

Far Cry 6 y la visibilidad queer: Paolo de la Vega y Rosa Mel Paquete como agentes narrativos

Raquel San Mamés AlbarInvestigadora independiente ✉ <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.105335>

Recibido: 07/10/2025 • Aceptado: 17/10/2025

ES Resumen. El artículo estudia la representación de identidades LGBTIQ+ en *Far Cry 6* a partir de dos personajes: Paolo de la Vega y Rosa Mel Paquete. La propuesta parte de una idea sencilla pero importante: los videojuegos no solo sirven para entretener, también funcionan como espacios simbólicos donde se ponen en juego representaciones sociales, políticas y culturales. Con ese punto de partida, el estudio combina distintas herramientas: la observación directa del desarrollo completo de la partida, la revisión de entrevistas y materiales promocionales, así como el análisis de la recepción tanto en medios especializados como en foros de jugadores. El análisis de los personajes se organiza en tres niveles. En primer lugar, su aspecto externo, que incluye cuestiones como la apariencia física, la vestimenta empleada, así como la tonalidad usada, e incluso su tono de voz. En segundo lugar, su dimensión interna, donde se consideran las emociones, los conflictos personales y la evolución psicológica. Por último, su función narrativa, es decir, cómo participan en las misiones, qué papel desempeñan dentro del argumento y qué relaciones establecen con la protagonista. Los resultados muestran que Paolo de la Vega se consolida como un referente dentro de la insurgencia, atravesando un camino de reafirmación personal que va del miedo a la convicción política, con la música como forma de resistencia. Rosa Mel Paquete, en cambio, destaca por su ironía y su capacidad camaleónica, convirtiendo la performance drag en un arma de subversión y espionaje. Juntos aportan una mirada diferente que enriquece la historia y abre camino a nuevas representaciones.

Palabras clave. Representación LGBTIQ+, videojuegos, identidad, narrativa, diversidad cultural.

ENG Beyond the Dictator: Resistances and LGBTQ+ Inclusion Narratives in *Far Cry 6*

EN Abstract. The article examines the representation of LGBTIQ+ identities in *Far Cry 6* through two key characters: Paolo de la Vega and Rosa Mel Paquete. The study begins from a simple but significant idea: video games are not only sources of entertainment, but also symbolic spaces where social, political, and cultural representations are negotiated. Based on this premise, the research combines several approaches: direct observation of the full gameplay experience, the review of interviews and promotional materials, and the analysis of audience reception in both specialized media and player forums. The analysis of the characters is structured across three levels. First, their external dimension, which includes elements such as physical appearance, clothing choices, color palette, and even tone of voice. Second, their internal dimension, focused on emotions, personal conflicts, and psychological evolution. Finally, their narrative function, that is, how they participate in missions, what role they play in the storyline, and how they relate to the protagonist. The findings reveal that Paolo de la Vega emerges as a cultural symbol within the insurgency, following a process of personal affirmation that moves from fear to political conviction, using music as a form of resistance. Rosa Mel Paquete, on the other hand, stands out for her irony and chameleon-like versatility, transforming drag performance into a weapon of subversion and espionage. Together, they offer a distinct perspective that enriches the story and paves the way for new forms of representation.

Keywords. LGBTIQ+ representation, video games, identity, narrative, cultura diversity.

Sumario. 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Resultados. 4. Discusión. 5. Conclusiones. 6. Referencias citadas.

Cómo citar: San Mamés Albar, R. (2026). *Far Cry 6 y la visibilidad queer: Paolo de la Vega y Rosa Mel Paquete como agentes narrativos*. *Estudios LGBTIQ+, Comunicación y Cultura*, 6(1), pp. 35–44. <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.105335>.

1. Introducción

La historia de los videojuegos, aunque relativamente breve si se compara con otras formas de expresión cultural, ha experimentado una evolución vertiginosa en respuesta a los cambios sociales y tecnológicos contemporáneos. Establecer el punto de origen de esta disciplina resulta complejo, ya que depende de la definición que se quiera dar al propio término. Así, diversos autores han aportado perspectivas distintas, reflejando la complejidad del fenómeno.

Según algunos expertos como Steven L. Kent (Kent, 2001), Mark J. P. Wolf (Wolf, 2021) o Chris Crawford (Crawford, 1984), *Spacewar* fue el primer juego interactivo para ordenador. Sin embargo, otros como Tristan Donovan (Donovan, *Replay: The History of Video Games*, 2010), Ralph H. Baer (Baer, *Videogames: In the Beginning*, 2005) o Donald Spencer (Spencer, *Game Playing With Computers*, 1975) sitúan el comienzo un par de décadas antes con *Nough and Crosses*. Por el contrario, Van Burnham (Burnham, *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*, 2003), considera necesario avanzar hasta 1971, es decir, el momento en el que *Computer Space* llegó al mercado y fue vendido como el primer videojuego que funcionaba con monedas.

No obstante, aunque existe cierto debate sobre cuál puede ser considerado el primer videojuego de la historia, hay un consenso mucho más claro para afirmar que *Moonmist* fue el primero en incluir un personaje lésbico como uno de los protagonistas. Publicado en 1986, la historia trata a este personaje con seriedad y sin recurrir al humor (Castaño Ruiz, 2018). Antes de éste, algunos títulos como *Mugwump* o *Softporn Adventure* tenían líneas de diálogo y situaciones ambiguas que podían interpretarse como posibles alusiones a relaciones entre personas del mismo sexo (Blythe Adams & Rambukkana, 2018). Sin embargo, estas representaciones resultaban vagas, marginales en la trama y generalmente estaban presentadas en tono de parodia, más cercanas a la insinuación que a una actuación que pudiera lograr cierta conexión con el usuario. Tal como señala Shaw, «las representaciones LGBTQ+ en los primeros videojuegos no solo fueron escasas, sino que respondían a una lógica de marginalidad cultural que reflejaba la propia realidad de su tiempo» (Shaw, *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, 2014). Por eso, *Moonmist* (Lawrence & Galley, 1986), marcó un punto de inflexión, ya que introdujo a Vivien Pentreath, un personaje abiertamente homosexual, cuya orientación sexual formaba parte de la historia y se alejaba de estereotipos.

