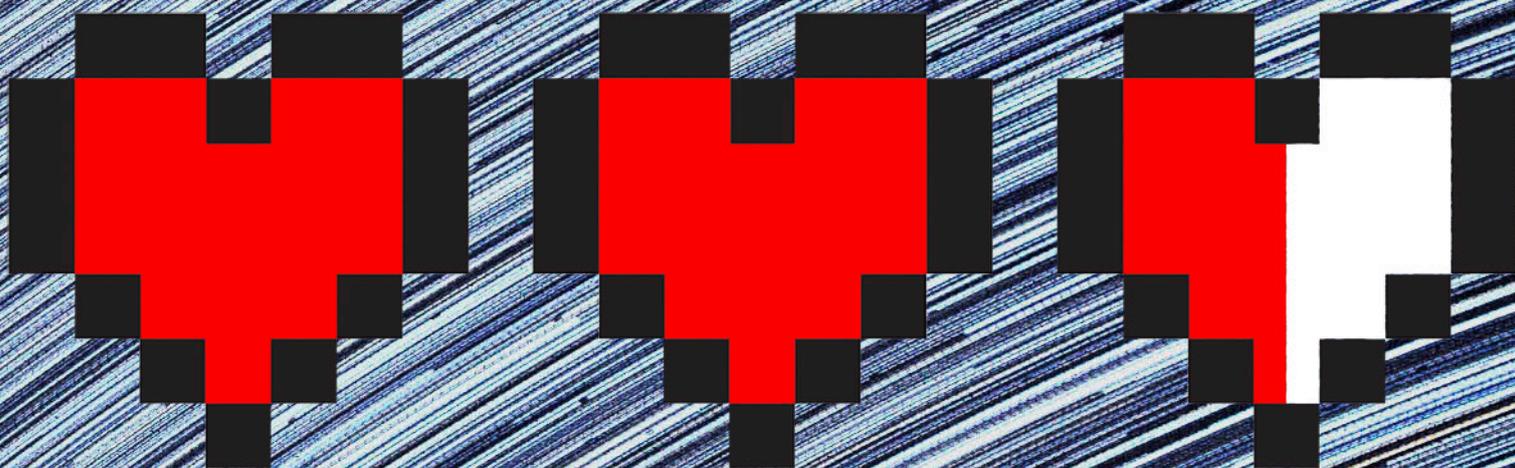


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Gloria Andrada de Gregorio, María Jesús Bernal Martín, Daniel Castillo Torres, Daniel Córdoba González de Chávez, Ruth García Martín, Fernando González García, Jorge González Sánchez, Yolanda López del Hoyo, Santiago López Díaz, Carmen Morán Rodríguez, Aníbal Monasterio Astobiza, Alberto Murcia, Daniel Muriel, Víctor Murillo Ligorred, Antonio José Planells de la Maza, Rubén Ramos Antón, Pau Damià Riera Muñoz, Mercedes Rivero Obra, Rosabel San Segundo Cachero, Elia Saneleuterio

DOSSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Córdón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastián Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Autorrelatos de perfil: las máscaras de José Luis García Martín en Facebook. DE CARMEN MORÁN RODRÍGUEZ, PÁG. 13
- De la Transición a Twitter: la sátira como vehículo de identidades políticas y culturales. DE DANIEL CÓRDOBA GONZÁLEZ DE CHÁVEZ, PÁG. 65
- Perversión en la atribución de roles literarios: un enfoque didáctico integrador. DE ELIA SANELEUTERIO, PÁG. 100
- Repensando la estructura conceptual del contínuum filosofía-psicología: uso de Big Data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología. DE ANÍBAL MONASTERIO ASTOBIZA, PÁG. 126
- Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. DE RUBÉN RAMOS ANTÓN, GLORIA ANDRADA DE GREGORIO Y YOLANDA LÓPEZ DEL HOYO, PÁG. 156
- Corpus Notarial y Sintáctico del Asturiano Medieval (CoNSAM-XIII). DE ROSABEL SAN SEGUNDO-CACHERO, PÁG. 178
- La tergiversación del concepto de *index* en la fotografía digital: agencias y alteraciones en la imagen contemporánea. DE VÍCTOR MURILLO LIGORRED, PÁG. 207

Reseñas

- *Literatura con paradiña: hacia una crítica de la razón crítica*, de Javier García Rodríguez. POR SANTIAGO LÓPEZ DÍAZ, PÁG. 227
- *Pasolini after Dante. The “Divine Mimesis” and the Politics of Representation*, de Emanuela Patti. POR FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 233
- *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, de Daniel Escandell Montiel. POR MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 238

Dossier: Pulsa A para continuar. Estudios de la identidad en los videojuegos

- El dilema del jugador. DE ALBERTO MURCIA, PÁG. 281
- Videojuegos y subalternidad, una introducción. DE RUTH GARCÍA MARTÍN, PÁG. 304
- El videojuego como experiencia. DE DANIEL MURIEL, PÁG. 335
- Videojuegos *queer* e identidad *gaymer*: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. DE JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ, PÁG. 360
- La dramatización de un agente en entornos virtuales. DE MERCEDES RIVERO OBRA, PÁG. 389
- Una aproximación antropológica a la cultura digital latinoamericana de *World of Warcraft*. DE DANIEL CASTILLO TORRES, PÁG. 407
- El sonido de Atari: identidad sonora en los primeros chips de sonido programables. DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 428
- La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. DE ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, PÁG. 450

Petición de contribuciones, PÁG. 473



DOSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA
IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS
DOSSIER: PRESS A TO CONTINUE. IDENTITY STUDIES IN
THE VIDEO GAMES

Coord. Alberto Murcia

VIDEOJUEGOS QUEER E IDENTIDAD GAYMER: UN FENÓMENO DISRUPTIVO EN EL MUNDO VIDEOLÚDICO

QUEER VIDEO GAMES AND GAYMER IDENTITY: A DISRUPTIVE PHENOMENON WITHIN VIDEOGAMES SCENE

JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ
INVESTIGADOR INDEPENDIENTE – GAYMER.ES

ARTÍCULO RECIBIDO: 04-12-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 03-04-2018

RESUMEN:

En los últimos años hemos vivido el nacimiento de un movimiento disruptivo dentro de la escena de los aficionados a los videojuegos, el movimiento gaymer, que engloba a los perfiles LGTBI+ asiduos al uso de videojuegos. Vamos a estudiar el nacimiento, evolución y significado de este fenómeno, así como una de sus manifestaciones más interesantes: los videojuegos queer, entendidos como campo de experimentación videolúdica para experiencias independientes al mercado tradicional de videojuegos, y que introducen sugestivas novedades a nivel de temáticas, narrativas y mecánicas a la escena del videojuego actual.

