

MATERIA V - Trabajo Final de Máster	
Nombre estudiante:	Stefanie Ziermann
Título del trabajo:	El videojuego <i>queer</i> : Los <i>queer game studies</i> y la creación de un creador de personajes y una novela visual <i>queer</i>
<u>Modalidad:</u> <input checked="" type="checkbox"/> A (Aplicado)	
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <u>Tipología:</u> <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (cultural) <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (artístico) <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (de comisariado) <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (de diseño) <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (pedagógico) <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (obra)	
<input type="checkbox"/> B (Teórico)	
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <u>Tipología:</u> <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación teórico (investigación teórica) <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación teórico (revisión teórica)	
<u>Palabras clave (entre 4 y 8):</u> <i>teoría queer, queer game studies, creador de personajes, novela visual, glitch</i>	
<u>Resumen (entre 200 y 300 palabras):</u> <p>En este trabajo de fin de máster se presenta la memoria de un trabajo artístico de investigación aplicada que contiene un creador de personajes y el material visual necesario para el desarrollo del primer nivel de una novela visual, específicamente ubicada dentro del ámbito de los <i>queer game studies</i>. Este proyecto aplicado se complementa con un análisis transversal de aportes teóricos y prácticos procedentes del ámbito del videojuego <i>queer</i>, en tanto que abordan temáticas sensibles a las teorías de género y la sexualidad, además del uso de la empatía y de las narrativas autobiográficas en un formato interactivo, entre otros. Se insiste, además, en el análisis del conflicto que surge entre el contraste de estas temáticas alternativas con el origen heteronormativo y patriarcal del videojuego y de qué manera ha evolucionado hasta el día de hoy. Por último, se analiza la novela visual como género válido de videojuego, útil y efectivo para la expresión de realidades <i>queer</i>, y se propone igualmente una aproximación al efecto tecnológico del <i>glitch</i> como una herramienta visual potencialmente <i>queer</i> en relación con la narrativa y los conceptos reflejados en este trabajo.</p> <p>A partir de este previo análisis interdisciplinario, se describen los pasos metodológicos llevados a cabo dentro del proyecto, basados en el desarrollo de las fases de la preproducción y producción. Por último, se presenta una exposición y descripción de todo el contenido visual elaborado para la creación de un primer nivel de una novela visual y un creador de personajes <i>queer</i>, añadiendo</p>	

posibles narrativas para el futuro seguimiento del desarrollo de este proyecto, además de explorar el potencial de aprovechamiento práctico del *glitch* visual dentro de la expresión artística *queer*.

* Los trabajos dentro de cualquier modalidad y tipología, deberán ajustarse a los estándares y guías facilitadas en la pestaña "evaluación":

- trabajos aplicados (A): proyecto (preproducción) o memoria (producción-posproducción)
- trabajos teóricos (B): artículo de revista (exposición-argumentación)

MEMORIA
Trabajo artístico de investigación aplicada

El videojuego *queer*:
Los *queer game studies* y la creación de un creador de personajes y una novela visual *queer*



Alumna: Stefanie Ziermann
Tutor: Mario-Paul Martínez Fabre
Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales
Universidad Miguel Hernández (Campus de Altea)
Curso académico 2019-2020
stefanie.ziermann@hotmail.de
+34 622607957

Currículum Vitae: Graduada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de València en 2015, con especialización en Animación 2D. Experiencia profesional adquirida en la colaboración en el cortometraje de animación “Vida Mía”, producido en Valencia en 2016 y participando en la sección de clean-up y como inbetweener. Actualmente está activa en el campo profesional de la ilustración infantil, habiendo publicado una cantidad total de 11 libros dirigidos hacia lectores de 6-12 años, durante los últimos 2 años (2018/19).

Resumen

En este trabajo de fin de máster se presenta la memoria de un trabajo artístico de investigación aplicada que contiene un creador de personajes y el material visual necesario para el desarrollo del primer nivel de una novela visual, específicamente ubicada dentro del ámbito de los *queer game studies*. Este proyecto aplicado se complementa con un análisis transversal de aportes teóricos y prácticos procedentes del ámbito del videojuego queer, en tanto que abordan temáticas sensibles a las teorías de género y la sexualidad, además del uso de la empatía y de las narrativas autobiográficas en un formato interactivo, entre otros. Se insiste, además, en el análisis del conflicto que surge entre el contraste de estas temáticas alternativas con el origen heteronormativo y patriarcal del videojuego y de qué manera ha evolucionado hasta el día de hoy. Por último, se analiza la novela visual como género válido de videojuego, útil y efectivo para la expresión de realidades queer, y se propone igualmente una aproximación al efecto tecnológico del *glitch* como una herramienta visual potencialmente *queer* en relación con la narrativa y los conceptos reflejados en este trabajo.

A partir de este previo análisis interdisciplinario, se describen los pasos metodológicos llevados a cabo dentro del proyecto, basados en el desarrollo de las fases de la reproducción y producción. Por último, se presenta una exposición y descripción de todo el contenido visual elaborado para la creación de un primer nivel de una novela visual y un creador de personajes *queer*, añadiendo posibles narrativas para el futuro seguimiento del desarrollo de este proyecto, además de explorar el potencial de aprovechamiento práctico del *glitch* visual dentro de la expresión artística *queer*.

Palabras clave: *teoría queer, queer game studies, creador de personajes, novela visual, glitch*

Abstract

This master's thesis presents the memory of an artistic work of applied research that contains a character creator and the visual material necessary for the development of the first level of a visual novel, specifically located within the scope of *queer game studies*. This applied project is complemented by a cross-sectional analysis of theoretical and practical contributions from the field of queer video games, as they address issues sensitive to gender and sexuality theories, as well as the use of empathy and autobiographical narratives in a format interactive, among others. Furthermore, it insists on the analysis of the conflict that arises between the contrast of these alternative themes with the heteronormative and patriarchal origin of the video game and in what way it has evolved to this day. Finally, the visual novel is analyzed as a valid genre of video game, useful and effective for the expression of queer realities, and an approach to the technological effect of *glitch* as a potentially visual tool *queer* in relation to the narrative and the reflected concepts in this work.

From this previous interdisciplinary analysis, the methodological steps carried out within the project are described, based on the development of the pre-production and production phases. Finally, an exhibition and description of all the visual content prepared for the creation of a first level of a visual novel and a creator of characters is presented *queer*, adding possible narratives for the future follow-up of the development of this project, in addition to exploring the potential for practical use of *glitch* visual within artistic expression *queer*.

Keywords: *queer theory, queer game studies, character creator, visual novel, glitch*

Índice

1.- Introducción.....	6
2.- Hipótesis y Objetivos	
2.1.- Hipótesis.....	6
2.2.- Objetivos.....	7
3.- Justificación de la propuesta	
3.1.- Marco teórico: Enfoques interdisciplinares en contra de la heteronormatividad y el binarismo desde la teoría <i>queer</i> hasta los <i>queer game studies</i>	7
3.1.1.- La teoría <i>queer</i>	8
3.1.2.- La teoría <i>queer</i> y videojuegos	9
3.1.2.1.- Butler sobre la performatividad de género.....	9
3.1.2.2.- Rich sobre la heteronormatividad obligatoria.....	10
3.1.2.3.- Halberstam sobre el cuerpo y el cine transgénero.....	11
3.1.3.- Los <i>queer game studies</i>	13
3.1.3.1.- Características destacables dentro del videojuego <i>queer</i>	15
3.1.3.1.1.- El videojuego <i>queer</i> como experiencia autobiográfica.....	15
3.1.3.1.2.- Eventos y congresos alrededor de los <i>queer game studies</i>	17
3.1.3.1.3.- El estado actual y nuevos aportes del videojuego <i>queer</i>	18
3.1.3.1.3.1.- Rompiendo estándares: ¿Qué hace que un videojuego sea <i>queer</i> ?.....	20
3.1.3.1.3.2.- La estética y el formato.....	21
3.1.3.1.3.3.- Juegos analógicos vs. juegos digitales.....	22
3.1.3.1.3.4.- La sexualidad en los videojuegos <i>queer</i>	25
3.1.3.1.3.5.- El videojuego <i>queer</i> como resistencia.....	27
3.1.4.- Fantasmas del pasado y el contexto actual de la representación del género y de la sexualidad dentro de los videojuegos.....	28
3.1.4.1.- El origen del videojuego y la creación de una industria audiovisual excluyente.....	28
3.1.4.2.- Estado actual y ejemplos de inclusión en la industria del videojuego.....	30
3.1.4.3.- La industria de videojuego mainstream: Casos calificativos de discriminación y la representación positiva de personas <i>queer</i> y su sexualidad.....	31
3.1.4.4.- La negación del término “empatía” dentro del videojuego <i>queer</i> como centralización de temáticas marginales.....	37
3.1.5.- El fenómeno del #GamerGate: Ataques de homofobia, transfobia y misoginia hacia los desarrolladores y creadores de contenido de videojuegos <i>indie</i> y <i>mainstream</i>	40
3.1.5.1.- Origen y problemáticas.....	40
3.1.5.2.- La pesadilla del “ <i>gamer</i> ”.....	42

3.1.5.3.- El estado actual del #GamerGate: Caso de referencia <i>The Last of Us: Part II</i>	44
3.1.6.- La <i>novela visual</i> como herramienta narrativa <i>queer</i> . ¿Qué es? Y cómo crear una <i>novela visual queer</i>	47
3.1.7.- El <i>glitch</i> como aporte <i>queer</i> en el ámbito visual y narrativo del videojuego.....	49
3.1.7.1.- Significado, referentes y posibles aplicaciones en este proyecto.....	49
3.1.7.2.- Halberstam sobre el <i>glitch</i>	50
3.1.7.2.- Otros referentes del <i>videojuego queer</i> que utilizan estéticas “ <i>glitcheadas</i> ”.....	51
3.1.7.3.- Propuesta del <i>glitch</i> en este proyecto.....	54
4.- Proceso de producción razonado	
4.1.- Metodología.....	54
4.2.- El estado de la cuestión.....	55
4.3.- Preproducción.....	55
4.3.1.- Referencias: La búsqueda de una imaginería simbólica <i>queer</i>	56
4.3.2.- El archivo digital y databases de videojuegos <i>queer</i> : <i>LGBT Video Game Archive</i> y <i>Queerly Represent Me</i>	57
4.3.3.- Aspectos y referencias de otras novelas visuales.....	58
4.3.3.1.- Casos de referencia. <i>Dream Daddy</i> y <i>Arcade Spirits</i>	58
4.3.3.2.- Otras fuentes de inspiración.....	60
4.3.4.- Propuesta de una narrativa de juego crítica e inclusiva: ¿A quién va dirigido y a quién representa? Una traducción de realidades violentas en un espacio lúdico.....	61
4.4.- Producción	
4.4.1.- El <i>creador de personajes queer</i>	64
4.4.1.1.- Un encaje <i>queer</i> . Composición y opciones del menú.....	64
4.4.1.1.1.- La opción de randomizar.....	65
4.4.1.1.2.- Identidad de género y orientación sexual.....	66
4.4.1.2.- Un personaje <i>queer</i> : La customización del avatar. Decisiones entre representación, inclusión y la búsqueda de la ambigüedad.....	68
4.4.1.2.1.- Color de piel.....	69
4.4.1.2.2.- Anatomía.....	69
4.4.1.2.3.- Aspectos <i>Drag</i> y Travestismo.....	70
4.4.1.2.4.- Expresiones.....	71
4.4.1.2.5.- La <i>NPC</i>	72
4.4.2.- La <i>novela visual queer</i>	73
4.4.2.1- Guión y Diálogos.....	73
4.4.2.1.1.- El guión y las escenas conflictivas.....	73
4.4.2.1.2.- Diálogos.....	76

4.4.2.2.- La huida del videojuego <i>indie</i> “cutre”	77
4.4.2.3.- Un plus: la <i>novela visual</i> “animada”	78
4.4.2.4.- El <i>glitch</i> como elemento <i>queer</i> clave: Proceso de creación y experimentación dentro del proyecto.....	82
4.4.2.5.- La búsqueda de un estilo artístico y el arte final.....	84
4.4.2.5.1.- La definición del otro mundo. Conceptos y metáforas visuales de una huida traumática. Entornos y personajes para futuros niveles.....	86
5.- Análisis de los resultados y conclusiones	
5.1.- Conclusiones.....	89
5.2.- Limitaciones.....	90
5.2.1.- Disclaimer: Posicionamiento como autora de un videojuego <i>queer</i>	90
6.- Enlaces al proyecto artístico.....	91
6.1.- Simulador del creador de personajes.....	91
6.2.- Trailer de la novela visual.....	91
6.3.- Recopilación de todos los fondos animados de este proyecto.....	91
7.- Bibliografía.....	92
8.- Ludografía.....	96
9.- Filmografía.....	99
10.- Enlaces.....	99
11.- Listado de imágenes.....	100
12.- Anexo.....	104

1.- Introducción

En este trabajo artístico aplicado se investigarán varias problemáticas y posibles soluciones prácticas alrededor del videojuego *queer*, desarrollando contenido visual específico para un creador de personajes *queer* y un primer nivel de videojuego perteneciente al género de la *novela visual*.

Se realizará un análisis de terminologías procedentes de la *teoría queer* y de su relación con los estudios *queer* llevadas a cabo dentro del campo interdisciplinario de los videojuegos (denominados *queer game studies*). La terminología en cuestión abarcará problemáticas como “la performatividad del género” (Butler) y la “heterosexualidad obligatoria” (Rich) que muestran la oposición al binarismo de género y la heteronormatividad, además del análisis del “aspecto trangénero” planteado por J. Halberstam.

Además, insistiremos en componentes importantes dentro de los *queer game studies* como: el funcionamiento de la industria del videojuego, su estado actual acerca de la inclusión y de la diversidad y la problemática de la representación, las nuevas directrices y aspiraciones actuales e interdisciplinarias dentro de los *queer game studies* y el fenómeno represivo del #GamerGate y su relevancia persistente dentro del mundo del videojuego *queer*. Desde este aspecto, se analizará contenido tanto teórico como práctico de interés específico para este proyecto como sería la aplicación de la empatía dentro de un videojuego *queer*, el uso de los videojuegos “no divertidos”, la de la novela visual y la utilidad referencial de plataformas de recopilación de archivos visuales sobre los videojuegos *queer*.

Para terminar esta primera parte de análisis teórico analizaremos una posible herramienta de uso visual y narrativo *queer* dentro de nuestro proyecto que se basará en el uso del *glitch*: el empleo del “error” informático como molde estético.

En la segunda parte del corpus principal de esta investigación aplicada se llevará a cabo un análisis detallado de los procesos y decisiones llevados a cabo a lo largo de la preproducción y producción de contenido del proyecto artístico. Se resaltarán el enfrentamiento constante a cuestiones de representación dentro de la imaginaria *queer*, de estéticas y contenidos alternativos al “*mainstream*” (traducido como “convencional”) y de la interacción entre el jugador y las propuestas que ofrece un género lúdico como de la *novela visual*.

Por último, se analizarán los resultados de esta investigación teórica aplicada, concluyendo hasta qué grado se han podido representar las teorías y problemáticas planteadas dentro de la obra artística, calificando el posible aporte de este proyecto al mundo del videojuego *queer*, además de exponer qué elementos quedarían por mejorar o explorar para una futura finalización de este proyecto (al completo).

2.- Hipótesis y Objetivos

2.1.- Hipótesis

Cómo desarrollar el proyecto de una novela visual *queer* y su módulo de creación de personajes, a través de la teoría *queer* y los *queer game studies*.