En 1989 se desarrolló *Caper in the Castro*, reconocido como el primer videojuego abiertamente promocionado como LGBTQ+. Este título, concebido por C.M. Ralph, se inspiró en *The Castro*, un icónico barrio de San Francisco considerado uno de los principales epicentros de la lucha por los derechos de la comunidad homosexual en Estados Unidos (Martínez Fernández, 2021). La trama giraba en torno a Tracker McDyke, una detective privada lesbiana que debía resolver el misterio del secuestro de su amiga y drag queen Tessy. Esta historia resultaba especialmente innovadora no solo por su argumento, sino también por la representación de una protagonista lesbiana en un medio donde, incluso en la actualidad, predominan las narrativas centradas en personajes homosexuales masculinos (Crimental, 2020). Además, *Caper in the Castro* tuvo un mayor valor social debido a la iniciativa solidaria de su creador: en lugar de solicitar un pago por el videojuego, Ralph animó a los jugadores a donar el dinero a organizaciones benéficas dedicadas a la lucha contra el sida (Yockey). Por eso, siguiendo la idea de Ruberg, «*Caper in the Castro* puede entenderse como uno de los primeros juegos queer donde el diseño y la narrativa se ponen al servicio de una pedagogía política de identidad» (Ruberg, *Video Games Have Always Been Queer*, 2019).

A pesar de algunos ejemplos aislados, y aunque la década de los ochenta se caracterizó por la expansión del mercado de los videojuegos, coincidiendo con la llegada de las primeras consolas a los hogares (Williams, 2003), la presencia de personajes homosexuales en estos productos fue muy escasa.

La invisibilidad inicial comenzó a revertirse con el cambio de década, aunque persistió la tendencia a representar a estos personajes mediante estereotipos (Shaw, *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, 2015). El inicio del nuevo milenio, junto con la progresiva apertura social y la aprobación de nuevas leyes en favor de los derechos homosexuales (Pritchard, 2022), propició un contexto más favorable para la inclusión de la diversidad sexual en el campo de los videojuegos.

De esta manera comenzó a ser algo más común encontrar representaciones de parejas del mismo sexo que podían contraer matrimonio y formar una familia en juegos tan populares como *Los Sims*, donde sus creadores daban al usuario la opción de personalizar la orientación sexual de los personajes incluso lanzando un tráiler promocional centrado en esta característica (Mods, 2023). Posteriormente, en *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, el personaje Juhani —una jedi de la raza Cathar— fue presentada como lesbiana, permitiendo al jugador establecer vínculos románticos con ella (Chapa y otros, 2025). En *Metal Gear Solid 2 y 3*, aparecieron figuras como Vamp y el Coronel Volgin, quienes se sentían atraídos hacia otros hombres (Stewart, 2021). Asimismo, la desarrolladora Bioware comenzó a permitir relaciones entre personas del mismo sexo en *Dragon Age* y *Mass Effect*, con personajes como Zevran, Dorian, Leliana, Cortez y Traynor (Stark, 2020).

En este sentido, Ubisoft se ha consolidado como una de las compañías más comprometidas con la inclusión de la diversidad sexual y de género en sus producciones, integrando personajes queer con un papel cada vez más relevante en sus historias, como puede leerse en la obra de Dyer-Witherford y De Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* (Dyer-Witherford & De Peuter, 2009). Este compromiso se refleja tanto en sus obras como en sus políticas internas, especialmente a través del programa *Global Diversity & Inclusion*, que fomenta un entorno laboral inclusivo y promueve acciones concretas en favor de la igualdad, la accesibilidad y la representación LGBTQ+ (Sikka, 2025).

Ejemplo de ello es *Assassin's Creed II: Brotherhood*, donde se introdujo al personaje de Leonardo da Vinci con sutiles referencias a su orientación sexual (LGBTIQ+ Video Game Archive, 2021). En *Assassin's Creed Syndicate*, el hombre de negocios Ned Wynert confesaba durante la partida su condición de transexual (Cambly-Maki, 2022). Además, en *Assassin's Creed Odyssey* permitieron por primera vez que los jugadores eligieran libremente el género del avatar con el que desarrollar la historia, liberando también los romances con personajes de cualquier sexo (Eklund y otros, *Playing with Gender: Women in Assassin's Creed Odyssey*, 2024). Este modelo, se mantuvo en *Assassin's Creed Valhalla*, donde Eivor, ya fuese hombre o mujer también podía establecer vínculos sentimentales diversos (Eklund & Zanescu, *Times They Are A-Changin'? Evolving Representations of Women in the Assassin's Creed Franchise*, 2024). Por su parte, *Rainbow Six Siege*, también se sumó a la inclusión, presentando a Flores, un operador homosexual casado.

Esta línea de avance ha continuado con *Far Cry 6*, objeto de estudio de este trabajo, por diversas razones. En primer lugar, se trata de una de las entregas más populares de la franquicia y una de las más vendidas del año de su lanzamiento (Asociación Española de Videojuegos, 2023), lo que garantiza su visibilidad cultural. Pero, sobre todo, el título destaca por ser el primer juego de la saga que incluye abiertamente a personajes trans y drag —Paolo de la Vega y Rosa Mel Paquete—, integrados completamente en la historia y no como simples referencias marginales. Esta apuesta por la diversidad, inédita dentro de una superproducción de gran presupuesto, fue reconocida con la nominación del juego a los *GLAAD Media Awards de 2022* (Glaad, s.f.), reforzando su valor como caso de estudio en el campo de los *Games Studies*.

Por lo tanto, más allá de su éxito comercial, *Far Cry 6* resulta especialmente relevante por la forma en que articula identidades queer dentro de un contexto político y poscolonial. La elección de este título no se justifica únicamente por la presencia visible de personajes LGBTQ+, sino porque encarna un punto de tensión entre la diversidad representada y las estructuras culturales que la contienen. Ambientado en un Caribe ficticio atravesado por la revolución, el juego combina imaginarios de resistencia, exotismo y violencia, al tiempo que introduce discursos de inclusión dentro de marcos narrativos heredados del colonialismo. En este sentido, *Far Cry 6* funciona como un laboratorio simbólico, donde se pone en evidencia como la cultura actual que busca crear tendencias efímeras negocia la visión del otro dentro de los márgenes de lo vendible. De ahí su valor académico: no solo refleja la inclusión LGBTQ+ como gesto de visibilidad, sino también como síntoma de la manera en que el capitalismo cultural global absorbe y reconfigura las narrativas de resistencia para mantener su atractivo ideológico.

En consecuencia, el interés del estudio no se limita a examinar las estrategias narrativas presentes en este juego, sino a comprender el modo en que dichas representaciones se inscriben en las dinámicas de poder propias de la producción cultural contemporánea. Ubisoft, al situar identidades trans y drag en el centro de una ficción política caribeña, activa una contradicción: mientras proyecta una imagen de empresa comprometida con la diversidad, mantiene estructuras corporativas que reproducen las lógicas de exclusión que su discurso parece cuestionar. Como advierte Mary Flanagan, «los videojuegos son espacios ideológicos neutros, sino laboratorios de valores» (Flanagan, 2009), donde el diseño mismo materializa concepciones morales y sociales. En esta línea, Helen Nissenbaum sostiene que «toda arquitectura tecnológica incorpora una ética implícita» (Nissenbaum, 2010), una afirmación que permite entender cómo las políticas de inclusión pueden funcionar simultáneamente como mecanismos de visibilidad. Desde una perspectiva diferente, Teresa Lauretis recuerda que «el género se produce a través de tecnologías del sexo que modelan la subjetividad y el deseo» (De Lauretis, 1989); los videojuegos, en este sentido, operan como una de esas tecnologías contemporáneas donde la identidad se negocia bajo las condiciones del mercado. Este desajuste entre intención de representación y estructura económica convierte a *Far Cry 6* en el ejemplo perfecto para analizar cómo la inclusión se convierte, al mismo tiempo, en gesto emancipador y estrategia de neutralización ideológica.

