

GAME[IN]G PROBLEMS _QUEERPLAY



**L'ESC
ORXA
DOR**

CENTRE DE CULTURA
CONTEMPORÀNIA DE BARCELONA

GAME[IN]G PROBLEMS _QUEERPLAY

Del 5 al 21 de mayo de 2023



**L'ESC
ORXA
DOR**

CENTRE DE CULTURA
CONTEMPORÀNIA D'ELX

EXPOSICIÓN GAME[IN]G PROBLEMS_QUEERPLAY:

Comisariado:

Damià Jordà y Mario-Paul Martínez

Diseño de la exposición:

Grupo Investigación MASSIVA UMH

Dirección de las píldoras audiovisuales documentales:

Mario-Paul Martínez, Fran Mateu y Kevin Díaz

Dirección y diseño de las líneas temporales:

Vicente J. Pérez, Fran Mateu, Francisco Cuéllar y Fernando Fernández

Dirección de personajes y escenarios:

Mario-Paul Martínez, Damià Jordà y Celia Cuenca

Dirección y diseño del mural y de las ilustraciones _queerplay:

Fernando Fernández y Elisa Martínez

Autores y autoras de las ilustraciones:

Fernando Fernández, Violeta Hernández y Carlos González

Diseño y producción de personajes y escenarios:

Paula Abellán, Alejandro Aldeguez, Alejandro Aracil, Joaquín Boj, Alejandro Carmona, José Castell, Anika Christen, Rubén Coll, Noelia Cruz, Fernando Esclapez, Borja Eugenio, Sofía Fernández, Alex García, Íñigo Gómez, Ana López, Raúl López, Inmaculada López, Julián Martínez, Carlos Mira, Elena Montes, Adrián Paredes, Darío Pascual, Sofía Peña, Iván Sánchez, Elena Souto.

Diseño y producción de las píldoras audiovisuales documentales:

Paula Abellán, Alejandro Aldeguez, Alejandro Aracil, Joaquín Boj, Alejandro Carmona, José Castell, Anika Christen, Rubén Coll, Noelia Cruz, Fernando Esclapez, Borja Eugenio, Sofía Fernández, Alex García, Íñigo Gómez, Ana López, Raúl López, Inmaculada López, Julián Martínez, Carlos Mira, Elena Montes, Adrián Paredes, Darío Pascual, Sofía Peña, Iván Sánchez, Elena Souto.

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor y de sus autores.

© De los textos, de las imágenes y de las obras, sus autores, 2023.

CATÁLOGO GAME[IN]G PROBLEMS_QUEERPLAY:

Dirección del proyecto Game[in]g Problems:

Damià Jordà y Mario-Paul Martínez

Edición y Coordinación:

Grupo de Investigación MASSIVA. Centro de Investigación en Artes. Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche.

Revisión y supervisión de textos:

Fran Mateu y Guillermo López

Edita:

© Centro Cultural L' Excorxador en colaboración con Asociación Unicornio Negro.

Diseño de catálogo y maquetación:

© Vicente J. Pérez Valero.

ISBN: 978-84-09-52223-1

1a edición (Junio 2023).

Impreso en: LIMENCOP

Impreso en España.

<https://gameingproblems.umh.es/>

<https://www.grupomassiva.com/>

Colaboran:





índice

_Desde la “partida” Queer
Damià Jordà y Mario-Paul Martínez 07

_Los videojuegos son, básicamente, un entorno gay
Ricard Huerta..... 11

_Representación QUEER y su difusión en medios de comunicación impresos
Francisco Cuéllar Santiago y Fernando Fernández Torres..... 25

_EXPOSICIÓN GAME[in]G PROBLEMS: _QUEERPLAY
Grupo de Investigación MASSIVA..... 37

_Historia del movimiento LGTBIQ+ 52

_HITOS del QUEERGAMING 54



Desde la “partida” Queer

Damià Jordà

Mario-Paul Martínez

Directores del proyecto Game[in]g Problems

Bienvenidos a la experiencia *_Queerplay*, una propuesta expositiva multimedia en la que adentrarnos en el complejo universo estético y narrativo de los videojuegos LGBTQ+, de la mano del proyecto *Game[in]g Problems*. Un proyecto impulsado por el Grupo Massiva de la UMH que, a lo largo de sus distintas ediciones, pretende abordar la complejidad cultural de los videojuegos y su capacidad como medio para transgredir su función lúdica, capaz no sólo de contar complejas historias, sino también de generar conocimiento y contribuir a la educación y a la mejora de nuestra sociedad.

En esta segunda entrega de *Game[in]g Problems*, que por primera vez se exhibe en Elche, abordamos los vínculos entre el espacio LGBTQ+ y el mundo del videojuego, relacionando temáticas como la inclusividad, la diversidad sexual, el matrimonio gay, la LGTBIfobia, etc. con las prácticas lúdicas digitales que se producen desde la perspectiva de la “partida” queer, y desde la aproximación crítica a las iniciativas que hoy ofrecen tanto los creadores y creadoras de videojuegos, como las compañías que sustentan su mercado. Se trata de una experiencia plástica e inmersiva a la vez que divulgativa, conformada por una colección de piezas audiovisuales realizadas por los integrantes del Grupo Massiva y el estudiantado del Grado de Comunicación Visual de la UMH, que nos adentran en la historia de este movimiento cultural, a través de una visión global del fenómeno Queer-gamer, y desde las propias experiencias de diseño del videojuego “queerificado”.

La del videojuego, como ya es hecho conocido, es un claro ejemplo de industria interdisciplinar que ha

transgredido su estatus de mero “juguete” digital para pasar a considerarse un fenómeno sociocultural por derecho propio, al igual que hicieron otros medios como el cine, nacido originalmente como espectáculo de feria, o como el cómic, cuyo inicio también está sujeto a los entretenimientos populares. No hablamos, por tanto y como se hacía anteriormente, de un producto informático exclusivamente acotado al mundo de los programadores e ingenieros, ni a un producto reducido a las anécdotas y divertimentos de los salones arcade. Actualmente, en estas producciones son tanto o más importantes la participación de escritores, diseñadores, animadores y creadores audiovisuales de múltiples disciplinas, como las propias comunidades de personas que los disfrutan y que han hecho de ellos un lugar de encuentro y de relación. Estos procesos de desarrollo y difusión, cada vez más complejos y exigentes, son un ejemplo de transversalidad e interdisciplinariedad que ya justifica el esfuerzo de integrarlo como metodología proyectual innovadora que conecte la adquisición de competencias de diferentes ámbitos de conocimiento de las artes y la comunicación audiovisual, como desde el grupo de investigación Massiva venimos explorando desde hace casi una década.

La incorporación de metodologías propias de la creación de videojuegos nos permite, además, conectar con los intereses e inquietudes de un elevado porcentaje de estudiantes, al mismo tiempo que se exploran avances tecnológicos que, de otra manera, tardarían en incorporarse a los programas oficiales de las asignaturas (motores de desarrollo abierto, tecnologías de renderizado en tiempo real, cámaras y escenarios

virtuales, etc.). Además, se trata de una corriente cultural conectada con el ámbito de la comunicación audiovisual, por lo que hay que contemplar también su capacidad para abordar y dar respuesta a cuestiones socioculturales y realizar labores de concienciación sobre aspectos como diversos como el cambio climático, los sistemas y político-económicos, las redes de comunicación, o, entre ellos, la cuestión LGTBIQ+, al mismo tiempo que se consolidan como excelentes herramientas para el estudio y conocimiento de la historia o la filosofía. Desde esta premisa continuamos el proyecto de largo recorrido *Game[In]Problems*, que ya presentó resultados mediante una exposición en la Fundación la Posta de Valencia acompañada de la publicación de un libro de investigación titulado *Playing Culture. El videojuego como objeto cultural*, cuyo objetivo de fondo es que, además de vincular las técnicas y los procesos de creación de videojuegos a la actividad transversal del estudiantado como herramienta formativa, se vincule el proceso con diferentes controversias o problemáticas sociales que contribuyan a estimular el pensamiento crítico.

En base a estos fines didácticos y plásticos, se organizan las cuatro áreas que componen la exposición *Game[In] Problems: _Queerplay*. La primera de ellas, ofreciendo un panóptico audiovisual de la situación LGTBIQ+ en el espacio del videojuego, a través de once píldoras documentales, proyectadas sobre pared, y dirigidas por Mario-Paul Martínez y Fran Mateu, en colaboración con el estudiantado del Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad Miguel Hernández. En ellas, se sintetizan las problemáticas y los hechos más relevantes que hoy nos ayudan a entender las diversas circunstancias y recorridos históricos del fenómeno. Abordando un espectro temático que abarca hitos como la aparición de los primeros personajes gays, lesbianas y trans en la década de los 80, hasta las actuales formaciones de comunidades LGTBIQ+ alrededor de los juegos online y los entornos en red; cuestiones formales, inherentes al medio lúdico-digital, como los particulares modos de juego que nos ofrecen movimientos como la *Queer Games Scene* o el género de las *novelas visuales* de temática queer; o cuestiones referidas al mercado, donde se analizan cuáles

son los nichos comerciales que las desarrolladoras han considerado como *targets* para este tipo de personas consumidoras, o cuáles son los modos de creación y distribución de esta clase de juegos, desde la esfera independiente (juegos *indie*) a lanzamientos de alto nivel de producción (lo que se conoce como plataformas *Triple A*). Un recorrido que no deja de lado tampoco otros aspectos más nocivos del videojuego, como los hábitos machistas, la homofobia o la LGTBIfobia, que todavía, hoy, aquejan diversas áreas del juego digital, o las problemáticas de discriminación (y “techos de cristal”) que afectan, también, a muchos creadores y creadoras del colectivo. En síntesis, nos encontramos ante un compendio de píldoras documentales cuyo principal fin es ofrecer una visión transversal del fenómeno, conectando los diferentes aspectos de su mercado (industria, modelos económicos, etc.), de su funcionamiento específico (narratividad, interactividad, mecánicas de juego, etc.), y de sus diferentes corrientes sociales y culturales (*Queer Game Scene*, comunidades online, etc.), con los principales sucesos históricos que han definido esta trayectoria de la “partida queer”.

La segunda área de la exposición *Game[In]Problems: _Queerplay* se diseña, precisamente, como complemento informativo a estas píldoras documentales y al resto de la exposición, al mostrar dos ejes cronológicos contrastados sobre la historia general del movimiento LGTBIQ+ (desde 1897 a 2023), y sobre la trayectoria de esta misma comunidad en el campo del videojuego (desde 1978 a 2023). Un recorrido cuyo fin didáctico continúa, por un lado, suscribiendo la necesidad de poner en relieve muchos de sus acontecimientos ante el público asistente, y por otro, subrayando la importancia de reflexionar sobre estos hechos desde una mirada general, no aislada en su campo, que nos permita, de nuevo, vincular hechos y referentes afines a los progresos de estas modalidades de juego. Los ejes cronológicos titulados *Historia del movimiento LGTBIQ+*, e *Hitos del Queergaming* condensan, desde estos aspectos, el recorrido comparado de las reivindicaciones sociales y culturales del movimiento, dentro y fuera del espacio de juego. Permitiéndonos entender el cómo hemos pasado

de las primeras inclusiones de narrativas y personajes queer en el mercado de juego -prácticamente, en forma de meras pinceladas exóticas dentro la partida-, hasta el momento actual, en el que, tal y como ha ocurrido en otros medios como el cine, los cómics o los movimientos musicales, estas temáticas se han normalizado hacia nuevos proyectos de mayor calado e interés: desde el panóptico de relaciones sentimentales ofrecido por *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), a los directos, pero muy significativos, matrimonios entre parejas de cualquier sexo y género, que pueden darse en un juego multivalentes como *Los Sims 4* (Maxis, 2014). Del mismo modo, estos ejes cronológicos nos permiten comparar cómo los primeros juegos de temática abiertamente queer como *Caper in the Castro* (C.M. Ralph, 1989) o *Gayblade* (Ryan Best, 1992), se gestaron desde una marginalidad y bajo unas condiciones precarias, muy cercanas, por ejemplo a las primeras corrientes artísticas y culturales del movimiento LGTBIQ+, y muy diferentes a las situaciones más adecuadas que, hoy en día, ofrecen juegos de corte independiente como *Dys4ia* (Anna Antrophy, 2012), *Curtain* (Laura McGee, 2014), o *The Tearoom* (Robert Yang, 2017). Ambas piezas han sido realizadas bajo la supervisión y el trabajo de Fran Mateu y Vicente J. Pérez, en colaboración con Fernando Fernández y Francisco Cuéllar.

La tercera sección de la exposición nos invita a replantear los argumentos anteriores desde el plano formal, y desde el mismo trabajo de diseño del videojuego: ¿Cómo se crea un personaje queer? ¿Qué características le confiere el juego digital? ¿Cómo “queerizamos” un escenario? Son preguntas lanzadas a nuestro equipo expositivo y a nuestro estudiantado para intentar trazar una visión diferente, una mirada “otra”, a las pantallas de juego que ya conocemos y que condensan la posibilidad de un giro hacia nuevas perspectivas queer. Una granjera *trans* latina con un flamante peto amarillo, el perrito Cheems -meme absoluto de Internet- repartiendo arco iris por la entrepiera, una playa de donuts y tentáculos rosáceos... Todos estos personajes y escenarios que han cobrado vida gracias al trabajo del estudiantado de Comunicación Audiovisual y la supervisión de Mario-Paul Martínez, Damià Jordà, y Celia Cuenca, y sus resultados animados,

pueden verse en las instalaciones multipantalla colocadas en los extremos de la sala.

Por último, la exposición cuenta con el mural *_Queerplay*, una obra pictórica dirigida por Fernando Fernández y Elisa Martínez, en evidente homenaje a las prácticas del jugar más allá de lo heteronormativo, y a los nuevos iconos emergentes desde esta faceta videolúdica. La pieza la componen personajes y texturas extraídas directamente de algunos de los videojuegos que circulan por el proyecto, y que muchas personas asistentes identificarán como los protagonistas de *Fez* (Polytron, 2007), de *Mighty Jill Off* (Anna Antrophy, 2008), de *Celeste* (Extremely OK Games, 2021), o del citado *Caper in the Castro*, entre otros. Sin olvidar la inclusión de algunos “huevos de pascua” como la peculiar *Birdo* (Super Mario Bros 2, Nintendo, 1988) o los arco iris de *Rainbow Island* (Taito, 1987). Corona todo el conjunto la formidable imagen del beso de Ellie y Dina, las protagonistas de uno de los juegos que más discusiones y polémicas ha suscitado en los últimos meses: *The Last of Us II* (Naughty Dog, 2020). Obra indispensable para entender las nuevas derivas del mercado de juego frente a la corriente queer, e icono, nuevamente a reivindicar, por el mismo alcance de su impacto en la industria, los medios, y en las distintas generaciones de personas jugadoras.

No en vano, un día antes del cierre de la exposición y de los comienzos de repintado de la pared para su vuelta al blanco, *Game[In]Problems: _Queerplay* tendrá su particular epílogo en forma de performance pictórica. No habrá un *Game Over*, sino un gran *Continue* escrito a modo de despedida y de reivindicación sobre el mural: Fernando Fernández, en una pieza anterior que realizó homenajeando al famoso beso que compartieron las cantantes Madonna y Britney Spears sufrió un acto vandálico y su obra fue tachada bajo un mensaje homófobo. Fue sobre un mural realizado en 2020 en Ibi, su ciudad natal, un hecho polémico que fue notoriamente debatido en los medios y en las redes. Con este otro beso, de Ellie y Dina, exorcizamos junto a él una etapa y un tipo de pensamiento al que esperamos haber aportado algo más de luz con *Game[In]Problems: _Queerplay*.

Los videojuegos son, básicamente, un entorno gay

Ricard Huerta

Catedrático de Educación Artística
en la Universitat de València

Las artes han sido, por lo general, un espacio de posibilidades expresivas para las personas marginadas y para los colectivos minoritarios, para quienes necesitan mostrarse como son, rompiendo así esquemas sociales que les oprimen, o directamente, para superar normativas que les prohíben funcionar según su forma de pensar. El deseo de manifestarse se convierte en un fuego interno que impulsa a las personas oprimidas a buscar vías de escape, algo que encuentran en las artes, como entorno propicio para poder llevar a cabo actividades creativas con las cuales demostrar sus capacidades, inventar nuevos mundos, o sencillamente transmitir pensamientos y vivencias que consideran importantes. Lesbianas y gais sabemos mucho de todo esto. Tradicionalmente se nos ha marginado por nuestra orientación sexual, también por nuestra identidad torcida, porque la opresión hacia quienes somos o nos sentimos diferentes es un modo de apagar nuestras voces y destruir nuestras posibilidades de imaginar y crear nuevos entornos de convivencia, rompiendo así las cadenas con las que se nos oprime en tanto que seres que reflexionan y se replantean los esquemas del poder establecido. Considero que muchas de las ideas más atrevidas y rompedoras que se han dado en las artes proceden de los escenarios en los que se mueven tanto los colectivos LGTBI como quienes participan de la perspectiva queer. Es por ello que quisiera plantear aquí un esquema de modelos con los que articular dicha propuesta, analizando algunas variables que definen este espíritu innovador y rompedor de la creación queer:

1) Los universos creativos tienen una larga e importante vinculación con el escenario queer y los colectivos LGTBI.

2) Las personas marginadas o que pertenecen a colectivos marginales se sienten muy atraídas por los trabajos y las actividades de creación, especialmente con las manifestaciones artísticas.

3) La obsesión por llegar a la reproducción figurativa extrema, y conseguir de este modo un perfeccionismo formal, es una pulsión que define la evolución de las artes en determinados momentos históricos, algo que en la actualidad se aprecia en el diseño de videojuegos.

Atendiendo a estas premisas, la estructura del presente trabajo se ordena en base a las variables expuestas. Se disecciona cada aspecto para elaborar el discurso de la propuesta, cuyo objetivo es demostrar que, efectivamente, los videojuegos constituyen un entorno especialmente gay.

