

TATIANA SENTAMANS

(Grupo de investigación FIDEX) Universidad Miguel Hernández
tsentamans@umh.es

MARIO-PAUL MARTÍNEZ FABRE

(Grupo de investigación MASSIVA) Universidad Miguel Hernández
mario.martinez@umh.es

Queer Game Scene

fracturas en el mainstream e incursiones
en la escena independiente

QUEER GAME SCENE

MAINSTREAM FRACTURES AND RAIDS ON THE INDIE SCENE

ABSTRACT

Visibility and settlement of the LGBTQI community in the digital playful space is still far from achieving what has been reached in other areas of culture such as film, music or art. However, for more than a decade, the official video game market has begun to include in their products, queer characters, references and narratives with a certain depth. Meanwhile, movements emerged within the indie scene as the queer game scene or the gaymer movement, and independent developers like Anna Anthropy or Mattie Brice have also initiated an important process of visibility and vindication. To better understand these changes, clichés, aesthetics, narratives, rhetorics, mechanics, politics, market, public and communities, are reviewed in this text in an interleaved chronological journey, ranging from the mainstream to independent sphere.

Keywords

Queer visual culture, Queer Videogames, Indie, Mainstream, Gaymer scene, Interactivity, Narratives.

RESUMEN

La visibilidad y el asentamiento de la comunidad LGBTQI en el espacio de la lúdica digital dista todavía de alcanzar lo conseguido en otros ámbitos de la cultura como el cine, la música o el arte. Sin embargo, desde hace poco más de una década, el mercado oficial del videojuego ha comenzado a incluir en sus productos, personajes, referencias y narrativas queer con una cierta profundidad. Mientras, movimientos surgidos dentro la escena *indie* como la *queer game scene* o el movimiento *gaymer*, y desarrolladorxs independientes como Anna Anthropy o Mattie Brice, han iniciado también un importante proceso de visibilización y vindicación. Para entender mejor estos cambios, en el texto se revisan clichés, estéticas, narrativas, retóricas, mecánicas, políticas, mercado, público y comunidades, en un recorrido intercalado -aunque cronológico, que va desde la esfera *mainstream* a la independiente.

Palabras Clave

Cultura visual queer, videojuegos queer, indie, mainstream, escena gaymer, interactividad, narrativas.

1 INTRODUCCIÓN

Los videojuegos –al igual que el cine, las series, o el cómic, son producciones culturales que tienen un gran impacto en la configuración de imaginarios simbólicos, y en consecuencia, en la construcción de las identidades de los sujetos sociales contemporáneos dentro de un determinado contexto social. Si a esto le sumamos la media de edad de jugadoras y jugadores¹, y la localización y los focos de desarrollo de las grandes productoras (la franja Asia-Pacífico, EEUU y Europa, según AEVI, 2015 y ESA, 2016), se hace necesario a todas luces un análisis de cómo se presentan temas y personajes mediante los que se iconiza a la comunidad LGBTQI, y desde dónde se fabrican/enuncian estos relatos. Así, siguiendo la estela crítica que plantea una parte de la teoría filmica (Mulvey, 1975), y una parte de la metodología planteada por los *game studies* (Aarseth, 1997, Jenkins, 1998, Bogost, 2006, entre otros autorxs), repasamos la escena *mainstream*, indie, gaymer, y queer, y planteamos varios casos de estudio breves en distintas esferas, para dilucidar ciertas pautas, vacíos, estigmatizaciones, estereotipos, vindicaciones y retóricas del ámbito de los videojuegos en el marco de los estudios queer/cuir.

Podría decirse que la comunidad LGBTQI, como encarnación de lo diferente, de lo torcido, ha tenido cabida en el espacio lúdico-digital a partir de la seducción que provoca lo desconocido. Su papel, por lo tanto, ha quedado supeditado en la mayoría de los casos, a una figura excéntrica o desconcertante, singular en su forma y diseño, pero carente de la profundidad necesaria para transgredir el rol secundario que le ha sido asignado, dentro de una narrativa plástica y conceptual que debe asegurar el espectáculo del videojuego y sus ganancias (Shaw, 2014, Gray, 2015 o Brown, 2015).

Personajes gays (Baron Von Glover en *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery*), bisexuales (Vamp en *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*) o transgénero (Poison en *Final Fight*), pueden servir, entre otros muchos, para ejemplificar la tendencia según la cual han sido instrumentalizados y objetualizados a lo largo de las casi cinco décadas de existencia del videojuego. En general, su representación sigue las leyes de una iconografía arcoiris² que, salvo excepciones, cumple un papel predeterminado y un plano subordinado como aliño del entretenimiento. En este sentido, su diseño ha sido incapaz hasta el momento de plantear con seriedad la inclusión y visibilidad de la diversidad de la comunidad LGBTQI dentro de las dinámicas de juego, o abordar los debates identitarios propios del colectivo. Ha venido ocurriendo lo mismo con narrativas alrededor del matrimonio gay (*Fallout 2*, *Fable*), del travestismo (Reni Wassulmaier en *GTA Vice City Stories*) o de la pansexualidad (*Gran Theft Auto V*), entre otros temas. Su somero tratamiento en las plataformas de juego podría responder, tanto a una preocupación por la repercusión social de estas inclusiones, como a una trayectoria del mercado de juego poco interesada en traspasar lo anecdótico y ahondar más allá de la pincelada “exótica” que puedan aportar estas líneas argumentales³.

Esta falta de implicación es especialmente notoria cuando nos referimos a las grandes producciones de la industria también conocidas como “triple A” o AAA⁴: proyectos donde las empresas desarrolladoras no ponen en riesgo su apuesta comercial con algo más allá de lo anotado. La mayoría de estos videojuegos de alto nivel, persiguen un *mainstream* abanderado por las aventuras de un personaje heterosexual (fundamentalmente hombres cis), de aspecto o raza blanca (Moosa, 2015 o Grey, 2015), dispuesto a mantenerse en el “camino recto”. Lo extraño, lo torcido, lo cuir, no tiene cabida en esta partida más que como anécdota, broma o desafío a solventar.

