



UNIREMINGTON[®]
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON
RES. 2661 MEN JUNIO 21 DE 1996

TRABAJO DE GRADO
Opción Investigación o Proyecto de Grado

Sexualidad para Todos

Un modelo de juego de mesa con temática sexual que reconoce la diversidad de género,
el erotismo y la sexualidad

Corporación Universitaria Remington
Facultad de Diseño
Profesional en Diseño Gráfico

Juan Diego Henao Marín, María Isabel Zapata Zapata, Pilar Paternina Camacho

Tutor: Miguel Ángel Brand Gallego

Co-tutor: John Kelly Arismendy Escobar

Proyecto de grado

2024

Dedicatoria

Este proyecto de grado va dedicado a las personas que estuvieron presentes para nosotros durante todo el tiempo de formación académica y desarrollo del juego de mesa con temática sexual, Sensex,

a nuestros familiares y amigos por su apoyo incondicional,
a los tutores que nos encaminaron y orientaron sabiamente
y a aquellos que, de manera voluntaria, lo exploraron y fueron partícipes con sus comentarios y sugerencias, las cuales nos permitieron dar cumplimiento a los objetivos planteados.

Agradecimientos

Al culminar esta etapa, agradecemos principalmente a Dios por darnos la fuerza y sabiduría que nos permitieron llegar a esta instancia, a la Corporación Universitaria Remington que nos acogió y nos brindó herramientas para formarnos como profesionales.

Agradecemos de manera especial a los profesores Alejandro Palacio, John Kelly Arismendy Escobar y Miguel Ángel Brand Gallego, por sus sabias palabras y correcciones precisas que permitieron llegar a esta anhelada instancia, gracias por acompañarnos, orientarnos y guiarnos de la mejor manera.

Por último, a nuestros familiares, amigos y compañeros que nos brindaron su apoyo incondicional durante todo nuestro proceso formativo y estuvieron presentes alentándonos a no desfallecer en el camino.

Tabla de Contenido	Página
Resumen y palabras clave	5
Introducción	6
Marco de referencia	8
Planteamiento	18
Justificación	21
Objetivos	24
Metodología	25
Resultados	31
Anexo 1	38
Anexo 2	44
Anexo 3	47
Anexo 4	49
Anexo 5	50
Anexo 6	51
Referencias bibliográficas	54

Resumen.

La sexualidad es un componente esencial del desarrollo humano se manifiesta de diferentes maneras. Una de ellas es la relación sexual que, según expertos en el tema, precisa estar mediada por un ambiente de confianza previo al acto como tal. En este sentido, las actividades de coqueteo previas aportan a tener una relación sexual más estimulante, duradera y placentera para lo cual se pueden utilizar diferentes herramientas como los juegos con temática sexual. Al analizar este mercado se identifica que la mayoría de los juegos están diseñados para parejas heterosexuales sin que exista variedad que abarque la población LGBTIQ+ que tiene una identidad de género diferente, por tanto, se propuso la pregunta de investigación ¿cómo diseñar un juego de mesa con temática sexual que incluya la diversidad de género? Para ello se siguió un proceso metodológico desde la bocetación hasta la producción del juego, mediado por un análisis de pertinencia y la aplicación de herramientas de recolección de información que aportaron ideas para su diseño. Además, se incorporaron aspectos éticos como el respeto por la diversidad, la sexualidad libre y la autonomía. Se encontró que alrededor del 70% de las personas encuestadas consideran que los juegos eróticos son importantes en una relación sexual y que el 65% estaría dispuesto a comprar y utilizar este tipo de juegos como preámbulo al sexo. Adicional a ello, una experta en el tema menciona que los juegos permiten a las parejas comunicarse de una manera más cercana, más amena y alegre. Con base en la información recabada de diferentes fuentes se diseñó el juego con temática sexual Sensex, sexualidad para todos que incorpora actividades lúdicas pensadas específicamente para ambientar la relación sexual en parejas diversas para aportar al goce de una sexualidad libre, placentera y libre de prejuicios.

Palabras clave

Diseño, Juego de mesa, Diversidad, Erotismo, Sexualidad.

Introducción.

El concepto de sexualidad ha evolucionado en la medida que el ser humano también lo hace, pasando de una concepción meramente enfocada en la reproducción para conservar la especie, hacia un concepto de mayor libertad ligado al goce, no obstante, ha estado enmarcado en la genitalidad sin considerar de una manera más amplia que el cuerpo en su integralidad es una expresión de la sexualidad y que se puede tener placer explorando otras partes de este (Salamanca, 2005). En este sentido, diferentes investigadores han enfocado sus esfuerzos a explorar diferentes aspectos de la sexualidad como parte integral del desarrollo humano, como un derecho y como un elemento que no tiene distinción de género, pertenencia étnica, religión ni condición social, entre otros. Entre estos, uno de los pioneros fue Alfred Kinsey quien exploró el comportamiento sexual basado en diferentes historias relacionadas con temas como la masturbación, el adulterio y la homosexualidad, entre otros con el fin de aportar bases científicas para comprender la sexualidad como parte inherente del ser humano y no como una perversión (Kinsey et al., 1948).

A partir de diversos estudios se ha comprendido que la sexualidad va más allá de la genitalidad y que el acto sexual es un mecanismo para explorar el cuerpo y lograr el placer. Es así como el concepto de erotismo juega un papel importante en la sexualidad, en la medida que se convierte en una cualidad que se concede a la relación sexual que no se limita únicamente a la procreación (Rosero García et al., 2013). Por tanto, la exploración de actividades para estimular el erotismo en la relación sexual aporta a que esta se desarrolle en un ambiente de mayor tranquilidad, confianza y placer.

Con base en lo anterior, se dispone de diferentes estrategias para estimular el erotismo y una de ellas corresponde a los juegos con temática sexual, los cuales son tan importantes para el acto sexual como él mismo, son válidos, satisfactorios y son elementos que se utilizan a favor de placer corporal, genital y de la mente en pareja. Estos aportan a explorar la propia erótica y de la pareja, así como a tener una mayor disponibilidad al placer compartido (Primera hora, 2013). Además de lo anterior, es importante considerar que el concepto de pareja no puede ser entendido únicamente como la relación entre un hombre y una mujer, pues el reconocimiento de otras identidades de género como LGBTIQ+ implica necesariamente que las relaciones de pareja involucren a personas con una propia identidad de género que puede distar del concepto tradicional. En este punto, se hace mención a que una parte importante del mercado erótico está enfocado en parejas heterosexuales y no involucra de manera amplia una gama de posibilidades

para que las parejas diversas puedan explorar el juego como un proceso conexo al acto sexual que aporta beneficios independientemente del género.

De allí surgió la presente investigación que, siguiendo un proceso metodológico estructurado, llevó al desarrollo de un prototipo de juego con temática sexual conocido como Sensex, sexualidad para todos que considera la diversidad y acopia diferentes conceptos como la psicología del color, los retos y el juego en sí mismo como elementos esenciales que aportan mayor fluidez a la relación sexual con el fin de lograr un acto placentero y responsable. Del diseño del prototipo se concluyó que es importante considerar el acto sexual como una expresión natural del ser humano independiente de su identidad de género y que este puede estar mediado por el juego como una actividad preparatoria o preliminar a dicho acto.

Marco de referencia

Sexualidad.

Para poder abordar la noción de sexualidad es preciso hacer la distinción entre “sexo” y “sexualidad”, ya que el primero es uno de los aspectos de la segunda. Hay grandes diferencias entre ambos conceptos, el sexo se refiere única y exclusivamente a la interacción física de los cuerpos, se refiere a esa genitalidad biológica que encierra la actividad sexual como tal que une la procreación, la satisfacción física (orgasmo) y el deseo físico por alguien; mientras que la sexualidad se define como “Ese universo simbólico, ese conjunto de fenómenos emocionales y de conductas relacionadas con el sexo, como lo es el impulso sexual; pero además las experiencias, sentimentalizaciones, interpretaciones, formas sociales y juegos de poder” (Marina, 2002). Al dejar claros ambos conceptos se aclara que en el presente trabajo no solo se hace mención al sexo, sino a algunas estructuras comprendidas por la sexualidad y su vínculo con las relaciones humanas.

Los tabúes en relación con la educación sexual, las costumbres de prohibición frente al ejercicio de la sexualidad y el pensamiento estático cohiben la sexualidad gozosa, responsable y espontánea. Sin embargo, aún es momento para intentar transformar desde la propia experiencia la equivocada noción sobre la sexualidad que ha embargado las mentes del ser humano desde tiempos inmemoriales considerándola como algo impuro y no como una expresión natural del ser humano en búsqueda de interactuar y establecer relaciones que lleven al goce y al placer. A partir de esto, es importante considerar que transformar esas viejas nociones insta a realizar cierto tipo de rupturas de las reglas tradicionales, como lo dice Foucault (1998) en *La voluntad del saber*: “Haría falta nada menos que una transgresión de las leyes, una anulación de las prohibiciones, una irrupción de la palabra, una restitución del placer a lo real, y toda una nueva economía en los mecanismos del poder; pues el menor fragmento de verdad está sujeto a una condición política” (p. 7).

La sexualidad es uno de los ejes principales de la investigación y las prácticas sexuales son otro componente esencial, puesto que es en ellas donde se verán los efectos a largo plazo de la propuesta que se desarrollará en este trabajo, por tanto, es necesaria la noción de sexo que implica en sí la actividad sexual y el conjunto de prácticas con fines reproductivos o netamente placenteros.

Orígenes de la sexualidad.

La sexología clínica y educativa, específicamente aquella que sirve a los propósitos de promover la salud sexual y reproductiva, es un campo nuevo puesto que su origen data aproximadamente de cincuenta años atrás. Su mayor auge comenzó hace un siglo teniendo en cuenta que los estudios sexológicos iniciaron con el psicoanalista Sigmund Freud y aunque sus

postulados guarden poca relación con la sexología actual, sentaron las bases para aportar a dar solución a los problemas relacionados con la sexualidad como las disfunciones o encarar el tema de la salud sexual en sus dimensiones biológica, psicológica y social. Uno de los grandes temas que actualmente se debaten frente a lo que proponía Freud en cuanto a la sexualidad se relaciona con su postulado acerca de que el placer sexual, obtenido a través del clítoris en la mujer adulta, no era un signo de normalidad, sino de inmadurez (Freud, 1948).

