

Fecha de recepción: mayo 2022
Fecha de aprobación: junio 2022
Fecha publicación: julio 2022

(Re) presentaciones de las sexualidades en videojuegos

Gonzalo Murúa Losada ⁽¹⁾

Categoría: Investigación Disciplinar / 2020

Resumen: La presente investigación surge de un ánimo de época vinculado a la visibilización del colectivo LGBTIQ, aspecto que se manifiesta en las culturas populares contemporáneas. Día a día esta cuestión está tomando mayor dimensión, haciéndonos dudar de nuestras propias estructuras en lo cotidiano. Observando el amplio éxito de la industria del videojuego, que quintuplica en números a la industria del cine, surge la pregunta ¿existen los personajes LGBTIQ en sus narraciones?

Realizando un análisis superficial podemos afirmar que sí, de hecho, en los últimos años han crecido. Me propongo relevar y analizar las representaciones de las sexualidades disidentes en un corpus de videojuegos de diferentes géneros y años. De este modo, se podrá observar si existen variaciones a lo largo de los años en las historias y líneas argumentales, así como el modo de narrarlos. Los títulos serán *The Sims* (1999), *Dragon Age: Inquisition* (2012), y *Overwatch* (2015).

Asimismo, reflexionaremos sobre un mecanismo que existe desde la génesis de los videojuegos cuyos usuarios eran principalmente varones. En una sociedad heteronormada se ha buscado incluir en estas narrativas personajes mujeres que encarnen varones heterosexuales. Cuerpos desdoblados, cuerpos virtuales donde hay, como afirma Lucia Santaella (2008) una “identificación encarnada” en estas estéticas tecnológicas.

Palabras clave: videojuegos - sexualidades disidentes - LGBTIQ+ - narrativas digitales - género.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 145-146]

⁽¹⁾ Gonzalo Murúa Losada, Licenciado en cinematografía con orientación montaje y máster en cine documental (Universidad del Cine de Buenos Aires), especialista en diseño y creación de videojuegos (Universidad Autónoma de Barcelona). Áreas de interés: cine, nuevos medios, narrativas digitales, interactividad, realidad virtual, videojuegos, estudios de género vinculados al arte.

Invocando la constelación: videojuegos y sexualidades disidentes

Este trabajo se centra en dos estrellas que en las últimas décadas han brillado de forma intermitente, para manifestarse con un brillo único estos últimos años. Ambos soles lejanos, se expandían al ser analizados, ganando terreno en sus campos específicos. En este apartado invocaremos una constelación, que sin ignorar dos temas individuales, evidencia los destellos que se manifestaron de los cruces en obras del pasado, donde los videojuegos se atrevieron a brillar con las sexualidades disidentes, en una danza que significó abrir un capítulo a lo silenciado. En un mundo que comienza a abrazar la aceptación, donde el temor está desaparecido, los videojuegos incluyen nuevos géneros, dando nacimiento a personajes que ganan espacio en las pantallas.

Nova, la nueva –o no tan nueva– estrella de los videojuegos

Nuestra primera estrella son los videojuegos, textos que, en primer lugar, definiremos como obras de arte (Murúa Losada, 2020). Estas narraciones digitales se ubican dentro de un “arte fluido” (Groys, 2016) que refleja el modo del arte contemporáneo en tanto se piensa más efímero, más finito. La obra de arte ya no está emparentada a esa primera obra sacra, dentro del museo; por el contrario, se vuelve inmaterial, una evanescencia que es parte del sujeto que vive en puro presente. Luego de las vanguardias, el arte se volvió una actividad universal, accesible de manera general, incluso hoy en día esas formas se han popularizado de forma tal que podemos realizar una película en un móvil y enviarla a festivales donde concursan este tipo de formatos.

En segundo término, los videojuegos expresan un ánimo de época y se presentan como discursos que se alimentan de modelos culturales existentes, pero a la vez los retroalimentan, ampliándolos. Los diversos títulos instalan en la crítica, la opinión pública y los propios jugadores, debates y reflexiones, algo que sucedió en su momento con el cine, como lenguaje universal popular. Año a año la masificación se ha extendido a todo tipo de jugadores, demostrando que tener un *joystick* en la mano ha dejado de ser “cosa de niños”. A nivel estadístico, la edad promedio de los jugadores a nivel internacional es 34 años, 46% son jugadoras mujeres (edad promedio 34) y 54% hombres (edad promedio 32). Otro dato interesante es que la porción de mujeres adultas que juegan (33%) es mayor a la de los niños varones menores de 18 años (17%)¹.

En cuanto a sus estrategias de enunciación, han mutado constantemente, expresándose en nuevos géneros y formatos, incluso rompiendo el mero entretenimiento para pensar la vida de manera ludificada. De hecho, el término gamificación, *gamification* o ludificación, rompe el dispositivo, saliendo de la pantalla. El término se aplica a elementos, técnicas y dinámicas del juego presentes en ámbitos específicos de nuestra vida cotidiana, que pueden ayudarnos a cumplir determinados objetivos. Zichermann y Cunningham lo definen como “El proceso del pensamiento lúdico y las mecánicas de juego para hacer participar activamente a los usuarios y resolver problemas” (2011, p. 14).

De manera similar, los *serious games*, cuya finalidad es más formativa que informativa, suman una experiencia del usuario que no es meramente lúdica. Dentro de esta categoría encontramos, por ejemplo, los *newsgames* “juegos serios basados en ordenadores y diseñados para ilustrar un asunto específico y concreto de una noticia por medio de sus procedimientos retóricos, con el objetivo de participar en el debate público” (Sicart, 2008, p. 28). Más allá de la taxonomía de los videojuegos, que se agitan como el flujo de un río sin control, nos interesa advertir el poder de los videojuegos que se amplía y despliega. Para ello, invocaremos dos autores clásicos del juego, Huizinga y Caillois, que anticipaban este asunto desde la teoría del juego.

El videojuego es una manifestación y extensión del juego en un mundo electrónico/digital, es por eso que podemos pensarlo en su misma línea. Afirmamos que sigue el mismo trazo pero advertimos que no es lo mismo, el agregado subfijo “video” no implica que los juegos se hayan traspuesto al mundo digital sin modificaciones o alteraciones. El videojuego ha generado nuevos horizontes, géneros, alcances, reflexiones, consecuencias estéticas, que no habían sido concebidos desde el juego clásico. Más allá de esta afirmación, lo que nos interesa destacar del juego –y que se presenta en los videojuegos– es cómo este se antecede a la cultura, nosotros no creamos el juego sino que el juego nos ha ayudado a configurarnos como sociedad, como afirma Huizinga en *Homo Ludens*:

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego (Huizinga, 2007, p. 11).

Jugar, entendido desde un aspecto conductual, es ampliar horizontes, poder imaginar y empujar nuestros límites anticipando ciertas consecuencias pero librandonos al azar. Uno de los elementos del juego es la competición, no estrictamente dentro un marco artificial como una cancha o en un tablero, sino también en una contienda agonística donde se presenta un ganador y un perdedor, un ejemplo son los juicios donde dos partes presentan argumentos para convencer a un juez. Pensemos por un momento en todas aquellas acciones de nuestra vida que han sido producto de estos juegos, desde arriesgarnos a una inversión hasta colocarnos una “máscara” en las redes sociales para aparentar, algo similar a lo que hacíamos de niños cuando jugábamos a los disfraces.

Como afirmo en mi libro *El pixel hace la fuerza, narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones* hay algunos juegos que, sobre todo en el mundo posmoderno, jugamos sin sabernos jugadores.

Superar determinadas etapas dentro del juego de lo real (sistémico) puede tornarse lento y doloroso; intentar atravesar la legitimación instaurada parece casi imposible, un juego complejo ya enraizado por varios elementos lúdicos: juego del lenguaje, juego del poder, juego del derecho (2016, p. 102).

En definitiva, como afirma Caillois en su libro *Los juegos y el hombre* tampoco podemos preguntarnos quién precedió a quién, si el juego o las estructuras “serias” que se construyen a partir del mismo y configuran varios aspectos de nuestra vida en sociedad. Los dos caminos, ya sea explicar los juegos a partir de las leyes, las costumbres y las liturgias o, por el contrario, explicar cuestiones como la estética y sus reglas a partir del espíritu del juego, son en vano. Ambas, concluye el autor, son operaciones complementarias e igualmente fecundas, cuando no pretenden ser exclusivas.

De este modo nos interesa pensar este trabajo, pudiendo identificar los videojuegos como configuradores de realidad y que amplían nuestra mirada de mundo, incluyendo temas como las sexualidades disidentes.

Otra estrella en el firmamento, ¡y es multicolor! Apuntes sobre el movimiento LGBTIQ+ en Argentina

La otra estrella que divisamos en el firmamento, y que es la segunda pata de nuestra investigación, se vincula con la temática LGBTIQ+. La sociedad ha redireccionado el telescopio ante un brillo que no puede ser ignorado, individuos y una cultura que fueron borrados del firmamento por muchos años.

En primer término, consideramos que para recartografiar las sexualidades disidentes debemos realizar una breve síntesis histórica. Existe un aura que rodea y marca al colectivo, la suma de múltiples luchas militantes locales e internacionales, que no deben ser olvidadas ni desvalorizadas. El cronocentrismo actual muchas veces ha apartado estos logros, dando por sentado que los derechos se han concedido por un deber ser del ánimo de época.

