**[BSO *Inscryption* – *The Angler*] [Este vídeo ha sido censurado para poder monetizarlo en YouTube. Todas las escenas sexuales han sido reemplazadas por clips de *Padre de Familia*. La versión íntegra se encuentra disponible en Patreon] [Gracias, PutoMikel, por tus anotaciones. Ahora soy más poderoso.] [Despacho. La silla, hay un ambiente amenazante] [Audio]** [pop] **[Aparezco] [ARTLIST – *The Doubt Part II*] [Despacho]** En el año de nuestro señor dos miles y un cinco, un estudio de desarrollo *indie* publicó un videojuego experimental conocido como **[Caja de *GTA SA*]** *Andrés el Santo: Gran Ladrón de Coches*. **[Despacho]** *GTA: San Andreas* es considerado una obra maestra… porque lo es: **[*GTA SA*]** su uso de los sistemas para contar una historia sobre la identidad sigue siendo un ejemplo brillante de cómo los videojuegos pueden utilizar la interacción para reforzar su relato… **[Despacho]** Pero ocurrió algo. **[*GTA SA* en el monitor]** Cuando sale un nuevo título, es normal que los *hackers* se ojeen su código en busca de secretos, y *GTA: San Andreas* fue el mayor lanzamiento de su época, así que, cómo no, los *hackers* se pusieron manos a la obra. **[*Jacked*]** En su libro, *Jacked*, David Kushner habla sobre Barton Waterduck, un *modder* que descubrió una serie de animaciones sexuales ocultas, y de Patrick Wildenborg, otro *modder* que quiso averiguar de qué iba todo eso[[1]](#footnote-1). **[*GTA SA*]** Carl Johnson, el protagonista de *GTA San Andreas*, puede tener citas con distintas mujeres, y al terminarla cabe la posibilidad de que le inviten a casa a… **[despacho]** “tomar café”. **[*GTA SA*]** Wildenborg descubrió que estas animaciones eran interactivas y que, en efecto, *GTA San Andreas* tenía un minijuego oculto donde “te tomabas el café” con tu pareja. **[Despacho]** Esta sección se había eliminado en el último momento por temor a las represalias legales. Rockstar venía de otra controversia con *Manhunt*, su anterior título[[2]](#footnote-2), **[Jack Thompson]** y en aquél entonces había un abogado, Jack Thompson, que estaba decidido a regular fuertemente los videojuegos con la excusa de la violencia, **[Congreso 1993]** algo que ya había llevado una década antes a que el Gobierno de los Estados Unidos de América amenazara con la censura si no hacían nada al respecto. **[Despacho]** La cosa es que claro, esto fue un cambio de última hora, así que en vez de borrar el minijuego, hicieron que fuera inaccesible a menos que trastearas con el código[[3]](#footnote-3). Y entonces alguien trasteó con el código. **[*GTA SA*, el *hot coffee*]** Wildenborg resucitó el minijuego sexual y lo publicó en forma de *mod* el 9 de junio de 2005.[[4]](#footnote-4) Acababa de nacer *Hot Coffee*. **[Audio]** **[Despacho]** Pero esto no es *La Leyenda del Videojuego*, eso vendrá… **[*Mii Music but it makes you uncomfortable*]** **[documento troncal superpuesto]** … ¿en diciembre?

**[BSO *Deadly Premonition – Life is Beautiful*] [Despacho]** ¡Sexo! Todo el mundo posee, como mínimo, uno, pero no todo el mundo lo tiene. Hace año y medio hice un vídeo sobre videojuegos y amor… **[POV, acerco la cámara a mi monitor para ver la fecha de aquel vídeo]** … y esa es una frase que tenía escrita en las notas de este, **[despacho]** para que os hagáis una idea de cuánto tiempo llevo debiéndoles este vídeo a mis mecenas de Patreon. **[Zoom, mirada muerta]** De nada. **[Despacho]** Al fin, toca dar el siguiente paso. O el anterior, depende de a quién le preguntes. Visto así de primeras, la relación histórica del videojuego con el sexo ha sido… Complicada, y tristemente *Hot Coffee* no es la excepción. **[*Beat’em & Eat’Em*]** En los albores del videojuego, allá por 1982, un estudio llamado American Multiple Industries lanzó una línea de títulos bajo el sello *Mystique*, que venían a ser parodias eróticas de otros juegos[[5]](#footnote-5). Por ejemplo, este de aquí es *Beat’em & Eat’em*, **[*Kaboom*]** que es como *Kaboom*[[6]](#footnote-6), pero con *cum*. **[*Custer’s Revenge*]** Sin embargo, si aún recordamos la línea *Mystique* es porque, entre esos juegos, se contaba *Custer’s Revenge*, una obra donde el George Custer, comandante en jefe del 7º de Caballería, corría nabo en ristre a por una nativa americana atada a un poste y… **[Audio]** **[despacho]** bueno, os imagináis el resto. **[*Careful Thoughts*]** La historiadora del videojuego Kate Willaert habla de cómo *Custer’s Revenge* llevó a la mayor protesta que el videojuego había visto hasta entonces, con grupos tanto feministas como nativos americanos criticando el, ehm… **[zoom]** todo, **[despacho]** y por lo visto Atari, la compañía responsable de la consola y no del videojuego, llegó a recibir más de 1.200 quejas al día por un título con el que no tenía nada que ver[[7]](#footnote-7). *Custer’s Revenge* tuvo tal impacto que, cuando Nintendo llegó a EE.UU. con la NES, lo tenían claro: no podían permitirse otra polémica así. **[Zoom progresivo]** Al final esto sí que va a ser un poquito *La Leyenda del Videojuego*… **[Anuncios NES] [Pasando]** La cuestión, que NES, su promoción y la censura que ejerció Nintendo sobre su contenido contribuyeron a una idea silenciosa: que el videojuego era un juguete para niños, así que hay que tener cuidado con lo que pones ahí. **[Congreso 1993]** Precisamente por eso hubo lío con el Gobierno, porque no veían el videojuego como un medio artístico merecedor de libertad de expresión sino como un producto para chavales, **[en fin]** y de aquellos barros… **[*GTA SA*, mod *hot coffee*]** … pues estos lodos. **[Despacho]** Había una segunda razón por la que Rockstar acabó quitando lo que pasaría a ser *hot coffee*: presentar el sexo de manera explícita haría que *GTA San Andreas* pasara a tener la calificación Adults Only, que se suele reservar al… **[“porno” escrito]** [sonido aldeano *Minecraft*] **[Despacho]** La mayoría de tiendas no venden contenido Adults Only, así que esa calificación era una sentencia de muerte. Hoy, gracias al mercado *online*, **[Steam, juegos sexuales]** puedes ir a Steam y poner precio a tus deseos, **[despacho]** pero en 2005 no estar en tiendas físicas significaba no cobrar. **[*Sex in Games*]** En su libro, *Sex in Games*, Brenda Brathwaite, **[despacho]** actualmente conocida como Brenda Romero, **[*Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*]** habla sobre algunos títulos de aquél entonces que tuvieron que lidiar con un problema parecido. *The Singles* o *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* tenían versiones para mayores de 18 en consola en los EE.UU., pero podías comprar *online* las versiones Adults Only para PC donde ya se veía todo[[8]](#footnote-8). **[Termina]**

**[Audio] [*Gals Panic*]** En medio de todo este barullo, nacerán juegos como *Gals Panic*, que nos sirve como indicador de cómo va a funcionar esto del sexo en los videojuegos: **[sencillo, conciso]** si lo haces bien, puedes ver una teta. **[*God of War*]** Años más tarde, **[inciso, suelto]** poco antes de que invitaran a Carl a tomarse un café bien caliente, **[suelto]** Kratos puede ir a esta habitación al principio de *God of War* para ver como cuatro tetas, lo cual está bastante bien, **[sarcasmo, suelto]** y si interactúas con ellas, puedes ver un jarrón luchar por su vida. **[clip]** **[*Mass Effect*]** Una generación más tarde, juegos como *Mass Effect* o *Dragon Age* terminarían de reafirmar lo que ya decía *Gals Panic*: **[directo]** que el sexo es algo que consigues con esfuerzo, pico y pala, **[reculando]** salvo que aquí en vez de resolver un puzle hay que decir lo que la otra persona quiere escuchar. **[Sencillo]** Si todo va bien, cuando la historia alcance el clímax, vuestros personajes también lo harán. Sin embargo, *Mass Effect* es incluso más tímido que *God of War*, **[divagando]** porque en ninguno de los dos juegos ves lo que viene siendo el acto, **[frustrado]** pero es que aquí ni siquiera ves una triste teta. **[*Mass Effect 2*, el culo de Miranda]** **[Reculando]** Ves culos, incluso si no tienes ganas de verlos, **[en fin]** pero no mucho más. **[Despacho]** Por eso, la periodista Marta Trivi dice que hablar del sexo en videojuegos **[cita]** “*es hablar de ausencias y elipsis; objetos sexuales desprovistos de erotismo y, especialmente, de mucho humor adolescente*” [[9]](#footnote-9). **[*Bird Watching*] [Despacho]** ¿Y eso es todo?Quitando *Gals Panic*, hasta ahora he hablado de títulos estadounidenses, ¿qué estaba ocurriendo en Japón? **[Empieza]** **[*visual novels* de PC 98 y 99]** Pues ahí hubo unos cuantos juegos donde se enseñaba cacho. Los ordenadores japoneses, como el PC 98 y PC 99, eran capaces de renderizar imágenes preciosas, mucho más avanzadas que las consolas de aquel entonces… **[Amargo]** Pero eso de moverlas ya era otro asunto. Por eso, en Japón hubo un *boom* de *visual novels*, onovelas visuales: videojuegos basados en imágenes estáticas e interacción a través de comandos o decisiones en lugar de un *gameplay* más directo. **[Despacho]** Dentro de estos juegos existen los llamados *eroge*, pero me temo que yo no sé mucho sobre estos títulos… Así que he buscado ayuda. **[Victoria Belver, periodista de videojuegos] [Victoria]** *Aunque mucha gente entiende que los eroge son pornográficos, no es así necesariamente.* **[AE]** *Lo que eroge quiere decir realmente es visual novel con escenas eróticas, es decir, eroge es ‘erotic gemu’, juego erótico.* **[*MuvLuv Alternative*]** *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.* **[Despacho, meme de *MuvLuv*]** Quienes estuvierais en el viejo internet seguramente recordaréis *MuvLuv Alternative* por este meme clásico. **[Silencio]** **[Zoom, arrogante]** Y esa es mi aportación al tema. **[Vuelve]** **[*Night Life*]** Quienes seguís *La Leyenda del Videojuego* quizá recordéis *Night Life*, **[inciso]** el primer título erótico japonés, donde se enseñaban distintas posturas, **[*Dôkyûsei*]** pero Victoria expande esto en un artículo de GameReport hablando de *Dôkyûsei*, una novela visual *eroge* donde, si querías ver nudes, primero tenías que currarte la relación. **[*Tokimeki Memorial*]** Esta filosofía inspiraría a *Tokimeki Memorial[[10]](#footnote-10)*, una de las novelas visuales más importantes de la Historia, **[*Persona 5*]** y esta a su vez acabaría inspirando a títulos como *Persona*, **[despacho]** así que ya estáis dándole las gracias al porno japonés por haberos regalado los videojuegos. **[Con *Rated M for Mature*]** Pero tampoco es que en Japón tuvieran luz verde para hacer lo que quisieran: en 1986, la Dieta Nacional Japonesa censuró *177*, un videojuego que, literalmente, **[audio]** iba de v\*\*\*\*\* a adolescentes. **[Enseño el libro]** ¡Y mirad, aquí hablan un poquito más sobre la historia del videojuego erótico japonés! Vamos a… **[BSO *Jojo – Yoshikage Kira’s Theme*]** **[zoom progresivo]** Oh, no. ¡Oh, no! ¿Cómo que ‘la mayoría’ de juegos antes de *177* no iban de abuso sexual[[11]](#footnote-11)? ¿Qué había más y los había habido ant-**[corte] [Audio] [Despacho]** Victoria continúa su artículo explicando que, llegado un punto, el *eroge* comenzó a diversificar hacia otros géneros a la vez que bajaba el tono con el sexo. No es que enseñaran menos, sino que había un mayor énfasis en la historia[[12]](#footnote-12). **[*Saya no Uta*]** De pronto hay *eroges* como *Saya no Uta*, que tiene una premisa interesantísima, unos diseños muy guais, y cuando te engancha y te preguntas hacia dónde va a ir… **[clip, sexo]** … va a lugares. **[Vuelve] [Despacho]** Es posible que en todo esto tuviera que ver que Japón tiene su propia categoría Adults Only, llamada zero-zeta, así que los juegos se cortan para poder llegar a las tiendas. **[AE]** **[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.* **[*Fate/Stay Night*]** *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.* **[Despacho, con *Rated M for Mature*]** *Rated M for Mature* desarrolla esto hablando del *sofurin*, un organismo regulador del contenido erótico[[13]](#footnote-13). **[Audio]** Vamos a leer… **[BSO *Jojo – Yoshikage Kira’s Theme*]** **[zoom progresivo]** Espera, ¿formar parte del *sofurin* es opcional y hay estudios que amenazan con irse para que rebajen la calificación por edades de sus juegos? ¿Los *devs* están extorsionando a la gente responsable de decidir la calificación por eda-[[14]](#footnote-14)**[corte]**

**[Audio] [Despacho]** Vale, hay mucho lío y mucha cosa con… palabras que me desmonetizarían el vídeo, pero es que esto no debería dar tantos problemas. Esto está bastante más normalizado en las otras artes, es que no tengo ni que esforzarme por encontrar una escultura o un cuadro con un cuerpo desnudo. **[*Los Bridgerton*]** **[Indignado]** En el videojuego, el sexo parece que va a traer el fin del mundo y la caída de Occidente, y mientras tanto tenemos a *Los Bridgerton* dedicando medio capítulo a su protagonista descubriendo… [hombre gritando] **[el noble arte de hacerse un dedo]** **[*Eyes Wide Shut*]** **[Reculando]** Tampoco voy a decir que el séptimo arte sea un festival del sabor, pero el cine suele estar mucho más abierto a explorar esta faceta de la experiencia humana. **[Monótono, suelto]** *Eyes Wide Shut* va de Tom Cruise descubriendo el antojo femenino y explorando la naturaleza del deseo, **[*El Silencio de los Corderos*]** *El Silencio de los Corderos* tiene una fuerte carga sexual, con su protagonista navegando un mundo de hombres que desean su cuerpo de distintas maneras, **[susurro, suelto, atropellado]** aunque sí, es… es una película de la que se puede derivar un mensaje tránsfobo aunque no sea exacta y precisamente tránsfoba, Buffallo Bill es todo un asunto, tiene sus cosas, **[intenso]** vamos a seguir, **[*Con la muerte en los talones*]** **[indignación]** y luego tenemos la filmografía de Alfred Hitchcock, que mete muchísimo subtexto y tuvo las pelotas de acabar *Con la Muerte en los Talones* así. **[clip]** **[Depacho]** Que también el hombre se llamaba Hitchcock, parece que nacimos ayer… **[corte] [Despacho]** Y quizá vale, es más comentar que enseñar, seguimos viviendo en una sociedad muy pudorosa, pero es que luego nos vamos a otros sitios y la cosa va a más. ¿O es que no escucháis música? **[*Coño*] [*Bella sin alma*] [*I just want to make love to you*] [Ben Shapiro leyendo *WAP*] [*I Play Colors*] [Despacho]** “Ay, no, es que es música, es más abstracto” ¿Habéis leído un libro? **[*Los Pilares de la Tierra*]** *Los Pilares de la Tierra* fue un superventas aclamado por crítica y público y es descriptivo. **[Despacho]** Aún recuerdo cómo describe… ¿creo que era el glande? como “tenso, igual que la piel de un tambor” y me lo leí hace más de una década. Y, bueno, **[*El Médico*]** mi padre me dio a leer *El Médico* cuando era joven y digamos que Noah Gordon no se corta a la hora de describir lo que siente su protagonista cuando pierde la virginidad, **[despacho]** y yo mientras tanto pensaba: “¡gracias, papá, tengo **[Audio]** **[zoom]** 14 años!”. **[Despacho]** La frase del juez Potter Stewart cuando dijo aquello de “*no sé definir ‘pornografía’, pero la sé reconocer*”[[15]](#footnote-15) sigue vigente décadas después, porque si describiera estos libros como pornográficos seguramente me mirarían raro, pero cuando los leí en su día me hicieron pensar en cosas… **[*HP1* clip, “*grandiosas. Terribles, sí. Pero grandiosas*”]** **[Despacho]** Pero vale, incluso si los videojuegos han tenido sus baches con esto de representar el delicioso, ha habido juegos. Quizá lo que pasa es que no lo integran en sus experiencias y se limitan a la superficie, ¿no? Ves traviesas… pero no las sientes. A ver…

**[BSO *Drakengard – Weapon Selection*] [*Catherine*]** Esta es mi copia de prensa de *Catherine*, un videojuego de 2011 desarrollado por el mismo equipo a cargo de la saga *Persona*, y… **[audio]** **[risas]** ¿qué hago poniendo esta música? **[*Catherine*]** *Catherine* trata sobre Vincent, un pavo al que le da vértigo comprometerse con su actual novia, Katherine, hasta que una noche conoce a Catherine, una chavala juguetona con la que tiene un *affaire*. Mientras Vincent intenta decidir qué hacer con su vida, si prefiere a Katherine o Catherine, comienza a tener pesadillas donde debe trepar por una torre para huir del simbolismo, **[ominoso, cómico]** y si mueres en el sueño… **[clip]** Mueres en la vida real. **[BSO FF IX – *Jesters of the Moon*]** **[Despacho]** En su día, *Catherine* me encantó; le di un 9 en GameProTV y no había visto ningún videojuego AAA tratar estos temas. Trece años más tarde nadie le ha tomado el testigo… Y, cuando lo volví a jugar hace unos meses, pensé que quizá mejor así. **[empieza]** **[*Catherine*]** **[Apagado]** *Catherine* reduce el sexo y las relaciones a un sistema binario. Hay un medidor de karma, **[inciso]** como era costumbre en aquel entonces, y al final de cada nivel tienes que responder a una pregunta donde sólo dan dos opciones: sí o no. **[*Rated M for Mature*]** Youngblood escribe cómo este binario de ‘orden’ y ‘libertad’ **[cita]** “*resulta ser falso, ya que todo está regido por el orden*”; si quieres uno de los finales verdaderos, vas a tener que *maxear* uno de los dos lados de la balanza moral. **[*Catherine*]** **[En fin]** Irónicamente, explica Youngblood, el final más difícil es el neutro[[16]](#footnote-16), donde la balanza acaba en el centro exacto, **[indignación]** pero eso es sólo una parte de lo que limita *Catherine* para mí. **[Reculando, interés]** No es todo malo, ojo: Vincent puede mandar y recibir mensajes, y esa parte de comunicación tiene su atractivo. Además, Catherine puede mandar fotos a Vincent, e ir al baño para ver nudes en su perfil le da un toque prohibido y atrevido. **[Amargo]** Sin embargo, aun con todo lo que busca ir sobre la bachata, *Catherine* apenas la mira a los ojos. **[Cambio 1.00]** **[*Shame*]** En *Shame*, protagonizada por Michael Fassbender y su colosal poronga, el protagonista entiende el mundo en términos sexuales, de polvos de una noche, encuentros fugaces sin mucho significado. El sexo permea su vida y le afecta, sales de la película habiendo explorado una faceta de cómo nos relacionamos con él. **[Cambio 1.15]** **[*Catherine*]** **[Amargo]** *Catherine* no va tanto de sexo como de procrear y de relaciones; el *gameplay* es construir una montaña para trazar tu camino hacia el matrimonio y ser un hombre de verdad, **[pena]** pero no hay placer, no hay disfrute. Si quitásemos a Catherine de la ecuación, el juego perdería casi toda su carga erótica. Ella es la del escote, la lencería fina: **[Manual de *Catherine*]** mi copia de *Catherine* venía con esta libreta y Catherine es la única que expresa deseo o a la que se asocia el erotismo. **[Termina] [Audio]** **[*Catherine*]** El juego es tan binario que una mujer es sexo y la otra es renuncia, pero… **[Duda, sarcasmo]** Sabes que puedes acostarte con tu esposa, ¿no? **[Elaborando, sarcasmo]** Se supone que la amas por algún motivo y que vais a casaros porque quieres compartir tu vida y te enamoraste de ella y disfrutas el tiempo que pasas a su lado, ¿verdad? **[Frustración]** Que entiendo que el juego va de Vincent lidiando con lo que significa dar este paso y la responsabilidad que conlleva esta nueva etapa, pero hasta el último trecho de la historia no hay una sola expresión de amor o cariño fuera de los teléfonos móviles, cada vez que aparece Katherine es para asfixiar. ¿Es así como debería ver a mi pareja, como algo separado de mi grupo de amigos? Katherine tiene mucho en su cabeza y no se lleva bien con sus panas, pero eso me suena a excusas del guion para plantearla como un tope a la agencia de Vincent. **[*In the Mood for Love*]** Y sí, hay historias sobre dudas e infidelidades y todo ese asunto, **[pasión, lamento]** pero son historias de amor, no de odiar a tu mujer. **[*Los Puentes de Madison*]** Meryl Streep conoce a Clint Eastwood y por un momento se preguntan cómo podría ser la vida si lo intentaran, se abre esta ventana de infinitas posibilidades donde todo parece maravilloso y ambos son libres de expresarse como son y el mundo vuelve a tener color, **[*Catherine*]** **[condescendiente, sarcasmo]** pero a Vincent no le pasa. Vincent lo que quiere es pizza y otra copa. **[Frustración]** Katherine será un agobio, pero Catherine tampoco es que sea mejor: siempre que aparece es para empeorar la situación; le corta el paso, se pone agresiva al imaginar que pueda estar viéndose con otras mujeres a pesar de que le conoce desde hace unos pocos días. Lo que quiere Vincent con Catherine es quitársela de encima; **[amargo]** esta es la historia de un hombre indeciso e inmaduro que quiere permanecer indeciso e inmaduro, y cuando se resuelve no es para decidir cómo será la siguiente etapa de su vida, si irá a su bola, si entiende el amor y el deseo como algo más abierto o si está dispuesto a comprometerse y darlo todo. **[Seco, frustrado]** El final es Katherine A o Catherine B. **[Despacho]** Vale, así que eso de tratar las relaciones quizá no ha salido muy bien, pero… ¿qué hay del *gameplay*? ¿Qué pasa cuando hacemos del sexo algo realmente interactivo? Pues… **[*Farenheit*] [seco]** … que tenemos la obra de Quantic Dream. *Farenheit* y, sobre todo, **[*Heavy Rain*]** *Heavy Rain* llamaron la atención en su día por muchas cosas, **[intriga]** y entre ellas estaba que no cortan de inmediato cuando llega el momento. En *Heavy Rain* incluso controlamos el ritmo de nuestros besos y cómo desnudamos a nuestra pareja, pero… **[despacho]** … si los habéis jugado, quizá sabéis lo que voy a decir: que estas escenas son tan sexis como accionar una serie de palancas. Y tiene sentido: es lo que estamos haciendo. **[*Heavy Rain*]** No quiero decir que las mecánicas no sirvan para representar el sexo, sino que los *quicktime events* no sirven para todo. **[*CoD Advanced Warfare*]** 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 emociones muy profundas. **[*Heavy Rain*]** **[Seco]** Sí, desabrocharte los pantalones y quitar unas bragas es una acción tan mecánica como apretar un botón, pero aquí hay toda una serie de sensaciones. **[Pena]** El tacto, la cercanía, las intenciones de la otra persona desaparecen cuando basta con seguir estas instrucciones para que los robots se muevan según su programación. **[*GoW*]** En *God of War*, el *quicktime event* para rellenar a estas pavas es indistinguible del *quicktime event* para rematar a un monstruo: en ambos casos estoy maniobrando entre alaridos. **[Despacho]** Y sí, ahora estoy usando mis labios y mi lengua para hablar cuando en otras circunstancias… **[Filthy Frank, “*gibe de pusi b0ss*”]** **[Despacho]** Pero, cuando te salta un *quicktime event* con un minotauro, es la culminación de un baile dinámico y activo entre ambas partes. **[*GoW*]** Si fallas el *quicktime event*, el monstruo se regenera y tengo que seguir ahí, respondiendo a lo que él haga mientras tomo decisiones activas. A lo que me refiero es que, más que una serie de pulsaciones dictadas, deberían presentar un contexto jugable más amplio donde ciertos botones llevan a ciertas acciones e interactuamos con el otro personaje, [sonido atronador] **[*GoW* 2018]** **[divagando, inocente]** como cuando te subes a un dragón en *God of War* y Baldur viene a por ti y tienes que alternar los botones de puñetazo y guardia mientras te… **[clip] [Silencio] [*Heavy Rain*]** Además, más que sexys… Estos juegos son sexistas, y aprovechan la oportunidad para que sus personajes femeninos enseñen cacho.