Desde el siglo XIX en el que se negaba a la sexualidad hasta el actual siglo XXI son innegables los avances que se han logrado en esta temática de trascendental relevancia. Por ejemplo, Alfred Kinsey a mitad del siglo XX, fue uno de los primeros que encaró el tema al preguntarle a la gente frente a frente sobre su sexualidad y sus prácticas. Encuestó a más de 24.000 personas y entrenó muy bien a sus colaboradores para recolectar la información que dio pie a sus aportes sobre este tópico. Sus investigaciones fueron descriptivas y minuciosas, aportando conocimientos relevantes (Kinsey et al., 1948; Kinsey et al., 1953). Antes de las investigaciones de Kinsey, no se disponía de datos estadísticos confiables acerca de frecuencias de masturbación, de coitos, de relaciones homosexuales, ni de problemáticas asociadas al ejercicio de la sexualidad humana y la genitalidad. Los resultados de las investigaciones fueron resultado de que sus colaboradores frecuentaran distintos ámbitos y generaran en la sociedad Pacata de mitad del siglo XX un gran escándalo, al dar a conocer información sobre actividades sexuales de distintos grupos (casados, solteros, religiosas, sacerdotes, campesinos, etc.), sobre masturbación, infidelidad, frecuencias coitales, homosexualidad, relaciones sexuales con animales, entre otros aspectos relacionados con este tema.

En cuanto a desarrollos recientes, según Granero et al. (2014) desde la mitad del siglo XX hubo grandes cambios con respecto a la sexualidad humana y la forma de ejercerla. Apareció la píldora anticonceptiva que otorgó a la mujer libertad para experimentar sexualmente con menos temor a un embarazo no deseado o no planeado. Fue la época de la guerra de Vietnam que posibilitó a mucha gente reflexionar acerca de la vida y la muerte, al cuestionar los valores de toda una sociedad. Fue la época de la revolución cubana, un hito revolucionario en América Latina que generó replanteamientos en distintos países acerca de la libertad, la igualdad y los derechos de las personas; asimismo surgió la creación de guerrillas que se multiplicó en gran parte del continente. Fue la época en que se empezó a luchar por los derechos humanos y se engendró la utopía de alcanzar la justicia social con la que aún se está en deuda.

Estos y muchos otros acontecimientos permitieron un cuestionamiento importante de la vida. Aparecieron los hippies y los swingers y se generó una revolución sexual que produjo que los estudios de autores como Masters y Johnson fueran más conocidos y aceptados que los estudios de Kinsey. No obstante, para la época fue una misión atrevida y desafiante de estos dos pioneros que tanto contribuyeron al desarrollo de la naciente sexología.

Tabú

El tabú puede provenir de fuentes diversas. “Por ejemplo, muchos temas relacionados con la sexualidad aún permanecen en muchas culturas dentro del ámbito de la religión o sometidos a grandes legislaciones o a confusos prejuicios heredados” (Freud, 2018). La religión, por ejemplo, ha implantado una ética de la sexualidad y además ha generado en la sociedad una moral sexual, sin la cual no se podría llevar una vida “sana” en términos de las relaciones de pareja. Entendiendo que la ética es “La inteligencia aplicada a los sentimientos. Dibuja un plano de vida deseable y nos impulsa a que la deseemos” (Freud, 2018), se entiende que desde el punto de vista de la regulación y del control de las relaciones humanas se deban tener este tipo de “normas”. Si esas normas juegan en favor nuestro, si se fundan en nuestras más profundas necesidades afectivas e intentan satisfacerlas, de ellas van a derivarse ideas importantes para educar nuestros deseos y sentimientos, pero también es verdad que ellas pueden cohibir al ser humano, anulando tanto su libertad como su responsabilidad en uno de los ámbitos más importantes: La sexualidad.

Muchos aspectos de la sexualidad se han convertido en temas tabú y, desde allí, se han generado concepciones erradas, confusas o limitantes que transforman las prácticas sexuales en imposibilidad de encuentro con uno mismo y con el otro. Esta confusión “conceptual” ha traído consigo prácticas confusas y, en muchos casos, dolorosas porque aíslan al ser humano en lugar de permitirle el acercamiento, la interrelación y el contacto.

Curiosidad y fetichismo

La curiosidad representa la fuente principal de la aspiración a una nueva sexualidad despojada de tabúes y ataduras sociales inhibitorias. Muchas veces esa curiosidad es entendida como morbo definido como enfermedad que provoca reacciones mentales moralmente insanas o que es resultado de ellas (Real Academia Española, 2023). Muchas veces se entiende que el deseo de conocer y experimentar o simplemente la “curiosidad” están basadas en el morbo haciéndolo ver como una experiencia enferma y malsana que corrompe la espiritualidad y el cuerpo. No

obstante, curiosidad es el impulso básico que mueve al ser humano hacia el otro, hacia lo otro desconocido y, así, es el fundamento de todo conocimiento y, por lo tanto, del amor.

En cuanto al fetichismo, se identifica que “es la desviación sexual consistente en desplazar la excitación de la relación con la personalidad total del compañero o compañera sexual, a una relación con una sola parte de esa personalidad o con un objeto asociado a ella en la mente del fetichista. Es casi exclusivamente masculina” (Bastin, 1972). El fetichismo en esta investigación deberá ser visto como algo positivo, ya que dentro del deleite sexual cabe perfectamente el fetiche como un elemento a favor del goce sexual y además es efectivo para la satisfacción plena de los participantes del juego y de la relación sexual. Por tanto, el bienestar sexual debe ir de la mano de elementos que estimulen y lleven a la pareja al placer de maneras diferentes, originales y lúdicas.

El juego.

Es esa capacidad de simbolizar la que permite darle un valor especial a los objetos o a las prácticas. De esta forma, un juego se puede convertir en un evento muy importante en el que confluyen, no solamente la diversión y los diferentes roles, sino también la celebración de una vida sexual plena, placentera y libre, llena de elementos importantes para la experiencia de vida. Existen diferentes clases de juegos: los juegos de estrategia que tienen reglas y cuyo objetivo es obtener la victoria frente a los demás jugadores; los juegos físicos que son individuales o en equipo y en los que el principal propósito también es ganar; los juegos infantiles en los que se simula “ser otro”, es decir, tener un rol diferente y personificar a otro. Por último, está el juego erótico sobre el cual se hará alusión en este trabajo, este permite al cuerpo sentir desde la imaginación, siendo similar el juego infantil en la medida que el adulto se vuelve “otro” y se da la oportunidad de “ser otro”, además de ver a la pareja convertida en otro también. Para lograr que un juego de este tipo ofrezca resultados satisfactorios se debe incorporar la imaginación, siendo esta habilidad exclusivamente humana la que permite crear diversas “posibilidades de ser”.

El ser humano puede relacionarse con el mundo eróticamente. Las definiciones limitadas de erotismo y sensualidad dejan al ser humano, hoy en día, aparentemente en un “lugar” donde únicamente queda una corporalidad desprovista de emociones y de lenguaje. Hay una creencia errada de que el erotismo vive en las zonas “erógenas” del cuerpo. De igual forma, se cree que existe una vida sexual, según Lou Andreas Salomé en su libro “El erotismo”, “Nuestra vida sexual se ha localizado en nosotros en su aspecto físico y se ha distanciado de las demás funciones, algo

así como la función digestiva se ha localizado en el vientre o la respiratoria en los pulmones; pero a diferencia de estas conduce a una interna excitación de toda la persona, que arrastra a todo el ser hacia una extrema pasión” (Lou, 1983)

Ahora bien, dentro de todo el juego erótico y la lúdica sexual se pueden incluir los productos y juguetes sexuales, los cuales precisan ser entendidos como todo aquel elemento que puede incorporarse dentro de la actividad sexual como incentivador, provocador o herramienta de placer. En el juego, la autonomía y libertad del participante son fundamentales para el goce que, asimismo, constituye el objetivo esencial del juego; el poder de lo lúdico dentro de las relaciones sexuales se empieza a ver de manera más evidente.

En este proyecto de investigación, el eje central consistió en trabajar en el diseño de un juego de mesa erótico que aporte a dinamizar las expresiones eróticas del amor y la pasión; a favorecer el vínculo en la relación sexual; a estimular una sexualidad responsable, placentera y cuidadosa; y a respetar los derechos humanos a la libertad y al placer. Esto aporta a trabajar por el respeto al otro, por la solidaridad y el mejoramiento de la especie humana, teniendo en cuenta que los juegos existentes generalmente no son incluyentes en cuanto a las parejas diversas, entendidas como aquellas en las que su conformación no se limita exclusivamente a la unión de personas de diferente sexo o heterosexuales. Por tanto, es imperativo ampliar el trasfondo de los trabajos científicos que aporten a los sexólogos clínicos y educativos mejores elementos y herramientas para su ejercicio profesional y una educación sexual científica que no solo aporte a prevenir los factores de riesgo para contraer infecciones o embarazos no deseados, sino que tenga un efecto significativo sobre la promoción de factores protectores a partir de la construcción de la identidad, la autoestima y el desarrollo de un proyecto de vida que involucre la sexualidad como un aspecto trascendental e irrenunciable..

Según registros del Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas – DANE – (2022) durante el periodo abril 2021 - marzo 2022, en Colombia, la Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) permitió estimar un total de 518 mil personas como personas lesbianas, gais, bisexuales y trans (LGBT) que equivale al 1,4% de la población mayor de edad en el país. Es importante recordar que esta medición incluye únicamente a las personas que tienen 18 años o más. Al observar según dominio geográfico, para las 23 ciudades y áreas metropolitanas el 1,6% de las personas pertenecen a la población LGBT y el 98,4% pertenecen a la población no LGBTIQ+ (Lesbianas, Gays, Transexuales, Bisexuales, Intersexuales, Queer y más)

Teniendo en cuenta estas cifras, se hace necesario que las personas que pertenezcan a la comunidad LGTB tengan derecho a ser incluidos en todos los aspectos sociales y culturales, por tanto, se hace necesario realizar el diseño de un juego de mesa erótico para este tipo de parejas.