2. Metodología

Al tratarse de un trabajo sobre un tema tan contemporáneo, amplio y variado como son los videojuegos y la representación LGBTQ+, esta investigación implica un enfoque multidisciplinario que utiliza técnicas cualitativas para proporcionar una comprensión exhaustiva de la materia. Como explica Udo Kuckartz, el objetivo no es únicamente describir la presencia de dos personajes, sino llegar a comprender como se integran en la historia, y de qué manera son recibidos por diferentes públicos (Kuckartz, 2014).

Para ello, se ha llevado a cabo una observación directa del propio juego mediante una partida completa y posteriormente la repetición de las misiones concretas en las que aparecen los personajes de Paolo De la Vega y Rosa Mel Paquete estudiándolos en tres dimensiones: aspecto físico, personalidad, y función narrativa. Esto incluye observar detalladamente las escenas en la que intervienen así como los diálogos, misiones secundarias, interacciones con el personaje principal y demás elementos del entorno narrativo que construyen su propia historia. Este análisis se complementa con una revisión documental de entrevistas a los desarrolladores, materiales promocionales, contenido transmedia y notas de prensa oficiales, con el objetivo de tratar de contextualizar las decisiones creativas detrás de la inclusión de estos personajes. Este estudio busca examinar cómo se representan y qué papel narrativo desempeñan las identidades trans y drag en *Far Cry 6*, analizando de qué manera estas figuras contribuyen a la creación de formas de resistencia cultural dentro del videojuego. Además, el estudio incorpora también un análisis crítico del discurso corporativo de Ubisoft, en tanto sus estrategias de diversidad pueden funcionar como un marco que condiciona la construcción de personajes queer dentro de un producto comercial.

3. Resultados

Los primeros resultados obtenidos son los correspondientes al análisis de los dos personajes Paolo de la Vega, y Rosa Mel Paquete.

Paolo de la Vega aparece en la misión secundaria *Back to the Grave*, perteneciente al grupo *Máximas Matanzas*, nombre que también lleva su banda musical. Esta misión introduce aspectos de la vida personal de los personajes, permitiendo al jugador conocerlos más allá del conflicto bélico. Paolo es presentado durante una fiesta clandestina junto a su pareja, Talia Benavidez; ambos utilizan la música y el arte como formas de resistencia cultural frente al régimen. Desde el inicio, su relación con Dani Rojas es intensa, ya que tanto él como Talia actúan como guías emocionales del protagonista, ofreciendo visiones alternativas de la lucha. Aunque Paolo no participa directamente en el combate, propone misiones centradas en su legado simbólico: rescatar rebeldes, destruir propaganda del gobierno y difundir mensajes de esperanza.

Paolo posee una complexión media y esbelta, con un físico realista. En su caracterización se aprecia lo que Halberstam denomina «masculinidades alternativas», desafiando la hegemonía del varón cisheterosexual sin renunciar a su personalidad (Halberstam, 1988), es decir, su presencia rompe con la antigua tendencia de presentar cuerpos trans desde la marginalidad o el trauma, recordando la posibilidad de una masculinidad diversa. Su vestimenta refleja su identidad de DJ y líder cultural: camisetas oscuras, vaqueros ajustados y accesorios discretos, aunque en algunas ocasiones porta indumentaria más táctica. El juego evita enfatizar su corporalidad o mostrarlo desnudo, contribuyendo a una representación respetuosa.

La relación entre Paolo y Talia constituye el eje principal de su arco narrativo, ya que la mayoría de sus apariciones ocurren junto a ella. No se trata de una relación idealizada, sino cargada de tensión emocional, marcada por discusiones y reproches frecuentes. Es habitual que Talia lo insulte utilizando un tono despectivo y feminizante, con frases como: «que no es un hombre de verdad por no querer pelear», «pensé que querías esconderte como una zorra cobarde», o «así podrías ser un hombre de verdad, cuidando a tu chica y escondiéndola». Estas expresiones, además de agresivas e hirientes, contienen connotaciones transfóbicas, ya que cuestionan tanto su valentía como su identidad de género. En estos momentos de confrontación, la tensión emocional se vuelve palpable; sin embargo, Paolo no responde, baja la mirada y el diálogo se interrumpe, mostrando su vulnerabilidad.

A lo largo de la historia, Paolo experimenta una clara evolución. Al principio cede ante la presión de Talia, pero finalmente se emancipa emocionalmente de ella y decide permanecer en Yara para luchar a su manera. En *Back to the Grave*, reafirma su identidad ante sí mismo, ante Dani y ante los rebeldes, relatando su historia con un tono de supervivencia y mostrando un liderazgo emergente. Su progresión es evidente: pasa del miedo inicial a la convicción política como forma de resistencia. En misiones posteriores, como *Ángel de la Muerte*, se consolida como un líder resiliente que organiza manifestaciones culturales y colabora en el rescate de otros insurgentes.

Aunque Paolo no ocupa es protagonista, su participación en varias misiones principales y la manera en que su identidad transexual estructura su arco narrativo lo convierten en un personaje de gran relevancia simbólica. Su condición es incluso instrumentalizada en la propaganda política del régimen, cuando María Marquesa lo difama públicamente. Aun así, Paolo se consolida como un referente de resistencia desde la cultura, proponiendo estrategias no violentas que contrastan con la impulsividad de Talia.

En términos de Teresa de Lauretis, el personaje puede entenderse como una «tecnología del sexo», en tanto que su identidad se desarrolla dentro de un discurso mediático que simultáneamente lo legitima y lo limita (De Lauretis, 1989). Es un líder que impulsa la resistencia desde la cultura y, en contraste con Talia, propone estrategias no violentas.

Su historia personal se profundiza en una escena emotiva posterior a una fiesta clandestina, donde recuerda su paso por el ejército y el rechazo de su padre al descubrir su transición, quien le dijo que «su hija favorita se había convertido en un monstruo». Más adelante, en una conversación con Dani, Paolo describe su experiencia durante la operación de reasignación de género, explicando que se realizó con poca anestesia y que apenas se inmutó ante el dolor. Con este relato, deja constancia de su constancia de su identidad completa y de su fortaleza física y emocional. Sin embargo, este diálogo no busca dramatismo ni atención excesiva: surge de manera natural, dentro de un momento de camaradería entre ambos personajes, cuando la música se atenúa y la iluminación se vuelve tenue. La cámara enfoca su rostro en primer plano, capturando su expresión contenida y la emoción en su mirada.

