

DOSSIER DE PROYECTO ARTÍSTICO
(2022 - 2023)

GAME[IN]G PROBLEMS

MASSIVA

Grupo de Investigación

Damià Jordà

Mario-Paul Martínez

Francisco Cuéllar

et al.

ÍNDICE

1_PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	3
2_PRIMERA ITERACIÓN: PLAYING CULTURE	4
3_SEGUNDA ITERACIÓN: QUEERPLAY	10
5_SELECCIÓN DE MEDIOS	17

1_ PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Gameing Problems es un proyecto artístico de largo recorrido que combina creación artística, investigación y divulgación. El tema central es la consideración del videojuego como objeto cultural y artístico y, como tal, su capacidad para representar cuestiones de controversia social. Se trata de un proyecto del grupo de investigación MASSIVA, coordinado por Damià Jordà y Mario-Paul Martínez junto a los componentes del grupo de investigación Francisco Cuéllar Santiago, Vicente Javier Pérez Valero, Fernando Fernández Torres, Francisco José Mateu y Elisa Martínez.

En este dossier presentamos dos iteraciones de este proyecto en forma de dos proyectos expositivos, acompañados de sendas publicaciones que conforman un híbrido entre catálogo de la exposición y libro de investigación con firmas invitadas. Además, el proyecto se ha constituido como un Proyecto de Innovación Educativa de la Universidad Miguel Hernández, integrando el trabajo de alumnos del Grado en Comunicación Audiovisual y entrando en el programa PIEU de ayudas a la innovación que otorga esta misma universidad.

En su primera manifestación (2022), el proyecto expositivo Game[in]g Problems trataba de acercarnos a la problemática del reconocimiento, preservación y divulgación del videojuego como objeto artístico, más allá de como programa informático o producto de mercado. Para ello se presentaron resultados en una exposición multimedia en la Fundación La Posta (Valencia). Combinando aspectos divulgativos y estéticos, pretendía acercar al espectador de esta sala expositiva del casco antiguo a este universo lúdico planteando una reflexión transversal, que transita desde el reconocimiento como cultura hasta su apreciación como arte.

Esta exposición vino acompañada de la publicación del volumen Playing Culture (Editorial La Posta) que además de catalogar las instalaciones multimedia presentadas como obras artísticas, recopilaba una serie de capítulos de investigación propuestos por investigadores nacionales e internacionales como María Luján Oulton (Argentina) o Guillaume Montagnon (Francia).

La segunda entrega del proyecto (2023) abordó ya una problemática más concreta: la representación de la diversidad sexual en el mundo de los videojuegos. Como parte del espíritu del proyecto, pretendía investigar sobre cómo esta industria cultural responde a las controversias sociales de su tiempo, presentando resultados en forma de una exposición multimedia, que en este caso se celebró en el centro cultural L'Escorxador de Elche, y se integro dentro del festival LGTBI Diversa. Además se elaboró una segunda publicación editorial que en este caso contaba con la firma invitada de Ricard Huerta, investigador de la Universitat de Valencia, acompañando a los textos de los comisarios.

Web del proyecto — <https://gameingproblems.umh.es/>

2_PRIMERA ITERACIÓN: PLAYING CULTURE

GAME[in]G PROBLEMS: PLAYING CULTURE

Comisariada por Damià Jordà y Francisco Cuéllar

Fundación La Posta

C/ Pintor Fillol, 2 (Valencia)

Del 11 de marzo al 16 de abril de 2022

[Página de la exposición en web de Fundación La Posta](#)

[Página de la exposición en web del proyecto GAME\[IN\]G PROBLEMS](#)

[Presentación del libro y enlace de descarga en abierto](#)

En esta exposición se muestran de forma descontextualizada e individualizada algunos de los llamados assets, es decir, los elementos de creación artística que, una vez integrados, compondrán un videojuego. Un Díptico Mural muestra mediante pantallas de diferentes tamaños esas creaciones, utilizando una disposición que claramente nos recuerda al interfaz expositivo de la pintura más clásica.

El espectador también podrá encontrarse con una colección de piezas audiovisuales de carácter documental que trasladan de forma explícita la reflexión en torno al arte de los videojuegos, relacionándolo con su tratamiento mediático, legislativo, cultural, asociativo, etc. La pantalla principal, cuyas pistas de audio sí son audibles en toda la sala, presenta catorce piezas cortas de carácter divulgativo en las que se abordan, de forma accesible y dinámica, diversos capítulos controvertidos o destacables de la historia y la actualidad del videojuego.

Esta parte del proyecto se completa con la publicación del volumen PLAYING CULTURE (ISBN 978-84-09-39248-3) de 180 páginas —en abierto y de distribución gratuita en su formato físico— que presentaba 10 capítulos de investigación en torno a los videojuegos como fenómeno cultural. [Descarga aquí.](#)





Vistas de la exposición multimedia en el interior de la sala La Posta





Vistas de la exposición multimedia en el interior de la sala La Posta





Algunas imágenes de la inauguración





Algunas imágenes de la inauguración



GAME[IN]G PROBLEMS

UNA APROXIMACIÓN AL VIDEOJUEGO COMO OBJETO CULTURAL Y ARTÍSTICO.
UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN DESARROLLO.