**[ARTLIST *– Sylvia (Delibes)*] [Despacho]** Rob Gallagher utiliza *No More Heroes* para hablar sobre la tensión inherente al videojuego en su relación con la sexualidad. **[*NMH*]** El juego va sobre Travis Touchdown, **[en fin]** un mindundi que un día gana una espada láser en un sorteo y decide convertirse en asesino porque no tiene nada mejor que hacer y una chica le ha dicho que todos los chicos guais son asesinos. **[Seco]** *No More Heroes* es soez: para guardar la partida te vas al váter a echar un truño y Travis recarga la energía de su espada… **[clip]** **[sarcasmo]** … con ahínco. **[*NMH*]** El juego está estructurado de manera repetitiva: **[redundante]** te lías a tortas para superar el nivel, entre niveles haces trabajillos y luego te vuelves a liar a tortas. Según Gallagher, esta repetitividad está ligada a eso de que la espada láser sea un pito enorme, porque el *gameplay* se convierte en una forma de aliviar las “*ansias sexuales contenidas*” de su protagonista. La idea, explica Gallagher, es que somos Travis: “*obsesionado con el sexo pero célibe*”[[17]](#footnote-17), **[en fin]** y como ni Travis ni el videojuego **[editando]** ni tampoco tú **[*NHM*]** sois capaces de resolver esa situación, se recurre a la violencia para dar salida a toda esta frustración. **[Tentador]** El sexo está ahí, provocando, a la vista pero fuera del alcance, así que sólo queda rabiar[[18]](#footnote-18). [meme grito pánico] **[clip] [Despacho]** La culpa de que el videojuego lo tenga tan difícil con mojar el churro no es de nadie en concreto y, a la vez, todo el mundo comparte responsabilidad: entendemos el videojuego en términos de acción, lucha, desafío. La intimidad suele reservarse a cosméticos, la ropa que viste tu personaje o qué coche conduce, pero la mayoría de títulos nos han enseñado a seguir un cierto camino hacia la victoria: mata a suficientes malos, pasa al siguiente nivel, mata lo que venga después, avanza hasta completar tu objetivo. Gallagher cita a Steve Gaynor, quien dice que “*lo más fácil que puedes hacer en un videojuego es dibujar una línea entre la jugadora y algo más y hacer que quite puntos de salud*”[[19]](#footnote-19). **[*Fable*]** Otro ejemplo que da Gallagher sería *Fable*, que se fija en lo que pasa antes del sexo, **[inciso]** mientras estás ligando, **[animado]** y después, cuando te dicen si tienes sífilis, pero lo que ocurre entre medias da igual. Según él: **[cita]** “*el juego entiende que el sexo es más atractivo jugablemente cuando requiere estrategia y conlleva consecuencias*”[[20]](#footnote-20). **[Despacho]** En los videojuegos entendemos que, si conseguimos algo, es nuestro. Hay polvo y eso no lo va a cambiar nadie. Marta Trivi explica cómo esto limita nuestro entendimiento, ya que se pierde el consentimiento afirmativo: el cómo quizá una de las dos partes puede perder las ganas o sentirse incómoda durante el acto[[21]](#footnote-21). Según la desarrolladora Christine Love, lo normal es que el videojuego presente el sexo como una recompensa, pero no tanto como una interacción[[22]](#footnote-22). Quitando los juegos porno… ¿en cuántos títulos se ve lo que ocurre entre medias? ¿Cuántos le dan algo de importancia? Desde luego los juegos que hemos visto hasta ahora no lo hacen. Trivi continúa diciendo que, por todo esto y más, “*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*”[[23]](#footnote-23). Y os veo venir; sí, técnicamente ocurre lo mismo con… yo qué sé, una escena de acción o un número musical. **[*The Greatest Showman* en YT]** Cuando buscas una canción de *El Gran Showman*, no te ponen la escena, te ponen la canción, así que, **[despacho]** ¿cuál es la diferencia? **[Termina]** [Pausa] Todo. **[Audio]** **[*Hazbin Hotel*]** Por norma general, la música en los musicales es la sublimación de una trama, una emoción, el arco de un personaje. **[*Barbie*]** Incluso si rompe por completo con lo que entendemos como “el ritmo de la historia”, la canción normalmente dice algo de la historia. **[*Terminator 2*]** **[Redundante, obvio]** Y, en una película de acción, las escenas de acción son el motivo por el que vemos la película. Suelen decir algo del personaje y existen dentro de un ritmo narrativo que les da inercia: **[*Matrix*]** no es un intercambio cualquiera, **[redundante, pasión]** sino el climax, la introducción, algo con una carga emocional dentro del conjunto. **[*Mass Effect 3*]** **[Seco]** Pero la escena sexual suele ser la escena sexual. Sí, Mordin te puede decir que no tragues cuando estés con Garrus, pero por lo general los juegos tratan el sexo de manera aislada. Existe en este momento **[pasando]** y el resto del tiempo estás pegando tiros o superando plataformas o haciendo lo que sea. **[Despacho]** Mientras que un musical va de la música, estos videojuegos van de otras cosas y, además, tienen sexo. ¡Pero no está todo perdido! No es que no haya nada que afronte bien el sexo, y seguramente lleváis un rato esperando que lo mencione. **[BSO *SH2 – White Noiz*]** **[*SH2*]** Tanto *Silent Hill 2* como *Silent Hill 3* tienen una potente carga sexual. Los monstruos a los que se enfrenta James Sunderland representan sus ansias y deseos reprimidos, **[*SH3*]** mientras que Heather entra en una pesadilla que plantea su cuerpo como un recipiente, algo que otras personas pueden desear como medio para un fin perverso y cuya integridad debe proteger. **[*SH2*]** Tengo más fresco *Silent Hill 2*, pero los dos son ejemplos fantásticos de cómo hay otras facetas a explorar con el sexo: las enfermeras son enemigos sexualizados, pero tanto sus intentos de acabar contigo **[incómodo]** como cada vez que James hace… **[clip, mato a una enfermera]** … forma parte de la historia. **[*Fear & Hunger*]** En general, el horror parece ser un buen vehículo para, como mínimo, presentar el aquello desde otros ángulos, y por ejemplo *Fear & Hunger* lo integra en su atmósfera para oprimir, que te sientas vulnerable frente a un mundo que no oculta sus intenciones. Hay una zona donde todo el mundo está gozando, y la manera en que te ignoran y parecen estar en un trance te aísla. Estés donde estés, no estás a salvo. Un monstruo podría venir a matarte y no parece que le vaya a importar a nadie. **[Audio]** **[*Cibele*]** **[Obvio, encantado]** Pero, por supuesto, hay juegos que presentan el sexo y hablan del sexo en sí y no tienen que acudir a los tropos esperables. La ludografía de Nina Freeman habla sobre sus experiencias personales y son obras tan íntimas que parece que te estás colando en su vida. *Cibele* está basada en un rollo que tuvo con un chico a través de un MMO, y aunque el juego suele ir de *grindear* mientras los dos personajes hablan, también puedes cotillear en el escritorio de Nina, donde hay fotos íntimas y mensajes; esto es más que una conversación, el juego muestra las ganas que se tienen, y aunque no se me ocurre una manera más sincera de presentar esto… Mi problema con *Cibele* siempre ha sido que esta es la historia de Nina. Vemos todo esto desde fuera, es como si entrásemos en su cabeza pero no pudiéramos controlar su cuerpo. **[*How do they do it*]** *How do they do it*, también de Nina Freeman, señala a una etapa vital que solemos pasar por alto: una niña pequeña machacando muñecas mientras imagina cómo funcionará todo este asunto. Es interesante, y seguramente mucha gente se sentirá identificada con esta sensación, pero igual que *Cibele*, esto es más el reflejo de un momento en su vida, un lugar común de quienes jugaban con muñecas, y no tanto una obra con una tesis.

**[Despacho]** OK, vale, exploremos otra posibilidad. No todo tiene que un buen escote, el erotismo también puede estar en las mecánicas. **[*Assassin’s Creed*]** Volviendo a Gallagher, él habla sobre cómo *Assassin’s Creed* tiene un carácter sexual y **[cita] [cita]** “*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’*”[[24]](#footnote-24). **[*AC*] [Poco convencido]** Y bueno… Sí, Altaïr se mueve con gracia y a cada asesinato le sigue una escena íntima entre asesino y víctima, **[anticipación]** pero yo voy a proponer otro juego. **[*Bayonetta*, clip, menú]** **[Arrogante]** Lo sé, a nadie se le había ocurrido. **[*En la Niebla 1*]** **[*Bayonetta*]** Bayonetta es un videojuego de acción cuya protagonista, **[obvio]** Bayonetta, **[seco, suelto]** es una bruja que se dedica a luchar contra las fuerzas angelicales del Señor nuestro Dios activando el modo diablo. No voy a intentar resumiros la trama porque es un lío, **[raro]** pero creo que pasaba algo con una versión chiquita de Bayonetta y luego me parece que el tipo al que le compras las armas en realidad es Satanás en persona. **[*Devil May Cry*]** **[En fin]** Pero bueno: hace eones, cuando le dediqué un análisis a la trilogía *God of War*, hablé sobre cómo el sistema de combate de *Devil May Cry* iba de ser guay y usar muchos combos distintos sin que te golpearan, **[*GoW*]** mientras que Kratos lo que quiere es matar bien fuerte, así que no importa tanto la variedad como la cantidad de tortas. **[*Bayonetta*]** Aquí el sistema de combate se sostiene en el Tiempo Bruja; si esquivas un ataque justo antes de que un enemigo te golpee, no sólo lo esquivas sino que el tiempo se ralentiza. El Tiempo Bruja marca el tono de las peleas de *Bayonetta* e introduce una idea muy sexi: **[seductor]** se mira, pero no se toca. **[*Los Simpson*, Homer cantando Max Power]** **[*Bayonetta*]** **[Pasando]** Sí, los enemigos quieren matarte y los esquivas, eso se hace aquí y en todas partes, pero de nuevo, la clave es el Tiempo Bruja: **[anticipación]** la mejor estrategia es esperar a que vayan a por ti y entonces… **[clip]** El Tiempo Bruja empodera de una manera que trasciende el combate: **[*Bayonetta*]** **[seductor]** estas criaturas quieren tocarte, quieren poseer tu cuerpo y tú se lo niegas y les castigas. El *gameplay* te hace interpretar a Bayonetta: incluso cuando peleas, vas provocando. **[*AC*]** **[Duda]** ¿Pero no pasaría un poco lo mismo con *Assassin’s Creed*? De hecho incluso más, porque su sistema de combate también está basado en el contraataque y, en el caso de Altäir, basta con hacerlo una vez para cargarse a alguien. **[clip] [*AC*]** Pero aunque las animaciones son muy elegantes y a Altäir también se le mira pero no se le toca… **[seco]** Altäir es un asesino. Es decir, no es su carácter, es su profesión. Para él nada de esto existe, no hay antojo en el primer *Assassin’s Creed*. **[*Bayonetta*]** Además, *Assassin’s Creed* no tiene ni un contador de combos ni, **[insistiendo]** sobre todo, el Tiempo Bruja, que te da la vara de mando para que hagas lo que quieras. **[Seductor]** Ese monstruo que se creía tan poderoso se ha pasado de la raya contigo, y tienes unos pocos segundos para decidir qué hacer con él, **[*AC*]** mientras que Altäir reacciona de manera preestablecida. **[Despacho]** Entonces quizá sí hay una posibilidad de hacer bien esto de los videojuegos y coger. Todo lo que hemos estado comentando hasta ahora es sólo el comienzo de una conversación con muchos matices. Habéis visto los numeritos antes de hacer *click*, no puedo engañaros con cuánto va a durar esto. Pero hey, pensadlo así: podéis gozar el resultado, no lleváis rumiando este tema desde hace como cinco años y habéis estado trabajando todo lo que llevamos de 2024 en un solo vídeo que… **[termina]** Dios, no sé cómo va a salir esto. **[Audio]** Imagino que habrá quienes piensen “ya estamos otra vez” y me miran como si fuera el cura de *Cinema Paradiso*, **[*Cinema Paradiso*]** tañendo la campana cada vez que alguien se besa y presa del escándalo cuando veo una teta en pantalla porque creo que el videojuego es sexista y… **[despacho]** … y el videojuego es sexista, creía que estábamos de acuerdo en eso. Pero no, no soy el cura. **[*Cinema Paradiso*]** Soy los chavales en el fondo. **[clip] [Despacho]** Estoy a favor de la representación del sexo en el arte, lo que pasa es que este es un tema muy difícil de enfocar; este vídeo no es tan largo porque me apetezca, yo lo que quiero es ponerme a trabajar en *La Leyenda del Videojuego*. Inevitablemente, aun con el rato que vamos a pasar aquí, habrá cosas que me deje fuera ya sea porque creo que no encaja o porque creo que no me corresponde. Crear este vídeo ha sido un viaje en sí mismo, y… espero que logre comunicaros cómo ha sido ese viaje para mí. [Palmada] Va, ahora sí podemos empezar. [Pausa] ¡Con el anuncio! **[NordVPN] [Anuncio]** ¡NordVPN!

ANUNCIO NORDVPN

**[Hudson Mohawke – *cbat*] [Videojuegos y el delicioso] [Audio]** [Sintonizo] **[Perdón] [*Mistranslations*] [Las bases de todo esto]** Una de las primeras preguntas que me hice al empezar este vídeo fue… **[despacho]** ‘¿Por qué vemos así el sexo?’ Eso me llevó a leer **[enseñando distintos libros]** un puñado de libros sobre la historia de la sexualidad y nuestra relación con el delicioso y el amor y el borrado de las minorías sexuales en la historia del cine a pesar de que estaban ahí haciendo todo el trabajo, **[despacho]** pero luego no he encontrado una manera natural de integrarlo sin alargar este vídeo todavía más con cosas que no sé cuánto os interesan, **[zoom]** buen trabajo, yo. **[*La historia de la sexualidad*]** Esto de aquí es *La Historia de la sexualidad*, de Michel Foucault, una tetralogía donde se analiza cómo distintas sociedades europeas se han relacionado con sexo a lo largo de la Historia, salvo que, en lugar de ponerlo y ya, Foucault lo enfoca desde la perspectiva del poder. **[Despacho]** Muchas veces, cuando se habla del delicioso, lo asociamos a la naturaleza, que “es el orden natural de las cosas” **[*neuron activation* superpuesto]** y qué puedo hacer yo si no soy más que un *monke*. **[Despacho]** Pero Foucault dice que no, que nuestra visión del sexo es una perspectiva construida, un mecanismo de control que crea ciertas normalidades y favorecen a ciertos grupos. Tirando un poco por esta línea, Simone de Beauvoir dice: **[AE] [cita]** “*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*”[[25]](#footnote-25). **[Libro Lastesis]** La profesora Donna Haraway, a su vez, se pregunta qué perspectivas se han suprimido para definir su realidad: **[cita]** “*¿con la sangre de quién se crearon mis ojos?*”[[26]](#footnote-26) [proyector cambiando diapositivas] **[Audio]** **[Nuria Ocaña/Nurikops, sexóloga y educadora social] [Nurikops]** La sexualidad se engloba, se entiende como un conglomerado de tres cubículos más un añadido: **[NURIKOPS]** 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. **[*Theme from Elvira Madrigan*]** **[Despacho]** Aunque el cómo hemos llegado aquí es infinitamente 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[[27]](#footnote-27): **[*Orgullo y Prejuicio*, ‘histerización del cuerpo de la mujer’ superpuesto]** **[tajante]** las mujeres son unas locas hiper hormonadas, hay que vigilar sus frágiles cuerpos por el bien de la sociedad porque alguien tendrá que criar a nuestra prole, digo yo; **[*El Perfume*, ‘pedagogización del sexo del niño’ superpuesto]** cuidadito con hablar de sexo a la chavalada, que se les puede ocurrir empezar a hacerse pajas y desde ahí va todo cuesta abajo; **[*Juego de Tronos*, ‘socialización de las conductas creadoras’ superpuesto]** gárchate a una buena moza, pero para procrear, que para algo Dios te ha dado el cum, **[despacho]** **[por lo bajo, asco]** aunque si va a salir “algo raro” o la gente que no debe intenta procrear… **[*JdT*, clip, matan a un bastardo] [*Amadeus*, ‘psiquiatrización del placer perverso’ superpuesto]** **[Tajante]** Por último, la alosexualidad cishetero… **[Audio]** [sonidos *cartoon*] **[despacho, zoom, seco]** Oh, no. Ya empezamos. Ya empieza la pedantería. **[Despacho, las palabras se dividen en partes]** Mirad, la morfología es… un combo en un juego de lucha: estos palabros grandes no son más que un puñado de palabras chiquitas que se han arrejuntado para hacer más daño, **[*Tekken 8*]** aunque igual que con *Tekken*, conocerlas no te va a asegurar la victor-**[clip]** ¡He ganado! ¡He ganado, Dios mío, he g-**[corte] [*Querida*] [Despacho]** Tenemos tres parámetros para definir nuestra relación con el género. **[“Cisgénero”, “transgénero”, “género fluido”, “queer” de fondo]** Primero, la identidad, con qué género te identificas. A mí me asignaron hombre al nacer, me identifico como un hombre, soy un hombre cis; **[“homosexual”, “heterosexual”, “bisexual” de fondo]** segundo, la orientación, qué género te interesa. Soy un pavo, me van las pavas (el otro género), así que soy hetero; **[“alosexual”, “asexual”, “demisexual”, “grisexual” de fondo]** por último, la atracción: de qué manera te atrae (o no) el género. Yo estoy constantemente luchando contra mis impulsos y, por fuera, chill, pero en mi cabeza estoy… **[*MGS*, clip, Grey Fox gritando]** **[Despacho, “alosexual”, “asexual”, “demisexual”, “grisexual” de fondo]** Soy alosexual, es decir, que me interesa darle al tema con regularidad. Otras orientaciones serían la asexualidad, es decir, que de base no se te antoja (aunque cada persona se relaciona con esto a su manera); la demisexualidad, que viene a ser que primero necesitas una relación emocional antes de interesarte físicamente por la otra persona, y la grisexualidad, que ya es, como dice su término, el área gris que abarca todo lo demás. **[Audio]** El tema tiene bastantes matices, pero estas son las bases para poder trabajar. **[Vuelve]** Ahora que sabemos qué significa, podemos seguir: **[*Amadeus*, ‘psiquiatrización del placer perverso’ superpuesto]** **[tajante]** por último, la alosexualidad cishetero pasa a ser no sólo lo normal: es lo natural, y todo lo demás supone un peligro y una amenaza para el orden.

**[Despacho]** No es que, hasta la época victoriana… yo qué sé, las personas trans camparan a sus anchas. Opresión y represión ha habido siempre, pero Foucault explica cómo es a partir de entonces que se crea un aparato médico y psicológico que se ampara en su propia autoridad para definir la sexualidad disidente no como algo raro, no como algo impío, sino como algo médico y antisocial, peligroso, que debe ser encerrado y limitado[[28]](#footnote-28). **[Zoom, mirando el móvil]** Aquí tengo una nota de Mikel que dice “*Foucault hablando de cárceles… groundbreaking*”. **[Despacho]** Foucault también explica que no es que ahora no se hable de coger, sino al contrario: hablamos muchísimo de sexo… Para silenciarlo. Es una paradoja, un silencio atronador: la sociedad se articula para que, cuando miremos al sexo, no veamos nada[[29]](#footnote-29); tal y como dice él, se nos enseña que “de todo esto no hay nada que decir, ni ver, ni saber”[[30]](#footnote-30). Y… es un mecanismo bastante inteligente, porque si señalas a la enfermedad, puedes vender una cura: **[*Hysteria*]** mientras el sexo sea una cosa perversa, que debe medirse y cuidarse, puedes vender una forma de redención para quitarte esos sucios pensamientos de la cabeza[[31]](#footnote-31). **[Despacho]** Este silencio tiene efectos secundarios que no esperaríamos. Seguramente, por ejemplo, **[*Pokémon*]** los pokémon y digimon ponen huevos en vez de parir porque el huevo está separado del sexo y del cuerpo: es un objeto, es inocente, mientras que el parto es… **[clip, *Ace Ventura*] [Despacho]** También, hecha la ley, hecha la trampa, porque todo esto que dice Foucault no va sobre ejercer un control opresivo en plan *1984*, sino de regular comportamientos y asegurarse de que… Mira, da palo hablar de estas cosas, nos llevamos el sexo a lo privado. En palabras del filósofo Paul B. Preciado: **[AE] [Cita]** “*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*”[[32]](#footnote-32) **[Termina] [Audio]** **[*Los Simpson*, reunión de republicanos]** **[Cansino]** Y sé que todo esto puede sonar a una gran conspiración con poderes en la sombra… **[clip, Burns inicia el ritual] [Despacho]** … pero como suele ocurrir, la realidad es, a la vez, complicada y aburrida. **[*Oddball 1*]** Foucault explica que el poder viene de todas partes: de arriba, sí, pero también de nuestras relaciones, lo que esperamos de la otra persona y lo que se espera de ti. **[Sitcoms familiares]** El poder, por ejemplo, está en la construcción de ‘lo normal’: un padre, una madre y su descendencia. Todo lo que existe fuera de estos confines puede presentarse como antinatural, perverso[[33]](#footnote-33). **[*Los Simpson*]** Mejor aún: como el poder viene de todas partes, la familia se regula sola y los padres ya se preocuparán de vigilar a las nuevas generaciones para que salgan “normales”, para que no les pase nada, para que no les metan “ideas” en la cabeza[[34]](#footnote-34). **[clip, Bart haciendo “zap”]** **[Laura Marcilla, sexóloga y psicóloga]** **[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,**[AE]** 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… […] Creo que habría más gente que estuviera en contra si supieran que no vamos a hablar de sexo ni penetración sino que vamos a ir con un mensaje de ‘todas las relaciones son válidas, todos los modelos relacionales son válidos… **[Despacho]** Hace un par de vídeos decía que la crueldad se ampara en el juego, y el poder también se ampara en sus propias excusas. **[*Enredados*, “madre sabe más”]** No es que busquen controlarte, sino que se preocupan por ti. **[Despacho, saco *La libertad de la pornografía*]** Por ejemplo, Valero Heredia, en su libro *La libertad de la pornografía*, habla sobre cómo *Madame Bovary* causó la primera batalla judicial por la obscenidad en Francia; hoy la consideramos un clásico de la literatura universal, pero en aquél entonces el fiscal Ernest Pinard estaba… Preocupado. **[cambia a percusión]** **[AE]** **[Cita]** “*¿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?*”[[35]](#footnote-35) **[Despacho]** Si es que malditas seáis, por qué no leéis a Séneca como todos los muchachos. **[Con *Stellar Blade*]** Los hombres somos criaturas puramente lógicas, eso lo sabe todo el mundo. **[Despacho]** OK, ejemplo práctico: **[saco *GTA SA*]** *Hot Coffee*. *GTA San Andreas* es un videojuego para mayores de 18, lo… Lo pone aquí, bien grande, así que cuando ocurrió *Hot Coffee* la gente no hablaba del daño que supusiera esto para los mayores. El argumento era… **[*Los Simpson*, “*¿es que nadie va a pensar en los niños?*”] [Despacho]** A ver, si no me falla la memoria, los niños estábamos viendo *gifs* porno de Garfield follándose a Oddie en el Nokia de un amigo mientras hacíamos cola para comer en el patio, creo que *Hot Coffee* no va a empeorar la situac-**[corte] [Despacho]** Aun así, *Hot Coffee* confinó *GTA San Andreas* a la categoría Adults Only, donde es ilegal que lo compren los menores. Así, 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, ¿verdad? No serás un pervertido. **[Zoom, dibujos del ángel y el demonio de los 2000s]** A ver, quizá lo seas, pero viendo lo que rondaba en el internet de aquél entonces, los niños tampoco nos quedábamos lejos. **[Termina]**

**[Audio] [Despacho]** OK, esa era la primera pregunta, pero había otra que me rondaba la cabeza: ¿por qué violencia sí y sexo no? **[*Dead Space*]** ¿Por qué puedo enseñar metraje de *Dead Space* pero YouTube se pone nervioso si enseño un pito? **[NURIKOPS]****[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.* **[AE]** **[Laura]** *Desde que somos pequeñitos nos dicen que pegar está mal, que tienes que tratar a otros como te gustaría que tratasen, 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*. **[Despacho]** Tengo una teoría personal, cero pruebas, pero tampoco demasiadas dudas… Pero creo que violencia sí y sexo no porque, **[*El Caballero Oscuro*]** a menos que seas el Joker, cuando te hacen violencia… No mola. **[clip] [MMA]** Las formas de violencia que practicamos suelen tener un reglamento para evitar que te maten o te lesionen de gravedad, **[esgrima, paintball]** y hay muchos juegos que reducen u omiten directamente el daño físico para que te centres en la sensación de ganar, de estar cara a cara frente a otro persona que lo da todo y, aun así, superarle. **[*Watchmen*]** La fantasía de la violencia reside en la conquista, en ser competente. La fantasía de la violencia se reduce en esto. **[clip, “no estoy encerrado con vosotros”]** **[*Saw II*]** Cuando es en la otra dirección, como *Saw*, es cuestión de morbo. No estás sufriendo esas trampas, **[curioso]** pero tienes curiosidad de cómo va a salir la gente de ahí, te preguntas si sobrevivirías a esa situación y una parte de ti siente curiosidad por ver qué pasa cuando se estruja un cráneo. **[Despacho]** Además, puedes utilizar esto para construir un relato: **[Andrew Tate]** si la violencia mola porque ganar mola, entonces puedes vender superioridad en otros ámbitos, como la mentalidad de tiburón **[ejército EE.UU.]** o gastar cantidades imposibles en financiar un ejército que luego sólo despliegas en *Call of Duty*. **[Despacho]** Pero la fantasía del sexo suele ser… tenerlo y pasárselo bien, y eso es más cercano y agradable. Se antoja. Así que, si quieres crear un mecanismo de control o hacer distinciones de clase a través del delicioso, no puedes dejar que campe a sus anchas.