Rastreo de algunos juegos de mesa con temática sexual existentes en el mercado

Monogamy.



Imagen tomada de: <https://gamecows.com/es/revisi%C3%B3n-de-monogamia/>

Es un juego para dos jugadores que desafía a las parejas a explorar diferentes niveles de intimidad y pasión a través de varias cartas, desafíos y recompensas. Es divertido, romántico, ofrece a los jugadores dinámicas donde logran interactuar con todo su contenido. Sesenta minutos donde inician jugando lentamente con besos mientras se revelan las tarjetas. Los jugadores comienzan mirándose a los ojos y el último en parpadear inicia el juego. Su mecánica incluye movimiento de piezas alrededor de un tablero y en cualquier casilla en que el jugador caiga encontrará instrucciones sobre qué hacer.

Kama Póker.



Imagen tomada de: <https://lostinlust.net/de/products/kama-poker-es-pt-se-it>

Es un juego inspirado en el póker tradicional; más excitante aún, **Kama Póker** un juego erótico para disfrutar en pareja o con amigos que se atrevan a vivir momentos inolvidables en un

encuentro sexual. En esta versión no se trata de ganar dinero, sino de que los jugadores experimenten emocionantes momentos eróticos cargados de pasión. Kama Póker adapta las normas básicas que incluyen desnudos y caricias que llevan al placer y al éxtasis. Mediante su dinámica se realizan apuestas que generan el desarrollo del juego sexual.

Kama Póker incluye un elegante estuche con fichas similares a las de casino y la baraja personalizada para la ocasión. No se requiere tener conocimientos previos de póker, las instrucciones son sencillas para que rápidamente los jugadores se conviertan en dueños de la cama o mesa. Además, entre más gane un jugador, más veces podrá dar órdenes a los acompañantes. Todo ello con la idea de que logren cerrar la noche con las mayores ganancias sexuales.

Dados de sexo



Imagen tomada de: <https://www.amazon.es/Espa%C3%B1ol-Regalo-Valentin-Sexuales-Parejas/dp/B08TWVFPL1/>

Este juego incluye cuatro tipos de dados, cada uno tiene una instrucción diferente. Hay dos dados con diferentes posiciones en la imagen. En el tercer dado, las diferentes partes del cuerpo y el último dado refiere a lo que se debe realizar. Por ejemplo, agitar 2 dados y rodar para recibir indicaciones sobre qué hacer y dónde hacerlo. Contiene una mecánica fácil y divertida donde el encuentro sexual resulta cargado de variedad y placer.

Jenga de sexo.



Imagen tomada de: <https://www.amazon.com/-/es/Jenga-sobre-sexo/dp/B004D1HIZ2>

Jenga es un juego de habilidades y retos sexuales en el que los participantes tienen que retirar los bloques de madera de una torre por turnos y colocarlos en la parte superior hasta que ésta caiga. Los bloques se deben ir retirando suavemente sin dejar que la torre se caiga. El plus de este juego sexual es que cada bloque coincide con la instrucción de una tarjeta. Todas las tarjetas contienen escritos los retos sexuales que los participantes deben realizar de manera incondicional.

El dominó sensual.



Imagen tomada de: <https://mylittlesecretz.com/products/sex-dominos>

Este juego erótico se basa en que los cuadros blancos ya no poseen puntos como el juego convencional que se conoce, sino que las fichas contienen imágenes de diferentes posturas sexuales que deben ser combinadas con toras mediante la unión de las mismas. El juego genera una situación erótica al no saber qué piezas se juntarán, aumentando el deseo y la sensualidad. Lo mejor de todo es que el ganador deberá reclamar un premio al final.

Recompensas románticas e íntimas.



Imagen tomada de: <https://www.amazon.es/JUEGO-LAS-RECOMPENSAS-ROM%C3%81NTICAS-%C3%8DNTIMAS/dp/B0175G3VV6>

El objetivo de este juego erótico comprende reducir la monotonía en las relaciones íntimas de pareja. Su dinámica plantea la siguiente pregunta: ¿qué estás dispuesto a hacer por mejorar la calidad de tu vida íntima? A partir de esto se anota en una pequeña libreta y se van creando tarjetas con recompensas que se utilizan para satisfacer las fantasías de cada uno de los miembros de la pareja.

Kama sutra play.



Imagen tomada de: <https://www.amazon.es/Secret-Play-Juego-Kamasutra-250/dp/B07L6V8ZVL>

Kama Sutra Play es un juego de pareja que contiene 20 cartas para cada participante, muestra una postura y en la esquina de la misma tarjeta están identificadas con un color, en donde se visualiza si las dos son compatibles, es decir, si las dos tarjetas se complementan, pueden llevar a cabo en una postura sexual del Kama Sutra. Para llevar a cabo esta posición, solo se cuenta con 1 minuto y el vencedor de la partida será el primero que llegue al orgasmo. Este es un juego erótico que despertará la sensualidad y el placer que esperan los jugadores.

Pirámide prohibida.



Imagen tomada de: <https://www.carolanfiestas.com/review/product/list/id/34633/>

Este juego está pensado para parejas, pero también se puede jugar en grupo. Es una muy buena opción para volver a disfrutar al máximo de la pasión, donde los participantes experimentarán nuevas aventuras mientras se avanza en la pirámide. El juego consiste en ir lanzando los dados y, por parejas, pasar las pruebas propuestas por el tablero. Dentro de los retos se puede encontrar intercambios de pareja si juegan en grupo, lo cual se tornará en un ambiente más excitante y arriesgado. Los retos incluyen streep tees, danza, gay-lésbica, tattoo, cambio de lencería, cosquillas, bondage, Kama Sutra entre otros.

Planteamiento.

Hablar de sexualidad en la sociedad ha sido tradicionalmente un tema difícil de abordar debido a las dificultades en la comunicación que se presentan entre los seres humanos, bien sea por falta de confianza, tabúes o los estereotipos que han fortalecido los paradigmas a partir de los cuales se atribuyen ciertos roles sociales a cada género. Por ejemplo, a la mujer se le asocia con actividades relacionadas a la maternidad, la belleza, la estética o el hogar; entretanto, al género masculino se le vincula con fuerza, valentía y estado físico (Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación, 2017). En este sentido, humanizar la sexualidad sigue siendo una estructura múltiple que integra cambios, volviéndose indispensable en la interacción social del

ser humano para el desarrollo personal durante todas las etapas de la vida, implicando valores como el respeto por las diferencias.

“Por un lado, la biología determina las características funcionales de la reproducción de un macho y de una hembra, por otro, el ambiente y el contexto social determinan las expresiones de los comportamientos asociados a lo que se acostumbra llamar de masculinidad y feminidad” (Hardy & Jiménez, 2001)

El concepto de diversidad es amplio, por tanto, cuando se enfoca particularmente en la diversidad sexual, se hace alusión a las identidades, prácticas y/o expresiones en los que la sexualidad se involucra en el proceso afectivo, social, cultural y político de los seres humanos. Esta diferencia sexual, como fue llamada décadas atrás, señala que las personas en cierta etapa de su vida aprenden a situarse en un estadio sexual específico y así manifestar unas conductas esperadas. En este sentido, “la diversidad sexual es aquella variedad existente entre la identidad sexual de cada individuo. Es el contraste entre los gustos, las preferencias físicas y emocionales de cada persona, refiriéndose al género del que siente formar parte o del que se siente identificado; la manera de expresarse, la forma de vestirse, de actuar, de pensar, de sentir, de relacionarse con otros, como al género al que se siente atraído sexual y emocionalmente” (Mendoza Cerón, 2020)

El desconocimiento de la diversidad sexual puede convertirse en un factor disparador de la violencia de género, abriendo más la brecha a la discriminación de los miembros de la comunidad LGBTIQ+, que resultan expuestos a discriminación, acoso, aislamiento y bajo apoyo social, además de ser excluidos en algunos escenarios, entre los que se encuentran el entretenimiento para adultos. “Las personas LGTBIQ+, son aquellas que se encuentran a mayores niveles de vulnerabilidad y son quienes suelen padecer mayores niveles de estigma y prejuicio social” (Comisión Interamericana de Derechos Humanos, 2020)

Por lo anterior, el desarrollo de este proyecto investigativo-creativo, permitió diseñar un juego de mesa que reconoce la diversidad de género, el erotismo y la sexualidad, donde los usuarios se enfrentarán a los retos propuestos por el juego, en igualdad de condiciones, concluyendo que la sexualidad es una expresión de libertad en la que la imaginación es una importante aliada para el pleno disfrute, sin tabúes ni etiquetas de género. “Los juegos de mesa son un objeto de diseño que coadyuvan a la diversión, para el desarrollo humano, permiten alimentar diversas habilidades sociales e intelectuales entre las personas; sirven como herramientas educativas, son accesibles y hasta sustentables a otras formas de entretenimiento” (Victoria-Uribe et al., 2017). Por lo cual, un

juego de mesa con temática sexual que favorezca las relaciones de pareja en diversidad de género, aporta significativamente a las dinámicas de intimidad, debido a que aporta a que las personas encuentren maneras diversas de sentirse satisfechas con su vida amorosa y disfruten de las relaciones cercanas, teniendo como resultado la capacidad de enfrentar el estrés.