FUNDACIÓN LA POSTA, DEL 11 DE MARZO AL 16 DE ABRIL DE 2022

Que lo lúdico y lo digital hayan entrado en el espacio museístico es algo que en 2022 ha dejado de sorprendernos. Sin ir más lejos, hemos podido ver en los últimos años como grandes museos dedicaban exposiciones de carácter divulgativo, como la reciente *Homo Ludens* en Caixaforum. También importantes artistas internacionales como Bill Viola o Harun Farocki se han servido en las últimas décadas de la tecnología del videojuego para desarrollar sus propuestas artísticas. Pero este tipo de acciones, ¿propician la consideración de los videojuegos como un producto cultural de pleno derecho? y más allá de eso ¿se reconoce su capacidad de, como objeto cultural, hablar de nuestra sociedad y enfrentarse a sus controversias?

El espectro más amplio de la sociedad y, muy en particular, el sector de la cultura en su expresión más tradicional, siguen relegando mayoritariamente al videojuego a la catalogación de industria de entretenimiento, amén del lucrativo mercado asociado al auge de las megacorporaciones tecnológicas. Los medios señalan sus cifras de facturación y, desde que en 2018 se convirtió en la industria cultural más rentable –superando en facturación al cine y la música juntos–, fondos de inversión, clusters y start-ups orientan su mirada hacia ello. La maquinaria del capitalismo neoliberal fija su ojo sin párpado allí donde hay negocio. Pero que una industria cultural sea lucrativa no facilita su consideración como objeto cultural merecedor de estudio, divulgación y preservación.

El proyecto expositivo *Game[In]g Problems* trata de acercarnos a esta problemática del reconocimiento, preservación y divulgación del videojuego como objeto artístico, más allá de como programa informático o producto de mercado. Combinando aspectos divulgativos y estéticos, pretende acercar al espectador de La Posta a este universo planteando una reflexión transversal, que transita desde el reconocimiento como cultura hasta su apreciación como arte. Pero *Game[In]g Problems* es también un proyecto en construcción, una exposición que muestra las entrañas de un proceso inconcluso, un proyecto de investigación del grupo Massiva, integrante del Centro de Investigación en Artes de la Universidad Miguel Hernández, que junto con parte de su estudiantado se encuentra inmerso en un proceso que se abre, se muestra y se adapta al espacio de la fundación: la creación de un producto híbrido entre el videojuego y el documental.

En esta exposición se muestran de forma descontextualizada e individualizada algunos de los llamados assets, es decir, los elementos de creación artística que, una vez in-

tegrados, compondrán ese videojuego documental en proceso. El archivo digital, en ocasiones considerado un mero recurso tecnológico funcional, es mostrado en la galería fuera de su contexto natural y reconvertido en elemento artístico de apreciación estética, en una clara intención de fijar la mirada del espectador hacia esas pequeñas creaciones artísticas, cuya complejidad e intencionalidad pasa a menudo desapercibida, enterrada por su funcionalidad lúdica. Un díptico mural muestra mediante pantallas de diferentes tamaños esas creaciones, utilizando una disposición que claramente nos recuerda al interfaz expositivo de la pintura más clásica, haciendo un guiño a la vez a la estética tecnológica retro de circuitos y placas base, presente en toda la gráfica de la exposición.

El espectador también podrá encontrarse con una colección de piezas audiovisuales de carácter documental que trasladan de forma explícita la reflexión en torno al arte de los videojuegos, relacionándolo con su tratamiento mediático, legislativo, cultural, asociativo, etc. En este apartado es clara la influencia del cine de museo o del documental, pero también de la televisión o incluso de los lenguajes contemporáneos propios del producto audiovisual online –YouTube, Twitch– tan estrechamente relacionados con el mundo del videojuego. Este segundo apartado se divide a su vez en dos bloques, presentados en sendas proyecciones en sala. El primero de ellos presenta cinco piezas documentales basadas en entrevistas que aportan testimonios sobre la industria e historia del videojuego en España, entre las que destacan la del cineasta Enrique Urbizu o la periodista cultural Marta Trivi. En estas piezas audiovisuales el sonido no es audible en sala, sino que su contenido textual se muestra exclusivamente en forma de subtítulos, remarcando el valor de la palabra escrita, dándole relevancia académica, a la vez que se incide en un recurso estilístico tan propio del cine –tanto desde los intertítulos del cine mudo hasta los actuales archivos digitales de subtítulos tan recurrentes en el mundo del streaming y el VOD– como de los videojuegos, que a través de sus cinemáticas subtituladas han hecho más evidente que nunca su conexión estilística con el séptimo arte.

La pantalla principal, cuyas pistas de audio sí son audibles en toda la sala, presenta catorce piezas cortas de carácter divulgativo en las que se abordan, de forma accesible y dinámica, diversos capítulos controvertidos o destacables de la historia y la actualidad del videojuego. Elaboradas por el estudiantado del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Miguel Hernández bajo la dirección de Mario-Paul Martínez y Fran Mateu, recurren a un lenguaje

Hoja de sala de la exposición

Comisariado por **Damià Jordà** y **Francisco Cuéllar**, a partir de un proyecto de **Mario-Paul Martínez**.

Diseño gráfico y expositivo: **Vicente Javier Pérez Valero**.

Dirección de contenidos audiovisuales: **Mario-Paul Martínez** y **Fran Mateu**.