Universos creativos, actitudes queer y colectivos LGTBI

Si bien durante siglos no se pudo expresar con libertad todo el patrimonio que recoge la diversidad, al menos de forma abierta, lo cierto es que actualmente elaboramos lecturas desprejuiciadas de las obras de David Hockney, Pierre et Gilles o Nan Goldin sin tener que evitar su trama sexual disidente, lo cual ayuda a comprender mucho mejor sus peculiares discursos creativos. En el terreno del arte somos conscientes del papel que han tenido y siguen teniendo figuras como Michelangelo Buonarroti, Leonardo da Vinci, Caravaggio, Tiziano, Keith Haring, Andy Warhol, Pepe Espaliú, Wolfgang Tillmans, Pepe Miralles, Cabello/Carceller, Gilbert & George, Félix



Figura 1 (a y b). Dos pinturas de la serie *LGBT París*. Ricard Huerta.

González-Torres o Carlos Motta, sin vernos obligados a ocultar su orientación sexual, ya que intentar comprender a estos artistas supone tener en cuenta su implicación en las realidades LGTBI. De hecho, esconder estas realidades disidentes resulta anacrónico, del mismo modo que cuesta entender por qué motivo en libros y exposiciones sobre Francis Bacon, Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Jackson Pollock, o Cy Twombly se insiste en ocultar su opción sexual, algo que nos aleja de sus posibles y enriquecedoras lecturas. Al ocultar estas realidades sobre la vida y la obra de grandes artistas, perpetuamos un registro de actitudes homofóbicas recalcitrantes. Hablar sin miedo sobre la vida y las pulsiones del arte significa ejercer los derechos y las libertades por las que tantas personas han luchado a lo largo de la historia.

Las facultades de Bellas Artes, al igual que anteriormente las academias de dibujo y arte, o los entornos educativos vinculados a las artes (talleres de artistas, laboratorios y estudios, obradores artesanos), siempre han resultado espacios muy atractivos para quienes se sentían marginados por su opción sexual disidente. Con esto no quiero caer en el tópico según el cual se supone que entre el estudiantado de artes siempre ha habido mayorías queer. Sabemos que las facultades de historia, de medicina o de cualquier otra rama del saber, también encajan con una importante cantidad de estudiantes LGTBI, ya que la meta universitaria es la principal de las opciones por las que se decantan quienes optan por avanzar en positivo, sintiéndose diferentes. Lo cierto es que el deseo de conocer, el ansia de saber, la pasión por transmitir y la necesidad de compartir, lleva a muchas

personas que se han sentido marginadas a esforzarse por conseguir metas arriesgadas, y en el terreno de lo comunicativo, las artes ofrecen un buen espacio para transmitir emociones y sentimientos.

Cuando analizo mi propia situación, comprendo que el hecho de haber estudiado música, y posteriormente bellas artes, significa haber optado por la experimentación artística a la hora de intentar trasladar al mundo mis ideas y mis deseos, mis opiniones y mi actitud escéptica e irónica ante el mundo (Navarro Espinach, 2022). Las prohibiciones generan disidencia, y en las artes se encuentran los modelos expresivos mediante los cuales poder llevar a cabo proyectos ambiciosos (Onfray, 2020). Para comprender mejor esta imperiosa necesidad de comunicar que embarga al colectivo LGTBI, basta con revisar las biografías (y la obra) de músicos como Pyotr Ilyich Tchaikovsky, Frédéric Chopin, Franz Schubert, Reynaldo Hahn, Francis Poulenc, Benjamin Britten, John Cage, Leonard Bernstein, David Bowie, Elton John, Freddie Mercury, Hans Werner Henze, Chavela Vargas, Boy George o Billie Eilish. La lista de personalidades queer que han destacado en la arquitectura, la literatura, el teatro y la danza resultaría inabarcable. En el terreno del cine destaca la inmensidad de personalidades queer que poblaron y pueblan los estudios, donde la invisibilidad ha sido la nota dominante, algo que ampliaré en el apartado siguiente. Por eso conviene dejar bien claro que las prohibiciones del poder han provocado un alud de respuestas creativas a lo largo de la historia, y lo siguen haciendo, ya que en estos momentos entre la gente más joven existe una tendencia imperiosa por

dedicarse profesionalmente a las artes y la tecnología. Es por ello que las facultades de bellas artes o informática y los centros de formación en general reciben tantísima demanda por parte de adolescentes que necesitan expresar su creatividad a través de la tecnología y del arte (Huerta, 2022). La situación actual es un reflejo de lo que siempre había ocurrido: el ansia de superación envuelve al colectivo disidente, lo cual provoca un alud de esfuerzos que combinan adecuadamente con el imperioso deseo de comunicar.

Colectivos marginados, motivos visuales y creación artística

El cine y los audiovisuales en general (películas, documentales, series, televisión, publicidad, videojuegos) han nutrido sus estudios de personalidades queer. Esto ha ocurrido siempre. Para tratar la cuestión, me interesa aquí incidir en el concepto de los “motivos visuales”, un planteamiento teórico de la imagen que han desarrollado Jordi Balló y Alain Bergalá, una teoría que nos sirve para enlazar las imágenes creadas en los diferentes ámbitos procedimentales de las artes visuales: dibujo, pintura, escultura, arquitectura, grabado, fotografía, cine y videojuegos. Si bien la estructura de los motivos visuales se ambienta mayormente en la historia del cine, lo cierto es que podemos aplicar la misma estrategia a cualquier manifestación de las artes visuales, en todas las épocas, y de cualquier lugar. De este modo relacionamos imágenes de películas radicalmente distintas, más allá de autores, países y épocas, así como otras manifestaciones como la pintura, el dibujo o los videojuegos. El esquema parte de elementos que se convierten en motivos visuales recurrentes, habitualmente muy utilizados en el lenguaje del cine: la ventana, la escalera, el espejo, el duelo, la cicatriz, la destrucción del decorado, el laberinto, el grito, el horizonte, etc. Mediante el estudio de los motivos visuales se rastrea el impacto visual de imágenes intensas, que tienen capacidad para estremecer, y que conectan con la tradición iconográfica. Son motivos visuales que en sus repeticiones y diferencias avivan el recuerdo emocional del espectador más allá de toda

clasificación, y proponen así una nueva manera de pensar la historia del cine y de las imágenes del arte a través de formas insistentes que resisten el paso del tiempo y se encadenan con otras nuevas. Los motivos visuales son universales, plurales y ambiguos, por eso son adoptados, transformados y reinterpretados de manera insistente. Una estrategia de los motivos visuales consiste en establecer puentes comparativos entre creadores que se han enfrentado al mismo motivo, lo cual permite identificar sus singularidades, reforzando al mismo tiempo su vinculación a la historia comunitaria de las imágenes.

Por regla general, las imágenes remiten a motivos visuales recurrentes, que son afines al lenguaje del cine: la ventana, la nuca, la escalera, el espejo, el duelo, la cicatriz, la destrucción del decorado, el laberinto, el grito, el horizonte y muchos otros, con los que se puede rastrear el impacto visual de estas imágenes intensas que conectan con la memoria iconográfica. Si atendemos a la importante presencia de creadores y creadoras visuales que inundan el panorama artístico, tanto durante la historia como en la actualidad, deberemos asumir que la tradición de los motivos visuales está muy impregnada por el color de las disidencias.

Un motivo visual que impregna buena parte del universo gamer es la persecución. El ritmo trepidante con que se suceden buena parte de los juegos ha contagiado también al cine y a las series de plataformas, de modo que ahora es muy habitual que una parte de las escenas de la película o la serie se asemejen a la persecución tan habitual en el engranaje del videojuego. La mirada del observador, que lleva un arma en la mano, y con la que apunta a sus objetivos, sería un motivo visual habitual. Pero además están las imágenes de los drones que siguen a un vehículo desde el aire, mediante un plano cenital, de modo que vemos como el coche va surcando la carretera que, si bien puede tener curvas o rectas, lo cierto es que suele permanecer en el mismo punto de la pantalla, al igual que ocurre en los videojuegos. Quisiera remarcar que las personas LGTBI venimos de una tradición muy impregnada por las persecuciones. Se nos persigue por nuestra disidencia. Se



Figura 2 (a y b). El uniforme como motivo visual. Izquierda: Tienda de uniformes en Albacete. Derecha: Distribución uniformada de nichos en el Cementerio de San Eufasio de Jaén. Ricard Huerta.

nos acosa y se nos hostiga por ser diferentes, por no querer entrar en el juego de lo correcto. Y este obsesivo interés del poder por disciplinar a quienes están al margen, nos favorece en este combate, puesto que estamos preparados para ello, a fuerza de haberlo padecido. Somos seres a quienes se persigue, por eso conocemos las reglas del hostigamiento, por haberlo padecido.

Entre los motivos visuales que atañen a la esfera pública, encontramos el bodegón policial, el micrófono ante quien da un discurso, el botellón como bacanal juvenil, la mano en la boca que indica secreto y silencio, el naufragio, el guardaespaldas como ser invisible, el chófer que conduce sin opinar o bien opinando, el pandillero o personaje de las zonas periféricas urbanas, el primer día de clase, el juicio como representación teatral,... Si nos atenemos a estos, y tantos otros motivos visuales, veremos que al situar una persona LGTB en cada uno de estos motivos podemos extraer nuevos significados mucho más incisivos. Es lo que ocurre con los videojuegos y su paralelismo con las disidencias sexuales, que llenan de contenido e intensidad cada motivo visual (Balló y Salvadó, 2023). El capítulo que aporté al libro *El poder en escena*, coordinado por Jordi Baló y Alan Salvadó, lo centré en el motivo visual del uniforme. Planteé a los editores mi intención de explicar la idea de uniformarse como motivo visual, para ello elaboré un retrato autoetnográfico en el que desgranaba la cantidad de uniformes a los que me había tenido que someter durante mi vida: el del traje

de comunión, el de músico, el de militar. Los uniformes como motivo visual están impregnados en nuestra retina hasta tal punto que resulta tremendamente fácil encontrar ejemplos cercanos. El uniforme es la prenda con la que identificamos a los colectivos más visibles, por su atuendo, pero que al mismo tiempo nos sugieren una serie de relaciones insidiosamente profundas, que finalmente atañen a nuestra forma de ver la realidad, al tiempo que configuran posibilidades concretas de entender las identidades.

El uniforme es algo más que una forma de vestir, o un modo de mostrarse en público. Es una manera de ser y de estar en el mundo, algo que hace saltar chispas en nuestro propio bagaje cultural. La mirada está muy pendiente del uniforme, ya que cristaliza aquello que sabemos de quienes lo llevan. El uniforme militar que luce Jack Lowden en *Benediction* (Terence Davide, 2021) nos remite inmediatamente a la condición de soldado en una guerra. Sin embargo, dentro del uniforme impuesto por la contienda y sus responsables, se esconde un poeta antibelicista forzado por las circunstancias a ocultar su homosexualidad. En este sentido, el uniforme marca una realidad exterior, sin duda, pero ante todo identifica un relato histórico, que no necesariamente tiene por qué coincidir con las vivencias de quien lo lleva puesto. El uniforme enseña, acontece, educa, y es relato que viene de lejos en el ámbito artístico, ya que la pintura de grandes personajes nos lleva a identificar inmediatamente quién es militar, quién es noble, o quién pertenece

Figura 3. El movimiento de los *gilets jaunes* en Francia utilizó esta prenda de vestir como distintivo de su revolución.



al rango eclesiástico. Más aún, la marca del colectivo siempre se vincula a un momento concreto de la historia. De eso saben mucho quienes diseñan uniformes, un oficio que viene de lejos.

El poder de lo identitario está presente en el uniforme militar. Pertenecer a una instancia del ejército, o en general a cualquier cuerpo de seguridad, conlleva “vestir de uniforme” en la esfera social. En última instancia, el uniforme es lo que cubre, lo más visible, las apariencias, pero no siempre coincide con la esencia de quien lo lleva. El hábito no hace al monje. En un sentido general, los uniformes infunden miedo, y al mismo tiempo generan atracción, incluso de tipo sexual, por su función fetiche. La indumentaria y la estética del poder están detrás de cada suculenta y perturbadora historia de pasiones. Los uniformes constituyen aquí la piedra de toque del argumento visual. Ejército, iglesia y escuela, tres entornos que fascinaban a Michel Foucault. También a nuestro estimado filósofo, que andaba bastante centrado en la historia del pensamiento, le resultaba atractivo el mundo de los hospitales. Los recintos sanitarios están repletos de personas uniformadas, con sus batas, sus delantales, sus gafetes quirúrgicos, sus gorros, sus mascarillas. Estas prendas atienden a colores concretos, como el blanco más general, pero también el verde para quirófanos, con lo cual identificamos a médicos y doctores, a cirujanos, a enfermeros y farmacéuticos. En los hospitales también van uniformados los pacientes, con unos delantales anchos que se cruzan por detrás y dejan al aire el trasero de la persona enferma, puesto que los médicos suelen llevar, parejo al uniforme, un gafete con su nombre y cargo, en grande, para que nadie dude de su estatus institucional. Durante la pandemia, la mascarilla nos igualó con este sencillo uniforme que suponía taparse la cara. Queda patente, por tanto, que el uniforme representa el poder, y más allá de los estamentos tradicionales (iglesia, ejército, escuela, sanidad), se revela igualmente en otras manifestaciones de tipo cultural, que pueden ser más o menos alternativas, y pueden tener un momento histórico que les representa. Uniformarse es un deseo que retroalimenta la decisión de pertenecer a un grupo, de formar parte de un colectivo que se reconoce por su atuendo. Los complementos y las

piezas del vestuario que son aparentemente superficiales esconden, al final, lo más relevante del uniforme: la gorra, la boina, las gafas, los pañuelos, las bufandas, las hebillas y botones, las chapas. Incluso los tatuajes han pasado a formar parte de la uniformidad más recalcitrante.

Un modelo peculiar de uniforme que nació en Francia hace pocos años, pero que se ha convertido en una mitología actual en lo referido a uniformidad, es el de los *gilets jaunes*, traducido aquí por “chalecos amarillos”. Esta prenda y su significado de rebeldía ha supuesto un antes y un después de la lucha por los derechos sociales de la ciudadanía francesa. El auge del movimiento de protesta de los *gilets jaunes* supuso una impresionante muestra de enfado por una parte de la población francesa, algo que se inició por las subidas de impuestos de los carburantes (de ahí el atuendo amarillo, que es obligatorio llevar en el coche o camión). Al igual que sucedió cincuenta años antes con el mítico Mayo del 68, se trata de una protesta que atraviesa todas las clases sociales. La visibilidad de las manifestaciones ha sido global, y ha tenido lugar en todas las ciudades francesas. Las manifestaciones de *gilets jaunes* siempre han resultado especialmente atractivas por el color dominante, y porque la gente ha llegado a asumir este color como el indicador de malestar de toda una sociedad. Resulta intrigante el hecho de que un instrumento del poder (la obligación de llevar chaleco a quien conduce un vehículo) acabe convirtiéndose en el estandarte de todo un movimiento social, de gran envergadura, contrario a los esquemas del poder establecido.

El ritual de los *gilets jaunes* pertenece a un movimiento claramente de bases, sin representantes que les defiendan en el sentido tradicional, ya que nunca quisieron tener ni

líderes ni tampoco emparentarse con los partidos políticos. La revuelta se ha empoderado de un atuendo obligatorio, para convertirlo en la señal de protesta que unifica a todos quienes se manifiestan con este uniforme. El mensaje ha calado gracias, en parte, a la idoneidad de la prenda, a su color, a su vistosidad. Los uniformes se ciñen a los cuerpos, encajan con cada cuerpo y lo configuran. El atuendo celebra la individualidad desde lo colectivo, activando elementos personales en cada peculiaridad. En algunas manifestaciones de *gilets jaunes*, la forma de enfrentarse a la autoridad (básicamente la policía) es mediante el uso de redes sociales, lo cual también atiende al uniforme en la actualidad: necesitamos el móvil, siempre, incluso para huir de la policía en una manifestación. Cabreados, pero alegres y vestidos de amarillo, los *gilets jaunes* han dado una lección ejemplar, tanto por la elección del atuendo, como por la forma de batallar contra las injusticias y los instrumentos del poder (Bourdieu, 2012). Como si de una tautología se tratase, a pesar de parecer contradictorio, no son antónimos, puesto que al final, todo el mundo se uniforma, tanto los chalecos amarillos, como la policía que les persigue.

En el mundo de los videojuegos resulta muy cotidiano vestir de uniforme. Incluso puedes crear tu propio uniforme para jugar, eligiendo cada pieza de la indumentaria, incorporando todos aquellos elementos decorativos que te gustan. Te haces a ti mismo construyendo tu propio personaje y transformándolo en lo que te gustaría. Esta posibilidad de transformación también está muy emparentada con la tradición de los lenguajes disidentes, ya que una estrategia preferente en lo referido al juego de género viene marcada por el lenguaje de la vestimenta, del atuendo, de los accesorios y de todo aquello que nos permite generar tránsitos entre lo que está considerado masculino o femenino. La estrategia queer pretende justamente romper este binarismo desmesurado (hombre/mujer, masculino/femenino, macho/hembra, viril/delicado, activo/pasivo, fuerte/débil), utilizando para ello tanto la apariencia como la desacralización de las costumbres. En ese sentido, los videojuegos nos ofrecen la posibilidad de cambiar de sexo, de género, de modulación de la voz, o incluso

de camuflarnos y hacernos, prácticamente, invisibles. El videojuego es una geografía repleta de oportunidades para sentirte cómodo y ser tú mismo.

Figuración extrema como meta en el diseño de videojuegos

La progresión de las imágenes propias de la tradición del videojuego ha ido evolucionando en diferentes sentidos, pero aquí nos interesa especialmente el proceso que lleva a buscar un máximo nivel de fidelidad hiperrealista en las imágenes que se reproducen mediante la tecnología digital. A medida que se avanza en la creación de nuevos juegos y modalidades, o bien se incorporan nuevas versiones de diseños y juegos anteriores, vemos que se verifica un esfuerzo por reforzar el aspecto realista de las imágenes, ya sean personajes, vestuarios, paisajes, movimientos de cámara o acciones de elementos (fuego, agua, explosiones, disparos, sangre). Podríamos elaborar un paralelismo entre esta obsesión por representar “la realidad” si nos desplazamos al Renacimiento, una época plagada de grandes figuras gais. El vocabulario del aspecto visual que envuelve al videojuego enarbolaba la bandera del hiperrealismo a unos niveles que se van superando sucesivamente. Poco queda de los gráficos de antaño en los videojuegos de ahora. Actualmente, la búsqueda del fotorrealismo y las herramientas disponibles permiten tener juegos que, en muchas ocasiones, consiguen que nos olvidemos de que estamos, efectivamente, jugando.

