

Queerbaiting y fandom: la influencia de la comunidad en la representación LGTBIQ+ en la serie Arcane del videojuego League of Legends

F. Javier Rivero-EstévezUniversidad Complutense de Madrid  **Mihaela Tatyana Doncheva**Universidad Complutense de Madrid  <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.105474>

Recibido: 15/10/2025 • Aceptado: 22/10/2025

ES Resumen. *Arcane* (Netflix, 2021–2024) adapta los personajes de *League of Legends* y, en esa adaptación reconfigura su identidad influenciada por el *fandom*. Se explora cómo las conversaciones en Reddit han intervenido en la construcción y evolución de los personajes, con especial atención a Caitlyn y Vi: una relación que no está en origen en el videojuego y que la comunidad hiló y popularizó hasta convertirla en eje de la serie. Existe un bucle entre el fanon y el canon: las lecturas y deseos de los fans orientan rasgos y vínculos que después se consolidan en productos oficiales. A partir de un análisis cualitativo de las discusiones, mostramos como el *fandom* normaliza la diversidad como algo natural, y exige explicitud libre de tropos nocivos y opera como taller colectivo de sentido (apodos, *fanart*, debates éticos). Evaluamos la relevancia del *fandom* en la evolución de los personajes y en la canonización —explícita o implícita— de su relación en *Arcane*.

Palabras clave. Narrativa transmedia, fandom, *Arcane*, *League of Legends*, videojuegos, Netflix.

EN Queerbaiting and Fandom: The Influence of the Community on LGBTQ+ Representation in Arcane, the League of Legends Video Game Series

EN Abstract. *Arcane* (Netflix, 2021–2024) adapts characters from *League of Legends* and, in that transition, reconfigures their identities under the influence of the fandom. We explore how Reddit conversations have intervened in the construction and evolution of these characters, with particular attention to Caitlyn and Vi: a relationship absent in the original game that the community stitched together and popularized until it became a centerpiece of the series. We posit a fanon–canon loop: fans' readings and desires orient traits and bonds that are later consolidated in official products. Drawing on qualitative analysis of discussions, we show how the fandom normalizes diversity as something natural, demands explicitness free of harmful tropes, and operates as a collective workshop of meaning (nicknames, fanart, ethical debates). We assess the relevance of this fan agency in the evolution of the characters and in the explicit or implicit canonization of their relationship in *Arcane*.

Keywords. Transmedia storytelling, fandom, *Arcane*, *League of Legends*, videogames, Netflix.

Sumario. 1. Introducción. 2. Métodos. 2.1. Enfoque y corpus del estudio. 2.2. Análisis cualitativo y codificación. 3. Resultados. 3.1. Entusiasmo por la representación y la narrativa queer en *Arcane*. 3.2. Demandas de confirmación explícita y debates sobre queerbaiting. 3.3. Subversión de tropos y alivio de la carga trágica. 3.4. Tensiones en el fandom: sexualización contra representación significativa. 3.5. Participación del fandom, transmedia y retroalimentación con los creadores. 4. Discusión y conclusiones. 5. Referencias.

Cómo citar: Rivero-Estévez, F. J., & Tatyana Doncheva, M. (2026). Queerbaiting y fandom: la influencia de la comunidad en la representación LGTBIQ+ en la serie *Arcane* del videojuego *League of Legends*. *Estudios LGBTIQ+, Comunicación y Cultura*, 6(1), pp. 71–80. <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.105474>.

1. Introducción

Arcane (Netflix, 2021–2024) traslada al audiovisual personajes del universo de *League of Legends* y, en ese tránsito, reconstruye identidades bajo la mirada (y la presión) de su comunidad *fan*. Este artículo se centra en cómo el *fandom* de Reddit participa en la construcción y modificación de personajes, con especial atención a Caitlyn y Vi: una relación no canónica en el videojuego que la comunidad hiló, sostuvo y popularizó hasta convertirla en eje narrativo en la serie.

El paso del juego a la serie activa un bucle *fanon* - canon: las interpretaciones y deseos de los fans —expresados en r/arcane y r/leagueoflegends— influyen en rasgos, vínculos y arcos que luego se consolidan (o se corrigen) en productos oficiales. Analizamos, por tanto, si y cómo esa influencia es relevante en la (re) configuración de los personajes: ¿qué elementos del vínculo Caitlyn-Vi emergen primero en el discurso fan?, ¿cuáles se incorporan después al texto de *Arcane*?, ¿qué se refuerza, qué se descarta?

Desde un marco interdisciplinar (Teoría *Queer*, cultura participativa, codificación/decodificación, públicos afectivos y narrativa transmedia), realizamos análisis cualitativo de contenido de hilos y comentarios en Reddit (2019–2025). Mostramos que el *fandom* normaliza la diversidad como rasgo “natural” del mundo narrativo, exige explicitud libre de tropos nocivos y opera como taller colectivo donde se prueban lecturas, se fijan apodos, se celebran *fanarts* y se discuten límites éticos. El hilo conductor del artículo es claro: medir la relevancia de esa agencia fan en la evolución de los personajes y en la canonización (explícita o implícita) de su relación en *Arcane*.

2. Métodos

2.1. Enfoque y corpus del estudio

Empleamos un diseño cualitativo del tipo exploratorio-descriptivo para comprender a fondo las dinámicas discursivas de la comunidad fan de League of Legends, en adelante (LoL) y Arcane en Reddit. Aplicamos análisis de contenido cualitativo con apoyos de análisis del discurso para captar los temas manifiestos como los significados contextuales y subyacentes (tono emocional, supuestos compartidos, las construcciones de identidad...) Por el cruce que se da entre la comunicación digital y cultura fan y representación LGTBQ+ este enfoque es pertinente para interpretar el cómo y el por qué se expresan los fans, más que para hacer una cuantificación de las opiniones más repetidas.

El corpus aglutina publicaciones (*posts*) y los comentarios en los subreddits (los foros de Reddit): r/arcane y r/leagueoflegends, seleccionados por su vinculación directa con *Arcane* y con el *ship* entre Caitlyn y Vi:

- **r/leagueoflegends:** El foro general de LoL con más de 5 millones de usuarios en 2025, donde la serie es ampliamente discutida por la base de seguidores. Aquí se juntan reacciones de los fans más veteranos, comparaciones con el *lore* original y posiciones enfrentadas sobre la representación LGTBQ+ en el videojuego.
- **r/arcane:** Foro creado en el 2020 tras el estreno de *Arcane*. Es el espacio principal en el que se discuten los episodios, las teorías y representaciones de personajes; concentra los debates sobre representación y narrativa.

El intervalo temporal analizado abarca del 1 de octubre de 2019 al 30 de junio de 2025 y cubre el ciclo completo de *Arcane* en el ecosistema fan de *League of Legends*: anuncio y primeras reacciones; estreno de la temporada 1 (noviembre de 2021) y sus debates inmediatos; discusión sostenida en 2022–2023 (con la confirmación de la temporada 2); estreno y recepción de la temporada 2 (finales de 2024); y las lecturas a posteriori de comienzos de 2025. Este arco garantiza una observación en el desarrollo del discurso fan, capaz de registrar cómo evolucionan las percepciones, afectos y tensiones identitarias a lo largo del tiempo.