2.2.- Objetivos

- Investigar y aplicar conceptos clave procedentes de la teoría *queer*, para analizar su relación con los códigos estéticos y conceptuales que se pueden encontrar en el mundo del videojuego, específicamente en los *queer game studies*.
- Analizar la situación, los archivos y los objetivos de los videojuegos *queer*, para contrastarlos con los movimientos patriarcales, homófobos y discriminatorios provenientes de la propia comunidad de jugadores.
- Establecer un imaginario simbólico *queer* propio, bajo una perspectiva inclusiva y de diversidad a partir del análisis de artistas y creaciones dentro de la lúdica digital *queer*.
- Proponer una posible herramienta *queer* con el uso de un efecto visual y potencialmente narrativo conocido como “*glitch*”.
- Llevar a cabo la realización de un proyecto de videojuego, simulando una interfaz de creador de personajes *queer* y creando los componentes visuales y narrativos de un nivel *jugable* de una novela visual *queer* que invite al jugador a experimentar identidades no-normativas dentro de un sistema heteronormativo.
- Establecer conclusiones parciales/totales de las investigaciones llevadas a cabo.

3.- Justificación de la propuesta

3.1.- Marco teórico: Enfoques interdisciplinares en contra de la heteronormatividad y el binarismo desde la teoría *queer* hasta los *queer game studies*

Para la creación de este proyecto artístico y la correspondiente investigación inductiva nos hemos basado en el apoyo teórico de la denominada *teoría queer*, y consecutivamente en el ámbito teórico-práctico más específico de los *queer game studies*. Este último campo de estudio siendo de interés investigador principal por aplicar una terminología y perspectivas provenientes de la teoría *queer* a un campo de práctica lúdica y, en específico, cultural que hace poco ha empezado a reconocerse como tal: los videojuegos.

Este espacio cultural ha comenzado a destacar durante la última década como posible plataforma propulsora de críticas sociales y propuestas alternativas a nuestro actual sistema social eurocentrista que sigue regido en gran parte por una hegemonía patriarcal, binaria y heteronormativa. A continuación analizaremos algunos conceptos específicos procedentes de la *teoría queer* que han impulsado la creación de este proyecto (Butler, Rich y Halberstam) y su relación con los *queer game studies*. Se insistirá de manera detallada en algunos puntos clave de los *queer game studies* como, por ejemplo, la influencia del uso de la autobiografía en la narrativa de un juego y se presentarán algunas propuestas clave que están propulsando actualmente a los videojuegos *queer* hacia la renovación de los estándares del videojuego convencional, como lo podrían ser los nuevos enfoques sobre los juegos analógicos o sobre la sexualidad y la resistencia dentro del videojuego.

3.1.1.- La teoría queer

Empezando con el origen de los “*queer game studies*” (traducido como “estudios de juegos *queer*”) cuya influencia proviene, claramente, de los fundamentos de la misma *teoría queer*, las obras y los autores que han ofrecido aportes teóricos de gran interés para la llevada a cabo de este proyecto artístico son Judith Butler con su teoría sobre la “performatividad”, específicamente mencionada en su artículo *Imitación e insubordinación de género* (2000), Adrienne Rich con su enfoque crítico sobre la heteronormatividad desde el punto de vista de una lesbiana que aparece en su artículo *Heterosexualidad obligatoria y la existencia lesbiana* (1996) y, por último Jack Halberstam con su aporte sobre “*the transgender look*” (traducido como “el aspecto transgénero”) proveniente de su libro *In a Queer Time and Place - Transgender Bodies, Subcultural Lives, (Sexual Cultures)* (2005) y quien analiza el lenguaje visual y narrativo aplicado en los medios audiovisuales acerca de temáticas y personajes transgénero y motiva a proponer enfoques nuevos acerca del cuerpo trans.

Ahora bien, la teoría *queer* con su conocido origen en los movimientos activistas de las luchas LGBT durante los años 80 en los EE.UU. sigue defendiendo una lucha interseccional de corte activista y político, a favor de la liberación identitaria de las clases marginadas o no privilegiadas frente a los imperativos heteronormativos y binarios de sexo y género en la cultura actual. El funcionamiento de estos mecanismos opresivos que afectan sobre todo a colectivos marginados y provenientes del centro privilegiado y heteronormativo, fue denominado por Michel Foucault (2019) como “construcción social”. Este término, siendo uno de los conceptos fundamentales de la *teoría queer*, desmantela la artificialidad hegemónica con la que es construida una sociedad y, lo que es de mayor importancia, la consecuente posibilidad de deconstruir estas normas impuestas que impiden una expresión de género y sexual libre.

Finalmente se llegó a introducir por primera vez la palabra “*queer*” (traducido como “raro” o “extraño”), en el contexto de estas teorías deconstructivas, por Teresa Lauretis en un debate académico en 1990 y posteriormente en su artículo *Sujetos excéntricos: la teoría feminista y la conciencia histórica* (1993). Ella en este caso defendía a las personas *queer* como identidades subalternas o personas que se ven oprimidas por su sexualidad y su género, subrayando la necesidad de un discurso horizontalizado dentro de la academia y permitir la entrada de discursos políticos procedentes de colectivos activistas marginales y potencialmente vulnerables.

Sin embargo, la palabra “*queer*”, a partir de esta primera introducción dentro del campo académico, ha evolucionado hacia un término utilizado e interpretado de múltiples maneras, abarcando problemáticas con enfoques interseccionales e interdisciplinarios que proponen, en términos generales, la inclusión de voces marginadas en los discursos centrales. La teoría *queer*, siguiendo la idea de la construcción social, ha llegado a crear aportes críticos de prácticamente cualquier mecanismo estructural dentro de nuestra sociedad, centrándose con un interés especial en las luchas emancipadoras feministas y LGBT y habiendo llegado

recientemente también al análisis de campos culturales tan lejanos como lo es, en nuestro caso, el de los videojuegos. También aquí se han encontrado elementos estructurales que reflejan problemáticas de opresión heteronormativa, binaria y excluyente acerca de expresiones de género y sexo y los aportes teóricos y prácticos no han hecho nada más que empezar.

3.1.2.- La teoría queer y videojuegos

Al considerar términos *queer* como “la performatividad” y la “heteronormatividad obligatoria” en el mundo del videojuego, hay que entender que se trata de un ámbito hasta hace poco dedicado exclusivamente al entretenimiento y al ocio, presentando poco efecto educativo o interés social y habiendo pasado por un largo proceso de intentos de censura por bajo la acusación de propiciar la violencia y comportamientos antisociales en los jóvenes que pasan su tiempo libre con las consolas de videojuegos.

Sin embargo, ante el despliegue de lo que son los *queer game studies* y sus propios aportes *queer* dentro del mundo del videojuego y su respectivo campo teórico, quisiéramos repasar la importancia de tres obras clave citadas anteriormente, las cuales reflejan la motivación detonante para la puesta en marcha de este proyecto de investigación aplicada.

3.1.2.1.- Butler sobre la performatividad de género

En primer lugar, queremos insistir en el concepto de “la performatividad” planteada por Judith Butler, el cual aparece en varias de sus obras, entre otras *El género en disputa* (1999), así como en el artículo *Imitación e insubordinación de género* (2000). Este término de la “performatividad” ha llamado la atención, en el contexto de este proyecto en específico, por el argumento que expone que el género en sí no es algo fijo y que la heteronormatividad como identidad de género necesita ser interpretada (en el sentido de interpretar un papel) de manera repetida para poder ser vista como la única identificación de género correcta y verdadera. Butler utiliza al travestismo como argumento principal y clarificador en esta teoría:

“El travestismo constituye la forma mundana en que los géneros son apropiados, teatralizados, usados y realizados; esto implica que todo género es un tipo de personificación y aproximación. (...) Si esto es cierto, como parece, no hay un género original o primario al que el travestismo imita, sino que el género es un tipo de imitación que no tiene un original, que produce la noción de original como efecto y consecuencia de la imitación misma. (...) *La heterosexualidad está siempre en proceso de imitar y aproximarse a su propia fantasmática idealización, y de fracasar*. Precisamente porque está destinado al fracaso y sin embargo se empeña en alcanzar el éxito, *el proyecto de la identidad heterosexual es impulsado hacia una interminable repetición*”. (Butler, 2000: 98-99, cursivas propias).

En la creación de contenido para el *creador de personajes* propuesto en este proyecto, este aspecto de la performatividad y de la artificialidad del género y sexo binario y heteronormativo, ha sido clave. Aspirando por lo tanto mucho más allá de una simple elección binaria de personajes que se basa en elegir si el protagonista será “hombre” o “mujer” (siendo esta elección un mecanismo de *customización* repetido en casi la totalidad de la historia de

videojuegos que ofrece personalizar al personaje protagonista- si no ha sido masculino por defecto), se han llegado a ocultar estas dos opciones heteronormativas como elemento a elegir y se ha optado por plantear una customización basada en aspectos exclusivamente estéticos que permite la creación de un personaje más variado, diverso, inclusivo y menos predeterminado según los estándares de género y sexo descritos. Para evitar además la presentación de una clara elección binaria entre un cuerpo femenino o masculino se han borrado los límites categorizantes de la ropa, proponiendo una versión tanto con busto o sin busto que sería libremente combinable con los otros aspectos del personaje (p.ej. ropajes, color de piel, peinados, accesorios, piercings, maquillaje). La intención ha sido crear un catálogo de opciones lo más amplio posible (idealmente infinito) para “desmentir” la clásica selección de género binaria y crear la posibilidad de un espacio de expresión personal abierto y que normalice características visuales marginadas o *queer* (Fig.1). Basándose, por lo tanto, exclusivamente en el aspecto exterior de una persona y ofreciendo al jugador la combinación totalmente abierta de aspectos estéticos codificados tanto masculinos como femeninos se ha intentado reflejar esta performatividad del género, contrarrestando a la imagen binaria a través de elementos visuales que representan realidades claramente válidas fuera de la heteronormatividad.



Fig.1: Una variedad de personajes compuestos a partir del creador de personajes de este proyecto. Fuente propia.

3.1.2.2.- Rich sobre la heteronormatividad obligatoria

Otro aporte teórico procedente de la teoría *queer* y que se propone un enfoque críticamente feminista es la “heteronormatividad obligatoria” planteada por Adrienne Rich en su artículo “*Heterosexualidad obligatoria y la existencia lesbiana*” (1996). Ella critica a algunas teóricas feministas del momento por centrarse en promover una igualdad de género sin tener en cuenta a las mujeres lesbianas, las cuales se ven doblemente discriminadas a través de la construcción social de la heteronormatividad. Por un lado, son discriminadas por ser mujeres y vivir una vida oprimida e inferior al opuesto masculino y, en segundo lugar, por no pertenecer a este mismo binarismo mujer-hombre que hace que sean excluidas o simplemente ignoradas en organismos y discursos de lucha feminista.

Esta doble opresión, junto a la invisibilidad que se le atribuye a la mujer lesbiana, ha llegado también a Butler a definir a la mujer lesbiana como “abjeto” (Butler, 2000: 96-97). Bajo este rechazo a reconocer al género de la mujer como un género de identidad complejo y que

presenta una flexibilidad importante más allá de su definición construida como sexo opuesto al masculino, se acumula la ignorancia voluntaria hacia todo tipo de expresión de género o sexual marginada y rechazada bajo el macro-construido “mujer”, como lo serían por ejemplo, además de la mujer lesbiana, los drag kings, hombres transgénero o las mujeres butch.

Además, Rich argumenta que el feminismo debería plantearse otros enfoques críticos hacia la heteronormatividad que van más allá de la de la desigualdad de género. Dice que uno de los problemas centrales que ignora el feminismo hasta este momento es “la imposición sobre las mujeres de la heterosexualidad como medio de garantizar el derecho masculino de acceso físico, económico y emocional” (Rich, 1996: 27). Para terminar, acusa al feminismo de ignorar la aportación crucial del colectivo lésbico argumentando que “la investigación y la teoría feministas que contribuyen a la invisibilidad o a la marginación del lesbianismo trabajan de hecho contra la liberación y la potenciación de las mujeres como grupo” (Rich, 1996: 35).

Estas reflexiones críticas de Rich han dejado su marca en este proyecto, ya que, en el sentido de inclusión y diversidad de lo *queer*, se ha creado un personaje lésbico como personaje secundario que acompaña al jugador en el primer nivel del juego. También hay que decir que aparte de la inclusión de las mujeres lesbianas y de características “butch” que parecían interesante y necesarios de mostrar, se le han añadido características trans a este personaje, tratándose en resumen de una mujer trans, butch y lesbiana (Fig.2).



Fig.2: Algunas expresiones de la NPC diseñada en este juego. Fuente propia.

3.1.2.3.- Halberstam sobre el cuerpo y el cine transgénero

Desde esta última afirmación, queremos destacar también el trabajo de Jack Halberstam y específicamente para este proyecto del capítulo *The Transgender Look* proveniente de su libro *In a Queer Time and Place - Transgender Bodies, Subcultural Lives (Sexual Cultures)* (2005). Este apartado ha sido de gran interés por proponer la descentralización de la mirada creativa dirigida hacia un público heteronormativo convencional, y desviarla hacia la exploración de un universo audiovisual *queer* propio, dentro de unos márgenes experimentales y alternativos.

En el capítulo citado, Halberstam analiza el mundo cinematográfico *queer* reciente de su momento para poder ofrecer una definición interesante acerca de la “mirada transgénero” o “transgender gaze” frente a la ya conocida mirada masculina y mirada femenina (traducido como “*the male gaze*” y “*the female gaze*”) y cómo el cuerpo *trans* es tratado dentro del cine convencional. Para empezar, la idea del cuerpo en transición, modificable, deformable y fluido ha sido de interés sobre todo en el cine transmoderno a finales del siglo XX y a comienzos del siglo XXI, tomando un rol de mayor importancia dentro de la categoría cinematográfica del “cine transgénero” (Halberstam, 2005: 76). Tomando como ejemplo a analizar las películas *The Crying Game* (1992) y *Boys Don't Cry* (1999), Halberstam destaca al personaje transgénero que consigue mantener su atractivo como una “identidad que se mueve dentro de la matrix heterosexual sin confirmar la inevitabilidad de este sistema sobre la diferencia” (Halberstam, 2005: 76). Al mismo tiempo, sin embargo, el cuerpo transgénero se llega a definir como algo rígido basándose en “formas particulares de reconocimiento” y que no encajan en las “fantasías posmodernas de la flexibilidad” (Halberstam, 2005: 77).

Normalmente para darle al público convencional acceso a la “mirada transgénero” el personaje *trans* ha de expresar dentro de la narrativa de la película la necesidad de “afecto-sea de repugnancia, simpatía o empatía” (Halberstam, 2005: 77). Este acceso de la mirada transgénero facilitada a través del uso del afecto y a propósito de crear una mayor accesibilidad para un público no necesariamente *queer*, coincide con el propio proceso de creación narrativa de este proyecto. Sin embargo, igual que posteriormente se expondrá en la investigación llevada a cabo acerca de los *queer game studies* y sobre todo, a través de la recopilación de los aportes de los distintos desarrolladores de videojuegos *queer*, el uso de la empatía y otros lazos de afecto para crear mayor accesibilidad a temáticas *queer*, junto a una representación opuesta a- y situada en un universo heterosexual se acaba traduciendo como una salida demasiado fácil y de poca sensibilidad dentro del mundo cinematográfico y también dentro del mundo del videojuego convencional.

En este proyecto se ha creado un catálogo visual con estéticas y efectos visuales que se centran principalmente en las dificultades de crear y no “recrear” un menú de customización de personajes y una novela visual de manera más diversa e inclusiva y por lo tanto *queer*, posible. Sin embargo, igual que deja claro la comparación planteada por Halberstam de la película *By Hook or by Crook* (2001) con las dos películas anteriormente citadas, el enfoque principal de este proyecto y en general, para un proyecto *queer*, debería ir mucho más allá de un conformismo para hacerle entender a un público desconocido lo que son las realidades complejas de personas trans, homosexuales y *queer* en general, creando un universo audiovisual propio. En *By Hook or by Crook* los directores y guionistas no se han molestado en ningún momento en explicar o justificar al público la identificación de género o la orientación sexual de los protagonistas, por ejemplo. A través del humor y con mucho encanto narrativo, se cuenta la historia de una amistad entre dos personas, que pasan por eventos turbulentos, divertidos, seductores, peligrosos y tan diversos como puede llegar a ser el mundo emocional de cualquier ser humano, sin situarse en un universo obligatoriamente heterosexual, si no, al contrario, creando su propio universo *queer* y centrándose en la creación de personajes complejos, interesantes e irresistibles (Fig.3).