Hay títulos como *Forza Horizon 5*, *Hellblade* o *The Last of Us*, que destacan por su fotorrealismo, pero nada que ver con lo que propone *Unrecord*, que hace unos meses hizo viral un clip en el que un scooter desarrollado en Unreal Engine 5 parecía un vídeo grabado con una cámara. Ese clip ahora se materializa en forma de un FPS de un solo jugador, en el que quien juega encarna a un policía. Los desarrolladores del juego *Unrecord* explican que es un FPS (First Person Shooter) de un solo jugador en el que controlamos a un policía, cuya vista es desde la perspectiva de la cámara del pecho. En *Unrecord* se

juega para resolver un caso complejo usando habilidades tácticas y de detective. En cuanto al gameplay, Studios DRAMA, el estudio independiente detrás del juego, así lo definen diciendo que *Unrecord* es un shooter táctico en el que los jugadores pueden esperar una experiencia envolvente. El juego incluye diálogos complejos, mecánicas de juego innovadoras, duros dilemas morales y un sistema de disparo único. No se trata de un juego de rol ni de un juego basado en el botín, sino más bien de una experiencia basada en la historia con un fuerte enfoque en el realismo y la inmersión. Esta puede ser una de las tácticas de futuro para numerosas versiones de nuevos videojuegos. En última instancia, es el hiperrealismo de las imágenes lo que resulta más atractivo y envolvente de la propuesta. Dispone de un sistema de apuntado libre con ADS (Aim Down Sight) y movimiento de manos sin restricciones. El gameplay es táctico. Si mueres, y parece que morir es fácil, vuelves a empezar. Ensayo y error. Los diálogos tienen opciones y cierta influencia en la trama en incluso en los combates, o al menos esa es la intención del estudio.

Para Studio Drama, el realismo no es una obsesión, sino una parte integral del universo. Y es que el juego está siendo desarrollado con Unreal Engine 5, la versión más reciente del motor de Epic Games. Y desde el estudio deben estar llevándolo al extremo, porque ni la demo técnica que vimos hace unos años se veía así de bien. Si bien todavía se encuentra en una fase muy temprana de su desarrollo, el resultado promete ofrecernos sensaciones nuevas y sorprendentes. El juego estará en PC, y se están considerando otras plataformas. La duda es si un juego como este, con semejante calidad gráfica, podrá correr en cualquier dispositivo. La idea del estudio es optimizar su rendimiento, pero está claro que no es un juego apto para gráficas modestas.

La pregunta que toca hacerse es hasta dónde podemos llegar y, dado el contexto actual, si la inteligencia artificial puede jugar o no un papel en los videojuegos de futuro. Al fin y al cabo, hemos pasado de soñar con jugar con la calidad de las cinemáticas realistas mediante CGI (véase *Final Fantasy*) a jugar con una calidad superior a

dichas cinemáticas. Sin embargo, el paso del tiempo nos acerca a lo que estipula la llamada Ley de Rendimientos Decrecientes, que data del año 1770. Los gráficos en los videojuegos son polígonos. Si haces una cara con 60 triángulos y una con 600, evidentemente la segunda tendrá más detalle que la primera. El problema es que doblar y doblar los polígonos no dobla y dobla la calidad visual. Llegará un punto en que el objeto se verá marginalmente mejor que la generación anterior. Por eso el salto de PSX a PS2 fue espectacular, al igual que el salto de PS2 a PS3. Puede que ya estemos muy cerca de utilizar masivamente las herramientas necesarias para acercarnos a un nivel de realismo extremo. Sin embargo, hay otros aspectos a considerar, como la generación de imágenes por segundo, puesto que de nada sirve una experiencia hiperrealista si no corre bien. Una mala tasa de cuadros por segundo puede sacarnos de la experiencia. Y ahí es precisamente donde entra la IA. No hablo de *GPT* o *Midjourney*, que pueden ser opciones a la hora de generar diálogos en tiempo real, e incluso generar arte para personajes, enemigos o lugares, sino de tecnologías como DLSS de NVIDIA. Este tipo de tecnologías de reconstrucción de imagen mediante inteligencia artificial permiten, precisamente, jugar a mayor tasa de imágenes por segundo haciendo que la gráfica renderice en menor resolución y escalando la imagen a la resolución deseada. La combinación de fotorrealismo e inteligencia artificial es, sin duda, uno de los siguientes grandes pasos del sector.

El videojuego se ha convertido en una de las industrias culturales más importantes de la historia, puede que la más rentable por su capacidad de generar beneficios, y desde luego la que ha incorporado con mayor virulencia la interactividad, lo cual repercute de modo insidioso en el éxito de este formato que tanto atrae a públicos usuarios de todas las edades, circunstancias y procedencias. El videojuego forma parte ya de la tradición de las artes, como geografía creativa que vincula imagen, sonido, estética, tecnología y juego lúdico. El universo digital y su deriva electrónica e informática es el espacio por excelencia del videojuego, tanto en el formato con el que se crea, como en el modo de difundirse, especialmente en Internet. Entendido como un

Figura 4. Pintura de la serie Games. Xus Francés.



arte, es un escenario repleto de creatividad, una forma de generar imaginarios que rompe con algunos de los moldes que habían impuesto formatos anteriores como el cine, la televisión, la ópera, el musical, la radio, los juegos de mesa, los deportes como espectáculo o las artes visuales en general. Sin embargo, el videojuego bebe de todas estas fuentes. Las reglas de la industria del videojuego se van elaborando a medida que aumentan las cifras de forma desproporcionada y casi caótica: el número de usuarios, los beneficios, los avances tecnológicos, la capacidad de memoria de los dispositivos, los ingresos por publicidad, la formación de profesionales, las estructuras de poder de los negocios. Pero lo más interesante de toda esta guerra de cifras, es que el videojuego ha dado paso a nuevas formas de entender lo queer.

Los videojuegos ya forman parte de la cotidianidad, y sus empresas mantienen lazos estrechos con el resto de mercados culturales y del entretenimiento, algo que afianza todavía más el poder que ha adquirido este fenómeno de corte global (Huerta, 2020). Los videojuegos han invadido muchos territorios del imaginario juvenil, y de todas las edades, ya que a estas alturas resulta difícil entender lo que ocurre en la cultura y el entretenimiento sin tener en cuenta lo que se maneja en la industria del videojuego. La creatividad está muy presente en el diseño de videojuegos, tanto en la parte que atiende a las ingenierías involucradas, como en la creación de personajes y escenarios en los que ocurren las historias que plantea cada juego. Todo lo vinculado a la imagen y sus posibilidades creativas resulta fascinante y tentador para el público más joven (Huerta, 2021). Aquí estalla el interés por parte del público LGTBI. Se ha disparado la matrícula de adolescentes en cursos y academias donde se preparan para desarrollar videojuegos, tanto en la vertiente tecnológica de las ingenierías como en la parte más artística que supone la creación de mundos virtuales, con sus personajes y sus escenografías propias.

Uno de los atractivos que tiene el mundo de los videojuegos es el lenguaje que se utiliza, variado y habitualmente rompedor. En eso volvemos a encontrar grandes coincidencias con las disidencias sexuales y sus

culturas siempre insidiosas y llamativas. Los títulos de los videojuegos, o de las empresas que los diseñan, tienen mucho de espíritu bizarro, lo cual nos acerca al supuesto carácter intrépido y audaz que respiran sus temas y hazañas. El lenguaje es perverso, y el espíritu esforzado y apuesto del juego interactivo digital ha llenado el panorama de nombres osados, atrevidos y punzantes como: *Total War*, *Red Dead Redemption*, *Grand Theft Auto*, *Forza Horizon Call of Duty*, *Sekiro: Shadows Die Twice*, *OlliOlli World*, *Eternal Starlight*, *Company of Heroes*, *Tom Clancy's Rainbow*, *Jump Force*, *Destiny*, *Laser League*, *Inscryption*, *Starfield*, *Destroy All Humans*, *XCom*, *Cyberpunk*, *Battlefield*, *The Invincible*, *Deathloop*, *Diablo*, *Warframe*, *Dune: Space Wars*, *Flight Gear*, *Bad Dreams*, *Occupy Mars*, *Callisto Protocol*, *Terminator*, *X4: Foundations*, *Sonic Frontiers*, *Tales of Arise*, *Frostpunk*, *Industries of Titan*, *Panzers*, *Scavengers*, *Zenith: The Last City*, *Final Fantasy*. Hay algo malévolo y misterioso en cada título. Son esos nombres contundentes los que me hacen meditar sobre el imaginario del videojuego. Son también los dedos. Esos dedos pulgares que ejecutan, cuando tenemos el mando en las manos, y todos los dedos de las manos que pulsan botones en el momento de decidir cómo vamos a interactuar con el medio. Los nombres y los dedos, elementos característicos del imaginario propio del videojuego. Elementos vinculados a lo personal (el lenguaje y el cuerpo). Pero también a lo colectivo, ya que quienes juegan se organizan, a diferentes escalas, pero sobre todo destaca la organización empresarial, que es finalmente lo que da sentido comercial a esta industria cultural que es, sin duda, de carácter global. Insidiosamente global y poderosa (Foucault, 2009).

También existe mucho romanticismo en el mundo digital, ya que se trata de un entorno repleto de aventuras,

Figura 5. La tendencia hacia lo medieval inunda una parte importante de la estética y los desarrollos temáticos de los videojuegos. Imagen de pareja gay en *Dragon Age: Origins*.



donde alguien lucha por vencer al mal, y donde las políticas de coalición resultan inevitables. La ciencia ficción y la imaginación desbordada inundan el paisaje de los videojuegos. La obsesión por conseguir la máxima definición en los paisajes y los personajes, hasta llegar al hiperrealismo o algo similar, no está tan lejos de lo que pretendieron en su momento Leonardo Da Vinci y tantos otros pintores y artistas renacentistas italianos preocupados por el efecto de realismo a ultranza. Así las cosas, el arte digital del videojuego enlaza con la tradición del arte tanto en los aspectos de creación gráfica y visual, como en la deriva tecnológica, comercial y económica. Puede que por ello estos productos virtuales se presentan ante nosotros con nombres rimbombantes, grandilocuentes, ostentosos, nombres llamativos de estudios creativos de videojuegos, nombres que podríamos aplicar al mundo Dragqueen como: *Activision*, *Blizzard*, *King*, *Obsidian*, *Rare*, *Bethesda*, *Radical Entertainment*, *The Coalition*, *Alpha Dog*, *Arkane Studios*, *MachineGames*, *Ninja Theory*, *Obsidian*, *Beenox*, *Demonware*, *Digital Legends*, *High Moon Studios*, *Infinity Ward*, *Major League Gaming*, *RoundHouse*, *Solid State*, *The Initiative*, *World's Edge*, *Undead Labs*, *Toys for Bob*, *Compulsion Games*, *Mojang*, *ZeniMax Online Studios*, *Treyarch*, ... Se trata de llamar la atención, y para conseguirlo el nombre se convierte en la primera pieza de este engranaje comunicativo. De ahí que se busquen siempre nombres altisonantes, de modo que a los usuarios les resulten atractivos, y teniendo en cuenta la gran masa de oferta que existe, que sean recordados. ¿Quién no se acuerda de una marca como *Candy Crush*?

La estética de los videojuegos sigue una tendencia que lo acerca constantemente a la mitología medieval (Navarro Espinach, 2021). El mundo oscuro medieval encaja bien con los efectos especiales de la imagen, que siempre resultan más realistas con tonos oscuros. Del mismo modo que el anillo del Nibelungo excitó sobremanera a Wagner para componer sus óperas, o entusiasmó a Peter Jackson para dirigir la taquillera saga de películas a partir de la novela *El señor de los anillos*, escrita por J. R. R. Tolkien. Esto ejemplos hablan del potencial que tiene la ambientación medieval para inspirar creaciones

o atraer a grandes públicos. Con los videojuegos ocurre algo que también ocurría con el cine, especialmente cuando se trata de películas de terror o de ciencia ficción, precisamente los territorios que amantan buena parte de las estéticas del juego digital, así como las estéticas queer. La oscuridad, lo desconocido, el miedo, lo sagrado y lo establecido, la penumbra. El ambiente medieval nos acerca a un mundo lleno de pasiones, muerte, oscuridad, fantasía, relaciones de poder, algo que atrae a los públicos de todas las edades (Navarro Espinach, 2019). En la búsqueda de lo atractivo, lo que llama la atención, que puede ser incluso siniestro o violento, aquello que envuelve habitualmente la atmósfera de toda pulsión digital en formato lúdico, vuelven a coincidir el mundo de los videojuegos y las culturas LGTBI.

Al atractivo visual y estético debemos añadir la fascinación por lo misterioso, así como el gancho que tiene la parte económica del asunto. Al igual que ocurre con el mundo del arte y su mercado (noticias de los precios desorbitados para comprar obras pintadas por Picasso, Van Gogh, Damien Hirst, Banksy), y también ocurre con los precios que pagan las compañías de cine a artistas y directores, en el universo digital del videojuego existe un gran afán por desafiar los récords en los sucesivos balances económicos. No pasan desapercibidos los 68.700 millones de dólares que paga Microsoft para comprar Activision-Blizzard. Se trata de la mayor cantidad desembolsada antes por una compañía de videojuegos, y entra de lleno en el ranking de pagos desmesurados que son habituales en los mercados del

arte y la comunicación. Esta (aparente) locura empezó en 2013 cuando Microsoft presentó Xbox One. Aquella apuesta supuso un descalabro momentáneo para la consola de Microsoft (siempre en pugna con PlayStation de Sony), ya que en ese momento no triunfó su propuesta de obligar a los usuarios a estar conectados a Internet para jugar, lo cual significaba que no podrían compartirse los juegos en formato disco (juego físico), ni venderlos en mercado de segunda mano. Tras aquel primer intento fallido, la estrategia de Microsoft consistió en volver a llevar sus juegos más allá de la consola, algo que resultó muy atractivo para quienes pudieron pasar de la Xbox al PC. El ordenador personal es ya un espacio fecundo para videogamers. Tras esta recuperación del mercado, Microsoft insistió en el juego online, creando GamePass, una plataforma con centenares de juegos a la que se accede mediante suscripción. Poco después llegó Xbox Cloud Gaming, el juego en la nube. A partir de aquí, los usuarios conectados empezaron a contarse por millones de suscripciones. Ante el evidente acceso de *GamePass*, las compañías que venden millones de copias de sus juegos se resistieron a participar. Y en ese momento Microsoft decide comprarlas, algo que le supone una inversión millonaria, que en el caso de la compra de Activision y otros estudios de renombre asciende a 68.700 millones de dólares. Con esta compra Microsoft se asegura el control de sagas tan conocidas como *Call of Duty*, *World of Warcraft*, *Candy Crush*, o *Diablo*.

La pugna entre Xbox (Microsoft) y PlayStation (Sony) parece que deja fuera las políticas de Nintendo, al igual que se desmarca el mercado de juegos que se comercializan en China, ya que tiene otras características, muy peculiares, pero que compite también con cantidades astronómicas. Con la compra de *Activision-Blizzard*, Microsoft decide comprarlas, algo que le supone una inversión millonaria, que en el caso de la compra de Activision y otros estudios de renombre asciende a 68.700 millones de dólares. Con esta compra Microsoft se asegura el control de sagas tan conocidas como *Call of Duty*, *World of Warcraft*, *Candy Crush*, o *Diablo*.

Esta componente económica que es la que manda en el negocio de los videojuegos tiene en el fondo alma hiperactiva. Todo es rápido, todo sucede de forma bestial, todo es un juego de fichas que se mueven a velocidades extremas, como los dedos veloces del usuario, como el espíritu capitalista que vive en sus entrañas. Y sin embargo, en todo este circo comercial y mediático, al final siempre sale ganando la creatividad. Y por ende, sale ganando el universo gay.

En *Elden Ring*, al igual que ocurre en otros juegos de éxito, Hidetaka Miyazaki nos arroja de nuevo a un universo de fantasía oscura, mediante un desafío de rol y acción. Otro Miyazaki, el director de cine y gran creador de manga, es Hayao Miyazaki. Conviene no confundir, aunque se trate de grandes creadores japoneses. Si ahora mismo buscamos en Google “Miyazaki”, nos aparece casi simultáneamente tanto el famoso director de cine manga como el creador de videojuegos. Dos generaciones de creadores japoneses que han marcado cada uno una época con sus ficciones. Dos magos de las artes visuales, que si bien no tienen parentesco familiar, en ocasiones nos descubren elementos muy similares, como algunos personajes del bosque un tanto siniestros, lo cual les hermana, estableciendo vínculos entre ellos a nivel estético y creativo. Por otra parte, ambos han conseguido ganar el mercado tanto de oriente como de occidente (Huerta y Monleón, 2021). Los Miyazaki han conseguido lo que hace siglos consiguió otro gran homosexual: Alejandro Magno. Unen y conquistan oriente y occidente.

En *Elden Ring* encontramos La Orden Dorada, el Círculo de Elden, las Tierras Intermedias, caballeros, profetas, lobos, guerreros, criaturas, bestias humanoides, jefes, súbditos, bosques encantados, espíritus, cenizas de guerra, caballos y todo lo que podríamos encontrar también en series tan referenciadas como *Juego de Tronos*. Un revival del mundo medieval para inspirar desde la oscuridad a públicos mayoritarios. Pero detrás de todo este “mundo oscuro” también se esconden intereses económicos y ansias de poder, algo que está vinculado al intento de salvar el capitalismo neoliberal en el que vivimos. A las ficciones virtuales y las creencias que derivan de ellas, Nick



Figura 6 (a y b). La fuerza creativa de Japón. Izquierda: Hidetaka Miyazaki (videojuegos). Derecha: Hayao Miyazaki (manga y cine de animación).