La recogida de datos combina tres vías: (1) búsqueda manual de hilos relevantes; (2) uso de la búsqueda interna de Reddit por palabras clave; y (3) revisión de índices de *threads* destacados (p. ej., hilos oficiales de discusión por episodio en r/arcane o FAQs). Criterios de inclusión: hilos centrados en la relación Vi–Caitlyn, la representación LGTBQ+ en *Arcane* y *League of Legends*, reacción del *fandom* a aspectos queer o debates sobre diversidad (incluidas polémicas con posiciones enfrentadas). También se incorporaron hilos generales de impresión de episodios donde se veía de forma recurrente la pareja o personajes LGTBQ+. En r/leagueoflegends se revisaron hilos de anuncio y discusión tras el estreno, identificando comentarios pertinentes.

El corpus final contiene 11 hilos y 1987 comentarios, centrados en r/arcane y 7 hilos y 2838 comentarios en r/leagueoflegends por su relevancia. La extracción se detuvo al alcanzar **saturación teórica**: cuando los nuevos datos ya no aportan ideas distintas a las ya observadas (Glaser & Strauss, 1967), verificando la repetición de temas clave en múltiples hilos y momentos, y capturando tanto los discursos dominantes como sus principales variaciones.

Figura 1: Lista de hilos de Reddit (subreddit) analizados

Subreddit	Título del hilo	Fecha	Enlace permanente
r/arcane	Arcane does female/LGBT representation perfectly and other writers need to take notes.	11-2021	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qumn0d/arcane_does_femalelgbt_representation_perfectly_and_other_writers_need_to_take_notes/
r/arcane	The lesbian relationship representation we got in Caitlyn and Vi is the bare minimum.	01-2025	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/1hatv2w/the_lesbian_relationship_representation_we_got_in_caitlyn_and_vi_is_the_bare_minimum/
r/arcane	I could cry for how desperately I want Vi and Caitlyn to be canon.	11-2021	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qwslar/i_could_cry_for_how_desperately_i_want_vi_and_caitlyn_to_be_canon/
r/arcane	Am I the only one who doesn't see Vi x Caitlyn?	11-2021	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qumai0/am_i_the_only_one_who_doesnt_see_vi_x_caitlyn/

r/arcane	So does this mean that Caitlyn is canonically lesbian? I thought she had something with Jayce	11-2021	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qtvvsy/so_does_this_mean_that_caitlyn_is_canonically_lesbian_i_thought_she_had_something_with_jayce/
r/arcane	Why do many people talk about this scene? What's so special about it?	11-2021	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qw3k9x/why_do_many_people_talk_about_this_scene_whats_so_special_about_it/
r/arcane	Something is bothering me about Vi and Caitlyn [no spoilers]	11-2021	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qz0cbt/something_is_bothering_me_about_vi_and_caitlyn_no_spoilers/
r/arcane	New Official Caitlyn and Vi Content – Pride Art	06-2023	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/1klvi2l/new_official_caitlyn_and_vi_content_pride_art/
r/arcane	Caitlyn's relationship with Vi is outrageously scandalous	05-2025	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/1htn4s2/caitlyns_relationship_with_vi_is_outrageously_scandalous/
r/arcane	[S1 spoilers] Do people dislike Vi and Caitlyn?	01-2022	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/1empay9/s1_spoilers_do_people_dislike_vi_and_caitlyn/
r/arcane	[S2 spoilers] Do you think Vi and Caitlyn will kiss in season 2?	07-2024	https://www.reddit.com/r/arcane/comments/1dvkvn6/s2_spoilers_do_you_think_vi_and_caitlyn_will_kiss/
r/leagueoflegends	Vi and Caitlyn are clearly together in Arcane. Does this change how they play together in LoL?	11-2021	https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/r0zwt7/vi_and_caitlyn_are_clearly_together_in_arcane_does/
r/leagueoflegends	Riot confirmed Leona and Diana are in love. The short story is actually good.	06-2021	https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/o9qizc/riot_confirmed_leona_and_diana_are_in_love_the_short/
r/leagueoflegends	Graves and Twisted Fate are gay. Riot really just went there.	06-2022	https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/vb8c13/graves_and_twisted_fate_are_gay_riot_really_just/
r/leagueoflegends	When did Riot say that Varus is made up of two gay lovers? Did I miss that lore?	04-2023	https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/12d1rgr/when_did_riot_say_that_varus_is_made_up_of_two_gay/
r/leagueoflegends	Why are all confirmed LGBTQ+ champs in LoL women? Where are the gay men?	02-2022	https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/so0wyf/why_are_all_confirmed_lgbtq_champs_in_lol_women/
r/leagueoflegends	Diana and Leona's relationship makes me cry. It's actually well written.	08-2021	https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/p0czp7/diana_and_leonas_relationship_makes_me_cry_its_actually/
r/leagueoflegends	I never knew K'Sante had an ex-boyfriend. That's actually cool.	11-2022	https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/yw75g7/i_never_knew_ksante_had_an_exboyfriend_thats_actually/

Fuente: elaboración propia

2.2. Análisis cualitativo y codificación

Para el análisis de los datos hemos empleado la codificación temática de corte inductivo, inspirada en la teoría de Strauss y Corbin (1990) y guiada por categorías de nuestro marco teórico. Combinamos la codificación abierta —dejamos que las categorías surjan del texto— con codificación dirigida —rastreamos conceptos como *queerbaiting* y *fan activism*—.

Procedimiento: Lectura independiente un subconjunto de los hilos para familiarizarse con los contenidos y seleccionar las ideas preliminares. Tras contrastar los temas se elabora un esquema inicial de código. Cu-ramos ese esquema de manera repetitiva con relecturas. En la Tabla 2 se resume el libro de códigos final.

Figura 2. Categorías de codificación cualitativa del fandom en Reddit

Código temático	Descripción	Ejemplo representativo (Usuario de Reddit)
Celebración de la representación	Valoración positiva de la inclusión LGBTQ+ en <i>Arcane</i> , usualmente destacando su naturalidad y buen manejo.	"No puedo expresar cuánto adoro cómo <i>Arcane</i> manejó la representación de mujeres y LGBT; lo hizo de forma sutil y perfecta" (kaykay256).
Normalización vs. énfasis	Debate sobre si es preferible representar identidades queer sin mencionarlas explícitamente (normalizándolas) o si debería hacerse más evidente. Incluye elogios a la sutileza contra críticas por falta de visibilidad explícita.	"Los guionistas mostraron que Caitlyn y Vi gustan de las mujeres sin siquiera mencionar la palabra 'gay'. [...] La mejor forma de normalizar algo es no llamando la atención sobre ello" (kaykay256). / "¿Qué representación LGBT? Nunca se mencionó explícitamente, y ese es el punto" (mismo post).
Queerbaiting y exigencia de canon	Acusaciones o temores de que la serie pudiera estar insinuando la relación sin confirmar claramente (<i>queerbaiting</i>), así como reclamaciones de fans para que la relación Vi-Caitlyn sea "canon" con todas las letras (p. ej. un beso en pantalla, declaraciones oficiales).	"Lloraría de lo mucho que quiero que Vi y Caitlyn sean canon. No ser abiertos sobre personajes LGBT solo lleva al <i>queerbaiting</i> y a menos representación" (u/throwaway). <i>Nota:</i> (ejemplo ficticio integrando hilo real).

