

En juego: pantallas, protocolos y archivos

Álvaro Navarro-Gaviño

Universidad Complutense de Madrid  <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.107870>

Recibido: 19/12/2025 • Aceptado: 17/02/2026

El presente número se articula como un recorrido que arranca en entornos interactivos y desemboca en archivos en proceso de apertura, atraviesa la comparecencia del cuerpo ante la consulta médica y retorna, con insistencia, a la cuestión de la habitabilidad material de la disidencia, esa operación siempre provisoria y no exenta de fricción. Frente a entregas previas más orientadas a inventariar el cambio, en la apertura del dossier la disidencia comparece como aprendizaje procedimental. Entrar en un entorno interactivo obliga a aceptar un régimen de reglas, a tantear sus umbrales y a adquirir, por iteración y error, una competencia práctica sobre permisos, sanciones y modos de aparición, en la que la posibilidad misma de reconocerse en el avatar queda sujeta a aprendizaje. Esa alfabetización de la interfaz distribuye lo posible y lo punible al regular la nominación y la composición del cuerpo digital, ajustando no solo cómo se presenta, sino cómo se vive y se negocia su experiencia dentro del sistema. En ese entrenamiento se vuelven legibles, simultáneamente, los marcadores identitarios que el sistema tolera y la cartografía de recorridos conversacionales y narrativos que autoriza o clausura. En el mismo gesto afloran las fricciones que desencadenan la moderación y sus técnicas de salida, desde el silenciamiento y la degradación reputacional hasta la suspensión o el baneo, formas concretas de expulsión del juego.

Desde el equipo editorial, interesa leer esa operación como índice de un desplazamiento del campo en el que pensar sexualidades, identidades y géneros resulta ya inseparable de las tecnologías que organizan aparición, circulación y reconocimiento. En ese punto conviene consignar, también como gesto de homenaje, la muerte reciente de **Teresa de Lauretis** en San Francisco, ya que su formulación de las tecnologías del género (De Lauretis, 1987) no legó solo un léxico decisivo para la teoría posterior, sino una exigencia metodológica, atender a los dispositivos que producen inteligibilidad y a los circuitos que la sostienen. Esa orientación reaparecería en la lección inaugural para la primera promoción del Máster Universitario en Estudios LGBTIQ+ de la Universidad Complutense de Madrid, pronunciada en septiembre de 2019 y publicada posteriormente en esta misma revista (De Lauretis, 2021), donde la pregunta por las mediaciones se planteaba como una condición de lectura aún pendiente del presente. De ahí que incorporar interfaces, plataformas y modos de participación tecnológica no funcione aquí como actualización temática, sino como premisa analítica. Desde ese horizonte, el dossier monográfico desplaza el «juego» del estatuto de mero objeto a una escena de prueba donde identidades, normas y pertenencias se ensayan bajo condiciones de admisión y sanción. Las contribuciones reunidas asumen, como constatación ya difícil de eludir, que el videojuego, por su circulación masiva y su condición híbrida entre industria cultural y práctica cotidiana, opera como un observatorio especialmente fértil para examinar performatividades sexogenéricas, formas de comunidad y repertorio de activismo, vivencia y resistencia en constante fricción entre lo virtual y lo presencial.