Siguiendo este hilo, a través de la propuesta de una ruptura narrativa y, sobre todo, estética que arranca al terminar el primer nivel de la novela visual que forma parte de este proyecto, se ha intentado reflejar este afán de crear un mundo propio y *queer*, el cual no deconstruye necesariamente los cánones estructurales de este género de videojuego, pero el cual sí juega con la idea de querer plantear un camino alternativo a una simple narrativa realista que critica la heteronormatividad o apela al jugador a ser más empático.



Fig.3: Fotograma procedente de la película “By Hook or by Crook” (2001). Fuente: ifccenter.com

3.1.3.- Los queer game studies

Tras este análisis de la terminología y los conceptos *queer* específicos que han sido de interés para conceptualizar las bases de este proyecto artístico, se han investigado y analizado también, textos, juegos y entrevistas atribuidos a los llamados “*queer game studies*” o “estudios de videojuegos *queer*”. Nos hemos centrado en el análisis de estos aportes para, por encima de todo, poder crear un proyecto artístico que sea sensible a los avances ya conseguidos y establecidos dentro del ámbito del videojuego *queer* y para investigar la posibilidad de implementar algunos de estos elementos dentro del trabajo conceptual de este proyecto. Sobre todo las entrevistas y las obras de otros artistas o desarrolladores de videojuego *queer* han facilitado una conexión conceptual y el aprendizaje de nuevos conceptos en relación con la creación de un videojuego *queer*.

La propuesta principal de los *queer game studies* y su importancia actual se han fundado en un cambio esencial llevado a cabo de manera destacable durante los últimos cinco años de nuestra década. Los distintos autores/as están produciendo teorías, análisis, reconceptualizaciones y juegos que empiezan a darle la vuelta al orden vertical de la industria del videojuego y están consiguiendo cada vez más la descentralización de las temáticas y estructuras tradicionales del videojuego. Este avance de carácter revolucionario está teniendo lugar tanto en el campo académico, como en el desarrollo del videojuego e incluso dentro de

las mismas comunidades de jugadores. Se suma la implicación cada vez mayor de eventos como *GaymerX*, *Different Games* y *Queerness and Games Conference* a este movimiento que apunta hacia un mundo de videojuego más *queer* y menos discriminatorio (Ruberg y Phillips, 2018).

Hay que añadir que más que un ámbito teórico cerrado que se ocupa de analizar y criticar representaciones explícitamente LGBT dentro de diferentes videojuegos, los *queer game studies* se definen por un amplio abanico de perspectivas que se establecen entre todos y cada uno de los elementos que se ven relacionados con la cultura del videojuego, otorgándole, por lo tanto, un papel de gran importancia en el paisaje cultural contemporáneo. El simple hecho de que la mayoría de los autores dentro de los *queer game studies* propongan enfoques específicos desde su propio ámbito profesional, como pueden ser la enseñanza e investigación académica, el activismo LGBTIQ+, el periodismo, el desarrollo del videojuego, el cual en sí está compuesto por profesionales de la programación, el arte conceptual, los guionistas, el diseño de personajes e incluso el marketing, señala la riqueza y la frescura teórica y experimental además de artística, que pueden aportar los *queer game studies*, yendo en contra de la necesidad de limitar las fuentes de su investigación e innovación teórica a un ámbito exclusivamente académico. Este mismo hecho, es remarcado por la interseccionalidad que proponen los autores aquí mencionados y la interdisciplinariedad temática que propone la propia *teoría queer*. (Ruberg y Shaw, 2017).

La importancia de mirar más allá de la simple representación e inclusión en videojuegos convencionales para evitar de vender a realidades complejas y *queer* como un producto que promete la felicidad (Ahmed, 2010) sigue vigente, a pesar del avance acerca de esta temática en cada vez más juegos de altos presupuestos y mayor público tradicional. Y ha pasado más de una década desde que se han alzado voces acerca de la *queerness* en los videojuegos y de la implicación fundamental que tienen los videojuegos en las construcciones sociales actuales. Se considera que la primera obra crítica sobre contenido queer dentro de los videojuegos es el artículo *It's a Queer World After All: Studying The Sims and Sexuality* (2003) de Mia Consalvo. Junto a ello, se suma la monografía de referencia de Adrienne Shaw *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* (2014) y cada vez más se publican más obras acerca de la *queerness* en los videojuegos como "*Gaming Representation*" (Malkowski and Russworm, 2017), *Queer Game Studies* (Ruberg y Shaw, 2017), *Queerness in Play* (Harper, Adams y Taylor, 2018) o *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games* (Ruberg, 2020). De esta manera se va avanzando poco a poco y recientemente de manera más acelerada hacia la superación de debates acerca de la "narrativa contra la ludología" (Murray, 2005), la representación (Consalvo, 2003b), los estudios demográficos de jugadores y desarrolladores (Taylor, 2003) o los matices de la relación identitaria entre jugador y avatar (MacCallum-Stewart, 2008). No hay que olvidar las fuentes de inspiración que presentaron los trabajos de los "primeros" desarrolladores de videojuegos explícitamente *queer* y trans y su influencia en la producción de videojuegos independientes como lo fueron Anna Anthropy, Mattie Brice, Merrit Kopas, Porpentine y Liz Ryerson, entre otros. Destaca en este punto, la obra de Anna Anthropy *Video Game Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (2012), la cual fue interpretada

por muchos desarrolladores *queer* como un manual motivador sobre la creación de videojuegos individuales, personales y *queer* sin tener que disponer de grandes presupuestos.

Cabe destacar, del mismo modo, la importante labor de crear un archivo *queer* a través de la recopilación y el análisis de la historia del videojuegos y de su contenido ha llevado a la creación de plataformas imprescindibles como *Queerly Represent Me and the LGBTQ Video Games Archive*, Hace poco tuvo lugar además la primera exposición de contenido exclusivamente dirigido hacia la *queerness* y los videojuegos, *Rainbow Arcade*, en el *Schwules Museum* en Berlín, desde diciembre de 2018 hasta mayo de 2019.

Teniendo en cuenta que además se le dedica cada vez más importancia a la resistencia y la denuncia del ciberacoso online por los impactos que tuvo el *#GamerGate* y su conexión con la ultraderecha dentro de las comunidades de jugadores y, específicamente, afectando a mujeres activas dentro de la industria del videojuego o personas que apoyaban públicamente la inclusión de contenido más diverso, feminista y menos machista, discriminatorio, racista o misógino, se puede decir que los *queer game studies* se encuentran en un punto crucial. Después del auge del *#GamerGate* en 2014 en plataformas sociales como Twitter, se ha ido instaurando una conciencia más alerta entre los usuarios de internet y dentro de las propias comunidades de jugadores, denunciando y exponiendo cada vez más a este tipo de comportamientos discriminatorios y reactivos. En este sentido, los *queer game studies* han de mantenerse resistentes y han de seguir intentando crear un ambiente más equilibrado y menos hostil, a través de la producción de contenido teórico y práctico que normalice temáticas *queer* feministas y de crítica racial. Más adelante se insistirá en este tema, exponiendo al origen del *#GamerGate*, sus diferentes consecuencias y su estado actual, el cual lamentablemente no ha cambiado tanto en la actualidad.

Los enfoques alrededor de la *queerness* en los videojuegos cambian junto a la redefinición constante del significado mismo de la palabra "*queer*" y los nuevos aportes procedentes tanto de campos teóricos y prácticos en la actualidad, algunos de los cuales se expondrán en este trabajo, resaltan el potencial de exploración e investigación que tienen los *queer game studies* para el futuro. Junto a esta perspectiva esperanzadora, no hay que olvidar, sin embargo, el elemento de autocritica y tener en cuenta que, como bien decían Eng, Halberstam y Muñoz: "La *queerness* es un proyecto que tiene que ser renovado constantemente" (2005).

A continuación se intentará presentar una imagen general de algunos aspectos de suma importancia dentro de los *queer game studies* y acerca de su estado, problemáticas y aportes actuales.

3.1.3.1.- Características destacables dentro del videojuego *queer*

3.1.3.1.1.- El videojuego *queer* como experiencia autobiográfica

Un gran factor de importancia y también de controversia dentro de los *queer game studies* es el enfoque autobiográfico y humanitario que expone la vida personal de los desarrolladores de

videojuegos *queer*. Aunque no se trata de una herramienta narrativa utilizada por todos los desarrolladores *queer*, la importancia de contar a través del juego experiencias, pensamientos y conflictos personales es y ha sido desde el inicio de los videojuegos *queer* innegable. La exposición personal abarca un amplio horizonte de vivencias que pretenden reflejar al autor mismo y la intención de conectar con un público jugador *queer*. Por lo tanto, nos encontramos con obras más abstractas y centradas en la experimentación con el medio de juego basándose en la propia orientación sexual, como, por ejemplo Robert Yang y con obras más personales que cuentan experiencias o reproducen relaciones de afecto vividas, como serían por ejemplo, algunas obras de Anna Anthropy, como *Dys4ia* (2012) o *Calamity Annie* (2008). Existe un interés particular en este elemento de autobiografía, no solo para expresar problemáticas complejas y emocionales vividas o para denunciar situaciones actuales de discriminación, sino también para proponer un refugio y elementos de superación para jugadores *queer* que hayan pasado por lo mismo.

Sin embargo, la implicación de las experiencias vividas por el desarrollador que se ven reflejados en el juego, convierten a este mismo desarrollador *queer* que busca expresar sus inquietudes, en un símbolo de referencia. La dominancia de obras creadas bajo esta condición autobiográfica ha causado además un imperativo opresivos para otros desarrolladores de videojuegos *queer*, y ha creado una imagen demasiado reductiva de lo que podría ser un videojuego *queer*. Se percibe, pues, que estos videojuegos han de estar enfocados de manera convencional como obras autobiográficas, cargadas de crítica social y haciendo experimentar al jugador experiencias vividas por miembros de colectivos marginados. En sí se trata de un acto valiente, exponerse de esta manera a un público desconocido y a veces antagónico (Pozo, 2018) además de proponer un espacio seguro dentro del mundo del videojuego para un público *queer* que igual siente la necesidad de ver que algunas experiencias difíciles no son un caso específico, sino un estado general de la situación de muchas personas *queer*.

Ahora bien, existe cierta resistencia frente a este enfoque autobiográfico y de exposición personal desde varias perspectivas dentro del mundo de los desarrolladores *queer*. En primer lugar, este enfoque limitador crea una idea reducida de lo que son y pueden llegar a ser los videojuegos *queer*, además de convertir a sus autores por un lado en creadores obligados a hablar de sus traumas o experiencias como si fueran una persona o un símbolo predefinido. En segundo lugar, esta valentía de exponer la vida privada al público conlleva la conversión del autor de la obra en un elemento vulnerable y un blanco fácil para ataques discriminatorios intencionados. El mejor ejemplo serían los ciberacosos conocidos en general bajo el hashtag y término #GamerGate durante el año 2014, en el que se organizó un ataque de acoso masivo y de dimensiones inquietantes a estos y otros creadores y periodistas activos en materia *queer* por proponer ideas y juegos más críticos, mostrándose a favor de un mundo de videojuegos más inclusivo en materia LGBT y feminista.

Los *queer game studies* son conocidos por la interdisciplinariedad que combina el campo teórico y académico que se basa en el análisis de juegos, sus estructuras, narrativas, personajes y exposición - y el campo más práctico, el cual se basa en una teorización de los *queer game studies* a través de la creación, la experimentación con todos los elementos que establece un videojuego, desde la conceptualización y la narrativa hasta la programación y las mismas estructuras básicas que se supone que definen un videojuego. Los videojuegos no han

de reflejar una historia autobiográfica, igual que no tienen que ser necesariamente divertidos o presentar un sistema de puntuación, además de no tener que ser obligatoriamente digital. Expondremos más en adelante algunos ejemplos de videojuegos *queer* que representan esta faceta más alejada de la representación de personajes o narrativas simbólicas que han formado parte de una experiencia vivida por el desarrollador a modo de representación tangible de realidades *queer* (referenciado frecuentemente como “tokenism” o “simbolización”).

Para terminar, la siguiente cita de Liz Ryerson acerca de esta problemática de la obra autobiográfica podría resumir lo arriba descrito de manera más intuitiva:

*“I feel like, once queer games started becoming popular, the narrative had to be “Here’s this game about how I’m a queer person so you can understand.” It all started with [Anna Anthropy’s] Dys4ia. Like, if you are a woman or a person of color or trans or queer or whatever, you are expected to perform these experiences if you want to be successful, and I kind of resent that. People should make art about whatever they want. Of course, their experiences are going to inform it, but we shouldn’t be reductive”.*¹ (Ryerson, 2020)

3.1.3.1.2.- Eventos y congresos alrededor de los queer game studies

No se puede hablar de los *queer game studies* sin tener en cuenta los distintos eventos, convenciones y congresos destinados a celebrar el auge y los nuevos progresos teórico-prácticos conseguidos en el mundo del videojuego *queer*, que se celebran anualmente (mayoritariamente en los EE.UU.) y que dejan claro que los videojuegos *queer* y los estudios pertenecientes a ellos ya no son un tema que afecta solamente a un nicho de la sociedad actual.

El año 2013 fue clave en este sentido por la inauguración de varios eventos dedicadas a exponer contenido de videojuego *queer* de índole tanto teórico a través de ponencias y diferentes workshops, como práctico, a través de ofrecer al participante probar distintos juegos de temáticas o características *queer*. Algunos de los más conocidos eventos son *The Queerness and Games Conference*² (“QGCon” abreviado), *GaymerX*³ y *Different Games*⁴. La meta común de estos eventos es ofrecer por encima de todo un espacio seguro para la exposición de contenido teórico y práctico *queer* dentro del mundo del videojuego (Ruberg, 2017). Por el otro lado, estos espacios seguros permiten a los ponentes, desarrolladores y al mismo público participante explorar los posibles avances y nuevos planteamientos alrededor del videojuego *queer*, forzando las limitaciones hegemónicas heteronormativas y en sí la percepción de lo que es y lo que puede llegar a ser el propio videojuego. Es interesante

¹ “Siento que, una vez que los juegos *queer* hayan empezado a ser populares, la narrativa tenía que expresar “¡Aquí está este juego sobre como soy una personas *queer* para que lo podáis entender!. Todo comenzó con *Dys4ia* [de Anna Anthropy]. Es decir, si eres una persona de color o *trans* o *queer* o lo que sea, esperan de tí que expreses estas experiencias si quieres ser exitosa y me siento resentida por ello. Las personas deberían crear arte sobre lo que quieran. Por supuesto, sus experiencias van a influenciar, pero no deberíamos ser reduccionistas”. (traducción propia)

² <https://qgcon.com/>

³ <https://gaymerx.org/>

⁴ <http://www.differentgames.org/>

observar que, a pesar de la diversidad e interdisciplinariedad que ofrece este campo de estudio, existía cierta separación entre la parte académica y teórica y la parte práctica de desarrollo y experimentación en los espacios de exposición.

Se ha observado más de una vez la preocupación por un choque de perspectivas en esta composición elemental dentro de la organización de estos eventos, ya que a veces los desarrolladores de videojuegos *queer* pueden llegar a sentirse juzgados de parte de los teóricos analistas y éstos últimos pueden sentirse incomprendidos por parte de los desarrolladores (Ruberg, 2017). Sin embargo y por esta misma característica de interseccionalidad e interdisciplinariedad de los *queer game studies*, este tipo de eventos se basa en y aspira a la colaboración, la comunicación y la exploración de una multitud de campos que al fin y al campo tienen en común el interés por acercarse a un mundo de videojuegos más respetuoso e inclusivo.

