que hacemos es complacer? ¿Hay realmente un diálogo entre tú y Garrus?

Lo bonito que es no sólo desear, sino sentirse deseado. El problema del minijuego de *God of War*, más allá de la frialdad de seguir instrucciones, es que esas mujeres y la misma Afrodita [cantando la canción de *Hércules*: "Afrodita, Afrodita..." Me río] Mira, Afrodita está ahí y te acoge a ti como podría acoger a cualquiera. Ahora nosotros somos la pieza intercambiable. Al tomar el papel de activo en tantísimos juegos, se nos niega el placer de que vengan en nuestra búsqueda, a por nosotros específicamente. Hace nada estábamos hablando del mod ese de *Baldur's Gate 2* y que la gracia era sentirse atractivo. Sí, algo de atractivo debo tener para que la otra persona quiera estar conmigo, pero yo soy quien está moviendo ficha

Como cabría esperar, *Baldur's Gate III* lo clava. La relación con Karlach es una donde queda claro que ambas partes se mueren la una por la otra. Pocas cosas más sexis he vivido en un videojuego que Karlach diciendo "*estoy esperando*" mientras buscas una solución para que podáis tocaros. Si esto no es buen deseo interactivo, que alguien venga, me lo diga... y pague las consecuencias.

Al mismo tiempo, la escena de sexo con Lae'zel es un juego en el que ella te dice que te tumbes... [*Los Simpson*, "*deja que Disco Stu haga lo suyo*"] Pero le puedes decir que no, que tú eres quien va a llevar la voz cantante. Fuera

⁸¹ Navarro Remesal y García Catalán, 2015, p. 126

⁸² Navarro Remesal y García Catalán, 2015, p. 131

de esa escena, Lae'zel te habla y te dice que le encanta tu olor a víctima recién asesinada, así que hay un toma y daca entre los dos

No todo podía ser bonito: *male gaze*, fantasía sexual y de poder. Ya sabéis, hombres, agarrad el látigo y azotaos, pero no disfrutéis. Dios nos mira.

Todo queda encerrado en un juego de espejos. **NURIKOPS** - *A nivel cultural el hombre es lo que el hombre cree que la mujer quiere y la mujer es lo que el hombre quiere. Al final es lo que el hombre quiere. Entonces no hay personajes pensados para que la mujer se sienta atraída, ya sea sexual, emocional o psicológicamente; siempre son productos culturales creados por los hombres en su fantasía de cómo creen que piensan las mujeres [...] nos han educado como cuidadoras, y buscamos alguien que comparta ese peso. Lo que la gente no entiende es que el arquetipo que los hombres creen que estamos buscando es un macho Alpha, fuerte y tal. Pero ¿por qué crees que el vídeo ese de los tres pavos haciendo gestos no gustaba? ¿Por qué crees que hay tantas charlas de como ligar por un pavo que no se ha comido un coño en su vida? Que te dice que uses feromonas y no la hagas caso. Eso no es lo que queremos las mujeres. Las mujeres queremos una relación tranquila en la que poder compartir nuestros sentimientos, en la que poder compartir nuestros hobbies. Tenemos perfiles concretos, no puedes decir que a las mujeres no nos gustan ciertas cosas*

Sí, me he encontrado a mucha gente sedienta por los tíos buenos de turno, pero algo a lo que veo que muchas mujeres en Twitter vuelven una y otra vez es lo brutalmente sexy que les resulta...
Jack Black

¿Y eso qué cojones importa? Pues que, de nuevo, muchos de estos títulos van dirigidos a hombres, a llenar un vacío en cómo nos han vendido que debemos vivir nuestras vidas. Parte de la gracia de la insatisfacción sexual es que te tienen atado mientras sigas insatisfecho, así que, si te dan las instrucciones equivocadas, pueden jugar con eso. Por eso hace años había películas cuya premisa era: "este hombre tiene el superpoder de entender a las mujeres", porque tiene que ser raro. Tienen que vendernos un cuerpo para que no entendamos que la respuesta está en la actitud

NURIKOPS - *Aunque no lo creáis las mujeres buscamos personas con las que compartir la vida, que estés mala y te traiga una sopita. Que tenga un tremendo pene no lo necesitamos porque para eso hay dildos; muchas inseguridades que tiene la gente viene de lo que creen que nosotras deseamos*

Los ejemplos clásicos en la sexualización en el diseño: Lara Croft y Samus Aran. De aquí venimos, esto es lo que nos han vendido durante décadas que es lo sexual en los videojuegos. Heart: estos personajes son muestra "de

cómo el poder femenino ha sido fetichizado”, y “pueden ser protagonistas” o poderosas, “pero su poder se vuelve posterior a su atractivo sexual”⁸³

Brathwaite: *“incluso antes de que el juego saliera, Lara atrajo una atención importante. Antes y después del lanzamiento del juego, Lara apareció en más de una decena de portadas de revista”. No tardó en aparecer NudeRaider, una página donde podías descargar las skins de Lara desnuda para la versión de PC, aunque también acabaron tumbándola, así que...⁸⁴*

A ver, hablar de estas dos es como referirse a Rusia como “la Unión Soviética”: estamos hablando del pasado. [*Super Smash Bros*]: Bueno, al menos con Lara, pero estos personajes creo que ya no son ejemplos tan vigentes. Así que hablemos de Yoko Taro.

Yoko Taro es uno de los autores de videojuego más interesantes de la Historia. Sus juegos suelen jugar con tus expectativas, hacer usos creativos de las mecánicas... Y los personajes femeninos suelen estar muy sexualizados; el propio Taro lo admite, le gustan las chicas guapas y culonas [*I Like Big Butts and I Cannot Lie*] Sus ejemplos más representativos son Kainé, un personaje hermafrodita del primer *NieR* que viste... Pues así, y sobre todo 2B, protagonista de *NieR Automata*, conocida por la cantidad de píxeles que se utilizaron para renderizar su culo, no estoy de coña

VICTORIA - *a uno le puede gustar NieR pero decir ‘pues Kainé va en lencería por ahí’, incluso te puedes reír porque el compañero le dice ‘¿por qué vas en lencería por ahí?’ ‘Pues porque sí’. OK, vale, no nos metemos. El fanservice te puede llamar la atención y el juego puede ser consciente de ello, pero después de tantos productos dentro de la línea, del mismo palo, casi como que tu cerebro lo omite hasta cierto punto. [...] NieR Automata con los personajes femeninos creo que es muy opuesto a NieR Replicant, porque, por ejemplo, decía antes el tema de Kainé. Kainé es posiblemente el personaje más desarrollado del juego, con mejores diálogos, con más personalidad y que más puede llegar a emocionar al jugador, y mientras tanto, tanto 2B como A2... Creo que 2B está mejor llevada en el anime que en el juego, y es bastante triste porque el anime es bastante, bastante cutre. NieR Automata pone su drama en 9S y me pasa un poco el efecto visual novel: mientras que a Kainé me la puedo tomar en serio aunque lleve un traje más fanservice que el de 2B porque es un personaje desarrollado, que de repente lleva esa ropa porque le apetecía a los desarrolladores, pero había un esfuerzo detrás. Yo, personalmente, con 2B tengo la impresión de que era un personaje que se podía dar mucho más de sí y que, sin embargo... No, se ha usado porque es una cara bonita en un*

⁸³ Heart, 2015, p. 149

⁸⁴ Brathwaite, 2007, 74, 75

trailer, porque a quién no le gusta ser un androide con taconazos, pero no me parece que haya un trabajo detrás del personaje... No quiero decir que justifique la sexualización, que está ahí, pero podría ser un personaje con cara y ojos al que, además, han sexualizado, pero no. No me lo parece.