En el caso Argentino, la visibilización se inicia gracias a la primera organización destinada a la lucha LGBTIQ+, el Frente de Liberación Homosexual (FLH) que data de 1971. Su primer antecedente fue en 1967 cuando un trabajador expulsado del Partido Comunista crea el Grupo Nuestro Mundo (GNM). El movimiento accionaba no solo desde la militancia sino desde un profundo pensamiento que apuntaba a repensar la sociedad basándose en “el psicoanálisis, el marxismo, la corriente freudiano-marxista, la antipsiquiatría, la sexología moderna, el feminismo e incluso el existencialismo, en tanto expresión de un humanismo propio de aquel contexto histórico” (Vespucci, 2011, p. 183).

La contribución más destacable sobre la historia del FLH (fundado en 1971) fue de Néstor Perlongher, sociólogo nacido en Avellaneda, quien a su vez creó dentro la Asociación el Grupo Eros. De marcada orientación militante, anteriormente perteneció al Partido Obrero donde fue expulsado por homosexual, impulsó volantes y difusión con carteles para visibilizar la lucha del FLH. Con la llegada de la dictadura fue encarcelado y procesado, finalmente partió al exilio en Brasil. Allí, continuó investigando en UNICAMP realizando una maestría en Antropología Social y presentando su tesis sobre la prostitución homosexual en San Pablo.

A partir de 1975 la situación en Argentina se volvió insostenible, una publicación de *el caudillo*, vinculada a López Rega, llamaba a “acabar con los homosexuales”, capturarlos y

colocarlos en “campos de reeducación”, atarlos en árboles con carteles explicativos. Fue en ese momento donde la comunidad se cubrió con un velo de silencio.

Esa oscuridad permaneció durante varios años, incluso en 1983 con el regreso de la democracia, las sexualidades disidentes eran encarceladas y tildadas de “enfermas”. En 1984 la urgencia llama a crear la CHA (Comunidad Homosexual Argentina) presidida por Carlos Jauregui, quien desempeña un rol esencial como militante en la lucha por la igualdad considerando la sexualidad como un derecho humano fundamental. Años más tarde encabezará la primera marcha del orgullo, en 1992 atreviéndose a reclamar a cara descubierta. En esta oportunidad muchos manifestantes debieron cubrirse los rostros por miedo a ser despedidos y apartados.

Samus Aran detrás de la armadura: Cuerpos virtuales como campo de disputa

Metroid fue uno de los videojuegos más populares de la década de los 1980, la empresa Nintendo lo ubica en el puesto 11 de los mejores títulos para dicha consola. La historia se ubica en el planeta Zebes, donde una cazarrecompensas exsoldado de la Federación Galáctica llamada Samus Aran, intenta derrotar los Piratas Espaciales. Su objetivo es proteger a la galaxia de los intentos de estos Piratas que pretenden usar el poder de los Metroid –una raza de organismos depredadores que obtienen energía de los seres vivos– para dominar a sus quienes se les opongan.

Más allá de la historia, lo relevante de este videojuego es la aparición de una de las primeras protagonistas mujeres en sus narrativas. Cubierta de una armadura donde no podemos realmente saber si es varón o mujer, desata una feroz batalla en toda la galaxia. Al final del videojuego se revela su identidad, el jugador se da cuenta que ha estado manejando un personaje femenino y han salvado juntos el día. La idea surgió de uno de los diseñadores que pregunta en una reunión «¿No sería genial si la persona que estuviera dentro de este traje fuera una mujer?» Como era de esperar, no fue tan sencillo que la presencia de una mujer heroína fuera aceptada internacionalmente. En Estados Unidos, por ejemplo, incluyen en el manual de instrucciones el pronombre he (él) para referirse a Samus.

De este modo, podemos afirmar que *Metroid* evidencia cómo la inclusión de la protagonista mujer se debió a un engaño, debiendo mostrarla masculinizada y con una armadura, pero demostrando la potencia de lo que el personaje causa en el público. En la escena final de *Metroid* (1986) Samus aparece con un body rosa en medio del espacio, al superar una serie de objetivos también podemos verla en bikini. Aquí ante un evidente retroceso, volvemos a la zona segura, reafirmando la masculinidad del jugador, que ahora cosificará la mujer, volviéndola objeto.

Sin embargo, hace algunos años las cosas han comenzado a cambiar, la pesada armadura del patriarcado ha comenzado a caer, revelando otros cuerpos no masculinos, descolonizados y libres de grandes relatos opresores. Samus también revela su cuerpo, en 2004 se lanza *Metroid: Zero Mission* donde podemos usar por primera vez el personaje sin armadura, con sus características femeninas bien definidas.

Gracias a las luchas que esbozamos en el apartado anterior, que se sumaron a una voz global por el reconocimiento de los derechos LGBTIQ+, las identidades han comenzado a salir de la oscuridad. En el 2013, Argentina se convierte en el primer país del mundo que entregó un DNI a una menor de edad con su identidad autopercebida. Luana, se convirtió en la primera niña transgénero reconocida sin recurrir a la justicia, algo que sin dudas cambió su vida.

Sin embargo, no todo son victorias, aún la sociedad tiene mucho que aprender. A través de la visibilización en las narraciones, que hoy se presentan de modo transmediático, estas historias cobran dimensión humana. En el caso de Luana, su madre Gabriela Manzilla cuenta en el libro *Yo nena, yo princesa* (2014), las atrocidades por parte de la sociedad que tuvo que vivir. Adelantando algo que retomaremos, podemos afirmar que los videojuegos, incluidos dentro de las narraciones digitales transmedia, presentan un gran poder en la sociedad contemporánea, es por eso que los consideramos como ampliadores de debates. En el mundo actual, las sexualidades disidentes se han evidenciado aún más en un contexto donde el feminismo gana presencia y el patriarcado queda expuesto. Vivimos en una época donde gran parte de la población ha dejado de vivir la homosexualidad como una enfermedad, advirtiendo que tampoco se pueden reconocer características bien definidas en la misma. Como afirma Preciado (2008) estas singularidades aparentemente homosexuales también pueden encontrarse en individuos no homosexuales, la autora sentencia: “la separación activo y pasivo se ha vuelto obsoleta y ridícula, como la distribución entre hombre y mujer, como la atribución de la pasividad a lo femenino y de la actividad al carácter varonil” (2009, p. 9).

En esa dirección, Butler (2001) establece que el género se construye por las formas en las que el cuerpo del sujeto se desenvuelve en un contexto específico, no existe una identidad previa sino que se configura a través de nuestros actos performativos. Además, el propio deseo también está configurado por ciertos parámetros sociales, en otro texto de Butler (2006) donde se pregunta:

¿Qué es lo que quiere el género? Hablar de esta manera puede parecernos extraño, pero resulta menos raro cuando nos damos cuenta de que las normas sociales que constituyen nuestra existencia conllevan deseos que no se originan en nuestra individualidad. Esta cuestión se torna más compleja debido a que la viabilidad de nuestra individualidad depende fundamentalmente de estas normas sociales (p. 14).

En suma, en las dos últimas décadas se ha instalado un análisis crítico de la diferencia de género y sexo que ha evidenciado un contrato social heterocentrado (Preciado, 2002). Los cuerpos también han comenzado a ser considerados campos de disputa, espacios de reafirmación de un yo que atraviesa y perfora el sistema capitalista, poniéndolo en crisis. Ante esta pregunta se abren ciertos interrogantes en nuestra investigación, los cuerpos delimitados por la heteronorma han comenzado a romper un esquema. Las luchas feministas evidencian este aspecto donde el límite se evidencia en todos los estratos sociales, al grito de “ni una menos”. El patriarcado ya no puede restringir más los cuerpos invisibles, está perdiendo su dominio. Este aspecto también se evidencia en las narraciones digitales, los cuerpos virtuales, paradójicamente, también estaban inscriptos en la heteronorma.

El binarismo también ha estado marcado desde el inicio de los videojuegos en sus narrativas, sin embargo, nos ha permitido jugar con nuestras propias reglas. La performatividad virtual nos ha permitido invertir nuestro género autopercebido sin ser condenados, aquella categoría *mimicry* basada en el disfraz y la máscara, que estudiaba Caillois en *los juegos y los hombres*, queda evidenciada. Sentimos placer al desdoblarnos y reconocernos otros y otras, ¿Cuántas veces hemos encarnado un personaje contrario a nuestro género en un videojuego?

En los últimos años, paulatinamente la industria del videojuego ha dejado de ser un ámbito enteramente masculino, la diversidad ha alcanzado las narrativas que anteriormente eran escritas por y para varones. De hecho, los videojuegos eran considerados una actividad masculina. En el mundo actual, surge otra pregunta ¿Qué pasa con los cuerpos virtuales? Nuestra hipótesis es clara, en los últimos años, debido a la visibilización y reconocimiento de las disidencias sexuales, ha aumentado la representación de personajes LGBTIQ en los videojuegos.

En un mundo donde las narraciones digitales ya habían ganado terreno, el contexto mundial nos fuerza a percibir nuestra vulnerabilidad. Lo biológico pone un límite y el SARS-CoV-2 evidencia, aunque un poco a los tumbos, que nuestros cuerpos virtuales ya habían nacido y desarrollado. Es un desafío encontrar los límites y potencias de estos cuerpos, en este estudio esbozaremos la potencia de los cuerpos virtuales disidentes, que han ganado espacio en el ciberespacio.