El espacio de los videojuegos es un medio, como tantos otros, dominado principalmente por hombres cis (desarrolladores y usuarios) del primer mundo (AEVI, 2015 y ESA, 2016), que no desean ver invadida su zona de confort por factores que planteen fisuras en el sistema dominante (heteropatriarcal) visiblemente común en los videojuegos que producen/consumen (como suelen apuntar, por ejemplo, las listas de los juegos más vendidos del año, AEVI, 2015 y VGchartz, 2016). O que fracturen de igual modo el imperialismo etnocentrista (Hardt & Negri, 2005) y el capitalismo gore⁵ (Valencia, 2010) en el que estos productos se enmarcan; léase un guerrero transgénero (la citada *Poison*) o un jugador equipado con la bandera del arco iris (como ha ocurrido en plataformas online multijugador como *Call of Duty* o *Counter Strike*) con voz y voto en la narrativa y en la partida de juego. Sin embargo, no pueden obviarse ciertos factores dentro y fuera de la pantalla. En primer lugar, respectivamente, los videojuegos basados en la interacción en primera persona en un mundo de ficción virtual, donde la plataforma muchas veces ofrece la posibilidad de elegir el personaje o caracterizarlo, permite, o mejor dicho, conduce, a la producción por parte de quien juega de una autoficción encarnada en su avatar (Andrew, 2012; Ouellette, 2013; Shaw, 2014 o Brown, 2015). En segundo lugar, dentro del fenómeno del *cosplay* (del inglés *costume play*)⁶, afición que consiste no sólo en travestirse de algún personaje de un manga, anime, película, libro, comic, videojuego, sino en intentar interpretarlo en la medida de lo posible, existe una tendencia denominada *crossplay*, que consiste practicar el *cosplay* de un personaje del sexo contrario, algo que podríamos denominar como *drag avatar*. En ambos sentidos, no podemos descartar que buena parte de jugadoras, jugadores y fans hayan utilizado tales canales para explorar su propia identidad sexual y/o de género (Mortensen, Linderoth & Brown, 2015)⁷, bien sea a través del *crossplay*, bien sea mediante las posibilidades de configuración de su personaje, o bien mediante las relaciones virtuales o reales con otros jugadorxs o fans (Sentamans y Martínez, 2007). A pesar de esto, lo cierto es que salvando excepciones como Bioware -como veremos más adelante, la práctica mayoría de las empresas ha preferido mantenerse al margen de estas cuestiones.

2 FRACTURAS EN EL ESPACIO MAINSTREAM

En estos últimos años, no obstante, la lúdica digital ha comenzado a traspasar estas fronteras con propuestas tanto en lo que respecta al campo de las grandes producciones, como en lo que atañe al otro extremo del espectro, los videojuegos independientes (*indie*) desarrollados por creadores y creadoras al margen de los circuitos normativos de la industria ¿Cuál es el motivo de este nuevo empuje? Es evidente que, por un lado, la consecución de derechos civiles auspiciados por el activismo feminista y LGTBQI, el calado de ciertas producciones culturales –con personajes principales y secundarios, y los estudios feministas y queer han repercutido en un aperturismo social variable (avanzado, tímido o punible según el país), que ha propiciado también un cierto progreso en este sentido en el ámbito de los videojuegos y sus derivados (mercadotecnia). Esto último se ha producido, como se analiza más adelante, bien a través del trabajo de determinadxs desarrolladorxs y creadorxs de videojuegos implicadxs en las diferentes vindicaciones LGTBQI, bien con la aparición de personajes y narrativas partícipes del imaginario simbólico queer. Por otro lado, también resulta evidente que estos mismos avances se traducen en un interés económico para la industria lúdico-digital capaz de iniciar, paralelamente, un nicho de mercado específico para el target LGTBQI para seguir alimentando el monstruo capitalista:

El capitalismo de consumo no nació automáticamente con las técnicas industriales capaces de producir mercancías estandarizadas en grandes series. Es también una

construcción cultural y social que requirió por igual de la educación de los consumidores y del espíritu visionario de los empresarios creativos, la mano visible de los directivos. (Lipovetsky, 2007, p. 24, citado en Valencia, 2010, p. 50)

El *mainstream* lúdico, en este sentido, comienza a dar mayores síntomas de avance y de superación de sus propias taras iniciales, cediendo parcelas de actuación a secundarios y protagonistas no heterosexuales, con peso dentro de la trama y de la partida. En los últimos años, hemos podido comprobar cómo grandes producciones como *Last of Us* (Naughty Dog, 2013)⁸ o *Baldur's Gate* (Beamdog, 2016)⁹ incluyen en la partida personajes LGBTQI, con un rango de interacción más amplio con otros personajes de la misma comunidad dentro de la plataforma. También se ha visto cómo la programación de juegos de alto nivel como el citado *Fable* o los *Sims 4* (Maxis, 2014), permiten el matrimonio y la convivencia entre avatares de un mismo sexo¹⁰.

Uno de los equipos de desarrolladorxs más activos en propiciar esta visibilidad queer es la empresa canadiense Bioware citada anteriormente. En la práctica mayoría de sus exitosas sagas de juegos, *Star Wars: The Old Republic*, *Mass Effect*, *Jade Empire* y *Dragon Age*, la inclusión de personajes LGBTQI se ha mantenido como una constante que, de forma paulatina, ha crecido en complejidad y autonomía con respecto al resto de tanteos efectuados por otras desarrolladoras. Mientras la mayoría de las grandes empresas de videojuegos se rigen por un *mainstream* edificado sobre clichés -fundamentados en una determinada pluma, Bioware ha ido concediendo a estos personajes una paleta de acciones y narrativas más rica y compleja. Un ejemplo de esto último es el paso en poco tiempo de un único personaje como Juhani, la primera Jedi lesbiana del universo de *Star Wars*¹¹, a todo el plantel de personajes LGBTQI desplegado en *Mass Effect* y *Dragon Age*.



Figura 1. Escena del videojuego *Dragon Age: Inquisition* (Bioware, 2014)

Fuente: <http://www.out.com/popnography/2015/7/13/dorian-dragon-age-inquisition-why-gamings-breakout-gay-character-matters> [última consulta: 27/09/2016]

Bien es cierto que estos productos se nutren de un imaginario fantástico alejado de los escenarios cotidianos de la realidad, lo cual podría permitir establecer una perspectiva queer menos coartada por los convencionalismos sociales, y menos sangrante para cierto tipo de pensamiento retrógrado. Los juegos de *Mass Effect*, por ejemplo, se sitúan en un futuro siglo XXX, donde un sinfín de razas galácticas conviven y se relacionan, permitiendo a quien juega escoger el sexo y la especie con la que van a entablar lazos afectivos y sexuales (aspecto que, en ciertos casos, también determina el curso de sus respectivas historias). Los juegos de *Dragon Age* por otro lado, se mantienen en los parajes de la fantasía medieval de “capa y espada” (dragones, magos, guerreros, brujas, elfos, etc.) que si bien no cuentan con un abanico tan extenso de especies como *Mass Effect*, permiten de igual manera entablar relaciones fuera del marco heterocentrista y heteropatriarcal (Fig. 1).