En mi caso, el problema no iría exactamente con eso sino con que... OK, Kainé viste así por un motivo. [Quiet, Power Girl] Aunque, por otra parte, siempre hay un motivo. Pero el caso de Kainé me parece interesante, porque como he dicho antes, ella es hermafrodita. La trama de Kainé va de cómo ha sido marginada por su sexo y eso la ha convertido en una persona hostil. Kainé es un personaje agresivo, de cada diez palabras que dice, trece son insultos, y lucha con armas dentadas. Esa mujer no se anda con tonterías y todo en su personaje dice “esto es lo que hay, y si no te gusta, puerta”. Su ropa está hecha para revelar su cuerpo, aquello por lo que la tratan como una paria... Pero, por el motivo que sea, no se le nota el pene. Las características que desafían la idea de Kainé como una mujer cis son muy difíciles de encontrar y apenas se mencionan en el texto, así que es fácil pasarlo al asiento de atrás, señalarlo como excusa y fijarte en todo lo demás, lo que está ahí de manera obvia: la cintura amplia, los pechos grandes. El cuerpo de Kainé deja de ser un cuerpo que desafía a quien lo observa y se enorgullece de sí mismo para ser una mujer en ropa interior.

Esto me recuerda a algo que decía Summer Glassie sobre la especie asari en *Mass Effect*. Para quienes no lo hayáis jugado, *Mass Effect* viene a ser nuestro *Star Wars*, y las asari... Pues son así. Toda una especie de mujeres azules. Aunque, como Glassie explica, esto no es exactamente así. O quizá sí.

Glassie habla sobre cómo, para ser una *space opera* sobre relacionarte con especies de todo tipo... *Mass Effect* sólo te deja relacionarte con especies muy parecidas a la humana. Todos los intereses románticos en potencia, dice Glassie, tienen “*aspectos que se aproximan al cuerpo humano o son humanos*”.⁸⁵

En esto entran las asari... Y no son mujeres. [*The Good Place*, “*not a woman*”] Glassie explica que la especie asari existe en conflicto entre la intención tras su diseño...⁸⁶ Y lo que acaban siendo. Lo dicho, no son mujeres, son una especie monogénero y ni siquiera tienen sexo

⁸⁵ Glassie, 2015, p. 161 – 163

⁸⁶ Glassie, 2015, p. 161, 162

como lo tenemos aquí. Las asari conectan de manera psíquica con su pareja, y todo esto está diseñado para romper con nuestra idea de lo que puede ser el género o incluso el sexo. Pero entonces se las cataloga una y otra vez en femenino.

Glassie habla, por ejemplo, de cómo las distintas etapas por las que pasa una asari tienen nombres femeninos; las asari se refieren a sí mismas en femenino y se llaman 'hermanas' o 'hijas'.⁸⁷ Además, convenientemente, en su etapa más joven es normal que las asari viajen y tengan relaciones con gentes de todo tipo, así que es normal verlas haciendo *striptease*⁸⁸

Al final, las asari acaban siendo mujeres azules con excusas muy interesantes para tener su sexualidad a inmediata disposición. Una oportunidad para que nos cuestionáramos muchas nociones sobre nuestra identidad o la atracción queda limitada por la heteronormatividad. Glassie cita a Pearson, quien habla sobre cómo *"presupone que sólo la heterosexualidad es normal y asume una definición muy limitada y hegemónica de la heterosexualidad [...] Así, la heteronormatividad tiene múltiples efectos: descarta como 'anormales' o 'pervertidos' a aquellos que no encajan en sus normas de género [...] y regula y disciplina fuertemente los cuerpos y comportamientos de la gente que se identifica como heterosexual"*.⁸⁹ Imagino que habrá personas intersex que se verán identificadas con Kainé, y evidentemente no quiero arrebatárselo; lo que digo es que Kainé no es tratada como un personaje intersex, sino como una mujer sexualizada que resulta ser intersex, pero sin que nada de eso se interponga en que podamos entenderla como una mujer cis

Victoria plantea todo esto desde la perspectiva de la saturación y pasarse de la raya. Siguiendo con Kojima, antes de lanzar *Metal Gear*, hizo dos novelas visuales: *Snatcher* y *Policenauts*, y algo... curioso de *Policenauts* es que puedes manosear a todos los personajes femeninos. **VICTORIA** - Yo en *Policenauts* picaba el cebo constantemente. 'Hay una opción de no sé

⁸⁷ Glassie, 2015, p. 164, 168

⁸⁸ Glassie, 2015, p. 169

⁸⁹ Glassie, 2015, p. 171

qué aquí, entonces claro, yo la primera vez que me dijeron que le podía tocar las tetas a la azafata pensé que era una broma, 'jajá, se las puedes tocar'. En una visual novel bastante estática había un movimiento de 'boing boing' que me quedé 'pero bueno, ¿pero esto por qué?' Y ok, pero cuando esa opción estaba todo el rato y, cuando llegas a la casa de tu mejor amigo y su hija va en bañador por ahí y tiene 19 años y puedes hacer comentarios al respecto dije 'no, soy un señor de 40, no. No.' En general Policenauts va justo al revés que lo que decimos de los eroge: los erogos constriñen por lo general sus escenas sexuales. Están aquí, aquí y aquí, y si las quitas el juego sigue normal. En Policenauts es una constante. [...] Yo prefiero la honestidad de un Divided, por decir un juego de la misma época, que está enfocado en el sexo porque sabes, sabes... El juego no te engaña, no te dice 'no, te voy a hablar aquí de ciencia ficción y asesinatos...'

OK, esa sería la premisa. Ahora toca hablar de la otra parte: *Dragon's Crown*, un juego de Vanilla Software. Han hecho *13 Sentinels* y *Odin's Sphere*, por ejemplo, sus títulos son de los más preciosos que existen a nivel estético... Y luego está *Dragon's Crown*, que lo sexualizaba absolutamente todo. En su día hubo controversia porque... En fin, esta es la maga.

Victoria lo plantea de la siguiente manera: **VICTORIA** – *Es algo estético. Te puede gustar más o menos, pero... Es estético, me da igual. No sé si me explico: que la maga va haciendo así con las tetas me da igual. Que a la otra le bota el culo me da igual. Que el juego tiene cooperativo o así me da igual. Hasta cierto punto. Pero se puede tolerar, pero en el momento en que es una historia que quiere que me la tome en serio, pues no me la puedo tomar en serio. [...] . Es tan exagerado que... Me cuesta, ¿cómo decir? Me cuesta verlo como erótico o como intento de erótico. Es tan grotesco que, pfff... Es tan desproporcionado y tan... Cuando es gente que sabe dibujar estupendamente y lo ha demostrado de manera sobradísima, que no sé, sé que el juego tiene una intencionalidad fanservice, sin duda alguna, no digo que sea una parodia ni nada, creo que lo hace en serio, pero a nivel personal me cuesta... Me cuesta ponerlo en la misma categoría de asco que puedo ponerte el Policenauts, y da asco, da asco igualmente, pero... Además, como es un beat'em up, la verdad... ¿Tiene historia? Pues nunca la leo, no sé si me explico. ¿Que ahora ha salido una sirena que no sé qué, que se le ve el culo? Bueno, vale, pero, pfff... No me molesta, pero dentro de esto, si está bien, no me molesta.*