Esta voluntad de colaboración que presentan características casi idealizantes es descrita distintivamente por Bonnie Ruberg, quien siendo escéptica y cautelosa frente a estas esperanzas de crear eventos de este estilo tan utópicamente inclusivos y respetuosos, experimentó en primera persona que sí que era posible crear un mundo acogedor y reafirmante a través de su experiencia como co-organizadora de la QGCON- “aunque no durante más de 48h y en un espacio de dos naves de exposición”- como dice ella. “Estos eventos conseguían y consiguen acumular cierta motivación e inspiración que hacen que se repitan estas convenciones cada año, hasta el día de hoy y con una asistencia que crece simultáneamente en intensidad. (Ruberg, 2017).

3.1.3.1.3.- El estado actual y nuevos aportes del videojuego queer

En los *queer game studies*, resulta imprescindible destacar la tendencia y la aspiración actual de desvincularse en parte de un contenido exclusivamente LGBT y centrado en la representación para ocuparse de ideas más innovadoras y deconstructivas que retan a los mismos fundamentos de lo que sería un videojuego. Actualmente se persigue la idea de unos *queer game studies* que “piense en maneras nuevas sobre la *queerness* y los juegos, la *queerness* dentro de los juegos y acercamientos *queer* hacia los juegos en sí.” (Ruberg, Shaw, 2017).

Se está ajustando actualmente la mirada hacia una perspectiva interdisciplinaria que propone la aglomeración desde los diferentes enfoques profesionales hacia la *queerness* en los videojuegos y que subraya la importancia de empezar a deconstruir la empresa y el propio significado del videojuego en sí, para poder proponer elementos de innovación en estos contextos y llegar a ámbitos que están todavía sin explorar. Como toma de referencia para esta mirada actual y hacia un futuro que queda por explorar, se ha elegido el análisis de la obra “*The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*” (Ruberg, 2020) (Fig.4), la cual es una obra recopilatoria de entrevistas realizadas a desarrolladores de videojuegos *queer* de renombre, conocidos o simplemente destacables por sus nuevos aportes al campo y las cuales han sido editadas por parte de Bonnie Ruberg, teórica y activista conocida en el campo de los *queer game studies*. Las entrevistas contenidas en este libro han dado a conocer algunos factores en común entre la vida, las metodologías y

las opiniones de los distintos creadores de videojuegos acerca de sus propias creaciones y los videojuegos *queer* en sí. Además, destaca que algunas tendencias propuestas por diferentes autores dejan claro el potencial futuro de los *queer game studies* y lo mucho que aún queda por innovar y descubrir en este campo de estudio.



Fig.4: Las portadas de “The Queer Games Avant-Garde” (2020) y “Queer Game Studies” (2017), obras de referencia cruciales en este proyecto. Fuente: amazon.com

En este proyecto, como más adelante se tratará, se han investigado distintas tendencias dentro del contenido *queer* que ha estado desarrollándose durante los últimos años para intentar acercarse a lo que podría ser la conceptualización y posterior realización de un proyecto de videojuego *queer* propio. A lo largo de esta investigación se han descubierto algunas propuestas muy experimentales y progresistas como, por ejemplo, las de Andy McClure, Kara Stone o Kat Jones (Fig.5), las cuales marcarían la reconceptualización de un juego *queer* de una manera demasiado ambiciosa, comparadas con las propuestas que se persiguen en este proyecto en progreso. Sin embargo, sí que se ha intentado proponer una posible herramienta *queer* más o menos original, de carácter visual que podría expresar en sí cierto potencial narrativo y visual *queer*, aunque sea de manera inicial y rasgando solamente la superficie. Se trata del *glitch*, cuya propuesta y exploración como herramienta visual y narrativa se describirá en detalle una vez habiendo expuesto las temáticas a destacar dentro del estado actual de los *queer games studies* y otras temáticas que han influenciado la conceptualización de este proyecto.

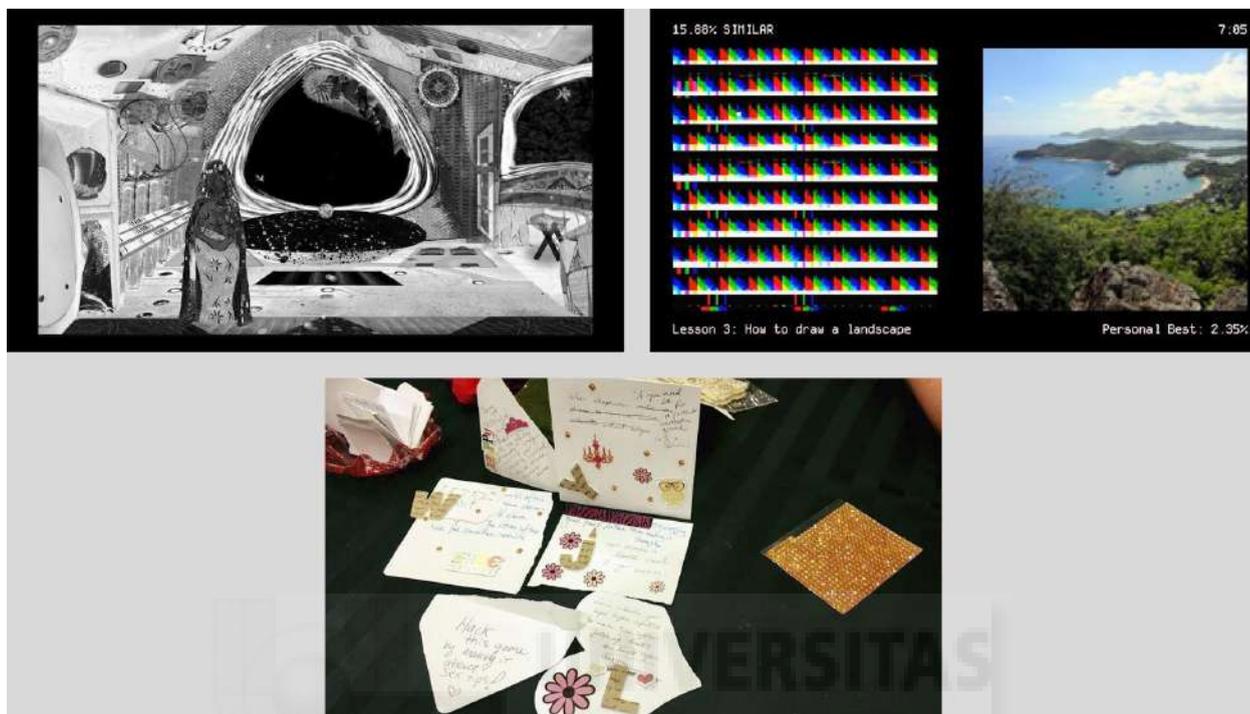


Fig.5: (en orden de lectura) Capturas de los juegos “Ritual of the Moon” (Stone, 2019), “Become A Great Artist In Just 10 Seconds” (McClure, 2013) y “Glitter Pits” (Jones, 2017). Fuentes: ritualofthemoon.com, facebook.com, youtube.com

3.1.3.1.3.1.- Rompiendo estándares: ¿Qué hace que un videojuego sea queer?

En la obra de referencia que se ha investigado para hacernos una idea de lo que se puede definir como *teoría queer*, nos hemos dado cuenta de que es imposible denominar las posibles interpretaciones de lo que hace que un videojuego sea *queer*, a modo de lista. Sin embargo, sí que podríamos afirmar que, traduciendo las intenciones de la teoría *queer* en sí, el videojuego *queer* se define por romper los estándares hegemónicos impuestos por narrativas, personajes, universos, mecanismos y hardware fuertemente marcados por una imposición patriarcal, heteronormativa, sexista y en términos generales, discriminatoria y excluyente. La misión de los videojuegos *queer*, por tanto, parece ser el planteamiento de un mundo de videojuegos diverso, inclusivo, no discriminatorio, interseccional, polifacético y crítico.

No todos los videojuegos *queer* tienen que cumplir sin embargo con estas características, pero contienen al menos una de estas características, al ser claramente una corriente teórica y práctica proveniente del activismo y la propuesta de horizontalizar las estructuras de poder de una sociedad opresiva. Ahora bien, existen diferentes elementos, el potencial de muchos de ellos quedando todavía por explorar o definir, los cuales se podría decir que hacen que un videojuego se pueda definir como *queer*. Ninguno de estos elementos es rígido o aplicable como característica principal de un videojuego *queer*. Sí que se trata sin

embargo de planteamientos y elementos que dan un paso más allá y que intentan forzar los márgenes convencionales y establecidos de un videojuego.

3.1.3.1.3.2.- La estética y el formato

Para empezar, hay que resaltar la conexión fundamental entre los videojuegos *queer* y el campo de desarrollo de videojuegos llamado “*indie*” (término abreviado para la palabra “independiente”). La definición *indie* en los videojuegos se refiere a que el desarrollo de un videojuego ha sido llevada a cabo por autores individuales o empresas de tamaño y equipos de desarrollo pequeños, incluyendo además la característica de disponer de un presupuesto muy pequeño o, en el caso de los desarrolladores individuales, prácticamente inexistente. Es tan necesaria esta conexión con el carácter indie de las producciones, ya que significa que el contenido incluido en estos juegos no está tan pendiente de la demanda limitadora de un público jugador convencional o “*mainstream*”. Es una clara expresión de independencia que puede proponer narrativas, personajes y mecanismos de videojuego nuevos, alternativos, experimentales, mientras que las empresas líderes dentro del mundo del videojuego que crean los llamado videojuegos “triple A” y que están compuestas por equipos de desarrollo de a veces cientos de personas no tienen este lujo y siguen pendiente de que el videojuego necesita ser aceptado por la mayoría de los jugadores convencionales para no tener pérdidas económicas. La producción de juegos *indie* permite, por lo tanto, una mayor variedad de videojuegos que plantean perspectivas más variadas y permite al pequeño desarrollador *indie* y, en este caso, *queer*, expresar perspectivas individualmente personales, experimentales y únicas que pueden compartir con otros jugadores. Por el otro lado, sin embargo, se encuentran los problemas de financiación y la falta de estabilidad económica para estos creadores *indie*, teniendo que mantener muchos de ellos el desarrollo de videojuegos como un hobby, mientras ejercen otro trabajo que ofrezca un ingreso estable y para sustentarse a sí mismo o a la familia.

Ahora bien, esta falta de presupuesto y de depender muchas veces de las propias habilidades artísticas, hace que los videojuegos *indie* frecuentemente presentan un aspecto y un acabado más casero, amateur, no tan detallado o elaborado como se puede ver en los juegos de altos presupuestos. Este siendo un punto no necesariamente negativo, se ha convertido en un sello de reconocimiento de los videojuegos *queer*. Además, se llegan a encontrar frecuentemente en estos juegos una mezcla experimental que mezcla técnicas, formatos y contenido provenientes de distintos medios audiovisuales. Destaca en este caso, por ejemplo, la mezcla de diferentes animaciones y formatos de presentación del videojuego. Las animaciones llegan a ser digitales en la mayoría de los casos, pero en el caso del videojuego *queer* existen algunos autores que utilizan, por ejemplo, material físico, usando la técnica de animación del “stop motion” o “cut-out”. Otras obras *queer* mezclan arte digital con la grabación de imagen real (p.ej.: *Downtown Browns* de Tonia Beglari, Emilia Yang y Allison Comrie, 2016). Otros autores proponen una falta de material visual figurativo y retan al jugador, centrándose en los mecanismos mismos del juego para contar una historia (p.ej.: *Problem Attic* de Liz Ryerson, 2013) o le dan un significado elemental al uso de nuevas tecnologías (p.ej. *Animal Massage* de Seanna Musgrave, 2016). Hay una gran variedad de estéticas y diseño de videojuegos *queer* que presentan esta estéticas conectadas claramente con una producción *indie*, aportando perspectivas individuales, *queer*, alternativas y muy refrescantes, frente a la

monotonía de la mayoría de juegos convencionales que proponen poca innovación y sorpresa al jugador para no tener malas ventas, ya que las ideas convencionales del videojuego siguen estando pendientes y fuertemente ancladas a estándares establecidos hace más de tres décadas (Fig.6).



Fig.6: (en orden de lectura) Capturas de los juegos “Downtown Browns” (2016) y “Problem Attic” (2013). Fuente: vice.com, blog.brendanvance.com

3.1.3.1.3.3.- Juegos analógicos vs. juegos digitales

Como ya se ha dicho en el apartado anterior, la mezcla de formatos dentro de los videojuegos *queer* es muy variada y tan expresiva e individual como el punto de vista de cada uno de los desarrolladores *queer*. Ahora bien, hay una tendencia muy progresista que oprime el “video” del juego y que vuelve a experimentar con juegos *queer* analógicos como lo podría ser, por ejemplo, un simple juego de cartas o convirtiendo el mecanismo y la propuesta del juego en una *performance*. En este enfoque analógico frente a la costumbre predominantemente digital, se consigue una implicación del jugador y del mismo creador de juego remarcablemente humana y cercana, basándose en la comunicación directa entre los individuos que participan en el juego, planteando mecanismos de comunicación que permiten expresar diferentes puntos de vista acerca de temáticas tan personales como la identidad de género o la orientación sexual. Muchos de estos juegos *queer* y analógicos llegan a exponerse de manera única en eventos dedicados a crear una percepción alternativa de los videojuegos como ya se han mencionado anteriormente, por lo cual se pueden percibir frecuentemente como un tipo de exposición o *performance*. En este sentido, siendo el juego jugado por personas en un espacio de exposición y habiendo un público expectante que observa las características del juego y las interacciones entre los jugadores, se trata de una experiencia verdaderamente única cada vez que se empieza una partida nueva, cambiando los participantes y, por lo tanto, las perspectivas hacia lo que propone el juego. La presencia del desarrollador del juego analógico también es frecuentemente de suma importancia, ya que es la persona que expone su juego, teniendo que explicar los mecanismos y las reglas a los participantes y a veces siendo un elemento más dentro de la mecánica del juego. Este aspecto tan “performativo” implica un acercamiento al jugador que el formato digital no permite y las temáticas *queer* que se plantean dentro de este formato de juego alternativo suelen tener un elemento clave didáctico y de comunicación emocional, pudiendo interpretarse claramente como proyecto de *workshop* educativo en

algunos casos. Un buen ejemplo sería el *workshop* organizado por Peter Wonica y del cual salió el juego “*Ending the Cycle*” (2014) (Wonica, 2020) (Fig.7).



Fig.7: Fotografía del juego de mesa “*Ending the Cycle*” (2014). Fuente: differentgames.com

El grupo de creadores de juegos de mesa *queer* es cada vez mayor, ya que la imprevisibilidad de la interacción de diferentes personas basadas en la propuesta de un videojuego que trata temáticas *queer* es atrayente para muchos autores y presenta un respiro para personas que han trabajado exclusivamente con el formato digital o que simplemente no dominan conocimientos o técnicas de programación y elaboración de contenido digital.

En relación con esta temática ha destacado varios juegos analógicos que presentan propuestas, mecanismos u otros elementos *queer*. Uno de ellos sería el juego de mesa *Monsterhearts* (2012) de Avery Alder (Fig.8), el cual se basa en la participación y los aportes individuales de jugadores *queer*, creando narrativas de manera colectiva y exclusivamente para “contar historias desde los márgenes que no existen para el beneficio del centro”. Alder propone además mecánicas de juego *queer* dentro de *Monsterhearts*, utilizando por ejemplo a la tirada de dados como un mecanismo que decide la sexualidad de los personajes que son interpretados por los jugadores, consiguiendo así estructuras de mundos en el que “la sexualidad es fluida, sorprendente, incontrolable y vibrante” (Alder, 2020).