Land las llama “hipersticiones”, según la terminología de los círculos aceleracionistas que sostienen que para salvar al capitalismo de su derrumbe hay que intensificarlo mediante una implementación masiva de nuevas tecnologías y de inteligencia artificial, para que amplíen el escueto horizonte cultural del hombre (en palabras del propio Nick Land). Existen salidas a esta irrupción de los datos, del todopoderoso Big Data, y las podemos encontrar. Jorge Luis Marzo nos anima a ello: “la vida es compleja y demanda paradojas. Nuestra lucha debe ir encaminada a que no la simplifiquen. Debemos abandonar las convenciones de todo diseño elegante que nos hable de precisión”. Las manadas de *influencers* que nos invaden no son sino una punta de iceberg de una parodia actualizada de algo que ya existía: la telebasura, los telepredicadores, la publicidad masiva, los favoritismos del poder. Remata Marzo: “Si somos capaces de generar tecnologías que hagan de los deseos realidades contantes y sonantes, meros datos cuantificables, habremos cancelado toda incertidumbre de futuro. Estos círculos tomaron las ideas rizomáticas nacidas en las reflexiones de la izquierda radical de los años setenta del pasado siglo y las convirtieron en tractores de la ultraderecha tecnocéntrica, cuyo objetivo es conseguir una democracia basada en la ‘singularidad tecnológica’, para lo cual la termita siempre cavará su camino de salida, sin importar lo desorientada que esté, o los efectos que su minería provoque” (Marzo, 2021, p. 200).

La interactividad que permite el videojuego, la posibilidad de decidir cosas, de jugar y participar en el relato, es la

baza más importante de este medio, convirtiéndose en la clave del éxito de esta nueva forma de transmisión cultural, ya que todos los medios tradicionales se basaban en un usuario espectador básicamente pasivo, algo que se llegó a denominar “masas” cuando se trataba de públicos masivos de medios (Briggs y Burke, 2002). Construir, explorar, expandirse, combatir, compartir con otros usuarios jugadores,... El uso de videojuegos implica completamente la acción de quien participa, además de permitirle compartir la experiencia con otras personas de cualquier parte del mundo. El uso de videojuegos es una práctica de ámbito global y digital. De aquí que resulte tan familiar el concepto de “jugabilidad”, algo que nos lleva al mundo de la infancia, pero sobre todo, de la diversión y el entretenimiento, algo que se entiende bien en cualquier cultura, especialmente la cultura queer. Qué duda cabe que jugando se aprende. Los retos y desafíos forman parte del juego, de modo que al combinarlo con el juego de rol, desarrolla no solamente un eficaz medio de diversión y aprendizaje, sino además una potente tendencia a la adicción. La búsqueda de territorios desconocidos, que pueden ser explorados sin los peligros que entraña la acción real, o los desafíos que complementan este tipo de hazañas, convierten la jugabilidad virtual en un entramado de sensaciones que provocan altas dosis de adrenalina, sin moverse de la butaca, sin tener que enfrentarse a “la vida real”. También conviene tener en cuenta las promociones, que se vehiculan con publicidad virtual, básicamente por Internet, pero que generan encuentros presenciales y

Figura 7. Sex Machine. Pintura de Felipe Rivas San Martín. Pieza expuesta en la muestra *Tecnologías raras* de Museari <https://www.museari.com/felipe-rivas-san-martin>

virtuales en los que los gamers se reúnen para poner a prueba las novedades. Prueba de ello son las famosas ferias de videojuegos y los encuentros multitudinarios, que se extienden por todo el planeta. El sistema comercial que divide a los grandes gigantes (Microsoft, Sony, Nintendo) provoca asimismo una circulación tecnológica y creativa en función de cada opción elegida. Todo un mundo de relaciones que usuarios y usuarias gaymers conocen muy bien. De hecho, lo pagan, lo financian y lo disfrutan. Los encuentros de gaymers se han convertido en un éxito de dimensiones globales.

Algunos juegos de montaje ayudan a los usuarios a montar sus propios PC, lo cual nos lleva a la tradición de la educación en artes, donde pericia, manualidades y paciencia componen una trilogía que combina bien con la artesanía y el trabajo bien hecho (Sennett, 2013). Pienso que todo lo relacionado con los videojuegos tiene algo de retro y de futurista al mismo tiempo, ya que se recomponen elementos del pasado (la manipulación, la artesanía, el misterio medieval, la cooperación para avanzar, la magia) combinados con ingredientes más propios de la ciencia ficción futurista (la tecnología, el espacio sideral, las naves, otros planetas). En ambos mundos coinciden relatos que funcionan bien para atraer públicos: batallas y combates, superación, pruebas, optimización de recursos, energías mentales, adaptabilidad, riesgo. La interfaz engancha, y poder viajar por mundos insospechados sin moverse de la butaca, sin salir de casa, tiene sus ventajas. Es la canción *Over the Rainbow* que Judy Garland canta en la mítica película *El Mago de Oz*. De nuevo la mitología gay inundando el universo del videojuego.

Si entendemos el videojuego como un arte combinatorio, estaremos en condiciones de analizar sus particularidades desde la tradición del arte (Benjamin, 2003), y en contacto con el arte actual (Santamaría, 2019), asumiendo que existe un inmenso panorama creativo en el desarrollo de videojuegos, algo que forma parte del entorno audiovisual, muy ligado a los entornos LGTBI. Al tratarse de un territorio educativo que combina lo individual y lo colectivo, el escenario gamer propicia interacción



y colaboración desde lo lúdico. Adentrarnos en cuestiones delicadas como las posibles adicciones, o el hartazgo tecnológico, nos permitirá adecuar nuestras acciones educativas a los futuros entendibles. Quienes nos dedicamos a la educación artística, y en general quienes somos profesionales de la docencia, debemos incorporar estas cuestiones a nuestro trabajo curricular (Pallarès, 2020), entendiéndolo como algo necesario para acercarnos a estas realidades que combinan ámbitos transcendentales, a saber: la imagen, el diseño, la tecnología y los imaginarios colectivos.

Las lecturas y reflexiones sobre el espacio digital nos llevarán también a cuestiones identitarias que afectan a nuestro posicionamiento en relación con los derechos humanos y la defensa de las minorías, como las emotivas reflexiones de Felipe Rivas San Martín: “mirar televisión tiene sus protocolos, que son distintos de la relación usuario-smartphone. Nadie le diría a un niño que no mire tan de cerca su Smartphone, porque está hecho para ser visto así, en una relación cercana tecno-afectiva (...) La mediación del aparato posibilita también la existencia de identidades-avatar para lograr así un relativo anonimato. Además, Internet tiene un estatuto curioso, porque no es del todo espacio público ni tampoco espacio privado y esa condición es relevante para el cruising, que circula en esa misma tensión liminar.” (Rivas San Martín, 2019, p. 116). Puede que el tratamiento de estos asuntos identitarios resulten molestos para ciertas instancias del poder, lo cual nos anima a actuar en positivo, redescubriendo constantemente las posibilidades de integrar la tecnología digital en el mundo educativo. Y desde lo educativo también tenemos la responsabilidad de afrontar el universo digital y las razones que mueven los videojuegos. Al fin y al cabo, del mismo modo que las

disidencias sexuales, se trata de aspectos que necesitan ser abordados en educación.

El mundo del videojuego está transformando la realidad, tanto en lo económico como en las esferas del entretenimiento y la tecnología. Así las cosas, es importante que confiemos en nuestras posibilidades creativas disidentes para incorporar el universo digital (videojuegos incluidos) en nuestra lucha cotidiana por los derechos de las minorías disidentes queer, con argumentos que combinen la creación, la tecnología, la educación, las artes y la innovación. Todo ello nos lleva a la conclusión de que el mundo de los videojuegos es, básicamente, un entorno gay.

Referencias

Balló, J. y Salvadó, A. (eds.) (2023). El poder en escena. Motivos visuales en la esfera pública. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.

Bourdieu, P. (2012). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Barcelona: Editorial Taurus.

Briggs, A. y Burke, P. (2002). *De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación*. Madrid: Taurus.

Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México D.F.: Siglo XXI Editores.

Huerta, R. (2020). *Arte, género y diseño en educación digital*. Valencia: Tirant lo Blanch.

Huerta, R. (2021). *La imagen como experiencia*. Madrid: McGraw-Hill.

Huerta, R. (ed.) (2022). *Videojuegos y creatividad*. València: Tirant lo Blanch.

Huerta, R. y Monleón, V. (2021). Disney y Ghibli: Educación sin migraciones en la cultura visual. El cine de animación como recurso didáctico en las aulas. *Pulso Revista de Educación*, 44, 63-89

Marzo, J. L. (2021). *Las videntes. Imágenes en la era de la predicción*. Barcelona: Arcadia.

Navarro Espinach, G. (2019). La Edad Media a través del cine. La Trilogía de la Vida de Pasolini. *EARI Educación Artística: Revista de Investigación*, 10, 286-302. <https://doi.org/10.7203/eari.10.14089>

Navarro Espinach, G. (2021). El llibre d'Amic e Amat de Ramon Llull como inspiración en el arte homoerótico. *EARI Educación Artística: Revista de Investigación*, 12, 285-300. <https://doi.org/10.7203/eari.12.20302>

Navarro Espinach, G. (2022). *Alfabetos e Investigación Basada en las Artes. La obra de Ricard Huerta en Museari*. Tesis doctoral. Universidad Miguel Hernández.

Onfray, M. (2020). *Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión*. Barcelona: Anagrama.

Pallarès, M. (2020). Educación humanizada. Una aproximación a partir del legado de Heinrich Rombach. *Estudios Sobre Educación*, 38, 9-27. <https://doi.org/10.15581/004.38.9-27>

Rivas San Martín, F. (2019). *Internet, mon amour. Infecciones queer/cuir entre digital y material*. Santiago de Chile: Écfrasis ediciones.

Santamaría, A. (2019). *Alta cultura descafeinada. Situacionismo low cost y otras escenas del arte en el cambio de siglo*. Madrid: Siglo XXI.

Sennett, R. (2013). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.



Representación QUEER y su difusión en medios de comunicación impresos

Francisco Cuéllar Santiago
Fernando Fernández Torres
 Universidad Miguel Hernández de Elche

Introducción y planteamiento

El creciente auge de producciones audiovisuales con temática o presencia de personajes LGTBIQ+ en el año 2023, está reforzando la creencia de que el sector ha dado cabida al colectivo, aunque siga sufriendo discriminación por parte de la sociedad. El sector audiovisual es amplio y, como es lógico, no todas las ramificaciones se desarrollan por igual, observamos que la representación LGTBIQ+ en las ficciones cinematográficas o seriadas, tienen una gran presencia desde hace años, al igual ocurre con la televisión o en los prolíficos productos Podcast y Streaming, pero ¿qué ocurre con los videojuegos? ¿La presencia es igualmente amplia y heterogénea? Para intentar dar respuesta a esta pregunta no debemos limitarnos a la comparativa de los datos cuantitativos del sector, ya que, los resultados serían alarmantemente bajos, no mostrando una representación fiel de la mejoría del sector productivo de videojuegos con temática o contenido LGTBIQ+. Si observamos la evolución de las producciones realizadas en los últimos tres años (periodo postpandemia COVID-19), veremos que han superado los 600 títulos, según fuentes de *Gayming, the home of queer geek culture* (Hart, 2023), comparándolos con todas las producciones realizadas en la década comprendida entre los años 2010 y 2020, no se alcanzó una tercera parte de la cifra actual, es por ello, que el sector crece rápido, la presencia aumenta y, en consecuencia, la sociedad global comienza a estar representada en este sector.

Que haya presencia de producciones LGTBIQ+ no quiere decir que se esté abarcando todos los ámbitos ni que

estas representaciones sean del todo responsables con las demandas del colectivo. Los protagonistas LGTBIQ+ de grandes producciones de videojuegos siguen siendo muy bajos, quedando relegados a meros secundarios o jefes enemigos que hay que destruir y aún quedan muchas realidades dentro de “lo queer” que se encuentran infrarrepresentadas. Los pocos brotes verdes en el sector que sí están esforzándose por mostrar esta realidad están teniendo un amplio calado en el sector, títulos como *Mass Effect* (Bioware, 2007-2017), *Dragon Age* (Bioware, 2009-2015) o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) o *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), están siendo un claro ejemplo de ello, aunque su enfoque vire hacia planes de marketing y comercialización agresivos, en lugar de una apuesta real por la diversidad.

El concepto *queer* engloba todo lo que es disidente con la norma, hace referencia a “lo torcido”, y tradicionalmente se identifica de manera directa con el colectivo LGTBIQ+ al englobar las identidades de género y las orientaciones afectivo-sexuales que chocan de frente con el canon heteropatriarcal. Por tanto, cuando hablamos de videojuegos queer nos referimos a un conjunto de títulos que incluyen personajes e historias LGTBIQ+, pero también a aquellos que introducen mecánicas que permiten al jugador llevar a cabo acciones disidentes con los valores conservadores, por ejemplo, hacer cruising en un baño sorteando a la policía como en *The Tearoom* (Yang, 2017) o experimentar el día a día de una persona trans en una sociedad normativa como en *Dys4ia* (Anthropy, 2012). Más allá del terreno de las

representaciones, existen investigadores que afirman que el videojuego es un formato queer en sí mismo, desde el momento en que pueden ser jugados, interpretados y diseñados desde ese punto de vista (Ruberg, 2019). El videojuego puede ser un ámbito de experimentación con las identidades y el deseo, un simulador con el que sublimar el anhelo de llevar a cabo acciones que son disidentes con la norma y que no somos capaces de realizar en la vida real. Y no solo desde un punto de vista lúdico, sino también didáctico, especialmente cuando las mecánicas nos obligan a empatizar con los personajes como en *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015).

Sin embargo, aunque la presencia y el tratamiento de las temáticas queer en los videojuegos goza de un crecimiento exponencial —especialmente a partir de la década de 2010—, la presencia de protagonistas en títulos *mainstream* es escasa y sus ejemplos más significativos quedan relegados a las desarrolladoras independientes (Sentamans y Martínez, 2016). Y cuando la fractura en el espacio *mainstream* permite la inclusión de personajes queer o temáticas de igualdad y género, no suele producirse exenta de polémica. Teniendo en cuenta que la industria del videojuego ha sido dominada tradicionalmente por hombres y diseñada para un target masculino (González, 2016), no es de extrañar que la inclusión de estas historias provoque una reacción —como sucede en el cine y las series de televisión— que califica estas decisiones como una “inclusión forzada”. Quizá el ejemplo que mejor ha cristalizado esta tendencia en el ámbito del videojuego ha sido el *Gamergate*¹ en 2014. Se trata de una protesta en redes que surge como un movimiento contra la falta de ética en la industria pero que termina convirtiéndose en una ola reaccionaria en redes bajo el hashtag #gamergate, con comentarios amenazantes, misóginos y sexistas contra quienes llaman *Social Justice Warriors*, quienes defienden temas políticos y de igualdad en la industria. En oposición a este movimiento, se consolida al mismo tiempo toda una comunidad de gamers que inicia la llamada *queer game scene* —con sus propias ferias como la *Gaymer*

X— y se despierta el interés académico en torno a este fenómeno con los *queer game studies* (Game[in]g Problems_Queerplay, 2023). Actualmente, la comunidad *gaymer* reclama su lugar en la industria, no sólo mediante la demanda de títulos inclusivos, sino creando toda una memoria cultural de los vínculos del colectivo LGTBQ+ con el videojuego, mediante la revisión histórica de sus representaciones y además poniendo nombre propio a quienes las favorecieron, como las programadoras Danielle Bunten, Rebecca Heineman o el diseñador David Gaider.

Las principales demandas del colectivo queer en el videojuego son compartidas con asociaciones que exigen una representación diversa y no estereotipada en la ficción cinematográfica y seriada. Organizaciones como GLAAD en EE.UU. y ODA en España funcionan como observatorios de las representaciones que se hacen de este colectivo en el ámbito audiovisual. La lucha contra el estereotipo pasa por la consecución de personajes que tengan una trama propia que no se sustente en el simple hecho de ser LGTBQ+, que tengan nombre —y, por tanto, una identidad y personalidad dentro del relato— además de no ofrecer una visión negativa de la diversidad. Según el último informe ODA (2022), la representación de personas LGTBQ+ en la ficción española se sitúa en torno al 9% de todos los personajes, una cifra baja si tenemos en cuenta que el 63% de estos personajes se distribuyen entre tan solo tres producciones cinematográficas y 6 series, todas ellas orientadas a un target *LGTBI-friendly*. Aunque carecemos de estudios similares recientes que analicen este fenómeno en el videojuego español, diversos autores apuntan que se da un fenómeno similar a nivel global (Sentamans y Martínez, 2016). No obstante, los diseñadores son conscientes de ello y procuran corregir los sesgos tradicionales, responsabilizándose de los personajes e historias que crean. “Es cierto que los estereotipos pueden ser un gran problema en la representación de los colectivos LGTBQ”, razona Madison Downey, “pero existen varios juegos además del nuestro que incluyen perspectivas positivas” (Carabaña, 2016, párr. 10).

Al margen de la polémica mencionada con *Gamergate*, la mujer también ha sufrido discriminación dentro de un sector mayoritariamente masculino. El sector de los videojuegos es un reflejo de la sociedad, existen nichos de poder, lugares comunes donde surgen comunidades, las cuales defienden sus territorios en grupo y se apropian del lugar haciendo uso del ataque, ya sea de forma hiriente o educada. En el año 2005 se elabora en nuestro país el documento sobre la violencia y sexismo en los videojuegos, mostrando que “el patrón androcéntrico sustenta una ideología belicista y de dominación sobre el más débil, y especialmente la discriminación sobre las mujeres” (Instituto Andaluz de la Mujer, 2005, p. 33), aportando datos cuantificados sobre las acciones masculinas en el sector hacia colectivos de jugadoras y jugadores disidentes con las visiones cisgénero dominante y que señalan el uso estereotipado de los modelos estandarizados. La visión de la mujer acaba siendo relegada a la sumisión, marcando su función secundaria, decorativa y sexualizada en la representación visual de los roles, ofreciendo un bajo número de posibilidades de empoderamiento. Una vez más a lo largo de la historia, las demandas de igualdad del feminismo y el colectivo LGTBQ+ se dan la mano ante el sector del videojuego. Reclaman acabar con el encasillamiento mediante los clichés sexistas fomentan la creación de personajes marcados por el binomio secundario-malvado, es decir, esos personajes antagonistas a los que hay que vencer por ser el enemigo de la trama. Por otro lado, encontraríamos al personaje que, alejado de ser necesario para el ocurrir de los acontecimientos, ofrece una diversidad extraña que alimenta de contenido adicional no relevante para el título.