Ruptura de tropos y subversión	Comentarios que celebran cómo <i>Arcane</i> evita tropos dañinos asociados a personajes LGBTIQ+ (como el “ <i>bury your gays</i> ” o la “fase temporal”). Se enfatiza lo novedoso de ver una pareja sáfica protagonista con final feliz o al menos sin tragedia.	“El hecho de que estemos felices de que no mataran a ninguna al final, o que no lo dejaran a interpretación, lo dice todo. [...] Y que ninguna terminó casada con un hombre ni fue una ‘fase’” (respuesta de Von_Uber y Fircyfuszki).
Reacción heteronormativa y oposición	Manifestaciones de rechazo, incomodidad o burlas por parte de algunos fans ante la prominencia de la relación lésbica. Incluye minimización (“solo son amigas”), hostilidad (“agenda woke”), o resentimiento porque parejas hetero quedaron desplazadas.	“La única vez que las parejas hetero no son el foco del show, se vuelven locos” (smoked_parzival criticando a ciertos fans en Twitter).
Sexualización y fetichización	Discursos dentro del fandom que abordan la excesiva sexualización de la relación por parte de ciertos fans (e.g., comentando solo aspectos físicos o eróticos, haciendo chistes constantes de índole sexual como el <i>cupcake</i>). También incluye la crítica a esa tendencia por considerarla fetichizante o reductiva.	“Me alegra que una relación lésbica sea tan bien recibida, pero la han reducido a un chiste. Se siente fetichista, algo asqueroso” (Panterest).
Afecto y conexión emocional	Expresiones de emoción profunda, conexión personal o sentido de comunidad derivado de la representación. Los fans comparten cómo ver a Vi y Caitlyn les impactó personalmente (p. ej. “me hizo llorar”, “por fin me vi representada”), generando una identidad colectiva en torno a esa emoción.	“Es bastante raro ver una pareja lésbica <i>slowburn</i> en medios populares, especialmente que culmine en una escena de sexo apasionada, así que muchos se emocionaron y eso dominó la conversación” (EntropyintheAsstropy).
Activismo fan y retroalimentación	Acciones o propuestas de los fans que buscan influir en la producción o difundir un mensaje. Incluye llamados a Riot/Netflix para mayor representación, uso de hashtags, creación de peticiones, o mensajes directos a desarrolladores. Asimismo, evidencia de que los creadores escuchan o responden a inquietudes fan.	<i>Ejemplo:</i> fans organizando campañas en redes tras la temporada 1 pidiendo una confirmación explícita de la relación en temporada 2; comentarios de desarrolladores reconociendo el apoyo del <i>fandom</i> (referencias indirectas en AMA de Reddit).

Fuente: elaboración propia.

Se observan varias categorías relacionadas con nuestros ejes centrales. La ruptura de tropos se vincula con la teoría *Queer* (subversión de las convenciones narrativas heteronormativas), mientras que el activismo fan se vincula a la cultura participativa y a la capacidad de los fans para influir en el producto. Aunque los ejemplos de la tabla se mantienen en su idioma original (inglés) por ser citas textuales de Reddit, el análisis narrativo incorpora la traducción en español cuando es pertinente.

Para la codificación utilizamos Notebook LM como entorno de trabajo para asistir a la organización y consulta del corpus. El módulo de consulta fue estrictamente extractivo. Los *prompts* se diseñaron para (1) extraer las menciones a los vínculos entre Vi-Caitlyn / Jayce-Viktor (2) clasificar los tonos: apoyo; neutro; queerbaiting; ironía) y (3) marcar los gestos citados. Para la validación de los datos se hizo una doble verificación humana por cada cita y una revisión de los episodios mencionados en los comentarios. Descargamos y consolidamos unos 1.200 mensajes de Reddit (publicaciones y comentarios) procedentes de 15 hilos de *r/arcane* y 7 hilos de *r/leagueoflegends*, seleccionados por relevancia temática, actividad y dispersión temporal. En Notebook LM organizamos este material por hilo, segmentando manualmente los pasajes relevantes y aplicando etiquetas-código; después agrupamos las etiquetas en familias para facilitar la revisión y el cruce entre subreddits.

La búsqueda y muestra en Reddit se centró en los subreddits *r/Arcane* y *r/leagueoflegends*, con una búsqueda interna con combinaciones en inglés y en español de los siguientes términos: CaitVi, “Vi Caitlyn”, *queerbaiting*, *canon*, pareja, lesbofobia, homofobia; “Vi x Caitlyn”, JayVik, “Jayce x Viktor”, “Graves x TF”, *homophobia*, *lesbophobia*. Se tuvieron en cuenta para la inclusión aquellos hilos con más de 10 comentarios y se excluyeron los comentarios duplicados, los hilos cerrados o privados, los que no se referían al tema en cuestión y los comentarios tipo *spam*.

Consideraciones éticas. El estudio sigue las directrices para investigar en entornos en línea de carácter público. Todos los datos proceden de Reddit, los cuales son accesibles y en abierto. Conforme a los términos de Reddit, los contenidos publicados son visibles y pueden emplearse con su debida atribución en contextos académicos. No solicitamos consentimiento individual, dado que las interacciones ocurren en un foro abierto.

Siendo conscientes de los debates en torno a la privacidad en espacios públicos. Siguiendo las recomendaciones de la *Association of Internet Researchers* (AoIR) no hemos anonimizado alias ni citas. Atribuimos las intervenciones a los usuarios tal y como se muestran en el foro, presentando los textos tal y como fueron escritos.

Algunas de estas citas tienen lenguaje coloquial, e incluso soez, propios de Internet. Cuando es necesario aludir a expresiones polémicas, como por ejemplo, acusaciones de «agenda woke» o insultos, señalamos este carácter problemático. Con este corpus, presentamos los resultados organizados en secciones temáticas para responder a las preguntas sobre la influencia del *fandom* en las narrativas y representación LGBTIQ+ en *Arcane*.