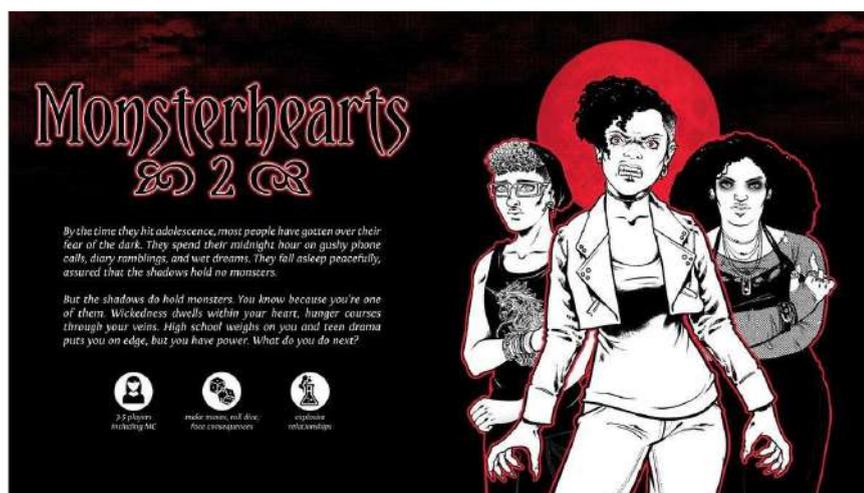


Fig.8: Captura de la reedición del juego de mesa "Monsterhearts" (2012), publicado en 2017. Fuente: twitter.com

Otra autora que se centra en explorar la *queerness* a través de juegos analógicos es Naomi Clark. Proviendo de un fondo de desarrollo de videojuegos digitales su juego de mesa *Consentacle* (2017) (financiada a través de la plataforma *Kickstarter* que se basa en el concepto de "crowdfunding" o "mecenazgo colectivo") se centra en la interacción y evolución emocional y sexual entre un humano y un extraterrestre con tentáculos, éste último siendo planteado como un personajes representante de cuerpos y formas de sexo no estandarizados. El juego representa un giro interesante acerca del consentimiento, teniendo los jugadores que ganarse la confianza del otro jugador para proceder en la relación a través de cartas que muestran distintas interacciones sexuales como la penetración o el lamer (Fig.9). En el caso de que se haya elegido la acción correcta, el jugador recibe tokens del otro jugador que en este caso se puede definir como el consentimiento ofrecido del otro jugador para avanzar en la relación. Igual que en muchos otros juegos de mesa *queer*, las partidas llevadas a cabo no suelen parecer entre sí, ya que cada participante aporta perspectivas distintas que se expresan a lo largo del juego a través de la colaboración con el otro jugador, el mecanismo y material del juego y la propia exposición emocional.



Fig.9: Fotografía del juego de mesa "Consentacle" (2017). Fuente: itch.io

Haciendo énfasis en este factor de interacción humana única a través de un juego analógico *queer* destaca claramente la obra de Kara Stone, *Humaning*, por convertir al propio juego en una *performance* usando su propio cuerpo como tabla de juego y estableciendo así la clara característica *queer* de este juego, siendo su presencia encima imprescindible para la llevada a cabo del juego.

Existen otras obras interesantes que se basan en la comunicación verbal o física de los jugadores y el desarrollador del juego a través de los juegos, como por ejemplo, Kat Jones que ha creado una gran cantidad de mundos a explorar basados en los "live-action role-playing" ("LARP" o "juegos de rol en directo") en los que hace que los jugadores interpreten diferentes papeles preestablecidos por ella e interactúen con los demás participantes, permitiendo que las personas que forman parte de este juego expresen y comuniquen sus experiencias individuales

en relación con temas como las normas de belleza hegemónicas (*Glitter Pits*, 2016) o el miedo a la muerte durante los primeros años de la aparición del SIDA (*Just a Little Lovin'*, 2011)

Por último y con un aporte totalmente distinto y centrado en un tipo de comunicación no verbal, Deanna Musgrave con su juego *Animal Massage* (2016) aprovecha la innovación tecnológica reciente a través de las gafas VR o “de realidad virtual”, las cuales pone sobre los ojos del jugador tumbado mientras ella pasa diferentes objetos por encima del cuerpo del jugador como una pluma o almohadillas, para relacionar el contenido visual vivido por el jugador en formato digital a través de las gafas (se trata de gatos que se acercan al jugador o viento, todo dentro de un espacio tridimensional) con un tipo de *performance* basada en la interacción y comunicación sensorial entre ella y la persona participante (Musgrave, 2020) (Fig.10).



Fig.10: Fotografía de la ejecución del videojuego “Animal Massage” (2016). Fuente: seanna-musgrave.format.com

3.1.3.1.3.4.- La sexualidad en los videojuegos queer

La sexualidad ha ido ocupando un sitio privilegiado dentro de los *queer game studies* desde el principio, ya que la propuesta principal de la *teoría queer* en sí es derribar la opresión heteronormativa dentro de las estructuras de una sociedad y permitir la horizontalidad afectivo y de poder a través de distintas expresiones de identidad de género y de orientación sexual. Ahora bien, existen otras temáticas importantes de carácter interseccional como la raza, los sistemas socioeconómicos, la discapacidad y otros elementos han ido tomando importancia conforme se ha ido incluyendo una mayor cantidad de voces provenientes de diferentes colectivos oprimidos, permitiendo un discurso que permite el análisis y la denuncia de problemáticas más completo, aspirando a una visión de diversidad e inclusión cada vez mayor dentro de la propia *teoría queer*.

En el mundo del videojuego esta evolución hacia una inclusión de temáticas cada vez más diversa está yendo a un ritmo mucho más lento debido a la aparición relativamente reciente de los *queer game studies*. En cuanto a la sexualidad como temática principal y dominante en estos juegos, los múltiples enfoques que plantean los distintos desarrolladores *queer* acerca de la sexualidad llegan a ser muy diversos, frecuentemente provocadores y

revolucionarios, pero sobre todo positivos por presentar relaciones de afecto reales, por tratar temas de autocuidado, por manejar el propio descubrimiento identitario y sexual libre de convenciones y por ofrecer visiones acerca de relaciones sexuales y de la propia identidad sexual que en su gran mayoría plantean realidades y expresiones sexuales que luchan por ser normalizadas y no discriminadas.

Por contra, en lo que concierne a la industria del videojuego convencional, la sexualidad se sigue enfocando como una temática secundaria y, lo que más críticas ha levantado desde una perspectiva *queer* es la constante interpretación de la sexualidad como una simple elección o ruta entre distintas opciones predeterminadas. Además se siguen ignorando múltiples identidades de género y sexo por utilizar ideas centralistas y heteronormativas dentro de los videojuegos convencionales, como lo serían los binarismos “heterosexual/homosexual”, “*gay*”/“*straight*”, “acostarse-con-él-o-ella”, “tener-sexo-con-hombre-o-mujer” (Chang, 2017).

Como ya hemos mencionado, en los videojuegos *queer* procedentes de una escena más *indie* y no dirigida a un público *mainstream*, la sexualidad se trata de manera mucho más respetuosa, también por que muchos autores de videojuegos *queer* procesan frecuentemente sus propias experiencias o inquietudes sexuales de manera más o menos obvia y más o menos provocativa dentro de estos juegos. De hecho, no es una excepción el hecho de que algunos autores consiguen descubrir y desarrollar su propia identidad de género y sexual gracias al desarrollo de su juego. La expresión de la propia sexualidad de gustos y experiencias hasta deseos y el afecto en sí es clave para muchos videojuegos *queer* y presenta además una salida creativa para las emociones y pensamientos que algunos de sus creadores no pueden expresar libremente en espacios públicos o íntimos sin ser reprimidos o discriminados. Algunos ejemplos de videojuegos que tratan a la identidad sexual e incluso las prácticas sexuales de manera privilegiada y con un encaje *queer* dentro de sus juegos serían, por ejemplo, los trabajos (casi clásicos) de Anna Anthropy, Robert Yang o Mattie Brice.

Se puede decir que la sexualidad sigue siendo un gran filtro expresivo por el cual pasa de manera casi obligatoria el contenido procedente de videojuegos *queer*. Esta adjudicación del sexo y las relaciones sexuales al medio *queer* es, sin embargo, también algo limitante y se encuentran algunos autores que o tienen que luchar en contra del encasillamiento de sus juegos como “juegos sobre el sexo” (Freeman, 2020) o los cuales simplemente rechazan el uso de la sexualidad como elemento autobiográfico o principal y prefieren darle más importancia a otros elementos que son igual de relevantes para ello y no necesariamente de expresión sexual.

Por un lado, destaca el argumento de Liz Reyerson que refleja en una entrevista lo arriba descrito:

“Also, I really resent the hypersexualization that comes with the idea that queer people have to perform their sexuality in their art. So many of the queer games that have been

successful are very sexual. I just don't like the idea that things have to be about sex because you're a woman or you're queer".⁵ (Ryerson, 2020)

Por el otro lado, Nina Freeman crea juegos que contienen narrativas interesantes con personajes complejos y no niega la existencia del sexo como parte de sus personajes o como elemento narrativo y experimental. Sin embargo, no es el elemento expresivo principal en sus juegos:

"In "Kimmy", for example, the main focus is on friendship and communication between children and adults. But there are still moments that relate to sex, like when a kid asks how babies are made. There are also two young men who are maybe dating. So even though sex isn't explicit, it's still there. That's because I want to tell human stories, and sexuality is an important part of the human experience".⁶ (Freeman, 2020)

3.1.3.1.3.5.- El videojuego queer como resistencia

"For queer people, both players and scholars, why should representation and inclusion be our goals? If mainstream video games are the medium of empire, why would we want to be represented in them? If the video game industry is exploitative, what is the value of being included in it? If "gamer" culture is homophobic, misogynistic, and racist, why would we want to fight for the right to belong within it? Why should our queerness be subsumed into the capitalist machinery of making games and consuming them? Is there such a thing as radical inclusion? There are no easy answers to these questions".⁷ (Ruberg y Phillips, 2018)

Otra característica que define en cierto modo al videojuego *queer* es su huida constante de la simplificación como un mero medio de representación y su continua lucha y resistencia frente a la imposición de la heteronormatividad, siendo traducida esta resistencia por varios teóricos dentro de los *queer game studies* como un acto de politizar y expresar preocupaciones sociales a través de un medio que ha descansado demasiado dentro de un ámbito marginado de ocio. Su importancia e influencia cultural deben ser reconocidos como, por un lado, una herramienta de denuncia acerca de la representación discriminatoria y la creación de estereotipos dañinos

⁵ "Además, me resiento con la hipersexualización que acompaña a la idea de que personas *queer* han de expresar su sexualidad en su arte. Existen tantos juego *queer* que han sido muy exitosos y que son muy sexuales. Simplemente no me gusta que las cosas tienen que tratar sobre sexo porque eres una mujer o *queer*". (traducción propia)

⁶ "En *Kimmy*, por ejemplo, el enfoque central va sobre la amistad y la comunicación entre niños y adultos. Pero sigue habiendo momentos conectados con el sexo, como cuando un niño pregunta cómo se hacen los bebés. También aparecen dos hombres jóvenes que podrían estar saliendo. Así que, aunque el sexo no es explícito, sigue estando presente. Esto es así, porque quiero contar historias humanas y la sexualidad es una parte importante de la experiencia humana". (traducción propia)

⁷ "En cuanto a personas *queer*, tanto jugadores como académicos, ¿por qué la representación y la inclusión debían fundar nuestras metas? Si los videojuegos *mainstream* son un medio imperial, ¿por qué íbamos a querer ser representados en ellos? Si la industria del videojuego es explotadora, ¿qué valor tiene estar incluidos en ella? Si la cultura del *gamer* es homófoba, misógina y racista, ¿por qué íbamos a querer luchar por el derecho de pertenecer a ella? ¿Por qué nuestra *queerness* debía estar subsumida al mecanismo capitalista de crear juegos y consumirlos? ¿Existe tal cosa como la inclusión radical? No hay respuestas sencillas a estas preguntas". (traducción propia)

que reflejan códigos identitarios opresivos y, por el otro lado, un medio de innovación que debe expandir las características del sector cultural del videojuego hacia una visión más accesible de crítica y política. Además, el videojuego debe ser analizado seriamente y aprobado de manera oficial como herramienta didáctica y educacional en materia de estudios de inclusividad, perspectivas *queer*, estudios feministas y crítica racial entre otros.

También hay que recordar que una de las propuestas principales del pensamiento *queer* es desmontar de manera constante las construcciones sociales hegemónicas para crear estructuras sociales y de poder más horizontales. Sobre todo teniendo en cuenta el contexto social y político actual en el que se necesita que los videojuegos y otros campos culturales estén atentos y sean reactivos frente a los rebotes de nacionalismos y campañas que reavivan pensamientos opresivos de extrema derecha. (Ruberg y Phillips, 2018)

Además, debemos acostumbrarnos a la idea de que los videojuegos ya no se producen bajo el propósito exclusivo de la diversión, sino que presentan una posibilidad de expresar perspectivas marginalizadas a través de narrativas no estandarizadas, las cuales tienen el potencial, no exclusivo, pero importante de situar críticas sociales y políticas a través del medio del videojuego (Ruberg, 2015 y 2017).

El hecho de que el origen de los videojuegos está conectado intrínsecamente con una cultura hegemónicamente patriarcal, conservador, y occidental se sigue notando en la industria del videojuego actual. Solamente a través de la inclusión de más voces procedentes de otras culturas, otros sectores sociales y otros colectivos diversos en sus infraestructuras y en el contenido que reflejan los videojuegos pueden alejarse de sus orígenes “oscuros”. Reconocer esta circunstancia como un hecho y utilizar a los videojuegos *queer* como una referencia de resistencia y lucha por el progreso y la descomposición de perspectivas opresivas, debe seguir siendo uno de los objetivos principales a conseguir dentro de la empresa del videojuego. Los resultados de esta lucha de resistencia quedan aún por ver y todavía han de mejorarse y expandirse las temáticas dentro de los propios estudios y las investigaciones *queer*, como por ejemplo el tema de la discapacidad, entre otros.

3.1.4.- Fantasmas del pasado y el contexto actual de la representación del género y de la sexualidad dentro de los videojuegos

3.1.4.1.- El origen del videojuego y la creación de una industria audiovisual excluyente

Ya se ha mencionado en este texto la importancia que tiene el mundo o mejor dicho la producción *indie* para los *queer game studies* por su aporte alternativo e independiente frente a las grandes producciones de presupuestos altos y grupos de trabajo inmensos. Ahora bien, en este apartado se pretende dar un paso hacia atrás para insistir en el origen de la industria del videojuego y en su proceso de estandarización heteronormativa, además de proponer un análisis de su evolución y su utilidad como medio audiovisual perteneciente a la cultura y su deber de actuar y ser reconocido como tal.

El problema que se plantea en la actualidad acerca de la falta de diversidad e inclusividad frente a un exceso de discriminación dentro de las empresas y del contenido de videojuegos, reside, para empezar, en su origen, siendo éste dominado por un grupo reducido de ingenieros mayoritariamente masculinos y blancos que tenía acceso a los primeros equipos instalados en Universidades como la MIT (Massachusetts Institute of Technology) y la Universidad del Sur de Illinois durante las décadas de los 60 y 70 (Anthropy, 2012). En este contexto se crearon los primeros juegos, basándose principalmente en los juegos populares para posteriormente adaptarse al sistema comercial de "paga por ronda" de los juegos de la feria (implementando así una primera visión capitalista y poniendo el foco en el desarrollador y el diseñador del juego como autores específicos).