En ese sentido podemos mencionar la ya famosa polémica del personaje Poison de *Final Fight* (Capcom, 1989), mujer en origen dentro de las recreativas arcade, acabó convirtiéndose en hombre al considerar Nintendo que a una mujer no se le debería golpear en un videojuego, por ello, cuando se quiso publicar el título bajo la consola NES, las críticas y el poco éxito comercial por el cambio, acabaría modificando nuevamente al personaje, convirtiéndola, poco tiempo después, en una

persona trans para la versión de Sega en Mega CD; bajo este rol no habría problema para golpearlo, según los designios de la empresa. Un par de décadas después, ya en el 2012, volvió Poison dentro del título *Street Fighter X Tekken* (Capcom, 2012) y, posteriormente en *Ultra Street Fighter IV* (Dimps/Capcom, 2014), siendo un éxito para el colectivo LGTBQ+, recibieron al personaje como un símbolo de libertad de expresión y de género.

El sector del videojuego está viviendo una edad dorada en dos de las vías fundamentales de cualquier industria, la producción y la comercialización. Ha sabido adaptarse constantemente a los cambios sociales y ha demostrado ser un factor fundamental en momentos tan difíciles como el vivido en la COVID-19. El sector vive en un constante cambio, demuestra una gran capacidad de adaptación a cada situación social. Puede decirse que la industria se encuentra en fase de cambio continuo y eso se demuestra en el número de títulos publicados con algún tipo de relación hacia el colectivo LGTBQ+, especialmente en la escena independiente y no tanto en las grandes producciones. El espectro de títulos comercializados es desigual en cada una de las plataformas. A continuación, analizaremos algunas de ellas, donde nos hemos encontrado con dos de las cuatro entidades más importantes apostando por una inclusión social mediante la muestra clasificada de títulos por temáticas que sirvan, además, como apoyo al sector de la producción, y por otro lado, otras dos plataformas que no incluyen ningún tipo de categoría al respecto.

Para el análisis hemos realizando una búsqueda pormenorizada de palabras claves en estas plataformas, clasificando dichas palabras en: LGBTQIA+, LGBT, QUEER, GAY. Para el primer caso hemos elegimos la plataforma Playstation Store, de cuya búsqueda nos devolvió un total de 49 títulos que podremos descargar desde la misma, ofreciendo información de interés al respecto de cada uno de ellos. En segundo lugar, la plataforma elegida fue Steam, de cuya búsqueda recibimos un total de 1484 títulos clasificados por su éxito de ventas, obteniendo también una importante información en relación al contenido, tanto textual como

¹ https://www.eldiario.es/cultura/ fenomenos/gamergate-videojuegos-peor-momento_1_5857780.html

audiovisual. Seguidamente y en tercer lugar, realizamos la búsqueda en la Store de Nintendo, de la cual no obtuvimos ningún resultado, similar situación ocurrió en Game Pass, donde el buscador no devolvía ningún valor con las palabras claves introducidas, por lo que no clasifican esta categoría dentro de sus bases de datos.

Es complicado encontrar títulos que desafíen el statu quo marcado por el standard clasificado para el denominado *gamer*, es decir, persona joven cisgénero, masculina y heterosexual que copa el mercado, siendo además activo en la defensa de sus valores, —demostrándose baluarte de su propia condición— como se demostró en los comentarios publicados en redes sociales y foros sobre el caso *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), donde los fans vertieron opiniones contrarias sobre la inclusión de un persona trans a la trama, mediante comentarios transfobos. Este hecho demuestra que hace falta elaborar planes de actuación pedagógicos en el sector. Los desarrolladores deberían tomar tiempo para recabar información sobre inclusividad e integración de colectivos actualmente vulnerables que son potenciales clientes, los cuales no se ven reflejados dentro de los roles creados. Es necesario escuchar a todas las voces visibles de género, para evitar las representaciones negativas que aún se siguen produciendo en muchos de los títulos publicados en los denominados triple A y que —aunque encontramos excepciones como *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014) o *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020)—, se siguen basando en el fetichismo y el trauma para construir los discursos en sus roles.

Un ejemplo de inclusión fallida lo encontramos en un título triple A de gran calado en el sector, hablamos de *Call of Duty: Black Ops Cold War* (Activision, 2020). En esta edición del videojuego se introdujo una opción de tercer género en sus herramientas de personalización de personajes. En ella se podía elegir binaria/trans, siendo un importante avance para el sector, pero la decepción para el colectivo vino de la función denominada “clasificada”, demostrando el miedo de la compañía a comprometerse plenamente con la causa y optar por

el uso de la palabra Trans, la cual acabó apareciendo tristemente como “otra” opción. El espectro LGBTIQ+ seguirá sin tener su lugar en la plataforma, las opciones masculina y femenina son aún las predominantes, quedando relegadas el resto de identidades a ese lugar vacío mostrado como “otros”.

No queremos cerrar esta introducción sin dejar de ofrecer un poco de optimismo en la representación del colectivo LGBTIQ+ en el sector de los videojuegos. Como ya hemos mencionado, el problema fundamental se encuentra en la representación del mismo, habiendo sido utilizado durante años como un recurso del que mofarse y atacar, pero afortunadamente esta situación ha ido modificándose lentamente. Desde 1985 han existido títulos en los que de una forma u otra han aparecido personajes del colectivo LGBTIQ+, comenzando con títulos como *Le crime du parking* (Froggy Software, 1985), *Le mur de Berlin va sauter* (Froggy Software, 1985), *Moonmist* (Infocom, 1986) o el famoso *Caper in the Castro* (Ralph, 1988), estos pioneros juegos desarrollados por equipos muy pequeños de desarrolladores (de entre una a tres personas), acababan siendo expresiones de vivencias reales, pero como es bien conocido, juegos marginales que no alcanzaron al gran público. A partir de este año 1985, han ido apareciendo de una forma más o menos estable algún personaje vinculado al colectivo LGBTIQ+ en videojuegos, siendo una muestra representativa de la sociedad en cada década. En el siguiente apartado abordaremos con mayor detenimiento algunos de los títulos más representativos a lo largo de la historia de los videojuegos que tenga temática LGBTIQ+ o posea algún personaje representativo del colectivo.

Por otro lado, queremos analizar la situación de la prensa española impresa en la defensa, o al menos la muestra, del espectro social del colectivo, al menos, en algunos de los títulos con mayor notoriedad comercial y, para ello, lanzamos la siguiente cuestión ¿ha sabido la prensa española impresa especializada en videojuegos mostrar la realidad del colectivo LGBTIQ+ en el sector e intentar ofrecer la diversidad social de los gamers?

Representación del colectivo queer en los videojuegos

Los inicios de las representaciones del colectivo LGTBQ+ en el videojuego se remontan a los años 80 y se enmarcan en una tradición cultural “malditista” (Mira, 2004) por la que los personajes gays y transexuales se configuraban como criminales, pervertidos o marginados. Dejando a un lado excepciones como *Caper in the Castro* (Ralph, 1988) y *Gayblade* (Rayn Best, 1992), la inclusión de personajes LGTBQ+ en los videojuegos era muy escasa y se limitaba a roles secundarios —a menudo sin nombre— y muy estereotipados. Ejemplos de esta tendencia son *Le crime du parking* y *Le mur de Berlin* (Froggy Software, 1985), con sendos villanos homosexuales, el caso de Birdo, un dinosaurio rosa de *Super Mario Bros. 2* (1988) que “es un hombre pero piensa que es una mujer” o el ya mencionado caso de Roxy y Poison en *Final Fight* (Capcom, 1989). Los personajes femeninos y LGTBQ+ están contruidos desde una visión heterocentrista, donde las mujeres y lesbianas se sexualizan y la disidencia sexual o de género en los hombres se castiga o se margina.

Si analizamos la clasificación de personajes en bases de datos como *LGBTQ Video Game Archive* o en ensayos que revisan estas representaciones (Shaw, 2016) podemos cuantificar un crecimiento exponencial que va desde los escasos ejemplos de la década de los 80 hasta los centenares de personajes de la década de 2010, y que continúa en aumento en la actualidad. Las realidades más representadas históricamente son, en este orden, la bisexualidad, la homosexualidad masculina y el lesbianismo, seguidas de lejos por las identidades trans, la pansexualidad y las identidades queer y no binarias. Al igual que en el cine y la televisión, la asexualidad y la intersexualidad se encuentran infrarrepresentadas.

El tratamiento estereotipado de estos personajes responde a las creencias culturales en torno al colectivo LGTBQ+ y a su situación social en cada época. Según Alberto Mira (2016), la evolución del estereotipo va desde modelos de representación malditista —pervertidos, enfermos y marginados— a formas de expresión “homófilas”, que emanan de las demandas sociales

actuales del propio colectivo. Algo similar a lo sucedido con el feminismo y su lucha por erradicar el sexismo y el machismo en los videojuegos y el apoyo a productos de entretenimiento que tengan en cuenta la perspectiva de género (González, 2016).

El análisis de personajes LGTBQ+ en títulos recientes como *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), *If found...* (Dreamfield, 2020) y *Essays on empathy* (Deconstructeam, 2021) concluye que la tendencia actual de incluir personajes y narrativas de este colectivo no recurre al estereotipo clásico y su presencia está justificada más allá que por su mera orientación sexual o identidad de género. “Los personajes LGTBQ+ se integran en la trama de una manera cotidiana [...] y en otros casos de una manera totalmente integrada, exenta de conflicto tanto personal como con el entorno social y familiar” (Díaz y Fernández, 2022, p.166). Las representaciones estereotipadas dejan paso a otros modelos de representación en los que los personajes tienen sexualidad pero no son sexualizados. Las historias y narrativas abordan el discurso sobre la diversidad alejados de los prejuicios, con una finalidad de integración social y en las que se minimiza el rechazo social frente a la expresión pública de su identidad u orientación sexual. En términos generales, la evolución del personaje es positiva, lo cual no implica que no esté exenta de conflicto, ofreciendo de este modo una visión optimista sobre la diversidad sexual y de género. Por otra parte, los personajes LGTBQ+ no quedan relegados a espacios diferenciales marcados por el estereotipo —clubes, espacios privados y ambientes nocturnos— sino que se presentan en espacios públicos y en situaciones ordinarias como el resto de la sociedad.

No obstante, como apuntábamos más arriba, aunque los modos de representación se están configurando de un modo más responsable con la realidad del colectivo LGTBQ+, se trata de una presencia que supone un porcentaje mínimo del total de personajes que se crean anualmente para la industria del videojuego. La mayor parte de los personajes principales y de peso se concentran en títulos de desarrolladoras

independientes, pasando a ser secundarios o con una presencia protagónica mínima cuando se trata de títulos *mainstream*.

Historia en revistas nacionales sobre videojuegos

La industria de los videojuegos es de las más robustas y estables dentro del ámbito del entretenimiento. Durante estos últimos años convulsos, el sector del videojuego cerró los ejercicios anuales con unos importantes beneficios económicos en sus resultados. Según Valeria Castro, presidenta de DEV (Desarrollo Español de Videojuegos), explica en la última edición de *El Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos* que “el sector del videojuego ha demostrado durante el 2020 una capacidad de resiliencia como pocos sectores de nuestra economía” (Castro, 2020, p. 11), es decir, el sector es capaz de adaptarse a una velocidad tan alta que modela la industria casi a su antojo. A nivel internacional el sector no para de crecer, esto se muestra en todos los ámbitos comerciales y de valor de marca, cuya expansión de notoriedad está abriendo nuevos mercados comerciales. Mercados como el de las series de televisión y el reciente ejemplo de *The Last of Us* (Mazin et al., 2023) cuyo éxito venía abalado por el impacto previo de las dos ediciones del homónimo videojuego.

¿Pero todos los sectores próximos a los videojuegos crecen por igual? Recordemos que este sector es considerado industria, por lo que el espectro hay que analizarlo desde las diferentes aristas económicas, desde el propio desarrollo de los títulos, hasta aquello que se vincule a la producción, distribución, comunicación, difusión y venta. En esta investigación pondremos el foco en un área concreta, la que compete a la difusión por canales tradicionales impresos de nuestro país, donde queremos observar el tratamiento de aquellos títulos que, de una forma u otra, tengan algún tipo de relación con el colectivo LGTBIQ+.

En la primera mitad de los años 80 y hasta bien entrados los años 90 el sector del videojuego español vivía un

importante boom creativo, desarrollando títulos tan interesantes como *Campeones*, *Robin*, *Supertripper* o *The Time Robbers* (1985). Una de las empresas más importantes creadas en esta época fue *Indescomp*, cuyas producciones viajaron a otros países con muy buena acogida. Pero esta empresa no fue la única, poco después del nacimiento de *Indescomp*, surgieron otras desarrolladoras importantes como *Dinamic*, *Erbe*, *Ópera Soft* y *Made in Spain*, “distribuidoras y desarrolladoras de juegos que fueron claves como *The Wall* (1985), *Mapgame* (1985), *Sol Negro* (1988), *Corsarios* (1989), *Mot* (1989), *Sir Fred* (1985), entre otros” (Cuéllar, 2022).

Al abrigo de este impulso mediático entre la gente joven —y los no tan jóvenes—, surgieron revistas nacionales especializadas que quisieron abordar el análisis periodístico de aquellos títulos que tantas ilusiones estaban levantando. Así, en 1984 nacería *Microhobby*, a la que poco después seguiría *Micromanía*, la cual es considerada la revista especializada en videojuegos más longeva de nuestro país. A principios de los años 90 nacieron otras cabeceras que, con mayor o menor fortuna, pudieron subsistir durante algunos años, como son los casos de *Club Nintendo*, *Nintendo Acción*, *Los Súper Juegos*, *Ok PC*, *Ok Consolas*, *Súper Consolas*, *Games/Consolas*, *Última Generación*, *PC Player*, *Computer Gaming World*, *Video&Games* o *Hobby Consolas*, todas estas de la primera mitad de los años 90. *Hobby Consolas* sería por méritos propios la principal rival de *Micromanía*, siendo las dos cabeceras más vendidas a lo largo de los años, además de ser las únicas de esta época que siguen publicándose hoy en día.

En la segunda mitad de los 90 el ritmo de nuevas cabeceras decaería, surgiendo algunos nuevos títulos como *Game Over*, *Superjuegos*, *PlayStation Magazine*, *Planet Station*, *Loading*, *Games World*, *DreamPlanet*, *Juegos&Cía*, las cuales tuvieron diferente fortuna con el cambio de siglo, en donde surgirán otras como *DC Magazine*, *Revista Oficial Playstation*, *EGM España*, *Games Tech*, *XB Magazine* y *Edge España*, estas cabeceras de la primera mitad de los años 2000, tuvieron un fuerte impulso en los primeros años que acabó

derrumbándose en los años siguientes debido a la crisis económica de 2008.

Un amplio número de las cabeceras nacidas en los años 90 ya habían desaparecido para mediados de 2005, manteniéndose en el año 2006 sólo seis de ellas, estamos hablando de *Superjuegos*, *Nintendo Acción*, *Edge España*, *Revista Oficial PlayStation*, *Micromanía* y *Hobby Consolas*. En el año 2009 y tras la mencionada crisis económica mundial, nacerán algunas cabeceras nuevas que tendrán cierto peso y constancia en el tiempo, como son *Marca Player*, *Games Tribune*, *Empire Game* y *PlayMania*, las cuales perdurarán en la primera mitad de la nueva década con regularidad. Será en este momento, con la expansión y estabilización de Internet en los hogares españoles cuando la creación de nuevas cabeceras especializadas se estabilice, surgiendo algunos nuevos títulos como *Star-t Magazine*, *Retro Gamer*, *GamesTM España*, *Fase Extra*, *Yo tenía un juego*, *Game Report* y *Presura* hasta mediados de 2015, cuyo punto de inflexión marcará el futuro y actualidad, provocando la segunda ola de crisis venidera a raíz de la COVID-19, que obligará a muchas cabeceras echar el cierre indefinidamente. En este nuevo contexto previo a la crisis nacerán algunas cabeceras nuevas como *Gamer*, *New Súper Juegos*, *Wireframe*, *Manual*, *Checkpoint* y *Loop*, de las cuales, en el mes de mayo 2023 han desaparecido algunas de las más estables de esta segunda década de los 2000, como *New Súper Juegos*, *Marca Player*, *Revista Oficial Nintendo* y *Playmania*, o bien transformaciones comerciales como las de *Micromanía*, la cual comenzará a venderse exclusivamente en las tiendas Game de nuestro país.

Actualmente, son 7 cabeceras las que sobreviven, algunas de ellas exclusivamente de venta online, no consiguiendo llegar a los frontales de los kioscos nacionales, la buena salud de la industria no parece ser tal, son varios los sectores que están viendo mermadas sus actividades y siendo obligadas a cerrar indefinidamente, como es el caso de la reciente cancelación del E3 2023 y ferias similares en distintos puntos del planeta. El cierre de muchas divisiones de grandes producciones por culpa de la globalización ha sido otro de los ámbitos afectados,

además del impulso digital en contraposición al videojuego físico, afectando directamente a sectores de distribución y comercialización directa.