Dentro de la narrativa del juego, este fragmento adquiere especial relevancia porque vincula su pasado militar y su identidad personal con decisiones que definen su presente: su expulsión del ejército lo llevó a unirse a la resistencia. A pesar del miedo que siente al permanecer en Yara —pues, según sus propias palabras, «ser trans aquí es peligroso», Paolo elige quedarse y luchar por la nación que ama. De este modo, se configura como un personaje que encarna la resistencia cultural, la afirmación identitaria y la resiliencia frente a la discriminación.

El otro personaje es Rosa Mel Paquete, nombre artístico de Gilberto Rosario, quien aparece en la misión secundaria *Turn the Party*, incluida dentro de las *Historias Yaranas* en la región ficticia de La Joya. Bajo su identidad drag, Rosa Mel organiza un evento político en favor del régimen de Castillo, aunque en secreto actúa como espía, reclutando oficiales y entregando información a la resistencia de *La Moral*. Al colaborar con ella, el jugador participa en misiones de sabotaje que muestran su importancia en la revolución.

Rosa Mel encarna una compleja dualidad: es simultáneamente una artista al servicio de la propaganda oficial y una agente encubierta que alimenta con datos estratégicos a los rebeldes. Su identidad encarna la noción de género como acto, en el sentido de Butler (Butler, 1990), donde la repetición y la teatralidad se

transforman en resistencia. Annette Kuhn denomina a este proceso «hacer visible lo invisible», exponiendo los mecanismos de representación que históricamente han marginado a los cuerpos no normativos (Kuhn, 1990). Su presencia trasciende de la caricatura y se inscribe en lo que Bonnie Ruberg define como «juego queer» (Ruberg, *Video Games Have Always Been Queer*, 2019), es decir, un modo de participación que desestabiliza las lógicas heteronormativas del medio, invitando al jugador a experimentar el poder desde una mirada diferente.

Su apariencia es peculiar y camaleónica, expresada a través del vestuario. De complexión robusta, rostro anguloso y mirada penetrante, transmite desafío e ironía con un estilo exagerado, lleno de referencias culturales y guiños satíricos. Suele vestir colores chillones, estampados llamativos y accesorios desproporcionados, entre lo kitsch y lo teatral. Uno de sus atuendos más impactantes es el de soldado americano: uniforme militar clásico con botas negras, pantalón de camuflaje, chaleco táctico y gorra con la bandera de Estados Unidos en dorado, acompañado de maquillaje intenso con labios marcados y contornos oscuros.

Su personalidad se desarrolla a lo largo de varias misiones, donde se traslada su gran inteligencia emocional y su agudo sentido del humor. Desde su primera aparición, Rosa Mel se presenta como un personaje ingenioso y versátil, rasgos que definen tanto su identidad escénica como su faceta clandestina. Su dualidad no se reduce a una simple máscara: no interpreta un papel por conveniencia, sino que encarna con autenticidad cada aspecto de su identidad. Utiliza ambas dimensiones —la del artista y la del espía— como herramientas complementarias para manipular, infiltrarse y construir redes de resistencia desde el propio sistema que pretende subvertir. En misiones como *La espía de la Moral* o *El velo de la Verdad* se descubre su habilidad para leer a las personas, infiltrarse en el régimen y obtener información sin ser descubierto. Estas acciones demuestran no solo su estrategia, sino su compromiso político, aun arriesgando su vida.

En sus relaciones personales se coloca en un plano de igualdad. Su estilo de liderazgo horizontal se refleja en la forma en que interactúa con Dani, la protagonista, y con otros miembros de la resistencia como Yelena y Felicia. No impone órdenes desde una posición autoritaria, sino que fomenta vínculos basados en la confianza, el respeto mutuo y la claridad de los objetivos compartidos. Las misiones que propone trascienden la simple funcionalidad, pues se convierten en ocasiones para reforzar la cohesión interna del grupo y, al mismo tiempo, debilitar desde dentro las estructuras opresoras. Así, Rosa Mel se convierte en un puente esencial entre distintas facciones rebeldes, cuya voz no solo es escuchada, sino también considerada como referente y orientación.

Desde esta perspectiva, su función narrativa es muy destacada, aunque tampoco llegue a ocupar el rol de protagonista. Su papel como espía encubierto bajo la apariencia de una figura pública del régimen introduce una tensión constante entre visibilidad y clandestinidad. Rosa Mel no es un aliado circunstancial, sino una pieza fundamental en la red de resistencia contra Antón Castillo. Su participación activa en misiones de infiltración, sabotaje de comunicaciones, destrucción de pruebas y coordinación con células revolucionarias consolida su posición como uno de los personajes más complejos del juego.

En el plano simbólico, Rosa Mel representa la dualidad como recurso narrativo central. Mientras es utilizada por el régimen como rostro propagandístico, simultáneamente lo debilita desde dentro. La ironía resulta evidente: en una dictadura homofóbica, uno de los emblemas visibles del poder es una figura queer. Esta contradicción no es casual, sino que expone las fisuras del sistema y muestra cómo la resistencia puede surgir en los espacios más inesperados. Rosa Mel no se reduce a una caricatura, sino que se convierte en una manifestación política en sí misma, capaz de subvertir los códigos del poder mediante la performance.

Esta doble vida también invita a reflexionar sobre el potencial político de su representación. Su identidad drag no opera solo como camuflaje, sino como instrumento de lucha activa. Ubisoft rompe aquí con el estereotipo del personaje queer relegado al humor excesivo, otorgándole a Rosa Mel un papel diferente. Gracias a la colaboración con expertos y la participación de la artista drag Selena Vyle, su construcción responde a un enfoque verosímil.

A modo de resumen, se puede indicar que los personajes de la historia muestran actitudes ambiguas frente a Rosa Mel Paquete y Paolo de la Vega: mientras algunos los aceptan por sus habilidades y carisma, otros recurren a la burla y la discriminación, creando aún más tensión en el juego. El jugador, sin embargo, se sitúa en una posición neutral, sin capacidad de apoyar o rechazar estos personajes. En contraste con anteriores entregas de la saga donde la diversidad de personajes era menos visible, y las interacciones estaban más limitadas, aquí se aprecia un esfuerzo por integrar figuras con mayor carga.