OK, ahora es cuando tenemos que matizar un poco más, porque Victoria está muy acostumbrada a jugar a videojuegos japoneses y al anime, y si llevas suficiente tiempo ahí... Pues llega un punto en que, para seguir disfrutando, tienes que adaptarte

VICTORIA - *Lo que creo es que, en general, en videojuegos, en anime, etcétera, hemos desarrollado mucha tolerancia, porque es tan constante y todo el tiempo que casi nos pasa desapercibido o, incluso, si sale algo que no tiene nada de fanservice, uno de los comentarios es 'no tiene nada de fanservice'. Uno de los animes de esta temporada, Frieren, no tiene nada de fanservice. 'Qué guay'. Es como un adjetivo, se entiende que, salvo que lo especifique, siempre va a tener fanservice.*

VICTORIA - *Recuerdo que le dije a una amiga 'no tienen fanservice estos juegos'. El Dragon's Crown sí, pero [13 Sentinels y Odin Sphere] puedes jugar tranquila. Y lo buscó en Google y dijo '¿por qué esta chica va en lencería?' Y me quedé así y dije: 'ciertamente'. Lo había omitido totalmente, porque lo de Dragon's Crown es tan grotesco y exagerado que ocupa mucha atención.*

Es importante que matice que Victoria disfruta de estos títulos a pesar del fanservice y no gracias a ellos. Lo convierte en ruido de fondo, como creo que hacemos la mayoría, pero el problema llega cuando se señala el fanservice y todo lo que se da por sentado sale a relucir. Cuando salió *Dragon's Crown* y Jason Schreier criticó el diseño de la hechicera, George Kamitani, artista del juego y presidente de Vanillaware, respondió con un dibujo de tres hombres forzudos desnudos diciendo que esto estaba más en línea con lo que Schreier buscaba.⁹⁰

En realidad no quiero criticar a Kamitani: ya pidió perdón en su día y, la verdad, su razonamiento tiene sentido. En sus palabras: *"creo que los tropos de fantasía básicos que vemos en Dragones y Mazmorras y la obra de J.R.R. Tolkien tienen un estilo que es muy atractivo, y elegí utilizar algunos ortodoxos en mis diseños básicos. Sin embargo, si dejaba esos diseños como tal, no llamarían la atención entre los muchos diseños de fantasía ya existentes en los espacios del videojuego/cómic/cine/etcétera. Por ese motivo decidí exagerar todos mis diseños de personaje de manera caricaturesca. Exageré las siluetas de todas las características masculinas en los personajes masculinos, las características femeninas en los personajes femeninos y las características monstruosas en los monstruos desde muchos ángulos hasta que cada uno tuviera una identidad propia. Pido perdón a quienes se sintieran incómodos por el aspecto de ese arte y no vieran la misma fantasía desenfadada en mis diseños"*⁹¹

⁹⁰ [Schreier](#), 2013

⁹¹ [Schreier](#), 2013

Lo que quiero destacar en todo esto es cómo, volviendo a lo que decía Glassie sobre las asari, la heteronorma presupuso que a Schreier le tenían que gustar las mujeres tetonas; este es el cuerpo deseable, debería gustarte, no deberías tener problema con ello. Y si lo tienes... quizá te pasa algo, quizá buscas otros cuerpos, y decirlo en público es gracioso, porque es raro que esto no te guste. No es normal. Kamitani lo quería ver con humor y no quería tomarse en serio sus diseños porque seguramente él lo veía como una forma de entretenimiento. Esta es su normalidad, una en la que su cuerpo no se presenta como un objeto de consumo: las "características masculinas" que exagera apuntan a la fuerza y el poder, mientras que las femeninas a lo sexual. En realidad no es su culpa: es el contexto en el que se ha criado, pero me parece un buen ejemplo del problema con estos diseños.

LAURA - *El problema no es que haya un personaje, y esto también puede ser muy guay, que sí lleve la boob armor, con la crítica de 'ay, es que no es funcional, es que le pueden acuchillar las costillas', pues a lo mejor a esa mujer, y es perfectamente válido, le empodera y se siente sexy y tal. El problema no es que haya un personaje con boob armor. El problema es que todas las mujeres se presenten con movimientos sexis, con esos cuerpos irreales. [...] Ponme mujeres gordas, mujeres viejas pero que sean unas máquinas. Ya te digo que el problema no es un personaje sino cuando se convierte, desde mi punto de vista, en la norma.*

Y oye, se puede sexualizar un personaje y jugar con ese concepto. EVE, en MGS3, actúa durante casi todo el juego como el par de tetas y el culo que se nos aparece de vez en cuando. Tanto el juego como Snake se la comen con los ojos, pero al final de la historia se revela que todo esto era una fachada. EVE es una espía cuya misión era seducir a Snake, y MGS3 es un juego sobre cómo la masculinidad puede utilizarse como herramienta para crear soldados obedientes, que ser un hombre te convierte en un arma, no en alguien feliz. Dentro de esta idea, que EVE, a quien llevamos viendo durante todo este tiempo como nuestra recompensa al final del camino, resulte ser un engaño me parece inteligentísimo y una manera de llamar la atención sobre qué buscamos. ¿Queríamos a EVE o ella estaba ahí y es un poco lo que se espera que ocurra?

Haunting Ground y RagnarRox definiéndolo como un videojuego sobre la cosificación y ser vista como un trozo de carne.

Aunque también quizá es más difícil representarlo a través de las formas tan simplificadas de un videojuego de terror. Imagino que, a nivel

emocional, puede ser así, pero a nivel literal lo que estás viendo es otra cosa, así que entiendo que no lo veáis

En el lado opuesto estaría Quiet en *The Phantom Pain*. Antes hablaba de lo bonito de ser deseado, y es obvio que Quiet desea a Venom Snake. Te enseña el culo mientras hace estiramientos, esa mujer es una gata en celo. Pero todo queda ahí. No podemos tener una relación con Quiet; ni siquiera en las cinemáticas Venom Snake tiene una relación con Quiet.

Quiet también tiene una excusa para vestir así: sus pulmones están dañados y respira a través de la piel, así que tiene que estar expuesta para poder, en fin. Vivir. Pero la diferencia entre Quiet e EVE es que esto sí es una excusa. Quiet podría ser un personaje muy interesante, pero el juego la trata como el culo y las tetas que tenemos delante y punto. Será un personaje fuerte y competente y todo lo que quieras, pero al final lo que es, es... Pues una herramienta: un fusil de francotirador en el campo y un cuerpo cuando no estamos entre misiones, y no se nos presenta para la reflexión sino para nuestro consumo.

Pero eso no significa que siempre tengas que darle la vuelta; esto no tiene que ver con videojuegos, pero mirad. En *Chainsaw Man* la escena que hizo que terminara de pensar que esta serie va a merecer la pena es cuando Denji le soba las tetas a Power. Esperad, esto tiene sentido. Power le promete a Denji que, si mata a un monstruo, le dejará tocarle, y Denji, que está más salido que el pico de una pala, dice que de acuerdo. Lo hace, ¡puede tocarle las tetas! Es un *nice guy syndrome*, ¿no? [clip] No. Denji sigue cachondo perdido y *Chainsaw Man* tiene muchos personajes femeninos atractivos, pero este es el momento en que el autor marca una línea y dice "de acuerdo, una cosa es Denji y otra cosa soy yo". Vemos a Denji desde fuera, su sexualidad forma parte del comentario. Y más adelante hay chicas en ropa interior y todo lo que quieras, pero nunca se ven reducidas a una cosa, sino que lo vemos en relación con Denji; no filtrado a través de sus ojos, sino sabiendo la distancia que hay entre ambas partes.