El cuerpo está en la caja: representaciones en el mundo virtual

Advertir la existencia de los cuerpos, sin embargo, no es deconstruir un complejo entramado patriarcal que resulta complejo de derribar. La visibilización fue un primer paso, revelarnos también tiene sus consecuencias, debiendo soportar el embate de un grupo que no quiere renunciar a sus privilegios. La intolerancia se expresa en todos los ámbitos, es en la década del 2010, ante el avance de las mujeres en la industria del videojuego, que el miedo se manifiesta en un sector que típicamente había sido habitado por varones.

Antes de continuar con algunos sucesos a destacar, es necesario advertir que el mundo virtual es un eco de lo que sucede en la sociedad, en el “mundo real”. El ciberespacio como “no lugar” simplemente exagera, gracias al anonimato y la inmaterialidad, comportamientos de los sujetos que ya están presentes en sus habitus. Internet no dibuja nuevos mapas mentales, ni esquemas, ni formas de pensar o sentir asociados a la posición social. Sin embargo, la falta de límites establece nuevas dinámicas comunicacionales, nuevas reglas del juego, dando voz a más interlocutores –sin importar su conocimiento o posición social– y produciendo una circulación de mensajes desmesurada. No olvidemos la dura declaración de Eco (2016) que afirmaba que las redes sociales «les dan espacio a legiones de idiotas». Más allá de esto, podemos reconocer nuevas dinámicas virtuales a partir del surgimiento de Internet, es el caso del *trolling* que surge desde los inicios de *Usenet* en 1980, donde los usuarios podían leer o enviar mensajes. Este tipo de acción es definida por Hardaker (2013) como el uso deliberado de agresión/descortesía, engaño y/o manipulación en la

CMC (comunicación mediada por computadoras), creando un contexto conducente a desencadenar o generar un conflicto, típicamente para generar diversión.

De este modo, el ciberespacio se nos presenta sin límites, sin borde, donde la inmersión se vuelve psicótica, como advierte Zizek:

Uno debe entonces discernir con precisión en las improvisaciones actuales, frecuentemente torpes y ambiguas, sobre las ‘reglas del ciberespacio’, el esfuerzo por establecer claramente los contornos de un nuevo espacio de ficciones simbólicas, en el cual participamos plenamente en la modalidad de negación, es decir, siendo conscientes de que ‘esto no es la vida real’ (2012, p. 5).

Guardar en el inventario la capa de invisibilidad que los cuerpos no masculinos portaban no ha sido fácil. La salida a una industria machista y misógina, que ha respondido a reglas mercadotécnicas que ella misma fundó, resulta un desafío que en el 2013 emprende Anita Sarkeesian. La blogger y comunicadora lanza sus videos *Tropes vs Women in Video Games* en su canal de Youtube *Feminist Frequency* destinado, en sus propias palabras, a “explorar, analizar y deconstruir algunos de los más comunes tropos y estereotipos de personajes femeninos en videojuegos”.

En estos videos se recorren diferentes videojuegos demostrando cómo los mismos hacen uso recurrente del mito de la “damisela en apuros”, que debe ser rescatada siempre por un varón. Este tropo remonta sus orígenes a mitos de la antigua Grecia, como el de Perseo y Andrómeda. Encadenada por sus padres a una roca para apaciguar la ira de los dioses, Andrómeda es librada a la voluntad de un monstruo marino. Perseo, recientemente vencedor de Medusa, recibe unas sandalias aladas por parte de Hespérides. Al toparse con Andrómeda se enamora y decide rescatarla usando la cabeza de Medusa convirtiendo al monstruo en un coral. Del mismo modo, este tipo de temáticas son abordadas por el cine, ya desde 1913 *Barney Oldfield's Race for a Life*, dirigida por Mack Sennett hace uso de la damisela en apuros atada a una vía de tren, inaugurando así un tópico que se repite en el cine. El punto álgido de este tipo de historias se evidencia en 1933 con el éxito de la productora RKO, *King King*.

Este tipo de producciones influyen los videojuegos, de hecho *King Kong* inspira al nacimiento del personaje *Donkey Kong* (1981) que se vuelve un gran éxito de la compañía Nintendo. Posteriormente la “damisela en apuros” se repetirá en innumerables sagas desde *Mario Bros* (1983-presente) hasta *La leyenda de Zelda* (1986-presente). La perspectiva machista de este tipo de narrativas seguirá presente durante toda la historia de los videojuegos, incluso en la actualidad. Si bien nuestra investigación no se centra en la mujer, es importante destacar la perspectiva heterocentrada donde el centro de la escena es ocupado por el varón cis heterosexual. En línea con Sarkeesian afirmamos que la mayoría de los videojuegos ha hecho uso de una dicotomía sujeto/objeto. El sujeto, un varón heterosexual que encarna la figura del héroe, debe rescatar a la mujer, un objeto a ser ganado, un trofeo o tesoro que se consigue al final del juego. Volveremos sobre este tema más adelante, ya que esta cuestión centrada en el personaje varón heterosexual, deja afuera un amplio público que no se ve interpelado por el mismo. Recordamos una vez más que los videojuegos no

existen aislados sino que existen en un contexto cultural y social, pudiendo tener un gran poder de modificar miradas e ideas.

Volviendo a la cuestión raíz de los videos *Tropes vs. Woman*, realizar estos videos no fue tarea sencilla, pues su *crowdfunding* estuvo plagado de comentarios misóginos, homofóbicos, violentos y sexistas, sus sitios webs fueron hackeados y su imagen utilizada en sitios pornográficos o reemplazada en animaciones que eran violadas por personajes de videojuegos. Además, realizaron un videojuego en *Flash* que invitaba a “derrotar” a Anita Sarkeesian, golpeando su foto de manera sangrienta. Recibió múltiples amenazas en su cuenta de Twitter, desde violaciones hasta asesinatos, la empresa se negó a cerrar la cuenta de los hostigadores. En el 2014 la campaña de ciberacoso *Gamergate* –que instaló le hashtag #gamergate– nace con una serie de discursos ambiguos y falta de ideas claras. Declaran principalmente que defienden la ética en el periodismo y crítica de videojuegos, pero encubriendo discursos de discriminación y odio. Lo que trasciende de la campaña es el odio hacia las mujeres y la comunidad LGBT, las amenazas, mentiras e incluso datos personales que exponen en redes sociales de personas que han defendido a las involucradas de sus dichos.

El caso que más ha trascendido fue el de la desarrolladora independiente Zoe Quinn, quien sufre fuertes ataques constantes por parte de la comunidad Gamergate y en redes sociales. La confusión se da cuando su ex pareja Eron Gjoni expone en un blog personal que Zoe le fue infiel con Nathan Grayson, crítico de Kotaku (sitio especializado en videojuegos). Dicha comunidad infiere que ha sido para obtener buenas críticas de su videojuego *Depression Quest* (2013) y comienzan a acosarla digitalmente. Otra parte de la comunidad *gamer*, sin embargo, responde a favor de la desarrolladora, condenando los actos de misóginos e insostenibles. Figuras como Phil Fish defienden la causa, como consecuencia reciben un fuerte acoso, que llega al punto de hackeos y exposición de documentos de su compañía, hechos que lo terminan alejando de la industria.

La situación se desbordó de tal forma que el uso del hashtag #gamergate se sale de control, lo que genera que varios sitios bloqueen o eliminen comentarios, pero se genere un efecto *Streisand*. Dicho fenómeno de Internet, sucede cuando se intenta censurar o encubrir una información, pero este hecho fracasa y termina siendo aún más difundida de lo que originalmente se quería silenciar. Las cosas empeoran y Zoe Quinn recibe amenazas de violación, de muerte, hackean todas sus cuentas y exhiben sus datos personales como domicilio, hecho que la obliga a mudarse. Otras mujeres que hablaron en contra de gamergate también se vieron involucradas en situaciones similares, debiendo abandonar sus hogares y recibiendo amenazas de múltiples calibres.

En cuanto a los estudios académicos, también se reveló que la industria del videojuego respondía a reglas del *marketing* ignorando absolutamente la recepción en sus proyectos. La no inclusión de cuerpos disidentes se debía, principalmente, a que estos no son mercadotécnicamente viables, es decir no venden. Es en este sentido que Adrienne Shaw (2014) en su estudio *Gaming at the edge – Sexuality and gender at the Margins of the gamer culture* realiza un estudio etnográfico con sujetos que no fuesen hombres, blancos, cis ni heterosexuales para comprender los procesos de identificación en videojuegos realizados para sujetos hegemónicos. Un punto interesante se revela en el segundo capítulo del libro que describe cómo las representaciones de géneros/razas son tan estereotipadas que los juga-

dores que pertenecen a las mismas no logran una identificación con esos personajes, sintiéndose más representados por personajes que no responden a su identidad del “mundo real”. De esta manera pueden lograr vínculos desde lo emocional y sentirse identificados con el personaje, pero no como el personaje.

Como explora Carolyn Petit (2019) en *Queer tropes in videogames* la comunidad LGBTIQ+ ha sido codificada de diferentes maneras, en su gran mayoría desde un lugar negativo. Una primera aproximación es la codificación como villanos, donde se encuentran múltiples personajes, pero desde el lugar del antagonista que debe ser erradicado para avanzar en el juego. La representación del colectivo LGBTIQ+ siempre ha sido desde el estereotipo, exagerado, reforzando el lugar común. Como veíamos en el caso de la representación de la mujer en los videojuegos, es el cine quien marca el camino.