El contenido evolucionó después de estas primeras décadas hacia un contenido más amplio, pero todavía muy encajado en una visión patriarcal, proponiendo temáticas mayoritariamente relacionadas con los gustos de la persona que pudo tener acceso al desarrollo del juego: ingenieros, físicos o informáticos. Hablamos pues de juegos basados en simular físicas, o reproducir aventuras de tipo ciencia ficción y parecidas al popular juego de rol colectivo *Dungeons & Dragons* (1974). Sin embargo, con la constante evolución del hardware de las computadoras, los juegos digitales se hicieron su hueco poco a poco en la vida cultural y de ocio de las personas, creando un espacio lúdico de acceso popular como lo serían los centros de *arcade* e introduciéndose finalmente instalándose en los hogares de las personas a través de las primeras consolas. Así, los juegos se convirtieron en un producto de alto interés comercial y capitalista, lo cual justifica la regulación capitalista de este nuevo mercado a partir de la creación de empresas con sus departamentos de desarrollo y marketing correspondientes. En este punto, se puede decir que se fundamentan las temáticas dominantes en el contenido de los videojuegos, éstas siguen siendo dirigidas hacia un público jugador masculino. También se establece en esta creación de la empresa del videojuego la desconexión entre el creador de la obra y la obra en sí, suprimiendo aportes e ideas individuales fuera de lo establecido para ser redirigidas hacia las temáticas populares que aumentan la venta y controladas de manera vertical desde los departamentos de marketing. De esta manera se han mantenido las temáticas predominantes de hace casi medio siglo hasta el día de hoy.

Ahora bien, la inclusión de diferentes luchas sociales en los ámbitos culturales han conseguido que se empezaran a implementar nuevas temáticas y perspectivas menos heteronormativas, desde hace aproximadamente dos décadas, al mundo del videojuego. Sin embargo, se sigue notando una falta de sensibilidad hacia perspectivas alternativas en materia de inclusión de temáticas *queer*, feministas y de crítica racial positivas, sobre todo en los contenidos ofrecidos por grandes empresas de presupuestos altos que siguen arrastrando junto a sus décadas de existencia, el lastre patriarcal.

El reconocimiento de los videojuegos como un elemento fundamental dentro de nuestra cultura general se ha ido convirtiendo pues en un imperativo y se refleja en la cantidad de autores que cada vez expresan más contenido crítico y humanísticamente importante a través de sus propios juegos, o aportando sus perspectivas a través e la colaboración en diferentes departamentos dentro de la empresa del videojuego más convencional. En este punto Anna Anthropy argumenta a favor del reconocimiento del videojuego como medio artístico y cultural,

comparándolo con otras categorías ya conocidas como la poesía, la literatura, la música, el cine, las esculturas y las pinturas. Además, subraya las características individuales y destacables del videojuego que otros medios de cultura no saben expresar o aportar:

*“Since games are composed of rules, they’re uniquely suited to exploring systems and dynamics. Games are especially good at communicating relationships; digital games are most immediately about the direct relationship between the player’s actions or choices and their consequences. Games are a kind of theater in which the audience is an actor and takes a role-and experiences the circumstances and consequences of that role. It’s hard to imagine a more effective way to characterize someone than to allow a player to experience life as that person”. (...) And that’s what games are good at: exploring dynamics, relationships, and systems”.*⁸ (Anthropy, 2012)

3.1.4.2.- Estado actual y ejemplos de inclusión en la industria del videojuego

Una perspectiva refrescante en el tema de la inclusividad y diversidad dentro de las grandes empresas del videojuego actuales se ofrece en la entrevista a Jerome Hagen, llevada a cabo por Bonnie Ruberg en su libro *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games* (2020).

Jerome Hagen es un hombre homosexual y trabaja en Microsoft desde el año 1998. En vez de ser partícipe en los sectores de creación o marketing, Hagen lidera el grupo de investigación que analizan las experiencias del jugador y su satisfacción con los juegos vendidos por Microsoft en sus consolas de Xbox o para PC. El enfoque que Hagen aporta como persona *queer* a una de las compañías más prolíficas en el mundo del videojuego se ve cada vez más reconocido. A través del análisis y posteriores conclusiones llevadas a cabo acerca de las experiencias vividas por los consumidores de los juegos de Microsoft que él aporta puede implementar su interés específico en crear un ambiente que incluya una mayor cantidad de voces *queer* y/o pertenecientes a colectivos LGBTIQ+. Desde hace unos pocos años, específicamente desde la iniciativa *Gaming for Everyone* (Spencer, 2016)), propuesta por Microsoft con el fin de crear equipos de trabajo y departamentos compuestos por personas que pudieran ofrecer perspectivas más diversas e interseccionales, como aportes acerca de identidades de género, sexuales, raciales o factores como la discapacidad, Hagen empezó a trabajar en estas temáticas de manera más continua⁹. Además ha liderado la organización del primer encuentro social llamado *LGBTQ in Gaming* durante evento de la *Game Developers*

⁸ “Los juegos están compuestos por reglas, por lo cual ofrecen una posibilidad única de explorar sistemas y dinámicas. Los juegos son especialmente buenos para comunicar diferentes tipos de relaciones; los juegos digitales tratan sobre todo, la relación directa entre la acción o la decisión del jugador y sus consecuencias. Los juegos son un tipo de teatro en el que la audiencia es un actor y asume un papel - y experiencia (por lo tanto) las circunstancias y las consecuencias de este papel. Cuesta imaginar una manera más efectiva de caracterizar a alguien que no sea permitir al jugador experimentar la vida como esta persona. (...) Y esto es en lo que los juegos destacan: explorar dinámicas, relaciones y sistemas.” (traducción propia)

⁹ Microsoft ha mostrado varios esfuerzos para conseguir mayor diversidad dentro del estudio, uno de ellos siendo el departamento de *GLEAM* (Gay and Lesbian Employees at Microsoft)

Conference (evento para desarrolladores de videojuego) en 2017, creando un espacio de reunión y comunicación para personas LGBTQ+, el cual ha sido aprovechado a la vez para la investigación y la recolección de opiniones y datos relevantes acerca de la temáticas expuestas para su posterior implementación en las prácticas de la empresa.

Hagen afirma que desde que empezó a trabajar hace dos décadas en la empresa de Microsoft las cosas sí han cambiado en materias de inclusividad y percibe que cada vez se ven personas con fondos e identidades *queer* y diversas en puestos de rangos de influencia más altos. Sin embargo Hagen no puede negar que la gran mayoría de las personas con las que trabaja en la industria no son *queer* o no lo expresan.

En este punto hay que subrayar el hecho de que, según Hagen, una gran parte del grupo de investigación en el que trabaja, está compuesto por personas *queer* y lo justifica claramente por el aporte que pueden hacer ellos como individuos *queer*, implementando experiencias de un público jugador más marginado en los procesos de creación de los juegos de grandes presupuestos. En todo caso, también advierte de que hay que mantenerse en alerta con la idea de la inclusión en la industria del videojuego ya que cada vez se convierte más en un producto de venta y de consumición y siempre hay alguien que sacará beneficios de estas realidades y perspectivas *queer* con un interés económico y de no de avance en la lucha social como lo proponen los creadores de juegos *indie*.

Por último, Hagen, de manera más crítica, expone que sí que es verdad que la inclusión de un contenido más diverso en la empresa sigue siendo un proceso muy lento, pero también denuncia el hecho de que las personas frecuentemente obvian u olvidan el hecho de que la creación de un videojuego convencional se compone por el trabajo de cientos de personas que en sí tienen perspectivas diferentes e individuales. Su grupo de investigación acerca de la experiencia del jugador es un buen ejemplo de ello, siendo un grupo cuyos aportes igual ni siquiera son percibidos por el público general, pero cuyos esfuerzos acaban contrarrestando a la idea de la creación de un juego procedente desde una sola perspectiva y con una sola voz central que negaría la implementación de contenido alternativo, marginal o *queer* (Hagen, 2020)

3.1.4.3.- La industria de videojuego mainstream: Casos calificativos de discriminación y la representación positiva de personas *queer* y su sexualidad

El canal de YouTube *Female Frequency* (Sarkeesian, *Youtube*) conocido por su contenido crítico y feminista acerca del mundo de los videojuegos expuesto en el proyecto de crowdfunding *Tropes vs. Women* colabora dentro de este mismo canal con Carolyn Petit en una miniserie llamada *Queer Tropes in Video Games* (2019). En esta serie compuesta por tres videos encontramos una recopilación de representaciones dañinas y discriminatorias de personajes trans y *queer* en videojuegos. Este contenido denuncia los elementos homófobos y tránsfobos explícitos que se encuentran integrados en los videojuegos a lo largo de su historia, mostrándolos, por ejemplo, como un objetivo antagonista a eliminar, una construcción estereotipada de burla y con el propósito de causar repugnancia en el jugador cisgénero y heterosexual predominante.

A continuación, se expondrán algunas prácticas discriminatorias dentro de videojuegos con cierto renombre, arrancando en los orígenes del videojuego con las primeras aventuras de texto, pasando a las aventuras gráficas y finalmente llegando a juegos de actualidad de mundo abierto y con opciones de multijugador online:

- *Mad Party Fucker* (1985) (Fig.11): La meta en este juego es, literalmente traducido: “Follar la mayor cantidad de mujeres posibles, sin ser montado por “fags”¹⁰ (contrayendo SIDA)” .

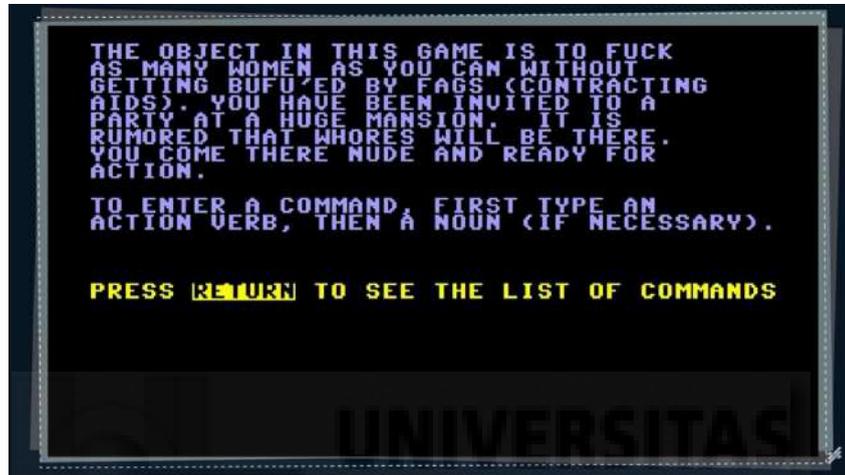


Fig. 11: Captura del juego “Mad Party Fucker” (1985). Fuente: youtube.com

- La serie de *Leisure Suit Larry*¹¹ (1987-1996) El personaje protagonista, controlado por el jugador, se llama Larry, quien, de manera supuestamente cómica, intenta de manera incansable acostarse con mujeres a lo largo de todo el juego. Obviando la propuesta de contenido sexista en todos los juegos de la serie, destaca el quinto juego *Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip Out* (1993). En este juego destaca como caso de homofobia el personaje de “Gary Fairy”, un recepcionista gay en un spa, siendo mostrado como objeto de burla, y más importante como elemento amenazante para el progreso del jugador, ya que cualquier acercamiento amoroso hacia él acaba en un *Game Over* instantáneo (El texto que aparece junto al *Game Over* afirma: “Y conforme Larry y Gary Fairy despegan hacia la puesta de sol, todos pensamos: “Qué final más ignominioso para la una carrera magnífica de un “swinging”¹² solitario magnífico”) (Fig.12). Un caso de transfobia explícita se encuentra más adelante en el juego expresado a través del personaje de “Shablee”, una mujer transgénero de color. La escena más explícitamente discriminatoria toma lugar cuando Shablee invita a Larry a una cita en la playa. En la playa, Shablee se levanta repentinamente después de ser “descubierta” para ser mostrada teniendo una erección de tamaño exagerado debajo de su vestido y acercándose de manera amenazante a Larry. (Fig.12) La pantalla se vuelve negra, se oyen gritos de Larry que implican una supuesta violación de Larry de parte de Shablee y

¹⁰ “fag” proviene de la palabra inglesa “faggots”, denominación ofensiva de un hombre gay.

¹¹ Adaptación original del juego *Softporn Adventure* (1981, Sierra On-Line)

¹² El juego se refiere a la actividad de un “swinger” que, en este caso, se entiende como un persona que cambia de pareja continuamente.

la escena siguiente es Larry enjugándose boca con enjuague bucal en la mañana siguiente. De esta manera, la serie de *Leisure Suit Larry* y en específico este quinto juego de la serie consiguen abarcar elementos explícitos de homofobia, transfobia, racismo y sexismo dentro de un solo videojuego destinado al disfrute lúdico y el entretenimiento durante el tiempo libre y de ocio.



Fig.12: Dos capturas de “Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip Out” (1993). Fuente: youtube.com

- *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004): Destacan varios elementos homófobos y tránsfobos en los “NPC” (traducido como “personajes *no jugables*”), los diálogos o el comportamiento explícito de la policía hacia el protagonista masculina proponiendo la violación como castigo durante las fases de persecución del juego.
- *Grand Theft Auto V* (2013): La representación ridícula y exagerada del personaje homosexual “Bernie”, ofrecido como un objeto la burla al jugador masculino heterosexual. Además, aparecen en algunos lugares específicos de la ciudad a explorar, prostitutas transgénero siendo representadas con vestimentas y actitudes que pretenden ser cómicos, pero que a la vez refuerzan la representación estereotipada y dañina de este colectivo como elemento ridículo y repugnante (Fig.13).



Fig.13: Dos capturas de “Grand Theft Auto V” (2013). Fuente: youtube.com

A pesar de que en los juegos de *GTA* el jugador puede agredir a cualquier personaje presente en el juego y la serie de *GTA* sea conocida por su gran carga sarcástica y satírica en su contenido y la representación de las diferentes estructuras de poder, la econcom,ía y de la sociedad, la inclusión de estos personajes transgénero de la manera arriba descrita sigue siendo irrespetuosa y discriminatoria, sobre todo por reafirmar un estereotipo dañino que hace que personas que viven en este contexto social tengan que enfrentarse diariamente a la marginación y la violencia. En especial, en el caso de las mujeres trans de color en *GTA V*, el

hecho de ser representadas de esta manera tan ridícula, ejerciendo su trabajo como mujer prostituida, no es un simple acto de representación satírica, sino que refuerza estereotipos dañinos, formando ellas en sí un colectivo extremadamente marginado además de sufrir frecuentemente actos de violencia, acosos, discriminación y condiciones de precariedad en un contexto actual.

Se puede argumentar que los protagonistas de estos juegos también son a veces representados y descritos como objetos de burla, sobre todo en *Leisure Suit Larry*. Sin embargo, estos protagonistas y personajes principales siguen siendo mayoritariamente masculinos, heterosexuales, blanco de cisgénero.

La argumentación defensiva de “si no te gusta el contenido del juego, no lo juegues” enfocando la crítica como un exceso de sensibilidad individual de algunos jugadores tampoco es válida, ya estos videojuegos, siendo un medio audiovisual consumido por miles de personas, se le ofrece al jugador una imagen de burla estandarizada acerca de estas identidades y se refuerza así la opresión y desventaja, la violencia y las agresiones, las actitudes discriminatorias y marginalizantes, ejercidos tanto a nivel social como económico hacia estos colectivos.

Para terminar esta parte dedicada a la exposición de unos pocos ejemplos de contenido explícitamente discriminatorio encontrado dentro de videojuegos, el aporte de investigación y crítica ofrecida de parte de *Female Frequency*, cita un ejemplo más reciente y sutil, pero igual de importante de remarcar, como lo es el personaje de “Vilia” que se encuentra en el juego aclamado *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Ella es el personaje que permitirá a Link, el protagonista masculino, entrar a una ciudad en la que el acceso está restringido exclusivamente a mujeres. Después del primer intento fracasado de entrar en la ciudad, Zelda llega a escuchar un rumor de que “existe un hombre que está entrando y saliendo continuamente de la ciudad”. Más adelante los rumores describen al informante en cuestión como una mujer. Cuando Link encuentra finalmente a Vilia y le pide que le cuente el secreto para entrar en la ciudad (el cual es disfrazarse de mujer), el jugador tiene que elegir opciones de diálogo que alaben a Vilia en vez de escoger a opciones que cuestionan la identidad femenina del cuerpo musculoso envuelto en ropajes femeninos de Vilia. De esta manera Valía le es presentada al jugador como una persona masculina que no consigue realmente hacerse pasar por mujer frente a Link y éste le “sigue la broma” durante su conversación, no respetando la identidad de género femenina que Vilia define claramente al comenzar la conversación.