En el mercado se encuentran diferentes juegos de mesa con temática sexual, enfocados a personas mayores de edad, haciendo así más dinámicos los encuentros sexuales, direccionados además a diferentes grupos poblacionales. Por un lado, para las comunidades heterosexuales y, por el otro, se encuentran los dirigidos a la comunidad LGTBIQ+, donde se identificó que la marca +Mercurio (Sol Biondi y Rosa María Curcho) crearon un juego de mesa sobre la empatía, la diversidad, los géneros y la inclusión con un enfoque educativo en contra del bullying, del abuso y del racismo. En otro escenario se identificó un juego sexual llamado Guatafac que abarca la población mayor o igual a los 16 años de edad, generando polémica entre los padres debido a su alto contenido sexual, incitándolos, según la percepción de los adultos, hacia la prostitución.

El desconocimiento y ciertas creencias que inciden en la sexualidad de las personas hacen que sus encuentros sean menos placenteros y creativos, por esta razón el juego de mesa que se desarrolló con temática sexual que reconoce la diversidad de género, el erotismo y la sexualidad, es relevante y pertinente para aportar al disfrute de la sexualidad a partir de la puesta en escena de los jugadores, puesto que aporta por medio de la diversión y el disfrute, a llevar una vida sexual plena y placentera. Además, cada persona dentro de su dinámica de pareja manejará de manera distinta el aspecto sexual y la intimidad, lo que promueve ciertos estímulos importantes al momento de realizar prácticas sexuales, tales como incrementar la lubricación, experimentar emociones excitantes dentro de la relación, aumentar de la confianza, tener la posibilidad de fantasear, incrementar la intensidad de los orgasmos, establecer límites según las propias expectativas, y favorecer la comunicación y la conexión en pareja.

Justificación

El sexo hace parte de las necesidades humanas e influye de una manera trascendental en el desarrollo personal, la comunicación y la interacción, puesto que el acto sexual en sí no solamente involucra el contacto físico, sino además es una expresión del plano afectivo y emocional en el que el placer propio y de la pareja es un importante motor de la plenitud asociada al juego erótico y al acto sexual. De acuerdo con Galindo (2015) el sexo corresponde a una necesidad humana que, más allá de sus funciones reproductivas, aporta en la evolución y desarrollo de la pareja, destacándose el reforzamiento del vínculo, la concepción de un espacio común de intimidad que permite a la pareja compenetrarse y relacionarse de manera más profunda, por tanto, en la comunicación debe primar el entendimiento, la facilidad para expresar los deseos, placeres y temores que conlleven a la pareja a un espacio de conexión y acercamiento emocional.

De acuerdo al planteamiento expresado por Ford & Beach, 1951 y Schmitt, 2015 citados por Moreno Naranjo & Gutiérrez (2021) se encuentra una necesidad dentro de las dinámicas de pareja de demandar conductas sexuales, llevando a identificar beneficios que sustentan la idea del sexo como una prioridad en las necesidades básicas del ser humano. Acorde con Galindo (2015), el sexo ayuda a disminuir los niveles de estrés ya que es una actividad que permite desconectarse del entorno y concentrarse en el aquí y el ahora. El orgasmo, hablando específicamente, produce una sensación de calma y relajación debido a las múltiples respuestas sensoriales que ocurren en el cuerpo al mantener experiencias sexuales durante determinado tiempo, permite la liberación de cortisol (hormona del estrés), además de favorecer el aumento de la formación de nuevas neuronas (neurogénesis) y reducir los niveles de ansiedad.

Según la sexóloga Ivonne Flores, todas las actividades desarrolladas durante el encuentro con su pareja son igual de importantes al acto en sí, citando: “Tanto los llamados juegos como el coito son igual de válidos y satisfactorios, son elementos que utilizamos a favor de placer corporal, genital y de la mente en pareja” (Primera hora, 2013). Por ello, los juegos eróticos son un aliado perfecto para incentivar las emociones y se convierten en una herramienta para las parejas que buscan descubrir y experimentar nuevas sensaciones a través de la práctica del juego lúdico.

De esta manera, el diseño del juego de mesa con temática sexual se convierte en una alternativa para el entretenimiento de las personas mayores de 18 años, hombres, mujeres y miembros de la comunidad LGBTIQ+, que viven su sexualidad y buscan recursos que les permita explorar su lívido a través de la experimentación con el juego.

El proyecto involucra elementos importantes que las parejas que se sometan al juego deben poner en consideración como son el lenguaje explícito, el pudor, el disfrute pleno de las actividades previas que conllevan al acto sexual y el respeto hacia el compañero de juego. El proyecto denominado Sensex es un juego que involucra los sentidos, estimula la comunicación y creatividad de la pareja, (entiéndase pareja como compañero (a) de juego), buscando que ambos jugadores disfruten por partes iguales de las dinámicas que se proponen.

Este proyecto surge como una idea de emprendimiento que tiene fines comerciales en el mercado del entretenimiento para adultos y, aunque no es una herramienta pedagógica pensada para la educación sexual, el juego tiene un componente propositivo de comunicación a través de la práctica del sexo lúdico, donde las parejas que se involucren en él tendrán la posibilidad de conocer aspectos íntimos relacionados a su compañero(a) de juego, lo que aporta a crear una

atmósfera de mayor confianza que favorece el encuentro sexual. Según la sexóloga Rosa Navarro (2019) “Los juegos sexuales pueden durar unos breves minutos hasta varias horas, y pueden convertirse en el centro de la experiencia sin necesidad de llegar a más. El sexo no tiene por qué ser igual a penetración”

El juego con temática sexual denominado Sensex, “sexualidad para todos”, pretende ayudar a romper tabúes en cuanto al disfrute de la sexualidad, en el cual las parejas diversas se sientan incluidas y no se encuentren sesgos ideológicos por aspectos sociales, culturales, religiosos, de raza o de posición social que limiten la libertad de sentir placer. El juego pretende ayudar a cerrar algunas brechas del rechazo contra las personas diversas en una sociedad que tiende a la homogeneidad y a cerrarle espacios a quién tiene gustos y pensamientos diferentes.

En el artículo “El renacer de los juegos de mesa y sus beneficios” se menciona el gran auge que este mercado ha experimentado postpandemia, augurando un crecimiento cercano al 18.6% entre el año 2020 y 2027, citando el informe realizado por ‘Games and Puzzles Market’ de Grand View Research mencionando que el valor de mercado en el año 2020 fue de 14.470 millones de dólares, alcanzaría en 2027 ingresos cercanos a los 47.830 millones de dólares (Tiempo, n.d.).

De acuerdo a la Cámara Colombiana de Comercio Electrónico (CCCE), se estima que el Comercio Electrónico en Colombia cerró el año 2022 con un aumento en ventas del 38.4%, un aumento considerable frente al 16% reportado en el año 2021 y el 11% del año 2020 respectivamente. Específicamente hablando, el entretenimiento para adultos tuvo un crecimiento cercano al 16%, para un mercado que representa cifras anuales cercanas a 9.600 millones sólo en Bogotá (Forbes Colombia, 2023). Es importante mencionar el crecimiento de los sex-shops en Colombia y la demanda de artículos sexuales, moviendo importantes cifras en la economía que van entre 30 y 40 millones de pesos al mes (Radio Macondo, 2020) .

Respecto del crecimiento de las ventas de este tipo de juguetes se tiene en cuenta que la percepción de la sociedad colombiana respecto a estos artículos ha ido cambiando, incluso muchos sexólogos los recomiendan y los ven como grandes aliados para mejorar algunos tratamientos. Además, para los especialistas, este tipo de juguetes brindan una manera de avanzar en el autoconocimiento del cuerpo, lo cual es fundamental para la plena satisfacción sexual.

De esta manera, el proyecto de creación del prototipo de juego de mesa con temática sexual tiene un espacio y una posibilidad comercial en el mercado de entretenimiento para adultos.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar un modelo de juego de mesa con temática sexual que reconozca la diversidad de género, el erotismo y la sexualidad.

Objetivos específicos

1. Identificar diferentes juegos de mesa relacionados con el erotismo y la sexualidad con presencia en el mercado.
2. Analizar el impacto que tienen determinados juegos de mesa sexuales en la sociedad colombiana.
3. Determinar la relación entre los juegos de mesa con temática sexual existentes en el mercado colombiano y la diversidad de género.
4. Construir un prototipo de juego de mesa con temática sexual que permita la integración de los diferentes géneros dentro de su mecánica y temática.

Metodología

El desarrollo de esta investigación partió de un proyecto de aula que integró la didáctica con la investigación, a partir de lo cual se identificó una necesidad existente en el mercado en relación con la disponibilidad de artículos para adultos como los juegos y dinámicas que estimulan la actividad sexual. Esto permitió comprender que para mejorar el deseo y la excitación previa a una relación sexual es fundamental un proceso de coqueteo y erotismo que pueden lograrse a partir de juegos centrados en esta temática.

Tipo de investigación

Investigación con enfoque exploratorio, transversal y descriptivo con el propósito de tener una visión general sobre la problemática identificada alrededor del mercado de artículos para adultos, principalmente en las parejas de diversos géneros, debido a que los juegos de mesa con temática sexual disponibles en el mercado están enfocados principalmente en parejas heterosexuales sin incluir de manera explícita a la comunidad LGBTIQ+. En este sentido, se plantea que “los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados” (Esteban Nieto, 2018, p.2).

Fue *exploratorio* porque luego de diseñar el primer prototipo de juego, los investigadores hicieron un proceso de validación con parejas que libre y voluntariamente lo jugaron y experimentaron los retos, lo cual permitió explorar el efecto de su contenido sobre la dinámica de pareja en la relación sexual

Fue *transversal* porque se aplicaron instrumentos de recolección de información como encuesta y entrevista a diferentes participantes para dar soporte a la pertinencia del juego

Fue *descriptivo* porque se realizó una descripción de la información recabada aplicando análisis de las variables de estudio.

Teniendo en cuenta que el tema de interés abordado en esta investigación ha sido poco estudiado, el proceso metodológico permitió reunir información valiosa que fue útil para el desarrollo de un producto pertinente y enfocado en el contexto actual de las dinámicas sexuales que requieren considerar la diversidad de género.