Permitir personajes disidentes en las películas era imposible, la producción mayoritaria realizada en Hollywood se regía por reglas morales determinadas por el código Hays, que prohibía mostrar personajes no heterosexuales. Dicho código, que recibe el nombre del republicano que lo escribió William H. Hays, fue puesto en marcha en 1934. Los films, únicamente podían dar a entender que los personajes eran gays sin ser explícitos. Por ejemplo, en la adaptación del libro *The Maltese Falcon* (1941) de Peter Lorre el personaje Joel Cairo era gay en la novela, pero en el film se opta por apuntar a un comportamiento femenino y la obsesión por la apariencia física. Es decir, se recurre a lugares comunes y creencias sobre la comunidad, discriminadoras y estigmatizantes. Si bien el código se levanta en 1967, el objetivo se cumple, el fantasma sigue asechando en las producciones. Aquello que el cine instaló se convierte en el lugar común, en una creencia aferrada a una sociedad conquistada por el espectáculo. En 1980 en *Dressed to kill* de Brian de Palma, otro ejemplo mencionado por Carolyn Petit, la asesina es una travesti a la que catalogan de enferma. Se indica sobre el final del film que posee un desorden mental, llamándolo “trastorno de identidad disociativo”.

Volviendo a los videojuegos y el posicionamiento de las sexualidades disidentes como antagonista, detallaremos algunos claros ejemplos que evidencian ese punto. Retomando las conclusiones de Adrienne Shaw, es imposible pensar una comunidad LGBTIQ+ interpelada por estos estereotipos, que más allá de celebrar la diversidad reproducen lo que en 1934 establecía Hays.

Tomamos como fecha relevante para iniciar nuestro análisis la década de 1990. Si bien anteriormente existieron los videojuegos, es a partir de este período que se expandieron con más fuerza, llegando a un número importante de hogares. Además, lograron un nivel gráfico más figurativo que permitió representaciones más cercanas al cine, penetrando más fuertemente en los usuarios.

En 1991 el videojuego *Vendetta o Crime Fighters 2*, cuya trama también está basada en la damisela en apuros, tiene entre sus enemigos personajes gays con animaciones excesivamente femeninas al atacar. De hecho, atacan al protagonista como si fueran perros en celo, intentando abusar de, lo mismo sucede con objetos del escenario como postes de luz. En este mismo género llamado *beat 'em up* encontramos otros títulos que recurren al mismo efecto del enemigo afeminado como *Bare Knuckle 3* (1994), cuyo jefe de escenario Ash también presenta rasgos exageradamente femeninos y un símbolo de Venus alrededor de su cuello.

En noviembre de 1993 se lanza *Police quest: open season*, un videojuego de aventura gráfica que tuvo participación del jefe de policía Daryl Gates. Así como sucedía en los filmes mencionados el asesino serial de la historia, que resulta nuestro enemigo principal, resulta ser un *cross dresser* que “neutralizamos” prendiéndolo fuego con un encendedor y spray de pelo. Nada más aberrante que esta resolución, que no solo profundiza el estigma de la comunidad trans, sino que también deja entrever que una persona con una identidad de género distinta a su género biológico es enferma, amenazante y criminal. La llegada del 2000 no es una excepción, en *Resident Evil Code: Veronica* nuevamente se presenta la homosexualidad como una enfermedad. En este título, el personaje Alfred Ashford presenta rasgos obsesivos en torno al vínculo con su hermana Alexia, al punto tal que toma su lugar e intenta asesinar al protagonista.

Otros ejemplos aún más repudiados pueden encontrarse en el trayecto de personajes como Poison, famosa a partir de la saga *Street Fighter*. Originalmente, el personaje figuraba en *Final Fight* (1989), versionado para las consolas de Super Nintendo. Al ser testeado para Estados Unidos, se opusieron a que el protagonista golpeará a mujeres, refiriéndose a Poison y su compañera Roxy, que eran las enemigas principales del nivel 2. Su creador, Akira Yasuda indicó que los personajes eran transexuales. Es decir que pegarles a mujeres trans estaba bien, de todos modos, los personajes fueron reemplazados por dos personajes varones. Si bien en occidente y Europa se quitaron (en consolas como Game Boy Advance, Wii y Nintendo estaban censuradas), en Japón seguían vigentes. En el caso de las consolas como Sega Mega-CD, Poison y Roxy aparecen, pero con ropas más masculinizadas: camisetas de manga larga y pantalones largos. Otra vez, la mujer con rasgos femeninos es la protegida por la heteronorma, la mujer masculinizada no. En definitiva, para algunos lugares del mundo Poison es trans y para otros una mujer, aunque *Capcom* no se expidió al respecto. En palabras de uno de los diseñadores del videojuego, Akira Nishitashi, “si es hombre o mujer, es algo que los jugadores deben juzgar como deseen verla”.

Esta mirada negativa y manipulada de la comunidad LGBTIQ+ en los videojuegos, también se ha arrastrado a títulos recientes. Sin embargo, ha surgido una línea donde detectamos ciertos cambios paulatinos. Como afirmábamos anteriormente, el principal problema es la perpetuación de modelos centrados en una sociedad heteronormada y patriarcal, que no permite otra recepción por parte de los jugadores que no sea la heterosexual. En este sentido, la identificación por parte de la comunidad LGBTIQ+ siempre está cortocircuitada, donde lo no heterosexual es representado como lo contrario al heroísmo, desde una perspectiva antagonista.

En este punto nos planteamos dos preguntas: ¿qué sucede en los últimos años debido a la expansión de las ideas que mencionamos anteriormente? ¿es posible seguir tapando lo que se escapa a la heteronorma? Los debates del ámbito teórico que revisamos respecto del género, comienzan a deslizarse en la esfera pública y atraviesan la academia para entrar en la sociedad. El arte, como herramienta de cambio cuya potencia es capaz de atravesar nubes ideológicas, se manifiesta a través de diferentes obras. Los videojuegos, entendidos como obra de arte, también hacen lo propio. Títulos de clase A, es decir comerciales y con alto presupuesto, paulatinamente incluyen diálogos e historias LGBTIQ+ de sus personajes. Ciertos títulos deslizan a través de diálogos y pequeños momentos de la historia, relatos de amor LGBTIQ+, aunque en su mayoría no son determinantes sino que funcionan como

detalles dramáticos en la trama. En el famoso *The last of us* (2013), Bill un personaje que no presenta ningún rasgo estereotípico gay, encuentra a su pareja muerto y le cuenta a Frank –el protagonista– sobre su vínculo. Lo mismo sucede en *Batman: Arkham Night* (2015) donde interceptamos una conversación entre dos militares y uno le menciona que su “otra mitad es un abogado especializado en derechos humanos”.

En un grado intermedio de inclusión de representaciones LGBTIQ+, *Mass Effect 3* (2012) contiene personajes canónicos gay, que se encuentran en el bando aliado, con los que podemos tener una historia de amor. El jugador, en primer lugar, tiene la opción de elegir el sexo biológico de su personaje. Si hemos elegido un personaje varón cis podemos tener un romance con Steve Cortez, un piloto a cargo de la nave espacial *Normandia-SR2*. De modo contrario, si comenzamos nuestra historia con una mujer cis accederemos a una relación con Samantha Traynor, especialista a bordo de la misma nave mencionada.

Sin embargo, estas elecciones de personajes pueden quedar totalmente fuera de la experiencia de un jugador heterosexual, quien tendría que elegir deliberadamente esta opción. Algunos títulos comienzan a tener historias donde únicamente podemos manejar un personaje gay, es el caso de *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (2017). Contrariamente a las ideas heteronormadas de la industria clásica, el videojuego tiene éxito no solo en la comunidad LGBTIQ+, sino también un amplio público heterosexual. En esta novela gráfica el jugador controla un padre soltero que se ha mudado recientemente a Maple Bay con su hija, Amanda. A lo largo de la historia, tiene que escoger entre siete padres para tener una cita, con todas las complejidades que esto presenta. La historia incluye mini juegos y un conflicto muy real: un padre gay soltero, que enfrenta múltiples desafíos tanto parentales como amorosos. Este título rompe una creencia instalada del colectivo, donde el sexo es la culminación de toda relación gay. Esta noción también se instaló en las narraciones en videojuegos, que derivaban en un fuera de campo donde la relación sexual era el broche de oro de la vinculación. El sexo, en este sentido, se mostraba como el objetivo último del colectivo, deshumanizando y reduciendo a los personajes LGBTIQ+ únicamente a ese momento.

Este muy breve recorrido dio cuenta de cuál ha sido la representación y tratamiento de las sexualidades disidentes en los videojuegos. Si bien dejamos afuera varios títulos, el hilo conductor es el desarrollado. Sobre el final, definimos que existe una inclusión muy paulatina de representaciones, y en diferentes grados, que excedan un carácter extranjerizante de estos personajes, quienes usualmente fueron vistos como enemigos o personajes antagonicos, como un desvío del territorio heterocentrista que desde su confort se encargó de juzgar lo distinto.

¡Flecha ardiente! Una línea de tiempo volcánica: La saga *Los Sims* y la compañía *Bioware* como configuradores de realidad

Para ampliar esta cuestión que tratamos en el apartado anterior, nos interesa traer algunos ejemplos que consideramos paradigmáticos en la inclusión de personajes LGBT en videojuegos. La inclusión de este tipo de personajes no se da de forma espontánea, sino a

modo de pequeñas chispas que iluminan la oscuridad que caracterizó el colectivo LGBT por muchos años. Trabajos exhaustivos de investigadores como Adrienne Shaw, nos proporcionan un buen punto de partida a partir de una base de datos de videojuegos LGBTIQ detallando títulos de videojuegos año por año. Recomendamos, en este sentido, visitar el *LGBTQ Video Game Archive* (<https://lgbtqgamearchive.com>) cuyo objeto es listar todos los títulos que incluyan las representaciones de disidencias, incluso aquellas transfóbicas y homofóbicas. Como se menciona en el *about* de la página, el contenido está disponible para investigadores, periodistas, críticos, diseñadores, estudiantes o quien le interese la historia de estas representaciones en los videojuegos.