**[Pink Guy – *DICK PAYS RENT*] [El espejismo del delicioso] [Silencio] [Negro] [Humilde, bajo, improvisando]** Lo siento, tenía que aprovechar la oportunidad, eh… Vale, ahora que tenemos las bases, ¿qué hacemos con todo esto? **[Chopin – *Waltz in C-sharp minor*]** **[NURIKOPS] [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.* **[Despacho]** El problema es que, como os haréis una idea, eso de conectar con el sexo no lo llevamos muy bien. La directora de porno Erika Lust escribe en el prólogo de *La libertad de la pornografía* que los colegios pasan de enseñarnos sobre sexualidad porque temen la reacción de nuestras familias, pero a nuestras familias tampoco es que les apetezca tanto hablarnos de estas cosas. **[Zoom]** O, bueno, quizá sí quieren, pero cuando lo intentan somos adolescentes y… **[BSO *SH2 – Breathing Hallway*]** Mamá, todavía recuerdo cuando me enseñaste cómo se ponía un condón, sé lo que pretendías pero por q-**[corte] [Vuelve] [Despacho]** Lust señala cómo, en esta situación en la que familia y educadores se pasan la pelota constantemente, acabamos educándonos por nuestra cuenta[[36]](#footnote-36). Una de las vías más habituales es el porno… Pero en los videojuegos también hay de eso, así que pueden servir. **[NURIKOPS]** **[Nurikops]** *Aprendemos así. Si nadie nos enseña, aprendemos así, así que juegas a* Larry *e interpretas que, si eres gracioso y le invitas 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*. **[Despacho]** No es sólo que nos eduquemos a través del porno y los videojuegos y los *gifs* de Garfield haciéndole cosas impías a Odie, sino que absorbemos información que se da por sentada. Por ejemplo, **[*Superman Returns*]** es sabido que el hombre caza y la mujer es cazada, ¿verdad? **[clip, “wrong!”] [Despacho]** Esta es otra de tantas mentiras que nos creemos porque… ¿tiene sentido? Es lo que nos dicen que pasa y suele pasar, así que debe estar en los genes. **[*Los saberes sexuales en la Historia*]** Pero… no. Esto de aquí es *Los Saberes sexuales en la Historia*, de Moreno Jiménez, que… **[Audio]** **[despacho]** ¡fíjate, al final sí que ha sido útil este libro! **[Vuelve] [Con *Los saberes sexuales en la Historia*]** Moreno Jiménez explica que esta idea seguramente nos viene de la Revolución Agrícola. En la Prehistoria, antes de la formación de grandes sociedades, la situación parecía ser más igualitaria; **[dibujos prehistoria]** no es sólo que sea mentira eso de que los hombres salían a cazar mientras las mujeres se quedaban en la cueva, sino que hay muchas estatuas, pinturas y símbolos rituales que veneran a la figura que hoy entenderíamos como femenina[[37]](#footnote-37). **[Termina] [Audio]** **[Despacho]** Y entonces ocurrió la Revolución Agrícola. Y llevamos sufriendo las consecuencias desde entonces. **[ARTLIST - *Waiting*]** Según Moreno Jiménez, la Revolución Agrícola trajo la idea de propiedad, y si tienes cosas pues… Pues quizá esa criatura que te da descendencia también puede ser propiedad tuya, habrá que hacer algo para evitar que alguien más la posea[[38]](#footnote-38). **[Libro Lastesis]** La antropóloga Rita Laura Segato desarrolla estas ideas y dice que el acceso al sexo de la mujer es **[cita]** “*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*”[[39]](#footnote-39). **[*El Rapto de las Sabinas*]** La masculinidad nos enseña a ver a las mujeres como un trofeo, territorio a conquistar. **[Orgullo]** Quien tiene más doncellas es más hombre, porque los muchachos nos reconocemos entre muchachos como iguales **[*Elden Ring*]** y vemos a la mujer como un símbolo de nuestro estatus[[40]](#footnote-40). **[clip, “*I’m afraid you’re maidenless*”]** **[Despacho]** Y no, esto no es universal, no somos una raza de *World of Warcraft*. Esto es lo que se da por sentado, las partes que asume la ficción, las ideas que forman el poso sobre el que se construye nuestro entendimiento del mundo. Y ese poso lleva ahí un buen rato. **[Imágenes Grecia y Roma antigua]** En la Antigüedad, por ejemplo, la sexualidad no se entendía como una orientación como lo hacemos hoy, con homosexuales y heterosexuales. Lo importante era tu papel en la cama, si das o recibes[[41]](#footnote-41), **[obvio]** y las mujeres siempre recibían, así que ocupaban un escalón inferior. **[Cuadros antiguos, museos]** La cosa llega hasta tal punto que a las mujeres se las veía como hombres poco cocidos. **[Pasando]** Sí, recomendaban satisfacerlas durante el acto porque en aquel entonces creían que el orgasmo y la lubricación eran la clave de un buen embarazo, **[asco]** ¿pero amar a una mujer?[[42]](#footnote-42)[[43]](#footnote-43) **[*Ew brother ew*] [Despacho]** 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[[44]](#footnote-44), y esta idea prevalecería durante siglos. ¿Y cómo es que creían todo esto? Pues… porque las mujeres apenas tenían voz o voto. Los hombres escribían y teorizaban sobre el funcionamiento de la fisionomía femenina[[45]](#footnote-45); seguramente por eso veían a las mujeres como hombres mal hechos, porque se pensaba desde un marco masculino[[46]](#footnote-46). **[Me ajusto las gafas, leo el móvil]** Aquí Mikel me ha puesto una nota: “*yo diría por aquí algo como que ‘esa teoría ‘médica’ luego además justificaba ese mismo punto de partida misógino, como un círculo de pajas (por mantenernos con la temática)*”. Pues nos mantenemos con la temática. **[Despacho]** Y claro, si piensas con esta mentalidad, si ese es tu punto de partida, la balanza va a estar desequilibrada. En palabras de Simone De Beauvoir: **[AE] [cita]** “*’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*”.[[47]](#footnote-47)

 **[Termina]** **[Audio] [Despacho]** Pero todo esto… Pasó hace siglos y ahora estamos en el futuro; hemos aprendido, ¿verdad? [sonido PS2] **[zoom, cámara lenta, no sé qué decir] [ARTLIST – *Dover Quartet - String Quartet in F Major*] [Despacho]** La Historia no es *Civilization*; no te levantas un día con el mundo actualizado sino que lo nuevo se construye sobre la estructura de lo viejo. El pasado guía al presente, y por ejemplo Moreno Jiménez habla sobre cómo, en la Edad Media, a las mujeres se las sancionaba más por darse un homenaje que a los hombres porque, si una mujer era capaz de darse placer ella solita… Pues quizás el hombre no hacía tanta falta, quizá no necesitan desearnos y nos vamos a quedar más solos que la una[[48]](#footnote-48). Esa mentalidad aún pervive, pero ha adoptado nuevas formas. **[Cambia 00.15]** **[NURIKOPS] [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?* **[Despacho, con *Pornotopía*]** La cosa no se queda ahí: en su libro *Pornotopía*, Paul B. Preciado habla sobre cómo, cuando terminó la Segunda Guerra Mundial, muchos soldados estadounidenses volvieron a casa para encontrarse… Con que sus mujeres les habían reemplazado. **[Archivo, mujeres trabajando]** **[Pasando]** No es que se hubieran casado con otro, **[intriga]** sino que les habían reemplazado como cabeza de familia: ella era quien trabajaba, quien pagaba las facturas. La esposa ya no era un apoyo del hogar sino que ocupaba el lugar que se le había atribuido al hombre, así que se armó una campaña para definir que él se ganaba las habichuelas y luego ella las cocinaba. **[Anuncio años 50]** **[Anticipación]** Nació el modelo moderno de la familia nuclear estadounidense… **[Decepción]** Y, bajo ese modelo, se ocultó una red de opresiones implícitas, donde algo como la homosexualidad se convertía en una amenaza para el sistema, capaz de desestabilizar la nación[[49]](#footnote-49). **[Despacho]** Pero hacen falta dos para bailar el tango de la muerte, así que toca educar a las mujeres para que aprendan a ser presas. El filósofo John Berger decía en *Modos de ver*: **[Cambia 00.50]** **[AE]** **[Cita]** “*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*”[[50]](#footnote-50) **[Despacho]** Otra cita, porque nunca sobran: **[AE] [Cita]** “*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*”[[51]](#footnote-51) **[Cambia 01.24]** **[Despacho]** Insiste durante suficiente tiempo y el truco funcionará. Y, como el poder viene de todas partes, se crea un ciclo de retroalimentación donde los hombres ven a las mujeres como presas, las mujeres se ven a sí mismas como presas y eso refuerza que los hombres sigan viéndose como los cazadores. Pero todo esto es del siglo XX y ya no pasa, ¿no? Quizá, pero… **[Cursos de ligar]** … ¿no hay toda una cultura dedicada a ligar con cuantas más mujeres posibles y vender la idea del mercado sexual o algo así? **[Despacho]** Llevo toda la vida oyendo aquello de que “una buena llave es la que abre muchas cerraduras” para explicar por qué está bien que un hombre ligue mucho y mal que una mujer haga lo mismo, ¿y cuál era el lema que se corea ahora en las manifestaciones? **[Audio]** **[“Sola y borracha quiero volver a casa”]** **[Despacho]** Puedes hacer mucho con estas ideas, como vender una fantasía. Preciado explica que, antes de que Playboy fuese Playboy, Hugh Hefner quiso llamarla *Stag Party Magazine[[52]](#footnote-52)*; al final cambió el nombre, porque resulta que ya había otra revista de caza llamada *Stag*… Pero a Hefner le gustó la idea de cazar. **[AE, Primer diseño conejo Playboy]** Según Preciado, Hefner diseñó al conejo de Playboy original pensando en **[cita]** “*un animal infantil y sin compromiso dedicado a cazar hembras sin salir de su casa*”[[53]](#footnote-53). Pero el concepto de la caza no se quedaría ahí. **[*One Piece Robin Eye Catcher*] [Fotografía Janet Pilgrim]** Hefner lo desarrollaría aún más con una fantasía que ha permeado a toda la ficción: **[anticipación]** “la chica de al lado”. **[*La tentación vive arriba*]** **[Suelto]** Ya sabéis: una mujer hermosa, disponible, sin complicaciones, **[Audio] [*La chica de al lado*]** que podía estar en cualquier parte. **[Intriga]** Con Playboy, el vecindario se llenó de ‘chicas de al lado’, presas esperando a que los hombres les diéramos caza.[[54]](#footnote-54) **[clip, “*¡Fóllatela! ¡Hazlo por mí!”*] [*Los Sims 4*]** Los NPCs en el videojuego han tomado un poco el papel de ‘chica de al lado’: **[*GTA SA*]** alguien próximo, que como mucho nos exige completar una misión o insistir en su subtrama, pero lleva la garantía de que si vamos, si somos buenos, **[*Fable*]** podemos enrollarnos con ella y después pasar **[redundante, enfatizando]** al siguiente videojuego, a la siguiente entrega, a la siguiente persona. **[*Persona 5*]** Tomamos el papel activo: nos enseñan que algo como las relaciones o el sexo dependen únicamente de ti y tus elecciones, que son misiones a superar. **[*La Roca*, clip, “*los fracasados siempre alegan haber hecho lo que han podido. Los ganadores se van a casa y follan con la reina del baile*”]** **[Despacho]** Puede. O quizá la reina del baile quiere irse con otra persona. O quizá es lesbiana, o puede que sea asexual y arromántica, nadie le ha pedido la opinión a la reina del baile porque no es una persona: es una recompensa.

**[*You’re Like Me*] [*Rated M for Mature*]** Nicholas Ware escribe en *Rated M for Mature* cómo muchos videojuegos padecen el llamado *nice guy syndrome*. **[AE] [cita]** “*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*”.[[55]](#footnote-55) **[*Dev Diary Dragon Age II*]** **[Reculando]** Ware matiza que esto no se hace adrede, sino que el videojuego crece a base de iteraciones[[56]](#footnote-56). El presente se construye sobre el pasado, así que nos presentan el romance como un circuito de obstáculos a superar. **[*DOOM*]** **[Suelto]** Al videojuego se le da bien recompensarte de manera progresiva: abres *DOOM* con una miserable pistola, pero desde ahí asciendes a la escopeta hasta llegar al rifle láser. **[*Tokimeki Memorial*]** **[Tim Rogers]** Si empezáramos un videojuego acostándonos con nuestro interés romántico, sería poner el rifle láser en nuestras manos con el dedo en el gatillo, ¿y dónde queda la diversión? [escopetazo *DOOM*] [Mario “oof”] **[la imagen se fríe] [Despacho]** Pero las relaciones tienden a ser algo más complicadas, y las hay de todos los sabores: tenemos líos de una noche, flechazos que se apagan, gente que se acuesta porque les apetece pero no quieren ser pareja. **[Zoom]** O al menos eso he oído; tengo pareja, no experiencia. **[Despacho]** No hay muchos videojuegos que reflejen esas facetas, más aún todas a la vez en un solo título. Los rollos suelen ser con NPCs sin importancia, normalmente trabajadoras sexuales, y las relaciones se presentan como una montaña a trepar cuya cima no sólo es una declaración de amor, sino sexo. **[*Katawa Shoujo*]** Precisamente por eso me sorprendió tantísimo *Katawa Shoujo*: **[Shock]** esta *visual novel* está diseñada por 4chaneros y es más sensible e interesante que muchísimos lanzamientos AAA contemporáneos, no entiendo qué pasó aquí. **[Suelto]** Pero a lo que iba: estaba haciendo la trama del personaje femenino al que había elegido, como suele ser el caso, y hasta conseguí tener sexo, así que di por sentado que la relación estaba cerrada y que a partir de aquí esto iría en piloto automático. **[*SMBM*, clip, Fox: “*mishon compree*”]** **[*Katawa Shoujo*]** Pero entonces la historia continuó y la chica tuvo que atender a su propia vida. **[Curioso]** De pronto mi personaje no era el protagonista sino un agente más, otro satélite en su órbita, y no recuerdo muchos videojuegos que me hayan hecho sentir así. **[Reflexivo]** Imagino que será porque, en estos momentos, te sientes un personaje secundario; lo importante está ocurriendo lejos de ti y eso va en contra de los dogmas. **[*GTA SA*]** Lo habitual es, **[obvio]** en fin, el modelo *San Andreas*: tus relaciones son rollos y, si lo has hecho bien, te invitan a tomar café, pero esto vende una idea nociva de cómo funcionan las parejas y el sexo porque, como dice Casey Hart, no te invitan a casa porque quieran. **[Rematando, pena]** Te invitan porque has hecho lo correcto: has cumplido la misión que tú has activado, y esta es la recompensa. **[Despacho]** Esto nos lleva a la otra mitad del gran problema en esto de representar las relaciones y el sexo, y es que los personajes están disponibles en todo momento y eres tú quien mueve ficha. El jugador, porque se sigue asumiendo que quienes jugamos somos muchachos, es el cazador. **[*Mass Effect 2*]** **[Seco]** Sí, Garrus quizá está haciendo algunas calibraciones, **[atención]** pero eso no significa que no esté disponible: significa que no le quedan opciones de diálogo. **[*Persona 5*]** **[Seco]** Sí, no puedes quedar con Makoto todos los días, **[atención]** pero eso forma parte de la filosofía de *Persona 5*: si pudieras hacer cualquier cosa en todo momento, entonces organizar tu calendario no tendría sentido. **[*GTA IV*]** A lo que me refiero es que rara vez es la otra persona la que da el paso; no se me ocurren muchos ejemplos que te pongan en la situación de recibir una llamada en *GTA IV*, y la mayoría lo hacen porque has alcanzado el nivel necesario para que te pidan una cita, no porque ese personaje quiera quedar de manera dinámica. **[clip] [*ME2*]** Garrus nos dirá cuándo podemos hablar con él, pero eres tú quien maneja la relación con Garrus. Es él quien está con Shepard y no al revés; elegimos esto como podríamos elegir un sabor de helado. Garrus, Liara y el resto de personajes tanto aquí como en cualquier otro videojuego son opciones de romance, no sujetos libres de tomar sus propias decisiones. **[*ME3*]** **[Redundante]** Vamos a ellos, accedemos a sus historias; si aceptamos la misión y lo hacemos bien, nos llevan al baile. **[*ME2*]** Y ya que estamos, eso nos lleva a otro problema: que o Garrus está con nosotros o no está con nadie. Hay muchos videojuegos polígamos, pero no tantos poliamorosos. **[*ME3 Citadel*]** **[Cansino]** Sí, en el DLC *Citadel* dan a entender que ha habido rollos en tu tripulación, pero es un espejismo de una noche de desenfreno: se cogen a alguien más porque no están contigo, no porque quieran. **[Seco]** Terminado el DLC, las cosas vuelven a la normalidad. **[*Los Sims 4*]** No hay muchos videojuegos donde los NPCs tengan libre albedrío para relacionarse, y los casos en los que esto es así, como *Los Sims*, suelen ser *sandbox* donde cada sujeto es una IA que tiene que sobrevivir de manera independiente para plantearnos un campo de juego dinámico. **[*Cyberpunk 2077*]** El resto del tiempo somos la única opción porque el videojuego quiere complacernos y no queremos competir por ser la pareja de nadie. Somos los únicos cazadores, y aunque a nuestro ego le pueda gustar, **[pena]** también es triste. **[*Haven*]** Es bonito que te quieran, que alguien decida pasar tiempo a tu lado porque le gusta y se siente a gusto contigo, pero los dogmas de diseño dicen que esperar a que algo ocurra no es divertido o interesante. **[*Sleeping Dogs*]** Eres tú quien hace que las cosas ocurran. Los NPCs deben estar siempre disponibles para nuestro consumo. El mundo es nuestro y nada pasa sin nuestro permiso. **[Termina]**

**[Audio] [*Catherine*, clip, sale un *boss*]** Las relaciones, el sexo y la carrera hasta la línea de meta suelen ir de la mano en el videojuego. Por ejemplo, Youngblood escribe cómo, en *Catherine*, **[AE]** **[cita]** “*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]](#footnote-57) **[*Catherine*]** Al final, **[pasa a esta marca de tiempo si no quieres spoilers, va a ser un momento] [cerca del micrófono]** spoilers de *Catherine*, **[*Catherine*]** se revela que Catherine es una súcubo y que las pesadillas de Vincent son una idea del diablo para forzar a los hombres a casarse con sus novias y tener muchos hijos. **[*Freeze frame*, blanco y negro] [Balbuceando]** Creía… que eso lo hacía Dios, pero no sé, habré leído mal la Biblia. **[*Catherine*]** *Catherine* no va sobre cómo las relaciones pueden empezar de una manera pero, conforme pasa el tiempo, cada uno se desarrolla en direcciones distintas y es mejor que se separen. Tampoco va sobre ser un picaflor o querer tener una relación más abierta. Va de ser un ganador o un perdedor, casarse o morir, **[*Hearthstone*, clip, “*¡victoria o muerte!*”]** **[*Dante’s Inferno*]** **[Interés]** Y ya que estamos con el infierno, **[redundante]** *Dante’s Inferno* viene a ser *God of War* pero ambientado en el *lore* de Jesucristo nuestro Señor, que murió al tercer día según las escrituras para darnos el poder de la cruz. **[clip] [*April Fool’s Day*] [Despacho]** *Dante’s Inferno* relata cómo un cruzado llamado Dante viaja al Infierno… **[zoom]** sorpresa… **[despacho]** para rescatar a su amada Beatriz, pero he aquí el toque de salseo: Satanás no sólo ha secuestrado a Beatriz, sino que nos está poniendo los cuernos. **[*Dante’s Inferno*]** Cada poco tiempo, el Señor de las Tinieblas se nos aparece y dice que **[arrogante]** más nos vale darnos prisa, porque Beatriz es todo un bomboncito y, como siga moviendo el culo así, no se hace responsable de sus actos. La trama no es tanto un rescate como una competición, **[fíjate]** aunque la verdad, a Beatriz se la ve a gusto dirigiendo el tormento eterno de las almas mortales. **[*Shadows of the Damned*]** *Shadows of the Damned* viene a ser algo parecido: Fleming, el señor de los demonios, asesina a Paula, la pareja del cazademonios García Hotspur, **[inciso, bajo]** ahí puede haber un conflicto de intereses, y se lleva su alma al otro mundo. La premisa es, casi literalmente, un concurso de a ver quién la tiene más grande; **[seco]** García tiene un revólver, Fleming tiene un lanzacohetes… **[clip]** Os hacéis una idea. **[En fin]** *Shadows of the Damned* va del enfrentamiento entre García y Fleming, con Paula haciendo el papel de trofeo igual que Beatriz se abrirá de piernas al macho que sobreviva. **[*Dante’s Inferno*]** **[Cansino]** Y sí, supongo que podríais decir que *Dante’s Inferno* va de Dante redimiéndose, **[sarcástico]** pero yo respondería que eso importa poco cuando el *gameplay* se limita a dar saltos y repartir hostias. **[Seco]** La redención expresada sólo a través de cinemáticas me parece una excusa muy pobre, y de nuevo, **[shock]** ¿en serio a Beatriz no le gusta esto ni un poquito? **[Despacho]** No, o más bien, no debería, porque *Dante’s Inferno* es una buena muestra de cómo habrán pasado siglos, pero esas ideas sobre la mujer como territorio a conquistar siguen ahí. Beatriz no puede haber cambiado de opinión mientras Dante estaba en las Cruzadas, su perspectiva del mundo no puede cambiar cuando se halla en el infierno; la victoria nos da acceso a su cuerpo y su mente porque el romance se presenta como algo posesivo. **[*Shadows of the Damned*]** **[Obvio]** Paula quiere que la rescaten, por supuesto; ha sido asesinada, secuestrada y García no para de verla morir una y otra vez, está claro que esto a Paula le afecta. **[clip, “no puedo más”] [*SotD*]** Pero precisamente Paula sufre tanto porque es un medio para un fin: es la manera de Fleming de torturarnos, y la habilidad de García se equipara a su poder sexual. **[Redundante]** Su barra de salud es una poronga, su escudo es un preservativo, la pistola se convierte en una mega verga. Esto no va de Paula, **[en fin]** sobre todo porque, aunque por un momento le eche en cara a García que no se la ha tenido en cuenta… **[clip, “*where is my freedoom*”] [Clip, disparando] [Pasando]** … es que tampoco se la tiene en cuenta. **[*SotD*]** Nop, no demasiado. **[Clip, “*from hottie to hamburger…*”] [*SotD*]** Cuando García habla de Paula, lo hace como si fuera de su propiedad; **[seco]** al final del juego dice que acabará con todos los demonios hasta que sea “*sólo suya*”, y la historia va de luchar contra figuras masculinas para demostrar que somos más y mejores hombres. **[Despacho]** Y entiendo la idea: nos dicen que debemos velar por nuestros seres queridos… pero evidentemente no en plan hacerles sopita y escuchar, no seas nenaza. **[*Venganza*]** Me refiero a cosas como *Venganza*, que secuestran a la hija del hombre equivocado, y… **[*Breaking Bad*]** mola eso, pensar que eres “el hombre equivocado”, **[clip, “*I am the one who knocks*”] [*Gran Torino*]** Clint Eastwood sacando la pistola en *Gran Torino*. El puto amo. **[Despacho]** Pero estos son relatos, mentiras que acarician el ego creando situaciones tan probables como que tu novia se convierta en un gusano. **[Zoom]** Aunque al menos el meme del gusano es bidireccional, va de querer a la otra persona sin importar su físico y estar ahí si las cosas se complican. **[Despacho]** *Dante’s Inferno* o *Shadows of the Damned* no van del secuestro sino de que tu pareja te deje por alguien “mejor”, y la historia va de demostrar que no, tú eres la versión buena. No hay nadie mejor que tú, y si tu pareja tiene cabeza, si hace lo que es debido, sabrá reconocer en el libre mercado de las ideas que eres la elección óptima. Soy un diez, así que deberías estar conmigo. **[Zoom]** De nada. **[Despacho]** ¿Pero es eso el amor, que la otra persona te deba algo o que esté contigo porque infundes temor a tus enemigos? ¿Va de eso la intimidad? ¿Se gana? ¿O proyectas estas sombras en la pared para crear enemigos imaginarios y decirte que se gana? **[Termina]**

**[Audio] [Despacho]** OK, antes he dejado un cabo sin atar, porque llevamos un buen rato hablando de sexo, pero aún no hemos hablado… Pues de qué significa. **[*Aquarela*]** En *Fundido a Negro*, Trivi habla sobre *Skagboys*, una novela que contiene una escena sexual grotesca, pero la sordidez dice algo de su protagonista, cómo ve el aquello y cómo se relaciona con las mujeres[[58]](#footnote-58). En *GTA* lo haces porque quieres hacerlo o, **[*GTA III*]** si tienes once años, porque quieres ver cómo se balancea un coche. **[Despacho]** ¿Qué dice de… Michael que visite un burdel, por ejemplo? O Franklin, que busca estatus y se encuentra con que no hay nada al otro lado del prestigio, ¿importa cómo lo ve? **[*Cyberpunk 2077*]** **[Íntimo]** V, protagonista de *Cyberpunk 2077*, tiene un momento íntimo con un trabajador sexual, y el peso de esa escena está en las emociones; es interesante, pero una vez termina el momento no volvemos a él. **[Seco]** A partir de ahí, los barrios rojos y las trabajadoras sexuales nos llevan a revolcones sin un componente emocional: volvemos a la idea del consumo en el vacío, casi por morbo. Krzywinska señala cómo **[cita] [cita]** “*es raro ver que un juego presente el sexo como trágico, traumático o como una forma de empoderamiento*”[[59]](#footnote-59) **[*TLoU II*]** **[En fin]** Pero entonces llega *The Last of Us II*, que precisamente tiene una escena donde dos personajes se acuestan y tiene peso narrativo y emocional… **[clip] [memes]** **[seco]** … y la gente lo convirtió en un meme porque, por supuesto, *The Last of Us II* debía ser ridiculizado. **[Despacho]** Y con esto no quiero decir que el sexo deba significar algo más; más bien al contrario, digo que rara vez lo hace. En esta situación en la que el sexo está presente pero es invisible y nos venden estas formas idealizadas como si fueran naturales, nacen muchos problemas que interiorizamos hasta verlos como algo natural. Y eso no es accidental. El sexo no va de sexo. Como diría Oscar Wilde, el sexo va sobre el poder.

**[Termina] [Sexo, opresión y control]** Todo esto que hemos comentado es un preludio de cómo la presentación del sexo tiende a reforzar una serie de inseguridades que acaban sirviendo a una cierta visión del mundo. **[ARTLIST – *NocturneEB*]** **[*Pensar la Pornografía*]** En *Pensar la Pornografía*, Ruben Ogien habla sobre cómo parte de nuestra concepción moderna de… **[obvio]** la pornografía está relacionada con el clasismo. Su ejemplo es **[AE, *Fanny Hill*]** *Memorias de Fanny Hill*, **[anticipación]** una novela pornográfica del s. XVIII que fue censurada… **[Despacho]** … en el s. XIX[[60]](#footnote-60). ¿Y por qué tardaron tanto, es que nadie la había leído? Al contrario, dice Ogien. Fue muy leída, pero por la aristocracia. Y claro, mientras *Fanny Hill* la lea gente de bien, pues saben cómo van las cosas. Son la élite, hacen cosas sensatas, como crear islas prohibidas del sexo. El problema, y la censura, vinieron cuando las clases bajas empezaron a leer *Fanny Hill*.[[61]](#footnote-61) **[Zoom progresivo]** Ya sabéis, todo hombre sabio teme tres cosas: la tormenta en el mar, la noche sin luna y la pornografía en manos de la plebe. **[Despacho]** Según Foucault, cuando se empezó a decir que mirar tetillas suntuosas era obsceno, la aristocracia fue la primera en exigirse recato y pudor. ¿Eran tan geniales que querían liderar con el ejemplo? No; más bien había que poner a la clase alta moralmente por encima de la clase baja. Esta versión de la obscenidad era un juego de nobles para hacer valer su superioridad y demostrar que realmente eran merecedores de su estatus, no sólo en lo económico sino por ser una mejor calidad de persona[[62]](#footnote-62). **[*El gatopardo*]** Esto, explica Foucault, también tenía que ver con todo el rollo de la herencia, la sangre azul y asegurar el buen renombre de tu familia[[63]](#footnote-63). **[Orgullo]** Ya 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. **[AE, sala reservada]** 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 **[cita]** “*para solucionar dicha predilección de los reyes por las pinturas de desnudo* […] *salieron las llamadas ‘salas reservadas’*”[[64]](#footnote-64) **[Audio]** **[POV, el sótano: “Fíjate, yo también tengo una ‘sala reservada’”. Enciendo la luz, señalo una esquina: “Me pongo ahí, como Mike al final de *El Proyecto de la Bruja de Blair*”] [Vuelve] [Despacho]** Pero esto no siempre ha sido así. Por ejemplo, en la Roma Antigua era normal ver representaciones sexuales, las casas tenían talismanes fálicos[[65]](#footnote-65). Valero Heredia explica que el descubrimiento de Pompeya en el s. XVIII precisamente fue muy importante a la hora de definir lo que entendemos hoy como pornografía porque… **[*Los Simpson*, clip, “*Estaba llena de prostitutas”*]** **[Despacho]** Bueno, no. De lo que estaba lleno era de imágenes, estatuas y símbolos sexuales en todas partes, no sólo en las zonas privadas sino en la vía pública. Sin embargo, fueron descubiertas en una sociedad con unas ideas específicas, así que fueron juzgadas y adaptadas a su mentalidad. Se crearon instituciones para ocultar esas imágenes y se prohibieron los materiales sexualmente explícitos para apuntalar la idea de la decencia y la moral pública[[66]](#footnote-66). Todo esto, explica Valero Heredia, nace del **[AE] [cita]** “*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 una estructura legal en torno a la idea de ‘mirar’ el sexo que persiste en la actualidad*”[[67]](#footnote-67)