ABSTRACT:

In recent years we have witnessed the birth of a disruptive movement within the videogame scene, the gaymer phenomena, which encompasses LGBTI+ profiles who are assiduous in the use of video games. We will be focusing on the birth, evolution and meaning of this phenomenon, as well as one of its most interesting manifestations: queer videogames, understood as an experimentation field for independent experiences from the traditional video

game market, which introduces suggestive novelties in terms of narratives and mechanics to the current video game scene.

PALABRAS CLAVE:

Gaymer, videojuegos queer, queer, LGTBI+, GaymerX

KEYWORDS:

Gaymer, Queer Videogames, LGTBI+, Queer,

Jorge González Sánchez. Natural de Salamanca, se dedica desde hace algunos años al desarrollo y crítica de videojuegos. Sus principales líneas de investigación son las teorías queer, de género y feministas aplicadas al desarrollo de narrativas y mecánicas en videojuegos. Además, es impulsor de la plataforma Gaymer.es, la principal comunidad LGTBI+ para videojugadores/as de habla hispana.

1. Introducción

Me gustaría empezar este escrito con un pequeño ejercicio matemático y en cierta forma patafísico. Según datos de la AEVI (Asociación Española de Videojuegos) de hace tan sólo dos años, dos de cada tres adultxs son usuarios habituales de videojuegos (AEVI, 2015: np). La cifra disminuye a medida que avanza la edad de la muestra, pero viene a decirnos que vivimos rodeadxs de personas que utilizan los videojuegos como herramientas de aprendizaje, ocio, distensión y/o relación social.

Ahora bien, según unos datos un poco más antiguos -no se han vuelto a realizar estudios de tan altas miras- el porcentaje de población española que se considera no heterosexual se sitúa en algún punto entre el 14,4% y el 14,8% (Gallardo y Escolano, 2009). Este dato, cocinado a fuego lento con los proporcionados por AEVI, y suponiendo que la muestra del 66% de la población que dice utilizar o haber utilizado videojuegos de forma asidua es de carácter homogéneo con respecto al conjunto de la sociedad, podríamos decir que en torno a un 10% de la población española es o sería susceptible de ser considerada *gaymer*. En otras palabras: según las irrefutables leyes de la estadística, oh aciago destino, hay un/a *gaymer* o dos en tu clan de *Word of Warcraft* (Blizzard, 2004).

Definimos como *gaymer* a toda persona perteneciente al colectivo de gais, lesbianas, transexuales, bisexuales y un largo etcétera (a partir de ahora, LGTBI+), que además disfrute del videojuego como herramienta de ocio y, sobre todo, que quiera aplicarse dicha etiqueta y se identifique con ella. *Gaymer* nace de la conjunción de las palabras *gay* -en anglosajón, término aplicable tanto a hombres como a mujeres que sienten deseo afectivo o sexual

por personas de su mismo género y, por extensión, a todo el colectivo LGTBI+ en términos culturales, activistas y reivindicativos- y *gamer*, otro anglicismo utilizado para designar a aquellxs que se identifican con rasgos identitarios relacionados con el uso activo de videojuegos.

2. Diseccionando a un/a gaymer

Como hemos dicho, *gaymer* es, ante todo, toda persona que decida aplicarse esta etiqueta y se identifique con ella. No todx jugón/a LGTBI+ se considera a sí mismo un *gaymer*, y por supuesto que no tiene por qué. Vamos a abordar un poco más a fondo esta cuestión remontándonos a los orígenes de la identidad *gaymer*.

El origen del término *gaymer* o *gay gamer* es difícil de identificar, ya que surgió fundamentalmente como un juego de palabras en redes sociales y foros de internet, pero lo podemos situar en torno a 2003. A lo largo de los años siguientes, la denominación fue ganando popularidad en los círculos más especializados, pero no podemos hablar de su institucionalización hasta 2006. En este año, Jason Rockwood firma un estudio sociológico en la Universidad de Illinois que se propuso ahondar en la demografía de los perfiles LGTBI+ en la comunidad videojugadora y su representación en videojuegos (Sliwinski, 2010). Para ello, utilizó por primera vez en un entorno académico la palabra *gaymer*. Al margen de los resultados en cuanto a representación, de la encuesta a más de diez mil participantes se desprendió una gran reticencia a la identificación propia con la etiqueta *gaymer* o a la utilización del término por parte de lxs entrevistadxs.

Algunos años más tarde, en agosto de 2009, Paul S. Nowak inició en la Full Sail University una segunda encuesta, esta vez más enfocada a los gustos y preferencias de la comunidad *gaymer* en lo que a videojuegos y su consumo se refería (Sliwinski, 2009). En este caso, más de siete mil entrevistados parecieron estar de acuerdo en la utilización y auto-asignación del término *gaymer*, haciendo patente la exponencial popularización de dicha identidad en una ventana de tiempo muy limitada.

En paralelo a esta evolución, una pugna por los derechos del término estaba teniendo lugar en los juzgados de Estados Unidos. Chris Vizzini, que en 2007 se hizo con el dominio *Gaymer.com* y registró la marca *gaymer*, de modo que nadie pudiera utilizarla sin su permiso, fue llevado a juicio por un colectivo movilizado a través de Reddit. El litigio se alargó hasta 2013, cuando el caso se resolvió a favor de lxs usuarixs de Reddit y la propiedad intelectual *gaymer* fue de nuevo liberada para su utilización pública (EFF, 2013).

Esto no hizo sino afianzar la popularización del término, que en 2013 era ya de uso común no sólo en regiones angloparlantes, sino en prácticamente la totalidad de los países de cultura occidental. La generalización y adopción masiva del sentimiento de identidad *gaymer* es un gran paso hacia la visibilización y los procesos reivindicativos que la comunidad LGTBI+, por sus particularidades sociológicas en cuanto a representación en medios de masas, gustos, aficiones, hábitos de consumo, etc. pueda necesitar llevar a cabo.

Sin embargo, y como decíamos al principio, no todxs lxs jugonxs LGTBI+ se aplican la etiqueta *gaymer*, como vimos que sucedía ya en 2006 en la encuesta Rockwood. Para muchxs de estxs jugadorxs, ser aficionadx a los videojuegos nada tiene que ver con la identidad de género o la orientación sexual de cada uno, y no

comparten que los gustos por determinados géneros de videojuegos, o la existencia o ausencia de correctas representaciones y narrativas LGTBI+ pueda ser un factor clave a la hora de enfrentarse al medio videojugable como consumidor/a y/o desarrollador/a. Son jugadorxs que, probablemente, obvien la cantidad de insultos machistas, racistas y/o diversófobos de los que personas de todas partes del mundo son víctimas cada día en entornos videojugables. Los videojuegos son, cada vez más, entornos sociales, tanto dentro de sí mismos como por los hábitos de consumo que generan a su alrededor, y deben por tanto estar regidos por las mismas normas éticas y morales que los entornos sociales tradicionales. En otras palabras: si se está a favor de la lucha LGTBI+ en las calles, se debe por fuerza estar también a favor de la lucha LGTBI+ en videojuegos, o lucha *gaymer*.