4. Discusión

En los estudios contemporáneos sobre videojuegos, la aparición de identidades poco habituales en títulos de gran presupuesto se ha convertido en un indicador esencial para medir hasta qué punto la industria refuerza o cuestiona las normas establecidas. No basta con añadir personajes diversos: la cuestión es si logran transformar la narrativa o si funcionan únicamente como un adorno vinculado al marketing. *Far Cry 6* resulta un caso especialmente relevante porque refleja esa tensión. El título pretende articular un discurso revolucionario que integre voces marginadas, pero al mismo tiempo sufre las restricciones propias de una superproducción sometida a las lógicas del mercado global (Wood y otros, 2018).

Dentro de este marco destacan dos figuras: Paolo y Rosa Mel. Paolo que hace frente al rechazo familiar, las barreras médicas y los prejuicios sociales. Rosa, en cambio, recurre a su alter ego para hacer del espectáculo un acto de resistencia cultural, combinando performance y espionaje político (Duque, 2010). Ambos personajes enriquecen la trama, aunque sus arcos aparecen restringidos a momentos puntuales, en contraposición con otros juegos como *The Last of Us II* (*Naughty Dog*, 2020). Esto indica que *Far Cry 6* se sitúa en

una posición intermedia, marcada por las restricciones de un videojuego de estas características y con una alta inversión en marketing (Harradence, 2025)

La recepción de estas inclusiones ha sido polarizada y refleja debates sociales más amplios. Por un lado, sectores de jugadores y críticos han celebrado la visibilidad de un personaje trans masculino en un juego de alto presupuesto, destacando la identificación que esta representación genera en comunidades que rara vez se ven reflejadas en productos culturales de masas. En foros digitales, no han faltado testimonios que describen la experiencia de encontrarse con Paolo como algo positivo, ya que es uno de los pocos ejemplos recientes de personajes transexuales en videojuegos (Cook, 2023). La presencia de Rosa también ha sido leída en clave positiva, al situar el drag no como burla sino como afirmación política (Hewson, 2021).

Por otro lado, existe un sector de la audiencia que acusa al juego de incurrir en *woke washing*, es decir, de instrumentalizar identidades minoritarias para reforzar una imagen corporativa progresista sin un compromiso narrativo real (Gray, 2020). Siguiendo esta línea, las críticas apuntan a que Paolo, pese a todo lo mencionado, aparece en exceso definido por su condición de transexual, mientras que Rosa Mel, en ocasiones corre el riesgo de ser interpretada como una caricatura más que como un personaje real (Gardner, 2021). Así las cosas, prensa especializada ha reconocido la importancia del esfuerzo realizado por los desarrolladores, pero también ha subrayado que la narrativa general juego oscila entre el dramatismo de la opresión y el absurdo humorístico característico de la saga, lo que diluye la coherencia del mensaje (Leonard & Gray, 2018).

Al comparar esta experiencia con otros juegos contemporáneos, se hace evidente que la representación queer en *Far Cry 6* es mucho más limitada. Mientras que *The Last of US II* desarrolla la identidad sexual de su protagonista como parte clave en la historia (Naughty Dog, 2020), y *Life is Strange*, sitúa las relaciones homosexuales en el centro de las decisiones morales y emocionales (Divine & Cano, 2015), el juego que es objeto de nuestro estudio mantiene la diversidad en un rol periférico dentro de un mundo donde domina la acción. En *Mass Effect*, por ejemplo, las posibilidades de romance afectan directamente a la trama, otorgando a la diversidad más peso (Karpysbyn & Kristjanson, 2007). Por el contrario, *Far Cry 6* sigue siendo principalmente un campo de batalla donde el colectivo LGBTIQ+ aparece más como una voz añadida que como un eje realmente clave en la trama.

Este carácter marginal de la diversidad no puede analizarse de forma aislada, y debe ponerse en relación con las contradicciones internas que atraviesan tanto el juego, como la empresa que lo produce. Ubisoft ha sido objeto de múltiples denuncias por sexismo y acoso laboral, incluidas acusaciones judiciales que apuntan a una cultura corporativa tóxica, dominada por dinámicas de poder desiguales entre géneros (Johnson, 2021). Algunas de estas denuncias tuvieron lugar en fechas próximas al lanzamiento del juego, por lo que esta realidad se enfrenta al discurso de inclusión e igualdad que la empresa promueve tratando de consolidar una imagen de compromiso con la representación de colectivos históricamente invisibilizados (Ubisoft, 2020). Esta tensión obliga a considerar la representación LGBTIQ+ en *Far Cry 6* no solo como un gesto narrativo, sino como parte de una política de legitimación simbólica que intenta contrarrestar el descrédito público (Pulos, 2013).

A esta problemática se suma la construcción del escenario ficticio de Yara, inspirado en Cuba. La representación del Caribe se enmarca dentro de lo que Kirkland denomina «postcolonialidad lúdica», donde los entornos tropicales funcionan como metáforas de conflicto político (Kirkland, 2021). Aunque el juego incorpora elementos visuales y culturales que dotan de colorido a la ambientación, estos terminan reducidos a estereotipos occidentales asociados con dictaduras, guerrillas y pobreza estructural (Perez Jr, 2018). Incluso cuando los desarrolladores llevaron a cabo un proceso de documentación en terreno, la complejidad histórica y social de la región queda relegada a un simple telón exótico (Watters, 2020). Esta somera aproximación no solo limita la complejidad de la historia, sino que también se articula con la ambigüedad política del propio juego, en el que la diversidad aparece reconocida en los márgenes sin llegar a alterar de manera sustantiva los marcos narrativos dominantes (Penix-Tadsen, What Far Cry 6 Gets Wrong About Cuba, 2021).

Este carácter decorativo del trasfondo latinoamericano se conecta directamente con la ambigüedad del mensaje político del juego, pero también con la manera en que se articula la representación LGBTIQ+. La trama se articula en torno a la lucha contra un dictador, pero carece de la densidad ideológica necesaria para interrogar con rigor las raíces del autoritarismo o las dinámicas de poder que pretende representar, como ocurre en juegos similares (Penix-Tadsen, Cultural code: video games and latin america, 2016). La retórica de la revolución oscila permanentemente entre la exaltación épica de un pueblo que se resiste y la banalización de esa misma lucha mediante recursos humorísticos, villanos hiperbólicos y escenas de violencia convertidas en espectáculo. De forma semejante, las identidades LGBTIQ+ se hacen presentes, pero más como indicadores de pluralidad que como catalizadores de la narración (Latal, 2022).

De esta manera, se podría afirmar que tanto el discurso político como la inclusión de personajes LGBTIQ+ acaban funcionando como componentes superficiales que se integran en el paisaje lúdico sin llegar a modificar lo esencial. La insurgencia armada no se presenta como un examen de los procesos históricos latinoamericanos, sino como una justificación narrativa para mantener la fórmula de mundo abierto, la munición ilimitada y la acción constante que caracteriza a la saga. Del mismo modo, la visibilidad de personajes queer se configura como un gesto de apertura simbólica, fácilmente digerible por el mercado global, pero que no incide en la progresión dramática (Dennin & Burton, 2023). De esta forma, tanto la política como la diversidad se subordinan a una lógica de consumo donde lo disruptivo se transforma en un atributo estético, funcional al entretenimiento pero limitado como herramienta crítica.