En cuanto ves esto, cuesta dejar de verlo. Peor aún, hace que te avergüences, porque hey, sí, me gustan las titis, pero... Tampoco es que me lo tengas que frotar por la cara, ¿sabes? **VICTORIA** - *Dead or Alive* es un caso bastante trágico, porque tiene juegos muy buenos pero... Sí, pero Tekken también, tiene mucho, mucho, mucho

fanservice. Tiene juegos muy buenos y Soul Calibur también. Soul Calibur... bueno, el fanservice lo ha llevado a niveles extremos. Lo que... como también tiene a Voldo, pues le perdono al final. Te sexualiza a los dos y dices 'bueno, el juego va de eso'. Dead or Alive creo que es un caso trágico porque ellos mismos también se han ido saboteando; no sé si te enteraste pero en una presentación para EVO sobre Dead or Alive 6 sacaron a dos modelos que creo que eran... Modelos eróticas o actrices porno vestidas como los personajes de Dead or Alive. No recuerdo qué hicieron, vas a tener que buscarlo y, si quieres, lo cuentas. Yo te doy la idea. La cosa es que lo que hicieron fue tan 'WTF' que EVO cortó la transmisión y dijeron 'lo que ha pasado en el streaming no encaja con nuestros valores' y Dead or Alive siguió su propia emisión en su Twitch pero EVO lo quitó. Es un buen juego de lucha pero... Roza el ridículo en muchas cosas.

¡En serio, Dead or Alive está muy bien! Sobre todo porque, si cambias la edad de las luchadoras a 99, les botan más las tetas. ¿Que por qué sé esto pero no sé cómo se llaman tus padres? Yo qué sé, cariño, no me hagas tantas preguntas-¡No, no te llesves a los niños [corte]

El caso con *Tanto Cuore*, que es un juego de mesa, pero sirve como ejemplo

VICTORIA - *Fate/Stay Night tiene bastante fanservice pero, a la vez, los personajes femeninos son los mejor escritos de la historia. Entonces tienes un choque muy extraño entre lo que llamas disonancia ludonarrativa, pero dentro del propio juego. Está un poco escrito por el dr. Jekyll y Mr. Hyde. Por una parte hay un personaje muy bien escrito pero, por otra, hay una escena que, porque sí, duchas. Duchas, caerse encima, cualquier tropo clásico del anime. Aparece de repente y luego vuelves a la historia; son momentos extraños que dices 'esto por qué?'*

Otros títulos que son los únicos exponentes de su género... pero tienen fanservice. **VICTORIA** - *Lo que le pasa a Dead or Alive creo que es muy triste y... El Dead or Alive del volleyball. Es un AAA de su época. ¿Cuántos juegos de voleibol conoces? Yo tengo unos cuantos, pero AAA no son. Claro. Yo, por ejemplo tengo el Spike Volleyball, creo que se llama. Es un juego de la PS4, me gustan los juegos de deportes, pero el Dead or Alive de playa creo que es bastante mejor. Entonces dices... Pfffff... ¿Es un buen juego de voleibol? Pues sí pero no, porque va a medio camino entre Pokémon Snap y dating sim de... Es una cosa muy bizarra, entonces... No te puedo decir que sea un buen juego, pero sí... Creo que es un juego hecho con mucho talento pero que, tristemente, se desvirtúa mucho por el fanservice. [...] ¿Cuántos beat'em up hay? Pocos. Pues... Si Senran Kagura es lo que hay y te gustan los beat'em up, pues o juegas a Senran Kagura o juegas otra vez a Phantom Breaker. Es que no hay más, no sé.*

Hay otra cosa en esto del fanservice y que te vendan tetas, y es que casi me siento como un perro al que están agitando un cacho de carne. Hay muchas obras donde el sexo prácticamente es el único reclamo, y no son obras eróticas

Quizá os fijarais en que al principio, cuando hablaba sobre el sexo en las mecánicas, no he mencionado *Senran Kagura*, y eso es porque la relación entre *Senran Kagura* y el sexo es tenue. Sí, desnudas a los personajes cuando luchas contra ellos, sí, la ropa se rompe y cuando te transformas en *shinobi* se ve cómo baboinga boinga bubinas pechos, pero el juego es un machacabotones. El sexo existe en un cajón aparte, en la imagen, en las físicas de los pechos. No forma parte de la obra, sino que es un reclamo; “sí, puedes venir a jugar a este juego de acción mediocre, pero no te preocupes. Luego puedes pillar cacho”

NIKKE: Goddess of Victory responde a la pregunta: “¿qué pasaría si *Time Crisis...* pero con culos?”

No, a ver, *NIKKE* tiene una historia profunda y triste, va sobre la guerra y la identidad y... [sigo hablando, la cámara se acerca a los personajes femeninos conforme mi voz se distorsiona]

La triste cosificación de la mujer en tantos *gacha* modernos donde son reducidas a objetos a ser adquiridos o coleccionables. La publicidad a través de *waifus* de juegos como *Azur Lane*, *Monster Never Cry* o *Echocalypse: Scarlet Conenat*

OK, llevo aquí un buen rato hablando sobre cosificación y *male gaze*, y es fácil confundir eso con la represión sexual. Al fin y al cabo, esto y el pecado de la carne tienen, superficialmente, la misma consecuencia: no mires a las mujeres con tetas. Esto facilita confundir ambas cosas, y puede llevar a lugar extraños, porque, históricamente, el sexo ha sido algo propuesta rebelde y contracultural. Foucault habla sobre el “*beneficio del locutor*”. Si el sexo es algo malo, sucio, entonces hablar de él es liberador y rebelde.⁹²

LAURA - *Muchos compañeros y compañeras utilizan el término ‘educación sexual’, es decir, cuando la educación se hace desde el prohibir, el miedo, lo oscuro. Realmente sirve para que no se hablen de las cosas, y cuando no se hablan de las cosas una de dos: o genera frustraciones y culpabilidad y miedo o, a veces, lleva al sentido contrario, es que lo desconocido tiene su punto de morbo, es lo que decíamos antes. A veces, cuando prohibimos algo genera más interés.*

La revista *Playboy*, en sus orígenes, era contracultural: no sólo podías ver tetas, sino que había artículos de todo tipo⁹³, y además proponía una nueva forma de masculinidad sofisticada y juguetona⁹⁴

También es interesante descubrir que, entre los conceptos rompedores de *Playboy*, estaba... Cocinar. Pero tranqui,

⁹² Foucault, 1976, p. 11, 12

⁹³ Preciado, 2010, p. 25

⁹⁴ Preciado, 2010, p. 92

la revista tiene tetas, manejarte por la cocina no te va a afeminar.⁹⁵ [Pausa] Colegas, ¿cocinar es ga-[corte]

Aquí es donde se activa la trampa: sí, Playboy sería rebelde y todo lo que quieras, pero llenó ciertos huecos y propuso ideas muy específicas sobre una masculinidad que buscaba consumir, ir de flor en flor y que no necesitaba a la mujer, no por independencia... sino casi más bien porque molestaba para sus planes.⁹⁶

Hoy ocurre algo parecido con según qué videojuegos. Quizá os hayáis dado cuenta, pero muchos ejemplos que he utilizado tienen ya un tiempo o son videojuegos japoneses. En la década de 2010 hubo una revisión de las ideas sexistas en el diseño de los personajes femeninos; Lara Croft pasó de ser una *sex symbol* a ser una chica atractiva, sí, pero ante todo y sobre todo un personaje, y si miramos a títulos más recientes como *Bioshock Infinite*, *The Last of Us*, *Horizon: Zero Dawn*, *Overwatch*, *Assassin's Creed Odyssey*... Los personajes femeninos siguen siendo hermosos, pero ahora no están hechos para enseñar teta. Incluso en videojuegos de lucha, como *Mortal Kombat* o, qué demonios, *Dead or Alive 6* se ha hecho un esfuerzo por pensar de manera menos cosificadora en estos personajes. Así que es fácil crear un relato sobre la censura, sobre cómo nos quitan el sexo, porque esta es la principal manera en que hemos entendido el sexo en los videojuegos: no como el sexo en sí mismo o el deseo, sino a través de tetas y culos.