En ese mismo apartado se piensa sobre la cuestión de la cantidad de juegos LGBTIQ+ en los últimos años. Si bien han aumentado, el tema es determinar de qué manera ha cambiado el enfoque de estos personajes, sin perdernos en las cifras que arroja una industria en constante crecimiento. El número por sí mismo se vuelve un dato vacío, la cifra supera lo tangible y nos resulta un dato sin sentido. Un hecho que sí nos resulta relevante más allá de la circulación de títulos, es el crecimiento de la industria, que paulatinamente se abre a nuevos segmentos. De acuerdo con el *Global Games Market Report*, en el 2012 la ganancia global por videojuegos era 70.6 billones de dólares (siendo el 18% de ingresos por videojuegos de celular) y en 2021 será de 180.1 (siendo en este caso el 59% de ingresos por videojuegos de celular), lo que evidencia un aumento exponencial y el cambio drástico de consolas a móviles.

Más allá de gozar de los beneficios de un duro recorrido que comienza a presentar pequeñas aperturas, creemos indispensable desandar este camino volviendo a los títulos que se arriesgaron yendo un poco más allá de lo convencional.

Trazaremos un pequeño sendero que comienza de una forma supuestamente incidental con el juego *The Sims* (2000). Durante el año 1999, la empresa desarrolladora Electronic Arts Inc. (EA), presenta en la convención de videojuegos E3 (*Electronic Entertainment Expo*) el título *The Sims* sin expectativas, de hecho, el proyecto corría riesgo de ser cancelado. Este título, un simulador de vida estratégico, se basa en la simulación de las actividades diarias de una o más personas llamadas Sims, que viven en un barrio suburbano. La mecánica del juego se estructura en vivir una vida virtual: comenzaremos construyendo su casa, luego debemos encontrar un trabajo para sustentarnos, comprar objetos varios, interactuar con amigos, conocer una pareja, etc. En todo este proceso debemos mantener a nuestro Sim en condiciones, bañado, descansado, entretenido y socialmente activo. Manejar la vida de un ser virtual se convirtió en la adicción de millones de jugadores y el juego se convirtió en un éxito.

Como cuenta el diseñador del videojuego Will Wright (2014), el debate de si incluir o no a personajes homosexuales surgió durante el desarrollo. Si el juego invitaba a reproducir la vida de los seres humanos, desde el trabajo hasta el amor, era natural facilitar relaciones entre personajes del mismo sexo. El miedo de avanzar con la programación no provenía de la dificultad del código, sino más bien desde la viabilidad y la aceptación por parte de EA en un contexto que ya se había presentado desfavorable para el juego. “Ningún otro juego había facilitado relaciones entre el mismo sexo anteriormente –al menos, de esta magnitud– y algunas personas pensaban que tal vez no éramos los ideales para ser los primeros, ya que este era un juego no deseado por EA desde un inicio”². El proceso continuó por

varios meses, pero finalmente el equipo decidió dejar de lado el código que habilitaría las relaciones entre el mismo sexo.

La inclusión de Barrett, quien ignoraba esta decisión, fue clave. Había ingresado en la compañía en octubre de 1998 y el programador a cargo del proyecto, Jamie Doornbos, partió de vacaciones. Sin tareas claras Jim Mackraz, jefe de Barrett, le entregó un documento que indicaba cómo funcionarían las interacciones sociales en el juego. Además, se detallaba bajo qué reglas funcionaría la IA (Inteligencia Artificial) que dictaría cómo interactuarían dinámicamente los personajes entre ellos. Barrett afirma en la misma entrevista de *The New Yorker* (2014) “Jim no pensó que yo pudiera manejarlo con Jamie de vacaciones, pero al menos estaría ocupado con algo”. Lo curioso del asunto es que ninguno de los dos se percató que era un documento viejo de diseño, en el que sí se incluían las relaciones homosexuales. Barrett dudó por un momento del documento, pero al sentirse incluido, puesto que es un varón cis homosexual, narra “el diseño se sentía bien, entonces lo implementé”. El trabajo superó las expectativas de su jefe y escribió correctamente el código de las interacciones sociales, incluyendo las del mismo sexo. De hecho, Will Wright le expresó que estaba contento de que las relaciones del mismo sexo volvieran a estar incluidas en el juego, nadie del equipo cuestionó el código de Barrett: “simplemente lo ignoraron. Después de un tiempo todos se acostumbraron a que el diseño estaba allí, de todos modos, la expectativa era que EA simplemente matara el proyecto”.

Todo avanzó y a principios de 1999, antes de que EA pudiera tomar cualquier decisión, el videojuego fue exhibido a modo de demo en la E3. La demostración consistía en tres escenas del juego en acción, pero controladas previamente por el programador. No era una simulación real sino algo planificado, un escenario que mostraba cómo era la jugabilidad. En una de estas escenas sucedía una boda entre dos Sims, Barrett no tuvo tiempo de programar el comportamiento de todos los Sims, entonces algunos de ellos quedaron libres. En el primer día de la convención los productores del juego Kana Ryan y Chris Trottier, miraron atónitos a dos mujeres que asistían a la boda virtual besándose. Durante la simulación, la Inteligencia Artificial siguió funcionando y los personajes se enamoraron. Toda la audiencia, al igual que los productores, quedó perpleja. Barrett afirma “supongo que los hombres heterosexuales que hacen *sports games* adoraron la idea de controlar dos mujeres lesbianas”. En aquel momento también temió lo peor, incluso ser agredido porque había mucho odio hacia los homosexuales por parte de sectores muy conservadores. Felizmente, nada sucedió, al no haber Twitter, ni Facebook, ni el manejo mediático que hoy tiene el ala derecha estadounidense, el hecho sucedió sin impacto negativo. Lo que sí aconteció fue una referencia, aunque de forma indirecta, por parte de la compañía Nintendo al lanzar un videojuego similar llamado *Tomodachi Life* (2013), que prohíbe las relaciones con personajes del mismo sexo. La empresa, que apuntó siempre más al entretenimiento familiar de la familia promedio, sacó una declaración donde expresaba que “*Tomodachi life* no pretende provocar comentarios sociales”.

Este breve recorrido histórico nos lleva nuevamente al inicio de la investigación, la vida es juego y en un simple movimiento cuasi lúdico los cambios se materializan. El terreno de este juego se hace posible gracias a la lucha del colectivo LGBTIQ+, que lucha por su visibilización a través de una fuerte militancia. Intentar igualar, o más bien, que la sociedad acepte la existencia de diferentes sexualidades, prepara el terreno para tirar una moneda

al aire, como sucedió el día de la presentación de la E3. Pensando en un juego de tipo *Alea* (Caillois, 1986) hubo un instante de igualdad de condiciones, donde la moneda giró en favor de las sexualidades disidentes. Este azar fue acompañado por la voluntad política de EA, quien no cuestionó el videojuego ni lo canceló.

A partir de la primera versión del *Sims* el videojuego plantea un nuevo modo de jugar, acercando a jugadores casuales (que usualmente no juegan videojuegos) a esta experiencia. Inicialmente *Sims* también rompe los esquemas usuales de los videojuegos que nos ofrecían personajes sexualizados o estereotipados, con cuerpos hegemónicos. Antes de comenzar el juego, tenemos la libertad de armar un personaje a nuestro antojo, con múltiples posibilidades de cuerpos, cabello, tatuajes, vestuario, etc. Del mismo modo el código de programación permite que independientemente del sexo conformemos vínculos amorosos. El juego del romance se reproduce en la virtualidad, donde podemos coquetear, enamorar y hasta invitar a mudarse a un Sim a nuestra casa.

Sin embargo, no todo era igualitario, aún las relaciones sexuales no eran posibles, o como lo denomina el juego “ñiqui ñiqui”. Esta opción, fue habilitada en la tercera expansión del juego llamada *The Sims: Hot Date* o *Primera cita* (2001). Del mismo modo, el casamiento tampoco era formal, pero sí el concubinato de la pareja.

A partir de la segunda edición *Sims 2* (2004) se introduce una preferencia de género en el código del juego, aunque esta no puede ser alterada por los jugadores, salvo que se usen cheats, mods o programas para alterarlo, cosa que la media de usuarios desconoce. Esta preferencia está determinada por la cantidad de interacciones románticas que tenga el personaje con otros independientemente de su género. De todas maneras, esta preferencia es fluida, es decir que si el personaje cambia sus interacciones gradualmente será modificada. Los personajes pre-armados que habitan en el mundo Sim usualmente son neutrales en cuanto a su preferencia de un género. A partir del *Sims 2: Nightlife* (2005) también se introduce un sistema de “química” entre dos personajes, que no está influenciado por el género sino por ciertos rasgos de la personalidad, aspiraciones, etc. Los personajes que menos química tengan entre ellos serán más complejos de unir, aunque con esfuerzo apropiado puede suceder.