Cabe valorar que Bioware ha contado entre sus filas con la intervención de galardonados guionistas y desarrolladores como Drew Karpysyn (escritor en *Star Wars: The Old Republic*, *Mass Effect 1* y *2*) o David Gaider (la serie *Dragon Age*), responsables, en la mayoría de los casos de la inclusión de este tipo de personajes y situaciones en estos juegos. Gaider además, se ha erigido como una de las primeras figuras en hablar abiertamente de su condición gay entre la comunidad de desarrolladores de juegos AAA. Aunque en sus palabras prefiere que este *outing* no suponga “un sesgo para el desarrollo de sus juegos” (Gaider, 2014), también le ha llevado a hacer valer la visibilidad de la comunidad desarrolladora LGBTQI en múltiples e importantes eventos de la industria como *Gaymer X* o la *Game Developers Conference*.

Con todo ello, jugar a las propuestas de Karpysyn y Gaider plantea sentimientos contradictorios. Por un lado, resulta evidente que el diseño de las elecciones de sexo y emparejamiento virtual en el mundo de fantasía que ofrecen estas plataformas no permiten experimentar una vivencia real queer. Las opciones permitidas en la partida transgreden superficialmente la representación normativa del videojuego de aventuras, sin dejar entrever qué ocurre verdaderamente tras el inicio de estas relaciones y cuál es el impacto recíproco en el entorno social virtual en el que se producen. Por otro, cabe subrayar que la pluralidad sexual que ofrecen estos videojuegos se enfrenta directamente al grupo mayoritario de jugadores (*straight*) para quienes tal diversidad, aunque se quede muchas veces en anécdota, resulta discordante. Las decisiones inclusivas de Bioware y su sencillez, no merman la valía de incorporarse en juegos AAA, desarrollados bajo elevadas sumas de producción y publicidad, y destinados a un amplio público internacional (con las problemáticas que esto conlleva).

Si nos desplazamos unos peldaños más abajo, a la altura de producciones de menor cuantía económica, observamos cómo la preocupación por la inclusión de personajes y temáticas LGBTQI se diluye en una serie de productos que, sin dejar de operar en el mercado “oficial” de los videojuegos, ofrecen una perspectiva más abierta e implicada políticamente hablando. A este nivel, los condicionantes del *mainstream* y la rentabilidad mercantil son menos opresivos para las desarrolladoras “pequeñas” y sus márgenes de creatividad. Esto ha permitido el lanzamiento de juegos como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), *Gone Home* (Fullbright Company, 2013) o *Fragments of Him* (Sassybot, 2016) entre otros, donde la temática queer cobra igual relevancia y tratamiento que otros aspectos de la plataforma. La clave empleada por estos juegos reside en estimular un acercamiento introspectivo y propiciar nexos de relación entre personajes/avatares y usuarixs haciendo altamente partícipe a éstxs últimxs de un conjunto de interacciones específicas. De esta manera, lxs protagonistas virtuales de estas plataformas, condensan en su programación un cúmulo de interacciones potenciales destinado a conducir a

quien juega a reflexionar, tener sentimientos o dar credibilidad a propósito de las historias con las que interactúa.

Life is Strange, por ejemplo, cuenta con un tratamiento narrativo y estético -gratamente recibido por la crítica especializada y lxs jugadorxs (Metacritic, 2016), a la altura de sus eficientes mecánicas de juego. Este hecho que permite al usuario o usuaria adentrarse con mayor profundidad en su temática y disfrutar, al mismo tiempo, de una serie de mensajes emergentes que se van desvelando a medida que se resuelven los problemas o misiones (*quest's*) planteados en la partida (Aarseth, 1997, Bogost, 2006). De tal forma, quien juegue encarnará a Maxine, una joven que, dependiendo las decisiones tomadas, entablará distintos tipos de relaciones que afectarán, a partes iguales a su jugabilidad, y a su nivel de sensibilidad a la hora de adentrarse en el terreno afectivo (Fig. 2). Este es el mismo punto fuerte de *Gone Home* y *Fragments of Him*¹²; dos piezas de menor producción, pero igualmente ambiciosas en su propuesta de abordar nuevas narrativas queer usando la memoria y el intimismo como argumento para jugar y despertar la emoción y la empatía.



Figura 2. Escena del videojuego *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)

Fuente: <http://www.vidaextra.com/industria/life-is-strange-contara-con-su-propia-serie-de-television-con-actores-reales> [última consulta: 27/09/2016]

No obstante, el alcance de estos productos es mucho menor que el de los juegos AAA citados anteriormente: se distribuyen en versiones digitales, descargables desde la consola o computadora (carecen de distribución en copia física/DVD), y no cuentan con grandes campañas publicitarias que les apoyen. Sus gráficos, aunque solventes, tampoco alcanzan las cotas estéticas de las grandes superproducciones del mercado del juego. Sin embargo, sus desarrolladoras han sorteado estos escollos explotando conceptos originales y un cierto aura “alternativa”. Esta estrategia, que se sustenta en la elección de temáticas y enfoques diferentes a los acostumbrados, ha conseguido llamar la atención de jugadorxs y crítica. En este sentido, y como en el caso de Bioware, han contribuido a la apertura de una escena queer, difícilmente improbable hace una década en un espacio tan obtuso como el mercado *mainstream* del videojuego.