Por eso hay quienes intentan vender *Stellar Blade* como una especie de liberación cuando es obvio que esta es una excusa para ver culos y cuerpos cosificados sin que te digan nada. [*Los Simpson*, "¡libres domingos y domingas!"] Y los culos están genial, pero... esto es un personaje diseñado con la misma mentalidad que la protagonista de *PN03*, un videojuego para Gamecube de hace 21 años

De hecho, Nurikops lo resumió a la perfección hace nada en un tuit: el problema no es el cuerpo en sí mismo, sino la idea de que este es el único cuerpo deseable, que sólo puede existir esto y todo lo demás es una forma de censura, una limitación, pensar que los *devs* tienen "miedo" a mostrar una muñeca hinchable

Creo que el problema es al contrario: el miedo a que no presten atención si no muestran una muñeca hinchable, ¿y no es, como mínimo, un poquito triste?

LAURA - *No puedes evitar o decidir qué te atrae o qué pensamientos se te pasan por la cabeza cuando ves algo. Otra cosa es cambiar la emoción, diferenciar la emoción,*

⁹⁵ Preciado, 2010, p. 43, 96, 97

⁹⁶ Preciado, 2010, p. 18, 19; 62, 63

el pensamiento, la emoción con la conducta. [...] Somos seres humanos, podemos definir pensamientos y conducta. Puedes pensar y eres libre de pensar lo que quieras. No vas a dejar de pensar lo que piensas porque alguien te diga 'no, pensar esto está mal'. El pensamiento y la fantasía es libre, y además meter ahí la moralidad no tiene sentido, el qué fantasías son válidas y cuáles no si nadie elige lo que erotiza. Pero claro, sin utilizar esto como justificante para luego tener una conducta más babosa, acosadora y tal.

No vengo aquí a arrebatáros el porno. El sexo abarca mucho y se puede presentar de maneras positivas y que no sean a costa del otro o, en este caso, la otra. La escena de playa de *FF VII Rebirth* no es una señal de que seáis más libres. Os siguen vendiendo lo mismo que nos llevan vendiendo siempre: un deseo insaciable, una imagen imposible, una presentación cosificadora

LAURA - *realmente lo deseable sería la diversidad tanto de cuerpos, que hay mujeres con cuerpos de reloj de arena y no se trata de que estas mujeres no aparezcan, pero es que hasta ahora ha sido el único cuerpo.*

OK, tenemos que bajar un escalón más. Al agua patos.

Not me diciendo "sexo mal", PERO...

Todo este rato... en cierto sentido he estado hablando a favor del sexismo, porque incluso en los casos en los que pueda ser "comprensible", "liberador" o lo que quieras... Siguen siendo juegos que existen y son publicitados dentro de una sociedad sexista.

Una vez más, Berger: *"En la forma artística del desnudo europeo, los pintores y los espectadores propietarios solían ser hombres, y las personas tratadas como objetos eran normalmente mujeres. Esta relación desigual está tan profundamente arraigada en nuestra cultura que todavía estructura la conciencia de muchas mujeres [...] Siempre se supone que el espectador 'ideal' es varón y la imagen de la mujer está destinada a adularle. Y si tienen alguna duda de que esto sea así, hagan el siguiente experimento. Elijan en este libro una imagen de un desnudo tradicional. Transformen la mujer en hombre, ya sea mentalmente o dibujando sobre la ilustración. Observarán el carácter violento de esta transformación. Violento no para la imagen, sino para las ideas preconcebidas de quien la contempla"*⁹⁷

Playboy: The Mansion es juguetón, pero va de LA MANSIÓN PLAYBOY. Krzywinska habla sobre cómo presenta el sexo como natural, como parte de sus reglas⁹⁸, pero precisamente ahí se convierte en una herramienta

⁹⁷ Berger, 1972, p. 63, 64

⁹⁸ Krzywinska, 2015, p. 111

para beneficiarte de la labor de tus trabajadores; no están jugueteando porque les apetezca. Lo hacen porque yo se lo he ordenado

También, muchos de estos juegos existen dentro del estándar cisheterosexual. Hay poca representación trans, y sí, muchos videojuegos tienen personajes bisexuales, pero tal y como explicaba Patrick Weekes, de BioWare, eso cierra la puerta a explorar las identidades y sexualidades homosexuales.⁹⁹

LAURA - Yo suelo decir que es la pescadilla que se muerde la cola, es decir. Cuando la gente dice 'es que el porno es machista', sí, el porno es machista, o por lo menos el porno mainstream es machista porque vivimos en una sociedad machista, entonces es machista el porno, los videojuegos, la publicidad... Al final el porno no ha creado la sociedad. El porno, los videojuegos, las películas son un producto que surgen en una sociedad, y por eso los contenidos van cambiando, lo que vemos hoy no es lo mismo que se vería hace treinta años. Por eso es la pescadilla que se muerde la cola: alguien tiene que ser el primero en coger y cambiar ese discurso o ese mensaje

Comentado [JA2]: ¿Tiene sentido o debería integrarlo en otra parte?

Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball y la estandarización de la audiencia como un perverso y no un participante de lo erótico

Preciado habla sobre las fotografías de Playboy: "La necesidad de asegurar el mecanismo masturbador y de evitar el deseo homosexual hacía que la mirada siempre fuera unidireccional. Nunca había hombres acompañando a las mujeres representadas [...] El voyeur sólo podía ser masculino, el objeto de placer visual sólo podía ser femenino"¹⁰⁰

Senran Kagura Peach Ball y *Senran Kagura Peach Beach Splash*, donde las chicas toleran en todo caso lo que les estás haciendo, pero no es que se lo pasen bien.

OK, hablemos de videojuegos porno.

Me iba a reír con la cantidad de juegos pornográficos que hay en Steam, pero luego te encuentras con *FreshWomen* o *Being a DIK* o *MILF City* o *Office is My Harem* o *Helping the Hotties* y... [La milla verde: "Estoy cansado, jefe"]

Me dice seronda666, del chat, que entre estos títulos hay obras notables, como precisamente *Being a DIK*. Sin embargo, la mayoría no parece que sigan la tendencia, e incluso entonces, las formas de *Being a DIK* apuntan hacia un lugar específico

El problema es que *Being a DIK* parece la clase de juego que me saldría en un anuncio de Pornhub. No sé, creo que nadie te obliga a tener esta estética.