**[Despacho]** Pero esto es sólo media parte de la jugada, porque aunque el sexo se viera mal, repito que se trataba de un juego de espejos, ¿u os habéis creído que la aristocracia sí era pudorosa y recatada? Ahora toca ubicar el sexo y desplazar lo obsceno a lugares donde esté bien visto o, al menos, esperemos encontrarlo. Preciado explica cómo el desnudo como espectáculo nació en esta época como resultado del pudor burgués. **[*Les Miserables*]** Antes las prostitutas te seducían en la calle, **[severo, parodia]** pero eso está mal visto, **[*Moulin Rouge*]** **[seco]** así que ahora vestimos a las mujeres como prostitutas para que hagan como que nos seducen en el escenario y al resultado lo llamamos “entretenimiento”[[68]](#footnote-68). **[Audio]** **[Despacho]** Dios, eso ha sonado a *sigma grindset Alpha male*… Si es que soy un pavo cishetero con barba frente a un micro, si no tuviera guion esto sería un podcast. Mirad, no invirtáis en bitcoin, mejor pagadme en Patreon. No os va a generar ingresos pasivos… Pero tampoco os los iban a generar las criptos, así que… **[corte]**  **[Despacho]** OK, no nos alejemos de las prostitutas. [Pausa] Acerquémonos a *Dante’s Inferno*. **[*Dante’s Inferno*]** En su descenso hacia el más allá, Dante acaba pasándose por el círculo de la lujuria, **[anticipación]** donde se encuentra con con… **[clip, gemidos femeninos]** **[Despacho]** Nos enseñan que los hombres deseamos, pero que la lascivia es femenina. **[*Dante’s Inferno*]** Los enemigos lascivos de *Dante’s Inferno* son mujeres, la jefa final de ese círculo es una pibarda gigantesca y los monstruos emergen de sus pezones. **[Despacho]** Pero esto no se limita a *Dante’s Inferno*: **[*MGS4*]** lo normal es que, si hay un personaje con carácter sexual, suele ser femenino. **[*HIMYM*] [Cansino]** Sí, puede haber un Quagmire o un Barney Stinson, **[refutando]** pero esos son alivios cómicos cuyo chiste es que follan como conejos; **[*Mushoku Tensei*]** Elinalise Dragonroad, en *Mushoku Tensei*, también se pasa todo el día en la cama, pero tengo la impresión de que ella sí está hecha para que fantaseemos con ser su próxima víctima porque, **[*MKX*]** cuando quieres presentar un diseño sexual, sueles acudir a una mujer. **[*Shantae*]** Incluso si lo sexi no es lo primario, juegos como *Shantae* presentan personajes femeninos que, por tener poca ropa y moverse con agilidad, ya tienen un carácter seductor. Shantae es culona y baila, y también hay un feje final que… **[clip]** **[Distraído]** Yo estaba diciendo algo. **[*Muse Dash*]** En fin, eso, que lo sexy, sobre todo si lo vendes como parte del producto, si es un reclamo para tu obra, suele ser femenino. **[*SC III*]** **[Pensativo, curioso]** Salvo que hablemos de Voldo. **[*MGS2*]** **[Tentado]** O Vamp. OK, podéis… **[Seducido]** Podemos fantasear con Vamp. Un poquito. **[Silencio]** **[Suelto, indignado]** Aunque qué digo, ¡Vamp no es mi tipo de hombre! **[Audio]** **[*ESDLA*]** Es Aragorn inventando la animación de abrir puertas de *Dark Souls*, si ese hombre te dice de cabalgar tú le mont-**[corte]** **[*Dove’s Figary*]** **[Despacho]** Un motivo de todo esto podría ser que, si el personaje sexy es masculino, puedes sentirte como una presa porque, en fin, condicionamiento, los panas se supone que cazamos. **[*GoW*, *PoP*]** Cuando se presenta el cuerpo masculino con poca ropa, como Kratos en *God of War* o Cacoloquilla en *Las Arenas del Tiempo*, suele ser una fantasía de poder, así que sexualizarlo también podría entenderse como incómodo, porque deja claro que esto no está hecho para ti. **[Despacho]** Un Kratos sexualizado se vería como un Kratos dirigido a otra audiencia, y los muchachos estamos acostumbrados a que los videojuegos nos sirvan. Pero John Berger tiene otra teoría: **[AE] [cita]** “*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*”[[69]](#footnote-69) **[Despacho]** Los muchachos deseamos a las muchachas, pero tampoco se puede decir tan alto porque sería demasiado obvio, así que se las educa para absorber esa carga; nosotros quizá no podamos revelar nuestras cartas, pero ellas no pueden tenerlas. **[NURIKOPS] [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, 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?* **[Contrapoints, *Twilight*]** En su último vídeo, la *youtuber* y filósofa Natalie Wynn se pasó tres horas hablando sobre *Crepúsculo* **[contundente, suelto]** y absolutamente nada más. Wynn sacaba a relucir las declaraciones de Kraft-Ebbing, un sexólogo del s. XIX que decía que, si se educa adecuadamente a las muchachas, apenas deberían mostrar instinto sexual ya que es su naturaleza. **[Suelto, reclamando]** Sin embargo, tal y como explica ella, si las muchachas fueran de natural asexuales, no haría falta “educarlas adecuadamente”. Wynn también habla sobre *Mi Jardín Secreto*, un libro de Nancy Friday sobre la sexualidad femenina y los deseos que las muchachas tienen que callar para que la sociedad no las trate, digamos, de frescas.[[70]](#footnote-70) **[*Alegoría del tiempo y el amor*]** Tal y como dice John Berger al hablar de este cuadro, el cuerpo femenino **[cita]** “*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]](#footnote-71). **[Termina]**

**[*Memento*] [Despacho]** Y la pregunta estrella: ¿qué tiene que ver esto con el videojuego? Voy a responder con otra pregunta, **[zoom]** esto, más que una pregunta, es una observación, **[Despacho]** ¿Cuántos títulos presentan a las mujeres como algo a observar y desear? La lascivia es femenina, sí, pero también retorcida: no suele ser el caso que un personaje femenino al que le guste acostarse con todo el mundo sea visto con buenos ojos. **[*Senran Kagura*]** La otra opción parece ser la de *Senran Kagura*, una franquicia de chicas shinobi que directamente ignoran el deseo sexual de sus muchachas. Sí, está la rubia a la que le gusta meter mano, pero las demás no suelen expresar deseo sino que van a lo suyo y, por casualidades de la vida y los inescrutables caminos del Señor, tienen unas enormes mamellas poseídas por el ritmo ragatanga. **[Despacho]** Todo esto suena frustrante, y… lo es, porque va constantemente de un lado a otro, a veces al mismo tiempo: o somos depredadores o ellas son las malas, el sexo está bien pero quererlo está mal, lo vemos pero no lo observamos, nos dicen que seamos pudorosos pero… Oye, si enseñan el tobillo pues ni tan mal. Nos vemos, pero no nos hablamos, y al ver estas sombras en la pared, estos “sí pero no”, nacen inseguridades que luego pueden ser explotadas. **[redoble de tambor]** Y estas tensiones siguen ahí porque favorecen a… **[Termina] [NURIKOPS] [Nurikops]** *Sorpresa: el capitalismo.* **[Himno USSR] [Despacho]** ¡A beber, gente, hemos tardado pero lo hemos conseguido! **[bebo mal, se me cae el agua]** ¡Ah! Bueno, da igual, seguiré grabando pero… Ahora estoy mojad-**[corte] [*Shape Shifter*] [NURIKOPS] [Nurikops]** *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* **[*Pornotopía*]** Paul B. Preciado llama a esto la “*industria farmacopornográfica*”. **[Despacho]** La industria farmacopornográfica aparece tras la Segunda Guerra Mundial gracias a avances médicos que permiten modificar nuestros cuerpos y separar sexo y reproducción. A la silicona y las pastillas anticonceptivas se suma la pornografía moderna, y el resultado, explica Preciado, es un sistema que se beneficia de nuestra estimulación sexual, de nuestra constante necesidad de satisfacción, del bótox, los *lift* y las tetas de silicona, porque mientras queramos, mientras deseemos, pagaremos para que se cumplan nuestros deseos[[72]](#footnote-72). **[*VR Kanojo*]** **[Suelto]** Aquí estamos hablando de videojuegos, así que “farmaco-” no sé, pero desde luego hay industria pornográfica, sobre todo ahora con la llegada de las gafas de realidad virtual y juegos como *VR Kanojo* o *Love Vibe Aria*. Son simuladores de novias virtuales, ‘chicas de al lado’ que se pueden encender, apagar y con las que siempre vas a pasar un buen rato. Como si fueran una muñeca Barbie, puedes desvestirlas y tocarlas donde tú quieras, **[*AI/Shoujo*]** y títulos como *AI Shoujo* nos permiten recrear un espacio, personalizarlo a nuestra manera y vivir con una chica totalmente customizable, que puedes adaptar a tus gustos y preferencias y que está totalmente disponible para ti… **[página de Steam]** … siempre y cuando puedas permitírtelo, por supuesto. **[Despacho]** Igual que la industria farmacopornográfica, estos juegos no resuelven el problema sino que lo aprovechan para venderte la ilusión de lo que anhelas. Esto no es una pareja, es alguien con quien hablar de nada y coger cuando te apetezca; igual que la seducción del burdel se movió al espectáculo, te han vendido una habitación con una desconocida, pero al menos lo que hagas queda en la intimidad de tu casa, así que nadie te va a juzgar igual que ella no juzgará tu rendimiento ni te dirá nada porque tampoco espera nada, pero… ¿Qué estamos haciendo, a qué aspiramos? ¿En qué pensamos cuando pensamos en hacerlo? Pues, en las inmortales palabras de Alfred Hitchcock… **[Audio]** **[*Con la muerte en los talones*, clip, final]**

**[*Manifiesto Contrasexual*]** Esto de aquí es el *Manifiesto Contrasexual*, la primera obra de Paul B. Preciado. Una de sus ideas, aunque desde luego no la principal, es que nos han vendido una idea limitada del sexo: **[tajante]** falocéntrico, penetrativo y centrado en el orgasmo. **[Despacho]** Dicho de otra manera: hay cosas con forma de pito entrando en sitios, y eso es lo importante de verdad, todo lo demás es secundario o preliminar. Además, bailar samba es como trepar una montaña: o llegas a la cima o todo ha sido un intento, y preciado se pregunta… “¿Eso es todo?” **[Grabando, con *Manifiesto Contrasexual*]** Voy a ser honesto, me creía muy *woke*, muy postmoderno y tal, pero entonces leí este libro. Preciado te pone a prueba, aquí se detallan actos como **[*Minuet in F Major, K. 2*]** **[*Manifiesto Contrasexual*] [sofisticado]** “masturbar un brazo: citación de un dildo sobre un antebrazo”. Materiales opcionales: [violín] **[directo]** un violín. **[Audio]** **[Grabando]** Este hombre no le teme a Dios… **[BSO *Tony Hawk Pro Skater – Menu Theme*]** **[Despacho, con *Manifiesto Contrasexual*]** Incluso si no estoy del todo de acuerdo con lo que propone este libro y estas prácticas no son para mí, *Manifiesto Contrasexual* tiene valor, como mínimo, para darnos cuenta de que hay vida más allá del casquete. Incluso algo que parecería tan obvio como echar un polvo son prácticas e ideas que nos vienen dadas, pero no son todo lo que existe. Y abrirnos, aunque sea para mirar, puede ayudarnos a tener una visión más sana del sexo. **[AE]** **[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.* **[*TBBT*, clip, Leonard es el rey de los preliminares] [NURIKOPS]** **[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 en la cama qué te gusta o qué no te gusta? Tú si estás comiendo huevos fritos con patatas lo preguntas, ¿te gusta, quieres kétchup? 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.* **[AE]****[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.* **[Despacho]** Todo esto está muy bien…¿Pero qué tiene que ver esto con los *videojuegussy*? OK, volvamos a Gallagher. Él propone que los videojuegos son perversos, pero no de la manera que imagináis. **[*Elden Ring*]** La perversidad a la que se refiere Gallagher es la manera en que el videojuego nos niega el placer inmediato[[73]](#footnote-73). Es algo que debemos trabajar; el videojuego nos pone barreras, nos seduce y atrae para que luchemos y así disfrutemos aún más del *money shot*. **[clip, venzo a un *boss*] [Despacho]** ¿Pero no he dicho antes que no sé qué del *nice guy syndrome* y me pasé todo un vídeo hablando contra la meritocracia y que el videojuego nos obligue a superar desafíos? **[Audio]** **[Zoom]** Sí, lo hice. Tienes buena memoria. **[Vuelve] [*GTA V*, baile sexy, la cámara se acerca lentamente al rostro del protagonista]** Pero a lo que me refiero es que, en el sexo y el deseo, queremos dar tanto como recibimos, y complacer a la otra persona no es algo automático sino dinámico; cambias de postura, a veces haces y otras te hacen, hay movimiento, no sólo piensas en ti sino en complacer a tu pareja, y esa perversidad se nos suele negar. **[*Scarlet Maiden*]** Hay cosas como *Scarlet Maiden*, que te hacen superar un *quicktime event* para alcanzar el orgasmo y conseguir más puntos de experiencia, **[*GoW*]** **[frustración]** pero eso es volver una vez más a la maldita vasija y las instrucciones, y quiero más. **[*Subverse*]** La tendencia en varios títulos eróticos parece ser la misma: reducen el acto a una interfaz para elegir postura, mover la cámara y acelerar o ralentizar el movimiento de los personajes. **[En fin]** Cuando quieras terminar, pulsas el botón del *cum* y se acabó, **[pena]** ¿y dónde queda la diversión? Nos están dando la guinda sin pastel. **[*Planeta de los Simios*]** **[Escándalo]** ¡Nos quieren arrebatar “viaje antes que destino”! **[clip, “*¡Malditos, lo habéis arruinado!*”]** **[*Session*]** Gallagher cita a Suits, quien explica que tanto el *play* como el sexo son actividades en las que ‘intentar’ y ‘conseguir’ pueden ser fines en sí mismos. Gallagher continúa diciendo que, en ambos casos, tomar la ruta escénica suele ser preferible antes que correr para terminar cuanto antes[[74]](#footnote-74). **[*Analysis: Why Fighting Games are Hard*]** En su vídeo *Why Fighting Games are Hard*, Core-A Gaming decía que había entrenado a su primo para que se pasara *Street Fighter IV* en “difícil” aporreando el mismo ataque de Zangief. Al rato enfrentó a su primo contra su novia, a quien también había enseñado esa estrategia, **[en fin]** y el resultado fue… **[*Los Simpson*, clip, Bart y Lisa haciendo aspavientos]** **[*Tekken 8*]** Core-A Gaming explica que los *fighting game* no están bien porque ganes, sino por el proceso de aprendizaje y adaptarte a cada oponente[[75]](#footnote-75). La perversidad los hace divertidos, y si queremos adaptar bien el sexo a los videojuegos, imagino que vendrá bien tenerlo en cuenta. **[Seco, directo]** Si esto fuera de alcanzar el orgasmo y punto, nos estaríamos tocando todo el día y viviríamos en paz. **[*Tekken 8, gano*]** **[Relajado]** Muy bien, podemos dar el paso al siguiente capítulo de nuestras vidas. **[Termina]**

**[Audio] [¿Está bien que el sexo nos guste?] [Humilde]** Sé que esta puede parecer una pregunta básica, pero… **[Suelto]** Mirad, tengo que apuntalarlo todo si quiero que mi argumentación se sostenga, ¿vale? **[Harto, cansado]** Así que respondamos al a preguntita: ¿está bien, me puede atraer un personaje atractivo? **[BSO *TLoZ – Inside a House*]** **[NURIKOPS] [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*. **[*Merlín*]** **[Sencillo]** Así que ya sabéis, está bien que os gusten las ardillas, **[reculando]** quiero decir, **[*El Rey León*]** las muchachas, **[*Zootrópolis*]** quiero d-**[corte] [*The Raid*]** Creo que esto lo aprendí cuando estaba estudiando cine, pero las escenas de acción se reducen a un binario: **[duda]** ¿el personaje gana o pierde? **[Lanzado]** Podrían decírnoslo y ahorrarnos unos cuantos minutos de mamporros, **[atención]** pero… **[clip, los personajes se preparan]** **[intriga]** … no vemos cine de acción para que nos digan qué ha pasado. Queremos ver cómo pasa. **[*ESDLA*]** **[Encantado]** El atractivo de una buena escena de acción está en Aragorn liderando la c-**[corte]** Está en cómo y por qué la coreografía pasa de una fase a otra, qué sienten los personajes, el tono. **[*La Princesa Prometida*]** Las mejores escenas de acción no se mantienen estáticas y son, casi, un diálogo. **[clip, “*tampoco soy diestro*”] [Despacho]** Pero esto no pasa con el delicioso. Que a ver, Pornhub señala muy amablemente cómo los actores pasan de una postura a otra, pero es una progresión que suele empezar de la misma manera y acaba igual sin que haya mucho más en medio aparte de… Pues eso. Además, ¿cuántas veces habéis visto un vídeo entero? No están pensados para eso, sino que son casi un menú, un medio para un fin: eliges el que quieres, vas a tu parte, haces tus cosas y sigues con tu vida. **[NURIKOPS] [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 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’* **[Despacho]** Todo eso es maravilloso, pero esto va de videojuegos, y… Espera, he olvidado quién lo decía, alguien… **[Audio]** Un momento. **[Me levanto] [POV buscando . Que sea lo que salga; si no, creo que la cita es de Ian Bogost] [Despacho, me siento]** La cuestión, que el videojuego es anti-cinematográfico porque elimina el corte. Si un personaje tiene que ir a una localización… **[BSO *SH2 – Black Fairy*] [*Skyrim*, camino a cámara rápida]** … pues toca caminar hasta esa localización.

**[BSO *FF IX – Awakening the Forest*]** **[Despacho]** Trivi decía que el delicioso en el videojuego es una serie de cortes y fundidos, pero eso es lenguaje cinematográfico: la interacción es tiempo real, un constante, ¡así que el videojuego debería ser un vehículo perfecto para explorar nuestros deseos y fantasías! Pero… Va, antes de seguir, pongamos un par de definiciones. **[NURIKOPS]** **[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.* **[AE, Contrapoints]** Citando una vez más a nuestra Oscura Madre, Natalie Wynn habla sobre cómo la clave de muchas fantasías reside en el control. Fantaseas con una bestia reventándote el cacas, pero no va a hacer nada que no quieras porque todo está en tu cabeza, **[despacho]** y los videojuegos… Pues son enormes mentiras plagadas de unos y ceros, son un espacio seguro virtual o lugares donde explorar fantasías más inmersivas. **[*Skyrim* con mods]** Ya iba siendo hora, así que hablemos de los *mods* eróticos; Wysocki explica que, para cogerte a alguien en *Skyrim*, tienes que descargar como cinco mods y conectarlos entre sí. **[Despacho]** Es bastante esfuerzo para hacer algo tan normal como el viejo mete-saca en una obra que, de base, ya va sobre matar dragones y combatir el imperialismo, así que… ¿por qué? Según Wysocki, los mods sexuales llenan un vacío que forma parte de nuestras vidas cotidianas hasta tal punto que daremos las vueltas que hagan falta para hacer que funcionen[[76]](#footnote-76). **[*Fallout 4*]** Los juegos de rol, y sobre todo los de Bethesda, buscan sumergirnos en sus universos; **[inspirado]** si gustan tanto es porque puedes vivir grandes aventuras y, después, volver a casa. **[*TES Oblivion*]** **[Suelto, tierno]** A mi hermano y a mí nos encantaba jugar *Oblivion* y pasear tranquilamente por las calles de la Ciudad Imperial, comprar la primera casucha que te ofrecían y… Estar. La casa no aporta tanto; hay muchas formas de restaurar tu salud y tu personaje puede echarse la siesta para adelantar el tiempo en cualquier lugar del mundo. **[Despacho]** La casa es pura estética, es un accesorio, una mentira que te dice “vives aquí”. **[*TES Oblivion*]** **[Suelto, tierno]** Pero no vives, no tienes que pagar impuestos o barrer. Puedes pasarte el juego sin pisar una posada, pero tener una casa te dice que, de entre todas las ciudades de Cyrodiil, tu personaje vive en esta. Es tu lugar; pasear vestido con ropa informal no aporta nada al juego, pero lo haces porque aporta a la experiencia. Eso es lo que yo haría si viviera ahí. **[Despacho]** Con los *mods* sexuales ocurre algo parecido: garcharme a mi compañera no me aporta nada salvo creerme la mentira de que existo en este mundo y tengo una relación porque el sexo forma parte de nuestras vidas. **[*Skyrim* con mods]** Y a ver, estamos viendo lo mismo, los *mods* de *Skyrim* añaden un cierto tipo de sexo a un tipo de personaje y los *mods* femeninos tienen un sesgo sexista. **[Despacho]** Pero ahora mismo prefiero señalar que, igual que podemos disfrutar de la fantasía de la victoria y picarnos compitiendo en un videojuego sin perder el pensamiento crítico de ver hacia dónde pueden llevarnos estas ideas… Entiendo la fantasía, te permite proyectar una versión deseada de ti y en un principio no hay nada malo en ello. **[*BG2*]** Brenda Brathwaite entrevista a Jason Compton, uno de los creadores del *flirt pack* de *Baldur’s Gate 2*, un mod que te permite ligar con tus compañeros y llevártelos a la cama. **[Despacho]** Según Compton, la gracia de ese mod es sentirte deseado y mostrar el jugueteo de la seducción. Además, igual que con *Skyrim*, te permite intercalar sexo y combate[[77]](#footnote-77), y eso es más natural que “sólo sexo” o “sólo combate”. **[*Parque Jurásico*]** Pero Brathwaite va más allá y explica que, aunque la tecnología nunca vaya a estar a la altura de la imaginación[[78]](#footnote-78)… **[clip, “*la vida encuentra la manera*”]** **[Despacho]** Brathwaite habla del sexo emergente, o las maneras que encontramos de integrar la intimidad en el videojuego con lo que ya hay. **[*Second Life*]** Un ejemplo típico sería el contenido personalizado de *Second Life*, **[*World of Warcraft*]** pero Brathwaite también saca a relucir cosas como el baile de la elfa nocturna en *World of Warcraft*[[79]](#footnote-79), que se puede utilizar como una forma de *striptease*. **[Despacho]** De hecho, el sexo emergente ha tenido mucha acogida en los MMOs: ya en los 80 había peña haciendo *sexting* en las salas privadas[[80]](#footnote-80), y el equipo de Richard Garriott tuvo problemas con *Ultima Online* porque, al poco rato de abrir los servidores, vieron que su mundo[[81]](#footnote-81)… **[*Los Simpson*, “estaba lle-“ corte] [Despacho]** En serio, el trabajo sexual tiene su historia en los MMOs, pero… ¿Por qué? ¿Para qué me interesaría ver el baile estándar de la elfa nocturna si, **[*WoW*, el proceso de instalar, crear un PJ y bailar]** literalmente, puedo instalarme *World of Warcraft*, crearme un nuevo personaje y hacerlo todo yo mismito? **[Despacho]** Pues porque yo ya me conozco, pero si otra persona baila para mí, deja de ser el modelo de la elfa nocturna. Es alguien que ha decidido mostrar esa parte de su intimidad y elige crear un momento entre los dos, incluso si ese momento es fugaz. Eso es deseo. Eso hace que disfrutemos del sexo, el contacto con otra persona. **[Termina]**

**[Audio] [Juegos Brathwaite]** Brenda Brathwaite hizo más que escribir *Sex and Videogames* y casarse con John Romero. **[Admiraicón]** Es una diseñadora de videojuegos todavía en activo y que lleva desarrollando desde finales de los 80; **[AE, *Train*]** yo, por ejemplo, descubrí su trabajo con *Train*, **[me voy apagando]** un juego de mesa experimental que diseñó en 2009 y va de… **[Horror]** Llevar gente a campos de concentración. **[*Playboy: The Mansion*]** Pero Bathwaite también es conocida por haber dirigido el desarrollo de *Playboy: The Mansion*, **[interés]** que de hecho tiene un ejemplo de deseo interactivo que me gusta mucho. **[BSO *Fable II – Bowerstone Market*]** **[*Playboy: The Mansion*]** *Playboy: The Mansion* es un poco mezcla de *Los Sims* y *The Movies*: eres Hugh Hefner y tienes que llevar el negocio a lo más alto **[redundante]** contratando modelos, fotógrafos, decorando la casa y hablando con famosos para conseguir entrevistas y artículos de prestigio. **[Seco]** También puedes pillar cacho. **[Pasando]** Pero eso ahora mismo no importa: para publicar una revista necesitas una foto de portada y otra de contraportada, así que debes seleccionar a una modelo, llevarla a la zona donde quieras hacer la foto… **[clip]** **[Obvio]** … y hacerla. **[*Playboy: The Mansion*]** **[Interés]** Pero esto es lo interesante, y es que la modelo se mueve libremente; al contrario de lo que ocurre en otros juegos eróticos, todo lo que podemos elegir es el lugar y, a partir de ahí, la IA hace el resto. Nos convertimos en observadores y ya no es sólo que estés sacando fotos, sino que… **[Suelto]** Piensa,¿cuál es el momento adecuado para disparar? ¿Cómo puedes capturar la seducción con este fondo? **[Interés]** Tienes que prestar atención a las expresiones y la postura de la modelo porque ella no te espera: **[redundante]** quizá se aburra y cambie de pose, quizá tiene un momento de inspiración. La modelo aporta la belleza física, pero te corresponde a ti capturar el deseo. **[Inspirado]** Toca dejarse de obviedades y descubrir que el erotismo no son los pechos sino el escote: ocultar, mostrar lo justo, un ángulo provocador, una mirada. Observar se convierte en un arte. No tiene por qué haber una respuesta correcta, y eso es lo que hace que este minijuego sea, en el sentido más estricto de la palabra, tan atractivo. **[Intriga]** Pero hay otras ideas. **[*Rated M for Mature*]** Volviendo a *Rated M for Mature*, Víctor Navarro Remesal y Shaila García Catalán combinan el concepto de libertad dirigida con la dinámica maestro/esclavo tal y como la expuso Hegel en su *Fenomenología del Espíritu*. **[Grabando]** Lo típico, ya sabéis. **[Despacho]** Su texto habla del otro lado del sexo lúdico: la persona con la que hacemos el delicioso y cómo es ella quien realmente maneja el cotarro. **[*GoW III*]** Volviendo a *God of War* **[harto]** otra vez, Navarro Remesal y García Catalán destacan la escena en la que Afrodita invita a Kratos a bailar los pasos prohibidos. **[Despacho]** Kratos no se está triscando a Afrodita, sino que le hace en la medida en que Afrodita se deja hacer y, si fracasamos, nos echan de la cama[[82]](#footnote-82). Lo que propone el texto es que el esclavo, el objeto del deseo, es quien ostenta el control, porque el esclavo se mantiene esclavo voluntariamente. El esclavo puede rebelarse, puede negarle al maestro su autoridad, y en ese momento el maestro no tiene nada[[83]](#footnote-83). **[*Playboy: The Mansion*]** En *Playboy: The Mansion*, la modelo posa a su rollo y tenemos que adaptarnos. **[Tajante]** Si ella se aburre, para. Si ella quiere, cambia. **[Despacho]** El *top* es *top* porque el *bottom* se lo permite; con ciertas formas de rol erótico el deseo nace precisamente de ahí, que la persona a la que dominas te cede el control porque confía en que sepas darle buen uso. Si se cansa, no lo haces bien o le haces daño, al menos en una dinámica sana, el juego se acaba. **[*GoW III*]** Aquí el objetivo no es el orgasmo de Kratos sino el de Afrodita. Lo que Kratos sienta da igual.[[84]](#footnote-84) **[clip, me echan de la cama] [Despacho]** Navarro Remesal y García Catalán ven el videojuego como un diálogo en el que jugadores y *devs* alternan puestos constantemente: debemos seguir las indicaciones para ganar pero, a la vez, imponemos nuestra voluntad y dominamos el espacio de juego[[85]](#footnote-85). **[Termina]** Sin embargo, y con todo el respeto, tengo dos problemas con esa premisa. **[*Superior*]** **[*GoW*]** **[Encarando]** La primera es que la ilusión de esta dinámica maestro/esclavo desaparece muy deprisa cuando la esclava no tiene agencia real. **[Cansino]** Sí, si fracaso el *quicktime event*, me echan de la cama, **[directo]** pero puedo volver una y otra y otra y otra vez y ahí la voluntad de la esclava desaparece. Existe para complacerme y voy a repetir el minijuego tantas veces como quiera; **[*Playboy: The Mansion*]** la modelo de *Playboy: The Mansion* tiene agencia de movimiento y punto. Yo he elegido el lugar y estamos haciendo esta sesión de fotos porque no es que sea su trabajo, es que existe para esto. Soy su jefe, ella es mi asalariada y puedo tirar con la foto más cutre que salga porque, al final, *Playboy: The Mansion* va de convertir el cuerpo femenino en un producto. **[*GoW*, *GoW II*, *GoW III*]** *God of War* va de la fantasía de someter a quien se interponga en nuestro camino, ya sean dioses, monstruos o mujeres en una cama. Tu voluntad se impone sobre todo lo demás, y si te desafían, vencerás a la misma muerte para cumplir tus objetivos. **[Despacho]** Pero mi segundo problema es… Que tienen razón. Los videojuegos van de complacer, nos obsesionamos tanto por satisfacer nuestro deseo no nos planteamos por qué. Sí, Kratos ha satisfecho a Afrodita… ¿y? ¿Kratos lo quería? ¿Qué importa más allá de otra muesca, otra victoria en nuestro largo registro de victorias? Hacemos porque nos dicen que hagamos, pero no estamos presentes en el proceso. Nos hemos vuelto la pieza intercambiable; eliges el sabor de helado en *Mass Effect*, pero para *Mass Effect* eres indistinguible del resto de clientes: “ten tu producto. Gracias por tu dinero. Adiós.” Sabemos lo que es desear, pero creo que lo bonito es sentir que te desean, ¿no? Es lo que decía Jason Compton, que el mod de *Baldur’s Gate 2* iba sobre verse desde fuera; tu personaje es atractivo y los demás te quieren. Y no es algo que vea que hacen muchos videojuegos. **[Termina]** [Pausa] Bueno, hay uno que lo hace muy bien.