3 INCURSIONES EN LA ESCENA INDEPENDIENTE

Desde hace unos pocos años, movimientos y eventos vinculados a los videojuegos y el colectivo LGBTQI como *The Queerness and Games Conference*, la *queer game scene* o el movimiento *gaymer* han avivado un proceso de visibilización cuanto menos lento, que contrasta con el éxito actual de la lúdica digital, y con los avances de otros campos culturales en la materia. Dada la relativa longevidad del medio, aproximadamente unas cinco décadas desde que comenzaron a comercializarse los primeros juegos interactivos, y dada la creciente presencia de los colectivos y temáticas LGBTQI en otras producciones culturales de masas como el cine, la música, el cómic o la literatura, puede parecer que su reciente incursión en los videojuegos resulta tardía o más tímida que en otros medios. Cabría apuntar al respecto que, aunque la progresión tecnológica de los juegos digitales alcanzó, a mediados de los 80, el suficiente desarrollo como para permitir significativamente la ampliación de sus motores de juego, sus gráficos y sus narrativas, ello no implicó, sin embargo, la inclusión “normalizada” de las temáticas LGBTQI en la partida de juego. Tal y como se ha explicado, los atisbos son, durante largo tiempo (aproximadamente, hasta principios del siglo XXI), leves o poco profusos, y salvo en casos contados donde los personajes o las temáticas LGBTQI se tratan de forma anecdótica (a los citados en la introducción pueden unirse otros juegos como *Moonmist*, *Circuit's Edge*, *It Came From the Desert* -años 80-, *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender*, *Dracula Unleashed*, *Street of Rage* ³¹³ -años 90-), lo habitual es presenciar un avance lúdico y narrativo no en éste, sino en otros campos del videojuego. En nuestra opinión, no es que no existiesen desarrolladorxs y consumidorxs de juegos pertenecientes a este colectivo; sencillamente, y al contrario de lo que ocurre en la actualidad, es que no estaban sucediendo u operando con un sentimiento de comunidad y pertenencia.

Una de las claves de la conformación de una escena queer vinculada a los juegos digitales responde, evidentemente, a las necesidades de expresión, comunidad, vindicación y visibilidad de sus integrantes, como un canal más. Pero, al mismo tiempo, responde también al empleo de un medio al que dedican muchas horas de juego -que les entusiasma y obsesiona, como herramienta para satisfacer dichas necesidades. En este sentido, el videojuego sirve, en los parámetros de la *queer game scene*, como nexo de integración, debate y producción simbólica (como una plataforma de creación y difusión donde desarrolladorxs y jugadorxs pueden volcar una serie de inquietudes, en muchos casos, coartadas por las restrictivas convenciones sociales o, lo que puede resultar más hiriente, por las distensiones de la comunidad de jugadores) y al mismo tiempo, como un espacio para el ocio inclusivo y no discriminatorio.

Volvemos a subrayar que el espacio de juego se originó entre los integrantes de una pequeña comunidad de hombres¹⁴, “que ha crecido posteriormente bajo el dominio de otros hombres que, a su vez, han producido otras comunidades pequeñas, dominada por hombres diseñadores de juegos” (Anthropy, 2012). La principal preocupación de quienes producen videojuegos se ha fundado, en este sentido, en el abastecimiento de representaciones para un mercado masculino dominante, dejando a un lado por lo tanto, a las audiencias marginales o “controvertidas”, menos “productivas” económicamente: la diversidad en los juegos, aunque facilita la integración de usuarixs, no ayuda a vender más unidades (Shaw, 2014)¹⁵. Este espacio de juego, además, y durante mucho tiempo, se ha visto reducido a la imagen generalizada del *nerd* informático o del *freak* pubescente, “enganchado” a la computadora y al sofá. Este hecho nos situaría -en nuestra opinión, en el eslabón de una cadena donde un grupo social

“marginado” (de jugadorxs y ciertxs desarrolladorxs), que siguiendo una estructura piramidal, estigmatizaría a la comunidad *gamer* LGBTQI. Esto se produciría además, en un terreno en el que la mayoría de los videojuegos de la *queer game scene* se diseñan con el tema queer como eje fundamental de funcionamiento, huyen de los paradigmas de los juegos AAA, y se inclinan por un lenguaje y unas mecánicas *otras*, generando una nueva vía o incursión dentro de lo conocido como escena indie.

En los juegos queer no encontraremos modelados hiperrealistas, narrativas épicas o bandas sonoras efectistas. Sus impulsorxs persiguen una alternativa al videojuego normalizado, que tal y como señala la desarrolladora Zoë Quinn, está habitualmente protagonizado por el “serio macho blanco haciendo cosas” (Wallace, 2013). Esto implica un interés por abordar las cuestiones queer como fundamento del juego, pero también la búsqueda de una estética singular, más rebelde, más *glitch*¹⁶, tan deudora de un aprendizaje autodidacta como de la reivindicación de un lenguaje propio basado en el error, lo torcido, lo feo (Halberstam, 2001). Esto sería algo así, estableciendo un paralelismo entre el lenguaje visual y el lenguaje textual, como la reapropiación histórica, por parte de la comunidad LGBTQI, del discurso del odio (p.e. el uso de agravios como *marica*, *bollera* o *queer*, para nombrarse). De tal manera, los videojuegos queer no se limitan, tal y como se ha mencionado en el anterior apartado, a la inclusión de personajes y/o temáticas LGBTQI o la interacción (superficial o íntima) entre personajes no heterosexuales. Son en cambio plataformas especialmente interesadas en provocar la emergencia de lo queer (la reflexión que suscita el juego) durante la partida mediante su estética, sus mecánicas de juego y su lenguaje particular.

Uno de los primeros ejemplos conocidos de esta escena es la pieza *Mainichi* (2012) de Mattie Brice. “Mainichi” es una expresión japonesa que significa “todos los días”. De forma cíclica y repetitiva, el videojuego nos invita a adentrarnos en el bucle vital en el que está inmerso su protagonista, el alter-ego digital de Bryce, una mujer transgénero (M2F) enfrentada a la constante ignorancia y crítica y social por su condición. Brice se despierta y se prepara para encontrarse con un amigo en un cafetería cercana. Durante el trayecto, el mero caminar por la calle se convierte en una ardua tarea salpicada de interrupciones y hostilidades por parte del resto de transeúntes. Podemos toparnos con ellxs deliberadamente para enfrentarnos con sus opiniones (comentarios hostiles o anecdóticos superpuestos en la pantalla) o, por el contrario, podemos optar por esquivarlx tomando una ruta alternativa (por ejemplo, cruzar la calle). Bajo esta misma mecánica de juego basada en la confrontación o la huida, quien juega aprenderá a pagar el café con dinero en efectivo en lugar de usar la tarjeta de crédito y así evitar que el cajero no se confunda con el nombre masculino impreso en su documentación (Fig. 3). El conflicto de cada una de las situaciones del juego puede evitarse, pero ello implica aprender a eludirlos o aprender a “someterse” para superar la situación. La autora ha diseñado el juego como una carrera de obstáculos (a semejanza de su experiencia vital) donde la mejor opción, ya desde el teclado de control, es no tropezar con estos personajes y esquivar sus reacciones -desde un insulto a una persecutoria mirada- para poder avanzar en el juego.