⁹⁹ Favis, 2017

¹⁰⁰ Preciado, 2010, 54, 55

No he hablado mucho de estos juegos – y tampoco hablaré demasiado – porque siento que sería como hablar de sexualidad en el cine y limitarme al cine porno. Esto es una subcategoría a la que imagino que no irá tanta gente

El extraño disfraz de tantos juegos porno: “X, pero con sexo”. *Eroico, Scarlett Maiden*

Hay un juego llamado *Lewd City Girls* que es básicamente *River City Girls* pero puedes follar con los enemigos derrotados

Tampoco estoy diciendo que estos juegos sean malos. Por ejemplo, ¿eres furry, bisexual, con *breeding kink* y te gusta *Stardew Valley* pero desearías que fuese más RPG por turnos? [*Cloud Meadow*] Estás de suerte

[Dos criaturas tienen sexo] ¡Ah, así que ASÍ es como nacen los Pokémon!

También te tengo que decir una cosa: algunos de estos juegos tienen TEMARDOS [*BSO Flipwitch*]

La tristeza subyacente a esa idea. ¿Es eso todo lo que podemos y queremos, un polvo entre nivel y nivel?

Hace una era, cuando hablaba de los *mods*, decía que la gente mete sexo y relaciones porque es una ausencia que notan y quieren añadirlo, así que... ¿por qué lo critico ahora? Porque, cuando juego a *Scarlet Maiden*, no estoy jugando a un *roguelike* con sexo. Estoy viendo tetas y pitos y culos y el sexo lo baña todo. Esto es pornografía funcionando como un plataformas; permea toda la experiencia en lugar de integrarse en ella, cambia las formas para que, en vez de ir a una hoguera a recargar tu frasco de *estus*, vayas a que una máquina expendedora te meta el pito. Es volver a la sexualización y cosificación que estaba mencionando antes

Subverse y lo peor del sexo en el porno interactivo: mujeres de uso libre, asumir que el jugador es un perverso, tratar el sexo como una posesión, naves con tetas

En general, *Subverse* me recuerda mucho a los anuncios de Pornhub. No es un sexo amable o una invitación a, cuando llegue el momento, disfrutar, sino una serie de pretextos para satisfacer tu lascivia. Porque de esto es de lo que va, ¿verdad? Jugando *Subverse* aprecio mucho más lo que hace *Cloud Meadow*

Ya que estamos, metamos *Monster Girl Island* en el conjunto. La escena de la elfa restregándose sobre ti. ¿Es esto lo que quiero? ¿Es esta mi fantasía?

Vale, ahora... Es hora de ir a un lugar muy turbio. Vamos a hablar de *Koikatsu Party*. En un principio creía que este juego era sólo un simulador de sexo para hacerte pajas creando a tu personaje favorito en tu posición favorita y ya está, y en buena parte esto es así... [Silencio incómodo] Pero

Koikatsu Party sí va de complacer a la otra persona. Puedes definir la personalidad, qué le gusta y qué no le gusta a tu personaje. El juego abre con un tutorial hablando sobre cómo, en realidad, esto va sobre el contacto y disfrutar juntos. El personaje con el que tienes sexo se comunica contigo, te dice qué quiere, qué opina: de hecho, ambos personajes tienen medidores de éxtasis, y el juego te dice que lo ideal es conseguir que ambos lleguéis al clímax al mismo tiempo

Por supuesto, el juego va acompañado de tantos problemas que... Mirad, apenas os he enseñado metraje por un motivo. Me he sentido muy incómodo jugando *Koikatsu Party*, para hacer un personaje que parezca un adulto te tienes que esforzar. También, aunque puedes – y tienes – que definir a un personaje masculino con el que tener sexo, el juego está diseñado para diseñar a un tipo de personaje, así que incluso si las chicas parecen jóvenes, los chicos lo parecen más.

Y también ahí está el caso con *Koikatsu Party* y, ya de paso, con la gran mayoría de juegos porno: que tienen una perspectiva cisheterosexual. Se vende pensando en que lo van a comprar machos buscando hembras, y está dirigido a eso

Diré más, y es que todas las ideas que había mencionado antes sobre cómo *Koikatsu Party* es un juego sobre la comunicación se vienen abajo en el momento mismo en que puedes manosear y hacer lo que quieras con el personaje femenino y ella no te cortará, no se irá. No puedes “perder” *Koikatsu Party*, y si ella dice que no quiere que la beses y la besas, pues te dirá que no le gusta, pero le vas a comer la boca sí o sí

También hay un botón que puedes pulsar para hacer que el personaje femenino entre en éxtasis y esté a punto de correrse, así que el juego no va precisamente del viaje y el contacto que conlleva tener sexo. Es plantear la escena que tú quieras y hacer lo que tú quieras con una ligera pátina de consentimiento y comunicación para que la gente no señale a *Koikatsu Party* como algo peor

En realidad no quería pasarme tanto rato hablando mal del sexo; repito que me parece genial y apoyo la inclusión de más contenido sexual en los videojuegos, pero claro, las cosas se pueden hacer de muchas maneras. Sin embargo, hay una idea de que el sexo es juvenil, malo, pocho, poco serio, *Porkys* y *American Pie*

Esto lo hemos hablado al principio, pero el sexo lleva estando oculto durante mucho tiempo, y ese pudor lleva a prácticas y mentalidades dañinas. El caso de [Apple Store](#) censurando *HappyPlayTime*

Sigue siendo vergonzoso que *Hot Coffee* sea la mayor controversia a la que jamás se haya enfrentado Rockstar y que tuviese tal impacto que todavía hoy, 20 años más tarde, se sigue hablando de ella.

La cara oscura de prohibir la pornografía: Epi y Blas, lo hetero como normal y la visión de lo LGBTI como inherentemente sexual

Ogien habla sobre cómo la censura pornográfica siempre ha tenido como sus víctimas los derechos de las mujeres y las sexualidades divergentes¹⁰¹

Gallagher parafrasea una cita que habla sobre cómo *“la libertad de los ciudadanos reales, incluyendo la libertad de expresión, se está viendo progresivamente restringida para proteger la ‘libertad para desarrollarse intacto [...] de una otredad a la que los padres, la Iglesia o el Estado no aprueben’ de un Niño fantasmagórico”*¹⁰²

De nuevo, Ogien: estas leyes *“a menudo parecen servir, en realidad, para proteger a los adultos de la juventud. Se presenta a los jóvenes como víctimas, cuando de hecho se les trata como culpables [...] Es necesario renunciar a una libertad con el pretexto de que amenaza con causar determinados perjuicios a los más jóvenes”*¹⁰³

YouTube, Twitch, algoritmos y el tapado del sexo

NURIKOPS - *A mí me han baneado en Twitch por hablar de sexualidad, por enseñar dibujos, ni imágenes reales. Yo he dado charlas en Twitch sobre anorgasmia y otras cosas y he enseñado vaginas y me han baneado. Internet no me acepta. Internet lo bueno que tiene es que todo el mundo puede crear, pero lo malo es que todo el mundo puede crear. Internet no acepta que se hable de educación sexual, punto número uno, porque no interesa, y punto número dos, porque no da dinero. ¿Por qué hay pornografía? Porque detrás hay un montón de sponsors, un montón de publicidad que da dinero, que sólo tienes que dar click a ‘soy mayor de 18’ y tengo 7 años*

Siguiendo con esta idea, pienso en el video de Super Eyepatch Wolf sobre Sonic y cómo tuvo que censurarlo para que no fuera desmonetizado. Tenía una sección dedicada al porno de Sonic, y era interesante no sólo por ver la cara que se le pone a Amy cuando le pulen la gema del caos (osea, en los bajos) sino que hablan sobre el sexo como forma de expresión y exploración, y su público se vio negado de esa parte de la conversación porque el algoritmo así lo dictó

En un vídeo reciente el *youtuber* Bijan Stephen habla sobre cómo TikTok y el algoritmo ha cambiado nuestro lenguaje. Con el porno ocurre lo mismo:

¹⁰¹ Ogien, 2003 p. 35, 36

¹⁰² Gallagher, 2012, p. 402

¹⁰³ Ogien, 2003, p. 197, 198

en inglés la gente habla de “corn” y en español hablamos de “nopor” o “ñoco” para poder hablar sin que YouTube detecte lo que está ocurriendo. Eso no sólo limita la difusión de según qué temas sino que limita o, más bien, enfoca las posibles conversaciones que podamos tener *online*.