Visto en su conjunto, esta situación dispone a *Far Cry 6* en una posición ambivalente dentro del panorama de los videojuegos del momento. A diferencia de otras propuestas como *Disco Elysium* (Kurvitz & Hindpere, 2019) que entrelaza la reflexión política con la construcción de identidad del jugador, o *Drago Age: Inquisition*

(Laidlaw, 2014), donde la diversidad sexual se introduce como parte de la propia historia, interaccionando de forma natural con el resto de los personajes, el juego de Ubisoft opta por un camino intermedio. Reconoce la pluralidad cultural y de género, pero no la convierte en el eje central. La presencia queer permanece en los márgenes del relato, transmitiendo además que la ficticia República de Yara, inspirada en Cuba es transfóbica, lo cual supone una grave acusación que no termina de justificarse en hechos reales (Benfell, 2022). Estas cuestiones, aunque no borran su importancia como un paso más hacia una representación variada, muestran con claridad las limitaciones estructurales de un videojuego de estas características, que debe equilibrar la búsqueda del mayor público posible con la obligación de responder a las demandas sociales de mayor representación e igualdad.

En este sentido, otros investigadores han realizado estudios que complementan el nuestro. Así, por ejemplo, destaca la investigación de Longobardi Zingarelli, quien identifica tres vías principales en las que las identidades transexuales aparecen en los videojuegos: la personalización de avatares, la inclusión de personajes guionizados y el desarrollo de obras por parte de diseñadores trans. La primera abre un espacio de exploración personal para los jugadores, aunque con frecuencia se ve condicionada por la tendencia a la hipersexualización. La segunda, centrada en personajes ya escritos en las narrativas, suele reproducir estereotipos que limitan su desarrollo. La tercera, vinculada a producciones independientes o de carácter autobiográfico (Anthropy, 2012), convierte la experiencia individual en un espacio político y de resistencia cultural (Longobardi Zingarelli, 2024).

Este marco se complementa con estudios como el de Liang, Cormier, Touns Dugas y Bohrer, quienes analizan títulos populares como *Animal Crossing: New Horizons*, *The Sims 4* o *Cyberpunk 2077*. Su investigación demuestra que la simple inclusión de opciones diferentes a las habituales no garantiza una experiencia positiva para el usuario, pues ciertas limitaciones en la personalización de los avatares, errores en el uso de los pronombres o la insistencia en narrativas de sufrimiento pueden provocar disforia en jugadores trans. En este sentido, los autores insisten en que la visibilidad, aunque necesaria, resulta insuficiente si no se acompaña de un diseño consciente que evite reproducir violencia simbólica (Liang y otros, 2023).

Por último, el estudio de Martínez Pleguezuelos aporta una perspectiva fundamental al mostrar como las traducciones y localizaciones no son un proceso neutro, sino un espacio donde se pueden reafirmar o desestabilizar las identidades. En su artículo, plantea que las decisiones lingüísticas en el proceso de doblaje del videojuego pueden reforzar un sistema binario de género, abriendo grietas hacia la representación LGBTIQ+. Así, el autor demuestra como incluso elementos aparentemente técnicos como la elección de artículos, o la traducción de pronombres incide directamente en cómo los usuarios experimentan la identidad. En este sentido, algo que aparentemente puede ser más banal como es la traducción, se convierte en una arena política, ya que puede servir en positivo o en negativo, es decir, silenciar lo queer para adaptarse a sensibilidades dominantes, o en cambio, consolidar una resistencia estética que realmente se convierta en un cambio (Martínez Pleguezuelos, 2023).

A la luz de estas investigaciones, los personajes de Paolo y Rosa en *Far Cry 6* pueden comprenderse como una muestra de la paradoja que atraviesa la representación actual en los videojuegos. Por un lado, generan identificación y amplían la visibilidad de colectivos tradicionalmente marginados; por otro, su inclusión plantea dudas sobre la coherencia narrativa y sobre la posible instrumentalización de la pluralidad como estrategia corporativa (Condis, 2018).

5. Conclusiones

El análisis realizado permite formular una serie de conclusiones que trascienden la valoración de *Far Cry 6* como simple producto de entretenimiento. Más allá de su éxito comercial y de pertenecer a una de las franquicias más reconocidas de Ubisoft, el juego se convierte en un caso paradigmático para reflexionar sobre las discusiones entre representación, diversidad y mercado.

En primer lugar, se puede afirmar que el videojuego que nos ocupa supone un avance respecto a la visibilidad de identidades queer dentro de los denominados triple A (Shaw & Friesem, Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games, 2016). La presencia de Paolo, un personaje transexual, marca una diferencia respecto a entregas anteriores de la saga, y con otros juegos similares donde la diversidad de sexual y de género permanece ausente. Su arco argumental introduce al jugador en problemáticas específicas de la comunidad trans -el rechazo familiar, las dificultades médicas o la precariedad de la transición- lo que aporta un grado de realismo poco habitual en este tipo de relatos. Sin embargo, este mismo acierto limita el alcance del personaje, lo que no sucede con los personajes cisgénero que mantienen conflictos más variados. Esta asimetría evidencia los límites de una representación que aún no logra integrar plenamente la complejidad de las subjetividades queer.

Además, a diferencia de otros títulos como *The Sims*, donde la personalización del avatar permite a los jugadores poder explorar las diferentes alternativas y adaptarse a sus expectativas (Whitehouse y otros, 2023), este juego no. El usuario no puede elegir expresamente los pronombres, y las opciones de personalización incluso del protagonista están acotadas, y no contemplan pronombres alternativos.

Por su parte, Rosa Mel Paquete aporta teatralidad y humor mediante una estética drag que irrumpe en la sobriedad del universo narrativo. Su nombre, cargado de doble sentido, utiliza el lenguaje provocador como rasgo identitario y gesto político. Aunque a veces su representación roza la caricatura, su presencia introduce una dimensión expresiva poco común en los juegos de acción, y visibiliza un tipo de feminidad queer aún marginal en producciones de gran presupuesto. A diferencia de otros colectivos LGBTIQ+ que han comenzado a consolidar su presencia, éstos siguen quedando relegados casi exclusivamente a produccio-

nes independientes. Se puede encontrar algún ejemplo en *2064: Read Only Memories*, donde aparecen de manera marginal y asociadas a la resistencia, o en *Monster Prom*, que las incorpora desde una perspectiva humorística en distintos escenarios. No obstante, el caso más representativo es *RuPaul's Drag Race Match Queen*, creado por una drag queen y centrado en una temática que combina referentes icónicos, moda y maquillaje, convirtiéndolo en un referente.