Después de estas representaciones dañinas de identidades *queer* o transgénero, se ha de recordar que también existen personajes pertenecientes a estos colectivos que se ven representados de manera positiva dentro de videojuegos, siendo su aparición bastante escas y puntual, pero esta siendo propuesta de manera positiva. Describir a personajes *queer* como personas complejas, con emociones y sentimientos y no necesariamente como villanos o un elemento de burla, es un imperativo para mostrar el contraste con juegos como los que se han citado en el párrafo anterior, además de que evidencia que este planteamiento narrativo y visual excluyente y opresivo hacia otras identidades de género u orientación sexual es totalmente anticuado e inadecuado. Más allá de los personajes frecuentemente citados en los *queer game studies* provenientes del esfuerzo consistente de algunas empresas de videojuego como *Bioware* (actualmente bajo la dirección de *Electronic Arts*) en sus series de juegos como *Mass Effect* (2007-2017) y *Dragon Age: Inquisition* (2014), *Overwatch* (2016) o *Life Is Strange*

(2015), también existen personajes menores y de papel secundario que cada vez aparecen en mayor cantidad y en papeles de mayor protagonismo en los juegos de alto presupuesto.

Algunos pocos ejemplos de personajes *queer* representados de manera humana e intrigante serían:

- “Bill” en *The Last of Us* (2013), un personaje secundario de actitud y apariencia totalmente heteronormativa, pero el cual se identifica como homosexual al descubrir el cadáver colgado de su pareja masculina Frank.
- “Jessica Kandel” en *Tom Clancy’s The Division* (2016), un personaje secundario que colabora con el protagonista mínimamente por sus aportes como doctora y que habla de un consejo que le dio su ex mujer frente al jugador (Fig.14).
- “Ned Wynert” en *Assassin’s Creed: Syndicate* (2015), un personaje secundario de sexo transgénero, codificado claramente como hombre transgénero activo en la industria de transporte de la época y ofreciendo su ayuda a los hermanos protagonistas (Fig.14).



Fig.14: Jessica Kandel de “Tom Clancy’s The Division” (2016) y Ned Wynert de “Assassin’s Creed: Syndicate” (2015). Fuente: youtube.com

Al planteamiento de representaciones adecuadas o inadecuadas de personas *queer* o transgénero dentro de la empresa del videojuego convencional, hay que añadirle además el análisis de las maneras en las que se trata la sexualidad en los videojuegos convencionales y cómo le es ofrecida al jugador. El método más conocido es que el jugador pueda identificar a su personalidad y sus intereses sexuales a través de interacciones con otros personajes y el diálogo. El lado negativo de esta implementación tan programada de la sexualidad es que ha llevado convertido el mismo acto del sexo o el casamiento con el personaje elegido en el objetivo último de interacción. Teniendo en cuenta que la sexualidad es una parte central de la vida personal de una persona y que define muchos elementos de su entorno personal real y las maneras de interactuar con él como lo serían, por ejemplo, la familia, el círculo de amigos, los lugares de pasatiempos, etc. estos enfoques centrados en el sexo como meta final parecen ciertamente restringibles y simplificadores en lo que la sexualidad puede llegar a significar realmente para una persona. De hecho, en las novelas visuales también llamadas “*dating simulator*” (traducido como “simulador de citas”), la simplificación de la vida sexual de los personajes y el mero deseo carnal se aplica frecuentemente como una construcción narrativa estandarizada. Por el otro lado, con el avance de temáticas de inclusividad durante los últimos cinco años dentro de la industria del videojuego convencional, se ha empezado a ofrecer al jugador tanto opciones más diversas de expresar su identidad de género u orientación sexual a

través de diálogos más inclusivos y también se ha empezado a enfocar la interacción sexual o el casamiento con el personaje elegido como un objetivo secundario o tercero, privilegiando el enfoque más humano, emocional, social y, por lo tanto más personal y complejo de los personajes y de las interacciones disponibles con ellos.

Algunos ejemplos sobre los primeros intentos de plantear orientaciones sexuales no normativas dentro de la industria del videojuego convencional, se pueden encontrar en los juegos de “RPG” (“*roleplay games*”, traducido como “juegos de rol”) *Fable I* (2004) y *Fable II* (2008), *Fallout 2* (1998), o *Bully* (2006). A pesar de ofrecer relaciones homosexuales al jugador, éstas fueron planteadas como una desviación del camino normativo y el jugador tenía que buscar activamente estas opciones de diálogo.

El intento de descentralizar el interés en el sexo como objetivo principal al dialogar con un personaje interactivo se muestra, por el otro lado, en un ejemplo relativamente reciente, el simulador de citas *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (2017) en el cual se plantea la interacción con los personajes de manera muy humana, positiva, sana e inclusiva sin tener que prescindir al toque de flirteo que conllevan este tipo de juegos. Es un juego destacable, no sólo por tratar en detalle posibles realidades *queer*, sino también por su énfasis en la palabra “*daddy*”, incluida en el título del juego. La interacción social y amorosa entre el protagonista y los personajes homosexuales ofrecidos muestran de manera ejemplar la vida emocional y compleja de los personajes y sus situaciones familiares a través de la presentación e interacción obligatoria de los hijos de cada uno de los “candidatos” y su influencia consecuente en la narrativa del juego. Además el creador de personaje en el que se hará énfasis en la parte descriptiva de la producción de este proyecto, es y ha sido un gran referente visual por incluir elementos de personalización *queer* como lo sería, por ejemplo, la opción de elegir un torso que lleva un vendaje debajo de la ropa posteriormente customizable y el cual da la opción de definir a nuestro personaje como hombre transgénero. Los tipos de anatomía a elegir ofrecen además una opción no estilizada o musculada, tratándose de un torso definido por su barriga dominante (Fig.15). Para volver a la representación de interacción sexual más allá de una mera meta a conseguir, “*Dream Daddy*” consigue presentar una interacción humana entre el protagonista y los “candidatos”, centrándose antes que en el sexo, en las condiciones y estados de vida emocional, social y familiar del propio protagonista y de los personajes con los que puede interactuar el jugador. De hecho *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* ha recibido una gran cantidad de elogios por ser un juego divertido, humano y que atrae tanto a jugadores *queer* como heterosexuales.



Fig.15: Dos capturas del simulador de citas “*Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*” (2017). Fuente: youtube.com

Otros ejemplos aparte “*Dream Daddy*” que intentan plantear a realidades de personas *queer* y de manera complejo y emocionalmente humana, se encuentran, por ejemplo, en *Gone Home* (2013), *The Last of Us: Left Behind* (DLC) (2014) o *Life Is Strange* (2015).

Es refrescante ver, dentro de la industria del videojuego convencional, la aparición de alternativas *queer* frente a la heterosexualidad estandarizada, siendo ofrecida por el juego mismo. Su inevitabilidad a través de personajes y protagonistas consigue normalizar y humanizar poco a poco a personas *queer*, cuyas representaciones han sido dominadas durante décadas por una visión discriminatoria y de burla¹³.

3.1.4.4.- La negación del término “empatía” dentro del videojuego *queer* como centralización de temáticas marginales

*“People seem to reserve empathy for those who are oppressed. We absolutely should have empathy for people who are oppressed—or, really, we should have sympathy for those who are oppressed. But it’s really limiting to say that queer games should just be about empathy and oppression”.*¹⁴ (Case, 2020)

A lo largo de la investigación y del proceso de creación y realmente incluso hasta las últimas fases de la elaboración de este proyecto ha habido una preocupación constante por una temática que forma una parte importante y de controversia dentro de los *queer game studies*. Se trata del uso de la empatía en los videojuegos y su complicada conexión con los videojuegos *queer* o, en general con contenido *queer* dentro de un videojuego.

En primer lugar, hay que subrayar que, desde mi punto de vista como artista y creadora de contenido para videojuegos principiante, me he apoyado en la empatía como herramienta principal en cuanto a la creación de contenido y de la narrativa de este juego. Mi intención ha sido desde el principio crear una experiencia *jugable queer* que represente dificultades y experiencias vividas por personas pertenecientes a colectivos discriminados y confiar de esta manera en el jugador para que realice un ejercicio de empatía hacia las situaciones de conflicto y los personajes creados, sobre todo en caso de que no sea un jugador *queer*. Además, a través de la implementación de un creador de personajes que expresa cierta preferencia hacia expresiones visuales *queer* y la inclusión de códigos visuales alternativos a los estándares conocidos, quería empujar al jugador a empatizar con su propio personaje creado y con las situaciones que igual son ajenas a sus propias circunstancias. Así perseguía el objetivo de motivar al jugador a que pudiera intentar ser más empáticos con los personajes retratados, además de ver la aplicación de estas estéticas *queer* como algo normalizante.

Sin embargo, este sentimiento de “ponerse los zapatos del otro” literalmente planteado por algunos artista *queer* como Anna Anthrophy (*Empathy Game*, 2015), merritt k (*EMPATHY*

¹³ Material de referencia de este apartado disponible en el canal de YouTube *Female Frequency*, en específico en la serie de vídeos *Queer Tropes in Video Games* (2019)

¹⁴ “La gente parece reservar la empatía para los que están oprimidos. Deberíamos mostrar definitivamente más empatía para personas que están oprimidas—o, en realidad, deberíamos mostrar simpatía para los que están oprimidos. Pero es realmente limitante decir que los juego *queer* deberían tratar solamente sobre empatía y opresión” (traducción propia)

MACHINE, 2014) o Mattie Brice (*empathy machine*, 2016) va mucho más allá y a veces en contra del simple uso de la empatía como un recurso narrativo al servicio del jugador (Pozo, 2018). Estos juegos aplican la empatía con un enfoque menos convencional, creando juegos que mezclan el medio digital con la *performance* y valorando conceptos nuevos como el tacto o la interacción directa y/o física con el autor de la obra.

Pero existe una gran cantidad de creadores de videojuegos *queer* y teóricos activos en los *queer game studies* que expresan un claro rechazo al uso de “la empatía” como herramienta de producción de contenido dentro de un videojuego *queer*:

El primer motivo, es un planteamiento defensivo frente a los acontecimientos recientes y todavía activos conocidos bajo el término del *#GamerGate*, en los cuales se insistirá más adelante en el texto. Se trata pues de un justificado rechazo a la oferta de la empatía como puente narrativo que permite al “jugador abusón” acceder a las temáticas y realidades *queer*. Las obras *queer* de corte autobiográfico exponen emocionalmente al creador del juego, y existe una profunda desconfianza y sospecha (en cierto modo justificado), sobre todo hacia el “*gamer*” tóxico, el cual, siendo mayoritariamente masculino cisgénero y heterosexual abusa de narrativas empáticas para crear campañas de odio que se basan en el ciberacoso, el “*hacking*” de cuentas, el “*doxing*” de información personal y un “*spam*” constante de insultos y/o amenazas de muerte hacia el desarrollador o incluso sus familiares. Esta desconfianza expresa, por lo tanto, la poca fe que tienen muchos desarrolladores *queer* en la capacidad del “*gamer*” y el público general, además de las grandes empresas del videojuego convencional, de respetar y entender esta exposición de temáticas *queer* y el ejercicio propuesto de empatía.

“The failure of the industry to support members of the queer games scene during GamerGate (see Quinn 2017, 73) seemed to prove that empathy games had failed to teach fans anything about the difficulty of being trans”.¹⁵ (Pozo, 2018)

En segundo lugar, existen argumentos convincentes en contra del uso de la empatía, por ser un término que se ha convertido en un comodín para definir cualquier videojuego como *queer*. En este sentido, se trata de una palabra aplicada de manera pretenciosa y abusiva dentro la industria del videojuego convencional, interpretando el ejercicio de empatía como “cumplido, por la mera inclusión puntual de personajes *queer* que no presentan ni complejidad ni importancia narrativa. Es decir, se interpreta esta empatía como herramienta de motivación para el jugador *mainstream* de poder ponerse en los zapatos de personas *queer*, ofreciéndole una versión masticada, reducida y muy simplificada de sus realidades o conflictos sociales y emocionales. Este argumento está ciertamente relacionado con una verdadera falta de conciencia acerca de las identidades *queer* en la industria del videojuego convencional, ya que la mayoría de los personajes *queer* incluidos llegan a verse representadas penosamente, sobre todo en el caso de las personas trans, nunca superando la adjudicación de un papel secundario y muchas veces demasiado sexualizados. A pesar de que los personajes que se ven representados en los videojuegos *mainstream* sean cada vez más humanos y complejos [veáanse *Mass Effect* (2007-2017), *Dragon Age: Inquisition* (2014), *Life Is Strange* (2015), *The*

¹⁵ “El fracaso de la industria de apoyar miembros de la escena del (video)juego *queer* durante *Gamergate* (veáse Quinn 2017, 73) parece haber probado que los juegos empáticos han fallado en enseñar a los *fans* cualquier cosa sobre la dificultad de ser *trans*”. (traducción propia)

Last of Us: Part II (2020)], sigue habiendo un sentimiento de apatía desde los desarrolladores de videojuegos *queer* de utilizar a la empatía como una herramienta al servicio del jugador cis y bajo la excusa de querer crear un mundo de videojuego más inclusivo, ignorando la verdadera potencia que proponen los videojuegos *queer* no solo a nivel representativo, sino también a nivel estructural y en materia de crítica a las construcciones sociales.

*“I’ve been thinking a lot about this idea of “empathy games.” You’re supposed to be able to experience what it’s like to be this other person, right? To me, that sounds very similar to the confessional writing that a lot of queer artists get pushed into. It’s like, “Tell us about your queerness” rather than “Create a new existence for yourself”.*¹⁶ (Bee, 2020)

En tercer lugar, existen algunos desarrolladores de videojuegos *queer* que rechazan el uso de la empatía en sus juegos porque simplemente no piensan en sus juegos como un producto dirigido hacia un público heteronormativo. Realmente pretenden ofrecer con sus juegos un espacio seguro y de apoyo a la propia comunidad *queer* y plantear universos de videojuegos *queer*, ofreciendo perspectivas de afecto, autosuperación y entretenimiento al propio colectivo.