**[Audio] [*BGIII*]** Seguramente lleváis este… **[Ligeti - *Requiem*]** **[tiempo superpuesto] [preocupación]** eh… ¿Ratito? **[Audio]** **[*BGIII*]** … preguntándoos dónde estaba *Baldur’s Gate III*, pero descuidad. **[Seductor]** Lo estaba reservando para una ocasión especial. **[BSO *BG III – Down by the River (Instrumental)*]** **[Encantado]** *Baldur’s Gate III* es brutal, **[inciso, seco]** estoy seguro de que jamás habéis oído a nadie soltar semejante locura, y ojalá pudiera dedicarle más tiempo, **[seco, lamento]** pero cuando estaba eligiendo trabajo decidí hablar de videojuegos en vez de jugarlos, **[agotado]** así que ya os diré qué opino del final en… 2027. En fin, *Baldur’s Gate III* es un videojuego que reproduce una campaña de *Dragones y Mazmorras*, así que enfatiza tomar decisiones, interpretar tu propia versión del personaje y hacer el idiota; **[obvio]** por supuesto, hay intereses románticos, **[interés]** pero a diferencia de otros títulos, las relaciones son más activas. Por ejemplo, esta mujer, Lae’zel, viene de una sociedad militarizada donde se premia la agresividad, así que, cuando se interesa por ti, **[huyendo hacia delante]** te dice de llevarte al catre porque tu arte para el asesinato la está dejando loquita, no estoy de coña. **[Pasando, suelto]** Ocurre de manera natural: ella dice que tus feromonas activan su modo diablo, os decís cosas al oído y, cuando llega el momento, puedes jugar. Lae’zel dice que te tumbes para que vaya a su rollo… **[*Los Simpson*, “*deja que Disco Stu haga lo suyo*”]** **[*BGIII*]** **[Curioso]** … pero le puedes decir que no, que eres tú quien lleva la voz cantante. El deseo y el sexo no se limitan a esta escena, no decís que mejor esperar porque hay cosas más importantes. Os deseáis, así que os tenéis. Pero mi ejemplo favorito, **[inciso]** al menos de momento, es Karlach, **[silencio]** **[distintos zooms] [suelto, con otra pronunciación]** ¿’Karlac’? Da igual, voy a decir ‘Karlach’… **[Vuelve]** **[*BG III*]** Karlach es una semidemonio cuyo corazón es, literalmente, un motor que eleva su temperatura corporal hasta tal punto que tocarla te matará, así que su trama romántica consiste en encontrar una solución para tener contacto físico. Llegado un punto, puedes decirle que vas a improvisar algo para tocarla aunque sea un momento, **[encantado]** y pocas cosas más sexis he vivido en un videojuego que escucharla decir… **[Audio]** **[clip, “estoy esperando”] [Lanzado]** ¡Madre mía si voy a encontrar una solución, por mis coj-**[corte] [*BGIII*]** **[Encantado]** La relación con Karlach es deseo destilado; os provocáis y ella deja muy claro cuánto quiere estar contigo. **[Reculando]** Y sí, igual que en el resto de videojuegos, estos personajes son un menú que elijo libremente, pero al menos no se plantea como una película romántica donde la historia termina en cuanto empieza la relación. Es un proceso constante donde las intenciones quedan claras desde el principio, **[inciso, atención]** y esto me parece relevante, diferencia lo que es una relación y una noche de locura. **[clip, Astarion dice que quiere sexo]**

**[Despacho, doy una palmada]** Pero bueno, no todo podía ser bonito. Ha llegado la hora de hablar… De los culos. Y las tetas. Y por qué está mal. Porque está mal. Es decir, no está “mal” mal, pero est-**[corte]** **[BSO *Animal Crossing – Tom Nook’s Theme*]** **[Entrevista Yoko Taro *Drakengard 3*]** Yoko Taro es un pirado al que un día pusieron al mando de *Drakengard* porque no había nadie más disponible y desde entonces estamos pagando las consecuencias. **[Yoko Taro]** **[Admiración]** Es uno de los autores más interesantes del videojuego, e incluso si no eres fan de su obra, tiene… algo. **[*Drakengard*]** Los videojuegos de Yoko Taro son obras entregadas a su visión, **[*NieR*]** y parte de lo que lo hace tan admirable es cómo encuentra maneras de convertir sus debilidades en fuerzas; hasta su obra más reciente, estaba acostumbrado a trabajar con presupuestos limitados, **[*Drakengard 3*]** así que cambia el foco de su ambición: sus juegos trastocan sus propias reglas, cambian su funcionamiento, te obligan a jugarlos varias veces para avanzar. **[Seco]** Yoko Taro también sexualiza a sus personajes femeninos. **[*NieR*]** Aquí tenemos a Kainé, que viste… **[Acelerado, incómodo]** Pues como la estáis viendo, **[*NieR Automata*]** y luego está 2B, la protagonista de *NieR Automata*, **[suelto]** un videojuego postapocalíptico donde un grupo de robots se preguntan el propósito de su existencia y te dan un logro por mirarle el culo a tu personaje. **[AE, entra Dualsockers]** En PAX East, allá por 2017, Taro explicó que se le ocurrió vestir así a los personajes de *NieR Automata* porque ya había muchos títulos futuristas protagonizados por marines espaciales con armaduras enormes. **[Seco]** Aunque también dijo que, en verdad, lo había hecho porque le gustan las chicas monas[[86]](#footnote-86). **[MC Hammer – *Baby Got Back*] [*Killamanjaro*]** **[AE]** **[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*]** *NieR Automata con los personajes femeninos creo que es muy opuesto a NieR Replicant, porque, por ejemplo, decía antes el tema de Kainé.* **[*NieR*]** *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,* **[*NieR Automata*]** *tanto 2B como A2…* **[anime *NieR Automata*]** *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*]** *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 tráiler, porque a quién no le gusta ser un androide con taconazos, pero no me parece que haya un trabajo detrás del personaje…* **[AE]** *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.* **[Despacho]** En mi caso, diría que… OK, Kainé viste como viste por un motivo. **[Quiet, Power Girl]** Aunque, ahora que lo pienso, siempre hay un motivo para que las mujeres vistan como visten… **[Despacho]** Kainé me parece interesante porque es intersex; eso le ha llevado a ser una paria, y como la gente de su comunidad se ríe de ella y la acosa, se ha vuelto una persona hostil. Creo que mucha gente puede conectar con eso, y su diseño se basa en contrastes, porque vestirá como una muñeca, pero de cada diez palabras que suelta, trece son insultos. Kainé es muy agresiva y lucha con armas dentadas, esa mujer no se esconde, y su ropa refleja esa filosofía porque es reveladora. Kainé está orgullosa de su cuerpo y por eso va con lencería por la calle. Pero. **[Zoom]** ¿Dónde está el pito, Yoko Taro? **[Despacho]** Aunque Kainé sea intersex, aunque sus bases cuestionen la idea del personaje femenino clásico (una mujer tímida y con cuerpo normativo), tanto el juego como el material promocional nos la presentan como si fuera cisgénero. **[Material *NieR*]** Es fácil poner su identidad de fondo, decir que **[pasando]** Kainé será todo lo que tú quieras, pero lo que se ve es una mujer con cintura ancha y senos germánicos, es otra chica en ropa interior. **[Termina]** **[Despacho]** Y eso me recuerda a lo que decía Summer Glassie sobre la especie asari en *Mass Effect.* **[BSO *ME – Uncharted Worlds*]** **[*Mass Effect 1-3*]** **[Suelto]** OK, llevo mencionando *Mass Effect* todo este rato y no he dado contexto. *Mass Effect* viene a ser el *Star Wars* de los videojuegos: una épica espacial cuya trilogía nos pone en la piel de Shepard, comandante liderando la lucha contra los segadores, una amenaza que busca destruir toda la vida en la galaxia. Por supuesto, hay un montón de especies en el universo de *Mass Effect*, **[atención]** y entre ellas se cuentan las asari, estas criaturas azules. Glassie empieza diciendo que, para tratarse de una *space opera* sobre relacionarte con especies de todo tipo, *Mass Effect* sólo te empareja con especies antropomorfas[[87]](#footnote-87). Los hanar, por ejemplo, quedan fuera de la cuestión, **[falsa pena]** así que corresponde a los *monster fuckers* fantasear con cómo sería pasar una noche de desenfreno con estas criaturas. **[Atención]** Y entonces llegan las asari… Que no son mujeres. **[*The Good Place*, clip, “*not a woman*”] [*ME 1-3*]** Glassie explica que hay una diferencia entre el concepto tras las asari y lo que acaban siendo[[88]](#footnote-88); son una especie monogénero para la que “hombre” y “mujer” no significa nada. Su sexo no es penetrativo; ni siquiera es físico, las asari conectan a un nivel mental y profundo y se reproducen tomando directamente el ADN de su pareja. Todo esto, explica Glassie, está pensado para que las asari rompan con nuestras ideas de lo que es el género o las relaciones; sus principios reflejan la diversidad del universo y la manera en que nuestro entendimiento se cimenta en constructos maleables. **[Pena]** Pero entonces *Mass Effect* pasa a catalogarlas como mujeres. Glassie señala cómo las distintas etapas de la vida asari, **[inciso]** “doncella”, “matrona” y “matriarca”, **[pena]** tienen nombres femeninos, y a pesar de que su entendimiento trasciende las ideas de ”hombre” y “mujer”, se llaman “hermanas” o “hijas”[[89]](#footnote-89). La Matriarca Benezia, que se relacionó con otra asari para tener descendencia, se comporta de manera masculina para que la entendamos como “el padre”, lo cual a su vez la hace caer en el estereotipo de lesbiana *butch*[[90]](#footnote-90). Además son una especie diplomática interesadas en viajar y relacionarse con mucha gente, así que es normal verlas haciendo *striptease[[91]](#footnote-91)*. **[Despacho]** Y nada de esto tiene por qué ser malo. Es bueno tener personajes dueños de su sexualidad igual que es bueno tener personajes con un entendimiento libre de su sexo igual que es buena la sororidad igual que son buenas las lesbianas *butch*. Glassie apunta a otro lugar: cuando las puertas del cosmos se abren a las posibilidades del infinito y mil mundos convergen, las asari confirman que nuestras ideas no necesitan una revisión, que estos no son constructos sino hechos. Luego si hablas con una asari quizá te diga cosas fascinantes sobre el funcionamiento de su especie, pero no las verás. Glassie cita a Pearson: **[AE] [cita]** “*[se] 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*”.[[92]](#footnote-92) **[Despacho]** Imagino que habrá gente intersex que se vea identificada en Kainé igual que habrá *butches* que se identifican con Benezia, y no quiero arrebataros eso. Tampoco puedo hablar, obviamente, de esas experiencias desde dentro. Pero la heteronorma regula y define a Kainé y las asari. Si buscas bien y entiendes a qué se refiere Kainé cuando dice que la gente de su aldea la ve “diferente”, quizá descubras que es intersex, pero fuera de esos pocos lugares, tanto ella como las asari son presentadas como mujeres sexualizadas con letra muy pequeña. Lo que las hace distintas y rompe con los esquemas tradicionales se ve empujado a nichos para que puedan ser observadas y consumidas con comodidad. **[Audio]**

Vale, volvamos a Victoria. Ella plantea todo el tema de la sexualización como cuestión de pasarse de la raya y no saturar, y para eso tenemos otro autor japonés: Hideo Kojima. **[BSO *FF IX – Vivi’s Theme*]** **[Hideo Kojima]** **[Suelto, arrogante]** ¿Tengo que presentar a este hombre? OK, sólo por si acaso: Hideo Kojima es, quizá, el autor de videojuegos más famoso de la Historia junto con Shigeru Miyamoto, el padre de Mario. **[*MGS*]** Kojima es conocido por haber creado y dirigido la saga *Metal Gear Solid*, un thriller *cyberpunk* sobre un super espía barra mercenario llamado Solid Snake y la depresión crónica de enfrentarse a terroristas que quizá están luchando por una causa justa. **[*Policenauts*]** Antes de crear *Metal Gear Solid*, Kojima hizo dos novelas visuales: una es *Snatcher*… y otra es *Policenauts*. *Policenauts* es un videojuego *neo noir* de corte cyberpunk, pero lo que nos interesa ahora mismo es que **[preocupado, suelto]** puedes manosear a todos los personajes femeninos y ver cómo sus pechos botan. **[AE] [Victoria]** *Yo en Policenauts picaba el cebo constantemente. ‘Hay una opción de no sé 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’.* **[*Policenauts*]** *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 eroges 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.* **[*Divided*]**[…] *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…’* **[Despacho]** Vale, esa sería una situación donde la sexualización se pasa de la raya, pero… Nos estamos acercando al horizonte de eventos, porque ahora tenemos que ver de qué otra forma se puede pasar de la raya y si realmente eso es pasarse de la raya. Así que podemos hablar de *Dragon’s Crown*. **[*Dragon’s Crown*]** *Dragon’s Crown* es un videojuego de séptima generación que desarrolló Vanilla Software en 2013. **[*Odin Sphere*, *13 Sentinels*]** **[Admiración]** La ludografía de Vanilla Software se cuentan entre las más preciosas que te puedes encontrar a nivel estético; sus dibujos y animaciones están a otro nivel. **[*Dragon’s Crown*]** **[Me voy apagando]** Pero ocurrió algo con *Dragon’s Crown*. No sé si tengo que señalarlo. OK, por si acaso voy a señalarlo. Ocurrieron las tetas de la maga de *Dragon’s Crown*. **[Despacho]** En su día hubo revuelo, porque no es sólo que la maga fuese poderosa, sino que los diseños y poses de muchos personajes femeninos iban en la misma línea. Imagino que sabréis hacia dónde voy, así que veamos hacia dónde va Victoria. **[*Dragon’s Crown*] [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…* **[*Policenauts*]** *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…* **[*Dragon’s Crown*]** *¿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, pffff… No me molesta, pero dentro de esto, si está bien, no me molesta.* **[Audio]** **[Despacho]** Antes de seguir hay que matizar un poquito más. [Me acerco al micrófono] Victoria ha visto cosas. Cualquiera que haya visto suficiente anime o jugado a según qué videojuegos japoneses sabrá que, llegado un punto, a tu cerebro le toca adaptarse o morir. O aprendes a convivir con las tetas o te ahogas en ellas, así que empiezas a verlas como ruido de fondo. La chica de turno se cae por las escaleras y acaba con el culo sobre la cara del protagonista y verle las bragas es como ver a un personaje con el pelo verde: forma parte de la estética.**[BSO *FF IX – Crossing Those Hills*]** **[*SAO*]** **[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’.* **[*Frieren*]** *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.* […] **[*Odin Sphere*]** *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* **[imagen]** *‘¿por qué esta chica va en lencería?’ Y me quedé así y dije:* **[Ratón confuso]** *‘ciertamente’.* **[AE]** *Lo había omitido totalmente, porque lo de Dragon’s Crown es tan grotesco y exagerado que ocupa mucha atención.* **[Despacho]** En muchos casos disfrutamos de estas obras a pesar del *fanservice*, no debido a ello. Lo convertimos en ruido de fondo, así que cuando se llama la atención sobre el *fanservice*, todo lo que conlleva, las ideas que asume, salen a relucir. **[AE]** Volviendo a *Dragon’s Crown*, Jason Schreier, que entonces escribía en Kotaku, fue una de las principales voces críticas. Como respuesta, George Kamitani, artista del juego y presidente de Vanillaware, le dedicó a Schreier un dibujo de tres hombres forzudos desnudos diciendo que quizá esto estaría más en línea con lo que Schreier buscaba[[93]](#footnote-93). **[Despacho]** ‘Si no te gustan las tetas supongo que eres un gay de esos’. La respuesta fue desagradable, pero tampoco busco criticar a Kamitani: ya se disculpó en su día y puedo entender su razonamiento. **[AE]** **[cita]** “*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*”[[94]](#footnote-94). **[Despacho]** En marzo de este mismo 2024, un usuario subió a Twitter una fotografía de una televisión colgando del techo que decía **[AE]** “voy a ver aquí el vídeo de *The Ring* para que, cuando la chica salga, se parta el cuello”. La comunidad artística no tardó en intervenir y comenzaron a inventarse soluciones. Me gusta este *trend*; es estúpido y creativo y revela partes de la mente de quien lo dibuja: ¿Sadako tiene alguna invención para bajar de ahí? ¿Va a utilizar alguna referencia para sobrevivir a nuestra trampa? ¿Le da igual y va a por todas? **[Despacho]** Y quizá os habéis fijado, pero varios de estos dibujos presentan a Sadako como una mujer mona. **[*The Ring*]** **[Frustración]** En primer lugar, Sadako es una niña, pero en cualquier caso no es mona; es un cadáver en descomposición, un fantasma del que no puedes huir. Su pelo tapa su rostro para obligarnos a imaginar el horror de su mirada. **[AE]** **[Excusando]** Pero, al mismo tiempo, si vas a hacer un dibujo, pues dibujemos una chica que te resulte agradable, ¿no? Es como todas las “lo que sea-chan” que 4chan se ha ido inventado a lo largo de los años: **[redundante]** que si ébola-chan, las console-tan, Tierra-chan no es plana… **[despacho]** … y etcétera. La cosa es que esa idea de diseñar un personaje femenino que te resulte atractivo, o en el caso de Kamitani, exagerar lo que entiendes como rasgos femeninos para llamar la atención, existe dentro de un contexto mayor, una sociedad que regula y cosifica el cuerpo femenino al servicio del masculino y vende el resultado como “la normalidad”. Si te sales de esa normalidad estás creando personajes feos… y si cuestionas esa normalidad estás censurando. **[*Dragon’s Crown*]** Volviendo a lo que decía Pearson, la heteronorma establecía que a Jason Scherier le tenía que gustar la hechicera tetona; este es el cuerpo deseable, debería gustarle. **[Inquisitivo]** Y si tienes un problema… **[AE, los enanos]** … quizá es que te pasa algo. Puede que seas distinto, y señalar algo tan básico como eso es motivo de burla, porque no eres normal. **[Despacho]** Quiero pensar que Kamitani no hizo el dibujo por malicia; él tenía una cierta filosofía, y cuando la criticaron eligió responder con lo que él entendía como humor. Lo que tiene la normalidad es que desaparece, la tenemos tan presente que no nos damos cuenta; es “sentido común”. La normalidad de Kamitani, y qué demonios, mi normalidad, la normalidad de los muchachos, es una donde nuestro cuerpo no se presenta como un objeto de consumo sino aspiración: **[*Dragon’s Crown*]** las “características masculinas” que exagera *Dragon’s Crown* apuntan a la fuerza y el poder, mientras que las femeninas al deseo que suscitan. **[Despacho]** Kamitani no quiso o no supo verlo, así que diseñó unos personajes que eran el enésimo ejemplo de transformar la existencia femenina en algo que existe para nosotros, y es un poco lo mismo con 2B, ¿tiene sentido el razonamiento de ir en dirección opuesta a los marines espaciales con tecnoarmadura ultramacho? Sí. ¿Y es una chica mona y me resulta atractiva? Sí. Pero nadie te ha puesto una pistola en la nuca y te ha obligado a diseñar una *maid* culona que pierde la minifalda cuando explota; te gustan las chicas monas, así que las creas para tu placer personal, como si fueran figurillas decorando tu estantería, siempre los mismos modelos, siempre la misma unidireccionalidad. Sean lo que sean, primero son algo que vemos, lo quieran ellas o no, y de ahí nacen toda una serie de ideas de cómo nos relacionamos los hombres con las mujeres. **[AE] [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.*

**[Audio] [*BGIII*]** Karlach es una mujer atractiva, pero la cámara no se la come. Apenas lleva ropa, pero su diseño inspira fuerza, no seducción. Corazón Sombrío es guapa, pero primero es un personaje y luego ya, si eso, un interés romántico. Lae’zel quiere tema contigo, y literalmente va en sujetador por el campamento, pero eso no la sexualiza; su armadura es práctica, su presentación se basa en su agresividad y no en el sujetador. **[Frustrado]** Si tuviera que señalar a alguna parte sería… **[clip, Halsin]** **[Seducido]** Hey, ¿podrías abrir las puertas del campamento goblin como si fueses un personaje de *Dark Souls*? **[Despacho]** ¡Y puedes darle la vuelta al deseo! Puedes poner mujeres atractivas e incluso sexualizadas y hacer algo con ellas. **[*Pomelo*]** **[*MGS3*]** EVE, uno de los personajes principales de *Metal Gear Solid 3*, actúa durante casi todo el juego como la damisela en apuros. Puedes pulsar R1 para mirarle el escote y Kojima está encantadísimo de enseñártelo, **[señalando]** pero al final de la historia se revela que todo esto era una fachada. EVE era una espía cuya misión era seducir a Snake, y su diseño y presentación encajan en el relato de *Metal Gear Solid 3* sobre cómo ser un macho machote te convierte en un arma, no en alguien feliz. Al final del juego casi nos invitan a hacernos la pregunta: ¿realmente queríamos a EVE o ella estaba ahí y es un poco lo que se espera que ocurra? **[AE, análisis *Haunting Ground*]** En su análisis de *Haunting Ground*, RagnarRox dice que el juego presenta la cosificación femenina desde dentro. Fiona, la protagonista, es secuestrada y llevada a un castillo, empieza el juego desnuda y sus captores le dan ropa apretada y reveladora para vestirla como una muñeca. Cada uno de los villanos, explica RagnarRox, ve a Fiona como un trozo de carne, **[redundante, atmosférico]** algo para su uso, juego, posesión. Es una lucha por mantener la agencia incluso sobre nuestros propios instintos, porque si vemos imágenes demasiado perturbadoras o sufrimos suficiente daño, Fiona sufre un ataque de pánico y, literalmente, perdemos el control sobre ella. **[Despacho]** No he jugado *Haunting Ground*, así que sólo puedo repetir lo que dice RagnarRox, pero supongo que esto da para debate, porque aunque el juego vaya de huir de estos enemigos que buscan poseernos, Fiona no puede huir de nuestra propia mirada y las físicas en sus tetas. Sin embargo, me parece una perspectiva interesante y, aunque el terror heredero de *Slender* y *Outlast* suele ponernos en el papel de la víctima, no se me ocurren tantos ejemplos donde seamos una presa en este sentido. **[*MGSV*] [En fin]** En el lado opuesto estaría Quiet en *The Phantom Pain*, una francotiradora que puede servir de aliada en las misiones y sirve de musa de las pajas el resto del tiempo. Antes hablaba de lo bonito que es ser deseado, y es obvio que Quiet desea al protagonista. **[Shock]** Te enseña el culo mientras hace estiramientos, esa mujer es una gata en celo. **[Pena]** Pero… Todo queda ahí, el deseo se presenta y diluye sin que ocurra nada más allá de una escena bajo la lluvia. Quiet no está posando para nuestro personaje; está posando para ti, porque el juego quiere que la mires. Quiere que veas cómo se ducha entre misión y misión, quiere que te fijes en sus curvas. **[Pena]** Y Quiet como personaje tiene potencial; su excusa es que tiene los pulmones quemados y respira a través de la piel. Es una historia muy larga, pero Quiet encaja dentro de las ideas de *The Phantom Pain* sobre la barrera del lenguaje, la colonización, el silencio, el control… Pero todo su potencial se ve reducido a jugar el papel de herramienta y algo bonito a lo que mirar. Literalmente una mujer florero. **[Termina]**

**[BSO *FF IX – Steiner’s Theme*] [Despacho]** Fijarte en estas cosas es como el tabaco: una vez empiezas, cuesta dejarlo, y puede llegar a ser vergonzoso. Soy alosexual y heterosexual, me molan las tías, pero… ¿No necesito que me lo restrieguen en la cara? Cuando se insiste demasiado en la sexualización, puede ser un obstáculo. **[*DOA 3*]** **[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.* **[*SCIII*]** *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’.* **[EVO Japan 2019 – *Dead or Alive Core Values*]** *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.* **[AE]** *No recuerdo qué hicieron, vas a tener que buscarlo y, si quieres, lo cuentas. Yo te doy la idea.* **[EVO Japan 2019 – *Dead or Alive Core Values*]** *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.* **[Despacho]** Me gusta *Dead or Alive*. Todavía conservo la copia de Xbox de *Dead or Alive 3* que nos compramos mi hermano y yo en su día, y cuando lo capturé para este vídeo… Es un buen juego de lucha, **[*DOA 3*]** plantea el escenario como un espacio real y tridimensional de una manera que no he visto hacer a nadie más, y tiene un botón de contraataque. Es brillante, ese botón te obliga a cambiar tu acercamiento, porque si eres predecible, te van a curtir a guantazos. **[Despacho]** Pero claro, enséñale a alguien *Dead or Alive*, a ver qué piensan. El sexo puede ser un buen reclamo, pero luego toca jugar y molesta. **[*F/SN*]** **[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?’.* **[Despacho]** Pero Victoria señala a otro lugar interesante en todo esto del videojuego con *fanservice*, y es que suele cubrir géneros de nicho, así que, si te gustan según qué tipos de juego… **[*DOA Xtreme Volleyball*]** **[Victoria]** *El Dead or Alive del voleyball. Es un AAA de su época. ¿Cuántos juegos de voleibol conoces? Yo tengo unos cuantos, pero AAA no son. Claro.* **[*Spike Volleyball*]** *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…* **[*DOA Xtreme Volleyball*]** *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.* […] **[*Senran Kagura*]** *¿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.* **[Despacho]** Hay otra cosa más en todo esto del *fanservice*… ¿No os sentís como un perro al que agitan un trozo de carne? Una vez más, no vengo aquí en plan puritano… **[clip, TBBT, “*el héroe siempre mira*”]** **[despacho]** … pero es demasiado obvio y agresivo, es como si te dieran una hamburguesa mientras dicen **[zoom]** “aquí tienes, gordito”. **[Despacho]** Y además, en muchos de estos títulos el reclamo ni siquiera es el sexo sino la sexualización estética. **[*Senran Kagura*]** Quizá os fijarais que al principio, cuando hablaba del sexo en las mecánicas, no he mencionado *Senran Kagura*, y eso es porque su relación con el sexo es tenue. **[Redundante, cansado]** La ropa se rompe durante los combates y cuando te transformas en *shinobi* hay boinga boinga culo pechos, **[cansado]** pero el juego es un machacabotones, y tampoco es tan bueno. El sexo ocupa un cajón aparte; está en los pechos enormes, en sus físicas, en el planteamiento de según qué escenas, en la inocencia de sus protagonistas femeninas que las presenta como vírgenes y abre la puerta a la fantasía. **[Audio]** **[*NIKKE: Goddess of Victory*]** Esto pasa mucho en el videojuego móvil y títulos como *NIKKE: Goddess of Vicotry*, una obra que se atreve a hacer la pregunta: **[Strauss – *Así habló Zaratustra*]** **[científico, revelación]** “¿qué pasaría si *Time Crisis*, pero cutre, y *gacha*… y con culos?” **[Silencio]** **[Humilde, reculando]** Aunque no, *NIKKE* tiene una buena historia y va sobre la humanidad y los horrores de la guerra y **[BSO *FFVII – One Winged Angel*]** **[exagerado]** esta de aquí es tu oficial al mando, ¿habéis visto **[zoom al *cameltoe*]** esto? **[*NIKKE*]** **[Pánico]** ¿Cómo que la NIKKE *dominatrix* tiene una relación íntima con la niña, qué me estás cont-**[corte]** **[Audio]** **[*NIKKE*]** Tampoco es que *NIKKE* esté solo: hay muchos videojuegos móviles con estética anime que se promocionan a través de sus personajes femeninos. **[En fin]** Es su modelo de pago: el juego es gratis, pero compras a sus personajes, chicas de distintos tamaños y tallas para… **[Seco]** En realidad para todos los gustos no, porque tampoco es que haya mucha variedad de cuerpos. **[*Azur Lane*, *Monster Never Cry*, *Echocalypse*]** Si miras la publicidad de títulos como *Monster Never Cry*, *Echocalypse: Scarlet Covenant* o *Azur Lane*, estos son títulos que se promocionan no con su *gameplay*, sino a través de sus *waifus*. **[Tentador]** “Ven, hay chicas para ti, todo lo demás da igual, aquí tienes tu trozo de carne. A comer, grandullón”.