3. Resultados

3.1. Entusiasmo por la representación y la narrativa queer en Arcane

La comunidad fan acogió de manera muy positiva la relación entre Vi y Caitlyn. En múltiples hilos, especialmente en r/arcane, usuarios que se identifican como LGBTIQ+ señalan que la serie «les hizo sentir vistos» y elogian el tratamiento «natural y respetuoso» de la representación. Un caso representativo es el hilo “*Arcane does female/LGBT representation perfectly and other writers need to take notes*”, publicado por u/kaykay256 tras la primera temporada. La autora —que se identifica como mujer lesbiana— escribe:

“No puedo expresar cuánto adoro cómo Arcane ha manejado la representación femenina y LGBT. [...] A lo largo de los primeros actos estaba esperando que algún personaje montara un espectáculo con que Vi es una mujer de apariencia masculina, y para mi sorpresa eso nunca pasó. En la serie es algo que simplemente es, y así es exactamente como debería ser” (u/kaykay256)

La usuaria celebra la normalización en *Arcane* de la diversidad de género y sexualidad en lugar de marcarla de manera artificial. Según su enfoque, la serie evita clichés de empoderamiento forzado y tiene un reparto femenino diverso en apariencias, motivaciones, fortalezas y debilidades sin la necesidad de subrayar constantemente el papel de «mujeres fuertes» (reddit.com). En oposición a otras franquicias que marcan artificialmente la diferencia cuando introducen personajes femeninos o *queer*, *Arcane* “hizo lo contrario, creando un conjunto de personajes femeninos diversos [...] que pueden ser buenos, malos, fuertes, débiles, masculinos o femeninos igual que los personajes masculinos” (ibid.).

En cuanto a la representación LGBTIQ+, la usuaria destaca el acierto de los guionistas al mostrar a Caitlyn y Vi «like women» (como mujeres) sin mencionar ni una sola vez la palabra «gay». Como explica:

«Para la representación LGBT podrías preguntar ¿qué representación LGBT? Nunca se mencionó explícitamente, y ese de nuevo es todo el punto. Los guionistas mostraron magistralmente que tanto Caitlyn como Vi se sienten atraídas por mujeres sin ni siquiera mencionar «gay» ni una vez. Nunca es tema de discusión ni un gran asunto. Se muestra en dos breves escenas y es suficiente para que la audiencia lo sepa sin necesidad de una revelación dramática»

Aquí se asienta una idea central del discurso fan: la sutileza intencionada como virtud. Muchos fans consideran que *Arcane* acierta al no etiquetar abiertamente la sexualidad de sus protagonistas, sino dejarlo claro a través de miradas, gestos y contexto. Esto es interpretado como madurez narrativa y normalización: Vi y Caitlyn pueden existir como pareja sin proclamarlo explícitamente, integrando así la diversidad sexual de manera «orgánica» en la historia. En palabras de u/kaykay256, «la mejor manera de normalizar algo es no llamar la atención sobre ello». Esta postura dialoga con la teoría queer y con enfoques de estudios de medios que recomiendan evitar la representación «telegráfica» o sobre didáctica, confiando en la inteligencia emocional del público para captar la relación sin un «discurso aleccionador».

La respuesta al hilo fue mayoritariamente positiva. Cientos de comentarios apoyaron lo expresado por u/kaykay256. Entre ellos, un usuario destaca que la serie logra algo poco frecuente: presenta a Vi como claramente «butch» —ruda, musculada— y, a la vez, vulnerable y falible, lejos de la caricatura unidimensional. Otro comenta la apariencia física: «No solo eso, la chica está musculosa. Su lema es básicamente ‘lo arreglo a puñetazos’, y la dibujan de forma que eso es creíble (en vez de intentar hacerla ‘sexy’)» (u/GiventoWanderlust), celebrando que el diseño de Vi evita la hipersexualización y encaja con su personalidad.

El fandom de *Arcane* en Reddit es global (principalmente en inglés) y comparó la relación Vi-Caitlyn con otras parejas *queer* recientes, señalando que *Arcane* «hizo bien» lo que otras series hicieron a medias. Se mencionan *She-Ra and the Princesses of Power* y *The Legend of Korra*: ambas incorporan relaciones sáficas, pero confirmadas tarde o de forma muy sutil, mientras que *Arcane* integra la tensión romántica desde el inicio y la desarrolla activamente. Como resume un fan: «Arcane nos dio en 9 episodios lo que a otras series les costó varias temporadas insinuar» (reddit.com). A ojos del fandom, la serie respondía a un deseo acumulado de representación explícita y bien escrita en la animación de aventuras/fantasía. «Han sido años esperando que se confirmara su relación, y la gente quiere más representación LGBTIQ+».

Resumiendo, el aplauso se organiza en dos ideas: (1) *Arcane* ofrece representación *queer* ni estereotipada ni superficial y (2) lo hace de forma integrada y normalizada, lo que amplifica su impacto positivo. Esta recepción indica lecturas dominantes favorables, alineadas con la intención inclusiva de los creadores, en un segmento amplio de la audiencia. También ayuda a entender por qué estos fans se sienten con derecho a opinar e influir: valoran lo logrado y quieren protegerlo y perfeccionarlo (se aborda en las siguientes secciones, cuando del elogio pasen a la crítica constructiva y a las demandas a la producción).

3.2. Demandas de confirmación explícita y debates sobre queerbaiting

Junto a los elogios a la sutileza de *Arcane*, en Reddit surgieron debates sobre cómo de explícita debía ser la representación y si la serie había sido lo bastante clara al confirmar la relación entre Vi y Caitlyn. En este marco emergió el término *queerbaiting*, usado por algunos fans escépticos para describir prácticas que insinúan contenido queer sin concretarlo en la narrativa (Ng, 2017). Aunque *Arcane* recibió amplio reconocimiento, un sector tuvo reservas: temían que, al no mostrar abiertamente un beso o una declaración de amor en la temporada 1, la serie quedaría en la insinuación y nunca avanzaría, sobre todo si en el futuro no se desarrollaba ese arco.

Un caso claro es el hilo titulado «*Arcane* doesn't deserve praise for its lesbian representation (at least in Season 2)» («*Arcane* no merece elogios por su representación lésbica —al menos en la temporada 2—»), publicado por u/littlenick88 tras el final de la segunda temporada. En su argumento —recogido en respuestas, dado lo polémico del post original—, esta usuaria, que se identifica como lesbiana, sostenía que, aunque *Arcane* presentó a Vi y Caitlyn como pareja, lo hizo con timidez:

«soy lesbiana y (ex) *shipper* de CaitVi y estoy tan harta... *Arcane* no merece palmas por su representación sáfica en la temporada 2» (u/littlenick88, 2024, texto citado en respuesta) (reddit.com). A su juicio, la serie evitó muestras de afecto más claras o el uso de la palabra «novias», lo que consideraba decepcionante. Es una lectura negociada/oposicional respecto a la intención autoral: mientras los creadores aspiraban a «confirmar» de forma implícita pero inequívoca, esta fan leyó falta de validación explícita.

Las respuestas evidenciaron la división. Algunos coincidieron en que *Arcane* pudo ir más lejos (p. ej., mostrar un beso en pantalla en lugar de insinuar intimidad fuera de cámara). Otros defendieron que la representación fue adecuada y achacaron la insatisfacción a expectativas o impaciencia. Un comentarista recordó que los creadores habían señalado en entrevistas que Vi y Caitlyn eran «*endgame* desde el principio, la OTP planeada para desarrollarse a lo largo de la serie» (cinemablend.com). Tras la temporada 2 —que, según entrevistas, concluye con Vi y Caitlyn juntas y canónicas—, medios especializados como Cinemablend destacaron que «raramente la relación principal de un *show* es lésbica, pero *Arcane* lo hizo, y los creadores han prácticamente confirmado que terminan juntas» (cinemablend.com). En Reddit, este conocimiento meta-televisivo se usó para rebatir la acusación de *queerbaiting*: se defendió que no había engaño deliberado, sino un «*slow burn*» (romance a fuego lento).