Como bien remarca Daniel Muriel en sus últimos textos, la etiqueta *gaymer* puede y debe ser entendida como un posicionamiento subversivo que busca, por un lado, desactivar la excluyente y hostil etiqueta *gamer* tradicional (Muriel, 2017), que ha tendido a dejar fuera a colectivos diferentes al hombre blanco cisheterosexual. Y, por otro lado, que busca la configuración de un sentimiento identitario completo que nos permita diferenciarnos en nuestras particularidades y colectivizarnos para poder reivindicar y, por qué no, conquistar, un medio que es tan nuestro como de cualquier otrx.

Merece la pena destacar que cuando hablo de estas particularidades no me refiero exclusivamente a materia de gustos o formas de consumo de la población LGTBI+ -que también-, sino a fenómenos que la autoconciencia del colectivo *gaymer* ha sido capaz de engendrar. Por ejemplo, supone un factor fundamental en el desarrollo del movimiento conocido como videojuegos *queer*, que está suponiendo hoy en día una de las formas de evolución del

medio videojgable más reconocibles y con mayor recorrido. Cuestionarse o no si la etiqueta *gaymer* es necesaria, si ayuda al colectivo o por el contrario lo segrega y victimiza, y otro largo etcétera ideológico está, bajo mi punto de vista, completamente fuera de la ecuación. Una comunidad *gaymer* es y será pertinente siempre y cuando haya personas que la avalen, que la necesiten y crean en ella como está sucediendo en la actualidad. Entender y estudiar los videojuegos desde el prisma de lo *queer* no implica una segregación, sino un enriquecimiento de la industria con el aporte de puntos de vista nuevos y, hasta la fecha, invisibilizados; y con la expansión de los límites de a lo que la narrativa y mecánicas tradicionales nos tienen acostumbrados, mediante la reapropiación del medio y la subversión de los valores canónicos establecidos.

Y, hablando de reapropiación del medio, estamos aquí para hablar de videojuegos *queer*. Pero antes, permitidme hacer una pequeña digresión sobre qué significa esto de *queer*, y cómo influye o no en la creación y utilización de videojuegos.

3. Una brevísima y humilde aproximación al concepto *queer*

Intentar aportar una enésima definición de *queer* en 2017 es una tarea compleja y desde luego errática. Sin embargo, por el bien de la inteligibilidad de este texto, voy a aventurarme con una sucinta explicación de qué implica la palabra *queer*, al menos en lo que a videojuegos se refiere.

Queer es un término líquido y escurridizo que ha ido evolucionando de la mano del avance ideológico, político y social de las últimas décadas, especialmente en cuanto a materia de género. Desde su origen escocés en el siglo XVI y especialmente

con su popularización a principios del siglo XIX, *queer* ha sido utilizado como término para designar aquello “extraño, peculiar, excéntrico, torcido”. En 1922 fue utilizado como adjetivo sinónimo de “homosexual”, y finalmente en 1935 se empleó por primera vez como sustantivo y, por ende, como apelativo despectivo e insulto.

A raíz del alzamiento de las masas LGTBI+ tras la revolución sexual de los 70 y la crisis del SIDA de los 80, el apelativo *queer* sufrió una preciosa reapropiación por parte de los colectivos oprimidos bajo su yugo. Paulatinamente, personas gais, lesbianas, transexuales y bisexuales -pero no sólo ellxs, sino también negrxs, gitanxs, transformistas, trabajadorxs sexuales, etc.- se adueñaron de este término y se lo empezaron a aplicar lxs unxs a lxs otrxs, con el claro objetivo político de desactivar su potencial dañino, segregador y opresor y convertirlo en una bandera contrahegemónica que ondear frente a la heteronorma imperante.

Como comentaba, *queer* es un término que se utilizó ampliamente para designar con intención despectiva a integrantes del colectivo LGTB+, pero también otros colectivos que, bajo el prisma de la heteronormatividad, se salían del camino establecido. En 1994, tras un proceso que hunde sus raíces casi un siglo atrás, se consolidan como disciplina los llamados *queer studies*, entendidos como una teoría crítica encargada de las cuestiones relacionadas con la diversidad de género y afectivo sexual y de cómo esta afecta a otros campos del conocimiento. En un principio, se centraron en la historia y la literatura, pero rápidamente encontraron sus aplicaciones a sectores como la biología, filosofía, sociología, antropología, politología, ética o la historia de la ciencia, entre otros muchos. Este cambio de paradigma supone el salto, no solo ideológico, del interés por las condiciones contrahegemónicas de las que se nutría la comunidad *queer* desde

la cultura urbana y de calle a un ámbito académico que, de alguna manera, lo validó y dignificó.

En último término, el *modus operandi* de estas teorías *queer* y, en expansión, de las teorías críticas de finales del siglo XX se fundamentó en la revisión y el cuestionamiento de todos los axiomas que hasta ese momento se habían considerado “verdad absoluta, positiva e inamovible” introduciendo puntos de vista nuevos como, en este caso, los de género y diversidad afectivo sexual. Supuso, por tanto, una verdadera revolución en campos como la biología, al cuestionarse la dualidad de sexo e introducir conceptos como la intersexualidad; o la historia, la literatura, la ciencia y las artes, al dar cuenta de numerosas mujeres que habían visto su trabajo relegado a un invisible segundo plano por las constricciones sociales de la época.

Queer, por tanto, tiene que ver con lo subversivo, con lo disruptivo, con aportar puntos de vista nuevos y rompedores, y con cuestionarse lo establecido; y no puede en ningún caso ser enunciado desde lo hegemónico y lo normativo. Está relacionado con una lucha concreta desde los márgenes a los que habían sido relegados determinados colectivos, con la intención de dilapidar la estructura de poder establecida que lxs estaba oprimiendo y excluyendo. De hecho, este es uno de los factores clave a la hora de entender este texto: a medida que un colectivo deja de estar en los márgenes y empieza a acercarse a lo hegemónico, deja de englobarse bajo el campo semántico de lo *queer*. Por ejemplo, en el panorama actual de Occidnete las personas gais y lesbianas han visto reconocido su derecho al matrimonio igualitario y gozan de visibilidad pública y de una igualdad en cuanto a derechos frente al resto de la población, al menos en lo que a legislación se refiere. Por ello, hoy en día *queer* suele verse aplicado con mayor frecuencia a otras particularidades dentro del colectivo más

relacionadas con la identidad de género que con la orientación afectivo sexual, como son las identidades agénero o *genderfluid*.