Hipótesis

En el mercado erótico para adultos se encuentra todo tipo de juguetería sexual, dinámicas y propuestas para estimular, afianzar y/o mejorar la vida sexual entre dos o más individuos, sin embargo, se observó que este tipo de juegos van dirigidos principalmente a parejas heterosexuales. Además, se percibió que las parejas que se reconocen con diversidad de género no son consideradas en algunos diseños de juegos y dinámicas sexuales. De acuerdo con lo anterior surge la pregunta **¿Cómo diseñar un juego de mesa con temática sexual que incluya la diversidad de género?**

Diseño de la investigación:

La investigación se realizó partiendo del análisis de documentación relacionada con el tema de estudio en conjunto con una revisión detallada de los públicos de interés para los juegos con temática sexual. A partir de allí se recopiló sustento teórico a través de una lectura analítica de las referencias bibliográficas enmarcadas en el tema de investigación. De igual forma, se elaboró una encuesta y posterior a su aplicación a la muestra elegida se realizó un procesamiento estadístico para el análisis de la información obtenida de los participantes. Esto se complementó con una herramienta para obtener información cualitativa a partir de la entrevista a una persona experta en el tema de la sexualidad.

Tipo de razonamiento:

Deductivo, por medio del cual se interpretó la información obtenida de las fuentes bibliográficas consultadas. Esto permitió generar deducciones sobre la pertinencia del proyecto y dar respuesta a la pregunta de investigación.

Alcance:

Este proyecto tiene como alcance llegar a todas las personas mayores de 18 años, sin importar su raza, género, cultura y/o condición sexual, con el fin de vivir una sexualidad de manera libre y sin prejuicios, permitiendo experimentar los procesos sexuales a través de juegos dinámicos, ampliando nuevas experiencias sexuales para los seres humanos.

Por otro lado, es importante que la población se sienta en libertad de utilizar los juegos sexuales y de hablar de ellos sin considerar que son un tema tabú o vergonzoso, sino que pueda

incorporarse la idea de que la sexualidad hace parte del diario vivir de los seres humanos, al igual que los juegos aportan a ambientar la relación y a explorar otros aspectos desconocidos.

Fuentes y técnicas de recolección de información

Se emplearon las siguientes fuentes de recolección de información:

- Encuesta: constituida por 17 preguntas de caracterización y relacionadas con la temática de los juegos sexuales (ver anexo 1)
- Entrevista semiestructurada: esta se realizó a una persona experta en sexología
- Análisis del mercado de productos relacionados con el tema principal, todo lo cual (ver anexo 2)

Las técnicas de procesamiento de la información fueron el análisis estadístico univariado para la encuesta con el fin de evaluar tendencias y proporciones. Análisis de contenido de la entrevista que permitió dar soporte al abordaje del proyecto enfocado en el juego con temática sexual pensado para parejas diversas y que aporte a amenizar la relación.

Población y muestra para la aplicación de la encuesta

Población:

Personas mayores de 18 años, sin restricción de cultura, raza o género y cuyo idioma nativo sea el castellano

Muestra:

Se eligió una muestra por conveniencia de 80 personas que, Según Battaglia (2008) citado por Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018) son aquellas muestras formadas por las unidades de análisis disponibles a las cuales se tiene acceso. A estos participantes se les aplicó una encuesta con datos sociodemográficos y preguntas enfocadas a caracterizar sus gustos sexuales, así como a identificar qué tanto conocen o han probado juegos sexuales y si consideran que son inclusivos. Los participantes cumplieron los siguientes criterios de inclusión

- Residentes en Colombia
- Ser mayor de edad y avalar su interés de participar luego de leer el consentimiento informado
- Tener acceso a internet para responder la encuesta digital

- Para la experimentación del juego como proceso de validación, los participantes reunieron las siguientes condiciones:
 - ✓ Ser pareja de diferente condición sexual
 - ✓ No declarar conflictos éticos relacionados con la temática del juego
 - ✓ Pertenecer a la comunidad LGBTIQ+ y otras
 - ✓ Personas que no tengan una relación amorosa, pero que estén dispuestos a tener un encuentro ocasional.

Descripción de las unidades de análisis:

El juego no está enfocado a un solo lugar del territorio colombiano, lo ideal, es que sea empleado en diferentes sectores del país, independiente de la variedad, hombres, mujeres, transgéneros, no binario, mayores de 18 años.

Comprende una población con diversidad de género, considerando tanto a personas heterosexuales como a miembros de la comunidad LGTBIQ+. Es importante aclarar que existen diversas prácticas culturales en las diferentes áreas geográficas, por lo cual fue diseñado para la población que reside en zona urbana.

La temática está orientada a un público mayor de 18 años, diseñado en idioma español, considerando la posibilidad de traducirse a otros idiomas con el fin de tener un mayor público usuario, lo cual puede aportar a respetar la diversidad de género y las preferencias sexuales en otras latitudes.

Limitaciones

El juego no está diseñado para personas con alguna condición de discapacidad tales como:

- Parálisis cerebral
- Espina bífida.
- Síndrome de Down
- Trastorno del espectro autista
- Enfermedades cardiovasculares no controladas

Variables

- Población en rango de edades entre los 18 y los 25 años

- Población en rango de edades entre los 26 y los 35 años
- Población mayor de 35 años
- Nivel de satisfacción con el juego
- Decisión de jugar (sí o no)
- Se sienten identificados culturalmente con el juego
- Sensación de libertad sexual

Aspectos éticos:

El proyecto relacionado con un juego de mesa con temática sexual en el que se reconoce la diversidad de género, el erotismo y la sexualidad estuvo orientado por los siguientes principios éticos:

Respeto por todos los seres humanos: todas las personas, sin importar su orientación sexual, pueden explorar juegos sin que sean juzgados o irrespetados

Bienestar social: todos los seres humanos tienen derecho al bienestar social cuyos efectos abarcan la calidad debida, teniendo en cuenta la diversidad

Sexualidad libre: permitir que todos los jugadores exploren su sexualidad de manera libre sin sentirse juzgados o reprimidos

Derecho a la privacidad: proteger el derecho al manejo de datos personales acorde con lo que plantea la resolución 1581 de 2012

La equidad: ser tratados de manera igual, por tal motivo el juego no limita a las personas en su exploración lo que lo hace equitativo

El buen vivir: de una vida plena en donde todos pueden ser partícipes.

Salubridad: utilizar en condiciones y espacios seguros bajo las indicaciones registradas, fomentando la limpieza de los objetos del juego.

Autonomía y decisión: El juego es de uso libre y nadie puede ser obligado a usarlo

Fases del diseño del juego:

Una vez recabada la información sobre la pertinencia del juego soportada en las fuentes de información se realizó el siguiente proceso

- ***Bocetación:*** en esta fase se elaboró un primer bosquejo de las tarjetas y de los retos a desarrollar en el juego. Esto incorporó tanto figuras con contenido sexual como texto explícito para la ejecución de cada desafío planteado en el juego (ver anexo 3)
- ***Logotipo y fuentes tipográficas:*** se propusieron diferentes fuentes de letra con diversos tamaños tanto para el empaque como para las tarjetas en cada una de sus caras (ver anexo 4)
- **Psicología del color aplicada al juego de mesa:** se eligió una combinación de colores que, según evidencia científica, tuviesen algún efecto visual sobre la emocionalidad.
- **Elaboración del prototipo final:** se envió a producción el juego completo (ver anexo 6)

Resultados.

La totalidad de los participantes dio su aval explícito para responder a la encuesta, luego de leer el consentimiento informado. El 40% fueron hombres, la mayoría de los encuestados seleccionaron que su identidad de género es heterosexual, el rango de edad más frecuentes fue entre los 36 y los 45 años, cerca de uno de cada diez reportó ser soltero, alrededor de una tercera parte pertenece al estrato socioeconómico 3, más de la mitad residen en Antioquia y cerca del 60% eran empleados de tiempo completo. Los datos sociodemográficos se detallan en la tabla 1.

Tabla 1. Distribución de los participantes según características sociodemográficas

Variable	Categoría	N	%
Sexo	Mujer	47	58.8
	Hombre	32	40
	Otro	1	1.2
Identidad de género	Heterosexual	59	73.8
	LGBTIQ+	21	26.2
Rango de edad (años)	18 - 25	18	22.5
	26 - 35	24	30
	36 - 45	30	37.5
	46 - 55	3	3.7
	46 o más	5	6.3
Estado civil	Soltero(a)	31	38.8
	Unión libre	21	26.2
	Casado(a)	18	22.5
	Separado(a)	9	11.3
	Viudo(a)	1	1.2
Estrato socioeconómico	1	5	6.3
	2	16	20
	3	25	31.2
	4	16	20
	5	13	16.2
	6	5	6.3
Departamento de residencia	Antioquia	49	61.3
	Caquetá	23	28.7
	Otros departamentos	8	10
Situación laboral actual	Empleado tiempo completo	47	58.8
	Independiente	16	20

Estudiante	9	11.3
Empleado medio tiempo	3	3.8
Desempleado	3	3.8
Pensionado	2	2.3

Fuente: elaboración propia

Respecto de la pregunta ¿Considera que los productos eróticos son importantes dentro de una relación sexual? solo uno de cada diez respondió que lo consideran muy importante (ver figura 1). Frente a la pregunta ¿Alguna vez ha utilizado algún producto erótico? el 42.5 %, equivalente a 34 personas los han usado de manera ocasional (ver figura 2)

Figura 1. ¿Considera que los productos eróticos son muy importantes dentro de una relación sexual?

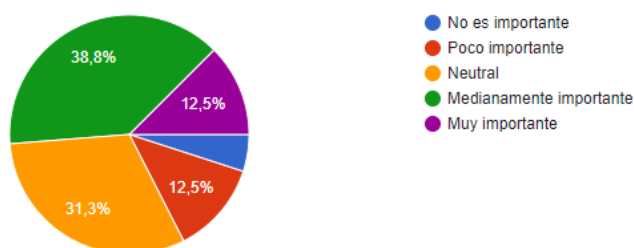
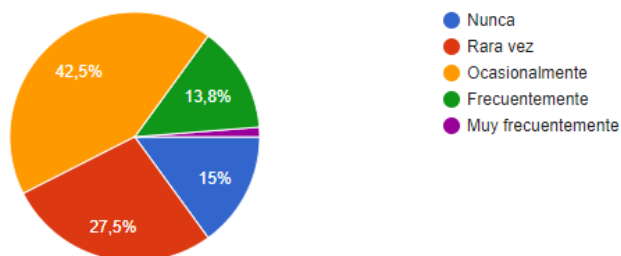


Figura 2.