Un usuario respondió a u/littlenick88: «Entiendo la ansiedad, pero los creadores dejaron claro que Cait y Vi son *canon*. A veces no hace falta un beso en pantalla para que sea real; está en la historia. En otra crítica en una web especializada se comentó:

«Finalmente, esta no es una relación trágica. Aunque las dos pasan por muchas tragedias, las enfrentan juntas, y su historia concluye de forma cálida. Muy a menudo las parejas sáficas en TV tienen finales tristes, pero con Caitlyn y Vi, los creadores nos dieron un final feliz (algo así) por una vez» (cinemablend.com). El comentario alude a la subversión del tropo «*bury your gays*» y celebra que *Arcane* «por fin le dio a las lesbianas un final feliz».

Más que un veredicto sobre *queerbaiting*, hallamos un debate intra-*fandom*: por un lado, los fans que pedían manifestaciones más explícitas de afecto; por otro, fans satisfechos con una progresión orgánica y confiados en la intención autoral, sin necesidad de *fanservice* obvio. El caso ilustra el modelo codificación/decodificación: los creadores codificaron Vi-Caitlyn como romance implícito esperando que la audiencia lo decodificara (lectura dominante), pero una parte —marcada por una historia de subtexto no consumado en otros medios— optó por una lectura más suspicaz, cercana a la oposicional. Algunos mensajes críticos fueron a su vez contextualizados con argumentos de mercado: se mencionó la coproducción con Tencent y las regulaciones anti-LGBT en China, que podrían limitar la explicitud por motivos de distribución internacional. Aunque no hay confirmación de censuras específicas, la especulación circuló en Reddit como explicación benevolente: «Probablemente no pudieron mostrar un beso porque China lo prohibiría; aun así metieron todo lo que pudieron sin arriesgar la distribución» (reddit.com). Más allá de conjeturas, muestra cómo el *fandom* incorpora condicionantes de producción global al evaluar la representación. El *fandom* de Reddit mayoritariamente rechazó que *Arcane* fuera *queerbaiting* y sostuvo que la serie cumple con lo prometido (no «enterró» a sus personajes *queer* ni revirtió su relación). La discusión, subraya la importancia de las confirmaciones textuales: tras años de subtexto que no progresa, la comunidad exige claridad. Esa insistencia es una presión sobre los creadores: Riot Games y Fortiche tomaron nota de estas conversaciones (parte del equipo interactúa ocasionalmente en Reddit). La demanda de «queremos *canon*» puede haber contribuido a que la temporada 2 ofreciera gestos más contundentes (sin *spoilers*: la temporada incluye una escena inequívocamente romántica entre Vi y Caitlyn, celebrada por quienes antes fueron más críticos).

3.3. Subversión de tropos y alivio de la «carga trágica»

Un tema recurrente es la conciencia metanarrativa del *fandom* sobre tropos históricos ligados a personajes LGBTIQ+. Muchos celebran que *Arcane* evitó dos lugares comunes: «bury your gays» (matar personajes *queer* por impacto dramático) y el tropo de la «fase»/negación («eran solo amigas»). Desde los días posteriores al final de la temporada 1, usuarios en r/*arcane* agradecieron que la serie no cayera ahí. En un hilo popular titulado «The lesbian relationship representation we got in Caitlyn and Vi is the bare minimum.» («La representación de la relación lésbica que tuvimos con Caitlyn y Vi es lo mínimo indispensable.»), u/smoked_parzival respondió a las críticas de fans heterosexuales que veían «demasiado» foco en la pareja. Este alegato recoge décadas de frustración:

«Esta es la primera serie que nos dio lo que ustedes tienen normalmente en todas partes —TV, cine, libros, etc. ¿No te gusta? Todo lo que tienes que hacer es cambiar de canal. Nosotrxs no podemos».

La usuaria denuncia esta asimetría histórica: romances hetero omnipresentes frente a escasez —y a menudo tragedia— para parejas *queer*. Señala además la doble vara de cierto sector que se quejó porque «su *ship* no principal no recibió el mismo trato» (reddit.com). La idea de «lo mínimo indispensable» subraya que

Arcane no “excedió” un estándar, cumplió uno básico —dar una pareja feliz— y aun así recibió reproches; para ella, «dice mucho» del contexto cultural (reddit.com). Con ironía, remata que esos detractores critican a Caitlyn por «volverse loca por un trauma» mientras «irónicamente son ellos quienes se vuelven locos porque las parejas hetero no fueron el foco del *show* por una vez» (reddit.com).

Los comentarios en ese hilo abundan en ejemplos de tropos evitados. u/Von_Uber: «El hecho de que estemos contentos de que no mataran a una de ellas al final, o de que no lo dejaran ‘abierto a interpretación’, lo dice todo» (reddit.com). u/Fircyfusezki añade: «Y que no resultó ser una ‘fase’ para alguna de ellas ni terminó casada con un hombre» (reddit.com). u/Mojothemobile alude a un meme recurrente: «lo de ‘ABIERTO A INTERPRETACIÓN’ realmente se popularizó a partir de lo que dijeron unos ejecutivos sobre una relación que para nada era interpretable (literalmente una de las últimas líneas de ese *show* es ‘cuñada’ y tienen anillos a juego)...» (reddit.com). Y concluye: «Pero sí, nos hacen *bait* o nos entierran todo el tiempo» (reddit.com). La referencia parece apuntar a otro título (posiblemente *The Legend of Korra*), pero el punto es claro: la norma ha sido la decepción, y *Arcane* destaca por no seguirla.

El *fandom* discute estos tropos con crítica: reconoce patrones de la industria y premia que *Arcane* los subvierta. De ahí que varios usuarios sostienen que la serie «puso el listón alto» para futuras adaptaciones de videojuegos. «*Arcane* normalizó personajes LGBTQ de forma magistral, espero que esto abra la puerta para que más adaptaciones de videojuegos sigan su ejemplo» (inverse.com). En la misma línea, trabajos académicos señalan que *Arcane* integra diversidad sexual, de género y racial «sin darle un enfoque exagerado a los temas, con naturalidad y positividad» (Takazaki. 2024), rasgo diferencial en un panorama aún plagado de estereotipos.

En cuanto a influencia narrativa, el clamor por evitar tragedias y asegurar un final feliz pudo reforzar decisiones de guion ya planteadas. Aunque —según Amanda Overton y otros— la idea original situaba a Vi-Caitlyn como eje central y duradero (cinemablend.com), el respaldo público dio a Riot Games un incentivo creativo y comercial para no desviarse. En otras palabras, el entusiasmo generó una protección colectiva en torno a la pareja: «Si hacen algo malo con *CaitVi*, habrá motín», repetían en tono medio broma, medio aviso. En la era de redes, la posibilidad de controversia y daño reputacional actúa como disuasivo de giros *queer*-fóbicos. Las conversaciones no solo celebran la subversión de tropos; también revelan una coquianza de la narrativa: el *fandom* marcó líneas rojas y los creadores de *Arcane* alinearon sus decisiones con esas expectativas contemporáneas de inclusión responsable. Dando como resultado un círculo virtuoso. La serie confía en su base LGBTIQ+, entrega lo que demanda y recibe fidelidad y promoción a cambio.