Y aquí viene finalmente la conclusión a toda esta cascadura posmoderna. Trabajar desde lo *queer*, por tanto, no debe ser entendido únicamente como trabajar desde el prisma de lo LGTBI+, sino que puede y debe verse como un ejercicio disruptivo que busca el cuestionamiento de disciplinas tal y como se conocen hasta la fecha, en aras de una mayor inclusividad y del ofrecimiento de diferentes versiones de una misma realidad, para brindar al interlocutor la capacidad de decidir por sí mismo. En este sentido, los *videojuegos queer* de los que hablaremos a continuación deben ser entendidos no sólo como videojuegos con temáticas LGTBI+, sino como experimentos, producciones artísticas, llamamientos y manifiestos que, en definitiva, buscan una relectura del medio desde puntos de vista hasta ahora invisibilizados y una expansión de este en cuanto a mecánicas, capacidades y alcance (Clark, 2017: 3-14).

4. Videojuegos queer: lo más bonito que lxs *gaymers* os hemos dado

Una vez entendida esta característica fundamental de los videojuegos queer, que es su intención disruptiva más allá de su ambientación LGTBI+, vamos a intentar recorrer en conjunto el proceso que ha llevado al medio a este grado fantástico de evolución.

Habíamos dejado la historia de la identidad *gaymer* en 2013, con la sentencia de los tribunales estadounidenses en favor de la liberación del término y su uso por parte del público general. En ese mismo año tuvo lugar uno de los eventos que, bajo mi humilde

opinión, más han ayudado a la visibilización de esta encrucijada de identidades. GaymerX fue celebrado en San Francisco en agosto de 2013, y reunió por primera vez en el mismo recinto a un enorme y destacado plantel de profesionales, desarrolladorxs, expertxs, aficionadxs y, en general, interesadxs en estudiar y disfrutar de los videojuegos desde la consciencia de la cultura LGTBI+.

Hoy en día, GaymerX cuenta con ocho ediciones celebradas y una asistencia total de más de diez mil personas (Meitzler, 2016), fruto de un crecimiento exponencial tanto en participación como en popularidad. Ha llegado incluso a convertirse en escenario de varias escenas de *Looking*, una conocida ficción televisiva de temática LGTBI+ emitida en HBO. En 2016, GaymerX dio el salto a Australia, donde ha sido acogida con los brazos abiertos, y parece que se está planteando su difusión a Europa y a países de habla hispana como México, lo que pone de manifiesto la internalización de este proceso de adopción identitaria. La última edición ha tenido lugar en 2017 y ha reunido a profesionales de la talla de Matt Conn, Matie Brice o Kitty Powers, entre otrxs.

Como resultado de toda esta experiencia, además de la ya citada popularización del concepto y los principios del movimiento *gaymer*, una serie de desarrolladorxs de carácter multidisciplinar se reunieron para conformar el estudio Midboss, cuya primera obra nos brinda el trampolín para empezar a hablar de producción y de videojuegos *queer* de una vez por todas. Porque estudiar, analizar y criticar el medio videojugable no es cosa menor, pero ensombrece ante la posibilidad de crear nuestros propios títulos, que experimenten, innoven y propongan soluciones a los problemas a los que ya nos tiene acostumbrados el panorama del videojuego actual.

2064: Read Only Memories es el primer título de Midboss (2015), y por su condición de testigo material de las convenciones GaymerX puede ser considerado una de las piedras angulares de la cultura *gaymer*. Su ficción nos sitúa en una distopía futurista para resolver una serie de crímenes a golpe de point and click clásico, e introduce algunas innovaciones interesantes en materia de diversidad. Para empezar, incluye gran cantidad de personajes con diversas identidades de género y orientaciones afectivo-sexuales, y relaciones entre ellxs, y lo hace de forma exquisitamente natural y sincera. Pero aún más importante: no da por sentado el género del/a jugadorx -a quién, por cierto, se interpela constantemente a lo largo del juego rompiendo la cuarta pared- hasta el punto de permitirle escoger al inicio de la partida entre un extenso abanico de pronombres personales con los que se pueda sentir identificadx. El juego incluso brinda la posibilidad de configurar pronombres personalizados en caso de que ninguna de las opciones facilitadas sea del agrado del/a jugador/a.

Por primera vez en un videojuego no nos encontramos ante una representación LGTBI+ de corte narrativo -o no sólo-; hablamos de un juego que es consciente de la diversidad del mundo en que ha sido concebido y del público al que está dirigido, y es capaz de alterar su estructura interna para adaptarse a ese medio. No llega a inventar o a innovar en una mecánica concreta, pero este pequeño gesto supone un más que notable cambio de paradigma en lo que a la consideración del videojuego como terreno de experimentación en materia de diversidad se refiere.

2064: Read Only Memories puede efectivamente ser considerado un videojuego *queer* por estas sencillas razones. Sin embargo, no constituye ni por asomo el comienzo del camino. La consecución de los videojuegos *queer* como movimiento intelectual

y cultural de índole internacional hunde sus raíces en terreno mucho más profundo.

5. Gramsci, Square Enix y los videojuegos *queer*

Vamos a avanzar un poco más en este sendero que estamos recorriendo hacia una definición aproximada para el concepto de videojuegos *queer*. Y afirmo: un videojuego *queer* debe, por necesidad, ser un videojuego de desarrollo independiente. Llevamos años viendo cómo videojuegos pertenecientes al ámbito de la cultura de masas y las grandes distribuidoras incluyen cada vez más y con más acierto diversidad entre las filas de sus representaciones. Ejemplos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), *Dragon Age* (Bioware, 2009-2015) o *Mass Effect* (Bioware, 2007-2017) son claros adalides de la diversidad en su corriente más mainstream. Sin embargo, carecen del espíritu disruptivo del que hablábamos hace apenas unos párrafos.

Compañías, por tanto, como Square Enix o Electronic Arts, hablando en los términos gramscianos en torno a los cuales vengo articulando toda esta reflexión, representan en la industria del videojuego al poder hegemónico, que dicta las normas en base a las cuáles se rigen las tendencias y, por ende, los cánones de consumo. En otras palabras, cuando un discurso, una mecánica o una representación llegan a ser incluídxxs en el imaginario de compañías de esta envergadura, se convierten automáticamente en verdades que pasan a formar, de manera inconsciente, parte de esa normatividad opresora, y dictan sin ellxx quererlo qué está bien y qué es susceptible de ser excluido o marginado en la industria.