¿Alguna vez ha utilizado algún producto erótico?



Posteriormente se realizaron preguntas más específicas enfocadas en conocer el interés del público en comprar un juego de mesa con temática sexual. Se identificó que cerca de una tercera parte de los participantes (30%) reportaron una alta probabilidad de adquirir este tipo de juegos (ver figura 3). Además, la mayoría (83,8%) no se sentirían intimidados por el tipo de lenguaje empleado en estos juegos (ver figura 4)

Figura 3. ¿Estaría dispuesto a comprar un juego de mesa con temática sexual?

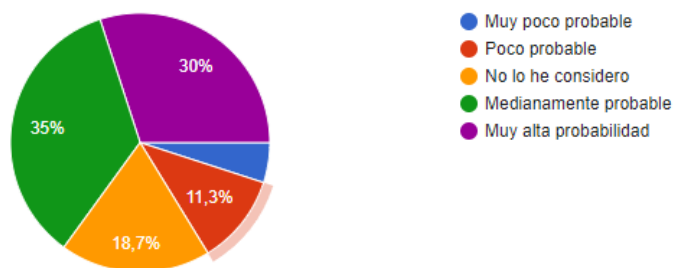
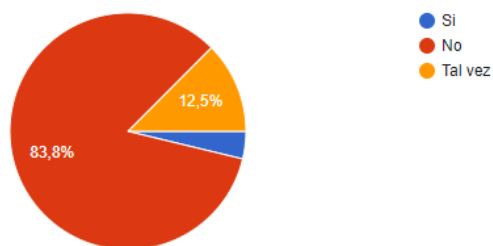


Figura 4. ¿Se sentiría intimidado por el tipo de lenguaje empleado en un juego de mesa con temática sexual?



Frente a la pregunta ¿Estaría dispuesto a cumplir con toda clase de retos propuestos en un juego de mesa con temática sexual? se encontró que cuatro de cada diez respondieron que tal vez tendrían esta disposición (ver figura 5); entretanto, al preguntar ¿Usaría el juego de mesa con temática sexual con más de una persona a la vez? solo un 7,5% reportaron que existe una alta probabilidad frente a ello (ver figura 6)

Figura 5. ¿Estaría dispuesto a cumplir con toda clase de retos propuestos en un juego de mesa con temática sexual?

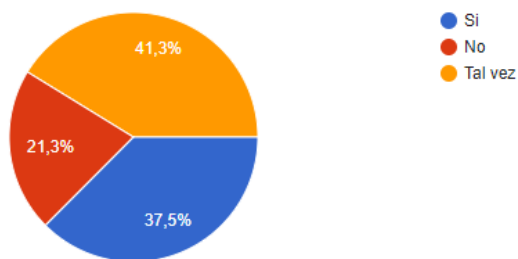
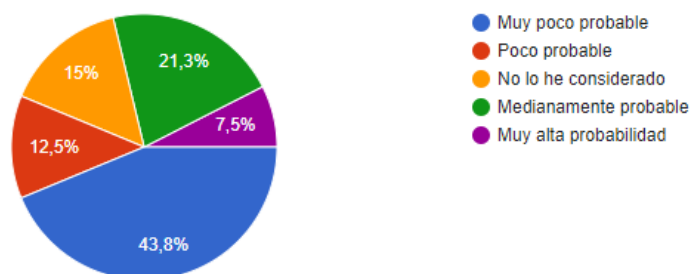


Figura 6. ¿Usaría el juego de mesa con temática sexual con más de una persona a la vez?



También se indagó acerca de la disposición para probar este tipo de juegos con una persona que recién conoce y cerca de una cuarta parte indicó que no ha considerado esta opción (ver figura 7); además, cerca del 40% de los participantes indicaron que hablar de juegos de mesa con temática sexual les parece interesante (ver figura 8)

Figura 7. ¿Estaría dispuesto a probar un juego de mesa con temática sexual con una persona que recién conoce?

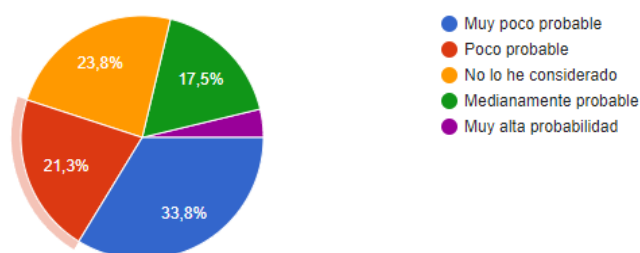
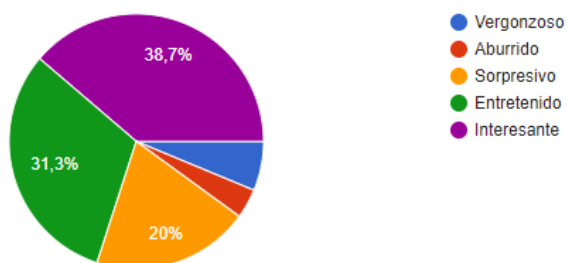


Figura 8. ¿Usaría el juego de mesa con temática sexual con más de una persona a la vez?



Finalizando la encuesta interesaba conocer cómo realizarían la adquisición de un juego erótico los participantes evidenciando que la mitad lo comprarían en una tienda online (ver figura 9), además, cerca de la mitad invertirían entre 51.000 y 100.000 pesos colombianos en el producto (ver figura 10)

Figura 9. ¿Usaría el juego de mesa con temática sexual con más de una persona a la vez?

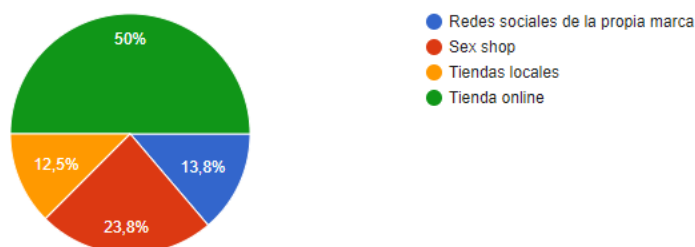
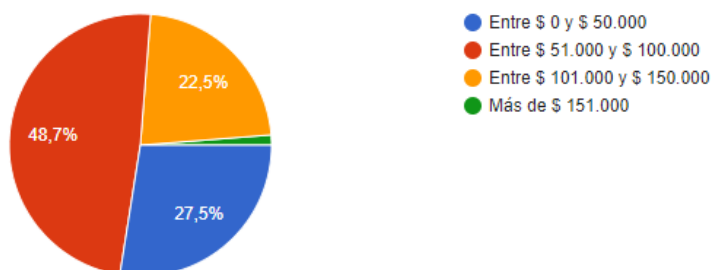


Figura 10. ¿Usaría el juego de mesa con temática sexual con más de una persona a la vez?



Para complementar los datos cuantitativos obtenidos a partir de la encuesta, se realizó una entrevista a una sexóloga profesional para conocer sus apreciaciones sobre la temática desarrollada en este proyecto de grado. Sus respuestas aportaron a tener una visión más amplia sobre la manera en que las parejas disfrutan su sexualidad. A continuación, se presenta la transcripción de la entrevista.

¿Considera que los productos sexuales son importantes dentro de una relación de pareja y por qué?

Los juegos sexuales son herramientas lúdicas dentro de las dinámicas de pareja, incluirlos dentro de los encuentros sexuales, les permitirá a las parejas comunicarse de una manera más cercana, más amena y alegre. Los juegos lúdicos permiten explorar su sexualidad desde otros ámbitos como es el caso del juego, donde podrán desinhibirse, explorar sus miedos, pasiones y gustos, siendo muy importante la comunicación; ambas partes deben estar de acuerdo en realizar las actividades propuestas.

¿Qué tipo de productos recomienda para acompañar un juego de mesa con temática sexual?

Los productos que recomendaría para acompañar este tipo de juegos, serían los productos eróticos, tales como: lubricantes, estrechantes vaginales, retardantes, y demás artículos que se ofrecen en el mercado, eso sí, depende exclusivamente de la decisión autónoma de la pareja y del momento en que se encuentren y cómo avance la situación. Para parejas que se atreven a explorar un poco más su sexualidad y sus fetiches, se podrían incluir dentro de sus dinámicas algunos artículos como látigos, amarras, plumas, vendas para los ojos, etc.

Basado en su experiencia, ¿Quiénes son los principales usuarios de los productos con temática sexual?

Considero que muchas personas, en algún momento de su vida, han tenido algún tipo de experiencia con productos eróticos y que incluyen en sus rutinas sexuales o de pareja, por ejemplo, en la actualidad es un poco más común ver a parejas heterosexuales y homosexuales incluyendo algún tipo de producto erótico para experimentar con su pareja, a diferencia de otros tiempos en donde los temas íntimos eran más reservados y generaba temor hablarlo abiertamente.

Por mi experiencia, las mujeres han sido las abanderadas del tema, ya que cuando nos encontramos en terapias de pareja, somos más abiertas a utilizar artículos como ayuda sexual para amenizar sus encuentros íntimos.

¿Qué tipo de retos podrían incluirse en un juego con esta temática sexual?

El juego es una actividad lúdica, en este caso, la idea de utilizar un juego erótico sería experimentar y explorar nuestros propios gustos y el de nuestra pareja, llámese pareja al compañero con quien esté utilizando el juego. Las personas son (somos) curiosas por naturaleza y todos los retos que pongan a volar nuestra imaginación, considero que serán bien aceptados.