Edición del libro-catálogo: **Vicente Javier Pérez Valero** y **Fran Mateu**.

Equipo de producción: **Fernando Fernández Torres**, **Arly Jones**, **Guillermo López Aliaga** y **Elisa Martínez**.

Dirección y programación de diseño de escenarios: **José Luis Maravall**, **Marco Francés** y **Adrián Montilla**.

Dirección del diseño de personajes: **Mario-Paul Martínez** y **Esther Terol**.

Diseñadores de escenarios y personajes: **Elena Ferrándiz**, **Lucía Galiana**, **Guillermo Guzmán**, **Luna Mentuy**, **Carmen Mira**, **Julián Muñoz**, **Celia Poveda** y **Soledad Sanz**.

Producción de contenidos audiovisuales: **Juan Briones**, **Kevin Díaz**, **Elena Ferrándiz**, **Lucía Galiana**, **Elba Gómez-Halmaceda**, **Guillermo Guzmán**, **Mario-Paul Martínez**, **Fran Mateu**, **Luna Mentuy**, **Ignacio Micó**, **Carmen Mira**, **Luis Morelló**, **Julián Muñoz**, **Jorge Pérez**, **Celia Poveda** y **Soledad Sanz**.



Fundación La Posta - c/ Pintor Fillol, 2 - 46003 Valencia.
Horario: miércoles, jueves y viernes de 17 a 20 horas, sábados de 11 a 14 horas.



Presentación del libro Playing Culture





Presentación del libro Playing Culture





Portada y muestra de algunas páginas del libro
PLAYING CULTURE

LIBRO_CATÁLOGO:

Editores y Coordinadores: Vicente J. Pérez Valero y Fran Mateu.
Edita: Fundación La Posta. ©
<http://fundacionlaposta.org/>

Colabora: Grupo de Investigación Masiva, dentro del Centro de Investigación en Artes UMH.
Departamento de Arte, Universidad Miguel Hernández de Elche.

PLAYING CULTURE. El videojuego como objeto cultural: 1ª edición (abril 2022).

ISBN: 978-84-09-39248-3

Diseño de cubierta y maquetación: Vicente J. Pérez Valero.

Impreso en TRUYOL, S.A. (Madrid).
Impreso en España.

EXPOSICIÓN GAME[IN]G PROBLEMS:

Comisariada por:
Dania Jordà Bou y Francisco Cuéllar Santiago, a partir de un proyecto de Mario-Paul Martínez.

Diseño gráfico y expositivo: Vicente J. Pérez Valero.

Dirección de contenidos audiovisuales: Mario-Paul Martínez y Fran Mateu.

Equipo de producción:
Fernando Fernández Torres, Guillermo López Aliaga, Arly Jones y Elisa Martínez.

Dirección y programación de diseño de escenarios:
José Luis Maravall Liagaria, Marco Francés y Adrián Montilla.

Dirección de diseño de personajes: Mario-Paul Martínez y Esther Terol.

Diseñadores de escenarios y personajes:
Elena Ferrándiz, Lucía Galiana, Guillermo Guzmán, Luna Mentuy, Carmen Mira, Julián Muñoz,
Celia Poveda y Soledad Sanz.

Producción de píldoras audiovisuales:
Juan Briones, Kevin Díaz, Elena Ferrándiz, Lucía Galiana, Elba Gómez-Balmaceda,
Guillermo Guzmán, Luna Mentuy, Ignacio Mico, Carmen Mira, Luis Morelló, Fran Mateu,
Julián Muñoz, Jorge Pérez, Celia Poveda y Soledad Sanz.

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, 2022.

Colaboren:



_PLAYING CULTURE

el videojuego como objeto cultural

<vicente j. p  rez valero
y fran mateu>
eds. & coords.