La presencia de Paolo y Rosa debe entenderse como un hito relativo: ambos personajes amplían la representación de identidades no normativas en un espacio tradicionalmente dominado por masculinidades hegemónicas, pero lo hacen bajo los condicionantes de un producto de gran presupuesto. Las denominadas narrativas de inclusión —aquellas que integran la diversidad como parte del discurso estético e ideológico del medio— muestran aquí su ambivalencia. Por un lado, generan visibilidad y multiplican los referentes; por otro, evidencian la tensión entre la voluntad de apertura y las limitaciones estructurales de una industria que continúa operando bajo lógicas patriarcales y comerciales (Ruberg, *Video Games Have Always Been Queer*, 2019).

Estas tensiones abren varias líneas de investigación que podrían resultar muy enriquecedoras. Un primer eje de trabajo podría realizar comparaciones entre las diferentes franquicias, estudiando cómo han incorporado la diversidad de género y sexualidad. Por ejemplo, podría verse cómo incluye cada franquicia las opciones de romance, la posibilidad de elegir a los protagonistas, o el número de identidades no heteronormativas que se introducen. Todo ello teniendo presente la relevancia de estos personajes en cada historia, así como el desarrollo de su arco narrativo.

Otra línea interesante podría estudiar cómo las distintas comunidades de jugadores perciben la presencia de personajes no normativos, especialmente en títulos de amplio alcance ya que llegan a más gente, y por tanto, darían más información. Por ejemplo, se podría estudiar la recepción que tuvo *Overwatch*, donde la confirmación de la orientación sexual de algunos héroes generó amplios debates en redes sociales y foros oficiales (Välisalo, 2022).

Finalmente, un tercer eje de investigación podría centrarse en la dimensión estética de los personajes y su capacidad para expandir las posibilidades de identificación a través de opciones de personalización más flexibles, capaces de cuestionar arquetipos rígidos y abrir el espacio a opciones menos convencionales, donde además, cada usuario puede sentirse más identificado.

En síntesis, *Far Cry 6* demuestra que las identidades queer, lejos de ser un mero adorno narrativo, forman parte de un entramado en el que jugabilidad, estética y política se entrecruzan. La relevancia de Paolo y Rosa radica en cómo exponen las tensiones estructurales de la industria: entre apertura simbólica y restricciones comerciales, entre gestos de diversidad y fórmulas narrativas tradicionales. La representación, en este sentido, debe entenderse no solo como inclusión, sino como un espacio de negociación entre poder, reconocimiento y participación del jugador.

El juego no se limita a repetir la lucha contra un tirano, sino que convierte ese escenario en una metáfora sobre las disputas por la identidad. La inclusión de figuras no normativas en Yara abre una grieta en el género del *shooter*, invitando a repensar cómo las estéticas, los gestos y las contradicciones de la disidencia pueden transformar la experiencia lúdica.

En último lugar, *Far Cry 6* demuestra que cada gesto de diversidad en el videojuego no es un simple adorno en la historia, sino una grieta en la estructura de un medio que aun decide, en cada partida, qué cuerpos e identidades pueden existir en sus mundos lúdicos.

6. Referencias citadas

- Anthropy, A. (2012). *Dys4ia*. Newgrounds.
- Asociación Española de Videojuegos. (2023). *La industria del videojuego en España en 2023*. Aevi.
- Baer, R. (2001). Foreword. En M. Wolf, *The medium of the video game*. University of Texas Press.
- Baer, R. (2005). *Videogames: In the Beginning*. Rolenta Press.
- Benfell, G. (2022). *Far Cry 6's Vision of Queerness Is Embarrassingly Limited*. Fanbyte: <https://rebrand.ly/et0hpp9>.
- Blythe Adams, M., & Rambukkana, N. (2018). "Why do I have to make a choice? Maybe the three of us could, uh...": Non-Monogamy in Videogame Narratives. *Game Studies*.
- Burnham, V. (2003). *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. The MIT Press.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Cambly-Maki, S. (28 de Septiembre de 2022). *Gender and sexuality in Assassin's Creed Syndicate*. Unsupervised Nerds: <https://www.unsupervisednerds.com/reads-full/2022/9/18/j6fft3rce936xvo2bk2xy95avv2x8l>
- Castaño Ruiz, C. (28 de Junio de 2018). La homosexualidad en los videojuegos. Vandal: <https://rebrand.ly/1wb415t>.
- Chapa, S., Sumler, S., & Peschiera, A. (2025). Comparing LGBTQ+ and Non-LGBTQ+ Video Game Consumers to Understand the Impact of LGBTQ+ Images on Brand Resonance. *Journal of Marketing Development and Competitiveness*.
- Condis, M. (2018). *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*. University Of Iowa Press.
- Cook, A. (Marzo de 2023). What's next for trans representation in AAA games? #TransDayOfVisibility. Glaad: <https://rebrand.ly/jncht63>
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*.