En un juego con temática sexual es muy importante consensuar con nuestro compañero hasta dónde se quiere llegar, que sea una decisión libre y autónoma que les permita disfrutar sin presiones. Los retos variarán dependiendo el juego al que se sometan y el cumplir o no con las reglas planteadas dependerá de los jugadores.

¿Qué estrategias podría recomendarnos para tener presente en la comercialización de un juego con temática sexual?

Principalmente, el juego debe ser llamativo, que sea interesante y que tenga claro sus objetivos. En temas de promoción, les recomendaría aplicar estrategias publicitarias en redes sociales, que tengan clara su audiencia, considero que tener una fuerte presencia en los canales que más influencia tienen dentro de su público objetivo, será un factor ganador, por ejemplo, en Instagram, Tik tok, Telegram, entre otras.

Realizar alianzas comerciales con sitios de distribución, por ejemplo, los sex shops o tiendas especializadas.

Adicionalmente, podrían realizar colaboraciones con influenciadores digitales, ya que mueven públicos y saben conectar con su audiencia para aumentar la visibilidad de su marca.

Anexos

Anexo 1. Encuesta de pertinencia Sensex, Sexualidad para todos

Sensex

Encuesta de pertinencia SENSEX, Sexualidad para todos

El siguiente formulario tiene como objetivo conocer su opinión acerca de los juegos de mesa con temática sexual y su presencia en el mercado. La información recolectada, nos permitirá tener una visión más detallada sobre su impacto en el contexto actual y sus hábitos de uso.

Esta encuesta hace parte del análisis de muestra del proyecto investigativo con proyección comercial en que nos encontramos trabajando, **María Isabel Zapata Zapata, Pilar Paternina Camacho y Juan Diego Henao Marín**, y, a partir de ello, desarrollaremos un modelo de juego de mesa con temática sexual que reconoce la diversidad de género, el erotismo y la sexualidad. Se les invita a participar con toda tranquilidad y libertad de expresión en la encuesta.

Información Legal:

Toda la información que usted suministre en este formulario será considerada como cierta, de manera que el equipo que desarrolla el trabajo investigativo, no verificará ni confrontará la información consignada, ni permitirá la validación de los datos con agentes externos.

Los datos suministrados serán tratados conforme a la ley 1581 de 2012 de protección de datos.

Expreso mi participación en la encuesta de manera voluntaria *

SI

DATOS DEMOGRÁFICOS

Datos personales básicos necesarios para conocer el perfil de cada uno de los encuestados.

1. ¿Cuál es su estrato socio-económico? *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

2. ¿Cuál es su departamento de residencia? *

- AMAZONAS
- ANTIOQUIA
- ARAUCA
- ATLÁNTICO
- BOLÍVAR
- BOYACÁ
- CALDAS
- CAQUETÁ
- CASANARE
- CAUCA
- CESAR
- CHOCÓ
- CÓRDOBA
- CUNDINAMARCA
- DISTRITO CAPITAL

3. Sexo *

- Hombre
- Mujer
- Otro

4. ¿Cuál es su identidad de género? *

- Heterosexual (Atracción física o emocional hacia el sexo opuesto)
- LGBTIQ+ (Lesbiana, Gay, Bisexual, Transexual, Inter, Queer)

5. ¿Cuál es su situación laboral actual? *

- Empleado a medio tiempo
- Empleado de tiempo completo
- Desempleado
- Independiente
- Pensionado
- Estudiante

6. ¿Cuál es su estado civil? *

- Soltero(a)
- Casado(a)
- Separado(a)
- Viudo(a)
- Unión libre

7. ¿Cuál es su rango de edad? *

- 18 a 25 años
- 26 a 35 años
- 36 a 45 años
- 46 a 55 años
- Mayor de 56 años

ENCUESTA:

A continuación realizaremos una serie de preguntas con opción de respuesta múltiple. Por favor seleccione una de ellas.

8. ¿Considera que los productos eróticos son importantes dentro de una relación sexual? *

- No es importante
- Poco importante
- Neutral
- Medianamente importante
- Muy importante

9. ¿Alguna vez ha utilizado algún producto erótico? *

- Nunca
- Rara vez
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

10. ¿Estaría dispuesto a comprar un juego de mesa con temática sexual? *

- Muy poco probable
- Poco probable
- No lo he considerado
- Medianamente probable
- Muy alta probabilidad

11. ¿Se sentiría intimidado por el tipo de lenguaje empleado en un juego de mesa con temática sexual? *

- Si
- No
- Tal vez

12. ¿Estaría dispuesto a cumplir con toda clase de retos propuestos en un juego de mesa con temática sexual? *

- Si
- No
- Tal vez

13. ¿Usaría el juego de mesa con temática sexual con más de una persona a la vez? *

- Muy poco probable
- Poco probable
- No lo he considerado
- Medianamente probable
- Muy alta probabilidad

14. ¿Estaría dispuesto a probar un juego de mesa con temática sexual con una persona que recién conoce? *

- Muy poco probable
- Poco probable
- No lo he considerado
- Medianamente probable
- Muy alta probabilidad

15. Hablar de juegos de mesa con temática sexual, me parece *

- Vergonzoso
- Aburrido
- Sorpresivo
- Entretenido
- Interesante

16. ¿Dónde realizaría la compra de un producto erótico? *

- Redes sociales de la propia marca
- Sex shop
- Tiendas locales
- Tienda online

17. ¿Cuánto dinero en pesos colombianos estaría dispuesto a pagar por un juego de mesa con temática sexual? *

- Entre \$ 0 y \$ 50.000
- Entre \$ 51.000 y \$ 100.000
- Entre \$ 101.000 y \$ 150.000
- Más de \$ 151.000

Anexo 2. Análisis del mercado.

Realizamos una búsqueda, tanto virtual como física, de diferentes juegos de temática sexual existentes en el mercado y estos son los resultados de análisis que obtuvimos:

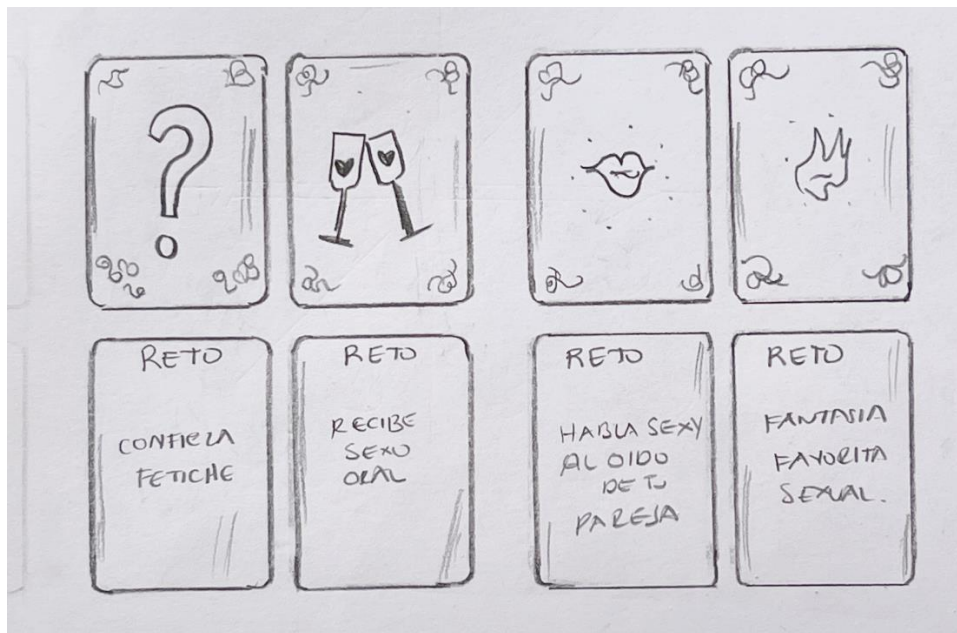
Juego	Orientación Sexual	Objetivo	Material	Contenido	Línea gráfica
Amor con palabras	Adultos, Parejas heterosexuales, LGBTIQ+, solo 2 jugadores.	Fortalecer y comprender la relación de pareja.	Cartón	100 tarjetas con preguntas del pasado, presente, futuro, dinero, deseos, cupones	Colores rojo y blanco, tipografía sin serifa.
Trivial parejas plus	Adultos, Parejas heterosexuales, hasta 10 jugadores.	Relación de pareja, personalidad, amistad y familia, gustos y ocio.	Cartón	Tarjetas, ruleta y dados.	Colores rojo, blanco y negro, tipografía sin serifa.
Zenagame together	Adultos, Parejas heterosexuales.	Relación de pareja.	Cartón	Tarjetas categoría familia, futuro, pasado, relaciones y sexualidad	Color violeta, blanco y rojo, tipografía sin serifa
Artagia	Adultos, Parejas heterosexuales, solo 2 jugadores.	Reaviva la conexión de la relación.	Cartón	Tarjetas de filtrar, hablar o atreverse.	Colores rojo, blanco y negro, tipografía sin serifa.
Conversar y Conocerse	16 años y más, parejas heterosexuales, solo 2 jugadores.	Mejorar la relación, promover la conexión entre parejas.	Cartón	120 tarjetas con rondas rápidas, iniciadores de conversaciones significativas y profundas.	Color violeta, negro, blanco, rosado, verde, azul, tipografía sin serifa.
Lust	Adultos, Parejas heterosexuales, solo 2 jugadores.	Aumentar la lujuria.	Cartón	Tarjetas con posiciones, dados, tablero.	Color violeta, negro, blanco, rosado, azul, tipografía sin serifa, idioma en inglés y español.
Clímax	Adultos, Parejas heterosexuales solo 2 jugadores.	Desinhibición	Cartón	Tablero, dados 1 de movimiento y otros 3 de acción, de postura y	Color negro, blanco, rosado, amarillo,