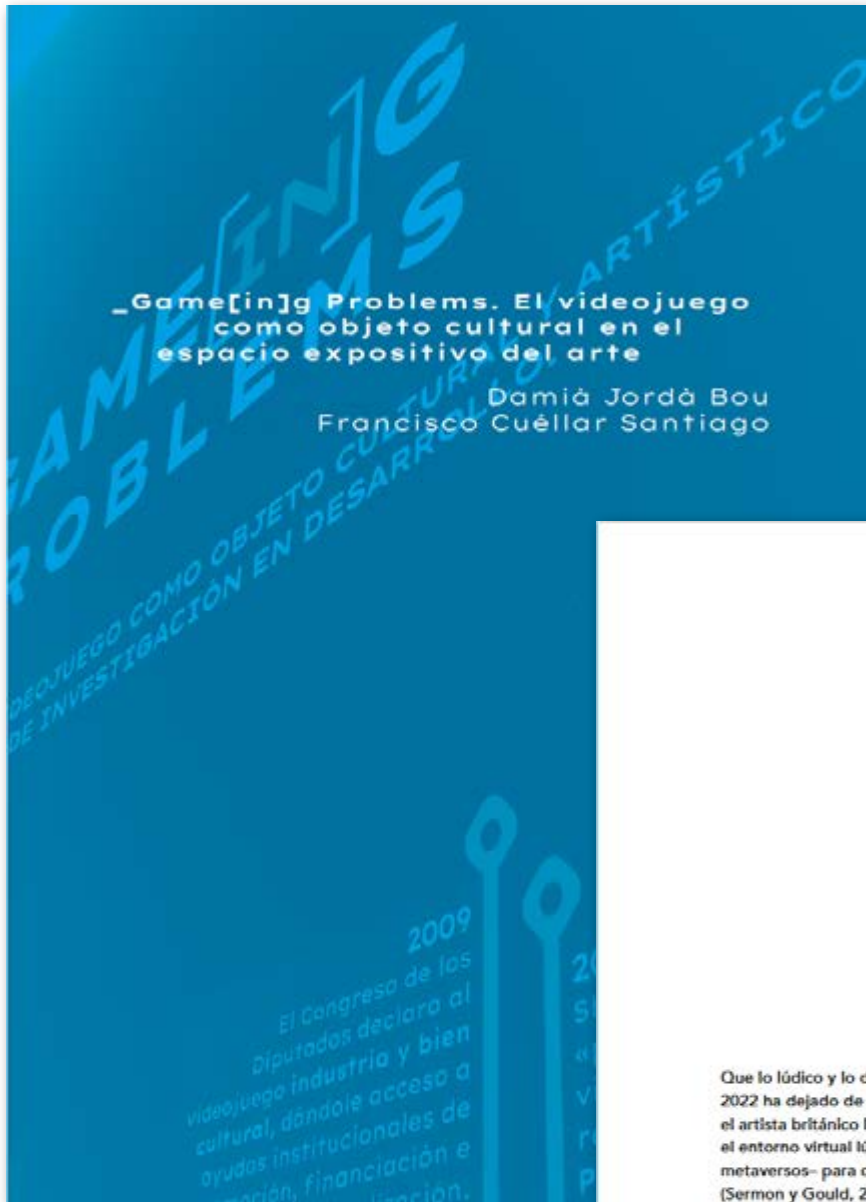
Autores e   ndice del libro PLAYING CULTURE

<Vicente J. P  rez Valero, Fran Mateu, Da
Francisco Cu  llar Santiago, Mario-Pa
Guillermo L  pez Aliaga, Mar  a Luj  n
Michelle Lucy Copmans, Elisa M
Guillaume Montagnon, Thibault P
Maude Bonenfant, Arly Jones, Jos   Luis M
Kevin D  az Alch   y Fernando Fern  n

_PLAYING CULTURE el videojuego como objeto cultural

  ndice

- _Expandiendo la cultura: El turno del videojuego / Expanding Culture: The turn of video game**
Vicente J. P  rez Valero y/& Fran Mateu..... 007
- _GAME[IN]G PROBLEMS. El videojuego como objeto cultural en el espacio expositivo del arte / GAME[IN]G PROBLEMS. The video game as a cultural object in the exhibition space of art**
Dami   Jord   Bou y/& Francisco Cu  llar Santiago.. 023
- _GAME[IN]G PROBLEMS**
Grupo de Investigaci  n MASSIVA Research Group ... 043
- _Del cine interactivo al Docu Game / From interactive cinema to Docu Game**
Mario-Paul Mart  nez y/& Guillermo L  pez Aliaga 055
- _Museos y videojuegos.**
Dentro y fuera de la pantalla / Museums and video game. On and off the screen
Mar  a Luj  n Oulton..... 075
- _Una aproximaci  n al videojuego como patrimonio cultural / An approach to video games as cultural heritage**
Michelle Lucy Copmans y/& Elisa Mart  nez 101
- _Los videojuegos, una historia en peligro: una mirada francesa al tema / Video games, an endangered history: a french take on the subject**
Guillaume Montagnon..... 115
- _Ludolog  a medi  tica / Mediatic ludology**
Thibault Philippette y/& Maude Bonenfant 125



Artículo de investigación de los comisarios en el libro *PLAYING CULTURE*

Que lo lúdico y lo digital hayan entrado en el espacio museístico es algo que en 2022 ha dejado de sorprendernos. Sin ir más lejos, durante los años 2007 y 2008 el artista británico Paul Sermon se introducía, junto a Charlotte Gould, de lleno en el entorno virtual lúdico *Second Life* –precursor de los juegos en red y los nuevos metaversos– para desarrollar proyectos artísticos como *Liberate your Avatar* (Sermon y Gould, 2009). Harun Farocki, precedido por una de las más importantes trayectorias en el ámbito del cine experimental y el videoarte, introdujo la pasada década en el museo videojuegos como *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption* o *The Legend of Zelda* integrando fragmentos en instalaciones como *Serious Games I-IV* (2010) o *Parallel I-IV* (2012-14), que pudieron ser vistas por primera vez en España merced a la retrospectiva exhibida por el IVAM en 2016 (Cortés et al., 2016). Al mismo tiempo, en España hemos podido ver en los últimos años cómo grandes museos dedicaban exposiciones de carácter divulgativo, como la reciente *Homo Ludens* en CaixaForum Madrid (2021), o *GameWorld* (2007) comisariada por Carl Goodman en el centro de Arte y Creación Industrial LABoral de Gijón, sumándose a una clara tendencia internacional y adaptando un proyecto expositivo creado en el Museum of the Moving Image de Nueva York. Pero todas estas acciones, ¿propician la consideración de los videojuegos como un producto cultural de pleno derecho? y más allá de eso, ¿se reconoce su capacidad de, como objeto cultural, hablar de nuestra sociedad y enfrentarse a sus controversias?