Brice desarrolló el juego de manera individual¹⁷ empleando, en este caso, el programa RPG Maker VX; un software sencillo, especialmente orientado para creadorxs autodidactas (normalmente, no expertos en programación informática), en la línea del discurso queer que comentábamos anteriormente¹⁸. Posteriormente lo subió a Internet y lo compartió desde su propia web y otras plataformas como *games for change*.



Figura 3. Escena del videojuego *Mainichi* (Mattie Brice, 2012).

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=rZgmA8psAyk> [última consulta: 27/09/2016]

Por su propia naturaleza, los juegos *indie* establecen un marco idóneo para canalizar posicionamientos mucho más subjetivos. Funcionan bajo una autonomía creativa que evade las constricciones habituales a las que se someten los juegos desarrollados por productoras de medio o alto nivel, manteniéndose al margen de los frenos y censuras que acarrearán la inclusión de marcas y publicidad, las estrategias de ventas y sus condicionantes, etc. En la *queer game scene*, encontramos habitualmente creadorxs autodidactas como Mattie Brice, que desarrollan juegos que no necesitan de una programación y unos gráficos superlativos, para generar un espacio de entretenimiento, y al mismo tiempo de reflexión, a través de mecánicas de juego sencillas.

El problema es que esta faceta no es igualmente recibida por la comunidad global de jugadores y desarrolladores. Brice (2012) y su juego *Mainichi*, como tantos otrxs creadorxs de la escena queer del videojuego, han sido señalados por muchos de sus integrantes como a) desarrolladorxs radicales o b) como profetas de un movimiento sin fundamento para el espacio de juego. Ejemplos, en el primer caso, como el ciber-acoso sufrido por las desarrolladoras Zoë Quinn (Smith, 2013) o Brianna Wu (Hart, 2014)¹⁹ o, en el segundo caso, como las críticas negativas recibidas por el trabajo de Anne Antrophy (Koster, 2012), son buena prueba de ello.

En cuestiones relativas al videojuego, uno de los principales argumentos de sus detractorxs es el de catalogar las creaciones referidas no como juegos digitales, sino como obras de arte (o píldoras) interactivas. Para este sector crítico, purista y clasista, son piezas demasiado simples o descuidadas, carentes del “cuerpo” y de la competencia profesional necesaria como para catalogarse bajo la etiqueta “videojuegos”. Este es un punto en el que, al intrusismo temático (de personajes y narraciones queer) que molesta a buen parte de la comunidad de jugadores *straight*, debemos sumarle también el intrusismo técnico y formal: el uso de un lenguaje de programación no complejo en el que la estética derivada tampoco es aceptada como válida por tal comunidad. Los videojuegos queer, quizás como sus mismos creadorxs, pueden resultar abyectos, o *diferentes* para ciertas miradas, y por lo tanto un amenaza para el *establishment*.

Brice ni es la primera en sufrir estas acusaciones, ni es la única de lxs desarrolladorxs aparecidxs bajo la etiqueta queer. Tampoco todxs lxs protagonistxs de la *queer game scene* se corresponden con su modelo. Aun siendo una cara conocida en este ámbito y, a pesar de encarnar una figura inspiradora para esta comunidad, dista de aunar la diversidad de facetas que este fenómeno y sus protagonistas componen. Otrxs autorxs directamente inmersxs en esta escena como Merrit Khopas (autxr transgénero de juegos como *Lim*, 2012) o Porpentine (autxr de *Howling Dogs*, 2012, y *Cry\$tal Warrior Ke\$ha*, 2013) se hacen necesarixs para seguir perfilando el espacio del videojuego queer contemporáneo. Entre ellxs, cabe citar especialmente a Anna Anthropy, la diseñadora transgénero (M2F) de juegos como *Mighty Jill Off* (2008), *Calamity Annie* (2009) o *Lesbian Spider Queens of Mars* (2011), y autora de uno de los principales manifiestos de este colectivo: el libro *Rise of the Videogame Zinesters How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (Seven Stories Press, 2012). En este texto aboga directamente por la necesidad de crear videojuegos “pequeños e imperfectos” que permitan trabajar con fluidez y expresarnos libremente: piezas que contrarresten la idea normativa (instaurada entre la comunidad de programadores predominantemente hombres cis) de que es necesario tener acceso a herramientas costosas (en cuanto a presupuesto y a tiempo de dedicación) para llevar a buen término videojuegos de calidad.

Anthropy enfoca la creación lúdica como el desarrollo de un sistema de problemas a resolver, más que como un medio para construir historias narrativas al uso. El que sea tecnológicamente avanzado o no, no debe afectar, según ella, a la potencialidad del juego y a su mensaje implícito. Esta perspectiva podría suponer una alternativa a los sistemas corporativos que gobiernan la producción de videojuegos, como a la cultura misógina y violenta que impregna buena parte de sus productos (AEVI, 2015 y ESA, 2016). Bajo estos argumentos, Anthropy ha diseñado más de 70 juegos con software de sencilla programación como GameMaker y o el citado RPG Maker. *Mighty Jill Off* es una de sus obras más conocidas. Se trata de un juego “semi-autobiográfico” basado en el clásico de Tecmo, *Mighty Bomb Jack* (1989), que se centra en las correrías de una “masoquista sumisa” que sube a una torre para demostrar su valía ante su reina (previamente ésta última le ha propinado un golpe como castigo que le ha lanzado a la base del edificio). Si en *Mighty Bomb Jack* manejamos a un peculiar hombre con capa y casco con cuernos saltando y esquivando enemigos entre los niveles de un palacio en ruinas, en *Mighty Jill Off*, conducimos a una masoquista ataviada de forma parecida, pero con cuero y tachuelas, recorriendo los niveles de una torre repleta de trampas afiladas. Se trata, por tanto, de una revisión mucho más difícil (y tortuosa) del juego de plataformas original, que subraya irónicamente el paralelismo masoquista entre el/la *gamer* y el BDSM: si consigues llegar al objetivo (la reina/dómina), volverás a ser rechazadx y devueltx de una patada al punto de salida.

Con el juego *Dys4ia* (2012), Anthropy da un paso más hacia la temática queer e implica al jugador o jugadora en su propia experiencia vital: el momento en el que tomó la decisión de someterse al tratamiento hormonal para convertirse en una mujer transgénero. Las inseguridades, frustraciones y cambios de estado que padeció durante el proceso (Fig. 4), se traducen en una serie de mini-juegos tales como *Gender Bullshit*, *Medical Bullshit*, *Hormonal Bullshit* o *It Gets Better?*. Se trata de niveles realizados con una estética *glitch*, repleta de píxeles desaliñados y parpadeantes a la usanza de los primeros juegos *arcade*, donde la protagonista se enfrenta a pruebas contra los desenfrenos de su presión arterial, contra los comentarios de su pareja (que siempre la llevan al llanto) o contra sus propios pensamientos: “Me siento como espía cada vez que uso el baño de mujeres”, “Estas zorras tontas todavía dicen que soy un hombre”, etc.