Queda patente con lo mencionado hasta el momento que el sector de la prensa especializada impresa está pasando por momentos difíciles. El mercado ha dado un vuelco hacia lo digital, las nuevas generaciones tienen nuevos hábitos de entretenimiento que se alejan de la lectura impresa, los smartphones tienen mucho peso en la sociedad, por lo que el sector está necesitando de una adaptación que, hasta el momento, no se está produciendo de forma homogénea. Sí es cierto, que algunos medios están viendo modificadas sus técnicas de difusión dando el salto a lo digital —la vía de suscripción suele ser la más utilizada— mientras que otras cabeceras se están comercializando en espacios especializados de consumo, como el caso ya comentado de *Micromanía*. Si hacemos recuento de las cabeceras impresas y digitales veremos que el salto de publicaciones anuales se dispara en relación a las impresas:

Figura 1
Revistas activas por año (impresas y digitales)



Fuente: Devuego.es

Observamos que desde la irrupción de las plataformas digitales la estabilización del sector en cuanto a las cabeceras es patente, ayudando a mantener cierta variedad de opciones. Pero si nos ceñimos

exclusivamente a las cabeceras en papel observaremos que los datos son desalentadores, como podemos datar en la siguiente gráfica.

Figura 2
Revistas activas por año (impresas)



Fuente: Devuego.es

La situación desde el año 2019 no ha parado de descender, llegando hasta unas cifras problemáticas para el año 2023. El sector está en número rojos y tendrá que actuar con rapidez si quiere conservar uno de los baluartes culturales de nuestro país.

Representación queer en la prensa especializada sobre videojuegos

Hemos mencionado brevemente la historia de las cabeceras de revistas impresas especializadas en videojuegos, que desde los años 80 han intentado mostrar el espectro de títulos lanzados al mercado. En ellas se han realizado análisis, críticas, editoriales y opiniones sobre videojuegos que, a grandes rasgos, han ido enfocados a un sector de la población concreto, es decir, personas cisgénero de edad comprendida entre los quince y los treinta y cinco años según el medio digital de estadísticas Statista (Statista GmbH, 2023).

Este sesgo poblacional marca unas líneas editoriales que influyen en el perfil de anunciantes que desearán contratar los espacios de la publicación. A partir de ese momento, se generarán sinergias indisolubles entre revista y anunciante cuya armonía estará marcada por la no agresión, por ello, será necesario no saltar líneas rojas temáticas, que puedan generar una imagen no apropiada, por ello, ciertos temas se convertirán en tabú, siendo automáticamente eliminados del propio planteamiento.

En este estudio hemos querido hacer un rápido análisis a diferentes números de las revistas impresas más vendidas de nuestro país, revisando en estas cabeceras los videojuegos publicados junto con las editoriales de las propias revistas en relación a la temática LGTBIQ+. Las cabeceras analizadas han sido *Hobby Consolas*, *Retro Gamer*, *Micromanía* y *Playmania*, desde el año 2019 hasta la actualidad, revistas que con mayor o menor fortuna se siguen encontrando en los kioscos y tiendas especializadas de nuestro país. En este periodo seleccionado, se publicaron títulos tan importantes para el sector como *Apex Legends* (2019), *Mortal Kombat 11* (2019), *The Last of Us Part II* (2020), *Final Fantasy VII Remake* (2020), *Tell Me Why* (2020), *Hades* (2020), *Cyberpunk 2077* (2020), *Watch Dogs: Legion* (2020), *Resident Evil Village* (2021), *Life is Strange: True Colors* (2021), *The Quarry* (2021), *Gotham Knights* (2022), *Suicide Squad: Kill the Justice League* (2023) u *Horizon Forbidden West: Burning Shores* (2023). Todos ellos tienen una relación en mayor o menor medida con el colectivo LGTBIQ+, algunos con personajes protagonistas, pero la mayoría como secundarios. Estos títulos nos han servido para realizar un análisis textual más concreto, realizando búsquedas de palabras claves como: Homosexual, Bisexual, Gay, Lesbiana, LGTBIQ+ y LGTB, palabras que puedan sintetizar la esencia de un personaje y que sirvan a las tramas para conducirlas en diferentes direcciones.

Para nuestra sorpresa, debemos mencionar que en las diferentes lecturas realizadas no hemos encontrado ninguna mención a las palabras claves descritas, ya sea en las secciones de noticias, como en los reportajes específicos de cada uno, aun cuando los protagonistas

pertenecen al colectivo LGTBIQ+ como son los famosos casos de Aloy (*Horizon Forbidden*) o Ellie (*The Last Of Us Part II*). Precisamente, aun cuando ha existido cierta polémica en las redes sociales al respecto con la condición sexual de Ellie, las revistas especializadas han obviado veladamente el asunto realizando comentarios como “Una mirada basta para decirlo todo. La relación entre Ellie y Dina es uno de los pilares de la historia” (Playmania, 2020, p. 33), sobreimpreso sobre una imagen de los dos personajes mirándose mientras están apoyadas en una ventana. Este pequeño ejemplo sirve como muestra del estilo mostrado en el resto de cabeceras impresas, la anulación de ciertos términos del lenguaje utilizado en estas publicaciones denota una tendencia a la exclusión de un espectro de la sociedad que también deberían tener su representación. Aquello que podría parecer ser neutral acaba convirtiéndose en marginalidad.

Encontramos una situación diferente si ponemos el foco en las revistas digitales, concretamente en los últimos cinco años, donde cabeceras como *Presura*, *LOOP* o *Bit y Aparte*, ofrecen contenido específico sobre diversidad en todos sus números publicados, no siendo publicaciones especializadas al respecto y ofreciendo multiplicidad de visiones de las colectividades que disfrutan con los videojuegos. Un buen ejemplo es la revista *Presura*, que desde su número XI de 2015 publica una sección denominada Tribuna, donde los creadores de la plataforma *Gaymer.es* ofrecen una multiplicidad de visiones en relación al género, que ayudan a crear conciencia de integración en el sector.

Por su parte, *Bit y Aparte*, revista perteneciente a *ArsGames*², ofrece desde el número 0 una sección específica sobre género, donde se describen, a modo de editoriales o trabajos científicos, diferentes casos de estudios relevantes sobre la diversidad. Estos trabajos son importantes para generar conciencia y abrir las publicaciones especializadas en videojuegos a los estudios de investigación científica.

2 <https://arsgames.net/que-es-arsgames/>

Conclusiones

Es habitual leer en distintos medios de comunicación que los espacios virtuales acaban siendo representaciones simbólicas de la realidad terrenal, poniéndonos en la piel del colectivo LGTBIQ+ podemos afirmar que están totalmente en lo cierto, desde la perspectiva de este colectivo observamos que han sido considerados, durante muchos años, como marginales y rechazados por su condición. El espectro social considerado como representativo de persona *gamer* solía ser un hombre, de entre 15 y 35 años, cisgénero y heterosexual, por lo que el colectivo LGTBIQ+ no se encuadraría dentro de los targets de los desarrolladores de videojuegos y, a la vez, de los medios de comunicación y venta de los mismos, de esta forma, es difícil encontrar accesibilidad en diversidad de género dentro del sector mainstream. Habrá que adentrarse al sector Indie para encontrar mayor variedad de títulos y experiencias jugables que permitan a diferentes colectividades encontrar sitios amigables y accesibles.

Como hemos observado, aunque existe una mayor representación queer en los videojuegos, con modelos cada vez más variados y responsables, el porcentaje con respecto al resto de personajes normativos es muy bajo. Si además tenemos en cuenta que sus identidades acaban siendo matizadas o ignoradas de cara a la difusión de los títulos, que la mayoría de los personajes se ubican en la producción independiente —y, por tanto, minoritaria— y que en el mainstream apenas hay ejemplos de personajes protagonistas, podemos afirmar que estamos aún lejos de encontrarnos en una situación igualitaria. Al igual que sucede en el cine y la ficción televisiva, el colectivo LGTBIQ+ se encuentra culturalmente infrarrepresentado, y en el caso del videojuego, además, silenciado.

Tras el análisis realizado en nuestro estudio podemos afirmar que la prensa impresa especializada en videojuegos no ha sabido adaptarse a los avances sociales en cuestiones de género que puedan ayudar

al colectivo a sentir simpatía e integración en un medio que ha sido hostil durante muchos años. Es necesario aprender de ciertas publicaciones digitales que, poco a poco, van realizando acciones en la línea correcta para mostrar, defender y difundir realidades sociales acordes a nuestra era. La inclusividad debe servir como base de concienciación para construir las estructuras necesarias que fomenten la igualdad y el respeto.

Los videojuegos son lugares de encuentros sociales, diálogos y diversión, que fomentan el compañerismo y la amistad pero, no debemos olvidar, que en la misma moneda también entran las peores banalidades, oscurantismos y violencias hacia las personas más débiles, que por su condición puedan servir de burla y ataque, sirviendo sus debilidades como objeto de atención. Es necesario comprender que los jugadores más jóvenes, al igual que ocurre en sus entornos cercanos como colegios, institutos o centros de ocio, suelen comportarse en ciertas ocasiones de manera irracional, sin ser conscientes del daño que puedan causar a sus congéneres, por ello, es importante ir creando lugares de concienciación y diversidad que muestren aspectos sociales que fomenten la concordia y el respeto hacia el otro. Los videojuegos colaborativos en red son lugares propicios para ello, será fundamental que los desarrolladores de videojuegos ofrezcan las diferentes variedades de género existentes, permitiendo a todas las personas sentirse incluidas en los entornos digitales, no limitándose a la realidad de las personas cisgénero.

A pesar de la dificultad de definir el concepto queer, lo que está claro es que abarca una serie de realidades disidentes con el canon que son representadas. Estas imágenes, cuando emanan de sectores sociales que desconocen la realidad del colectivo, suelen participar de los prejuicios y estereotipos negativos, hecho que tiene gran influencia en la configuración de la realidad que los usuarios interpretan a partir de las historias y personajes representados. La migración de los gamers desde los canales tradicionales de información como las revistas a otros soportes digitales —y, en muchos casos, sin la presión de la línea editorial marcada por

los anunciantes— está favoreciendo la cristalización de comunidades que reclaman mayor diversidad y una representación responsable cuando se abordan las realidades del colectivo. A falta de un análisis pormenorizado de los modelos de representación LGTBQ+ en el videojuego —desde un punto de vista crítico y diacrónico—, simplemente podemos afirmar que existe una tendencia incipiente que comienza a ceder espacio a la diferencia. Una tendencia que, en el formato que nos ocupa, se antoja más lenta que en otros productos audiovisuales y que requiere de una amplia concienciación sobre la responsabilidad social que supone el tratamiento de estas historias y narrativas en el formato de entretenimiento más consumido por la juventud, como es el videojuego.

Referencias

Arcadeología (s.f.). *Final Fight*. <https://arcadeologia.es/es/maquinas/final-fight-22.html>

Call of Duty (s.f.). *Call of Duty: Black Ops Cold War*. <https://www.callofduty.com/es/blackopscolldwar>

Carabaña, C. (2016, marzo 23). ¿Cuándo veremos un protagonista gay en un juego de gran presupuesto? *Yorokobu*.

Castro, V. (2020). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. In D. E. d. V. (DEV) (Ed.). Retrieved from www.dev.org.es

Cuéllar, F. (2022) Los videojuegos en la sociedad de la información: una visión holística. En J.Sierra Sánchez (coord.) *La creación de videojuegos en España y la importancia del equilibrio tecnológico-artístico. Aprender de los errores: el caso Daikatana* (pp. 231-246). McGraw-Hill

Cyberpunk 2077 (s.f.). *Cyberpunk 2077*. <https://www.cyberpunk.net/us/es/>

Díaz Alché, K. y Fernandez Torres, F., (2022). Representación de los personajes LGTBQ+ en el videojuego contemporáneo. En V.J.Pérez, y F. Mateu (coords.) *PLAYING CULTURE. El videojuego como objeto cultural*, 157-177. Fundación La Posta

Ea (s.f.). *Mass Effects*. <https://www.ea.com/es-es/games/mass-effect/mass-effect-legendary-edition>

Ea (s.f.). *Dragon Age*. <https://www.ea.com/es-es/games/dragon-age>

Ea (s.f.). *Dragon Age: Inquisition*. <https://www.ea.com/es-es/games/dragon-age/dragon-age-inquisition>

Essays on empathy(s.f.). *Essays on empathy*. <https://essaysonempathy.com>

González, F. A. (2016). *Género y videojuegos* [Universidad de la Laguna].

Hart, A. 2023 web <https://gaymingmag.com/2023/02/lgbtq-video-games-coming-out-in-2023/>

Instituto Andaluz de la mujer (2005). *Violencia y sexismo en los videojuegos*. Editorial Instituto Andaluz de la Mujer

Marketplace xbox (s.f.). *Street Fighter x Tekken*. <https://marketplace.xbox.com/es-ES/Product/STREET-FIGHTER-X-TEKKEN/66acd000-77fe-1000-9115-d8024343080f>

Mazin, C. y Druckmann, N. (2023). *The Last of Us* [Serie de Televisión]. Sony Pictures Television; PlayStation Productions; Naughty Dog; The Mighty Mint; Word Games

Mira, A. (2004). *De Sodoma a Chueca*. Editorial Egales

Nintendo (s.f.). *Night in the Woods*. <https://www.nintendo.es/Juegos/Programas-descargables-Nintendo-Switch/Night-in-the-Woods-1334375.html>

Nintendo (s.f.). *If found...* <https://www.nintendo.es/Juegos/Programas-descargables-Nintendo-Switch/If-Found-1862628.html>

Playstation (s.f.). *The Last of Us*. <https://www.playstation.com/en-us/the-last-of-us/>

Playstation (s.f.). *The Last of Us part II*. <https://www.playstation.com/es-es/games/the-last-of-us-part-ii/>

Playstation (s.f.). *Ultra Street Fighter IV*. https://store.playstation.com/es-es/product/EP9000-CUSA01839_00-USF4DEV00104SCEE

Redacción Playmania (2020). The Lasto f Us: Parte II. *Playmania* #259, p. 32-33

Ruberg, B. (2019). *Video Games Have Always Been Queer*. NYU Press.

Sentamans, T., & Martínez Fabre, M. P. (2016). Queer game scene: Fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente. *Arte y políticas de identidad*, 15, 19-38.

Statista GmbH (16 de mayo de 2023). *Distribución de los jugadores de videojuegos en España en 2021, por edad y género*. <https://acortar.link/HDYbnp>

Xbox (s.f.). *Life is strange*. <https://www.xbox.com/es-ES/games/store/life-is-strange/bp5hkf86c1nj>



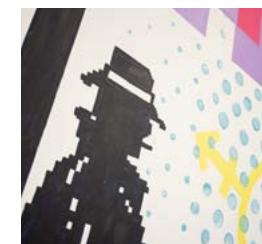
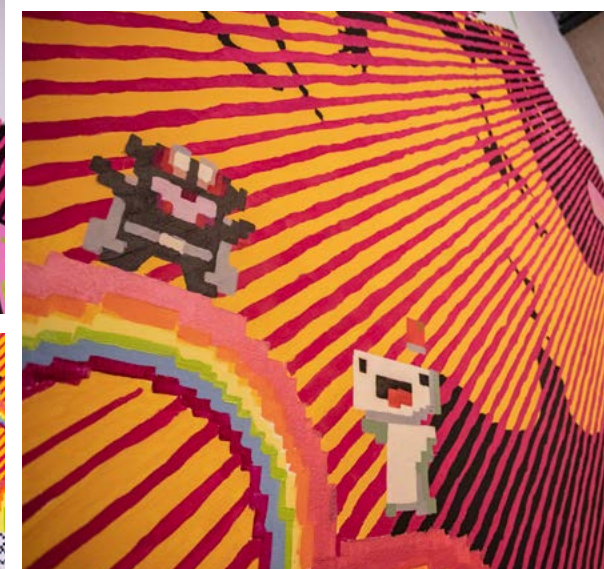
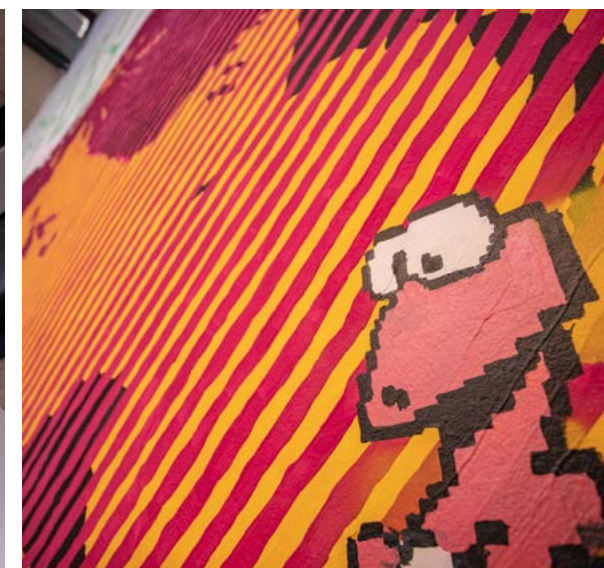
QUEER
PLAY

HISTORIA
DEL MOVIMIENTO
LGTBIQ+

Sheeeesh, what a dyke!

GAME[IN]G PROBLEMS _ QUEERPLAY

CUESTIONES, PROBLEMÁTICAS E INICIATIVAS LGTBIQ+
EN EL ESPACIO DEL VIDEOJUEGO



_MURAL_Queerplay

Pintura plástica sobre pared.

Dirección y diseño: Fernando Fernández y Elisa Martínez

Colaboran: Fran Mateu, Mario-Paul Martínez, Francisco Cuéllar, Vicente J. Pérez, Carlos Berenguer y Michelle L. Copmans.

_GAME WALL - DÍPTICO MURAL DE ASSETS_2023

Animación Pixel Art.