No quiero con esto quitar mérito a estas grandes compañías. Apostar por la inclusión de diversidad es una decisión aún hoy en día muy valiente, y una pieza clave dentro de la maquinaria de la visibilización. Pero, como decía, todas esas decisiones son meticulosamente estudiadas desde el punto de vista comercial y responden, en la mayoría de los casos, a una estrategia de márketing que, si bien atrevida e innovadora, tiene como principal objetivo el éxito en ventas del producto. Se pierde, por tanto, esa característica experimental, ese componente de riesgo y autenticidad que verdaderamente define a un videojuego *indie* y, por ende, a un videojuego *queer*.

Podemos entender cómo, en ese caso, la revolución indie de los últimos años ha resuelto esa consensuada condición necesaria - aunque no suficiente- para la aparición de títulos *queer*. La liberación de las herramientas de desarrollo, la creación de una amplísima red de soporte y formación internacional y, sobre todo, la popularización de las plataformas de distribución online como *Steam* han generado el caldo de cultivo perfecto para la proliferación de autorxs particulares y pequeños estudios que han sabido utilizar el medio videolúdico para contar sus propias historias.

6. El manifiesto de Anna Anthropy: una llamada a las armas

De toda esta circunstancia se da cuenta en 2012 Anna Anthropy, una desarrolladora estadounidense que se ha ganado, y con razón, el título de madre ideológica del movimiento de los videojuegos *queer*. En este año publica su *Rise of the Video Game Zinesters* (2012), un manifiesto que da cuenta de todos estos

avances relacionados con la revolución *indie* y que, a través de un viaje por la historia de la disrupción en el desarrollo de videojuegos y de su propia experiencia como productora y usuaria de videojuegos, realiza un llamamiento a creadorxs de todo el mundo invitándolxs a utilizar el videojuego como una herramienta de expresión como lo eran desde hacía siglos la literatura o la pintura. Además, hace hincapié en la idoneidad del medio videojugable para transmitir historias y emociones propias del colectivo LGTBI+, por su mayor capacidad empática y apelativa frente a otros medios de expresión más tradicionales (Anthropy, 2012).

Este manifiesto adquiere gran popularidad en los años siguientes y, cumpliendo con las expectativas de su autora, se convierte en el manual de cabecera de un buen número de desarrolladorxs, amateurs y profesionales a lo largo y ancho del mundo, creando la escena de desarrolladorxs *queer* tal y como la conocemos hoy en día. Pero no llega hasta aquí su trabajo; como buena agitadora cultural que es, apoya su posicionamiento ideológico en la producción de videojuegos y experiencias interactivas de diversa índole que validan de forma palpable su discurso.

Quizá su título más laureado sea *Dis4ya* (2012), una colección de minijuegos al estilo de clásicos como *Wario Ware* (Nintendo, 2003-2013) que Anthropy utiliza para transmitir sus emociones y sentimientos a lo largo del proceso de reasignación de sexo al que decidió someterse. A través, sobre todo, de mecánicas simples pero rápidas y fáciles de comprender, es capaz de hablar del rechazo de su familia, los impedimentos por parte de lxs médicxs, los cambios en su cuerpo, sus relaciones de pareja o los efectos adversos del tratamiento hormonal. También utiliza en momentos puntuales recursos narrativos como mensajes de texto reales que intercambiaba con su familia o pareja, o situaciones

vividas en la calle o la consulta del/a médicx. Sea como fuere, *Dis4ya* es un clarísimo ejemplo de varias cosas: por un lado, de la idoneidad del videojuego como medio para transmitir y hacer vivir al/a interlocutor/a emociones más allá de la narrativa tradicional. Por otro lado, es un claro ejemplo de que cualquier persona puede hacerlo. Los recursos gráficos que utiliza Anthropy son de una sencillez que resulta adorable, y las mecánicas, si bien originales, no suponen un gran reto de programación en herramientas facilitadoras como *Game Maker*. El llamamiento que Anthropy hace a todo el mundo para empezar a utilizar el videojuego como medio de expresión casi desde el boceto se hace patente de forma clara en *Dis4ya*. Y por último, por cierto, supone un ejercicio de reapropiación del medio por parte del colectivo LGTBI+ como nunca antes habíamos visto en videojuegos.

Pero hablando de reapropiación, hay un título de Anthropy que refleja de forma aún más clara esta intención. Hablo de *Lesbian Spider Queens of Mars* (2011), un trepidante videojuego arcade en el que, como reina arácnida de un harén de esposas en Marte, debemos evitar un motín y recuperar a nuestras esposas en estampida con la única ayuda de nuestra tela de araña. Este juego es en realidad un homenaje a *Wizard of Wor* (Dave Nutting Associates, 1980), un arcade clásico que recuerda vagamente a *Pac Man* (Namco, 1980), del cual Anthropy imita no sólo las mecánicas, sino también los gráficos y la estética general. Tomar un clásico de esa categoría y transformarlo a una narrativa fundamentada en relaciones lésbicas de dominación y BDSM es uno de los posicionamientos más eficaces que se pueden hacer en aras de esa idea de reapropiación del medio hacia nuestras propias inquietudes, narrativas o intereses.

7. Lo que Anthropy nos dejó

La escena de los videojuegos *queer* es un fenómeno joven pero tremendamente prolífico. En sus escasos cinco años de vida, hemos tenido la suerte de ver crecer a pequeñxs creadorxs que nos han emocionado con sus historias y sus innovaciones en materia interactiva. Voy a citar de forma breve algunos de los títulos que, a mis ojos, mejor representan el movimiento, aunque pido disculpas de antemano por todas las joyas que, lamentablemente, van a quedar fuera de la ecuación.

Uno de mis títulos favoritos en este contexto es *LiM* (2012), de la diseñadora canadiense Merrit Kopas. Este juego sirve para ilustrar, de nuevo, cómo no hace gozar de grandes dotes técnicas para ser capaces de lanzar mensajes de gran profundidad y potencia a través de experiencias interactivas. En *LiM*, manejamos a un simple cuadrado cuya naturaleza le incita a cambiar constantemente de tonalidad cromática. Este cuadrado lleno de vida y color tiene como objetivo recorrer un laberinto, pero lamentablemente a lo largo del mismo se encontrará con otros cuadrados de gamas cromáticas uniformes que atacarán de una forma exuberantemente violenta a nuestro protagonista por ser diferente. Sin embargo, nuestro cuadrado tiene un socorrido recurso para pasar desapercibido y unificar su color al del resto de cuadrados a su alrededor, pagando el precio de desplazarse cada vez más despacio. Cómo un juego tan sencillo, compuesto por el mismo tipo de cuadrado en distintos colores, que sirve tanto para representar personajes como escenarios, es capaz de transmitir de forma tan fiel la angustia y el ansia de libertad que siente una persona cuando se ve obligada a pasar desapercibida es algo que sólo la magia del videojuego puede explicar. Eso, y un genial efecto de cámara que, lentamente, hace zoom en el cuadrado protagonista a medida que

va perdiendo velocidad al intentar pasar desapercibido, aumentando la sensación de que la salida está cada vez más lejos y haciendo el desasosiego cada vez más insoportable.