**[Despacho]** Es triste, ¿no? Quiero disfrutar mi sexualidad; me gusta ver chicas guapas y toda la pesca, pero estas obras no entablan una relación sana. La cosa se complica más, porque imagino que habrá gente que lleva escuchando todo este rato y se ha puesto a la defensiva. Se ha abierto una brecha que se puede aprovechar, porque la problematización del sexismo y el pecado de la carne pueden interpretarse como que apuntan al mismo lugar: la represión del sexo. No es lo mismo, ni de lejos, pero ambas se pueden entender como formas de censura, y si haces palanca, puedes utilizar esa confusión a tu favor. A lo largo de la historia el sexo ha cumplido muchas funciones, y una de ellas ha sido la de la propuesta rebelde y contracultural; Foucault… **[paro, sonrío]** **[BSO *Death Note - Kyrie*]** **[zoom]** ¿creíais que os habíais librado de Foucault? Idiotas… **[ARTLIST - *ConcertoinFmBach*]** **[Despacho]** Foucault habla sobre el “beneficio del locutor”: Si el sexo está mal visto, entonces hablar de él puede ser una forma de rebeldía[[95]](#footnote-95). **[AE]** **[Laura]** *Muchos compañeros y compañeras utilizan el término ‘educastración 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.* **[Playboy, Hugh Hefner]** Paul B. Preciado explica que, en sus orígenes, la revista Playboy era contracultural: **[pasando]** sí, había mozas enseñando cacho, **[orgullo]** pero también tenía artículos de todo tipo escritos por algunas de las mejores plumas del país[[96]](#footnote-96). Además, Playboy proponía un nuevo tipo de masculinidad para enfrentarse al modelo de familia nuclear que se estaba afianzando en los EE.UU. de la posguerra: una masculinidad sofisticada y juguetona[[97]](#footnote-97). **[*HIMYM*]** **[Suelto]** Si habéis visto *Cómo Conocí a Vuestra Madre*, no estoy de coña, Barney Stinson sigue casi al pie de la letra el modelo de conducta *playboy* que Preciado describe en su libro. **[clip] [Despacho, con *Pornotopía*]** La verdad es que es una lectura fascinante, porque entre los conceptos rompedores que proponía Playboy tenemos… Cocinar. Pero tranqui, también vas a ver culos, nos aseguraremos de que tu masculinidad se mantenga intacta[[98]](#footnote-98). **[Audio]** [Pausa] Mis panas, ¿cocinar es ga-**[corte] [Vuelve] [Despacho]** Sin que el lector se dé cuenta, la trampa se ha activado, porque dentro de esa “libertad” *Playboy* proponía una idea muy específica y, por qué no, cerrada de la masculinidad. La idea era ser un juerguista picaflor, y no necesitabas a ninguna mujer, pero no por ser independiente, sino porque era una molestia para los planes de Playboy[[99]](#footnote-99). Había que vender producto, aprovechar la insatisfacción y hacer que sus lectores aspirasen a algo que no les llenaría, pero les haría creerse unos triunfadores. Playboy genera cazadores que viven al día y dentro de una mentalidad recursiva; en el momento en que te casas con la chica de al lado, se acabó la fiesta, así que el sexo y la chica de al lado y el ideal de ti mismo al que aspiras viviendo en tu pisito de soltero tienen que estar visibles pero nunca a tu alcance. Mientras tanto… Eres un cazador. Enhorabuena. **[Jugando]** Ocurre algo parecido con los videojuegos. Seguramente os habréis dado cuenta, pero muchos de los ejemplos que he utilizado tienen unos cuantos años o son japoneses. En la década de los 2010 hubo una irrupción de nuevas ideas en el *mainstream* que llevó a revisar ciertas ideas sexistas. **[*TR 2013*]** Lara Croft, el mayor *sex symbol* de la historia del videojuego, se convirtió en un personaje que mantenía su atractivo físico, pero ahora priorizaba su historia y desarrollo por encima de su talla, **[*Bioshock Infinite*]** y hubo una nueva ola de personajes femeninos, como Elisabeth en *Bioshock Infinite*, **[*TLoU*]** Ellie y Tess en *The Last of Us*, **[*AC:O*]** Kassandra en *Assassin’s Creed Odyssey*, **[*H: ZD*]** Aloy en *Horizon: Zero Dawn*… **[jugando]** … que representaban un esfuerzo por renovarse y ofrecer nuevos modelos de mujer. No es perfecto, pero es una mejora. **[*Overwatch*]** Incluso *Overwatch*, un juego con personajes como Tracer o D.Va, también cuenta con Mei, Zarya o Ana, que tienen otros cuerpos y edades, **[*MK11*]** **[intriga]** y hasta los juegos de lucha empezaron a plantearse qué estaban haciendo. *Mortal Kombat* revisó el diseño de sus personajes femeninos para que dejaran de ir en bikini, **[*DOA 6*]** y *Dead or Alive 6* probó a ver qué pasaría si sus protagonistas no eran sólo un escote**.** **[Humilde]** No lo probó demasiado, pero… un poquito. **[EVO Japan 2019 – *Dead or Alive Core Values*]** Un pelín chiquitín. **[Despacho]** Sin embargo, hubo quienes jugaron *Dead or Alive 6* y, al ver que el punto de partida no era una copa doble D tomando el aire, concluyeron que estaba censurado: **[*Cinema Paradiso*]** “*ya está otra vez el sacerdote con la campanita porque una chica ha enseñado media teta.*” **[Despacho]** Si miramos el sexo para no verlo, y si nuestro entendimiento del sexo en el videojuego se limita a baboinga boinga, entonces no es difícil dar el cambiazo. **[*Senran Kagura*]** La protagonista de *Senran Kagura* no tiene libido, lo que quiere es ser la mejor ninja del mundo. El deseo le es ajeno a ella, pero no a su audiencia, así que la ponen en situaciones reveladoras y convierten su vida en una serie de excusas para mirar. La transformación en shinobi viene de *Sailor Moon*; **[pensativo]** quizá se ve linda así, se está convirtiendo en su verdadero yo, sacando a relucir su poder interior, **[pena]** pero el énfasis no está en el traje o en su ímpetu sino… **[Humilde]** En las físicas. Nos quedamos ahí, en la superficie, mirando embobados a una chica que ni siquiera sabe que estamos ahí. **[*TLoU II*]** **[Suelto, frustrado]** De nuevo, el videojuego que dedicó tantísimo esfuerzo a hacer una escena de sexo creíble y presentar un buen beso en cámara era *The Last of Us II*, pero el foco se puso en Abby porque la veían ocupando un espacio que, suponían, se le tendría que haber dado a un personaje con cuerpo de modelo. **[Sarcasmo]** La obsesión con las peras les privó del polvo. **[*Stellar Blade*]** Por eso ahora hay quienes hablan de *Stellar Blade*, **[inciso]** un videojuego coreano de acción que se ha estrenado mientras escribía este vídeo, como si fuera la segunda llegada de Cristo, porque su protagonista está diseñada con la misma mentalidad que la de *PN03*, **[*PN03*]** **[seco]** un videojuego para Gamecube de hace 21 años. **[AE, Contrapoints | *Twilight*]** Volviendo una vez más a Natalie Wynn, ella explicaba que la fantasía femenina de ser seducida por un chico malo es un malabar moral: ella debe permanecer casta y pura, **[violín] [me voy encendiendo]** así que idean a un chico malo para que haya jaleo sin que la vean como una pervertida que se moría de ganas de que alguien agarrase un violín y se l-**[corte] [ARTLIST - *ConcertoinFmBach*] [*Stellar Blade*]** Quizá por eso la protagonista de *Senran Kagura* no expresa ningún deseo y *Stellar Blade* actúa como si el traje de esta mujer no hubiera salido de un sueño erótico: porque, mientras no se confirme, **[*Senran Kagura*]** mientras ellas vivan aventuras, sean fuertes y venzan a sus enemigos, podemos lavarnos las manos. **[Excusas, redundante]** “Estoy jugando por la trama”, “no, el *gameplay* es muy bueno”, “leo Playboy por los artículos”, “en realidad es una mujer empoderada.” **[Despacho]** Y, por una parte, puedo entenderlo. Soy *otaku*, perdí la virginidad a los 25, estoy… familiarizado con la teoría. Hay matices con el chico malo y la chica tetona: el chico malo es una máscara que escuda a las mujeres contra el juicio social, mientras que la omisión de la libido en *Senran Kagura* nos da la iniciativa y convierte a sus protagonistas en algo a lo que hacemos el sexo, no una persona con la que tenemos sexo; como ellas no tienen deseo, insertamos el nuestro, y eso luego se integra en el resto de ideas que omiten a la otra persona. Cuando se da el caso opuesto en la fantasía masculina y es la chica la que tiene ganas, suele haber un harén de pibas que quieren hacerle cosas innombrables al protagonista, pero él se quiere mantener virgen para esa chica especial o está indeciso o la policía dice que no te puedes acostar con monstruos, porque el harén no lo es; te están presentando a un puñado de mujeres para que fantasees con tu favorita, no porque el protagonista vaya a acostarse con todas. **[*Scout gets attacked by a Wild Yet Curious Being*]** La situación es más bien así. **[Audio]** **[clip] [ARTLIST - *ArabesqueDebussy*] [Despacho]** En realidad esta segunda fantasía supongo que tiene más matices, porque por una parte… ¿Os he dicho ya que perdí la virginidad a los 25? Fueron 25 años sin pareja, sin besos, sin intimidad y sintiéndome como un… golem de grasa que no merecía amor y molestaba. **[Zoom]** Siendo justos, he molestado. Las mujeres han hecho bien en evitarme. **[Despacho]** Pero la chica del harén que quiere *huggie wuggies* te quita esa carga. Ella está tan desquiciada como tú, quizá te acepte y todo lo que necesitabas era una pirada que esté todavía más *horny*. También se invierte el eje porque, si dices lo que quieres, puedes quedar como un pervertido, así que ahora es la chica quien crea las situaciones: **[*Scout gets attacked by a Wild Yet Curious Being*]** el chico tiene que salir de ahí y nos quedamos fantaseando con que ojalá fuera yo. Podemos fingir que somos la presa cuando, en realidad, es lo que queremos. **[clip]**

**[Despacho]** En cualquier caso, la ficción no mira a ambos géneros de la misma forma. **[*Stellar Blade*]** **[Negación suave]** No hay ningún juego *mainstream* que mire a su protagonista masculino como *Stellar Blade* mira a esta mujer. **[*Arkham Asylum*; *GoW*]** Siempre que sale esta conversación no pasa mucho tiempo hasta que alguien saca a relucir un superhéroe en *spandex* o a Kratos, pero esto no es fantasía sexual. Incluso con el pecho al aire, Kratos no existe para nuestro deseo; **[aclaración]** no digo que no te pueda atraer, sino que no busca atraerte. Kratos inspira fuerza, **[redundante, cansado]** igual que Batman, igual que casi todos los demás, porque esto es más que ropa: es cómo te presentan, cómo te mueves, tu papel. **[*Hades*]** **[Duda]** El único caso que se me ocurre es… ¿*Hades*? **[Reclamar]** ¿Habéis oído a alguien quejarse de *Hades*? ¡Claro que no! Porque ese videojuego está *horny* perdido, pero su mirada va en ambas direcciones: las mujeres son sexis, pero el protagonista… **[clip]** **[pervertido]** … me hace entender cosas. **[*Hades*] [Reclamar]** *Hades* es lo que *Dragon’s Crown* o incluso *NieR Automata* podrían haber sido: esta es Afrodita. Es una mujer hermosa, está desnuda, pero su sexualización no es predatoria sino que está en sus confines. No existe para ti. Volviendo a John Berger: **[AE]** **[cita]** “*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.* **[*MGSV* – *Quiet/Ocelot model swap – Shower scene*]** *Transformen la mujer en hombre, ya sea mentalmente o dibujando sobre la ilustración.* **[*someone swapped the batman and catwoman carácter models…*]** *Observarán el carácter violento de esta transformación. Violento no para la imagen, sino para las ideas preconcebidas de quien la contempla*”[[100]](#footnote-100) **[AE, tuit Nurikops]** Nurikops tuvo la poca vergüenza de resumir esto bastante mejor que yo y, encima, en un solo tuit: el problema no es tanto que *Stellar Blade* presente un personaje femenino sexualizado como que las alternativas se rechazan. **[AE] [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.* **[*PN03*]** Sin embargo, el relato al hablar de obras como *Stellar Blade* es otro, se dice que **[orgullo]** “al fin, un estudio que no tiene miedo de presentar mujeres hermosas” **[*Dragon’s Crown*]** y se da por sentado que cualquier cosa que se aleje de ese modelo es una forma de censura o de “afear”, pero… **[Preocupado, suelto]** Creo que el problema es el opuesto. Creo que el miedo es que, si no tienes una muñeca hinchable… No te van a prestar atención. **[*NIKKE: Goddess of Victory*]** **[Pasando]** Sé que *NIKKE* no me habría interesado lo más mínimo si no fuera porque me servía para este vídeo; el *gameplay* es básico y la historia tampoco es que me haya atrapado. **[*Stellar Blade*]** **[Duda]** ¿Estaríamos hablando de *Stellar Blade* o habría alguien esperándolo con tantas ganas si su protagonista tuviera otro aspecto? **[Amargo]** No lo tengo tan claro. **[Despacho]** El sexo abarca mucho y se puede presentar de maneras más positivas y que no sean a costa del otro o, en este caso, la otra. **[*FF VII Rebirth*, la playa]** Poco antes de la salida de *FF VII Rebirth* se compartió esta escena de los personajes en la playa, y por supuesto Aeris y Tifa, dos personajes femeninos principales, estaban en bikini. Quienes la compartían decían que era una señal de libertad, que igual que con *Stellar Blade*, ya era hora de volver a tener personajes sexis. **[Despacho]** Pero eso no es libertad, es lo mismo que nos llevan vendiendo desde hace mucho tiempo: un deseo insaciable, una imagen imposible, una presentación cosificadora. **[Termina]** Y puede parecer que ya lo tenemos todo cubierto, pero… **[*Merry Go Round from Howl’s Moving Castle (TikTok Cover)*]** **[Zoom]** ¡Nop, todavía podemos ir más allá!

**[ARTLIST - *Papi*] [Llegó el momento de hablar de juegos porno]** Nos hemos pasado tanto rato hablando de cómo vemos el delicioso que creo que valdría la pena darle la vuelta a esa pregunta: ¿cómo nos ve el aquello? **[Empieza]** **[Vídeo tecnología *jiggle physics*]** El videojuego es un vehículo para el deseo y la fantasía, y puede ser un refugio para la gente tímida, introvertida y que no sabe relacionarse con el género que le atrae. Muchos de estos títulos presuponen que el jugador, **[inciso]** porque se entiende que es un hombre, o es virgen o apenas tiene relaciones sexuales, menos aún con mujeres así. **[Cambio 00.19] [*DOA Xtreme*]** Obras como *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* nos introducen en el papel de *voyeur*, un tipo que se queda mirando demasiado tiempo y acompaña a estas chicas desde una cierta distancia. Podemos hacerles regalos y fotografiarlas, pero la relación no es correspondida. **[*DOA Xtreme 3*]** Cuando las chicas se presentan ante ti, lo hacen con timidez o distancia; no quieren seducirte. **[Raro, pasando]** Quieren enseñarte su nuevo vestido o se preguntan qué haces mirando cuando acaban de salir de la ducha. **[Cambio 00.36]** **[*Senran Kagura Peach Ball*]** En *Senran Kagura Peach Ball* y *Peach Ball Splash* las chicas no parecen estar demasiado a gusto con la idea de que estés rebotando una bola de *pinball* en sus pechos **[*SK Peach Ball Splash*]** o que les estés disparando con una pistola de agua para ver cómo funciona el cuerpo humano en condiciones de humedad superficial. **[*DOA Xtreme*]** Estamos como podríamos no estar y el juego apenas cuenta con nuestra presencia. **[Pena]** Travis Touchdown saciaría sus frustraciones a guantazos, pero aquí parece que somos una molestia o, en el mejor de los casos, un mirón sin importancia. Estos juegos son incapaces de imaginar una relación positiva o sana con el sexo y estos personajes: la timidez se traduce al diseño y nos quedamos ahí, mirando, incapaces de vivir la experiencia de estar con nadie. La fantasía se mantiene como tal: una fantasía que, **[amargo]** a este paso, nunca va a ocurrir. **[Cambio 01.04]** **[*Pornotopía*]** En *Pornotopía*, Paul B. Preciado hablaba sobre cómo las fotografías de Playboy estaban protagonizadas sólo por mujeres: **[cita]** “*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*”[[101]](#footnote-101) **[*SK Peach Ball Splash*]** Creo que esto va más allá; no hay otros hombres porque así nadie nos desafía. Somos un perro del hortelano: ni comemos ni dejamos comer. **[Steam]** Y luego están los juegos porno propiamente dichos; me iba a echar unas risas, pero luego me he encontrado con… **[redundante, preocupado]** *Fresh Women*, *Milf City*, *Office is My Harem*, *Helping the Hotties*, *Being a DIK*… **[*La milla verde*, clip: “*estoy cansado, jefe*”] [Silencio] [Steam de *Being a DIK*]** **[Improvisando, bajo]** OK, me dice seronda666, una persona del chat, que justo *Being a DIK* merece la pena y además los comentarios de Steam dicen que está bien escrito, así que… **[Negro]** Un momento. **[Filthy Frank – *Let’s Get Some Pussy Tonight*]** **[Seis horas y media más tarde]**

**[Audio] [Termino de jugar]** Wow. [PAUSA] Este juego me ha hecho daño psíquico. **[Silencio]** **[*Being a DIK*]** **[Pasando]** *Being a DIK* bebe tanto de *La Revancha de los Novatos*, *Porkys*, *American Pie* y todo el cine sobre fraternidades y sexo universitario que vive atascado en los 90. Si las novelas visuales y los videojuegos con opciones románticas son un menú en un restaurante, *Being a DIK* es un relaciones públicas intentando meterte en su garito a las once de la noche: tienes oportunidades constantes para comerte a las mujeres con los ojos y, más que interesarte por ellas para desbloquear su romance, tienes que rechazarlas y controlarte para evitar morreos y escenas picantonas cada dos por tres. **[*Harry Potter* del Bananero, clip: “*Harry se las está garchando a todas*”] [*Being a DIK*]** No tengo que decir nada sobre el diseño de los personajes, ¿verdad? Lo estáis viendo, es evidente. Esto parece un videojuego que saldría anunciado en Pornhub. La ropa no funciona así, todos los personajes visten siempre de manera sugerente y acabas tan rodeado de relojes de arena, culazos y 90-60-90 con ropa ligera que pierde el significado. Los únicos momentos en los que el juego ofrece variedad de cuerpos… Es cuando presenta a las feministas; la verdad… Ni siquiera puedo molestarme con esto, esta imagen ya era mentira en 2014 y ver… **[clip, amiga gorda en Tinder] [suspiro, cansado, paso]** … estos hilarantes chistes… No sé. OK. Qué divertido, una chica gorda. **[*Being a DIK*]** **[Cansado]** Lo curioso es que *Being a DIK*, aunque suele raro decirlo, está hecho con esfuerzo e intenta hacer aportaciones: por ejemplo, tiene una barra de karma, lo cual… Bueno, pero algunas decisiones eliminan trechos de la barra porque son eventos canónicos, y me parece una buena idea para lidiar con los medidores de karma y mostrar cómo nos definimos a través de nuestras acciones. También tiene un montón de minijuegos y opciones para integrarte en distintas tareas y escenas y que no estés todo el rato leyendo, y la historia no está mal planteada; cada capítulo termina con un *cliffhanger* y empieza con gravedad y desarrollando el drama de sus personajes. Es típica, no aporta nada nuevo y… Ah, qué divertido, los frikis juegan a *Dragones y Mazmorras* y eso es algo de bichos raros. Vale. Los momentos en los que el salseo se pone interesante o un personaje revela una nueva faceta de sí mismo acaban hundidos entre camisas traslúcidas, tu personaje siendo la única persona con dos dedos de frente en un mundo de hombres insensibles, tu mejor amigo actuando como la marioneta del autor para soltar su perorata antifeminista y tránsfoba, y… **[*Super Empollonas*]** No sé, el cine universitario ha cambiado, ahora hay nueva sensibilidades. **[*Supersalidos*]** Incluso sin salir de la experiencia masculina cishetero… Es que esto se ha hecho mejor y con más sensibilidad y sin dejar de hablar de sexo y de gente idiota que no sabe lo que quiere. **[*La venganza de los empollones*]** Al menos cuando veo *La venganza de los empollones* puedo pensar en su contexto histórico y en lo influyente que pudiera ser, pero… **[*Being a DIK*]** Este juego me apena. Cuando se centra veo potencial, pero hay otros sitios donde puedo ir a que me cuenten una buena historia sin que todo el reparto femenino parezca a punto de protagonizar una película porno. **[*Night is Young Walk on Girl*]** Puedo mirar otras historias sobre la juventud y la universidad y la locura de esa edad y lo raro que es ser un joven adulto sin tener que soportar a Derek con un dildo pegado en la cara, **[*Life is Strange*]** puedo jugar a otros videojuegos universitarios sin que excusen los abusos de las fraternidades pero luego te digan que somos colegas. No me molesta, pero… Es que tampoco me da la gana de molestarme. **[la música se reactiva]** **[Recomponiéndome]** En fin, ¿dónde estábamos?

**[BSO *Bioshock Infinite – Cohen’s Masterpiece*] [Despacho]** Quizá sea raro que sea justo ahora cuando me he puesto a hablar sobre videojuegos explícitamente pornográficos, pero entendedme: si hablara de sexo en el cine y me centrase en el cine porno… Pues a ver, sí, hay mucho sexo, pero creo que eso no es lo que busca la gente en estas reflexiones. Pero el videojuego porno es… distinto. Veréis, las películas porno apenas son películas en un sentido estrictamente narrativo, sobre todo hoy: son escenas, momentos, pero hay muchos títulos eróticos que… lo tratan como un disfraz: “*X, pero con sexo*”. **[*Scarlet Maiden*]** **[Redundante]** *Scarlet Maiden* es un *roguelike*, pero con sexo, **[*Take me to the Dungeon*]** *Take me to the Dungeon* parece *Slay the Spire*, pero con sexo, **[*Tower and Sword of Succubus*]** *Tower and Sword of Succubus* son *The Legend of Zelda* isométricos, pero con *jiggle physics*, y etcetera. **[*Lewd City Girls*]** Existen incluso cosas como *Lewd City Girls*, que viene a ser *River City Girls*, **[perverso]** pero con nudes. **[Despacho]** Me he encontrado unos cuantos títulos donde la gente decía “vine por el sexo, pero me quedé por el *gameplay*”,y… Eso cambia el acercamiento, porque el sexo no es el centro sino un añadido a algo que ya te gusta de antemano. Por ejemplo, ¿te gusta *Stardew Valley* pero echas de menos que no tenga un sistema de combate por turnos y opciones furras con *breeding kink*? **[Zoom]** No te lo vas a creer. **[*Cloud Meadow*]** *Cloud* *Meadow* es un juego de gestión de granjas: su estética es preciosa, tiene un buen *gameplay loop*, **[humilde]** y no es la diversidad de *Stardew Valley*, **[tentador]** pero ¿en qué otro sitio puedes cultivar por la mañana y luchar contra chicas gato activando el modo sexo por la tarde? **[*Cloud Meadow*, el menú de selección]** **[Humilde]** No voy a negar que el juego tiene… **[clip]** … sus cosas, **[*Cloud Meadow*]** pero estoy más dispuesto a pasarlo por alto porque *Cloud Meadow* es bisexual y *monster fucker*, así que el deseo va en amb… **[clip, dos criaturas fornicando]** **[Sorpresa, inocente]** ¡Así que esto es lo que estaba haciendo mi Lopunny en el centro de acogida Pokémon! **[Despacho]** Tampoco cantaría victoria tan deprisa, porque… ¿Es esto a lo que aspiramos, al polvo como textura? ¿El videojuego no da para más? O, como decía con *NIKKE*, ¿el sexo es tu reclamo? Antes he hablado sobre cómo los *mods* llenan los huecos que la comunidad siente que están vacíos, así que hablemos de *Scarlet Maiden*. **[*Scarlet Maiden*]** **[Pasando]** Lo dicho: este es un *roguelike* donde interpretamos a una dama escarlata, esta bruja culona que se abre paso en una mazmorra. Funciona exactamente igual que cualquier otro *roguelike*, pero reemplaza sus iconos por imágenes eróticas. **[Redundante, suelto]** Tienes un frasco de Estus, y para recargarlo vas a que una máquina expendedora te meta el pito. Hay cofres, pero para abrirlos el chico que los vigila te tiene que meter el pito. Puedes mejorar tus atributos, pero antes le vas a chupar el pito a esta chica, y etcétera. **[*FlipWitch*]** Jugando a estos títulos tengo la impresión de que primero han diseñado el juego y luego han metido el sexo. No son tanto videojuegos plenamente pornográficos como videojuegos con estética pornográfica; casi es como si estuviera jugando a un *mod* pero sin tener que hacer el esfuerzo de instalarlo, así que… **[raro]** ¿supongo que ahí está la gracia? **[Despacho]** Aunque hay juegos que lo llevan un poco más allá… **[Zoom]** Abajo, lo llevan abajo, esto es peor. *Subverse* es peor. **[BSO *Bioshock Infinite Burial at Sea – Cohen’s Masterpiece (Accordion)*]** **[*Subverse*]** *Subverse* es un poco *Mass Effect* en el sentido de que es una épica espacial con elementos de romance, pero esta vez, cuando hay tema, el juego no hace un fundido a negro sino que te pregunta… **[Matthew Mercer, clip, “*how do you wanna do this?*”] [*Subverse*]** **[Asco, pasando]** *Subverse* reúne las peores cualidades del porno interactivo: **[repasando, cansino]** sus personajes femeninos son de uso libre, asume que el jugador es un pervertido que se muere de ganas de tocarse, trata el sexo como una forma de posesión, su protagonista tiene bragas en la cara y hay toda una facción de robots psicosexuales cuyas naves tienen forma de pitos y tetas. **[Asco, pasando]** Hay una estación espacial que es un culo gigante flotando en el vacío cósmico, y… ¿vale? El sexo en *Subverse* no es amable o nos invita a disfrutar con nuestra pareja: es un motor para tocarse que ofrece una serie de pretextos para satisfacer tu lascivia, **[*Cinema Paradiso*]** y soy consciente de cómo acabo de sonar, **[*Subverse*]** pero *Subverse* es egoísta. El juego abre contigo venciendo a un pirata espacial al que le has “robado” una robot de protocolo, y en cuanto terminas esa primera misión, ella te dice que está húmeda con la misma pasión con la que pido extra de kétchup en el McDonald’s. **[clip] [*Subverse*]** *Subverse* ve la masculinidad como hostil, reírse de la debilidad y la inferioridad de los demás, y cierra el sexo de tal manera que sólo quien es como su protagonista, sólo “los que valen” se lo merecen. El resto tienen que quedarse mirando, babeando como una panda de pervertidos porque en qué universo una mujer así se enamoraría de nadie que no tuviera una buena tula. **[*Monster Girl Prologue*]** **[Perdiendo la cordura]** Ya que estamos, también he probado *Monster Girl Island: Prologue*, que sí, es una beta de lo que se suponía que iba a ser un juego mucho más grande, pero… **[Silencio]** **[Negro]** **[A la mierda]** Vale. **[*Trombone Champ – Careless Whisper*] [*Monster Girl Prologue*] [Daño psíquico]** El juego va de que somos un humano que acaba en esta extraña isla habitada por mujeres-monstruo, y uno de tus primeros intereses románticos es una elfa que nos ve como un pervertido que le quiere meter el pito, cosa que, por otra parte, es totalmente cierta. Una de las primeras escenas sexuales consiste en que la elfa te quiere castigar, así que… Le propones que se siente en tu cara para asfixiarte. Y… Y la elfa acepta. Así que la escena pasa a… **[clip]** Creo que ni siquiera en mi adolescencia he tenido una fantasía tan rara; ¿alguien se excita con esto? **[clip, bajo la cámara al pene]** Ah. **[*Monster Girl Prologue*]** Llega un momento en el que puedes lamerle la entrepierna a la elfa, pero ella sigue porque esta escena… En realidad ni siquiera es una escena, esto no es una historia. Esto es algo que se le ocurrió a quien estuviera a cargo y lo quiso hacer pero no supo crear una dinámica real entre dos personas. No creo que nadie haga nada así. ¿Qué gracia tiene esta fantasía, qué gano más allá de… “engañar” a la otra persona? **[Termina]**