En el *Sims 2* se introduce la opción de formalizar cualquier relación romántica, aunque aún contará con diferentes nombres: Unión de hecho (personajes del mismo sexo) y matrimonio (diferentes géneros). De igual forma, ambas celebraciones son llamadas fiesta de casamiento y la dinámica del juego es la misma. Inclusive existe la posibilidad de adoptar un hijo, simplemente llamando al lugar apropiado telefónicamente.

La tercera entrega del título, *Sims 3* (2009) cambia este aspecto y cualquier pareja en una relación romántica puede casarse en matrimonio. Las expansiones presentan la misma dinámica, por ejemplo, en *Generations* (2011) dos adolescentes del mismo sexo pueden ir al baile de graduación juntos. En *Into the future* (2013) cualquier pareja puede viajar al hospital *Oasis Landing* y pagar para tener un hijo generado genéticamente para ser hijo biológico de ambos.

Sims 4 (2014) cierra esta saga con nuevas opciones que superan las expectativas en materia de género, optando directamente por eliminarlo. Ya en la portada se incluye una pareja de lesbianas, cuestión que tuvo que ser aclarada en su sitio web oficial. *Maxis*, una de las dos desarrolladoras del juego, ha recibido la colaboración de referentes LGBTIQ+ como

la plataforma GLAAD's *Transgender Media Program*, para evitar errores. Los cambios más radicales son la eliminación de los símbolos de género al elegir al personaje y la posibilidad de uso de vestimenta femenino/masculina sin restricciones, así como el maquillaje o accesorios. Además, durante la partida el personaje puede cambiar su género, incluso pudiendo tener hijos biológicos.

Desde la creación de personaje, contaremos dentro de las configuraciones de género, cuatro categorías que se basan en una deconstrucción que al momento no habíamos presentado en los videojuegos. Las mismas son:

Estructura física (Masculina / Femenina), Vestimenta preferida (Masculina / Femenina), El Sim podrá: Quedarse embarazado / Dejar a alguien embarazado / Ninguna. ¿Es el Sim capaz de usar el baño de pie? (Sí / No).

Se evidencia a través del tiempo que la saga *Sims* partió de una decisión que casi involuntariamente se llevó a cabo, pero la productora siguió apostando por el crecimiento de sus personajes en torno de la evolución del pensamiento y la sociedad. EA también marcó un camino a otras desarrolladoras y distribuidoras a animarse a producir más juegos con estas características, sin miedo. En esta línea también encontramos a *Bioware*, de quien hablaremos más adelante. Este pequeño paso, en realidad fue gigante, ayudando a generaciones enteras en su aceptación dentro de su despertar sexual. En la *Bricks Magazine* de Inglaterra encontramos un artículo interesante llamado *The Sims knew i was queer before i did* (2020), en él se citan varios testimonios que traduciremos a continuación:

Alif, 23: Todos mis Sims eran gay y ninguno de ellos blanco, lo que me ayudó en el proceso de normalizar ser negra y queer. Usualmente, tomaba capturas de pantalla de mis Sims besándose y los guardaba secretamente. *Los Sims* era para mi una forma de crear narrativas donde podía contar historias sobre personas como yo y otras personas que hallaba interesantes.

Kris, 29: ¡*Los Sims* significó mucho para mi en mi adolescencia! Cuando tenía 13, mi mejor amiga/vecina (que, mirando atrás, puede haber sido un pequeño enamoramiento gay) tenía el *Sims 2* (que yo no tenía permitido tener/comprar). Jugábamos por horas en su casa en la computadora familiar, no recuerdo quién lo inició pero terminamos haciendo dos chicas besarse. Creo que ambas éramos curiosas, entonces continuamos haciendo a los Sims coquetear, finalmente pudimos hacer que practicaran “ñiqui ñiqui”. Esa fue mi primera experiencia sáfica. Antes, ni siquiera sabía que era posible sentir atracción por alguien del mismo sexo. No salí del closet hasta finalizar la universidad, pero siempre amaré el *Sims 2* por arrojar luz a mi pequeña adolescente queer.

Mattie, 23: Mi primera experiencia jugando *Los Sims* fue con *Sims 2* en la computadora familiar, cuando era niño. La mayor parte del tiempo jugaba con mis hermanos a construir casas juntos y prender cosas fuego. Pero cuando tenía la computadora para mi, me gustaba jugar realmente con los personajes y pasaba horas en ello. No tardé en darme cuenta que podía hacer que dos sims hagan “ñiqui ñiqui” en la bañera, tampoco tardé en darme cuenta que esos Sims podían ser del mismo género. Rápidamente se convirtió todo lo que

hacía en el juego. Rompía matrimonios con amantes queer, hacía que los adolescentes se enamoraran y que parejas del mismo sexo adoptaran bebés.

Después me apuraba a apagar el monitor cuando mis hermanos se acercaban. Esto fue un largo tiempo antes de que pensara en mi propia sexualidad; no me di cuenta cuán conectado estaba hasta que volví nuevamente a jugar cuando tenía 20.

El otro título que trabajaremos es el *Dragon Age: Inquisition* (2014), antes de adentrarnos en la representación de este videojuego tenemos que destacar la desarrolladora *Bioware* por su trabajo en materia de género. Lo cierto es que, al igual que sucedió con el cine y el sistema de estudios en Hollywood que ya revisamos, la distribución de videojuegos AAA está determinada por una gran industria. Ir contra la ideología de un sistema implica un riesgo y esta empresa canadiense fundada en 1995 lo ha corrido. Es por ese motivo, que al igual que desarrollamos *Los Sims*, nos interesa mencionar algunos títulos de *Bioware* que dan como resultante el *Dragon Age: Inquisition* (2014). Esta tarea no ha resultado sencilla, mucho menos en juegos donde el público jugador no es casual como en *Los Sims*, sino un segmento de jugadores más hardcore. La inclusión de personajes LGBTIQ+ en sus títulos, ha sido abiertamente cuestionada, como afirma Alexis Kennedy en una entrevista:

A BioWare le llueven palos de ambos lados. Normalmente los más críticos son los jugadores conservadores. Sin embargo, lo cierto es que BioWare también ha hecho mucho más que muchas desarrolladoras. BioWare tiene que tener siempre mucho cuidado de no hacer poco ni tampoco hacer mucho, porque siempre habrá alguien que se moleste por algo (2017, p. 1).

De la misma manera, David Gaider, quien desarrolla el guión de la saga *Dragon Age*, comenta lo difícil que le resultaba crear personajes inclusivos. El autor manifiesta que se trata de algo muy complejo por las mismas críticas que menciona Kennedy, sin embargo, es Gaider el que reversiona las sagas mencionadas anteriormente donde se incluyen romances entre personajes del mismo sexo. Además, el escritor ha sido quien introdujo en todos los títulos este tipo de vínculos abiertamente homosexuales, incluso respondiendo las críticas de los fans.

Poco después del primer *Los Sims* (2000), *Knights of the Old Republic* (2003) sale a la venta con un personaje, en principio, bisexual. El personaje Juhani, una caballero Jedi PNJ (personaje no jugador), es el primer personaje dentro del universo Star Wars que es lesbiana. En dicho lanzamiento, por error la interacción amorosa con el personaje fue habilitada para ambos géneros, aunque luego fue corregido en parches para que el personaje fuera 100% lesbiana. A pesar de ello, muchos jugadores crearon mods para modificar el código e incluir nuevamente la opción de pareja varón-mujer. Esta situación fue ocultada al equipo de marketing y pasó desapercibida, pero gracias a esto David Gaider tuvo el empujón que necesitaba para arriesgarse a pensar guiones con personajes homosexuales.

En *Jade Empire* (2005) se repite la fórmula y también se permite parejas del mismo sexo, sin embargo los besos en pantalla están censurados. La cámara panea cada vez que hay un beso gay o lésbico, cosa que de más está decir que no sucede con los besos heterosexuales. Esta evolución es detenida por una serie de eventos confusos y contradictorios. Por un

lado, algo positivo que sucede en *Dragon Age: Origins* (2009) es la inclusión de nuevas opciones LGBTIQ+ en su guión, agregando dos romances bisexuales en el juego. Por el otro, el foro de *Star Wars: the old republic* (anunciado en el 2008 y estrenado en 2011) censura las palabras “gay”, “lesbiana” y “homosexual”. Sean Dahlberg, community manager de Bioware, afirmaba que esos términos no existen en *Star Wars*. Un día después, se retracta de sus declaraciones y los filtros son removidos.

En el 2011, *Dragon Age II* ofrece múltiples opciones de romances bisexuales para cada personaje, el cambio en este año se da por una declaración de derechos realizada por el propio guionista del juego que mencionamos anteriormente. Uno de los usuarios del blog del juego realiza un largo posteo sobre cómo se siente afectado el rol de los personajes homosexuales y femeninos en la historia, aludiendo a que los juegos hasta el momento estaban diseñados para jugadores varones heterosexuales. Su descarga terminaba diciendo que era más sencillo colocar un botón que de la opción de “no homosexualidad”. David Gaider contestó:

Los romances en el juego no son para “jugadores varones heterosexuales”. Son para todos. Tenemos muchos fans, muchos de ellos no son ni heterosexuales ni hombres y no merecen menos atención. Tenemos buenos números, después de todo, del número de personas que usan tipos de contenido similar en DAO y de este modo no necesitamos recurrir a evidencia anecdótica para sustentar nuestra idea de que esos números no son insignificantes... y eso es ignorando la idea de que ellos no tienen tanto derecho de jugar el juego que quieren tanto como los demás. De todos modos, la mayoría no tiene un “derecho” inherente de tener más opciones que los demás (2011, p. s/n).