Mainichi (2012) es otro buen ejemplo de videojuego accesible a todo el mundo. Está diseñado íntegramente en *RPG Maker*, utilizando los gráficos, sonidos y recursos disponibles en la herramienta y ninguno más, por Mattie Brice. En él, nos convertimos en una mujer transgénero que se enfrenta día tras día a la misma situación: quedar para tomar un café con una amiga en un bar al otro lado de la calle. Al comenzar el día, se nos permite tomar una serie de decisiones respecto a, por ejemplo, cómo nos vamos a vestir o a qué vamos a dedicar el tiempo libre previo a la cita. Brice intenta con este título ofrecer una pequeña muestra de cómo las situaciones y las reacciones de la gente a su alrededor varían en función de cuánto se ajusta y se aleja de, entre otros, los cánones de belleza y protocolo establecidos. Es un clamor que intenta transmitir la presión que siente la autora cada día por mantenerse bella y femenina a ojos de los demás, para evitar ser confundida con un hombre.

En *DiSCOVERY* (Olivia Fel, 2015) nos ponemos a los mandos de un niño a lo largo de etapas clave de su vida. Con un sencillo patrón de *scroll* horizontal, se nos dará la opción como jugadorxs de escoger entre varias opciones que, de una forma u otra, definan nuestra identidad de género a ojos de terceros, en este caso nuestros padres. Jugar con un balón o con muñecas, afeitarse o peinarse, aficionarse al fútbol o a programas del corazón, son algunas de esas decisiones que tendrán un impacto directo en la forma en que nos desarrollamos, y también en las reacciones de nuestra familia, que nos conducirán a finales alternativos que configurarán nuestra futura sexualidad. Este juego propone al usuario una reflexión sobre cuáles son los parámetros que verdaderamente configuran la

personalidad de cada uno y, especialmente, sobre la frustración que puede llegar a generar el juicio ajeno y el rechazo en base a decisiones de carácter personal. *DiSCOVERY* es el resultado de una *game jam*, por lo que, aunque posteriormente sufrió algunos retoques y mejoras, es un mensaje claro y directo lanzado en un formato cuyo desarrollo no tomó más de un par de días.

Un ejemplo más contemporáneo, pero sin duda de los más claros y activos a nivel político, lo encontramos en *Ignorance Fighter II* (Aquma, 2017). Sirve a la perfección además para ilustrar el planteamiento que venimos siguiendo, porque cumple de alguna manera con todos los preceptos que hemos puesto sobre la mesa. En *Ignorance Fighter II*, Aquma toma la mecánica clásica y reconocible por todos del nivel bonus de *Street Fighter II (1987)* consistente en destrozarse un coche a golpes, solo que sustituye el vehículo por el autobús transfóbico que ha circulado por las calles de numerosas ciudades en varios países este último año, propagando un mensaje de odio y rechazo hacia la comunidad transgénero menor de edad. El juego es breve; al igual que la fase bonus clásica dura apenas un minuto, pero es tiempo más que suficiente para convertirlo en una obra de arte a la altura dialéctica y conceptual de las grandes reivindicaciones de este siglo. Encontramos en *Ignorance Fighter II: Tour Bus* el factor de subversión y disrupción, al utilizar el videojuego como medio para transmitir un mensaje político concreto, contrahegemónico y contrapatriarcal; también encontramos el factor independiente y desinteresado: Aquma no cobra por el disfrute o difusión de su juego; podemos entender claramente el componente de reapropiación de una mecánica clásica e intocable para el medio y, como aderezo, la lucha que está llevando a cabo con este título está en consonancia con la lucha LGTBI+.

Por concluir, no quiero acabar este capítulo sin hablar, evidentemente, de nuestra principal estrella mediática. Robert Yang es diseñador de videojuegos y profesor en la aclamada *Tisch School of the Arts* de la Universidad de Nueva York. Es, para lo bueno y para lo malo, la cara más visible a nivel mediático del movimiento de los *videojuegos queer*, entre otras cosas porque viene utilizando desde hace tiempo la polémica como reclamo.

En sus obras, Yang se centra sobre todo en la representación de la cultura del varón no heterosexual, dejando un poco de lado discursos más relacionados con el feminismo o la transexualidad. En títulos como *Hurt Me Plenty* (2014), *Succulent* (2015), *Rinse and Repeat* (2015) o el más reciente *The Tearoom* (2017) explora temas de gran contemporaneidad para el colectivo de hombres que mantienen relaciones con otros hombres, como los cánones de belleza, la promiscuidad, el *cruising*, el culto al cuerpo, las aplicaciones de encuentros sociales, el consentimiento y la autoexposición sexual. Todos estos juegos se caracterizan por un alto contenido erótico (y, en ocasiones, sexual) que ha servido para colocarlos en las portadas de medios especializados a nivel internacional. Los juegos de Yang tienen una primera lectura superficial casi irónica, que es con la que se quedan estos medios en su mayoría, pero ahondar un poco en ellos desde el prisma de la diversidad permite entrever cómo títulos de este tipo son los que están configurando hoy en día la cultura LGTBI+ dominante. De nuevo, no se trata sólo de una representación de personajes gais, lesbianos o transexuales, sino de la apropiación del medio y sus mecánicas para contar historias y situaciones que nos son inherentes y, en cierta medida, inteligibles sólo a nosotrxs.

8. La escena nacional de videojuegos *queer*

Por supuesto, estos principios teóricos de los videojuegos *queer* también han llegado a nuestro país y a otras regiones de habla hispana. El trabajo de colectivos como Gaymer.es o Arsgames ha ayudado a su difusión, como veremos a continuación, pero también podemos ver una incipiente escena independiente que está empezando a tomar conciencia de la potencia del videojuego como herramienta activista LGTBI+.

Uno de los ejemplos más remotos lo tenemos en Mikel Calvo (Kyotchi), *game designer*, programador y *youtuber*, que se ha consolidado como uno de los primeros profesionales nacionales en aplicar estos postulados, y también uno de los teóricos más prolíficos en su difusión. Calvo se dedica actualmente al sector de los juegos serios, pero también encuentra tiempo para producir, de nuevo de forma desinteresada e independiente, videojuegos experimentales que utiliza sobre todo para llevar el medio y las mecánicas hasta sus límites más interesantes.