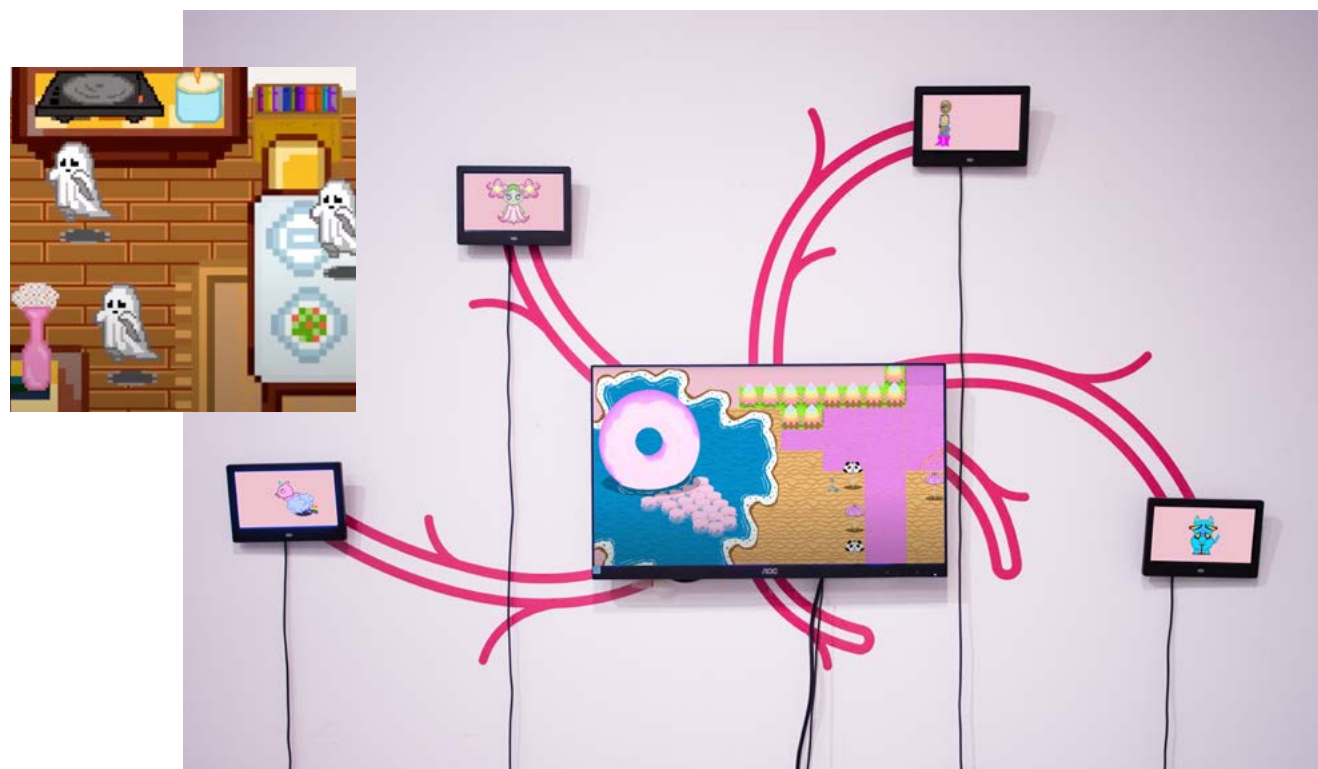
Dirección de personajes y escenarios:

Mario-Paul Martínez, Damià Jordà y Celia Cuenca

Diseño y producción de personajes y escenarios: Paula Abellán, Alejandro Aldeguez, Alejandro Aracil, Joaquín Boj, Alejandro Carmona, José Castell, Anika Christen, Rubén Coll, Noelia Cruz, Fernando Esclapez, Borja Eugenio, Sofía Fernández, Alex García, Íñigo Gómez, Ana López, Raúl López, Inmaculada López, Julián Martínez, Carlos Mira, Elena Montes, Adrián Paredes, Darío Pascual, Sofía Peña, Iván Sánchez, Elena Souto.

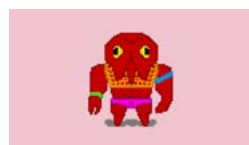
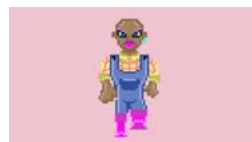
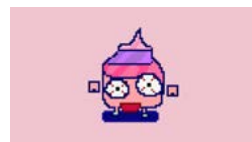
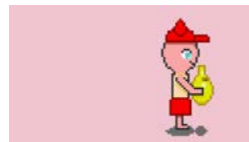
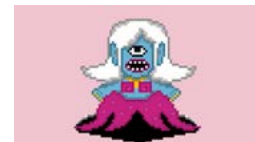
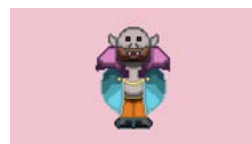
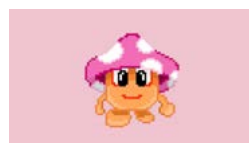
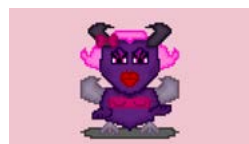
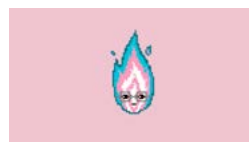
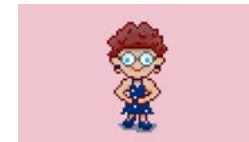
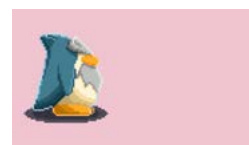
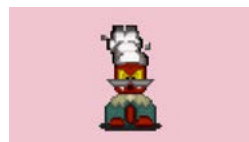
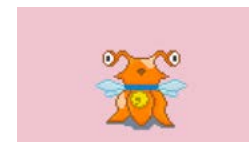
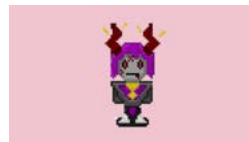
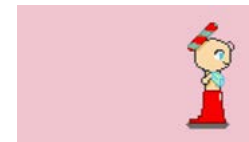
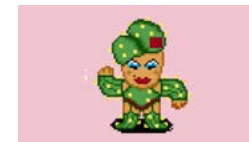
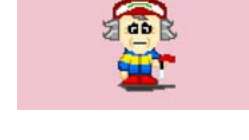
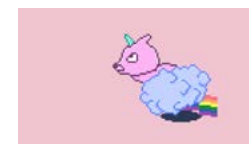
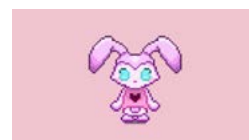
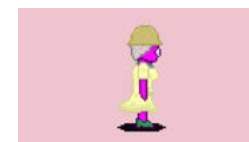
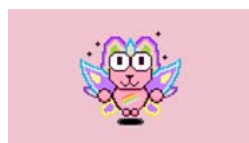
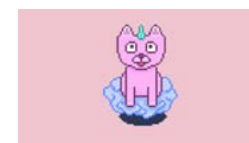
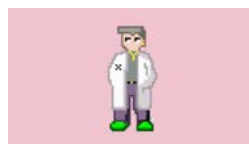
Diseño gráfico y expositivo_Vicente J. Pérez Valero

Vinilo de corte



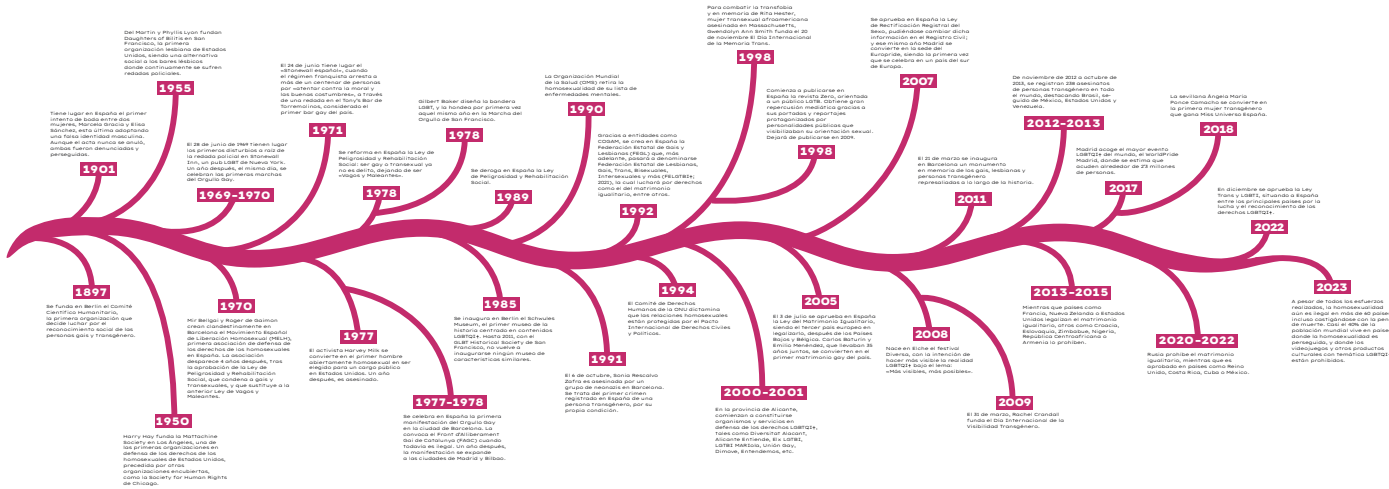
_GAME WALL - DÍPTICO MURAL DE ASSETS_2023

Animación Pixel Art.

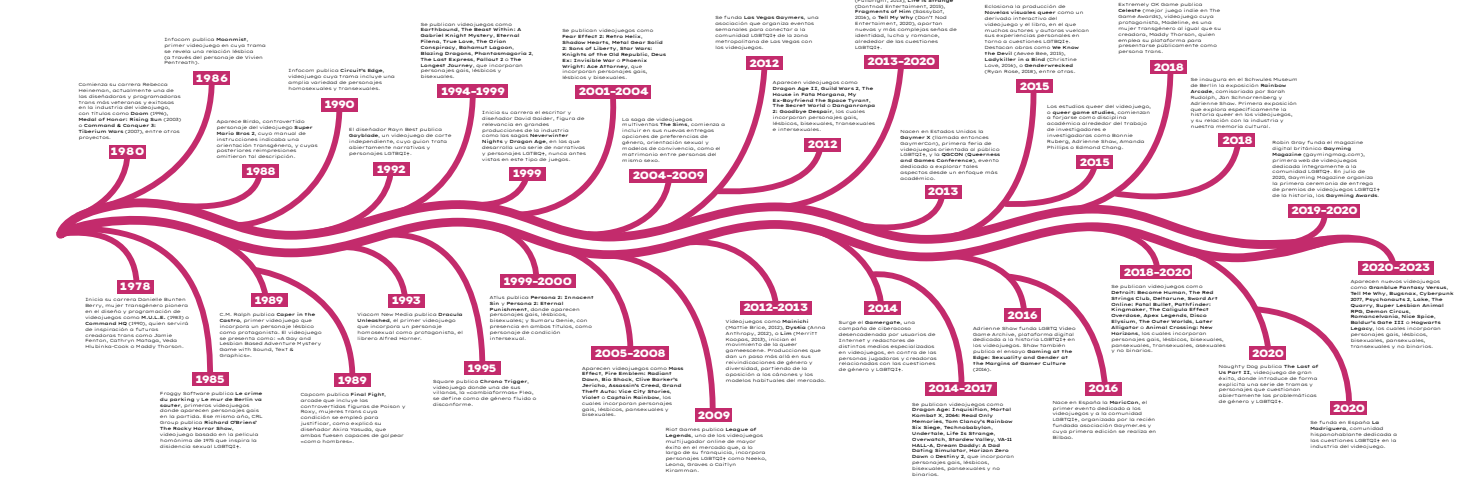
**_Adrián Paredes
Joaquín Boj****_Carlos Mira
Raúl López****_José Castell
Sofía Peña****_Julián Martínez
Paula Abellán****_Carlos Mira
Alex García****_Adrián Paredes
Julián Martínez****_Ana López
Alex García
Elena Souto****_Iván Sánchez
Noelia Cruz
Joaquín Boj****_Alejandro Carmona
Darío Pascual****_Ivan Sánchez
Sofía Fernández****_Raúl López
Noelia Cruz
Ana López****_Paula Abellán
Inmaculada López
Rubén Coll****_Alejandro Aldegue
Inmaculada López
Rubén Coll****_Iñigo López**



HISTORIA DEL MOVIMIENTO LGTBIQ+



HITOS DEL QUEERGAMING



_HISTORIA DEL MOVIMIENTO LGTBIQ+*

Vinilo de corte y vinilo impreso
Dirección y diseño: Vicente J. Pérez, Fran Mateu,
Francisco Cuéllar y Fernando Fernández

*La documentación se puede consultar en la página 52

_HITOS DEL QUEERGAMING*

Vinilo de corte y vinilo impreso
Dirección y diseño: Vicente J. Pérez, Fran Mateu,
Francisco Cuéllar y Fernando Fernández

*La documentación se puede consultar en la página 54

_PIEZAS AUDIOVISUALES_2023

Dirección de las píldoras audiovisuales documentales:
Mario-Paul Martínez, Fran Mateu y Kevin Díaz

Diseño y producción de las píldoras audiovisuales documentales:
Paula Abellán, Alejandro Aldeguer, Alejandro Aracil, Joaquín Boj,
Alejandro Carmona, José Castell, Anika Christen, Rubén Coll, Noelia Cruz,
Fernando Esclapez, Borja Eugenio, Sofía Fernández, Alex García,
Íñigo Gómez, Ana López, Raúl López, Inmaculada López, Julián Martínez,
Carlos Mira, Elena Montes, Adrián Paredes, Darío Pascual, Sofía Peña,
Iván Sánchez, Elena Souto.

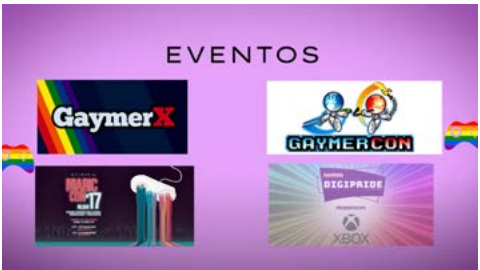
_LA ESCENA QUEER Y LOS VIDEOJUEGOS
INDEPENDIENTES

Autores: Elena Souto Méndez y Adrián Paredes Fuentes
(guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Weeknds, de DayFox (2022).
Duración: 4'09"



_DESARROLLADORES LGTBIQ+
EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Autores: Rubén Coll Sánchez y Alejandro Carmona
Miralles (guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Jazz Café (s.f.).
Duración: 4'35"



_EVENTOS LGTBIQ+
ALREDEDOR DEL VIDEOJUEGO

Autores: Carlos Mira Bas y Ana López Bordonado (guion
y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Kids Mania - 2050, de Zontrak (2022).
Duración: 4'04"



_COMUNIDADES LGTBIQ+

Autores: Íñigo Gómez Zapata y Alex García Pérez
(guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Droptop Bob, Vintage Funk Fun 2, de Konga
Search (2022).
Duración: 4'23"



_LOS JUEGOS EN RED PARA EL AUTOCONOCIMIENTO Y LA LIBERACIÓN SEXUAL
Autores: Alejandro Aracil Sánchez y Darío Pascual Antón (guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Bensound Funky Element (2019).
Duración: 4'27"



_HISTORIA DE FONDO: UNA ZONA DE CONFORT MASCULINA
Autores: Anika Christen y Raúl López (guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Keep Believing, de JuqcBoxMusic (s.f.).
Duración: 4'05"



_LA QUEER GAME SCENE
Autor: Fernando Esclapez Pérez (guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Fretless y Salty Ditty, de Kevin MacLeod (2016).
Duración: 3'49"



_EL MACHISMO, LA HOMOFOBIA Y LA LGTBIFOBIA Y OTROS ASPECTOS NOCIVOS DEL ESPACIO DE JUEGO
Autores: Inmaculada López Reina y Sofía Peña Lozano (guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: This is not punk, de True Cuckoo (2020).
Duración: 5'40"

_LA INVESTIGACIÓN ACADÉMICA DEL VIDEOJUEGO: LOS QUEER GAME STUDIES
Autores: Noelia Cruz Madrid e Iván Sánchez Rodríguez (guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Música: Sun Awakening, de Futuremono (2020).
Duración: 3'54"



_LA INDUSTRIA Y EL MERCADO DE JUEGO FRENTE A LA CUESTIÓN LGTBIQ+
Autores: Paula Abellán Pulido y Julián Martínez Mañas (guion y montaje) y Damià Jordà (grafismo).
Duración: 4'34"

_ILUSTRACIONES

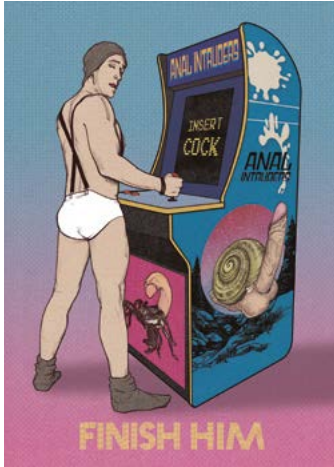
Autores y autoras de las ilustraciones:
Violeta Hernández, Carlos González y Fernando Fernández



_UNDERTALE
Técnica: Ilustración digital
Violeta Hernández



_VIDEOGAME QUEER CAMP
Técnica: Ilustración digital
Carlos González

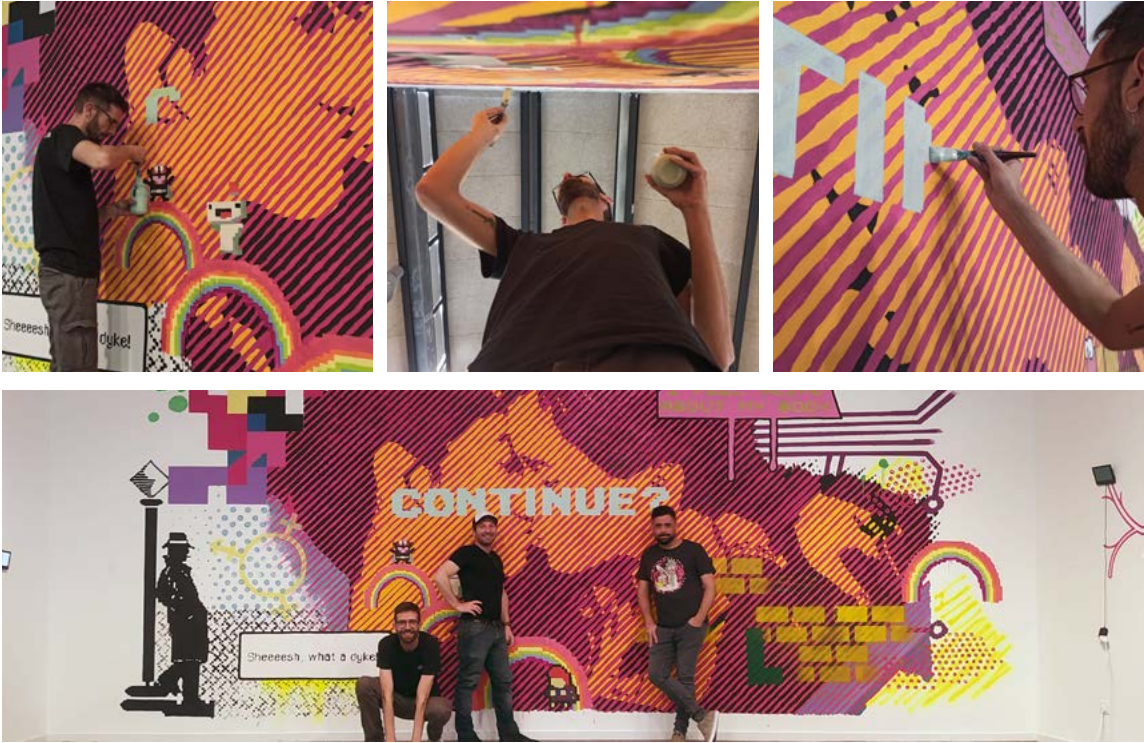


_FINISH HIM
Técnica: Mixta
(Ilustración manual y digital)
Fernando Fernández



_PERFORMANCE Y CLAUSURA

Fernando Fernández, Mario-Paul Martínez y Fran Mateu



**_ESCAÑA EL QR
PARA VER EL VÍDEO
DE LA PERFORMANCE**



Historia del movimiento LGTBIQ+

1897: se funda en Berlín el Comité Científico Humanitario, la primera organización que decide luchar por el reconocimiento social de las personas gays y transgénero.