Este descarga, lamentablemente, es reflejo de una comunidad gamer, que como veíamos anteriormente, hace eco de una sociedad aún heterocentrista y machista. Si bien la evolución de estos títulos es notable, aún sigue habiendo una resistencia feroz a los cambios, sobretodo en el sector de jugadores hardcore y de ciertos tipos de género usualmente, o al menos eso se pensaba, habitados por varones. Justamente, el pensamiento heterocentrista se ocupó de instalar la idea que los juegos de disparos (como los típicos FPS) eran para varones, algo nada nuevo en la historia donde se pretendió que las mujeres debían jugar con muñecas y no autos.

El año siguiente fue decisivo para la política de *Bioware*, *Mass Effect 3* (2012) permitió la selección de género al inicio de su juego e ideó líneas narrativas donde existían historias románticas con personajes del mismo sexo. Como mencionamos anteriormente, dos personajes canónicos homosexuales participan de la historia: Samantha Traynor and Steve Cortez.

Empero, la compañía siguió con sus altibajos, siempre con voluntad de corregir sus errores, aunque tomando malas decisiones. Este fue el caso de *Star Wars: The Old Republic* (2013), que ante la crítica de la comunidad LGBT por la falta de personajes homosexuales, se intenta enmendar. La solución fue incluir un planeta llamado *Makeb*, donde los personajes del mismo sexo podrían tener relaciones sexuales y casarse. Una absoluta segregación virtual, que además no venía incluida en el videojuego, sino que debía ser comprada con

un DLC aparte llamado *The rise of the Hutt cartel*. La comunidad quedó impactada con la mala decisión y las quejas en la web acrecentaron, con bromas y comentarios de todo tipo. Luego de este desarrollo, finalmente llegamos a *Dragon Age: Inquisition* (2014). Para empezar, podemos decir que el juego es acreedor de numerosos premios, el más importante para esta investigación es el *GLAAD Media Awards*. Otorgado por GLAAD (Alianza de Gays y Lesbianas contra la difamación o Gay and Lesbian Alliance Against Defamation), que es una organización sin fines de lucro que, como indica su página está: «dedicada a promover imágenes veraces y objetivas de la comunidad lésbica, gay, bisexual y transgénero (LGBT) en los medios de comunicación para eliminar la homofobia y la discriminación basada en la identidad de género y orientación sexual». *Dragon Age* se convierte en ganador de la categoría *Outstanding Video Game category*, que premia al crecimiento de la representación de personajes LGBTIQ+ en videojuegos.

Sí, comenzamos con el final feliz, ahora aclararemos por qué el motivo de este premio que va más allá de que la mitad de los nueve personajes jugables son lesbianas, gays, o bisexuales, sin mencionar el hombre transgénero entre el elenco de apoyo. Lo que impacta del juego es la fuerte identificación que podemos tener con los personajes, que va más allá de su género e identidad sexual. Basta leer los comentarios en sitios como *gaymer.es*, donde los periodistas afirman:

En resumen, por primera vez noté que como marica tengo tantas opciones como cualquier hetero y esa sensación me gusta, puedo elegir mucho más y hacer que el personaje sea más mío. Puedo ir a los foros y hablar sobre quién me gusta más y porqué, como cuando mis amigas hablaban con la Bravo en las manos. Incluso podemos ver que hay hombres heteros que disfrutan haciendo que su personaje sea marica, igual me vengo muy arriba pero creo que es un momento histórico, ¿no? (Red-Miau, 2016, p. s/n)

El debut del personaje Dorian –creado por David Gaider– marca definitivamente un antes y un después, siendo el primer personaje jugable completamente gay en oposición a los bisexuales que predominaban hasta el momento. En otras palabras, el personaje trae consigo su propia identidad y no aceptará relacionarse con mujeres. Otro personaje de suma importancia es Krem, creado bajo la tutela de representantes transgénero y no binarios consultados especialmente para el desarrollo del juego. Si bien es un personaje menor, podemos hablar con él sobre cómo fue sentirse atrapado dentro de un cuerpo de mujer. Otro punto importante abre una posible nueva línea de investigación, dado que no solo existe una representación en el juego sino también en la historia. Al avanzar en el juego las opciones de romances LGBTIQ+ surgen, no hay que buscarlas como en títulos que ya mencionamos. Es decir, cualquier jugador interactúa con estas historias ya que son parte de un desarrollo central. Otra cuestión sería que elijan las opciones o los romances propuestos, pero lo cierto es que las líneas están allí, presentes para todos y no invisibilizadas u ocultas como en otros títulos.

En suma, los títulos de *Bioware* al igual que *Los Sims*, nos han permitido trazar un muy breve recorrido de la cuestión de la representación en los juegos AAA, especialmente en estas dos últimas décadas, donde encontramos una marcada evolución. Esta pequeña línea

de tiempo expuso títulos que consideramos oportunos y dos desarrolladoras que apostaron, pese a múltiples errores, a un cambio de consciencia. Resulta particular cómo el “error de cálculo”, expuesto a través de bugs o fallas en un código, también cumple un papel clave. Obra del azar o no, el factor humano ha sido esa flecha ardiente que marcó el camino.

Conclusiones: los videojuegos como potenciadores de cambio. Romper la quinta pared

Jane McGonigal es la actual Directora de Investigación y Desarrollo en el Instituto por el Futuro, un *think tank* ubicado en Palo Alto, California. La autora, expone cómo los videojuegos pueden ayudar a mejorar el mundo en su libro *Reality is broken why games make us better and how they can change the world*. En su charla TED del 2010, afirma que salvar el mundo es tan fácil como jugar videojuegos, para ello debemos aumentar el tiempo jugando. En el año 2010, cuando la autora presenta la investigación, se jugaban tres mil millones de horas por semana de forma online. Para lograr su objetivo y sobrevivir el siguiente siglo del hambre, pobreza, cambio climático, etc. afirma que necesitamos jugar 21 mil millones de horas por semana en la próxima década. Se centra en las emociones que los juegos inspiran, especialmente la confianza en el campo lúdico que usualmente no se traslada a la vida cotidiana de los jugadores. En el mundo de fantasía, nos volvemos más tenaces, dispuestos a ayudar y encontrar soluciones, nuestra tolerancia a la frustración es mayor, sintiendo que podemos avanzar. En los juegos online, como el World of Warcraft, los niveles se adecúan a lo que podemos hacer y siempre habrá jugadores dispuestos a ayudarnos. La sensación de que vamos avanzando y triunfando es tangible, traduciéndose en recompensas que no percibimos en el mundo real. La pregunta es ¿cómo tomamos estos sentimientos de los juegos y los aplicamos en el mundo real? Jugar en este sentido es una pequeña solución, al jugar estamos evolucionando para ser una especie más colaborativa y cordial.

McGonigal continúa revisando estadísticas: un joven con 21 años cumplidos ha jugado las mismas horas de lo que ha pasado en la escuela. Acorde con la teoría del éxito de Malcom Gladwell, desarrollada en su libro *Outliers*, si podemos estudiar cualquier cosa 10.000 horas nos volveremos virtuosos en ello. La pregunta es ¿en qué se hacen buenos los *gamers*? En primer lugar, desarrollan un “optimismo urgente”, definido como el deseo de actuar inmediatamente para sortear un obstáculo combinado con la esperanza de un éxito razonable. En segundo lugar, son “tejedores virtuosos de la trama social”, ya que se agradan más entre ellos después de jugar. Implícitamente, estrechan lazos con los otros jugadores, cooperando entre sí, rigiéndose bajo las mismas reglas, acompañándose en el trayecto y confiando entre ellos. En tercer lugar, tienen una “productividad dichosa”, este es el motivo por el que los jugadores juegan tanto semanalmente, ya que el esfuerzo que realizan en el juego se traduce en felicidad, en una sensación placentera, son más felices jugando que pasando el rato o estando relajados. En cuarto lugar, tienen un “propósito épico”, los jugadores construyen una épica en torno al juego, mejorando su universo e información que los rodea, por ejemplo: la Wiki de *World of Warcraft* (2004) es la segunda con más artículos en el mundo, con 80.000 artículos y es usada por 5 millones de usuarios mensualmente.

Habiendo desarrollado estas habilidades, McGonigal argumenta que los jugadores creen que únicamente pueden cambiar los mundos virtuales y no el mundo real. Además, advierte que más y más jugadores aparecen diariamente, en un éxodo al mundo virtual donde pueden vivir su vida mejor, mejor feedback, tener mejores relaciones sociales, escapando del mundo real donde todo está roto. Hay que hacer el mundo real más parecido al mundo virtual, para ello la autora sigue investigando para encontrar soluciones. Una de sus primeras propuestas fue desarrollar una serie de juegos donde ambos mundos parecieran compartir un espacio. Problemas reales, del mundo real, pero insertos en el mundo virtual. El trabajo de McGonigal nos sirve para cerrar esta investigación, así como ella plantea que los juegos pueden cambiar al mundo a través de los jugadores, nosotros establecemos que los juegos, de hecho, ya han cambiado un poco el mundo a través de sus narraciones. Sin embargo, también advertimos que el proceso de pensar en esas narraciones ha sido agonístico, donde el capitalismo pareciera imponer sus normas de mercado donde, aparentemente, los personajes LGBTIQ+ venden menos. La lucha, como expusimos, sigue en pie, los videojuegos (a nivel industria y los jugadores) siguen siendo un terreno dominado por varones heterosexuales y que poco a poco ha cedido a la apertura del reconocimiento de *gaymers* y mujeres. Llama la atención que los videos de *youtube* del canal Feminist Frequency son totalmente desaprobados por los usuarios, el primer video de *Damsel in Distress* tiene 49.627 pulgares para abajo vs. 16.520 pulgares para arriba.