				partes del cuerpo, 60 Tarjetas con pruebas.	tipografía con serifa.
Misión íntima	Adultos, Parejas heterosexuales, solo 2 jugadores.	Cumplir deseos y fantasías	Cartón	Tablero, dado, tarjetas de pruebas, avance de dificultad, reloj de arena.	Color negro, blanco, rosado, amarillo, tipografía con serifa.
El juego más sexy del mundo	Adultos, Parejas heterosexuales, varios jugadores.	Dinámica sexy o freestyle.	Cartón	Tarjetas de 3 barajas cada una de 40 cartas beso, verdad y atrevimiento.	Color negro, rosado, blanco, rojo, amarillo, verde, tipografía sin serifa.
Fantasía erótica de Sex Play	Adultos, Parejas heterosexuales, LGBTIQ+, solo 2 jugadores.	Fantasías.	Cartón	55 tarjetas, reloj de arena, tapa ojos, amarres para manos y pies, dado, lubricante.	Colores negro, rojo, violeta dorado, blanco tipografía sin y con serifa, idioma inglés y español.
Monogamy	Adultos, Parejas heterosexuales.	Erotismo y excitación.	Cartón	Tablero, 65 tarjetas con temas íntimos, pasionales, eróticos, fantasías, 1 dado, 2 fichas, 12 piezas de nivel.	Multicolor, tipografía en serifa.
Atrévete	Adultos, Parejas Heterosexuales.	Juego sexual anal.	Cartón	Tablero, 36 tarjetas de pruebas, dado, ficha, lubricante anal, acostumbrador anal.	Multicolor, tipografía sin serifa.
Kamasutra	Adultos, Parejas Heterosexuales.	Práctica de diferentes poses.	Cartón	Tablero, 60 tarjetas con poses, 1 juego de fichas, lubricante, reloj de arena.	Multicolor, tipografía sin serifa.
Pocker figuras pene	Parejas Heterosexuales.	Juego normal de naipes con ilustraciones de penes.	Cartón	52 tarjetas de póker con imágenes ilustrativas.	Multicolor, tipografía sin serifa.
Chocad dict	Adultos, Parejas Heterosexuales.	Aumentar el deseo sexual con el	Cartón	40 tarjetas de prueba con aumento de	Color rosado y café, idioma inglés y español.

		chocolate como afrodisiaco.		intensidad, vena, body pen chocolate.	
--	--	-----------------------------	--	---------------------------------------	--

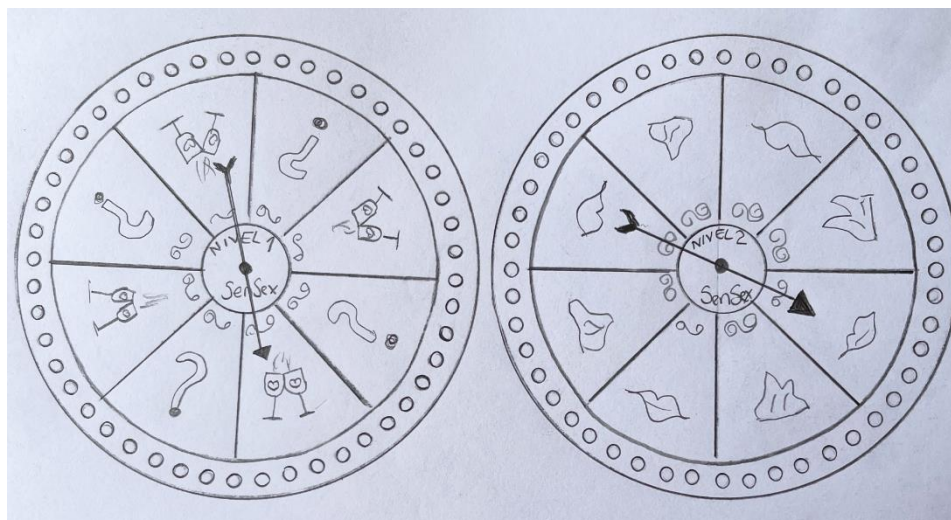
Anexo 3. Proceso de bocetación del prototipo de juego

Boceto del diseño de las tarjetas para el juego de mesa



Boceto de las ruletas para el juego de mesa

Boceto del juego en conjunto





Anexo 4. Logotipo y fuentes tipográficas

Sensex

Tipografía usada: Coco Gothic Regular / Coco Gothic Bold

Esta fuente no posee caracteres numéricos

A B C D E F G H I J K
L M N Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K
L M N Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k
l m n ñ o p q r s t
u v w x y z

a b c d e f g h i j k
l m n ñ o p q r s t
u v w x y z

, : ; + * ? ¿ = () /
& ! " # \$ %

, : ; + * ? ¿ = () /
& ! " # \$ %

Sensex es un juego de tablero diseñado como herramienta de entretenimiento para personas mayores de edad, la psicología del color aplicada influyente directa o indirectamente en los comportamientos de las personas.

Basados en el argumento que explica que los seres humanos sienten el color y que este tiene una poderosa influencia sobre el estado de ánimo y mental de cada persona. Por tal motivo se eligieron los siguientes:

Rojo: color estimulante, asociado al poder, la ira, la agresividad, la pasión y el amor.

Negro: color asociado al poder, la elegancia, el misterio, lo clásico y elegante.

Violeta: color asociado con el lujo, la sabiduría, la creatividad, y la magia.

Naranja: color asociado a la juventud, la creatividad y la extraversión.

Amarillo: asociado a diferentes rasgos como el optimismo, alegría, entusiasmo, diversión, buen humor, confianza, originalidad, sabiduría y lógica.

Anexo 6. Fotografías del prototipo de juego de mesa Sensex







Imágenes de autoría propia

Referencias bibliográficas

- Comisión Interamericana de Derechos Humanos. (2020). *Desarrollo de los derechos humanos en la región*. <https://www.oas.org/es/cidh/docs/anual/2020/capitulos/IA2020cap.4A-es.pdf>
- Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación. (2017). *Discriminación hacia las mujeres y su representación en medios de comunicación* (p. 384). <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/56758.pdf>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas. (2022). *Mercado Laboral de la Población LGBT. Boletín Técnico - Gran Encuesta Integrada de Hogares - GEIH - 2022*. https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/ech_poblacion_lgbt/boletin_GEIH_poblacion-lgbt_abr21_mar22.pdf
- Esteban Nieto, N. (2018). *Tipos de investigación* (p. 4). <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Forbes Colombia. (2023). *Comercio electrónico en Colombia cerró el 2022 con un aumento en ventas del 38,4%*. Forbes. <https://forbes.co/2023/02/21/actualidad/comercio-electronico-en-colombia-cerro-el-2022-con-un-aumento-en-ventas-del-384>
- Foucault, M. (1998). *Historia de la sexualidad I. La voluntad del saber* (25 edición). Siglo veintiuno.
- Freud, S. (1948). La feminidad. In *Freud Obras completas Vol 1* (pp. 839–851). Biblioteca nueva.
- Freud, S. (2018). *Totem y Tabú*.
- Galindo, P. (2015). *La importancia del sexo en la relación de pareja*. Universidad San Sebastián. <https://ipsuss.cl/columnas-de-opinion/paulina-galindo/la-importancia-del-sexo-en-la-relacion-de-pareja>
- Granero, M., Kinsey De Sexología, I., & Rosario, A. (2014). Sexología basada en la evidencia: historia y actualización. *Revista Costarricense de Psicología*, 33, 179–197. <http://www.rcps-cr.org>
- Hardy, E., & Jiménez, A. L. (2001). Masculinidad y género. *Revista Cubana de Salud Pública*, 27(2), 77–88. <https://www.redalyc.org/pdf/214/21427201.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (séptima ed). McGraw Hill Education.
- Kinsey, A., Pomeroy, W., & Martin, C. (1948). *Sexual Behavior in the Human Male*.

- <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1447861/pdf/0930894.pdf>
- Kinsey, A., Pomeroy, W., Martin, C., & Gebhard, P. (1953). Sexual Behavior in the Human Female. In *Saunders Company* (pp. 895–899). Saunders Company.
- <https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2847&context=uclrev>
- Lou, A.-S. (1983). *El erotismo*. Gráficas Cannot.
- Marina, J. (2002). El rompecabezas de la sexualidad. In *ANAGRAMA*. ANAGRAMA.
- Mendoza Cerón, C. (2020). *Factores socioculturales asociados a la discriminación de dos estudiantes miembros de la comunidad LGTBI que estudian en el colegio Francisco Antonio de Ulloa Popayán Cauca 2020* [Universidad de Popayán].
- <https://unividadafup.edu.co/repositorio/files/original/cfc597cd2f0b922d78d53d9a52d2ec52.pdf>
- Moreno Naranjo, L., & Gutiérrez, G. (2021). Cómo el sexo moldea la evolución del comportamiento: el caso de las preferencias en la reproducción humana. *Suma Psicológica*, 28(1), 25–36. <https://doi.org/10.14349/sumapsi.2021.v28.n1.4>
- Navarro, R. (2019). *Preliminares sexuales. Las claves*. Diversual Academia.
- <https://www.diversual.com/es/blog/91-preliminares-sexuales-las-claves>
- Primera hora. (2013). *La importancia de los juegos sexuales*. Estilos de Vida de Mujer.
- <https://www.primerahora.com/estilos-de-vida/ph-mas-de-mujer/notas/la-importancia-de-los-juegos-sexuales/#:~:text=%2C%20abunda%20la%20educadora%20sexual.>
- Real Academia Española. (2023). *Morbo* (p. 1). <https://dle.rae.es/morboso>
- Rosero García, L. C., Rosero Arcos, V. H., & Mora Acosta, L. F. (2013). Erotismo en la sexualidad. *Revista de Psicología GEPU*, 4(2), 163–173.
- <http://revistadepsicologiagepu.es/tl/>
- Salamanca, J. (2005). *Guía de la sexualidad* (p. 114). <https://www.cjex.org/wp-content/uploads/2016/11/Guia-de-la-Sexualidad.pdf>
- Tiempo, E. (n.d.). *El renacer de los juegos de mesa y sus beneficios*.
- <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/beneficios-de-jugar-juegos-de-mesa-543821>
- Victoria-Uribe, R., Utrilla-Cobos, S., & Santamaría-Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 21. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/>