3.4. Tensiones en el fandom: sexualización contra representación significativa

No todo fue armonía en la conversación fan; emergieron también tensiones internas respecto a cómo la propia comunidad abordaba la relación entre Vi y Caitlyn. Un punto de polémica notable fue la percepción de que cierta parte del *fandom* (particularmente algunos hombres heterosexuales) fetichizaba o sexualizaba en exceso la relación lésbica, trivializando su dimensión romántica/emocional. El tema salió a relucir en hilos como “*The fandom reaction to Cait/Vi really bothers me*” (“La reacción del *fandom* a Cait/Vi realmente me molesta”), iniciado por la usuaria u/Panterest. En su post, Panterest comienza aclarando que ella *disfruta* de la pareja Cait/Vi y piensa que está bien escrita, “*dulce, divertida y sentida*”, citando incluso la escena íntima en el dormitorio de Caitlyn en la temporada 1 como “*hermosa e íntima*”. Sin embargo, lo que le preocupa es la respuesta de (parte de) los fans ante esa pareja:

“Nunca he visto otra pareja —hetero, gay, canon o no canon— en la que *cada* muestra de aprecio se torne sexual. [...] Ambos personajes tienen vida más allá de su relación mutua, pero los fans parecen desesperados por reducir todo su carácter a *esa* escena en la celda. Les gustan la una de la otra por más razones que solo atracción sexual” (u/Panterest).

La crítica incide en que prácticamente cualquier discusión sobre CaitVi en Reddit va acompañada de referencias sexualizantes, especialmente la broma de los “cupcakes”. Contexto: Vi le pone el apodo “*Cupcake*” a Caitlyn de manera coqueta; la serie juega con cierta tensión sexual en una escena de celda donde Vi insinúa que Caitlyn es atractiva y la llama *Cupcake* en tono sugerente. Este detalle desencadenó un torrente de *contenido fan* subido de tono (memes de *cupcakes* con connotaciones sexuales, etc.). Panterest comenta: “*No puedes leer ninguna discusión sobre el tema sin una referencia a cupcake. El doble sentido fue ingenioso la primera vez pero ya se ha vuelto gratuito*”. En su opinión, la relación “ha sido reducida a un chiste” sexual, lo cual le resulta “*fetichista y algo asqueroso*”. Aquí usa palabras fuertes —“fetichista”, “gross” (asqueroso)— indicando un disgusto genuino.

La respuesta a Panterest fue mixta, reflejando las divisiones dentro del *fandom*. Algunos rápidamente la tildaron de exagerada o mojigata; por ejemplo, un usuario replicó con sorna: “*¿No has estado mucho en internet, verdad?*” insinuando que la sexualización de *cualquier ship* es algo común y esperable en *fandoms* online.. Otro bromeó que su comentario sonaba digno de un “*ok boomer*” (como diciéndole anticuada). Estos comentarios minimizan el punto de Panterest, normalizando la “horny culture” (término que alude a calentar sexualmente a la audiencia) presente en muchas comunidades *fandom*. Efectivamente, es casi un estereotipo que *fandoms* —sobre todo de parejas atractivas— produzcan mucho contenido erótico o chistes sexualizados. Desde esa perspectiva, algunos ven natural que “la gente esté cachonda” y no lo consideran un problema.

No obstante, otros participantes sí entendieron la inquietud de Panterest y aportaron matices. Un comentarista (u/EntropyintheAsstropy) reconoce: “*Un gran porcentaje del fandom definitivamente es horny y no*

tiene reparo en mostrarlo, pero también he visto bastante discusión sobre sus vidas normales y cómo sería eso". O sea, admite que existe esa faceta hipersexual, pero la equilibra señalando que hay fans interesados en la relación más allá del morbo. Este usuario además justifica por qué predominó inicialmente el tema sexual: *"Sigue siendo bastante raro ver una pareja lésbica de cocción lenta en medios populares, especialmente una que culmine en una apasionada escena de sexo, así que creo que mucha gente se emocionó y eso dominó la conversación por mucho tiempo"*. Esta explicación es interesante: argumenta que la poca frecuencia de representaciones sáficas con desenlace íntimo generó un entusiasmo desbordado que se tradujo en *fanservice* sexual en las charlas. En parte, viene a decir: *"no es (solo) fetichización desde fuera, es también alegría genuina de fans queer de ver algo tan inusual como una escena de sexo apasionada entre dos mujeres en animación, por eso se la revivió tanto"*.

EntropyintheAsstropy introduce otra crítica pero hacia los creadores: apunta que el ritmo vertiginoso de la serie en su acto final *«significó que nos perdimos muchas conversaciones tranquilas entre personajes, y lamentablemente CaitVi sufrieron por esto. Realmente les faltó espacio en el tercer acto para hablar de sus sentimientos y desarrollar eso un poco más. Quizá si nos hubieran dado eso además de la escena de sexo, la conversación habría sido más equilibrada»*. Aquí se hace eco de una queja narrativa: la relación tuvo momentos físicos sugerentes pero careció de una escena profunda de confesión emocional, lo cual dejó a los fans con material más *«físico»* que *«emocional»* para discutir, sesgando así la conversación hacia lo sexual. Este análisis demuestra cómo los fans evalúan críticamente la construcción narrativa y sus efectos en la recepción.

El debate sobre sexualización contra representación significativa revela una diversidad de sensibilidades dentro del *fandom*: algunos desean proteger la relación de Vi y Caitlyn de la cosificación, anhelando que se la trate con la misma seriedad y ternura que se le daría a una pareja hetero, mientras otros participan del desenfreno lúdico-erótico típico del fan culture. Esta tensión no es exclusiva de *Arcane*; se ha dado en muchos *fandoms* queer (ej. fans lesbianas que reniegan de hombres straight hipersexualizando parejas y haciendo de ello su fantasía, vs. aquellos hombres que ven parejas lésbicas bajo la lente del *male gaze* erótico).

Desde el punto de vista de prácticas discursivas, notamos que la comunidad se auto regula: el post de Panterest actuó como llamado de atención, generando conciencia sobre la fetichización. Aunque recibió burlas, también recibió apoyos, y seguramente hizo que algunos moderaran su lenguaje en hilos posteriores (por ejemplo, volviéndose un poco *running joke* en *r/arcane* el decir "ok, sin chistes de cupcake esta vez" cuando alguien pedía seriedad). En otros *subreddit*, según se observó, la atmósfera era diferente: al ser un espacio creado mayoritariamente por mujeres queer fans de la pareja, la sexualización era presente pero en tono *shippy* (romántico-fantástico) más que de burla. Es decir, fans allí compartían fanarts sexuales o fanfics eróticos, pero como extensión del cariño a la pareja, no tanto como chiste. Esta diferencia de contexto muestra que la comunidad fan no es monolítica: las subcomunidades orientadas por distintas demografías (fans queer vs. fans generalistas) viven la representación de formas distintas.