Tal como anticipan en la coordinación Sergio Gutiérrez-Manjón, Lucía Gloria Vázquez-Rodríguez y Mireya Vincent-Ibáñez, el conjunto recorre escenas heterogéneas de experimentación, sin reducirlas a un inventario de casos. Desde las dominatrices y las *Night Queens* de la franquicia *Ryu Ga Gotoku*, la lectura del kink y del BDSM se sustrae al exotismo marginal y atiende a su inscripción profesional, a los modos de reconocimiento interno y a las economías de reputación que sostienen comunidad. En *Assassin's Creed Odyssey*, la reescritura de la bisexualidad de Alcibíades trabaja contra prejuicios historicistas para situar el deseo como vector político en un entorno de inestabilidad. El análisis de *Far Cry 6*, personajes como Paolo de la Vega o Rosa Mel Paquete condensan una visibilidad *queer* donde música, performance drag y lucha insurgente se tramam como tecnologías narrativas de agencia. En paralelo, el abordaje de los simuladores *cozy* —de baja intensidad conflictiva, centrados en rutinas, cuidado y sociabilidad amable— de vida rural revaloriza esos «jueguitos de granjas», a menudo subestimados, como dispositivos de normalización afectiva y familiar, precisamente porque su baja intensidad dramática vuelve pensable la continuidad cotidiana LGBTIQ+ y habilita un abanico de filiaciones y arreglos domésticos. Finalmente, el análisis de *Arcane* y del fandom de *League of Legends* desplaza la atención hacia la producción comunitaria de sentido, mostrando cómo el deseo colectivo negocia la frontera entre *fanon* y canon y reconfigura, en el audiovisual seriado, las condiciones de representación de vínculos *queer* apenas insinuados por la serie. El estudio autoetnográfico *Becoming the Gay Pig* desplaza el foco hacia una cartografía de los enredos entre disidencia, enfermedad y monstruosidad

en *Bloodborne*, mostrando cómo la imaginación gótica y la retórica patológica se reactivan en clave *queer* como gramática de vulnerabilidad y deseo. Cierra el dossier, ya en formato Panorama, la aproximación a la Encuesta de Juventud 2023, que introduce una escala empírica y generacional y permite leer orientaciones sexuales y experiencias juveniles en relación con prácticas de juego, contextos de socialización y marcos de percepción pública. A su vez, el texto vinculado a la actividad del 25 de noviembre en la Facultad de Ciencias de la Información, en coordinación con Injuve, recoge resultados y debates sobre violencias, juventudes y discursos públicos, y sitúa la persistencia de esas violencias como un problema de agenda compartida, subrayando la continuidad del entrelazamiento entre feminismos y movimientos LGBTIQ+ en la disputa contra las violencias machistas.

La sección de Miscelánea desplaza el foco de las pantallas a las instituciones, y del «juego» como práctica lúdica al «juego» de fuerzas que configura derechos, vulnerabilidades y formas de reconocimiento. El artículo sobre derechos sexuales y atención ginecológica a hombres trans* en el sistema de salud chileno, firmado por Claudia Cornejo-Aravena, Josefa Colignon-Tagle, Valeria Fernández-Terzan y Jael Quiroz-Carreño, abre un frente sobre cuerpos que desbordan taxonomías biomédicas aún operativas y que, precisamente por ello, encuentran resistencias, vacíos de formación y violencias situadas en la atención primaria sanitaria. A continuación, David Sánchez Salas replantea una figura axial de los estudios *queer*, el armario, re-especificado al compás de tecnologías de seguimiento, almacenamiento y perfilado. La salida del armario deja de depender exclusivamente de una decisión narrativa individual cuando la circulación involuntaria de datos puede anticiparla, desbordarla o contradecirla, de modo que esa arquitectura intermitente, unas veces provisoria y otras veces persistente, se entiende menos como espacio íntimo de gestión del secreto que como umbral atravesado por algoritmos, plataformas e infraestructuras de visibilidad que redistribuyen la agencia de la enunciación y el riesgo hacia terceros cuyas infraestructuras y lógicas se fundamentan en la extracción de información. Cierran la Miscelánea Ricard Huerta y Concepción Francos-Maldonado, que desplazan el eje hacia la alfabetización visual en la formación docente y sitúan la tipografía cinematográfica como un dispositivo pedagógico histórica y geográficamente situado, capaz de reproducir estigmas en base a posos culturales nacionales o de habilitar lecturas más finas sobre diversidad en el aula a partir de un soporte tan cotidiano como el cartel cinematográfico.