Figura 3. Escenas del videojuego *Dys4ia* (Anna Anthropy, 2012)

Fuente: <https://chivomengro.com/2013/12/04/anna-anthropys-dys4ia/> [última consulta: 27/09/2016]

Dys4ia, aunque supone un notable ejemplo de creación alternativa, también ha sido tildado por ciertos críticos y jugadores como arte interactivo, “no-juego” o presentación de Power Point (Koster, 2012). Al igual que a *Mainichi* y a otros videojuegos de la *queer game scene*, se le acusa de ser un proyecto más preocupado por la comunicación de un mensaje, que por la construcción de un “juego completo”. De nuevo, sin los esfuerzos que requiere un juego de nivel medio o triple A, aparece el estigma y la etiqueta del “no-juego”²⁰.

4 CONCLUSIONES

Lo queer, lo torcido, comienza a ser visible en la lúdica digital. Pero ¿qué implica esta “visibilidad” cuando nos referimos a la industria del videojuego? En casi todos sus parámetros, debemos entenderla como la manera en la que el mercado “reconoce” un producto, una autoría o un movimiento para deglutirlo en su mercado de ganancias. Es el modo que usa la industria para validar su existencia a cambio de una “normalización” mediada por lo económico. Sin ser un pensamiento cómodo, es el argumento principal que rige la actualidad del mercado de videojuegos.

Los ejemplos comentados en el espacio *mainstream* dan buena cuenta de cómo la industria del videojuego comienza a entrever el nicho de mercado LGBTQI. Y de cómo toma nota de los éxitos de las desarrolladoras pequeñas como Dontnod o Fullbright (*Life is Strange*, *Gone Home*) y los movimientos de la *queer game scene*, con sus respectivas convenciones, eventos, debates y obras. Este hecho señala también la encrucijada actual que atraviesa la *queer game scene*: mantener una libertad y una independencia creativa, ajena a las definiciones y mecanismos ortodoxos del videojuego, o por el contrario, acceder a los canales de financiación y recursos tecnológicos de la industria lúdica pudiente, a cambio de un crecimiento que pueda costarle su propia autonomía plástica y política.

¿Puede entonces la *queer game scene* mantenerse o evolucionar sin el acceso a tales canales? De momento, los desarrolladorxs de esta escena no parecen abogar por un cambio de discurso, y la independencia se mantiene como su principal línea de acción. Sin embargo, cabe señalar

que se trata de un movimiento incipiente, con un recorrido aún breve, como para establecer un estudio definitivo de la cuestión o, cuanto menos, cerrado más allá de esta revisión teórica.

Se ha observado cómo autoras como Brice o Anthropy encierran muchas de las claves necesarias para acercarnos al estadio de la *queer game scene*. En primer lugar, su persona encarna, como muchxs de los desarrolladorxs de este colectivo, la figura híbrida del creador independiente de videojuegos y la activista queer. Brice combina el estereotipo de la desarrolladora *indie*, enfrascada en un proyecto personal sin apenas apoyo económico para su producción, y el modelo de creadora que realiza sus obras con el objeto de: ensanchar un determinado imaginario simbólico, reflexionar sobre unas realidades que le afectan en primera persona -y en donde otras muchas pueden verse reflejadas, provocar la empatía en otrxs, y al mismo tiempo, reclamar una serie de cambios sociales.

Se ha visto también cómo son tildadxs de creadorxs de “no-juegos”, una privación de definición o una singular denominación constantes en la *queer game scene*, aunque sus creaciones huyan deliberadamente de las nociones pre-determinadas de lo que el *establishment* heteropatriarcal y heterocentrista (el mercado) determina como videojuego. En consecuencia, sus obras se exhiben en sus márgenes, obviando asimismo financiaciones potenciales. Brice, Anthropy, Koopas u otrxs desarrolladorxs de esta escena no parecen preocupadxs por acceder a estos círculos. Por el contrario, asumen su condición de extranjero, de alien, y aspiran a otro tipo de inclusión alejada de los estándares dictados por el negocio del videojuego. Una vez más, se observa cómo determinados patrones y encorsetamientos identitarios que se producen en otros estamentos culturales (que afectan al sexo, al género, a la sexualidad, a la clase, a la raza, y a la nacionalidad), vuelven a reproducirse en el espacio del videojuego.

Bibliografía

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Andrew, R. (2012). My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behavior*, 28, 97-106.

Antrhopy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Nueva York: Seven Stories Press.

Asociación Española de Videojuegos, AEVI (2015). El videojuego en el mundo. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/> [última consulta: 10/10/2016].

Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Massachusets: MIT Press.

Brice, M. (2012). Mainichi. Recuperado de: <http://www.mattiebrice.com/mainichi/> [última consulta: 06/07/2016]

Brown, A. (2015). *Sexuality in Role-Playing Games*. Londres: Routledge.

Castillo, J. C. (2015). Videojuegos: 3 décadas de personajes LGTB. Recuperado de: <http://www.fsgamer.com/videojuegos-3-decadas-de-personajes-lgtb-i.html/2> [última consulta: 20/11/2016].

Entertainment Software Association, ESA (2016). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2016. Sales, Demographic and Usage Data. Recuperado de: <http://essentialfacts.theesa.com/> [última consulta: 20/09/2016].

Gaider, D. (2014). The Gaider Archives. Recuperado de: <http://the-gaider-archives.tumblr.com> [última consulta: 20/09/2016].

Games for Change. Recuperado de: <http://www.gamesforchange.org/play/mainichi/> [última consulta: 06/07/2016].

Gray, K. L. (2015). *Race, Gender, and Deviance in Xbox Live: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins*. Londres: Routledge.

Halberstam, J. (2001). El arte de lo feo. Masculinidad femenina y estética de la modernidad. En *Héroes Caídos. Masculinidad y Representación* (pp. 196-263). Valencia: EACC, Espai d'Art Contemporani de Castelló.

Hardt M. & Negri T. (2005). *Imperio*. Barcelona: Paidós.