El espectro más amplio de la sociedad y, muy en particular, el sector de la cultura en su expresión más tradicional, siguen relegando mayoritariamente al videojuego a la catalogación de industria de entretenimiento, amén del lucrativo mercado asociado al auge de las megacorporaciones tecnológicas. Los medios señalan sus

3_SEGUNDA ITERACIÓN: QUEERPLAY

GAME[in]G PROBLEMS: QUEERPLAY

Comisariada por Damià Jordà y Mario-Paul Martínez

L'Escorxador Centre Cultural

C/ Curtidors, 23 (Elche)

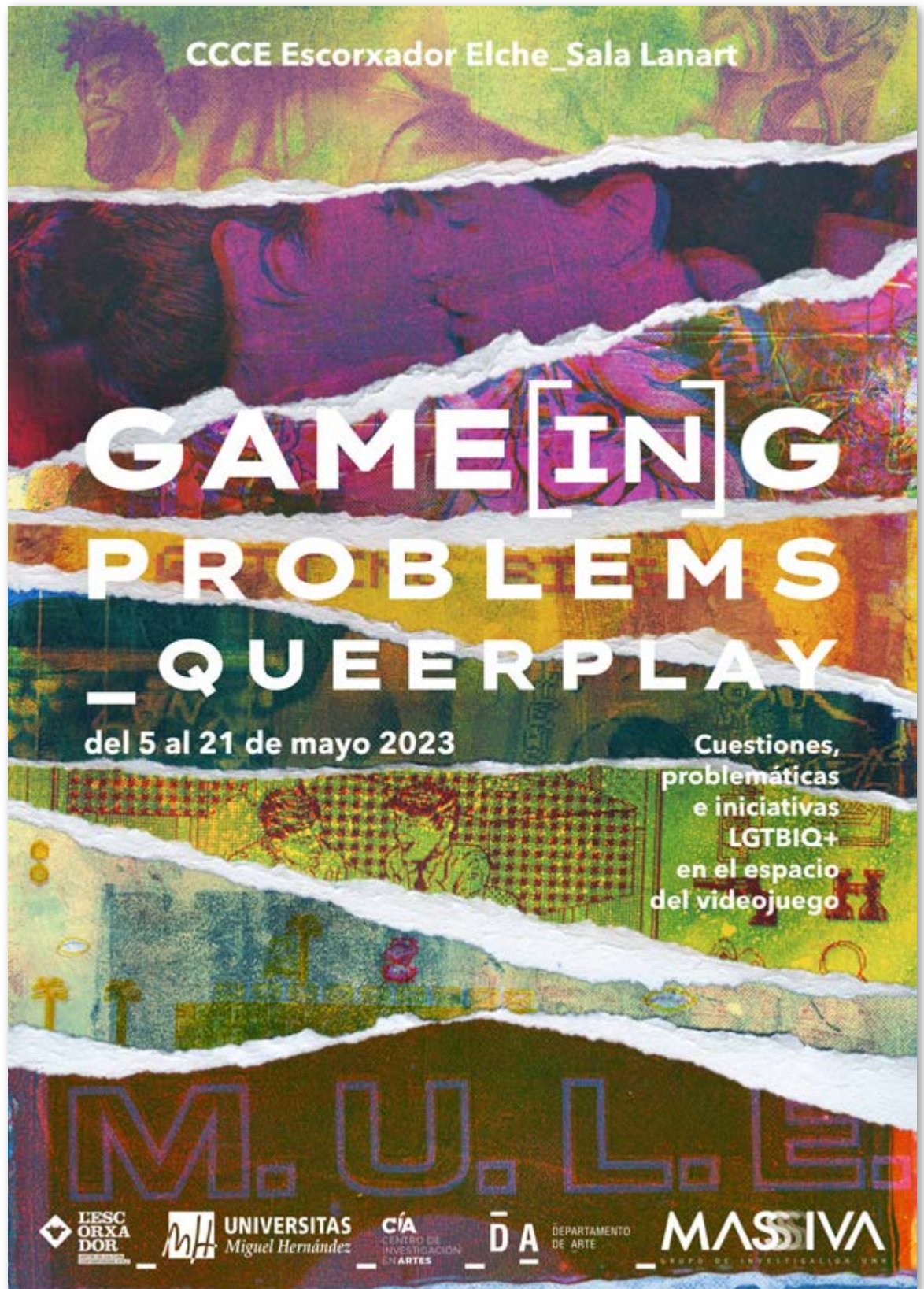
Del 5 al 21 de mayo de 2023

La segunda edición de Game [in]g Problems, llevó como subtítulo el término Queerplay (partida queer), y centró su mirada en el videojuego que aborda el espacio LGTBQ+ y las cuestiones referidas a la inclusividad y la diversidad sexual. Con ello se analizaron las posiciones, las actitudes, y las iniciativas ofrecidas por los creadores y creadoras de videojuegos, así como las compañías que sustentan su mercado, a la hora de abordar problemáticas de la sexualidad y el género, el matrimonio gay, la condición transgénero, la LGTBIfobia, etc. Sin dejar, por otro lado, de investigar cuáles son las comunidades, eventos y plataformas mediáticas que, al margen del propio desarrollo de videojuegos, se están erigiendo para intervenir y transfigurar el status quo de este fenómeno (festivales como Different Games; exposiciones como Rainbow Arcade; bases de datos como LGBTQ Video Games Archive; etc.).