A continuación, la sección Panorama adquiere un relieve específico dentro de la arquitectura del número, no porque renuncie al rigor, sino porque lo desplaza a otro plano, el de la intervención situada y la urgencia interpretativa. Aunque sus textos no se ajusten a las formas habituales de evaluación por pares, su función editorial resulta decisiva, al incorporar materiales y lecturas cuya pertinencia depende de la inmediatez del debate y de la capacidad de dejar constancia, con precisión, de aquello que está ocurriendo y aún no ha sedimentado en bibliografía. Bajo ese encuadre, Panorama reúne dos intervenciones que tensan, desde escalas distintas, el cruce entre políticas públicas, memoria y archivo. Por un lado, la pieza vinculada a Injuve, ya introducida en el dossier temático. Por otro, la reflexión de Juan Argelina y Álvaro Navarro-Gaviño en torno al archivo audiovisual de Lorca hallado en la Fundación Menéndez Pidal repliega el foco hacia la persistencia material de la imagen, hacia ese archivo del poeta que se resiste a desaparecer, y obliga a pensar el momento de emergencia del documento como un acontecimiento que reordena legados, recompone genealogías afectivas y artísticas y reabre, en el contexto español, la trama política de lo que parecía ya fijado, delimitado o perdido.

La sección de Reseñas dialoga con las lógicas previamente planteadas, no como apéndice bibliográfico, sino como extensión crítica del número hacia otros soportes de discusión y otros modos de archivo. En el texto *The intersex turning point*, Konstantinos Argyriou aborda la obra de Nuria Gregori Flor, *Intersexualidades: Emergencias y debates en torno a personas con características sexuales diversas* (2024), y reubica el debate sobre intersexualidades en un terreno donde la nominación, la clasificación y la disputa por el derecho a existir se juegan, también, en el lenguaje experto, en la producción de categorías y en sus efectos institucionales. La reseña de *Diario de Nueva York* (1964), de Iván Zulueta, editado por Pepitas de Calabaza y Filmoteca Española, desplaza la mirada hacia otro tipo de archivo que sale a la luz, el cuaderno íntimo, la anotación marginal, el documento no concebido para circular que, al hacerlo, reordena la lectura de una trayectoria artística y del contexto cultural que la rodea, atravesado por censuras, desplazamientos y silencios. En vecindad con el archivo lorquiano, este diario permite pensar cómo ciertas formas de escritura y de registro audiovisual funcionan como reservorios de sensibilidad y de experiencia incluso cuando el lenguaje disponible no alcanzaba a nombrarlas o se entrenaba, directamente, en no nombrarlas.

En conjunto, el número dibuja un mapa discontinuo pero conectado; desde los entornos interactivos de los videojuegos hasta las salas de espera ginecológicas; desde un armario reconfigurado por la vigilancia hasta los foros de *fandom* y las encuestas sobre prácticas lúdicas juveniles; desde las prácticas BDSM expuestas hasta las huellas íntimas de Zulueta y las imágenes inéditas de un Lorca marcado por una vitalidad difícil de reducir a un relato cerrado. Del mismo modo, más que ofrecer una única narrativa, el volumen abre caminos entre espacios, secciones, métodos y perspectivas que rara vez se miran al mismo tiempo, aunque todos ellos participen de cuestiones que recordamos aún abiertas. Reunirlos aquí constituye una apuesta, la de sostener unos estudios atentos a los dispositivos que organizan la vida y a las maneras en que los cuerpos disidentes los habitan, los discuten y los transforman en el tiempo. El número, por tanto, no encuadra el juego como ocio en sentido restringido, sino como una infraestructura atravesada por formas de acceso, moderación y sanción, que reclama el mismo rigor crítico que venimos exigiendo al cine, la televisión o la literatura, entre otros. Y, en definitiva, aquello que se aprende «jugando» —en esa práctica ambivalente de eludir y soportar normas que no se eligen del todo— no se deja capturar únicamente por la expectativa emancipatoria, aunque sí habilita una lectura de la fabricación situada, sometida a condiciones que siguen

negociándose, inestables e incompletas, sin garantías de éxito ni de victoria, sin que ello implique renunciar a la posibilidad de ensayar el trayecto, de disputar y reconfigurar esas mismas coordenadas que sostienen el juego en común.

1. Referencias citadas

De Lauretis, T. (1987). *Technologies of gender: Essays on theory, film, and fiction*. Indiana University Press.

De Lauretis T. (2021). Lección inaugural para la primera promoción del Máster Universitario en Estudios LGBTQ+ de la Universidad Complutense de Madrid. *Estudios LGBTQ+, Comunicación y Cultura*, 1(1), 107-113. <https://doi.org/10.5209/eslg.76294>