**[Despacho]** Pero si creíais que esto no podía ir a peor… **[*Silent Hill 2 Boat Horn Sound Effect*]** [Pausa] ¿Oís eso? **[Zoom, imagen rota]** Dios acaba de abandonar el chat. **[*Koikatsu Party*]** **[Ominoso]** *Koikatsu Party* es un simulador de sexo: creas un personaje, tu avatar se lía con él y, mientras observas, te sacudes el ganso. El motor, de base, está hecho para diseñar personajes muy jóvenes, y aunque si buscas, sabes modelar y le echas tiempo, puede ser un sistema maleable, es evidente que está dirigido a crear un tipo específico de chica. Y si hacer una mujer que parezca adulta requiere esfuerzo, imaginaos crear un chaval con un motor pensado para monas chinas. **[Audio]** **[Despacho]** Por eso no mostraré más *Koikatsu Party*; pero voy a hablar de él. **[BSO *SH2 – Mary’s Invitation*]** **[Despacho]** En un principio tenía pensado mencionar este juego porque… es uno de los títulos más directos que hay: literalmente, lo repito, es un simulador. Su estudio, Illusion, parece que se dedica a ese negocio, ya que junto a *Koikatsu Party* tiene *Honey Select*, que es más o menoslo mismo, pero sin estética *cell shading* y con unos personajes más adultos. Hablo de *Koikatsu Party* porque, una vez destruyes tus recomendaciones de Steam, es el que aparece una y otra vez, y es una experiencia incómoda… **[*BSO SH2 – Breathing Hallway*]** **[zoom progresivo, miro de manera sospechosa, lentamente se superpone un “pero”]** Calma. No hay que dejarse llevar por los nervios. Ya es demasiado tarde. Llegas. Tarde. **[BSO *LISA – Give Up*]** **[Despacho]** Algo curioso cuando empiezas tu primera sesión en *Koikatsu Party* es que el juego dice ir sobre el placer mutuo; no sólo personalizas el aspecto de tu personaje, sino sus preferencias, tanto lo que le gusta como lo que no le gusta. Tu pareja habla: responde a tus cambios de postura, se comunica contigo de vez en cuando y ambos tenéis medidores de… éxtasis; el tutorial explica que lo ideal es manejar el placer de ambos para que… lleguéis a la línea de meta al mismo tiempo, así que ni tan mal, ¿no? **[*3DKink*]** Volviendo al texto de Navarro Remesal y García Catalán, hablan de *3DKink*, un título BDSM parecido a *Koikatsu Party*: hay una barra de placer, otra de dolor, y tienes que controlarlas para complacer a la otra persona y obtener *sexcoins*. **[Audio]** **[Despacho]** ¿Podemos parar un momento para apreciar el nombre? *Sexcoins*. Yo invertiría, la divisa universal debería ser la *sexcoin*. **[Zoom]** Aunque quizá ya lo es. **[BSO *LISA – Bradley Baby*]** **[Despacho]** Hay una diferencia clave entre *3DKink* y *Koikatsu Party*: en *3DKink* o te ajustas a las necesidades de tu pareja o no vas a conseguir nada, mientras que *Koikatsu Party* tiene un botón para llevar a tu pareja al éxtasis sin que importe su opinión. *Koikatsu Party* es tan simulador de lo suyo como… *Need for Speed*. Ofrece ilusión del placer mutuo, pero en realidad esto va de ti: si a tu pareja no le gusta que la besen, se dejará besar y fingirá que lo disfruta. [suena el beso de *Koikatsu Party*] [Pausa, miro a cámara]Siendo justos, emular el sonido de un beso cuando sólo hay una persona besando debe ser difícil. **[Despacho]** En *Koikatsu Party* tu pareja está… demasiado predispuesta; se pasa casi todo el rato gimiendo, incluso cuando no haces nada, y… Es *hentai*, os podéis imaginar cómo se ve y suena. [suena *Koikatsu Party*] [PAUSA] Espero que no estés escuchando por los altavoces. **[*3DKink*]** Por otra parte, en *3DKink* tu pareja espera mientras pide por esa boquita bretona. **[clip]** **[Despacho]** ¿Entonces *3DKink* es perfecto? Nah: no puedes perder en ninguno de los dos juegos, y aunque azote a mi pareja hasta que su medidor de dolor alcance el 99%, ella se dejará hacer, así que el consentimiento y la comunicación son más… una sugerencia. La agencia de la otra persona desaparece, y sí, antes hablaba sobre cómo en una fantasía tú tienes el control y que va de eso, pero un videojuego no es algo que esté en tu cabeza. Es un sistema, así que puede aportar y reaccionar a las ideas que tú lances; como mínimo, podría decir “sí, pero”. Lo que vengo a decir es que no hay perversidad: es complaciente en el peor de los sentidos; incluso si te trata como un cazador, te está sirviendo la presa. **[Termina]**

Así que tampoco es que haya tanto en los videojuegos *nopor*, **[zoom]** quién lo iba a decir. **[BSO *Echochrome – prime #101*]** **[Despacho]** En palabras del poeta: “*it’s very difficult todo esto*”, porque no es sólo que presentar la intimidad pueda ser difícil, sino que está mal visto, así que los pocos estudios que lo hacen actúan como si lo suyo fuera ilícito; tienes que buscar estos juegos y ellos, a su vez, excusan su existencia ignorando el motivo por el que los has buscado. Querías ver bazoingas y rellenar *twinks*, pero entre medias tienes que jugar a algo que parece *Symphony of the Night*, porque con poquísimas excepciones, como *Koikatsu Party*, y a excepción de las novelas visuales, esto suele ser un extra que existe de manera tangente, junto a todo lo demás, y eso a su vez contribuye a que sea percibido como algo juvenil, bajo, basto, predatorio. Parte del motivo por el que he tardado tanto en subir este vídeo es porque quiero equilibrar humor, una visión positiva del sexo y señalar su representación problemática, y creo que viene bien hablar de estas cosas, pero a la vez cuando intento equilibrar diciendo que no busco censurar nada, sueno como un baboso. Este es el ouroboros de la representación sexual mediática: el sexo se presenta como algo bajo así que se percibe como algo bajo así que se sigue presentando como algo bajo. El humor en torno al sexo suele ser defensivo porque, incluso ahí, debemos mirar para no ver nada, negar que nos pueda gustar y fijarnos en sus ausencias, así que tenemos chistes sobre malas experiencias o no haber perdido la virginidad. **[*I haven’t lost my virginity*] [Despacho]** El resultado nos lleva de vuelta a la casilla de salida: el sexo es algo para la intimidad, es vergonzoso y soez, y eso ha tenido efectos muy dañinos en la cultura en general y en los videojuegos en concreto. Volviendo a *Hot Coffee*, **[*GTASA*]** me sigue pareciendo una vergüenza que esa fuera la mayor controversia a la que se enfrentase Rockstar; *Hot Coffee* sacudió al estudio hasta sus cimientos y tuvo tal efecto que aún hoy, 20 años más tarde, seguimos hablando de las consecuencias catastróficas de un minijuego donde dos adultos consentían tener relaciones. **[Despacho, con *Pensar la Pornografía*]** El pudor puede tener consecuencias realmente nocivas: en su libro, Ruben Ogien habla sobre cómo este pánico moral se ha utilizado para censurar, censurar de verdad, de “esta obra es ilegal porque es indecente”, y que muchas veces la indecencia y la obscenidad tienen como primeras víctimas los derechos de las mujeres y los colectivos sexuales disidentes[[102]](#footnote-102). **[*Barrio Sésamo*]** En 2018, las declaraciones de uno de los guionistas de *Barrio Sésamo*, que había escrito los diálogos de Epi y Blas pensando en ellos como una pareja, resucitó por enésima vez el debate de si estos dos peluches eran, o no, gays[[103]](#footnote-103). **[Despacho]** No lo eran, son asexuales, pero aun así se armó la marimorena… **[Audio]** **[zoom]** ¿Qué acabo de decir? Necesitamos recuperar estos refranes. Más “cantidubidubidá” y menos “*skibidi toilet*”, es que me c-**[corte] [BSO *Echochrome – prime #5*] [Despacho]** Hubo lío porque la posible homosexualidad de Epi y Blas, en sí misma, era indecente; su orientación les sexualizaba, y la chavalada no tiene por qué saber con quién se acuestan. **[*Muppets*, la rana Gustavo y Peggy]** Sin embargo, cuando hablamos de un hombre y una mujer, nadie se pregunta si está bien que se sepa, **[*Space Jam*]** incluso si nos enseñan exactamente qué es lo que pretenden. **[clip] [Despacho]** Hemos vuelto al principio, a Foucault y los victorianos, porque con la excusa de… **[*Los Simpson*, “*¿es que nadie va a pensar en los niños?*”]** **[despacho]** … estamos borrando identidades, obligándoles a excusarse por existir; igual que las mujeres se sienten presas, los colectivos sexuales disidentes acaban sintiéndose monstruos. El relato describe estas identidades como moralmente perversas, inherentemente sexuales. Gallagher habla sobre cómo **[AE] [cita]** “*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*”[[104]](#footnote-104) **[Despacho]** Así creamos una mentalidad represiva que se regula ella solita. Volviendo a Ogien: **[AE]** **[cita]** 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*”[[105]](#footnote-105) **[Despacho]** El sexo acaba invisibilizado, y los intentos por educar se censuran porque, como la definición de pornografía es tan difusa, se pueden confundir educación y “corrupción”. **[AE]** Allá por 2014, Apple borró de su tienda *HappyPlayTime*, un videojuego sobre… [*oh my god*] **[el noble arte de hacerse un dedo]** **[Despacho]** De primeras, puede parecer una gilipollez, pero era un videojuego pensado para romper tabúes y que las personas con vagina disfrutaran su sexualidad[[106]](#footnote-106). Su borrado no es una victoria a favor de la decencia sino una derrota en nuestro entendimiento de nuestro cuerpo y placer, pero se hizo porque la App Store tiene ciertos estándares, es *family friendly*. Y también son *family friendly* todas las redes sociales. YouTube necesita anunciantes, y Coca-Cola no quiere aparecer en un vídeo donde se traten estos temas porque el sexo mancha. Seguramente veis hacia dónde va esto. **[NURIKOPS]** **[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* **[Despacho]** Igual que con la calificación Adults Only, se han regulado los espacios digitales para que sólo haya sexo en ciertos lugares, los que se entienden como retorcidos e inmorales, los barrios rojos de internet. Y si hablas fuera… **[AE, *The Bizarre Modern Reality of Sonic the Hedgehog*]** pues te puede pasar como a Super Eyepatch Wolf, que en 2020 subió un vídeo hablando sobre cómo internet había… alterado a Sonic. Es un vídeo interesantísimo, pero entonces llega esto: **[Audio] [clip] [Despacho]** Super Eyepatch Wolf tuvo que resubir el vídeo omitiendo toda una sección porque lo convertía en contenido no apto para menores, y eso puede afectar al rendimiento o a los anunciantes. Empecé a trabajar activamente en este vídeo en cuanto terminé el análisis de *Disco Elysium*; han sido meses de trabajo, años de preparación, y… ¿Estoy nervioso? Cuando suba este vídeo… ¿YouTube va a censurarlo? ¿Tendrá restricción por edades? No debería haber dedicado tantísimo tiempo a esto, hay cosas más lucrativas, pero… Han sido muchos años. Le debo esto a mis mecenas desde hace demasiado tiempo, por eso este vídeo y el que hice de videojuegos y violencia, que en realidad era “videojuegos y cultura”, son tan largos. Es una… deuda. Y no voy a tener otro momento para hablar de esto. De verdad me aterroriza que desmoneticen este vídeo; si estás viendo esto en YouTube, estás viendo una versión muy censurada por un motivo. **[Zoom]** Así que, por favor, pagadme en Patreon, después de esto viene *La Leyenda del Videojuego* y necesito diner-**[corte]** **[AE, *how tiktok swallowed the music industry (and then the world)*]** En su vídeo *how tiktok swallowed the music industry (and then the world)*, el *youtuber* Bijan Stephen habla sobre el efecto que ha tenido TikTok en concreto y las redes sociales en general sobre nuestro lenguaje. Hemos encontrado nuevas maneras de hablar para sortear el algoritmo: en inglés ya no dicen “*kill*” sino “*unalive*”, **[despacho]** y en español no decimos “porno” sino “nopor”. Nos expresamos a través de proxis, y eso daña la calidad de la conversación. Se habla mucho de *1984* para darle la vuelta y sacarlo de contexto, pero se me viene a la mente una escena que ocurre al principio, cuando su protagonista vuelve a casa e intenta escribir lo que siente en un diario. Su lenguaje se ha visto tan empobrecido que es incapaz de expresarse y sus pensamientos dan vueltas sin llegar a ninguna parte. Si, para hablar de esto, ni siquiera podemos decir qué es “esto”, el mensaje queda claro: no hay nada que decir, ni ver, ni saber. Hay páginas concretas para ver esas cosas. Sabemos que existen. Podríamos hacer algo al respecto. Pero vamos a optar por mirar en otra dirección. Tú sólo asegúrate de que tus padres no te vean.

**[BSO *FF IX – The Place I’ll Return to Someday*] [Twitch]** El problema con los videojuegos es peor, porque muchos títulos confían en el boca-oreja y la promoción a través de plataformas y redes sociales. Los juegos eróticos ni siquiera tienen una categoría en Twitch, así que eso refuerza que la gente no sepa que existen o que los vean como una cosa aparte. **[E3]** Aunque… ¿encajarían estos videojuegos en la cultura del *hype*? ¿Os imagináis que el próximo no-E3 anuncie algún videojuego explícitamente sexual? **[Despacho]** Yo, desde luego, no. Las empresas no van a arriesgarse a causar revuelo promocionando una secuela de *Cloud Meadow*, por ejemplo, y creo que es fácil imaginar qué pasaría si anuncian *Koikatsu Party 3* en un PlayStation Showcase. **[E3]** Además, admitámoslo: el videojuego se vende como si fuera un electrodoméstico, a través de sus características. “Hay tantos niveles, tantas combinaciones, puedes hacer esto”. ¿Os imagináis un videojuego vendiéndose a través de sus posibilidades sexuales? **[Despacho]** Tanto Ogien como Valero Heredia hablan de cómo la definición de “pornográfico” no sólo es difusa, sino que varía de lugar a lugar y época a época. La censura de los videojuegos de SNES ocurrió porque los estándares japoneses y estadounidenses son distintos, ¡es que a Nobita se le veía el pito y él intentaba pillar a Shizuka desnuda en la ducha y *Doraemon* era una serie infantil! Y con esto no quiero decir que todo valga porque “los escotes de hoy son los tobillos de mañana”, sino que conviene prestar atención y entender que las definiciones son maleables. Volviendo a Paul B. Preciado, él señala cómo, durante las Guerras Mundiales, se distribuyeron muchísimas fotografías de desnudos entre los soldados estadounidenses; estas fotografías eran aprobadas y distribuidas de manera oficial por el Gobierno de los Estados Unidos de América porque suponían un “*apoyo estratégico a las tropas*”, **[zoom progresivo]** sí, mis tropas también necesitan un poco de “apoyo estratégico” de vez en cuando… **[Archivo años 50]** Una vez terminaron las guerras, esas mismas fotos pasaron a considerarse obscenas porque ahora amenazaban la nueva hegemonía: Estados Unidos necesitaba familias con los hombres a la cabeza y las mujeres en la cocina, y aquellos desnudos no contribuían a la causa[[107]](#footnote-107). **[Despacho]** Hoy, en la era de los universos cinematográficos y las propiedades intelectuales sobreexplotadas, el sexo es un obstáculo. La prioridad es rentabilizar no sólo las películas, sino la imagen propia; todo es un producto, todo forma parte del *sigma grindset*. **[AE]** En su artículo *Everyone is beautiful and no one is horny*, RS Benedict habla sobre cómo, en el Hollywood moderno, los actores y actrices se someten a regímenes extremos para alcanzar cuerpos imposibles y después… **[Pena]** Hacer nada con ellos. Todo está demasiado limpio y ordenado; existe para el lucimiento, pero no para el disfrute. **[Cita]** “*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*”.[[108]](#footnote-108) Benedict continúa diciendo que “*las estrellas de hoy son figuras de acción, no héroes de acción. Esos cuerpos 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”[[109]](#footnote-109) **[AE]** La situación ha llegado hasta tal punto que la directora de *The Eternals* tuvo que explicar por qué su película tenía una escena donde dos personajes mantenían relaciones, **[humilde, reculando]** aunque sí que es cierto que luego obras como *Pobres Criaturas*, *Cualquiera menos tú* o la reciente *Rivals* pueden apuntar hacia una resurrección de la sexualidad en el cine. **[*GoW*]** **[Pena]** Sin embargo, los videojuegos aún ven el sexo con timidez. Llevo todo este rato sacando una y otra vez la trilogía original de *God of War*, **[*GoW 2018*; *GoW Ragnarok*]** **[queja]** pero es que los nuevos *God of War* no tienen nada. Hemos pasado a un total de cero tetas, **[asco]** lo cual, si me preguntáis, es decepcionante, pero creo que el motivo trasciende el querer dejar atrás los personajes femeninos sexualizados. **[*Rumble Rose*]** Creo que la industria ve el sexo como juvenil y que incluir contenido sexual es querer hacer *Rumble Rose* o *BMX XXX*. **[Amargo]** Puedes meter tantas hostias y violencia como quieras, porque la violencia física se asocia a la crueldad del mundo, pero el sexo sigue siendo *Hot Coffee*. Es chabacano, y las grandes compañías quieren ser serias, porque **[sarcasmo]** “el videojuego es arte”, **[seco]** así que lo demuestran con un *gameplay* que sigue hablando el mismo idioma que cuando el medio nació hace más de cinco décadas. **[*TLoU II*]** Igual que con el cine y *Pobres Criaturas*, la escena de *The Last of Us II* o la recepción de *Baldur’s Gate III* me da esperanzas de que la intimidad pueda hacerse un hueco, y quizá no todo está perdido. **[Silencio]** **[*GoW Ragnarok*]** **[Humilde, en fin]** Aunque, de nuevo, tampoco es cuestión de obligar a nadie. No quiero ver al pobre Atreus escuchando las embestidas de su padre. **[Audio]** **[clip, Kratos suena al otro lado de una puerta, la música cada vez es más alta]**

**[*NSFWare*, clip] [El sexo es bien, el sexo es vida] [*NSFWare*]** Este juego de aquí es *NSFWare*, que como habréis deducido por el nombre, es *Wario Ware* pero con tema. **[Pasando, contento]** No voy a decir que sea ninguna maravilla o un salto en la representación del sexo en los videojuegos, pero me gusta porque ofrece distintas prácticas, distintas sexualidades, distintos cuerpos y no plantea el sexo como algo turbio, inmoral o como una conquista, sino como una actividad divertida, variada e incluso tonta, porque esto debería ir de pasárnoslo bien. **[BSO *Wind Waker – Outset Island*]** **[Brenda Brathwaite]** Brenda Brathwaite habla sobre una mesa redonda en la GDC de 2005 sobre videojuegos y sexo donde una *dev* preguntó: **[suelto, cita, obvio]** “*¿qué tiene de malo el sexo por el sexo?* […] *¿Por qué íbamos a tener sexo si no?*”[[110]](#footnote-110) **[Curioso, suelto]** Así que… ¿Qué ganaríamos presentándolo? **[NURIKOPS]** **[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.* **[Despacho]** Voy a decir más: no sólo estaría bien normalizar su inclusión del sexo en los videojuegos, sino que deberían incluirse todas las partes, no sólo el polvo sino lo que viene antes y después.Creo que es un buen momento para hablar sobre mi primera vez, ¿recordáis cuando dije que iba a hablar de eso? **[Zoom]** Ok, en realidad tampoco voy a hablar demasiado, por respeto a ella. **[Despacho]** Hay mucho que recuerdo con cariño de aquella tarde, pero para lo que viene al caso, fuimos a mi casa y cenamos un *sándwich* porque no esperaba visitas y no tenía nada, **[zoom]** sí, soy un desastre. **[Despacho]** Ella me dijo que me lo comí a toda velocidad y a qué venía tanta prisa, pero es que estaba muy nervioso. Perdí la virginidad el mismo día que me besaron por primera vez, que fue el primer día que estuve con mi primera pareja en persona, y encontrarme con ella, el camino de vuelta a casa, incluso aquel *sándwich*… Cada paso nos acercaba más a ese momento, las expectativas de toda una vida se concentraron en ese momento y no sabía cómo reaccionar. Comer ese *sándwich* no fue sexy, pero ese *sándwich* me alejaba tanto del momento como… Me daba espacio para procesar que estaba a punto de ocurrir. “¿Le va a gustar a ella? Sé que me va a gustar a mí, pero… ¿lo voy a hacer bien?” Esa es una tensión inexplorada y muy interesante. **[Himno EE.UU.]** **[Zoom progresivo, orgullo patriótico]** Y desde entonces… Digamos que el 11 de septiembre ahora significa otra cosa para mí. **[*‘Shine on you crazy diamond’ (Parts 1- 5) – PINK FLOYD | Cover by MUSICFOR KODYDALLOS*]** **[Despacho]** Pero a eso me refiero con “presentar todas las partes”; la intimidad no sólo se compone del acto, sino de lo que lo rodea, la perversidad de Gallagher no es nada si no hay anticipación. **[Pink Floyd en directo]** **[Inspirado]** Pienso en… *Shine on You Crazy Diamond*, o los duelos de Sergio Leone. **[*El Bueno, el Feo y el Malo*]** Estas obras funcionan tan bien porque juegan con la anticipación, pero eso no significa que todo se quede en la acción en sí misma, sino que el preludio puede tener tanta presencia o incluso más que la propia acción. El *spaghetti western* se define a través de estas miradas y la tensión infinita de quién será el primero en desenfundar, **[Pink Floyd en directo]** y *Shine on You Crazy Diamond* no empieza cuando la guitarra hace su primer *riff*, sino que ha empezado antes, la canción lleva literalmente cuatro minutos, y eso hace que lo desees con aún más fuerza: te hallas en este ambiente sonoro, sensible a sus matices y momentos fugaces, los pocos sonidos que se suman para de inmediato desaparecer, como si tus sentidos hubieran aumentado. Y entonces llega. **[Empieza] [*TLoZ TotK*]** Al final de *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, Link salta al vacío una última vez mientras la música sube, porque la pelea final se puto viene y el juego quiere que lo sepas, y de eso estoy hablando. Trivi explica cómo, en el videojuego, el sexo… **[cita]** “*sucede sin anticipación ni preparación, como un acto espontáneo y estético sin ninguna vinculación con el deseo o la carne*”[[111]](#footnote-111)

**[Audio] [Claqueta]** Y a esto lo llamo… *coitus interruptus*. **[ARTLIST – *The Sneaky Cat*]** **[Despacho]** OK, antes de seguir… ¿entonces estaría bien jugar a videojuegos para darle a la zambomba, es eso posible? **[*Orc Massage*, la tigresa]** hummm… **[Despacho]** Personalmente, no termino de verlo: tal y como dice Brathwaite, “*a las jugadoras no les gusta que se les interrumpa mientras ven pornografía*” porque[[112]](#footnote-112)… Estás a otras cosas. Que si lo haces, ¡oye, genial! pero el deseo puede tener muchas formas y resultados. A veces puede ser simplemente una experiencia agradable, un calentón; ¿no he hablado hace demasiado sobre cómo nuestra perspectiva del sexo está tan centrada en el orgasmo? Incluso si algo te pone, no tiene que ir a… Eso. Lo que digo es que el sexo es normal y próximo y abrir la puerta a su integración es positivo. Por suerte, la tendencia va a la alza, no sólo en su representación, sino en su buena representación; de nuevo, si no he enseñado tantos juegos recientes es porque muchos de estos casos los estaba reservando para este momento. **[*BG III*]** El ejemplo más obvio sería *Baldur’s Gate III*; no es sólo que maneje el deseo, sino que normaliza el desnudo y las relaciones sexuales sin confundirlas con relaciones románticas. **[Humilde]** Sí que sigue padeciendo los mismos problemas de que todo depende de ti y tu grupo sigue estando disponible para que elijamos sin tener que compartir: o van contigo o no van con nadie, **[alegre]** pero aun así es una buena muestra de hacia dónde puede ir todo esto. **[*TW3*]** *The Witcher 3* cumplió nueve años hace poco **[raro]** y hay cosas que cambiaría, **[suelto]** pero en general me parece que trata el sexo y el romance de manera positiva; **[enumerando]** Geralt y Yennefer se acuestan varias veces, la cámara mira tanto a Geralt como a sus intereses románticos **[humilde]** y sí, de nuevo es cosa nuestra, **[suelto]** pero al menos tiene la decencia de dar agencia a los intereses románticos, así que si intentas tener un trío con Yennefer y Triss, te tienden una trampa y atan a Geralt a una cama para que vea lo idiota que ha sido. **[*Cosmic Wheel Sisterhood*]** Hay muchos títulos independientes que, aunque no enseñen el sexo, sí que lo tratan; los personajes de *Cosmic Wheel Sisterhood* hablan abiertamente de su sexualidad, **[*VA11 HALL-A*]** y uno de los personajes recurrentes de *VA11 HALL-A* es, literalmente, una robopilingui, pero el juego no la mira por encima del hombro ni la devalúa: al contrario, es muy divertida y encaja a la perfección en un reparto que habla de sus vidas íntimas con absoluta naturalidad. **[*BG III*] [Reculando, obvio]** Por supuesto, todavía hay territorio por explorar, y estos juegos apuntan, no es que estemos ya ahí. Hay que continuar, alejarnos de las ideas de posesión, de agencia, presentar más con menos timidez e integrarlo en las propias mecánicas. **[Atención]** Y aquí es donde entra… Un juego curioso. **[Termina]**

