

Más allá del avatar: Representaciones, narrativas y comunidades LGBTIQ+ en los videojuegos

Sergio Gutiérrez-ManjónUniversidad Complutense de Madrid  **Lucía Gloria Vázquez Rodríguez**University College London  **Mireya Vicent Ibáñez**Universidad de Burgos  <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.106636>

Recibido: 15/12/2025 • Aceptado: 15/12/2025

La popularidad del videojuego y su extendida presencia en la cultura contemporánea lo convierten en un medio de enorme relevancia para la exploración, representación y experimentación de identidades sexogenéricas. Su capacidad de circulación masiva, la variedad de plataformas y formatos, y la profunda pervivencia de las prácticas lúdicas en contextos presenciales y digitales hacen del videojuego un espacio privilegiado para observar cómo se negocian normativas, se performan identidades y se construyen comunidades. Además de su dimensión industrial y de ocio, los videojuegos ejercen una influencia simbólica en imaginarios colectivos y en procesos de socialización cultural, lo que explica el creciente interés por comprender su papel en las trayectorias de identificación, resistencia y activismo de los colectivos LGBTIQ+ (ver por ejemplo Shaw, 2015; Ruberg y Shaw, 2017; Malkowski y Russworm, 2017; Harper, Adams y Taylor, 2018; Ruberg y Phillips, 2018; Ruberg, 2019 y 2020).

Históricamente, este medio ha estado marcado por un predominio de usuarios y narrativas asociadas a la masculinidad cishetero, lo que configuró un imaginario cultural excluyente en relación con la diversidad sexual y de género. Sin embargo, la investigación académica reciente ha demostrado que, más allá de estas limitaciones, los videojuegos se han convertido en espacios donde las personas LGBTIQ+ pueden explorar y representar sus identidades, construir comunidades de pertenencia y participar en prácticas de activismo cultural. Tanto la representación de personajes y narrativas queer como las experiencias de juego de los usuarios ofrecen nuevas formas de comprensión de la interacción entre identidad, práctica lúdica y cultura popular, mostrando que los videojuegos no son solo productos de entretenimiento, sino artefactos culturales que median procesos de visibilidad, resistencia y experimentación afectiva.

Hoy más que nunca resulta imprescindible desarrollar estudios queer de videojuegos, ya que nunca ha existido un momento más estimulante e inspirador para explorar la presencia de lo queer en los videojuegos. La visibilidad de creadoras y creadores queer está aumentando, recibiendo reconocimiento internacional, y miles de jugadores queer participan activamente en convenciones y comunidades de juego. Cabe señalar que, para los fines de este monográfico, adoptamos una concepción amplia de lo queer, entendida no únicamente como crítica al régimen cisheteronormativo, sino como cuestionamiento de toda forma de normatividad (Warner, 1993). Esta perspectiva nos permite ampliar el alcance de la investigación hacia mecánicas y modos de juego queer, reflexiones en torno a la monstruosidad y la enfermedad (ver por ejemplo el artículo de McGuiness), o hacia la representación de sexualidades no normativas, incluyendo prácticas como el kink o el BDSM (ver por el ejemplo el artículo de Navarro-Remesal, Pérez Zapata e Hino).

Aunque el pensamiento queer ofrece un marco valioso para cuestionar los sistemas que estructuran el medio y tiene un gran potencial para desestabilizar y replantear los Game Studies, así como dicotomías clásicas como narratología/ludología, control/agencia o éxito/fracaso (Ruberg y Shaw, 2017), la mayoría de las investigaciones, incluido este monográfico, siguen centradas principalmente en la representación LGBTIQ+ y en el análisis de comunidades de fans. En el marco de los estudios queer de videojuegos, este monográfico se sitúa principalmente en lo que Shaw y Ruberg (2017) describen como una investigación que tiene como foco principal temas LGBTIQ+ —desde jugadores y desarrolladores LGBTIQ+ hasta juegos con representación LGBTIQ+— y el análisis de videojuegos a través de los marcos conceptuales de la queeridad. Esta orientación sugiere que, dentro del monográfico, ha predominado la primera perspectiva, centrada en

representación LGBTIQ+, lo cual se alinea con la tendencia identificada por Maletka (2024) en su estado de la cuestión sobre Queer Game Studies.