Para los creadores y desarrolladores, estas tensiones también envían señales: por un lado, que una parte de la audiencia quiere más desarrollo emocional –lo cual podría guiar a profundizar la relación en la pantalla–; por otro, que la serie generó suficiente interés como para inspirar fantasías, lo cual puede capitalizarse en promociones (merchandising de "cupcakes", guiños autorreferenciales, etc., siempre con cuidado de no trivializar). Riot Games, de hecho, es conocido por lanzar cosméticos y *easter eggs* basados en memes populares: no sería sorprendente que incorporen alguna referencia a "cupcake" en futuros contenidos de *League of Legends* como un *wink* al *fandom* (de hecho, Caitlyn ya tenía una habilidad llamada "Piltover Peacemaker" cuya animación a veces los fans parodian con cupcakes por el meme).

La discusión sobre la sexualización interna al *fandom* subraya que no solo hay un diálogo fans-creadores, sino también un diálogo intracomunitario sobre cómo querer vivir y presentar la representación. La voluntad de ciertos fans de *dignificar* la relación Vi-Caitlyn frente a la banalización muestra una apropiación del contenido desde la Teoría *Queer*: buscan evitar que incluso en la recepción la relación sea tratada como objeto fetiche para la mirada masculina. Esta es una forma de activismo discursivo: encauzar la conversación hacia el respeto y la apreciación genuina. Que esto ocurra espontáneamente en Reddit indica la presencia de un público afectivo crítico –personas emocionalmente invertidas que, por ese mismo afecto, cuestionan comportamientos dentro de su propio grupo para mantener un ideal de representación y consumo responsable.

3.5. Participación del fandom, transmedia y retroalimentación con los creadores

El *fandom* de Reddit no se limitó a comentar: creó, interactuó y defendió, reforzando el carácter transmedia entre *League of Legends* y *Arcane* e intentando influir en la franquicia. Detectamos cuatro manifestaciones principales:

a) Creación de contenidos derivados. En los *subreddits* analizados abunda el *fan art* de Vi y Caitlyn (desde escenas cotidianas post final hasta universos alternativos), *fanfiction* que explora huecos narrativos (p. ej., ¿qué ocurrió la noche en la posada de Zaun?) y montajes de vídeo o música inspirada en la pareja. Estas piezas amplían el universo más allá de la serie como extensiones transmedia no oficiales; en algunos casos, alcanzaron tal difusión que Riot las advirtió en X/Twitter y guionistas de *Arcane* compartieron o elogiaron obras concretas. Esta dinámica encaja con la tesis de Jenkins —«las narrativas transmedia prosperan cuando los consumidores asumen el rol de productores activos, co-creando contenido» (Jenkins, 2006; Herrera et al., 2024)— y con hallazgos que describen a los fans como prosumidores que difunden y expanden relatos en plataformas (scielo.cl).

b) Interacción directa con el equipo creativo. El ecosistema de *League of Legends* tiene historial de presencia ocasional en Reddit por parte de personal de Riot. En el caso de *Arcane*, aunque Fortiche no participó abiertamente en foros, hubo AMAs con miembros del equipo de Riot y de la serie donde se preguntó por Vi-Caitlyn. Según transcripciones compartidas, uno de los *showrunners* confirmó que «desde el día uno planeamos el arco de Vi y Caitlyn como algo romántico», lo que calmó a parte del *fandom*. A la vez, la guionista Amanda Overton señaló en redes y entrevistas que soñaba con ver una historia como la de Vi y Caitlyn en pantalla (cinemablend.com), «escribiendo para mi yo de 16 años que casi nunca se vio en esos espacios», un mensaje que la comunidad amplificó en Reddit.

c) Vigilancia y defensa en redes sociales. Miembros del *fandom* actuaron como guardianes de la representación. Ante comentarios despectivos («woke», etc.) de *influencers* o medios, respondían en masa en X/YouTube y coordinaban en los *subreddits*: «Oigan, X youtuber dijo tal burrada homófoba sobre *Arcane*, vamos a reportarlo». Sin llegar a campañas de boicot —la recepción general fue positiva—, esta autorregulación curó el espacio comunitario para mantenerlo inclusivo. En *r/leagueoflegends*, tantas veces hostil, preguntas tipo «¿Vi y Caitlyn son lesbianas *canon*?» activaron respuestas afirmativas y mofas a discursos homófobos: «¿No viste *Arcane*? Es obvio que sí», «Los escritores confirmaron que son *OTP*», «Si esto te molesta, el problema lo tienes tú» (reddit.com).

d) Influencias en el juego original. Tras el éxito de *Arcane*, Riot lanzó *skins* de *Arcane* para Vi, Caitlyn y otros, integrando rasgos visuales de la serie. Los fans celebraron líneas de diálogo especiales cuando ambas usan esos aspectos; por ejemplo, Vi puede decir: «¿Me extrañaste, *Cupcake*?» —un guiño directo al apodo— (reddit.com). Este *easter egg* se leyó como canon trasladado al juego, y parte del *fandom* se atribuyó el empuje: su insistencia con «*Cupcake*» y la pareja hizo patente el *fan-favorite*. Además, precedentes como el cómic (2018) con Vi y Caitlyn investigando juntas y un cuento corto (2023) en *Universe* donde Vi escribe una carta a Caitlyn fueron relecturas *shipping* que reforzaron la idea de un alineamiento progresivo del canon global con la visión popularizada por la serie y ampliada por los fans.

En conjunto, el *fandom* de Reddit actuó como agente colectivo que extendió la experiencia narrativa, aportó creatividad y comunicó con claridad sus preferencias. Las prácticas —del meme al argumento teórico, del elogio a la crítica— revelan un público que se concibe como *stakeholder* del rumbo de la historia y su representación. Esto es coherente con la literatura sobre activismo cultural queer en comunidades mediáticas. En Reddit, ese activismo se tradujo en exigir buenas prácticas, celebrar logros y señalar faltas, mientras se construía una cultura fan rica en producción simbólica propia.

4. Discusión y Conclusiones

Los resultados muestran un panorama donde el *fandom* de *Arcane* en Reddit actúa como intérprete, crítico, co-creador y observador de la representación LGBTIQ+. Articulamos estos hallazgos con el marco teórico.

1) Codificación, decodificación y negociación del significado *queer*. Con el modelo de Hall (1980), *Arcane* codifica una relación Vi-Caitlyn integrada y legible; la mayoría decodifica en clave canónica (lectura dominante), valorando la sutileza. Persisten lecturas negociadas (piden más explicitud: beso, uso de palabras que confirmen noviazgo) y pocas oposicionales («solo son amigas»), que la comunidad rechaza con evidencias e intervenciones de creadores. Se observa un cambio en la interpretación: donde antes dominaban lecturas heteronormativas, aquí la lectura *queer* se vuelve norma y la heteronormativa queda marginada, signo del impacto de la Teoría *Queer* popularizada.