**[Audio] [*Orc Massage*]** Este juego es *Orc Massage*, y es exactamente lo que parece: somos un orco y damos masajes. **[Curioso, raro]** A veces nuestros masajes gustan tanto que las clientas… **[clip]** … piden algo más. **[ARTLIST – *The Doubt*]** **[*Orc Massage*]** **[Suelto]** El único motivo por el que estoy hablando de este juego aquí y no junto al resto de títulos eróticos es porque hace algo que no consiguen el resto: **[tajante]** *Orc Massage* es sexy a través de sus mecánicas. **[*Koikatsu Party*]** **[Reculando]** Sí, juegos como *Koikatsu Party*, *Honey Select* o *3DKink* van de tocar, penetrar y complacer, pero *Orc Massage* es más íntimo. **[*Orc Massage*]** Todos los minijuegos van de utilizar nuestras manos para buscar puntos de presión y relajar a nuestras clientas; visto desde fuera parece que estamos manoseando, pero cada minijuego es una forma distinta de exploración, sentir el cuerpo de la otra persona y ver dónde está el punto. Hay perversidad, no vale cualquier cosa y tenemos un medidor de aguante, así que hay que calcular cómo y dónde masajeamos porque, si no, podemos perder. El placer llega con cada pequeño triunfo, la reacción tras cada músculo que relajamos. Y también, hay un toque sexy en mover a estos personajes que confían plenamente en ti. Abrir de piernas a estas mujeres es íntimo, **[seco]** aunque luego… La animación sea lo que es. **[Amargo]** Mirad, tampoco voy a venderos *Orc Massage* como la panacea: el juego está en acceso anticipado, tiene muchos bugs y no voy a excusar los diseños. **[En fin]** Por eso estoy hablando estrictamente del *gameplay*, porque tal y como estamos ahora mismo, es o esto o nada. **[*Senran Kagura*]** **[Seco]** Los otros juegos que he encontrado van… **[Zoom]** **[Suspiro pesado]** **[*Senran Kagura*] [Daño psíquico]** En *Senran Kagura* puedes acceder a un minijuego donde te dejan sobetear a las chicas para… Mejorar tu relación con ellas, pero va de meterles mano a gusto del consumidor. **[*Senran Kagura Reflexions*]** Luego está *Senran Kagura Reflexions*, que es un *spin-off* centrado únicamente en este minijuego, y… **[Sin fuerzas]** Tenía esperanzas, por qué he tenido esperanzas. **[Desesperación]** Por qué he tenido esperanza de nada. **[*Beat Refle*]** Hay otro juego, llamado *Beat Refle*, que en teoría va de masajear, **[seco]** pero en realidad es un juego musical, así que paso. **[*The Secret Atelier*]** Y por último tendríamos *The Secret Atelier*, **[atención, lento]** que tiene una premisa interesante: estás a solas con una chica en una habitación. Tanto tú como ella os deseáis, **[interés]** y esa es una dinámica que merece la pena explorar. Es una base perfecta para desarrollar el juego de la seducción, que midáis las palabras para ligar sin que se os vea demasiado el plumero, provocaros mutuamente y conoceros de manera íntima pero sin necesidad de contacto. Creo que un juego sobre dos personas tirándose los trastos merece la pena, **[me voy apagando]** pero aquí todo lo que parece haber es… **[Audio]** [Alarma bomba] **[clip] [se me escucha de fondo gritar cada vez más alto]** ¡Tetas, perolas, mamellas, berzas, mírale los PECTORALES, TIENE UNAS BABOINGAS ENORMES, ESA HEMBRA POSEE TE-**[corte] [Silencio]** **[*Orc Massage*]** **[En fin]** Así que entended por qué hablo de *Orc Massage*, porque el listón está muy bajo. **[Steam de *Peeping Dorm Manager*]** **[Improvisando, duda]** Aunque, no sé, también he encontrado un juego llamado *Peeping Dorm Manager*, que… **[Amargo]** Pues a ver, va de que somos un casero que espía a sus inquilinas para luego acostarse con ellas, así que mal por eso… **[seco, directo]** pero también mal por ser un casero, **[raro, improvisando]** pero se describe como una “aventura *netorare*” así que… ¿Quizá lo entiendo? Podría echarle un vistazo, quizá tiene algo… **[Negro]** Dadme un momento. [sonido nuevo amanecer *TLoZ MM*] **[Varias horas después] [Advertencia de contenido. En serio, se vienen curvas, salta a aquí si quieres ahorrarte la experiencia] [Termino de jugar, mismo plano que *Being a DIK*. Pausa]** *Being a DIK*… **[*Endgame*, clip, “*Quizá te traté con demasiada dureza*” al lado]** … quizá te traté con demasiada dureza. **[*Compute*] [Editando, trauma]** La culpa es mía; el juego no engaña, *Peeping Dorm Manager* realmente va de que somos un casero que se dedica a instalar cámaras ocultas en las habitaciones de sus inquilinas… [PAUSA] Pero eso es sólo el punto de partida. **[*Peeping Dorm Manager*]** **[Amargo]** Si *Being a DIK* tiene filosofía de los 90, mentalidad de veinteañero y humor de 4chan en 2014… *Peeping Dorm Manager* es directamente incel. Las mujeres le caen mal, las trata de putas para arriba: están con el hombre equivocado, **[inciso]** es decir, no contigo; **[amargo]** utilizan su cuerpo para manipularnos y aunque digan que no… **[Despacho]** … en realidad les apetece. Tienes sexo con las inquilinas, sí, pero… No siempre están despiertas cuando eso ocurre. **[*PDM*]** En internet, para hablar de sexo sin parecer un baboso, se puede utilizar el término “hombre de cultura”, y en efecto *Peeping Dorm Manager* tiene un club de hombres de cultura donde compras cámaras ocultas, aprendes a manipular la lavadora para que las inquilinas se atasquen en ella o adquieres pegatinas de monedas falsas que puedes aprovechar para luego fotografiarles las bragas. **[Despacho]** Y luego puedes vender esas fotos por una buena suma. **[*PDM*]** *Peeping Dorm Manager* va de manipular descaradamente a… Creo que ni siquiera puedo llamar a estas mujeres “intereses románticos”, a tu personaje no les interesa y desde luego no está enamorado. Lo que quiere es otra cosa. Pero el juego va de mirarlas a escondidas, sacar información de sus vidas a través de las redes sociales y coordinarte con sus calendarios para tenderles trampas o entrar a sus habitaciones sin que nadie te vea. Es puro sexo por el sexo, pero sin tener en cuenta a la otra persona o, más bien, sobrescribiendo a la otra persona; las mujeres son todas unas zorras, así que obviamente, cuando tu personaje con su enorme poronga aparece en su vida, les encanta lo que has venido a ofrecer. ¿Tengo que explicar por qué está mal? Aunque, de nuevo, la culpa es mía por haberme metido en un juego que admite abiertamente ser *netorare*, y… **[Audio]** **[Despacho]** ¡Me pasé 2023 jugando videojuegos de Barbie! ¿Cómo he acabado aquí? Mi vida ha dado tal bandazo que el otro día quedé con un amigo y me dijo “por cierto, esto es tuyo” y me regaló un huevo Tenga! ¡Mirad, está aquí! [Me levanto, voy a por él] ¿Veis? ¡En esto me he convertido! [Respiro] OK, necesito… Dadme un momento, vale. Vale. Volvamos a los videojuegos. ¿Hay algo que funcione, aunque sea un poco, un rayo de esperanza? Más o menos.

**[ARTLIST – *Its Fun being a Cat*] [*Radiator 2*]** Robert Yang es un diseñador independiente cuya ludografía refleja una relación con el sexo más… **[clip] [raro, directo]** … sincera, por qué no. **[*Radiator 2*]** *Radiator 2* es una antología de tres videojuegos que se dejan de tonterías y presentan el sexo más allá de tu habilidad para embestir con la cintura. **[Redundante]** Tiran del absurdo, el simbolismo y muestran… **[raro, encantado]** lo ridículo que puedes ser cuando intentas seducir a alguien, el placer de un momento a solas o cómo el BDSM no va de hacer daño a la otra persona, sino de cuidarla. *Stick Shift*, por ejemplo, es la evolución del minijuego de *God of War*: el placer está siempre presente y, literalmente, eres tú quien elige el ritmo. No hay que seguir una serie estricta de instrucciones, sino disfrutar del momento, y el placer no está en la victoria sino en el proceso, el éxtasis de saltar entre marchas y la deliciosa tensión entre punto y punto. **[Despacho]** Son obras pequeñitas, bocaditos, pero no se ocultan. Robert Yang, sus preferencias, su homosexualidad, están aquí, y no te hace superar minijuegos mientras la acción ocurre en otra parte, sino que lo hila todo en una misma experiencia que pone el foco en la intimidad. **[*Ideological Games*]** Aún no he olvidado cómo *Ideological Games* proponía mirar hacia otros lugares, que no había tantos videojuegos sobre los cuidados, y el sexo es algo apenas explorado. **[*House Party*]** *House Party,* por ejemplo, va sobre una fiesta universitaria durante la cual vas conociendo a distintos personajes y, en fin, también te lías con ellos. No es perfecto, y por ejemplo sus escenas íntimas son cinemáticas donde no tienes nada que aportar y se basa en decir las cosas correctas y cumplir misiones y requisitos para acostarte con alguien, pero me gusta la idea de un juego que plantee un escenario basado en el diálogo y la exploración, conocer gente, fijarte en sus vidas y encontrar dildos bajo la almohada. No es una aventura gráfica sino un videojuego de puzles con árboles de diálogo, inventario e incluso un sistema de combate, pero no son distracciones sino partes de un sistema hecho para integrarte en su entorno. Señala hacia dónde ir; no piensa sólo en sexo, sino que lo integra de manera natural en la experiencia, y esto no va de tener relaciones para siempre sino de disfrutar en una fiesta y soltarse el pelo, y además hay distintos medidores para si te llevas bien con un personaje o si le interesas sexualmente, y eso me parece un primer paso para matizar las relaciones. **[Página de Steam]** Eso sí, lo de hacerte pagar 5€ para tener las escenas explícitas… En fin. **[Despacho]** Pero se puede ir más allá. Marta Trivi, y cómo osas haber pensado en esa escena antes que yo, llama la atención sobre cómo *Beyond: Dos Almas* hace algo distinto al poner el énfasis en una cita[[113]](#footnote-113): se fija en lo que ocurre antes del sexo. **[*Beyond: Dos Almas*]** La escena nos lleva a manejar a Jodie mientras se viste, recoge la habitación e incluso prepara algo de comida. En su día me obsesioné demasiado con cómo esta escena nos pone en conflicto con nuestros propios intereses porque manejamos tanto a Jodie como a Aiden, que quiere evitar que nadie se líe con ella, **[despacho]** pero una vez más, David Cage, lo has vuelto a hacer. El hijo de puta es un genio casi por accidente, porque… ¿Cuántos videojuegos nos han hecho tener una cita? **[*Fable*]** Hart habla sobre cómo, en *Fable*, puedes ligarte a quien quieras y casarte con esa persona en apenas diez minutos[[114]](#footnote-114), y eso es lo habitual. **[*Los Sims 4*]** En *Los Sims* puedes hablar una y otra vez con la misma persona, eligiendo distintas opciones que le satisfagan, y no tardaréis en enamoraros y hacer de todo bajo la cama, **[YouTube] [inciso, curioso]** o en otros sitios, que Mikel dice que sigue a varios *simmers* que comentan las ‘nuevas localizaciones de ñiqui-ñiqui’ así que… Oye, a divertirse. **[*Killer is Dead*]** *Killer is Dead* reduce las citas a presentar un regalo y entonces mirar a las mujeres muy fijamente… **[clip] [*Persona 5*]** E incluso cuando sí tienes una cita en… **[pasando]** no sé, *Persona*, es una escena cerrada donde basta con decir las respuestas correctas. Falta el dinamismo y anticipación de *Beyond: Dos Almas* porque todo ocurre en piloto automático. **[*GTA IV*]** En *GTA* es más o menos lo mismo: **[redundante]** quedas con esa persona, decides qué vais a hacer y luego quizá te invitan a tomar un café, **[pena]** pero son todo misiones, objetivos, decisiones, no el camino mismo. **[Reflexionando, reclamando]** ¿Es eso tener una cita? ¿Es una actividad indistinguible de… no sé, ir al cine con una amiga? ¿No ocurre nada antes ni después, no anhelas el momento, no habláis de lo ocurrido, **[BSO *TLoZ BotW – Guardian Theme*]** **[me como un sándwich mirando a los lados con incomodidad]** no te comes un sándwich a toda velocidad porque no puedes con los nervios?

**[ARTLIST – *The Ice Cream Booth*] [*Repairing Play*]** Quizá recordéis *Repairing Play* del vídeo sobre videojuegos y violencia; **[entra *Rated M For Mature*]** en su artículo para *Rated M For Mature*, Aaron Trammell se une a Emma Leigh Waldron para hablar sobre el *nordic roleplay*, una forma de rol en vivo que se basa en el contacto y la intimidad. **[Despacho]** En lugar de librar una batalla épica, vuestros personajes se ven envueltos en una trama emocional, y se juega a través de diálogos y miradas, tocando las extremidades de la otra persona, acariciando su espalda o describiendo tus sentimientos mientras miras a tu colega a los ojos[[115]](#footnote-115). Al final de cada partida se suele hacer un informe para asegurarse de que todo está bien y se ponen notas en común sobre lo ocurrido[[116]](#footnote-116). Soy una persona introvertida, así que esto me interesa más a nivel… “académico”, pero eso no quita cómo el *nordic roleplay* señala lugares que hemos ignorado. Además, Trammell y Waldron hablan sobre cómo incluir estas mecánicas en los videojuegos no sólo sería muy fácil, sino que los videojuegos se pueden parar, puedes saltar una cinemática si no estás a gusto[[117]](#footnote-117) y, en fin, estás a solas y no te están tocando, así que podría llegar a más gente. Por eso, aunque el *nordic roleplay* no sea para mí, creo que conviene tenerlo en cuenta a la hora de cartografiar lo inexplorado en el videojuego. Al final de su texto *Fundido a Negro*, Trivi llama la atención sobre cómo el medio se ha esforzado muchísimo por hacer que notes la diferencia entre un AK-47 y un FAL[[118]](#footnote-118), pero no tanto en desarrollar algo mucho más normal como es… **[*Tragones y Mazmorras*, Marcille y Falin en la bañera]** … compartir tiempo de calidad con tu amiga del alma. **[Despacho]** Trammell y Waldron 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?*”[[119]](#footnote-119) Hay mucho por explorar, y no sólo con los métodos de control clásicos. ¿Habéis oído hablar de los teledildonics? **[*Rez*]** El ejemplo más clásico sería *Rez*, un videojuego musical de 2001 que se podía jugar con el *Trance Vibrator*, un periférico que vibraba al ritmo de la música y era cuatro veces más fuerte que el mando de PlayStation 2. **[Despacho]** No, no estáis pensando nada nuevo. La gente supo darle un uso[[120]](#footnote-120). **[Termina]** Y… Y eso es más o menos todo. A partir de aquí se abre el horizonte del quizás, pero esos caminos ya se irán explorando, a mí dejadme en paz. Llevo demasiado tiempo trabajando en este vídeo, no quería hacerlo tan largo pero mi sentimiento de responsabilidad me ha destruido. **[Con Harada: “*Don’t ever ask me for shit*”]** *Don’t ever ask me for shit*. **[BSO *Berserk – 4 Gatsu*]** **[Despacho, me río]** ¿Se acabó? Soy libre? Sí, he… Terminado con este video. A finales de 2022, planifiqué cómo serían mis dos próximos años; los vídeos que hice en 2023 estaban al servicio de mis dos compromisos con Patreon, pero… Eso no es lo que he estado anhelando. Llevo, y no estoy de coña, dos años esperando poder decir esta frase: al fin voy a empezar a trabajar en el próximo episodio de *La Leyenda del Videojuego*. Mi cabeza está libre de sexo interactivo. Puedo ser… Feliz. **[Empieza]** **[Miro al horizonte desde la playa como en “*I don’t want to be horny. I just want to be happy*”]**

1. Kushner, 2012, p. 196, 197 [↑](#footnote-ref-1)
2. Kushner, 2012, p. 176, 177; 180 – 182 [↑](#footnote-ref-2)
3. Kushner, 2012, p. 183 [↑](#footnote-ref-3)
4. Kushner, 2012, p. 199, 200, 203 [↑](#footnote-ref-4)
5. Willaert, 2021 [↑](#footnote-ref-5)
6. Willaert, 2021 [↑](#footnote-ref-6)
7. Willaert, 2021 [↑](#footnote-ref-7)
8. Brathwaite, 2007, p. 83, 84 [↑](#footnote-ref-8)
9. Trivi, 2021 [↑](#footnote-ref-9)
10. Belver, 2017, p. 82, 83 [↑](#footnote-ref-10)
11. Picard y Pelletier-Gagnon, 2015, p. 32 [↑](#footnote-ref-11)
12. Belver, 2017, p. 85 [↑](#footnote-ref-12)
13. Picard y Pelletier-Gagnon, 2015, p. 34, 35 [↑](#footnote-ref-13)
14. Picard, Pelletier-Gagnon, 2015, p. 35, 37 [↑](#footnote-ref-14)
15. Ogien, 2003, p. 47 [↑](#footnote-ref-15)
16. Youngblood, 2015, p. 250 [↑](#footnote-ref-16)
17. Gallagher, 2012, p. 401 [↑](#footnote-ref-17)
18. Gallagher, 2012, p. 401 [↑](#footnote-ref-18)
19. Gallagher, 2012, p. 409 [↑](#footnote-ref-19)
20. Gallagher, 2012, p. 409 [↑](#footnote-ref-20)
21. Trivi, 2021 [↑](#footnote-ref-21)
22. Favis, 2017 [↑](#footnote-ref-22)
23. Trivi, 2021 [↑](#footnote-ref-23)
24. Gallagher, 2012, p. 407 [↑](#footnote-ref-24)
25. De Beauvoir, 1949/2022, p. 139 [↑](#footnote-ref-25)
26. Haraway, 1988/2022, p. 46 [↑](#footnote-ref-26)
27. Foucault, 1976, p.95, 96 [↑](#footnote-ref-27)
28. Foucault, 1976, p. 10 [↑](#footnote-ref-28)
29. Foucault, 1976, p. 10 [↑](#footnote-ref-29)
30. Foucault, 1976, p. 60 [↑](#footnote-ref-30)
31. Foucault, 1976, p. 60 [↑](#footnote-ref-31)
32. Preciado, 2010, p. 76, 77 [↑](#footnote-ref-32)
33. Foucault, 1976, p. 39, 40 [↑](#footnote-ref-33)
34. Foucault, 1976, p. 99, 100 [↑](#footnote-ref-34)
35. Valero Heredia, 2015, p. 35 [↑](#footnote-ref-35)
36. Lust en Heredia, 2022, p. 16, 17 [↑](#footnote-ref-36)
37. Moreno Jiménez, 2022, p. 22 - 25 [↑](#footnote-ref-37)
38. Moreno Jiménez, 2022, p. 32 [↑](#footnote-ref-38)
39. Segato, 2003/2022, 205 [↑](#footnote-ref-39)
40. Segato, 2003/2022, p. 208 [↑](#footnote-ref-40)
41. Foucault, 1984, p. 42 [↑](#footnote-ref-41)
42. Moreno Jiménez, 2022, p. 47 [↑](#footnote-ref-42)
43. Moreno Jiménez, 2022, p. 57 [↑](#footnote-ref-43)
44. Moreno Jiménez, 2022, p. 62 [↑](#footnote-ref-44)
45. Moreno Jiménez, 2022, p. 63 [↑](#footnote-ref-45)
46. Moreno Jiménez, 2022, p. 63 [↑](#footnote-ref-46)
47. De Beauvoir, 1949/2022, p. 147, 148 [↑](#footnote-ref-47)
48. Moreno Jiménez, 2022, p. 97 [↑](#footnote-ref-48)
49. Preciado, 2010, p. 37 – 40 [↑](#footnote-ref-49)
50. Berger, 1972, p. 45 [↑](#footnote-ref-50)
51. Berger, 1972, p. 47 [↑](#footnote-ref-51)
52. Preciado, 2010, p. 54 [↑](#footnote-ref-52)
53. Preciado, 2010, p. 56 [↑](#footnote-ref-53)
54. Preciado, 2010, p. 64, 69 [↑](#footnote-ref-54)
55. Ware, N. 2015, p. 230 [↑](#footnote-ref-55)
56. Ware, N. 2015, p. 229 [↑](#footnote-ref-56)
57. Youngblood, 2015, 245 [↑](#footnote-ref-57)
58. Trivi, 2021 [↑](#footnote-ref-58)
59. Krzywinska, 2015, p. 110 [↑](#footnote-ref-59)
60. Ogien, 2003, p. 72 [↑](#footnote-ref-60)
61. Ogien, 2003, p. 72, 73 [↑](#footnote-ref-61)
62. Foucault, 1976, p. 109 – 112 [↑](#footnote-ref-62)
63. Foucault, 1976, p. 112 – 113 [↑](#footnote-ref-63)
64. Valero Heredia, 2022, p. 31 [↑](#footnote-ref-64)
65. Moreno Jiménez, 2022, p. 58 [↑](#footnote-ref-65)
66. Valero Heredia, 2022, p. 33, 34 [↑](#footnote-ref-66)
67. Valero Heredia, 2022, p. 35 [↑](#footnote-ref-67)
68. Preciado, 2010, p. 75, 76 [↑](#footnote-ref-68)
69. Berger, 1972, p. 51 [↑](#footnote-ref-69)
70. Wynn, 2024 [↑](#footnote-ref-70)
71. Berger, 1972, p. 55 [↑](#footnote-ref-71)
72. Preciado, 2010 p. 112, 113 [↑](#footnote-ref-72)
73. Gallagher, 2012, p. 404 [↑](#footnote-ref-73)
74. Gallagher, 2012, p. 405 [↑](#footnote-ref-74)
75. Core-A Gaming, 2016 [↑](#footnote-ref-75)
76. Wysocki, 2015, p. 205 – 207 [↑](#footnote-ref-76)
77. Brathwaite, 2007, p. 92, 93 [↑](#footnote-ref-77)
78. Brathwaite, 2007, p. 114 [↑](#footnote-ref-78)
79. Brathwaite, 2007, p. 33 [↑](#footnote-ref-79)
80. Brathwaite, 2007, p. 45 [↑](#footnote-ref-80)
81. Brathwaite, 2007, p. 123 [↑](#footnote-ref-81)
82. Navarro Remesal y García Catalán, 2015, p. 126 [↑](#footnote-ref-82)
83. Navarro Remesal y García Catalán, 2015, p. 125 [↑](#footnote-ref-83)
84. Navarro Remesal y García Catalán, 2015, p. 126 [↑](#footnote-ref-84)
85. Navarro Remesal y García Catalán, 2015, p. 131 [↑](#footnote-ref-85)
86. [**Nelva**](https://www.dualshockers.com/yoko-taro-nier-automata-protagonist-2b-wears-high-heels-just-really-like-girls/), 2017 [↑](#footnote-ref-86)
87. Glassie, 2015, p. 161 – 163 [↑](#footnote-ref-87)
88. Glassie, 2015, p. 161, 162 [↑](#footnote-ref-88)
89. Glassie, 2015, p. 164 – 166, 168 [↑](#footnote-ref-89)
90. Glassie, 2015, p. 167 [↑](#footnote-ref-90)
91. Glassie, 2015, p. 169 [↑](#footnote-ref-91)
92. Glassie, 2015, p. 171 [↑](#footnote-ref-92)
93. [**Schreier**](https://kotaku.com/the-real-problem-with-that-controversial-sexy-video-ga-478120280), 2013 [↑](#footnote-ref-93)
94. [**Schreier**](https://kotaku.com/the-artist-behind-dragons-crown-explains-his-exaggerat-482450927), 2013 [↑](#footnote-ref-94)
95. Foucault, 1976, p. 11, 12 [↑](#footnote-ref-95)
96. Preciado, 2010, p. 25 [↑](#footnote-ref-96)
97. Preciado, 2010, p. 92 [↑](#footnote-ref-97)
98. Preciado, 2010, p. 43, 96, 97 [↑](#footnote-ref-98)
99. Preciado, 2010, p. 18, 19; 62, 63 [↑](#footnote-ref-99)
100. Berger, 1972, p. 63, 64 [↑](#footnote-ref-100)
101. Preciado, 2010, 54, 55 [↑](#footnote-ref-101)
102. Ogien, 2003 p. 35, 36 [↑](#footnote-ref-102)
103. [**El Diario**](https://www.eldiario.es/vertele/noticias/epiyblas-barriosesamo-corrige-guionista-mete-armario-orientacion-sexual-gays_1_7454121.html), 2018 [↑](#footnote-ref-103)
104. Gallagher, 2012, p. 402 [↑](#footnote-ref-104)
105. Ogien, 2003, p. 197, 198 [↑](#footnote-ref-105)
106. [**Grubb**](https://venturebeat.com/games/too-sensitive-apple-prohibits-masturbation-game-from-app-store/), 2014 [↑](#footnote-ref-106)
107. Preciado, 2010, p. 25 [↑](#footnote-ref-107)
108. Benedict, 2021 [↑](#footnote-ref-108)
109. Benedicr, 2021 [↑](#footnote-ref-109)
110. Brathwaite, 2007, p. 21 [↑](#footnote-ref-110)
111. Trivi, 2021 [↑](#footnote-ref-111)
112. Brathwaite, 2007, p. 72 [↑](#footnote-ref-112)
113. Trivi, 2021 [↑](#footnote-ref-113)
114. Hart, 2015, p. 155 [↑](#footnote-ref-114)
115. Trammell y Waldron, 2015, p. 183 [↑](#footnote-ref-115)
116. Trammell y Waldron, 2015, p. 188 [↑](#footnote-ref-116)
117. Trammell y Waldron, 2015, p. 189 [↑](#footnote-ref-117)
118. Trivi, 2021 [↑](#footnote-ref-118)
119. Trammell y Waldron, 2015, p. 178 [↑](#footnote-ref-119)
120. Brathwaite, 2007, p. 114 [↑](#footnote-ref-120)