1901: tiene lugar en España el primer intento de boda entre dos mujeres, Marcela Gracia y Elisa Sánchez, esta última adoptando una falsa identidad masculina. Aunque el acta nunca se anuló, ambas fueron denunciadas y perseguidas.

1950: Harry Hay funda la Mattachine Society en Los Ángeles, una de las primeras organizaciones en defensa de los derechos de los homosexuales de Estados Unidos, precedida por otras organizaciones encubiertas, como la Society for Human Rights de Chicago.

1955: Del Martin y Phyllis Lyon fundan Daughters of Bilitis en San Francisco, la primera organización lesbiana de Estados Unidos, siendo una alternativa social a los bares lésbicos donde continuamente se sufren redadas policiales.

1969-1970: el 28 de junio de 1969 tienen lugar los primeros disturbios a raíz de la redada policial en Stonewall Inn, un pub LGBT de Nueva York. Un año después, el mismo día, se celebran las primeras marchas del Orgullo Gay.

1970: Mir Bellgai y Roger de Gaimon crean clandestinamente en Barcelona el Movimiento Español de Liberación Homosexual (MELH), primera asociación de defensa de los derechos de los homosexuales en España. La asociación desaparece 4 años después, tras la aprobación de la Ley de Peligrosidad y Rehabilitación Social, que condena a gays y transexuales, y que sustituye a la anterior Ley de Vagos y Maleantes.

1971: el 24 de junio tiene lugar el «Stonewall español», cuando el régimen franquista arresta a más de un centenar de personas por «atentar contra la moral y las buenas costumbres», a través de una redada en el Tony's Bar de Torremolinos, considerado el primer bar gay del país.

1977: el activista Harvey Milk se convierte en el primer hombre abiertamente homosexual en ser elegido para un cargo público en Estados Unidos. Un año después, es asesinado.

1977-1978: se celebra en España la primera manifestación del Orgullo Gay en la ciudad de Barcelona. La convoca el Front d'Alliberament Gai de Catalunya (FAGC) cuando todavía es ilegal. Un año después, la manifestación se expande a otras ciudades como Madrid o Bilbao.

1978: se reforma en España la Ley de Peligrosidad y Rehabilitación Social: ser gay o transexual ya no es delito, dejando de ser «Vagos y Maleantes».

1978: Gilbert Baker diseña la bandera LGBT, y la hondea por primera vez aquel mismo año en la Marcha del Orgullo de San Francisco.

1985: se inaugura en Berlín el Schwules Museum, el primer museo de la historia centrado en contenidos LGBTQI+. Hasta 2011, con el GLBT Historical Society de San Francisco, no vuelve a inaugurarse ningún museo de características similares.

1989: se deroga en España la Ley de Peligrosidad y Rehabilitación Social.

1990: la Organización Mundial de la Salud (OMS) retira la homosexualidad de su lista de enfermedades mentales.

1991: el 6 de octubre, Sonia Rescalvo Zafra es asesinada por un grupo de neonazis en Barcelona. Se trata del primer crimen registrado en España de una persona transgénero, por su propia condición.

1992: gracias a entidades como COGAM, se crea en España la Federación Estatal de Gais y Lesbianas (FEGl) que, más adelante, pasará a denominarse Federación Estatal de Lesbianas, Gais, Trans,

Bisexuales, Intersexuales y más (FELGTBI+; 2021), la cual luchará por derechos como el del matrimonio igualitario, entre otros.

1994: el Comité de Derechos Humanos de la ONU dictamina que las relaciones homosexuales están protegidas por el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos.

1998: para combatir la transfobia y en memoria de Rita Hester, mujer transexual afroamericana asesinada en Massachusetts, Gwendolyn Ann Smith funda el 20 de noviembre El Día Internacional de la Memoria Trans.

1998: comienza a publicarse en España la revista Zero, orientada a un público LGTB. Obtiene gran repercusión mediática gracias a sus portadas y reportajes protagonizados por personalidades públicas que visibilizaban su orientación sexual. Dejará de publicarse en 2009.

2000-2001: en la provincia de Alicante, comienzan a constituirse organismos y servicios en defensa de los derechos LGBTQI+, tales como Diversitat Alacant, Alicante Entiende, Elx LGTBI, LGTBI MARIola, Unión Gay, Dimove, Entendemos, etc.

2005: el 3 de julio se aprueba en España la Ley del Matrimonio Igualitario, siendo el tercer país europeo en legalizarlo, después de los Países Bajos y Bélgica. Carlos Baturín y Emilio Menéndez, que llevaban 35 años juntos, se convierten en el primer matrimonio gay del país.

2007: se aprueba en España la Ley de Rectificación Registral del Sexo, pudiéndose cambiar dicha información en el Registro Civil; y ese mismo año Madrid se convierte en la sede del Europride, siendo la primera vez que se celebra en un país del sur de Europa.

2008: nace en Elche el festival Diversa, con la intención de hacer más visible la realidad LGBTQI+ bajo el lema: «Más visibles, más posibles».

2009: el 31 de marzo, Rachel Crandall funda el Día Internacional de la Visibilidad Transgénero.

2011: el 21 de marzo se inaugura en Barcelona un monumento en memoria de los gays, lesbianas y personas transgénero represaliadas a lo largo de la historia.

2012-2013: de noviembre de 2012 a octubre de 2013, se registran 238 asesinatos de personas transgénero en todo el mundo, destacando Brasil, seguido de México, Estados Unidos y Venezuela.

2013-2015: mientras que países como Francia, Nueva Zelanda o Estados Unidos legalizan el matrimonio igualitario, otros como Croacia, Eslovaquia, Zimbabue, Nigeria, República Centroafricana o Armenia lo prohíben.

2017: Madrid acoge el mayor evento LGBTQI+ del mundo, el WorldPride Madrid, donde se estima que acuden alrededor de 2'3 millones de personas.

2018: la sevillana Ángela María Ponce Camacho se convierte en la primera mujer transgénero que gana Miss Universo España.

2020-2022: Rusia prohíbe el matrimonio igualitario, mientras que es aprobado en países como Reino Unido, Costa Rica, Cuba o México.

2022: en diciembre se aprueba la Ley Trans y LGBTI, situando a España entre los principales países por la lucha y el reconocimiento de los derechos LGBTQI+.

2023: a pesar de todos los esfuerzos realizados, la homosexualidad aún es ilegal en más de 60 países, incluso castigándose con la pena de muerte. Casi el 40% de la población mundial vive en países donde la homosexualidad es perseguida, y donde los videojuegos y otros productos culturales con temática LGBTQI+ están prohibidos.

HITOS del QUEERGAMING

1978: inicia su carrera Danielle Bunten Berry, mujer transgénero pionera en el diseño y programación de videojuegos como *M.U.L.E.* (1983) o *Command HQ* (1990), quien servirá de inspiración a futuras creadoras trans como Jamie Fenton, Cathryn Mataga, Veda Hlubinka-Cook o Maddy Thorson.

1980: comienza su carrera Rebecca Heineman, actualmente una de las diseñadoras y programadoras trans más veteranas y exitosas en la industria del videojuego, con títulos como *Doom* (1996), *Medal of Honor: Rising Sun* (2003) o *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* (2007), entre otros proyectos.

1985: Froggy Software publica *Le crime du parking y Le mur de Berlin va sauter*, primeros videojuegos donde aparecen personajes gais en la partida. Ese mismo año, CRL Group publica *Richard O'Briens' The Rocky Horror Show*, videojuego basado en la película homónima de 1975 que inspira la disidencia sexual LGBTQI+.

1986: Infocom publica *Moonmist*, primer videojuego en cuya trama se revela una relación lesbica (a través del personaje Vivien Pentreath).

1988: Aparece Birdo, controvertido personaje del videojuego *Super Mario Bros. 2*, cuyo manual de instrucciones indicaba una orientación transgénero, y cuyas posteriores reimpressiones omitieron tal descripción.

1989: C.M. Ralph publica *Caper in the Castro*, primer videojuego que incorpora un personaje lesbico como protagonista. El videojuego se presenta como: «A Gay and Lesbian Based Adventure Mystery Game with Sound, Text & Graphics».

1989: Capcom publica *Final Fight*, arcade que incluye las controvertidas figuras de Poison y Roxy, mujeres trans cuya condición se empleó para justificar, como explicó su diseñador Akira Yasuda, que ambas fuesen capaces de golpear «como hombres».

1990: Infocom publica *Circuit's Edge*, videojuego cuya trama incluye una amplia variedad de personajes homosexuales y transexuales.

1992: el diseñador Rayn Best publica *Gayblade*, un videojuego de corte independiente, cuyo guion trata abiertamente narrativas y personajes LGBTQI+.

1993: Viacom New Media publica *Dracula Unleashed*, el primer videojuego que incorpora un personaje homosexual como protagonista, el librero Alfred Horner.

1994-1999: se publican videojuegos como *Earthbound*, *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery*, *Eternal Filena*, *True Love*, *The Orion Conspiracy*, *Bahamut Lagoon*, *Blazing Dragons*, *Phantasmagoria 2*, *The Last Express*, *Fallout 2* o *The Longest Journey*, que incorporan personajes gais, lesbicos y bisexuales.

1995: Square publica *Chrono Trigger*, videojuego donde una de sus villanas, la “cambiaformas” Flea, se define como de género fluido o disconforme.

1999: inicia su carrera el escritor y diseñador David Gaider, figura de relevancia en grandes producciones de la industria como las sagas *Neverwinter Nights* y *Dragon Age*, en las que desarrolla una serie de narrativas y personajes LGBTQ+, nunca antes vistas en este tipo de juegos.

1999-2000: Atlus publica *Persona 2: Innocent Sin* y *Persona 2: Eternal Punishment*, donde aparecen personajes gais, lesbicos, bisexuales; y Sumaru Genie, con presencia en ambos títulos, como personaje de condición intersexual.

2001-2004: se publican videojuegos como *Fear Effect 2: Retro Helix*, *Shadow Hearts*, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Deus Ex: Invisible War* o *Phoenix Wright: Ace Attorney*, que incorporan personajes gais, lesbicos y bisexuales.

2004-2009: la saga de videojuegos multiventas *The Sims*, comienza a incluir en sus nuevas entregas opciones de preferencias de género, orientación sexual y modelos de convivencia, como el matrimonio entre personas de mismo sexo.

2005-2008: aparecen videojuegos como *Mass Effect*, *Fire Emblem: Radiant Dawn*, *Bio Shock*, *Clive Barker's Jericho*, *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto: Vice City Stories*, *Violet* o *Captain Rainbow*, los cuales incorporan personajes gais, lesbicos, pansexuales y bisexuales.

2009: Riot Games publica *League of Legends*, uno de los videojuegos multijugador online de mayor éxito en el mercado que, a lo largo de su franquicia, incorpora personajes LGBTQ+ como Neeko, Leona, Graves o Caitlyn Kiramman.

2012: aparecen videojuegos como *Dragon Age II*, *Guild Wars 2*, *The House in Fata Morgana*, *My Ex-Boyfriend the Space Tyrant*, *The Secret World* o *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, los cuales incorporan personajes gais, lesbicos, bisexuales, transexuales e intersexuales.

2012: se funda *Las Vegas Gaymers*, una asociación que organiza eventos semanales para conectar a la comunidad LGBTQI+ de la zona metropolitana de Las Vegas con los videojuegos.

2012-2013: videojuegos como *Mainichi* (Mattie Brice, 2012), *Dys4ia* (Anna Anthropy, 2012), o *Lim* (Merritt Koopas, 2013), inician el movimiento de la *queer game scene*. Producciones que dan un paso más allá en sus reivindicaciones de género y diversidad, partiendo de la oposición a los cánones y los modelos habituales del mercado.

2013-2020: videojuegos de corte independiente como *Gone Home* (Fullbright, 2013), *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), *Fragments of Him* (Sassybot, 2016), o *Tell My Why* (Don't Nod Entertainment, 2020), aportan

nuevas y más complejas señas de identidad, lucha y romance, alrededor de las cuestiones LGBTQI+.

2013: nacen en Estados Unidos la *Gaymer X* (llamada entonces *GaymerCon*), primera feria de videojuegos orientada al público LGBTQI+, y la *QGCN* (*Queerness and Games Conference*), evento dedicado a explorar tales aspectos desde un enfoque más académico.

2014: surge el *Gamergate*, una campaña de ciberacoso desencadenada por usuarios de Internet y redactores de distintos medios especializados en videojuegos, en contra de las personas jugadoras y creadoras relacionadas con las cuestiones de género y LGBTQI+.

2014-2017: se publican videojuegos como *Dragon Age: Inquisition*, *Mortal Kombat X*, *2064: Read Only Memories*, *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, *Technobabylon*, *Undertale*, *Life is Strange*, *Overwatch*, *Stardew Valley*, *VA-11 HALL-A*, *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*, *Horizon Zero Dawn* o *Destiny 2*, que incorporan personajes gais, lesbicos, bisexuales, pansexuales y no binarios.

2015: eclosiona la producción de *Novelas visuales queer* como un derivado interactivo del videojuego y el libro, en el que muchos autores y autoras vuelcan sus experiencias personales en torno a cuestiones LGBTQI+. Destacan obras como *We Know the Devil* (Aevee Bee, 2015), *Ladykiller in a Bind* (Christine Love, 2016), o *Genderwrecked* (Ryan Rose, 2018), entre otras.

2015: los estudios queer del videojuego, o *queer game studies*, comienzan a forjarse como disciplina académica alrededor del trabajo de investigadores e investigadoras como Bonnie Ruberg, Adrienne Shaw, Amanda Phillips o Edmond Chang.

2016: Adrienne Shaw funda LGBTQ Video Game Archive, plataforma digital dedicada a la historia LGBTQI+ en los videojuegos. Shaw también publica el ensayo *Gaming at*

the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture (2016).

2016: nace en España la *MaricCon*, el primer evento dedicado a los videojuegos y a la comunidad LGBTQI+, organizada por la recién fundada asociación Gaymer.es y cuya primera edición se realiza en Bilbao.

2018: Extremely OK Game publica *Celeste* (mejor juego indie en The Game Awards), videojuego cuya protagonista, Madeline, es una mujer transgénero al igual que su creadora, Maddy Thorson, quien emplea su plataforma para presentarse públicamente como persona trans.

2018: se inaugura en el Schwules Museum de Berlín la exposición *Rainbow Arcade*, comisariada por Sarah Rudolph, Jan Schnorrenberg y Adrienne Shaw. Primera exposición que explora específicamente la historia queer en los videojuegos, y su relación con la industria y nuestra memoria cultural.

2018-2020: se publican videojuegos como *Detroit: Become Human*, *The Red Strings Club*, *Deltarune*, *Sword Art Online: Fatal Bullet*, *Pathfinder: Kingmaker*, *The Caligula Effect Overdose*, *Apex Legends*, *Disco Elysium*, *The Outer Worlds*, *Later Alligator* o *Animal Crossing: New Horizons*, los cuales incorporan personajes gais, lésbicos, bisexuales, pansexuales, transexuales, asexuales y no binarios.

2019-2020: Robin Gray funda el magazine digital británico *Gayming Magazine* (gaymingmag.com), primera web de videojuegos dedicada íntegramente a la comunidad LGBTQ+. En julio de 2020, *Gayming Magazine* organiza la primera ceremonia de entrega de premios de videojuegos LGBTQI+ de la historia, los *Gayming Awards*.

2020: Naughty Dog publica *The Last of Us Part II*, videojuego de gran éxito, donde introduce de forma explícita una serie de tramas y personajes que cuestionan abiertamente las problemáticas de género y LGBTQI+.

2020: se funda en España *La Madriguera*, comunidad hispanohablante dedicada a las cuestiones LGBTQI+ en la industria del videojuego.

2020-2023: aparecen nuevos videojuegos como *Granblue Fantasy Versus*, *Tell Me Why*, *Bugsnax*, *Cyberpunk 2077*, *Psychonauts 2*, *Lake*, *The Quarry*, *Super Lesbian Animal RPG*, *Demon Circus*, *Romancelvania*, *Nice Spice*, *Baldur's Gate III* o *Hogwarts Legacy*, los cuales incorporan personajes gais, lésbicos, bisexuales, pansexuales, transexuales y no binarios.



**L'ESC
ORXA
DOR**

CENTRE DE CULTURA
CONTEMPORÀNIA D'ELX



UNIVERSITAT
Miguel Hernández

CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN **ARTES**



**DEPARTAMENT
DE ARTE**

MASSIVA
GRUP DE INVESTIGACIÓ UMH