Este dossier temático, enmarcado en los proyectos de investigación “Comunicación persuasiva en los videojuegos como servicio: usos problemáticos entre la generación Z – PERVID GEN Z” (PR17/24-31893), financiado por el acuerdo entre la Comunidad de Madrid y la Universidad Complutense de Madrid y “Radi-calización política en entornos lúdicos digitales: producción, mediación y difusión de ideologías extremistas – Rage Game” (PID2024-158794OB-I00), financiado por la Agencia Estatal de Investigación (Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades), tiene como propósito contribuir al estudio académico de los videojuegos desde las perspectivas de los estudios LGBTIQ+ y la teoría queer. Nuestro objetivo es reunir investigaciones que analicen tanto la representación de la diversidad sexogenérica en los textos videolúdicos como las prácticas y experiencias de las comunidades LGBTIQ+ en torno a ellos. Las contribuciones incluidas en este volumen exploran cómo los videojuegos funcionan como espacios de expresión, pertenencia, experimentación y activismo cultural, ofreciendo diferentes enfoques metodológicos y analíticos que permiten comprender la complejidad de la interacción entre identidad, cultura popular y práctica lúdica en la contemporaneidad.

El volumen se abre con una serie de trabajos centrados en la construcción de personajes queer y en la forma en que sus identidades se articulan dentro de los mundos digitales de los videojuegos. En “Of Dommes and Night Queens: Kink, BDSM, and positive representations of alternative sexualities in the Ryu Ga Gotoku (Yakuza/Like a Dragon) video game series”, Víctor Navarro-Remesal, Beatriz Pérez Zapata y Yoshihiro Hino exploran la representación del kink y el BDSM en *Yakuza 0* (2015) y *Yakuza: Like a Dragon* (2020). A través del mitoanálisis, identifican motivos recurrentes que permiten comprender cómo estas prácticas se integran en los imaginarios de la saga, destacando la profesionalización, la agencia y la construcción de una comunidad queer en torno a las dominatrices y las Night Queens.

El monográfico continúa con estudios que ponen en diálogo la queeridad con referentes históricos y políticos. En “Alcibiades’ Political Bisexuality in Assassin’s Creed Odyssey (Ubisoft Quebec, 2018)”, Rita R. Costa examina cómo “Assassin’s Creed Odyssey” (Ubisoft Quebec, 2018) representa la bisexualidad de Alcibiades, figura política central de la Atenas clásica. El artículo combina estudios de sexualidad e interpretación histórica para mostrar cómo el juego integra esta orientación no solo como característica personal, sino como herramienta política. Al suavizar o desactivar prejuicios asociados tradicionalmente a la bisexualidad —como la sospecha y la desconfianza—, la obra ofrece una representación compleja que visibiliza esta identidad dentro de un marco histórico atravesado por tensiones de poder y deseo.

En esta misma línea de interés por las figuras queer dentro de narrativas complejas, “Far Cry 6 y la visibilidad queer: Paolo de la Vega y Rosa Mel Paquete como agentes narrativos”, de Raquel San Mamés Albar, se adentra en dos personajes que expanden las posibilidades de representación dentro de una gran producción comercial. Paolo atraviesa un proceso de afirmación identitaria vinculado a la música y a la resistencia política, mientras que Rosa Mel Paquete convierte la performance drag en un recurso de infiltración y subversión, mostrando cómo la diversidad sexogenérica puede integrarse en historias centradas en conflicto y revolución.

A partir de estas exploraciones centradas en personajes, la reflexión se abre hacia las relaciones entre diseño, mecánicas y posicionamiento de la persona jugadora. En “Standing With as Allyship: A Reflexive Approach to Queer Game Design”, Wanxing Zhou cuestiona los modelos de “juegos de empatía” y propone una aproximación basada en el acompañamiento como postura ética. El análisis socio-semiótico de *Dys4ia* (2012) revela cómo la fragmentación, la frustración proceduralizada y la ausencia de cierre narrativo sitúan a la persona jugadora como testigo parcial, evitando la sustitución de la corporalidad queer por emociones simplificadas y defendiendo un diseño que respete la diferencia.