Hasta la fecha, quizá su obra más interesante sea *Queercade* (2014), que firma junto a la grafista Isi Cano y el diseñador de sonido KLSLWSK. En ella, a través de un lenguaje videolúdico propio de un arcade, al jugador le es atribuido un avatar con una identidad de género y una orientación afectivo sexual determinada, y tiene que desplazarse por una pantalla llena de gente diversa seleccionando potenciales parejas compatibles. A medida que el juego avanza, la identidad de género y la orientación del avatar van cambiando, obligando al jugador a alcanzar un estado mental de abstracción que le permita en todo momento fluir con su propia sexualidad y modificar los patrones que venía utilizando hasta ahora. Como herramienta, ha demostrado ser tremendamente eficaz

a la hora de explicar la diferencia entre genitalidad, identidad de género y orientación sexual, y como experiencia ha conseguido emular a la perfección el sentimiento de que la sexualidad es libre, fluctuante y, sobre todo, no escogida.

Otros desarrolladores independientes como Opi Fai, un artista multidisciplinar que ha sabido apostar por el videojuego como una de las artes a trabajar, han fomentado el crecimiento de la escena de los videojuegos *queer* y experimentales en nuestro país. Su título más reciente, *I came to forget my daily life*, combina reflexiones sobre el trabajo y el tiempo libre, la nostalgia, el ocio nocturno y las relaciones desesperadas en un entorno

Por otro lado, es emocionante ver cómo los colectivos también aportan su grano de arena a este movimiento. Arsgames es una agrupación de gran reconocimiento a nivel nacional e internacional, responsables entre otras cosas de los talleres GameStart, el sello editorial Sello Arsgames y la publicación *Bit y Aparte*, y los talleres multidisciplinarios sobre experimentación videolúdica Playlab. En uno de estos talleres, en su edición PlaylabXY01, nació *HomoZapping* (2016), un experimento jugable fruto de una exhaustiva reflexión en torno a cuestiones de género, construcción de la identidad y de la sexualidad, corporeidades diversas y, sobre todo, en torno a la intersexualidad, sus manifestaciones y sus tratamientos, de mano de un equipo multidisciplinar de unas ocho personas de perfiles muy diversos: músicxs, filósofxs, psicólogxs, estudiantes, diseñadorxs y programadorxs.

HomoZapping guía al/la usuarix por una serie de minijuegos muy en consonancia con el *Dis4ya* de Anna Anthropy -con el que dimos pistoletazo de salida al movimiento-, y también por el visionado de cortes televisivos y de publicidad que, de alguna manera, representan ejemplos -positivos y negativos- de la

construcción de la sexualidad y los cánones de belleza de la generación de los 80 y los 90. Los minijuegos ponen a prueba los conocimientos del/a usuarix en cuanto a biología genital y sexualidad, pero también ponen a prueba sus límites éticos y su concienciación en cuanto a determinados temas como la intervención prematura a personas intersexuales o los prejuicios en materia de imagen. Además, *HomoZapping* camufla un sistema estadístico que guarda las respuestas de todxs lxs jugadorxs en cada uno de los minijuegos, convirtiéndose asimismo en una potente herramienta de captación de datos sociológicos a escala global.

Otras instituciones también han sabido ver la oportunidad de introducir el videojuego en sus dinámicas y explorar sus virtudes en cuanto a herramienta comunicativa y educativa. COGAM Educación, la rama de COGAM -la principal asociación en defensa de los derechos y libertades de la comunidad LGTBI+ en Madrid- dedicada al ámbito educativo ha lanzado este 2017 *Social Pinball*, una pequeña experiencia interactiva que habla sobre el rechazo y la discriminación. Sus creadores, Alejandro Cámara y Aitor Villafranca, han dotado a *Social Pinball* de un lenguaje visual atractivo e infantil, y una mecánica muy sencilla para hacer más atractivo y digerible un mensaje terrible sobre una realidad concreta relacionada con el *bullying* en las aulas. El juego, que no deja de ser un pequeño experimento audiovisual, consigue en cualquier caso promulgar algunos datos terribles relacionados con la mortalidad infantil como consecuencia del acoso escolar. Está prevista su utilización a partir de 2018 en los talleres y seminarios que COGAM Educación imparte por multitud de colegios de la Comunidad de Madrid y alrededores, para mostrar de forma atractiva estos datos a lxs alumnxs y conseguir no sólo que escuchen de un tercero la frustración y el dolor que causa el

rechazo, sino que lo experimenten en su propia piel gracias a la experiencia interactiva que supone *Social Pinball*.

Ya por último, me gustaría cerrar este apartado con uno de los ejemplos que, a mí parecer, mejor representan el movimiento de los videojuegos *queer* y que, además, debe ser entendido como un canto a la motivación y animar a cualquier persona, por poca experiencia que tenga en materia de videojuegos, a dar el salto a utilizarlos como herramienta ya sea didáctica, política, activista, sociológica, de expresión o de ocio. Estoy hablando de *De Fobos y Deimos* (Alexander Rodríguez, 2018), que se vende como “el primer videojuego sobre el *bullying* LGTB+fóbico”. Su creador, Alexander Rodríguez, es psicólogo de formación y educador de profesión, y dedica su ejercicio profesional a la intervención con jóvenes y adolescentes con diversos problemas sociales, de integración, de resolución de conflictos y/o gestión de emociones.

Rodríguez es un gran aficionado a los videojuegos desde su infancia, y siempre ha sentido interés por el medio y por sus capacidades. Este último año, influenciado por el mensaje de Anna Anthropy, Robert Yang y otros tantos, y también consciente del interés que generaba el videojuego en lxs usuarixs con lxs que trabajaba, decidió dar el salto y aprender a producir sus propios videojuegos para convertirlos en herramientas didácticas que dieran soporte a sus sesiones. En este sentido, escogió *RPG Maker*, herramienta que, además, reproduce estéticas y mecánicas perfectamente reconocibles para cualquier aficionado a los videojuegos. Con la única ayuda del manual de la herramienta y foros de soporte que encontró en internet, Alexander fue capaz de acometer el proyecto de un videojuego de más de diez horas de duración que, a través de una narrativa sincera y un estilo directo y desenfadado, es capaz de transmitir a lxs jugadorxs mensajes relacionados con el acoso, el *bullying*, el consentimiento, la

diversidad afectivo-sexual y/o funcional, la xenofobia, las injusticias del sistema educativo o la incapacidad de las instituciones ante determinados comportamientos. Además, utiliza mecánicas, combates y entornos de un juego de rol clásico de ambientación medieval para suavizar toda esa carga didáctica y hacerlo más atractivo para lxs usuarixs adolescentes.