En su propuesta formal apostaba por la continuidad en el formato, incluyendo 14 nuevas píldoras documentales sobre aspectos de los videojuegos LGTB, en este caso en un formato de instalación a doble pantalla, recuperaba una nueva versión de la obra Díptico Mural de Assets e incorporaba la novedad de un mural pintado exclusivamente en la propia sala bajo la dirección del artista gráfico Fernando Fernandez Torres (Fefeto). La exposición llegó a tener impacto en prensa internacional por lo innovador y demandado del tema.

La concejala de cultura de Elche acompaña a los comisarios en el acto inaugural de la exposición





Cartel de la exposición

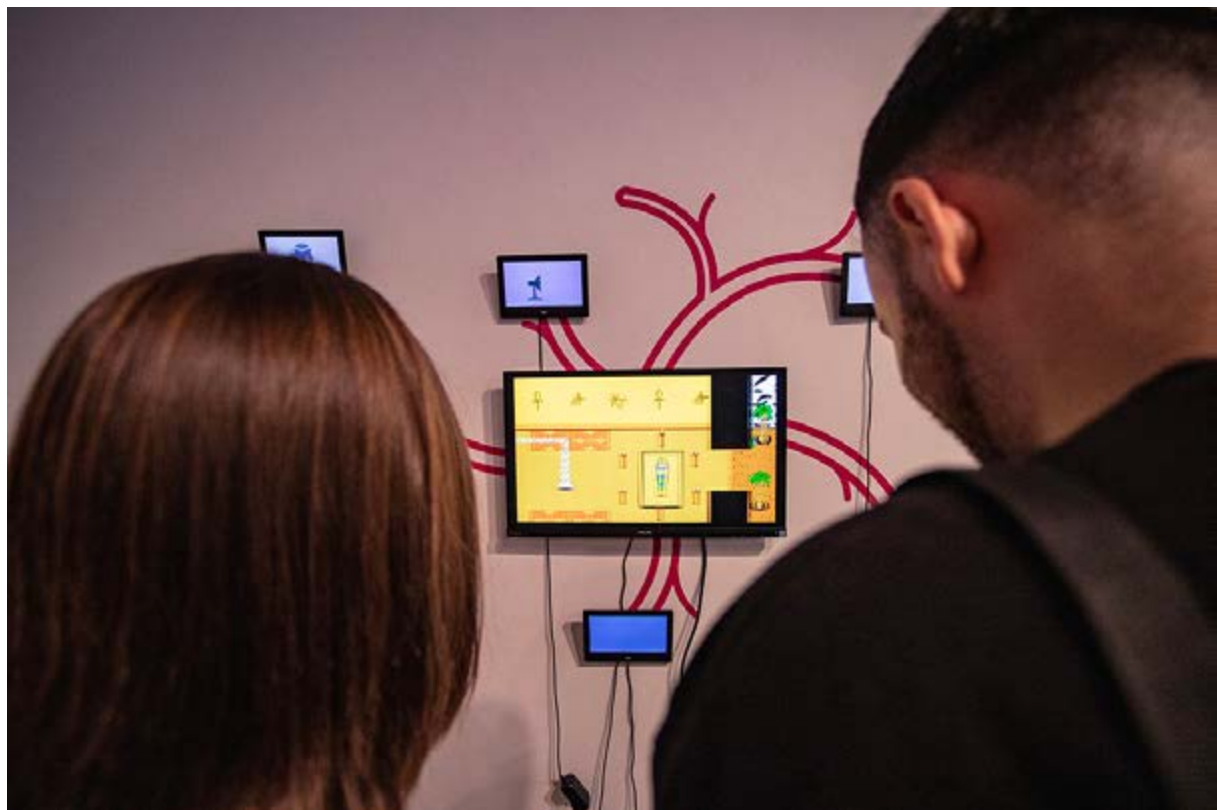


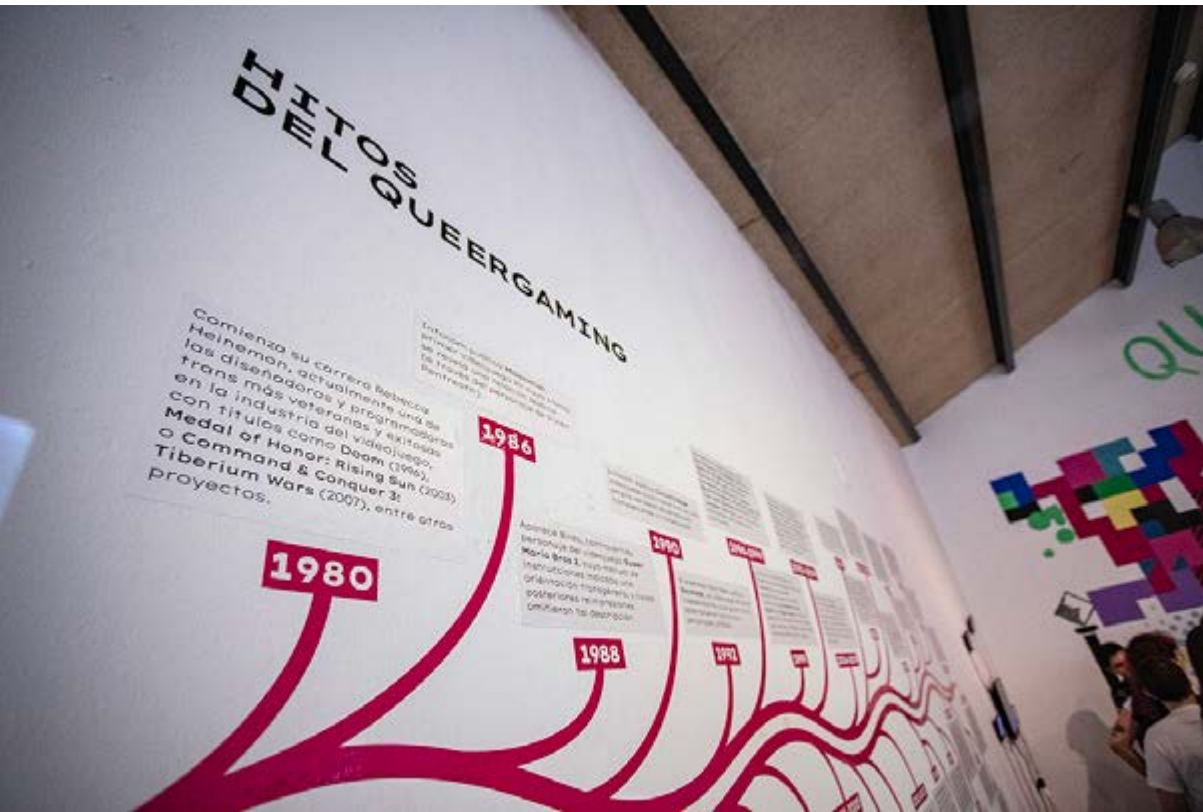
Imágenes del acto inaugural





Imágenes del acto inaugural





ELCHE > SANTA POLA > CREVILLENTE > ELCHE CF > UMH > VÍDEOS > FOTOS > EL TIEMPO > FARMACIAS > AGENDA > ALICANTE