La lucha debe continuar, es en la cumbre del capitalismo y la producción de videojuegos, Estados Unidos, donde la resistencia se da con más énfasis. Las campañas de ciberbullying y amenazas virtuales a representantes de la comunidad feminista siguen latentes. Rendimos homenaje a Chloe Sagal, desarrolladora de videojuegos trans y Maria Creveling (también conocida como Remilia), jugadora profesional de League of Legends; ambas se suicidan por la transfobia y ciberbullying que viven. Reafirmamos a través de esta investigación la vulnerabilidad del colectivo trans, que carece totalmente de redes de contención por parte de la sociedad y el Estado.

El capitalismo tardío se ha vuelto menos escrupuloso pero más astuto, la comunidad LGBTIQ+ recibe reconocimiento en tanto es concebida como un segmento de mercado, donde se encuentran nichos para vender más. En este sentido, las luchas llevadas a cabo hasta el momento parecieran ser reconocidas por la sociedad. Lo cierto es que vivimos un constante *rainbow washing*, que habilita a gobiernos, corporaciones y parte de la sociedad a “reconocer” a la comunidad en determinados momentos del año. La bandera del orgullo se hace visible, incluso es portada por algunos funcionarios, la cuestión ahora es cuáles son las medidas llevadas a cabo más allá del símbolo. Claro está que ese reconocimiento es fundamental y un gran paso, el tema es plantear próximos pasos para la inclusión, medidas reales y cotidianas.

Si bien en los últimos años se han incluido más personajes LGBTIQ+ ahora el desafío está en que esos personajes estén insertos orgánicamente en las narrativas, que no sean un desvío del camino estándar o que tengamos que buscarlos. Mencionábamos *The Last of Us: left behind* (2014) como caso paradigmático, con un personaje mujer lesbiana como protagonista, Ellie. Historias que actualizan relaciones que existen en millones de personas alrededor del mundo. Personajes de este estilo tienen que seguir surgiendo, rompiendo el esquema de personaje gay como enemigo o personaje secundario. A su vez, necesitamos

historias, no artificiales ni acartonadas, muchas veces escritas por guionistas sin consciencia de género. Aún queda por pensar en videojuegos AAA con personajes gay varones protagónicos, un gran desafío aún pendiente. Para eso, la industria también tiene no solo que continuar incluyendo mujeres y miembros de la comunidad LGBTIQ+ en sus equipos creativos, sino también capacitar a sus actuales empleados en materia de género. Adicionalmente, debe haber un esfuerzo mancomunado de incluir nuevas narraciones, que interpeleen otros colectivos, desplazando el heterocentrismo reinante.

La inclusión de temática de género se ha reflejado muy fuertemente en la producción de videojuegos, que serían dignos de otra investigación. Sin necesitar una gran inversión de dinero, varios desarrolladores independientes han apostado a títulos como *Dis4ya* (2012), una colección de minijuegos que Anna Anthropy utiliza para transmitir sus emociones y sentimientos a lo largo del proceso de reasignación de sexo. Los videojuegos, afirmamos una vez más, son expresiones artísticas, que cada día más se vuelven manifestaciones de emociones. Para finalizar, confirmamos a través de este estudio que la percepción cultural se ha ampliado, confirmando el ingreso de las disidencias a este universo que aún, queda mucho por ampliar. Fuertes vientos de cambio se aproximan, miles de flechas ardientes han atravesado una nube ideológica que pretendía tapar un colectivo olvidado, es la hora de avanzar y con un grito de guerra, o un canto de sirena, manifestar que la libertad e inclusión ha llegado para quedarse.

Notas

1. Fuente estadística: <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/>
2. Traducción del autor. Al igual que todas las citas del artículo mencionado *The Kiss That Changed Video Games*.

Referencias bibliográficas

- Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Paidós
- Butler, J. (2001). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Diez, P. (1 de junio de 2020). BioWare recibe muchas críticas por sus personajes LGBT. *Somos box*. <https://www.somosxbox.com/bioware-recibe-muchas-criticas-por-sus-personajes-lgbt/743703>
- Elliot, M. (27 de Agosto de 2020). The Sims knew I was queer before I did. *Bricks Magazine*. <https://bricksmagazine.co.uk/2020/08/27/the-sims-knew-i-was-queer-before-i-did/>
- Fahey, M. (24 de marzo de 2011). Dragon Age II Writer Eloquently Defends The Game's Sexuality Balance. *Kotaku*. <https://kotaku.com/dragon-age-ii-writer-eloquently-defends-the-games-sexua-5785306>

- Hardaker, C. (2013). Uh.... not to be nit- picky, but... the past tense of drag is dragged, not drug.”: An overview of trolling strategies. *Journal of Language Aggression and Conflict*, 58-86.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza.
- Mansilla, G. (2014). *Yo nena, yo princesa*. Universidad Nacional de General Sarmiento.
- Murúa Losada, G. (2020). (27- 28 de febrero 2020). *El videojuego como forma artística*. [Ponencia]. Congreso de Tendencias Escénicas y Audiovisuales, Buenos Aires, Argentina.
- Murúa Losada, G. (2016). *El píxel hace la fuerza: narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones*. Aleph
- Parkin, S. (18 de junio de 2014). The Kiss That Changed Video Games. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/the-kiss-that-changed-video-games>
- Petit, C. [Feminist Frequency] (5 de marzo 2019). *Is Ghirahim Gay or Just Coded That Way?* | *Queer Tropes in Video Games* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/w-5jnTv-OMg>
- Preciado, B. (2009). *El deseo homosexual. Terror Anal*. Melusina
- Preciado, B. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Opera prima Madrid
- Red-Miau, A. (15 de noviembre de 2016). Omg: Dragon Age Inquisition, ¿A Quién Me Tiro?. *Gaymer.es*. <https://www.gaymer.es/es/2016/11/dragon-age-inquisition-quien-tiro/>
- Sarkeesian, A. [Feminist Frequency] (7 de marzo 2013). *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. Youtube. https://youtu.be/X6p5AZp7r_Q
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge – Sexuality and gender at the Margins of the gamer culture*. University of Minnesota Press
- Shaw, A. (15 de diciembre de 2015). *LGBTQ Video Game Archive*. Recuperado el día 15 de diciembre de 2020 de <https://lgbtqgamearchive.com/who-we-are/>
- Vespucci, G. (2011). Explorando una tríada conceptual: homosexualidad, familia y liberación en el discurso del Frente de Liberación Homosexual. *Historia Crítica*, 43, pp.174-197.
- Zizek, S. (5 de octubre 2020). The real cyberspace. *The European Graduate School*. <https://es.scribd.com/document/41010663/Slavoj-Zizek-The-Cyberspace-Real>

Abstract: This research arises from a mood of the times linked to the visibility of the LGBTIQ community, an aspect that is manifested in contemporary popular cultures. Day by day this issue is taking on a greater dimension, making us doubt our own structures in everyday life. Observing the broad success of the video game industry, which is five times the number of the film industry, the question arises: are there LGBTIQ characters in your narratives?

Carrying out a superficial analysis we can affirm that yes, in fact, in recent years they have grown. I intend to survey and analyze the representations of dissident sexualities in a corpus of video games from different genres and years. In this way, it will be possible to observe if there are variations over the years in the stories and plot lines, as well as the way of narrating them. The titles will be *The Sims* (1999), *Dragon Age: Inquisition* (2012), and *Overwatch* (2015).

Likewise, we will reflect on a mechanism that has existed since the genesis of video games whose users were mainly male. In a heteronormative society, it has been sought to include

in these narratives female characters who embody heterosexual men. Unfolded bodies, virtual bodies where there is, as Lucia Santaella (2008) affirms, an “embodied identification” in these technological aesthetics.

Keywords: video games - dissident sexualities - LGBTIQ+ - digital narratives - gender.

Resumo: Esta pesquisa surge de um clima da época ligado à visibilidade da comunidade LGBTIQ, aspecto que se manifesta nas culturas populares contemporâneas. A cada dia esta questão ganha uma dimensão maior, fazendo-nos duvidar das nossas próprias estruturas na vida quotidiana. Observando o amplo sucesso da indústria de videogames, que é cinco vezes o número da indústria cinematográfica, surge a pergunta: há personagens LGBTIQ em suas narrativas?

Fazendo uma análise superficial podemos afirmar que sim, de fato, nos últimos anos eles cresceram. Pretendo levantar e analisar as representações das sexualidades dissidentes em um corpus de videogames de diferentes gêneros e anos. Dessa forma, será possível observar se há variações ao longo dos anos nas histórias e tramas, bem como na forma de narrá-las. Os títulos serão *The Sims* (1999), *Dragon Age: Inquisition* (2012) e *Overwatch* (2015). Da mesma forma, refletiremos sobre um mecanismo que existe desde a gênese dos videogames cujos usuários eram majoritariamente do sexo masculino. Em uma sociedade heteronormativa, tem-se procurado incluir nessas narrativas personagens femininas que encarnam homens heterossexuais. Corpos desdobrados, corpos virtuais onde há, como afirma Lucia Santaella (2008), uma “identificação encarnada” nessas estéticas tecnológicas.

Palavras chave: videogames - sexualidades dissidentes - LGBTIQ+ - narrativas digitais - gênero.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