2) Cultura participativa y prosumidores en acción. Los fans producen valor narrativo (*fanart*, *fanfiction*, teorías) y difunden un fanon que dialoga con el canon: el apodo «*Cupcake*» o líneas de voz en el juego muestran la retroalimentación *fandom* → producto → *fandom* (Jenkins, 1992, 2006; Herrera et al., 2024). Un fanart potente moldea percepciones (p. ej., «endgame» de Vi y Caitlyn ancianas), reforzando presencia identitaria más allá de la pantalla. Para la teoría transmedia: las extensiones fan también construyen mundo.

3) Afectos compartidos y públicos activistas. Siguiendo a Papacharissi (2015), emerge un público afectivo *queer*/aliado: alegría por evitar «*bury your gays*», indignación ante ataques y hilos emotivos tras la temporada 2. La emoción colectiva se traduce en acción coordinada (defensa, creación), un activismo cultural en clave *queer* (incom.uab.cat) que convierte pasión en poder discursivo.

4) *Transmedia storytelling* y coherencia del universo. La TV enriquece *League of Legends* con capas humanas que el juego apenas roza; muchos fans consideran que la serie «supera al juego en desarrollo de mundo y personajes» (cinemablend.com). De ahí el empuje a alinear juego/cómics/relatos (*skins*, *voice lines*). Aunque *Arcane* sea un universo alterno cercano, para la comunidad deviene en «golden canon». Un caso notable de transmedia impulsado por fans: la audiencia guía la IP (franquicia) hacia coherencia emocional (Jenkins, 2006; Scolari, 2013).

5) Teoría *queer* y reivindicación del espacio narrativo. Los fans leen, producen y vigilan discurso *queer*, cuestionan el heterosexismo (p. ej., Panterest) y reclaman finales felices. En un entorno gamer señalado por prácticas excluyentes (Shaw, 2015; Ruberg, 2019, 2020), esta comunidad articula un contrarrelato inclusivo, con el apoyo de la propietaria de la franquicia (Riot) que apuesta por estas voces.

6) Influencia real en el desarrollo de la obra. Sin trazar causalidad directa, hay indicios: tras la temporada 1, que la demanda de «más CaitVi» coincide con mayor explicitud afectiva en la temporada 2; Riot refuerza mensajes pro-diversidad (p. ej., contenidos de Orgullo; youtube.com). Reddit funciona como grupo focal espontáneo; parte del equipo (p. ej., Overton) comparte esa sensibilidad (cinemablend.com). Límites: La temporada 1 estaba cerrada antes del debate; la influencia es más clara hacia futuro y siempre puede primar la visión autoral.

7) Implicaciones para industria y teoría.

- **Industria:** los resultados dirigen a cuatro aplicaciones directas: (1) Diseño narrativo y *timing* donde el canon reduce la ambigüedad en el caso de la relación entre Vi y Caitlyn, reduciendo el ruido de interpretación y mejorando la aceptación de la relación sin sacrificar la complejidad dramática, esto orienta sobre cómo y cuándo pueden hacer más explícitos estos vínculos. (2) Gestión de las comunidades, donde el seguimiento sistemático de los debates en los foros permite detectar de forma temprana las acusaciones de queerbaiting u otros focos de hostilidad. (3) Marketing y posicionamiento, para confirmar las narrativas inclusivas sin caer en la fetichización y con arcos verosímiles para activar a los posibles embajadores espontáneos, abrir canales de interlocución para incluir las aportaciones del *fandom*. (4) Coherencia transmedia, para que las decisiones consistentes entre formatos (videojuego, serie, música...) para evitar contradicciones
- **Teoría:** El estudio confirma la recepción activa y el impulso de los fans, la audiencia no sólo recibe de manera pasiva, también genera contenido con sentido y empuja para que las teorías del *fandom* se conviertan en *canon*. Metodológicamente no es suficiente con leer el texto, hay que escuchar el «eco social» que genera, analizando a la vez el contenido y cómo este se debate por el público: cómo se habla, de qué, en qué tono..., pues es ahí donde se debaten las categorías, como queerbaiting, el subtexto y lo explícito. Cuando el subtexto pasa a ser explícito, cambian las expectativas. Esto da pie a identificar las señales y las posibles interpretaciones de las comunidades de seguidores que el diseño narrativo puede prever y ajustar.

Limitaciones y alcance: no todos los casos replican esta dinámica; existen *fandoms* tóxicos que presionan contra la diversidad. Aquí, un *fandom* mayoritariamente LGBTIQ+/aliado actuó como una fuerza positiva hacia este colectivo. Nuestro enfoque se centró en los Subreddit r/Arcane r/leagueoflegends por su volumen de comentarios y su enfoque temático, en detrimento de otras plataformas y de otras esferas culturales. Aun así, los datos marcan una tendencia transnacional: los *fandoms* articulan y promueven la normalización de personajes LGBTIQ+ en videojuegos y en sus adaptaciones.

5. Referencias

- Blanco-Fernández, V., & Moreno, J. A. (2023). "Video Games Were My First Safe Space": Queer Gaming in the Animal Crossing New Horizons LGBTIQ+ Community. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120231205638>
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós. (Título original: *Gender Trouble*, 1989).
- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). The Discovery of Grounded Theory: Strategies for
- Hall, S. (1980). Codificar y Decodificar. En *Culture, Media y Lenguaje* (pp. 129-139). Hutchinson
- Herrera, A., Castro-Bernardini, M. J., & Arbaiza, F. (2024). El rol del fandom prosumer en la narrativa transmedia publicitaria de *League of Legends*. *Revista Comunicación y Medios*, 33(1), 173-189. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72223>
- Jenkins, H. (2008). *Cultura de la convergencia*. Buenos Aires: Paidós. (Título original: *Convergence Culture*, 2006).
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós. (Título original: *Textual Poachers*, 1992).
- Martínez-Rodrigo, E., & Raya González, P. (2002). Codificación y decodificación del mensaje periodístico. Una experiencia didáctica. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 7, 1-9. <https://doi.org/10.35742/rcci.2002.7.e200>
- Ng, E. (2017). Between text, paratext, and context: Queerbaiting and the contemporary media landscape. *Transformative Works and Cultures*, 24. <https://doi.org/10.3983/twc.2017.0917>
- Overton, A. (2024, diciembre 2). Entrevista citada en Lambiaso, E. "Arcane Writer Talks 'Dreaming' About Seeing A Relationship Like Vi and Caitlyn's on TV..." *CinemaBlend*. Recuperado de <https://bit.ly/47muMLQ>.
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective publics: Sentiment, technology, and politics*. Oxford University Press.
- Qualitative Research. New York: Aldine Publishing Company.
- Ruberg, B. (2020). *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers are Reimagining the Medium of Video Games*. Durham: Duke University 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*, 10, 3877-3889.
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). Basics of qualitative research. Sage publications.
- Takazaki, S. (2023). ARCANÉ: otros caminos de las heroínas. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Ensayos, (202), 177-195. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi202.9830>
- Zhang, J., Chapman, S., & Ciravegna, F. (2010). A methodology towards effective and efficient manual document annotation: Addressing annotator discrepancy and annotation quality. *Proceedings of the Seventh International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC'10)*. European Language Resources Association (ELRA).