Los límites del sexo en el videojuego. Twitch y el no-E3. ¿Encaja en la cultura del *hype*?

Trammell y Waldron hablan sobre cómo la integración de las ideas del *nordic larp* es difícil “*ya que los modos de interacción encarnados de manera visceral abren la puerta a una letanía de problemas legales que, invariablemente, refuerzan la idea de que, como sociedad, deberíamos hacer la guerra y no el amor*”¹⁰⁴

Quizá el videojuego quiere ser menos *sexy* para parecer más serio

Asumámoslo: el videojuego se vende como un electrodoméstico, en base a sus características. ¿Os imagináis un juego vendiéndose a través de sus posibilidades sexuales?

Pues yo qué sé. Ojalá. Metamos un poco de salsa en la máquina del *hype*

Lo que consideramos “*pornográfico*” varía de lugar a lugar, de época a época.

De nuevo, esto también puede formar parte de una jugada del poder: Preciado señala cómo se distribuyeron muchas fotografías de desnudos durante las Guerras Mundiales como una forma de “*apoyo estratégico a las tropas*”, pero terminado el conflicto esas mismas fotos pasaron a considerarse pornográficas porque el sistema las entendía “*como una amenaza a la reconstrucción de la familia heterosexual en tiempos de paz*”¹⁰⁵

Un estudio de la UCLA concluyó que buena parte de los *zoomers* ven el sexo mediático como algo innecesario, y que prefieren ver relaciones platónicas y de amistad.¹⁰⁶

Esto es algo que se viene acompañado de un cine de masas cada vez más tímido. En su artículo *Everyone is beautiful and no one is horny*, RS Benedict hablaba sobre cómo, en el Hollywood moderno, los actores y actrices se someten a regímenes extremos para alcanzar cuerpos imposibles, pero luego no hacen nada. Todo está demasiado limpio y ordenado; existe para el lucimiento, pero no para el disfrute. “*Nadie Es feo. Nadie está realmente gordo. Todo el mundo es precioso. Y, aun así, nadie está cachondo. Incluso cuando tienen sexo nadie está cachondo. Nadie se ve atraído hacia nadie. Nadie tiene hambre de nadie*”.¹⁰⁷ Benedict continúa diciendo que “*las estrellas de hoy son figuras de acción, no héroes de acción. Esos cuerpos*

¹⁰⁴ Trammell y Waldron, 2015, p. 189

¹⁰⁵ Preciado, 2010, p. 25

¹⁰⁶ Bergeson, 2023

¹⁰⁷ Benedict, 2021

perfectos sólo existen para ejercer violencia sobre los demás. Divertirse es ser débil, decepcionar a tu equipo y dar al enemigo una oportunidad de ganar, como hizo Thor al engordar en Endgame”¹⁰⁸

La cosa ha llegado hasta tal punto de que la directora de *The Eternals* tenía que dar explicaciones de por qué hay una escena en la que dos personajes tienen sexo.

Los nuevos *God of War* no tienen sexo. El esfuerzo por separarse de la imagen juvenil. Las historias *coming of age* y aquella escena de *The Last of Us II*

Tampoco es que quiera ver al pobre Atreus escuchando las embestidas de su padre

El sexo es bueno, el sexo es vida

NSFWare: el sexo es divertido y múltiple, vamos a pasárnoslo bien.

¿Estaría bien meter sexo? **NURIKOPS** – *ganaríamos humanidad. Pongo un ejemplo, ¿por qué en tantos videojuegos de ahora hay escenas de comida? Hay un montón de escenas de comida, ¿vale? Realmente no suman nada, pero está guay verlo, te hace ver que el juego es real, que la historia está más viva. Creo que con el sexo pasa algo parecido: simplemente es una parte de nuestro día a día que sumaría.*

Estaría bien meter no sólo sexo, sino todas las partes de la seducción y lo erótico. Pienso en la música, en *Shine on You Crazy Diamond*, o en el cine, en los *spaghetti western* de Leone. Estas obras van sobre la anticipación y la tensión de qué ocurrirá, cómo ocurrirá. Pero la canción no empieza aquí. [*Shine on You Crazy Diamond*] Ha empezado antes, y lo que estás deseando es que ocurra, pero el momento se alarga más. Y eso hace que, cuando llegue el momento, lo disfrutes más aún. [*El Bueno, el Feo y el Malo*]

En *Tears of the Kingdom* hay un momento en que saltas al vacío mientras la música sube, porque la pelea final se puso viene y el juego quiere que lo sepas. Trivi dice que el sexo “*sucede sin anticipación ni preparación, como un acto espontáneo y estético sin ninguna vinculación con el deseo o la carne*”¹⁰⁹.

Sé que os prometí que hablaría aquí sobre mi primera vez y seguro que lo estáis deseando, pero... No voy a hacerlo. Bueno, un poquito. A medias. Por respeto a ella, no quiero entrar en detalles, pero hay algo que recuerdo de aquella noche: cuando llegamos a mi casa, cenamos un *sándwich*. Ella me dijo que me comí el *sándwich* a toda velocidad y que por qué tanta prisa, pero es que estaba

¹⁰⁸ Benedicr, 2021

¹⁰⁹ Trivi, 2021

muy nervioso. Encontrarme con ella, el camino de vuelta a casa, ese *sándwich*, cada cosa nos acercaba más a ese momento, y casi lo recuerdo con más cariño que el propio acto porque descubrí lo que es la anticipación.

Y desde entonces... digamos que el 11 de septiembre ahora tiene un significado distinto para mí

Brathwaite habla sobre una charla de la GDC en 2005 sobre videojuegos y sexo. Una de las *devs* preguntó: "¿qué tiene de malo el sexo por el sexo? [...] ¿Por qué íbamos a tener sexo si no?"¹¹⁰

¿Hacer videojuegos para utilizar la zambomba? Tampoco diría tanto; tal y como dice Brathwaite, "a los jugadores no les gusta que se les interrumpa mientras ven pornografía"¹¹¹ porque... Estás a otras cosas. Pero no estoy diciendo que tenga que haber juegos con los que darne un homenaje; digo que el sexo es algo normal y próximo y abrir la puerta a su integración puede ser positivo

Baldur's Gate III y cómo hacerlo bien

La verdad, *The Witcher 3* creo que también lo hizo bastante bien al naturalizar el sexo. La escena del trío

VA11 HALL-A sigue teniendo una fantástica representación del sexo

Los personajes de *Cosmic Wheel Sisterhood* también hablan abiertamente del sexo y la edición especial... Es MUY especial

Aunque yo diría que no es sólo cuestión de enseñar el polvo, sino de abrir las puertas a un diálogo más amplio sobre la integración de mecánicas e historia.