Hart, A. (2014). Game Developer Brianna Wu Flees Home After Death Threats. Recuperado de http://www.huffingtonpost.com/2014/10/11/game-developer-death-threats_n_5970966.html [última consulta: 28/11/2016].

Interactive Software Federation of Europe, ISFE (2016). Gametrack European Summary Data 2016. Recuperado de: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/gametrack_european_summary_data_2016_q1.pdf [última consulta: 20/09/2016].

Jenkins, H. (1998). Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces. En Cassell J. & Jenkins H. (Eds.). *Beyond Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (pp. 262-97). Cambridge: MIT Press.

Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.

Keong, J. (2013). Just Making Things And Being Alive About It: The Queer Games Scene. Recuperado de: <http://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene> [última consulta: 28/09/2016].

Koster, R. (2012). Two Cultures and Games. Recuperado de: <http://www.raphkoster.com/2012/07/06/two-cultures-and-games/> [última consulta: 16/10/2016].

Lachel, C. (2014). What's Wrong With the Official Sega Genesis Seal of Quality? Recuperado de: <http://www.defunctgames.com/history/29/whats-wrong-with-the-official-sega-genesis-seal-of-quality> [última consulta: 23/11/2016].

Lepinsky, J. (2012). Video-Game Designer Anna Anthropy Describes The Life Of A Radical, Queer, Transgender Gamer. Recuperado de: <http://www.politico.com/states/new-york/city-hall/story/2012/04/video-game-designer-anna-anthropy-describes-the-life-of-a-radical-queer-transgender-gamer-067223> [última consulta: 28/09/2016].

Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad hiperconsumista*. Barcelona: Anagrama

McCullough, J.J. (2007). Nintendo's Era of Censorship. Recuperado de: <http://www.tanookisite.com/nintendo-censorship/> [última consulta: 23/11/2016].

McLaughlin, M. (2013). New GTA V release tipped to rake in £1bn in sales. Recuperado de: <http://www.scotsman.com/lifestyle/gadgets-gaming/new-gta-v-release-tipped-to-rake-in-1bn-in-sales-1-3081943> [última consulta: 28/09/2016].

Metacritic (2016). Life is strange. Recuperado de: <http://www.metacritic.com/game/pc/life-is-strange> [última consulta: 20/09/2016].

Moosa, T. (2015). Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problema. Recuperado de: <http://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem>. [última consulta: 24/11/2016].

Moosa, T. (2016). Mafia III is just a game, but it shines a spotlight on the reality of racism. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/oct/20/mafia-iii-videogame-racism> [última consulta: 25/11/2016].

Mortensen, T. E., Linderoth, J. & Brown, A.M.L. (Ed.) (2015). *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. Londres: Routledge.

Mulvey, L. (1988). *Placer visual y cine narrativo* (Screen, 1975, vol. 16, no 3). Valencia: Centro de Semiótica y de Teoría del Espectáculo.

Nooney, L. (2013). A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. Recuperado de: <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney> [última consulta: 15/09/2016].

Ouellette, M.A. (2013). Gay for Play: Theorizing LGBTQ Characters in Game Studies. En Thompson, J.C. & Ouellette, M.A. (Ed.), *The Game Culture Reader* (pp. 47-65), Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Pratt, M.L. (2002). *Globalización, desmodernización y el retorno de los monstruos* (Tercer Encuentro de Performance y Política). Lima: Universidad Católica.

RPG Maker VX. Recuperado de: <http://www.rpgmakerweb.com/> [última consulta: 06/07/2016].

Sentamans, T. y Martínez Fabre, M. (2007). Deslices de un avatar: prestidigitación y praxis artística en Second Life. En *Inclusiva-net. Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2* (pp. 55-81). Madrid: Área de las Artes. Dirección General de Promoción y Proyectos Culturales. Recuperado de: http://medialab-prado.es/article/documentacion_-_1_encuentro_inclusiva-net [última consulta: 28/09/2016].

Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Smith, C. (2013). Depression Quest Dev Faces Harassment after Steam Submission. Recuperado de: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/130525-Depression-Quest-Dev-Faces-Harassment-after-Steam-Submission-Update> [última consulta: 21/09/2016].

The Queerness and Games Conference 2016. Recuperado de: <http://www.qgcon.com> [última consulta: 21/09/2016].

Valencia, S. (2010). *Capitalismo Gore*. Tafalla: Txalaparta

Wallace, A. (2013). Real indie: the queer game scene. Recuperado de: <http://www.gameskinny.com/pzhbj/real-indie-the-queer-game-scene> [última consulta: 20/09/2016]

VGchartz (2016). Platforms Totals. Recuperado de: http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/Software/Global/ [última consulta: 23/11/2016]

Ludografía (videojuegos)

- Anrthopy, Anna (2008). *Mighty Jill Off*. Estados Unidos.
- Anrthopy, Anna (2009). *Calamity Annie*. Estados Unidos.
- Anrthopy, Anna (2011). *Lesbian Spider Queens of Mars*. Estados Unidos.
- Anrthopy, Anna (2012). *Dys4ia*. Estados Unidos.
- Beamdog (2016). *Baldur's Gate*. Estados Unidos.
- Bioware (2001). *Star Wars: The Old Republic*. Canadá.
- Bioware (2007). *Mass Effect*. Canadá.
- Bioware (2010). *Dragon Age: Origins*. Canadá.
- Bioware (2010). *Mass Effect 2*. Canadá.
- Bioware (2011). *Dragon Age II*. Canadá.
- Bioware (2012). *Mass Effect 3*. Canadá.
- Bioware (2014). *Dragon Age: Inquisition*. Canadá.
- Bioware (2015). *Jade Empire*. Canadá.
- Black Isle Studios (1998). *Fallout 2*. Estados Unidos.
- Blizzard (2004). *World of Warcraft*. Estados Unidos.
- Capcom (1990). *Final Fight*. 1990.
- Cineware (1989). *It Came From the Desert*. Estados Unidos.
- DontNod Entertainment (2015). *Life is Strange*. Francia.
- Fullbright Company (2013). *Gone Home*. Estados Unidos.
- ICOM Simulations (1993). *Dracula Unleashed*. Estados Unidos.
- Infinity Ward (2003). *Call of Duty*. Estados Unidos.
- Infocom (1986). *Moonmist*. Estados Unidos.
- Khopas, M. (2015). *Lim*. Estados Unidos.
- Konami (2001). *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Japón.
- Lionhead Studios (2004). *Fable*. Reino Unido.
- Maxis (2014). *Sims 4*. Estados Unidos.
- Microprose (1992). *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender*. Estados Unidos.
- Naughty Dog (2013). *Last of Us*. Estados Unidos.
- Porpentine (2012). *Howling Dogs*. Estados Unidos.
- Porpentine (2013). *Cry\$tal Warrior Ke\$ha*. Estados Unidos.
- Riot Games (2009). *League of Legends*. Estados Unidos.
- Rockstar Games (2006). *GTA Vice City Stories*. Estados Unidos.
- Rockstar Games (2013). *Gran Theft Auto V*. Estados Unidos.
- Sassybot (2016). *Fragments of Him*. Holanda.
- Sierra On-Line (1995). *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery*. Estados Unidos.
- Tecmo (1986). *Mighty Bomb Jack*. Tecmo. Japón.
- Valve Corporation (1999). *Counter Stryke*. Estados Unidos.
- Westwood Associates (1990). *Circuit's Edge*. Estados Unidos.