INFORMACIÓN

35% de Descuento

«Game over» a la homofobia en Elche

Alumnos y profesores de Comunicación Audiovisual de la UMH exploran en una propuesta de arte multimedia los videojuegos y su vinculación con la cultura LGTBIQ+ con una exposición audiovisual en L'Escorxador hasta el 21 de mayo

Rubén Míguez

17-05-23 | 06:56

f t in

TE PUEDE INTERESAR

2023-05-18
El comité de derechos humanos de la ONU condena a España por impedir a Puigdemont ser ...

2023-05-18
La sequía vuelve a frenar a la hidroeléctrica y empuja a otro verano crítico

2023-05-18
Maxcolchon celebra la apertura de su nueva tienda con hasta diez compras gratis

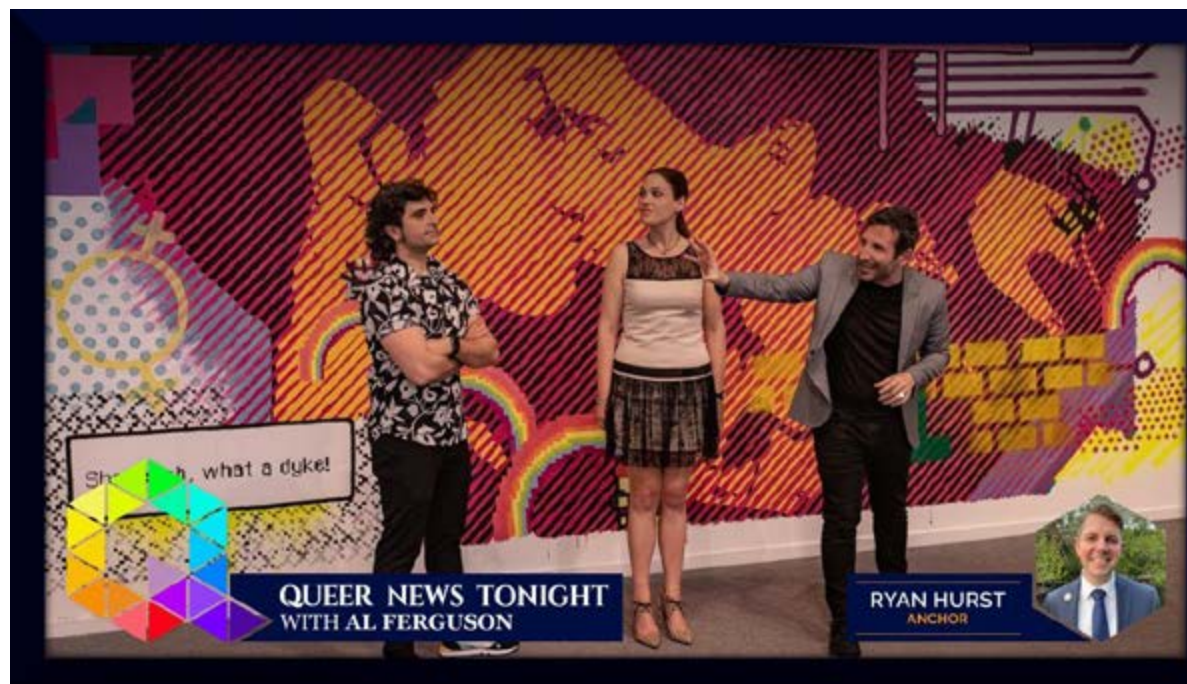
Ofrecido por Mirovia

Encuentra tus esenciales de belleza en



Un enorme mural con el mítico beso lesbico de The Last of Us preside la sala de la exposición. | ANTONIO AMORÓS