Orc Massage y la sexualidad a través de las mecánicas

Precisamente algo que me gusta de *Orc Massage* es que sí, luego hay sexo, pero hay un camino hasta ahí, y la tactilidad de acariciar a estos personajes y ver que se abren a ti, literalmente, tiene su punto de sexy porque integra esa noción de confianza y reciprocidad. Son ellas quienes dicen que quieren hacerlo contigo

La cosa es que *Orc Massage* tampoco es bueno, pero es que no tenemos NADA, así que toca conformarse.

A ver, también he encontrado *Peeping Dorm Manager*, pero no va de ligar sino de *stalkear* a estas chicas. Peor aún, son tus inquilinas. El juego se describe como una 'aventura *netorare*', así que... ¿supongo que no lo entiendo?

¹¹⁰ Brathwaite, 2007, p. 21

¹¹¹ Brathwaite, 2007, p. 72

Lo más parecido que he encontrado ha sido *Senran Kagura: Reflexions*, y luego está *Beat Refle*, que en realidad es un juego musical

Hay un juego llamado *The Secret Atelier* que va sobre estar a solas con una chica en una habitación. Tanto tú como la chica os deseáis, y me interesa mucho esa premisa porque da pie a un título sobre el deseo y el juego que se da cuando dos personas se tiran los trastos. Por desgracia, en realidad el interés del juego no parece ser ese sino... [desde el fondo se me escucha gritar cada vez más alto: "¡Tetas, tetas, tetas, tetas, tetas, mírale las TETAS, TIENE UNAS TETAS ENORMES, ESA HEMBRA POSEE TETAS!"]

OK, he mentido: os presento a Robert Yang, cuya ludografía habla sobre distintas formas de explorar su sexualidad.

Hurt Me Plenty, por ejemplo, nos permite azotar a nuestro compañero [*Toy Story*] hasta el infinito... Y MÁS ALLÁ. Pero entonces tenemos que cuidarlo, y si eres como yo y no te va el BDSM, es interesante el descubrir cómo esas prácticas, [*Pulp Fiction*] lejos de lo que nos han hecho creer, van sobre el cuidado

Stick Shift me parece una mejor propuesta de cómo hacer aquellos minijuegos de *God of War*. El juego va de lo que va, pero el placer está siempre presente y, literalmente, tú eliges el ritmo. Además el juego no se plantea sólo como llegar hasta el final, sino que disfruta con el salto entre marchas y la deliciosa tensión entre punto y punto

VICTORIA - *El Lilith Throne* creo que está en desarrollo continuo, que la desarrolladora desapareció un tiempo, pero son juegos que se centran muchos en... Más que una visual novel es un juego de rol. Te haces un personaje, hay un worldbuilding y tienes un objetivo, y en *Lilith Throne*, por lo que sé, las escenas de sexo puedes elegir lo que haces: te sale un árbol de texto tipo *Planescape Torment*, estamos hablando de diez o doce posibles acciones cuando te salta una escena sexual, donde decides qué haces. Creo que estos juegos han conseguido mucha audiencia por lo que dices, que han encajado el sexo como mecánica, que es algo que en visual novels seguramente exista pero no sea mainstream, y también el hecho de que la parte de rolear creo que es importante, porque se abre a mucho más público que una audiencia masculina y hetero. Te puedes encontrar que puedes ser LGTB, puedes ser cis, puedes ser trans, bisexual... Creo que es algo que ha abierto este tipo de juegos a otra audiencia. *El Lilith Throne* es muy exhaustivo en las escenas. *El Corruption of Champions* es más al revés; en *Lilith Throne* es como que tú escribes las escenas con lo que vas eligiendo y en *Corruption of*

Champions tienes como menos opciones, no se te abre un árbol inmenso de 15 o 20 opciones, pero sí que las cuatro que hay te dan escenas diferentes, como escenas muy largas, mucho texto y tal, pero notas que las escenas varían entre sí, que no ponen tu personaje y ya está sino que hay un trabajo detrás, y eso sin dejar de ser un juego porno, que es lo que es.

Las posibilidades todavía inexploradas: sexo, cuidados e *Ideological Games*

Voy a rescatar otra cita más de Trivi, y la odio por haber observado esto... [*it should've been me!*] Pero en *Beyond: Dos Almas* hay una escena muy especial en este aspecto: cuando el juego frena y controlamos a la protagonista mientras se arregla para una cita¹¹²

Hay muchos videojuegos donde, textualmente, tenemos una cita... Pero no tenemos citas en el videojuego. Volviendo a Heart, habla sobre cómo, por ejemplo, en *Fable* puedes ligarte a quien quieras y casarte con esa persona en apenas diez minutos¹¹³. En *Los Sims* es cuestión de insistir en utilizar los comandos que gustan a esa persona y ya está. En *Persona* es quedar con la chica que te gusta y no equivocarte en las respuestas, en *GTA* es llevarla a un sitio que le guste. ¿Es eso salir, conocer a alguien, la anticipación de una cita? ¿Es sólo una actividad, como ir al cine? ¿No ocurre nada antes ni después, no anhelas el momento, no habláis de lo ocurrido después?

El *nordic roleplay* y nuevas perspectivas a la hora de enfocar la intimidad

Tened en cuenta que esto es LARP, es decir, rol en vivo. El *nordic larp* utiliza técnicas como tocar las manos o mirarse a los ojos mientras describen sus acciones y emociones¹¹⁴, y tras cada partida se suele hacer un informe para asegurarse de que todo está bien y que se hable de lo ocurrido.¹¹⁵

Yo soy una persona introvertida, así que esto no suena como algo que personalmente quiera, pero no quita el cómo señala hacia lugares a los que no habíamos prestado atención. Además, Trammell y Waldron hablan sobre cómo incluir estas mecánicas en los videojuegos sería facilísimo y mucho más cómodo gracias a los menús de pausa o la omisión de cinemáticas.¹¹⁶

Volviendo a Trivi, al final de su texto llama la atención sobre cómo el videojuego se ha esforzado tanto porque notes la diferencia entre disparar AK-47 y un FAL... Pero no en desarrollar algo

¹¹² Trivi, 2021

¹¹³ Heart, 2015, p. 155

¹¹⁴ Trammell y Waldron, 2015, p. 183

¹¹⁵ Trammell y Waldron, 2015, p. 188

¹¹⁶ Trammell y Waldron, 2015, p. 189

mucho más normal como es¹¹⁷... [*Tragones y Mazmorras*, el baño] ... compartir tiempo de calidad con tu amiga.

Waldron y Trammell se hacen esa misma pregunta: “¿Por qué creamos juegos en los que es más probable que nuestros avatares sufran violencia o mueran antes que experimentar amor o intimidad física?”¹¹⁸

Las teledildonics y *Rez*, que tenía el *Trance Vibrator*. Su vibración es cuatro veces superior al mando de PS2 y... la gente le ha sabido dar usos.¹¹⁹

En fin, hay muchas puertas que se nos abren, pero yo espero haberla cerrado de una maldita vez. No se os vuelva a ocurrir pedirme hacer un vídeo de estos, porque perderé LA CABEZA. [Harada: “*don’t ever ask me for shit*”]

Ahora que, al fin, he terminado el vídeo... Puedo ser libre. Puedo ser feliz. [Miro a la playa mientras suena el tema de *Berserk*]

¹¹⁷ Trivi, 2021

¹¹⁸ Trammell y Waldron, 2015, p. 178

¹¹⁹ Brathwaite, 2007, p. 114