NOTAS

1. En 2016, en EEUU el/la jugador/a medio/a tiene 35 años y lleva consumiendo estos productos un promedio de 13 años (ESA, 2016), y en Europa la media coincide y ronda los 35-37 años (ISFE, 2016).
2. Empleamos el connotado término “arcoiris” para aludir, al mismo tiempo y en este ámbito, a clichés en la formulación de personajes de la comunidad LGTBQI, y a sus diseños llamativos o excéntricos -si puede usarse este término dentro del, también en términos generales, colorido universo de los videojuegos.
3. El salto a la palestra mediática de algunos de estos personajes (como el citado Poison en *Final Fight*) o situaciones (los matrimonios de mismo sexo en *Fable*), bien por su condición queer, bien por la propia autocensura de las desarrolladoras al hilo de escarnios públicos (caso, por ejemplo, de las férreas líneas de control de calidad de la compañía Nintendo -McCullough, 2007- o Sega -Lachel, 2014), etc. tampoco ha desencadenado ningún tipo de debate crítico dentro del ámbito.
4. Los videojuegos “triple A” cuentan con grandes presupuestos para su producción y promoción, por lo que habitualmente generan gran expectativa y demanda entre la masa de usuarios. La media de los últimos años, entre 2014 y 2016, ronda los 150.000.000 dólares invertidos en su producción (AEVI, 2015). Sirva de ejemplo, uno de los juegos citados, *Gran Theft Auto V*, el cual según la revista *Scotman* (McLaughlin, 2013), ostenta en el momento de escribir estas líneas, el título del de la producción de videojuego más cara de la historia.
5. “Dimensión sistemáticamente descontrolada y contradictoria del proyecto neoliberal” Pratt (2002, p. 2) citado por Sayak Valencia (2010, p. 19)
6. El cosplay surgió en la década de los 70 en los Comic Market de Japón, pero ya ha traspasado las fronteras niponas, y es seguido por un gran número fans, siempre en aumento, conocidos y conocidas como *cosplayers*. Son habituales las competiciones de *cosplay* en las convenciones internacionales de videojuegos, cómics y anime.
7. Por el alto nivel de interacción entre usuarios/as destacamos los MMORPG (siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), o juegos masivos de rol online al estilo de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).
8. Tal y como explica, Neil Druckmann, el escritor designado para la protagonista adolescente Ellie, esta última fue concebida como un personaje gay. En la expansión del juego *Left Behind*, Ellie besa y muestra su amor por su amiga Riley.
9. Particularmente, en la expansión del juego, *Baldur's Gate, Siege of Dragonspear* (2016).
10. Lxs usuarixs del juego han llegado a compartir por las redes un “mod” (parche modificador del juego) titulado *Bebés para todos* concebido para aquellos avatares de mismo sexo que deseen construir una familia.

11. Apareció en *Star Wars: The Old Republic* (BioWare, 2001).
12. Ambas plataformas invitan al jugador a investigar entre los recuerdos de diversos personajes para descubrir quiénes son en realidad: La protagonista de *Gone Home*, Kaitlin, vuelve a su antiguo hogar familiar y descubre a través de cartas, paisajes auditivos, fotografías y otros retazos del recuerdo, cómo su hermana Samantha se rebela contra su familia y huye con la mujer de la que se ha enamorado. Los jugadores de *Fragments of Him* experimentarán los recuerdos de cuatro personas: el protagonista difunto, su novio, su ex novia, y su abuela, para encajar todas las piezas del retablo familiar y encontrar respuestas al fallecimiento.
13. En la versión japonesa del juego, *Bare Knuckle III*, el juego incluía a Ash, “un estereotipo andante por su ropa ceñida y movimientos afeminados” (Castillo, 2015).
14. Muchos de los textos generales sobre videojuegos coinciden en situar sus orígenes en un retrato compuesto por “hombres con gafas” experimentando en su laboratorio con algoritmos y circuitos. Los primeros proyectos de videojuegos y los primeras plataformas comercializadas como *Tennis for Two* (1958), *Spacewar!* (1961), *Pong* (1972), etc. surgen de espacios como el Laboratorio de Diseño de Instrumentación del Brookhaven National (Nueva York), o como el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), aunque la inventora ideológica de la computadora sea una mujer, Ada Lovelace.
15. Las grandes productoras de videojuegos, por otro lado, no necesitan preocuparse por marginar a las audiencias dominantes diversificando el espacio de juego, porque la naturaleza homogénea de los personajes de videojuegos tampoco ha disuadido de jugar a otras audiencias (Shaw, 2014).
16. El *glitch* o estética del error, se basa en el empleo de los defectos y distorsiones digitales como herramientas plásticas.
17. Usando una perspectiva cenital y unos gráficos que recuerdan a las aventuras RPG (Rol Playing Games) de estilo nipón (como juegos *Zelda*, *Chrono Trigger*, los primeros *Final Fantasy*, etc.), con personajes miniaturizados con los que topa entre los diversos caminos dispuestos por la pantalla.
18. Obviamente, al margen de una búsqueda estética o narrativa determinada, se dan casos de personas con formación no autodidacta, como por ejemplo, el de Mikel Calvo (ingeniero informático y miembro fundador de Gaymer.es).
19. En foros de Internet como 4chan, Reddit o canales IRC.
20. Como apunta Anthropy en el artículo de Keong (2013): “Las personas que se niegan a llamarlos juegos se aferran a un lado del barco que se hunde. Ellos van a seguir llamándolos no-juegos y nosotras vamos a seguir haciéndolos, y vamos a seguir cambiando lo que los videojuegos son”.