- Crimental, E. (19 de Agosto de 2020). Sexualización y muerte: tropos lésbicos. Anait Games: <https://rebrand.ly/7jporv8>.
- Culture. (Octubre de 2021). Análisis de Far Cry 6. Cultture: <https://rebrand.ly/jhrnlu8>.
- De Lauretis, T. (1989). *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction (Theories of Representation and Difference)*. Indiana University Press.
- Dennin, K., & Burton, A. (2023). Experiential Play as an Analytical Framework: Empathetic and Grating Queerness. *Game Studies*.
- Divine, C., & Cano, J.-L. (2015). Life Is Strange. Dontnod Entertainment.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.
- Duque, C. (2010). Judith Butler y la teoría de la performatividad de género. *Revista de Educación y Pensamiento*, 85-95.
- Dyer-Witherford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Univ Of Minnesota Press.
- Eguia Gomez, J., Contreras Espinosa, R., & Solano Albajes, L. (2012). Videojuegos. Concepto, historia y su potencial como herramienta para la educación. *3 c Tic: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 1-14.
- Eklund, L., Foka, A., & Vekseliu, J. (2024). Playing with Gender: Women in Assassin's Creed Odyssey. *Game Studies*.
- Eklund, L., & Zanesco, A. (2024). Times They Are A-Changin'? Evolving Representations of Women in the Assassin's Creed Franchise. *Games and Culture*.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
- Gardner, M. (Octubre de 2021). 'Far Cry 6' Review: Bigger, Brasher, But A Bit Baffling. Forbes: <https://rebrand.ly/benjckv>.
- Glaad. (s.f.). *Glaad Media Awards*. Glaad: <https://glaad.org/>.
- Gray, K. (2020). *Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming*. LSU Press.
- Halberstam, J. (1988). *Female Masculinity*. Duke University Press.
- Harradence, M. (Julio de 2025). Assassin's Creed Shadows Had A Budget Of Over 100 Million Euros, Reveals Yves Guillemot. PSU: <https://bit.ly/4rcQfxX>.
- Hewson, M. (Octubre de 2021). Far Cry 6 – Viva La Revolucion. Player2: <https://bit.ly/4d9vnEu>.
- Johnson, R. (2021). Corporate Diversity and the Rhetoric of Inclusion in AAA Gaming. *Game Studies*, 21.
- Karpyshyn, D., & Kristjanson, L. (2007). Mass Effect. BioWare.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Kirkland, E. (2021). Representing Latin America in video games: Politics, power, and postcoloniality. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13, 257-272.
- Kuckartz, U. (2014). *Qualitative Text Analysis: A Guide to Methods, Practice and Using Software*. SAGE Publications Ltd.
- Kuhn, A. (1990). *Women's Pictures: Feminism and Cinema*. Pandora P.
- Kurvitz, R., & Hindpere, H. (2019). Disco Elysium. ZA/UM.
- Laidlaw, M. (2014). Dragon Age: Inquisition. BioWare.
- Latal, M. (2022). LGBTQ+ Representation in Video Games through the Eyes of the Queer Community. *Illuminace*, 139-164. doi: 10.58193/ilu.1742.
- Lawrence, J., & Galley, S. (18 de Septiembre de 1986). Moonmist. Infocom.
- Leatherland, N. (Octubre de 2021). What Do Critics Think of Far Cry 6? CBR <https://bit.ly/4cB2cdo>.
- Leonard, D., & Gray, K. (2018). *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. Seattle: University of Washington Press.
- LGBTQ Video Game Archive. (2021). *Leonardo Da Vinci and Salai in Assassin's Creed: Brotherhood*. LGBTQ Video Game Archive: <https://bit.ly/4umyaAw>.
- Liang, S., V.Cormier, M., O. Toups, P., & Bohrer, R. (2023). Analyzing trans (mis)representation in video games to remediate gender dysphoria triggers. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 369-401 <https://doi.org/10.1145/3611034>.
- Llanos, K. (2015). La edad del pixel. rebrand.ly/mm17eqw.
- Longobardi Zingarelli, R. (2024). Transgender emergence in video games: Intersections, discourses, directions. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 15(1), 273-283. <https://doi.org/10.7557/23.7933>.
- Lopez Raventos, C., & Belli, S. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 159-179.
- Martinez Fernandez, A. (30 de Junio de 2021). Un paseo por Castro, el primer barrio que luchó por los derechos LGTBI. VIAJAR: <https://F95k1F.short.gy/21nyAp>.
- Martinez Pleguezuelos, A. (2023). Translating gender in video games A queer phenomenological analysis. *Translation Spaces*, 305-325.
- Mods, L. (3 de Junio de 2023). La inclusión LGBTQ+ en The Sims y su impacto generacional. Diverso Gamer: <https://F95k1F.short.gy/1ABkoS>.
- Naughty Dog. (2020). The Last Of Us Part II. Sony Interactive Entertainment.
- Nissenbaum, H. (2010). *Values in Design: Theory and Practice*. MIT Press.
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural code: video games and latin america*. The MIT Press.
- Penix-Tadsen, P. (Octubre de 2021). What Far Cry 6 Gets Wrong About Cuba. Wired: <https://F95k1F.short.gy/gpjcPS>.
- Perez Jr, L. (2018). The Nostalgia of Empire: Time Travel In Cuba. *International Journal of Cuban Studies*, 8-29.
- Pritchard, J. (2022). Homosexuality and gay rights in the 2000s. *Ebsco*.

- Pulos, A. (2013). Confronting heteronormativity in online games: A critical discourse analysis of LGBTQ representation in World of Warcraft. *Games and Culture*, 2, 77-97.
- Ruberg, B. (2019). *Video Games Have Always Been Queer*. NYU Press.
- Schulkin, J. (Julio de 2020). El futuro de UbiSoft luego de la ola de denuncias por acoso sexual. Infobae: <https://F95k1F.short.gy/HGJgdb>.
- Selectfool. (Agosto de 2025). Ubisoft recibe citación judicial en Francia por caso de acoso laboral. GAMIKA: <https://F95k1F.short.gy/xjjcfT>.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication*, 3877-2889.
- Sikka, R. (2025). Diversity, inclusion and accessibility. Ubisoft: <https://F95k1F.short.gy/iDqnTj>.
- Spencer, D. (1975). *Game Playing With Computers*. Hayden Book Co.
- Stark, R. (2020). Representations of Queerness in Culturally Progressive Video Games: Ambivalent Recognition and Erasure of Bisexuality and Transgenderism in Bioware's Series. *UCLA*.
- Stewart, L. (28 de Junio de 2021). Metal Gear and its Solid Representation. The Independent: <https://F95k1F.short.gy/hSHYM2>.
- Ubisoft. (2020). Diversity, inclusion and accessibility. Celebrating diversity and putting belonging at the heart of what we do. Ubisoft: <https://F95k1F.short.gy/Puf3Fr>.
- Ubisoft Toronto. (Enero de 2022). Far Cry 6, Rainbow 6 Siege Nominated for GLAAD Media Awards. Ubisoft Toronto: <https://F95k1F.short.gy/bqf75u>.
- Välisalo, T., & Ruotsalainen, M. (2022). "Sexuality does not belong to the game" : Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 22(3). http://gamestudies.org/2203/articles/valisalo_ruotsalainen.
- Watters, C. (Julio de 2020). Far Cry 6 Narrative Director on Tropical Setting and Creating a New Villain. Ubisoft: <https://F95k1F.short.gy/IXOYN5>.
- Whitehouse, K., Hitchens, M., & Matthews, N. (2023). Trans* and gender diverse players: Avatars and gender-alignment. *Entertainment Computing*.
- Williams, R. (2003). *Television: Technology and cultural form*. Routledge.
- Wolf, M. (2021). *Encyclopedia of Video Games. The culture, technology and art of gaming*. Greenwood.
- Wood, S., Robinson, S., & Poor, M. (2018). The Efficacy of Green Package Cues For Mainstream versus Niche Brands: How Mainstream Green Brands Can Suffer at the Shelf. *Journal of Advertising Research*, 58(2), 165-176. <https://doi.org/10.2501/JAR-2018-025>.
- Yockey, C. (s.f.). Tracker McDyke matches wits with Dullagan Straightman. *The Washington Blade*, pág. 26.
- Ziwei, P. (Junio de 2021). 'Far Cry 6' narrative director confirms "our story is political" and partly inspired by Cuba. NME: <https://F95k1F.short.gy/RxsOFk>.