Impacto en prensa nacional e internacional





EXPOSICIÓN GAME[IN]G PROBLEMS, QUEERPLAY:

Consejados:
Damià Jordà y Mario Paul Martínez

Diseño de la exposición:
Grupo Investigación MASSIVA UMH

Dirección de las películas audiovisuales documentales:
Mario Paul Martínez, Fran Molero y Kevin Díaz

Dirección y diseño de las líneas temporales:
Vicente J. Pérez, Fran Molero, Francisco Guillot y Fernando Fernández

Dirección de personajes y escenarios:
Mario Paul Martínez, Damià Jordà y Celia Guerra

Dirección y diseño del mural y de las ilustraciones „queerplay“:
Fernando Fernández y Elia Martínez

Autores y autores de las ilustraciones:
Fernando Fernández, Videla Hernández y Carlos González

Diseño y producción de personajes y escenarios:
Paulo Apellán, Alejandro Aldaguer, Alejandro Anzón, Joaquín Del, Alejandro Camacho, José Castell, Anika Christen, Rubén Carl, Noelia Cruz, Fernando Escalante, Sora Eugenia, Sofía Fernández, Alex García, Rigo Gómez, Ana López, Raúl López, Inmaculada López, Julián Martínez, Carlos Misa, Elena Moros, Adrián Paredes, Darío Pascual, Sofía Peña, Idoe Sánchez, Elena Sautó

Diseño y producción de las películas audiovisuales documentales:
Paulo Apellán, Alejandro Aldaguer, Alejandro Anzón, Joaquín Del, Alejandro Camacho, José Castell, Anika Christen, Rubén Carl, Noelia Cruz, Fernando Escalante, Sora Eugenia, Sofía Fernández, Alex García, Rigo Gómez, Ana López, Raúl López, Inmaculada López, Julián Martínez, Carlos Misa, Elena Moros, Adrián Paredes, Darío Pascual, Sofía Peña, Idoe Sánchez, Elena Sautó

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 Molero y Guillermo López

Editor:
El Centro Cultural L'Escorxador en colaboración con Asociación Unicom Negro.

Diseño de catálogo y maquetación:
D/Vicente J. Pérez Valero.

ISBN: 978-84-09-52223-1
1ª edición (Junio 2023).

Impreso en UMH/NOOP
Impreso en España.

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

<https://www.grupoinvestigacion.un-artes/>

Colaboran:

UNIVERSITAT
Miguel Hernández

CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
UN ARTES

D A
ESTABLECIMIENTO
DE ARTES

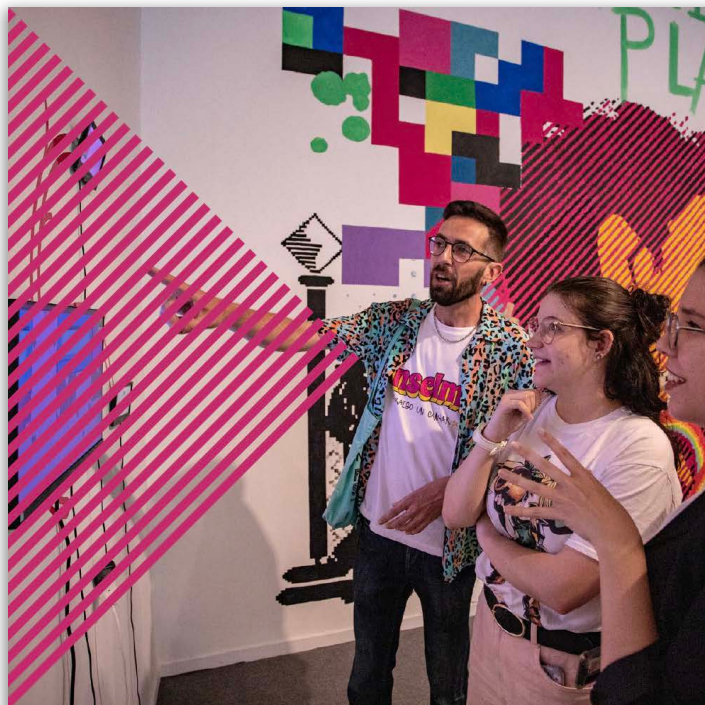
MASSIVA

Portada y muestra de algunas páginas del libro
QUEERPLAY



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 LGBTQ+	52
„HITOS del QUEERGAMING	54



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 LGBTQ+ 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 LGBTQ+ en las ficciones cinematográficas o seriales, 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 mejora del sector productivo de videojuegos con temática o contenido LGBTQ+. 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 (Gaming, 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 LGBTQ+ 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 LGBTQ+ 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 infrarepresentadas. 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 LGBTQ+ 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 LGBTQ+, 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 (Yeng, 2017) o experimentar el día a día de una persona trans en una sociedad normativa como en Dysia (Anthropy, 2012). Más allá del terreno de las