Las experiencias subjetivas y afectivas del juego encuentran un espacio central en “Es más que un juego de granjas: representaciones y posibilidades LGBTIQ+ en los simuladores cozy de vida campestre”, de Francisco Miguel Ojeda-García. El análisis de *Story of Seasons: Grand Bazaar* (2025), desde una combinación de lectura formal y autoetnografía, muestra cómo los simuladores de granja se convierten en entornos privilegiados para la normalización de identidades diversas, gracias a sus opciones de personalización, estructuras relacionales y dinámicas narrativas abiertas a múltiples configuraciones afectivas y familiares.

A ello se suma la dimensión comunitaria y participativa del juego en “Queerbaiting y fandom. La influencia de la comunidad en la representación LGTBIQ+ en la serie Arcane del videojuego League of Legends”, de F. Javier Rivero-Estévez y Mihaela Tatyana Doncheva. El estudio analiza cómo la relación entre Caitlyn y Vi fue articulada inicialmente por los fans en plataformas como Reddit y posteriormente incorporada en la serie de animación *Arcane*. La investigación evidencia cómo el fandom opera como un espacio colectivo de interpretación, demanda y producción simbólica, donde se normaliza la diversidad y se negocian formas de representación deseadas.

En el caso de “Becoming the Gay Pig – A Mapping of Queer Entanglements with Disease and Monstrosity in *Bloodborne*”, de Gregory Mc Guinness, propone una reflexión profundamente situada sobre las experiencias queer vinculadas a *Bloodborne* (FromSoftware, 2015). Desde una posicionalidad marcada por la identidad queer irlandesa y su relación histórica con la Iglesia católica, el artículo analiza los imaginarios de la sangre y la enfermedad en el juego mediante una perspectiva materialista feminista. Al poner en diálogo estos elementos con los discursos del VIH/SIDA de los años ochenta y noventa, se traza una cartografía en la que la monstruosidad, el riesgo y la búsqueda de liberación se entrelazan, permitiendo pensar identidades queer que negocian los límites entre humanidad y transformación.

Finalmente, el volumen cierra con el artículo de panorama “Videojuegos, orientación sexual y juventudes: una aproximación desde la Encuesta de Juventud 2023” de José Juan García Vázquez y Laura Lobato Escudero. A través de la Encuesta de Juventud 2023 del INJUVE, los autores revelan que la mitad de la juventud juega semanalmente, aunque la interseccionalidad descubre una brecha de género persistente: los varones heterosexuales lideran el uso. El estudio advierte que el entorno multijugador sigue siendo hostil, con un 44,3% de comentarios homófobos, lo que empuja a las personas jugadoras a ocultar su orientación sexual. El trabajo concluye que los videojuegos son instrumentos de socialización no neutrales que, pese a reproducir lógicas excluyentes, pueden funcionar como laboratorios de realidades más inclusivas.

En conjunto, los trabajos reunidos ofrecen una panorámica sólida y diversa de cómo los videojuegos articulan y disputan representaciones, experiencias y comunidades queer. El monográfico muestra que estas prácticas no se limitan a la presencia de personajes o tramas, sino que atraviesan mecánicas, genealogías históricas, apropiaciones comunitarias y modelos emergentes de diseño. Los artículos aquí reunidos contribuyen a consolidar un campo de estudio que sigue creciendo y que resulta fundamental para comprender el papel del videojuego en las transformaciones culturales contemporáneas vinculadas a la diversidad sexogenérica.

1. Referencias citadas

- Harper, T., Adams, M. B., & Taylor, N. (Eds.). (2018). *Queerness in play*. Springer.
- Ruberg, B., & Shaw, A. (Eds.). (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- Maletska, M. (2024). Queer Gender Identities and Videogames Literature Review. *ELUDAMOS*, 15(1), 125-150. <https://doi.org/10.7557/23.7432>.
- Malkowski, J. & Russworm, T. M. (2017). *Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games*. Indiana University Press.
- Ruberg, B. (2019). *Video Games Have Always Been Queer*. New York University Press.
- Ruberg, B. (2020). *The queer games avant-garde: How LGBTQ game makers are reimagining the medium of video games*. Duke University Press.
- Ruberg, B. & Phillips, A. (Eds.) (2018). Special Issue — Queerness and Video Games. *Game Studies*, 18(3). https://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Warner, M. (1993). *Fear of a Queer Planet: Queer Politics and Social Theory*. Yale University Press.