De Fobos y Deimos constituye, además, un punto de inflexión en este viaje. Hasta ahora, la mayoría de los ejemplos que he esgrimido en cuanto a videojuegos *queer* provenían de creadorxs que contaban con algo de formación y experiencia previa. En el caso de Rodríguez, éste carecía por completo de cualquier tipo de formación técnica en cuanto a desarrollo de videojuegos, y es desde luego la primera vez que se enfrenta a la producción de una experiencia videolúdica, mucho menos de tan larga duración. Sin embargo, la liberación de las herramientas de producción y diseño y la existencia de una comunidad de soporte le ha permitido utilizar el videojuego como una herramienta didáctica de soporte más, junto a los libros, manuales y/o vídeos que ya venía utilizando hasta la fecha.

De Fobos y Deimos se encuentra aún en fase de desarrollo, aunque la demo jugable ya ha sido publicada y está disponible en su página web <<http://www.defobosydeimos>>. Con todo, ya está demostrando tener un gran impacto en medios de comunicación especializados, tanto en videojuegos como en comunidad LGTBI+, porque además representa la perfecta intersección entre estos dos mundos, a veces tan lejanos entre sí. Los planes de futuro de Rodríguez con *De Fobos y Deimos* incluyen la redacción de un programa docente en torno al videojuego y la difusión y utilización de este en colegios y organismos de todo el país. Con suerte, en unos años podremos hablar por fin de la conquista del videojuego

queer amateur de las aulas, con todo lo bueno que ello conlleva tanto para el sector educativo como para el videolúdico.

9. Conclusiones

La idea de este artículo no ha sido otra que justificar de forma académica la existencia de un movimiento que tiene casi más de intelectual que de social, como es el *gaymer*. A través de un breve recorrido por la historia del término y de las expresiones culturales que tiene asociadas, nos hemos acercado a comprender mejor el concepto de videojuegos *queer* que, bajo mi punto de vista, es nuestra mejor carta de presentación.

Os pido disculpas con carácter retroactivo por la perorata posmoderna del capítulo de la teoría *queer*, pero me parecía importante dejar claro esos pocos conceptos que nos sirvan para, de aquí en adelante, no sólo catalogar los videojuegos *queer* por venir, sino también para ser capaces de producirlos nosotrxs mismxs en base a esos parámetros. Un videojuego *queer*, por tanto y para ser considerado como tal, debe ser un videojuego que implemente alguna mecánica o narrativa disruptiva respecto del relato positivista, hegemónico y unidireccional que se nos impone como consumidores de videojuegos desde las grandes distribuidoras. Debe tener, también, un claro posicionamiento político que trate de dar voz a discursos cuyas voces han sido acalladas o distorsionadas hasta el día de hoy en el medio. Y por último, debe ser un videojuego de desarrollo independiente, alejado de intereses económicos o monetarios, distraído respecto a la voluntad de llegar a un público mayoritario. Debe ser un juego valiente y sin nada que perder, pero, al contrario, con mucho que aportar al sector.

He hecho un gran esfuerzo para intentar convencerlos de lo apasionante de este mundo. Como cierre, os invitaría a todos a probar y a investigar más y más juegos en esta línea porque, bajo mi punto de vista, nada que sirva para incluir diversidad en nuestras vidas podrá hacer nunca ningún mal a nadie.

10. Referencias

- Anthropy, Anna (2011). *Lesbian Spider Queens of Mars*.
- Anthropy, Anna (2012). *Dis4ya*.
- Anthropy, Anna (2012). *Rise of the video game zinesters*. Nueva York: Seven Stories Press.
- Aquma (2017). *Ignorance Fighter II: Tour Bus Edition*
- Arsgames (2016). *HomoZapping*
- Asociación Española de Videojuegos (2015). “Estudio Videojuegos y Adultos”. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentaci%C3%B3n.pdf>. (05-12-2017).
- Bioware (2007 – 2017). *Mass Effect*. Electronic Arts.
- Bioware (2009 – 2015). *Dragon Age*. Electronic Arts.
- Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
- Brice, Mattie (2012). *Mainichi*
- Calvo, Mikel (2014). *Queercade*
- Cámara, Alejandro y Villafranca, Aitor (2017). *Social Pinball. COGAM Educación*.
- Capcom (1987). *Street Fighter II*. Capcom.

- Clark, Naomi (2017). “What is queerness in games, anyway?”.
Queer Game Studies. Londres: University of Minnesota Press.
- Dave Nutting Associates (1987). *Wizard of Wor*. Midway Games.
- Dontnod Entertainment (2015). *Life is Strange*. Square Enix.
- Electronic Frontier Foundation (2013). “Big win for gaymers. Blogger surrenders bogus trademark claim”.
<<https://www.eff.org/es/press/releases/big-win-gaymers-blogger-surrenders-bogus-trademark-claim>>. (05-12-2017).
- Fai, Opi (2016). *I came here to forget my daily life*
- Fel, Olivia (2015). *DiSCOVERY*
- Gallardo Linares, F. J.; Escolano López, V. M. (2009) “Informe Diversidad Afectivo-Sexual en la Formación de Docentes”. Evaluación de Contenidos LGTB en la Facultad de C.C.E.E. de Málaga. Málaga (España): CEDMA.
- kopas, merrit (2012). *LiM*.
- Meitlzer, Ryan (2016, 21 de noviembre). “Everyone Games: GaymerX and encouraging inclusive gaming”. *Dualshockers*.
<<https://www.dualshockers.com/gaymerx-convention-diversity-gaming/>> (05-12-2017).
- Midboss (2015). *2064: Read Only Memories*.
- Muriel, Daniel (2017, 16 de noviembre). “Identidad gamer #7. Apropiaciones gamer: los casos de TodasGamers y Gaymer.es”. Anait Games.
<<http://www.anaitgames.com/noticias/identidad-gamer-7-apropiaciones-todas-gamers-gaymer>> (05-12-2017).
- Namco (1987). *Pac Man*. Midway Games.

Naughty Dog (2013). *The Last of Us*. Sony Interactive Entertainment.

Nintendo (2003 – 2013). *Wario Ware*. Nintendo.

Rodríguez, Alexander (2018). *De Fobos y Deimos*.

Sliwinski, Alexander (2006, 10 de junio). “First ever survey of gay videogamers”. *Washington Blade*. <https://web.archive.org/web/20060618040019/http://www.washingtonblade.com/thelatest/thelatest.cfm?blog_id=7415>. (05-12-2017).

Sliwinski, Alexander (2009, 10 de agosto). “New gaymer survey explores sexual identity, interest in games”. *Engadget.com*. <<https://www.engadget.com/2009/10/08/new-gaymer-survey-explores-sexual-identity-interest-in-games/#continued>>. (05-12-2017).

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vo7n1mayo2018/queer>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 7 n. 2, noviembre 2018) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 30 de septiembre de 2018** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 7 n. 2, November 2018) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>> . To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is September 30th, 2018** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2018. Volumen 7 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>