*“Empathy isn’t the conversation that I want to be part of. I want to be part of the conversation that’s like, “We need to make our own rules and our work isn’t going to look like what’s come before it.” I want to make art that is good by any standards, not just the standards of me being trans”.*¹⁷ (Ryerson, 2020)

Por último y en relación con la industria del videojuego convencional y sus características capitalistas, existe una práctica irrespetuosa y relativamente novedosa de marketing, conocida como “*queerbaiting*” (traducido como “cebo *queer*”), proveniente del término “*queercoding*” (traducido como “codificación *queer*”). Los dos términos se basan en la representación más o menos implícita y, dentro de un contexto de consumo, más o menos intencionada de personajes *queer* en el medio audiovisual. *Queercoding* se refiere a la construcción de un personaje *queer* dentro de una narrativa y su presentación al espectador de manera mayoritariamente bien intencionada, “codificando” al personaje según su identidad de género u orientación sexual a través de su aspecto físico y su comportamiento. En relación con esta definición, ha surgido el término *queerbaiting*, el cual abusa del *queercoding*, insinuando y presentando estéticas o comportamientos codificados como *queer* en los personajes creados, para crear tensiones sexuales falsas y atraer a un mayor número de espectadores, pero nunca llegando a reconocer la identidad *queer* de este personaje durante la trama, habiendo atraído, sin embargo, a una mayor cantidad de espectadores y consumidores o habiendo conseguido una mayor venta de su producto a través de la implementación engañosa de características *queer* en sus narrativas o personajes. El objetivo en la mayoría del *queerbaiting*

¹⁶ “He meditado frecuentemente sobre esta idea de “juegos empáticos”. Se supone que debes poder experimentar cómo es ser esta otra persona, ¿verdad? A mi, esto me suena muy parecido a la creación confesional hacia la que se les empuja a los artistas *queer*. Es como “Cuéntanos sobre tu *queerness*”, más que “Crea una nueva existencia por tí mismo”. (traducción propia)

¹⁷ “La empatía no es la conversación de la que quiero formar parte. Quiero ser parte de una conversación tipo “Necesitamos crear nuestras propias reglas y nuestras obras no se parecerán a lo que se ha visto hasta ahora.” Quiero crear arte que sea bueno desde cualquier perspectiva, no solo desde una perspectiva de ser *trans*”. (traducción propia)

es, además, poder ofrecer al consumidor la imagen de tratarse de una compañía que apoya la inclusividad y diversidad, jugando con la realidad de personas *queer* y vendiendo sus narrativas como un producto para aumentar los números o ventas es un claro acto en contra de la empatía y abusando del término de todas las maneras posibles (Caro, 2019).¹⁸

3.1.5.- El fenómeno del #GamerGate: Ataques de homofobia, transfobia y misoginia hacia los desarrolladores y creadores de contenido de videojuegos indie y mainstream

3.1.5.1.- Origen y problemáticas

El fenómeno del #GamerGate presenta una gran cantidad de ramificaciones en cuanto a la materia de ciberacoso y ciberbullying, el anonimato, la implicación de los estudios del videojuego y la implicación de creadores de contenido periodístico y de videojuego crítico tanto *indie* como *mainstream*. Con el resumen de lo que significa el #GamerGate, su creación y la descripción de algunos casos más conocidos durante su predominancia durante el año 2014, propone, sobre todo, remarcar la importancia de seguir creando contenido crítico acerca del contenido de los videojuegos, el constante análisis de la evolución de las actitudes tóxicas en las comunidades de jugadores, y el reconocimiento de contenido y obras teóricos y prácticos que ayuden a conceptualizar un mundo de videojuego cada vez menos patriarcal y discriminatorio en temáticas de feminismo, crítica racial y *queer*.

La expresión “#GamerGate” se usa para abarcar y describir a una serie de ataques de ciberacoso y conspiraciones de carácter conservador, dirigidos hacia desarrolladores de videojuegos *queer* en conexión con el periodismo del videojuego, extendiendo sus raíces tóxicas hacia cualquier contenido que plantea críticas y alternativas a los estándares patriarcales y heteronormativos dentro del mundo del videojuego. Se trata de un término muy difícil de categorizar por ser un movimiento basado en voces anónimas, sin líderes y muy flexible y reactiva según la noticia más reciente en cuestión.

¹⁸ En 2020, por ejemplo, esta práctica se ha hecho notar de manera destacable, en la autopromoción de grandes y pequeñas empresas que aprovecharon la campaña de hashtag #BlackLivesMatter que estaba arrasando en plataformas sociales como Twitter para mostrar el apoyo a las manifestaciones llevadas a cabo en América y consecuentemente en todo el globo en contra del racismo y teniendo como origen el asesinato de George Floyd en EE.UU (Hartman, 2020). El mes del orgullo gay también ha conllevado un aumento en el rediseño de logotipos de grandes empresas y en la producción de productos de *merchandising* que implementaron los colores y la bandera LGBT, junto al logotipo de la propia empresa para venderse como una empresa inclusiva y “LGBT-friendly” (Owen, 2019). Este aumento en la implementación de colores, banderas, símbolos y citas procedentes de luchas sociales importantes y muy actuales, ayuda a concienciar a un gran público de la necesitada lucha por los derechos humanos por un lado y la normalización de contenido inclusivo y diverso en la sociedad por el otro lado. Sin embargo, para volver al uso de la empatía en los videojuegos, hay que tener este contexto capitalista para estar atento y no olvidar que detrás de este aumento del uso de la imaginaria *queer* en los medios audiovisuales y en los “rebrandings” (traducido como “rediseño de marcas”), sigue estando el interés por el consumo de una sociedad capitalista.

El #GamerGate tuvo su mayor expresión a lo largo del año 2014 por su expansión vírica a lo largo de diferentes plataformas sociales y foros online, destacando Twitter entre ellos adjudicando el uso del “#” a la palabra “*gamergate*” (traducido como “portal de jugadores”). Siendo, pues, un conjunto de diferentes actos de discriminación llevados a cabo a través de múltiples métodos como pueden ser no solo el bombardeo de insultos y amenazas de muerte a través de mensajes enviados por Twitter con cientos de cuentas falsas creadas para este propósito, sino también amenazas reales que afectan directamente a la vida personal e incluso familiar de las personas acosadas, como lo serían las llamadas anónimas a las líneas privadas de los familiares o la publicación de material sensible, como por ejemplo, fotografías íntimas. Este tipo de acoso fue dirigido a lo largo de 2014 de manera extrema hacia la desarrolladora de videojuegos Zoë Quinn (Machkovech, 2015), creadora del videojuego *Depression Quest* (2013) , siendo este un videojuego aventura de texto *indie* que pretende hacer pasar al jugador por las diferentes fases de una depresión, incitando el ejercicio de empatía. El conflicto comenzó cuando un ex-novio de Quinn publicó un post en el cual la acusa de haberse acostado con un periodista activo para la revista de videojuegos online *Kotaku* (Johnston, 2014a) a cambio de una revisión positiva de su juego *Depression Quest*. Sin embargo, el periodista en cuestión, Nathan Grayson, solamente mencionó a Quinn como desarrolladora de videojuegos indie en otro artículo distinto y no llegó a revisar su juego en ningún otro momento. A pesar de estos hechos, se puso en marcha la publicación y expansión anónima de teorías de conspiraciones acerca de las malas éticas dentro del periodismo del videojuego, arrinconando a Zoë Quinn y cualquier persona que la defendiera a través de campañas de amenazas, abusos y de ciberacoso con hackeos frecuentes de cuentas y perfiles de plataformas sociales, el correo electrónico o la filtración de datos y material personal (Johnston, 2014b). Este último término también se conoce como “doxing”. En el caso de Quinn, se filtraron y compartieron fotografías de ella desnuda procedentes de una relación anterior y en otro caso de acoso hacia la investigadora Kathy Cross en 2007, se publicaron su dirección y número de seguridad social, lo cual, junto a los otros ataques de amenaza y hacking hicieron que ella abandonara su carrera de enseñanza de programación y de desarrollo de videojuegos. (Jason, 2015).

La creadora de contenido crítico y feminista Anita Sarkeesian también sufrió y sigue teniendo que lidiar con las mismas problemáticas por crear la serie de videos, anteriormente citados, *Tropes vs. Women* (Sarkeesian, *Youtube*), y la cual critica y muestra las diferentes maneras en las que la mujer es sexualizada, utilizada como mero elemento de decoración, maltratada u objetivizada simbólica- y explícitamente dentro de una gran cantidad de videojuegos convencionales. (Johnston, 2014b)

Además de estos ataques arriba descritos a personas que expusieron sus ideas en el espacio público- sea de carácter físico en conferencias o lecciones o de carácter digital a través de la publicación de videojuegos o contenido visual crítico dentro del mundo de los videojuegos- también se llevaron a cabo ataques de ciberacoso hacia la propia comunidad de jugadores *queer*. Las perspectivas de diversidad expresada a través de la publicación de obras de “*fanfiction*” (traducido como “ficción del *fan*”) en los distintos foros online que representaba a los personajes protagonistas y más admirados con actitudes de afecto *queer* o con identidades de género diferentes a la heterosexualidad fueron el blanco preferido de los ataques del #GamerGate (Ruberg y Phillips, 2018).

Debe señalarse que, frente a este contexto intimidante para personas feministas, *queer* y de color que quieran usar su voz para criticar públicamente la urgente necesidad de un cambio de perspectiva en el contenido de los videojuegos, el #GamerGate ha causado un tipo de “despertar” para la comunidad de jugadores y de investigadores activos en este campo, en general. Por fin, después de muchos otros casos anteriores de discriminación y amenazas hasta este momento ignorados o silenciados, se llegaron a tomar medidas en contra del ciberacoso y el ciberbullying anónimo. Sin embargo, sigue habiendo cierta permisividad y falta de control en este tipo de comportamiento tóxico.

Resaltando la importancia que tiene el campo académico e investigador de los *queer game studies* en esta temática, el análisis autobiográfico de Adrienne Shaw y Shira Chess, a través de su artículo *A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity* (Chess y Shaw, 2015) aporta la experiencia que ellas vivieron como académicas al verse implicadas repentinamente en una campaña de acoso y de conspiración por su contenido expuesto en el evento de DiGRA (Digital Games Research Association) en 2014. Además, ofrecen un análisis del proceso de creación de las conspiraciones juntadas entre los acosadores anónimos e intentan posicionar al papel de la academia en esta red de conspiraciones. De hecho, exponen que el campo de la academia es frecuentemente percibido como un sitio privilegiado dentro de nuestra cultura y subvencionado por el gobierno, por lo cual se convierte- bajo el enfoque del #GamerGate- en el elemento principal de conspiraciones acerca de la censura y las críticas impuestas por los mecanismos reguladores del Estado.

Por último, Katherine Cross argumenta en su artículo en *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games* (Ruberg y Shaw, 2017) que el campo académico no ha mostrado el apoyo necesario en los momentos más críticos del #GamerGate y pide que ya que “el conocimiento necesario para entender y adecuadamente dirigirse hacia la masculinidad tóxica, la supremacía blanca, la transfobia, la homofobia y la discriminación por discapacidad en los videojuegos y en las comunidades de videojuegos ya está disponible” (sobre Shaw, v. en Cross, 2020), “se trata de un imperativo ético e intelectual dirimir estas temáticas hacia el centro de los estudios de los videojuegos”.

3.1.5.2.- La pesadilla del “gamer”¹⁹

Para entender un poco mejor estos ataques anónimos hacia las vidas de personas pertenecientes a diferentes colectivos de lucha social, específicamente dentro del mundo del videojuego, el artículo *The Nightmare is Over* (Ruberg y Shaw, 2017) de Katherine Cross retrata la imagen de un jugador de videojuegos tradicional y conservador y aterrizado, el cual se convierte en el autor de estos ciberacosos, por verse enfrentado a los la periodista Susan Faludi denomina “*the terror dream*” (traducido como “el sueño de terror”) (Faludi, 2008), Cross

¹⁹ Se hace referencia aquí al “*gamer*” o “jugador” con las connotaciones excluyentes que lo definen como un jugador de videojuegos tradicional y defensor de valores convencionales patriarcales.

escoge a este término para explicar el comportamiento tóxico que define al fenómeno del #GamerGate.

El “sueño de terror”, según Faludi, es “una pesadilla que confunde los órdenes establecidos (y que) avisa al soñador de que su “narrativa deseada” no puede seguir manteniéndose en pie”. Ahora bien, Cross interpreta al “sueño de terror” en relación con el *gamer* tóxico y su relación con el videojuego de la siguiente manera:

*“For many gamers, especially men, that “wished-for narrative” of a grand cultural mythos is a tale of triumph against censorious parents, violent nerd-hating bullies, and puritanical politicians who wanted to take away their beloved hobby—a tale in which a boys’ club prevailed and gamers could indulge the womanizing power fantasies of strength and valor that “real life” had denied them”.*²⁰ (Cross, 2020)

Desde esta perspectiva los nuevos juegos de corte reflexivo y crítico, relacionando contenido feminista o de inclusión LGBT, se llegan a interpretar como una imposición de parte del estado y de la política y que se traduce como un ataque directo al medio audiovisual que el *gamer* clásico ha tenido que defender tantas veces. A partir de estas interpretaciones se ponen en marcha diferentes mecanismos de negación de la nueva oleada de juegos más progresivos, negándoles su lugar en el mundo del videojuego y relacionando cualquier apoyo público de parte del periodismo, de las enseñanzas o incluso desde las propias desarrolladoras de juegos como una conspiración que pretende privarle al jugador de sus juegos masculinos y *no-queer* (Cross, 2020). Este terror que consiste en la pérdida del medio audiovisual de escape preferido va unida además a la afirmación tóxica de que la protesta reactiva y feroz ante a la aparición de estos juegos alternativos y cualquier argumento a favor de ellos, forma parte de la misma esencia de ser un *gamer* verdadero. Todas las críticas a la estructura o al contenido del videojuego convencional, sobre todo de corte feminista, se ven como un elemento exterior a la cultura del videojuego de verdad y existen exclusivamente, valga la redundancia, para invadir el espacio seguro del videojuego concoido por el jugador convencional.

De esta manera Cross ha conseguido proponer una perspectiva humanizadora de los acosadores reactivos que se encuentran frecuentemente activos en fenómenos como el #GamerGate. Este cambio de enfoque, sin embargo, más que proponer un ejercicio de empatía, propone un análisis de la causa de estas actitudes antagónicas, misóginas, homófobas, transfóbicas, racistas y discriminatorias en general por oponerse a cualquier contenido que no encaje en el ya establecido marco de contenido de videojuegos tradicional. Cross termina el artículo apelando a estos jugadores de manera auto-inclusiva, además de resumir perspicazmente este terror casi infantil que “sufren” los jugadores tóxicos:

“The terror dream of games being stolen away represents our shared heritage as gamers of a certain generation who have survived a turbulent and uncertain era. But we

²⁰ “Para muchos jugadores, especialmente para hombres, esta “narrativa deseada” en forma de mito cultural exuberante, refleja un cuento de victoria frente a los padres que les censuraron, los “bullies” en la escuela que odiaron a los “nerds” o “raritos”, y frente a los políticos puritanos que querían quitarles su querido hobby- [se trata de] un cuento en el que “el club de los chicos” prevalece y en el que los jugadores pueden complacerse con las fantasías empoderadoras de masculinidad y que les otorgarían la fuerza y el valor que “la vida real” les había negado”. (traducción propia)

have to realize that we gamers are actually winning the censorship battle. (...). Though gaming may change, adapt, and fractally effloresce over time, there will always be video games. The nightmare is over, and it's time for us to wake up".²¹ (Cross, 2020)

3.1.5.3.- El estado actual del #GamerGate: Caso de referencia *The Last of Us: Part II*

Como aporte analítico del estado de la mentalidad presente del #GamerGate en un contexto actual se ha optado por destacar la reciente polémica alrededor de la publicación del juego *The Last of Us: Part II* (2020), desarrollado por la compañía *Naughty Dog* y publicado recientemente en junio de 2020 como versión exclusiva para la consola de PlayStation 4. El videojuego *The Last of Us: Part II*, es de una importancia especial en este contexto, ya que se trata de un ejemplo muy reciente de actitudes parecidas a las del #GamerGate arriba expuestas, además de estar situado dentro de la industria del videojuego convencional. El hecho de que se reconozcan actitudes similares al #GamerGate, dirigidos en su origen hacia personas y colectivos individuales y pertenecientes a sectores del medio más bien *indie*, destapa, por un lado, la creciente inclusión de temáticas *queer* de manera positiva en la industria del videojuego convencional y refleja, por el otro lado, lo poco acostumbrado y educado que sigue siendo el público jugador tradicional frente a este tipo de temáticas. El juego ha vuelto a partir las masas por incluir personajes *queer* explícitos, además de “matar”, casi nada más comenzar el juego, al pilar y protagonista masculino de la serie, éste habiendo sido el protagonista controlado por el jugador en el juego anterior “*The Last of Us*” (2013).

En “*The Last of Us*” el jugador vive la historia del protagonista masculino “Joel”, el cual pierde a su hija de diez años en la primera fase del brote de un virus mortal y se encuentra con una chica de catorce años llamada “Ellie” y la cual parece ser inmune a las mordidas de lo infectados y necesita ser llevada a un hospital que se sigue manteniendo dentro de la facción de los “*fireflies*” (traducido como “luciérnagas”) con la esperanza de conseguir a través de Ellie una cura para la humanidad infectada. Una vez han conseguido llegar al hospital empiezan los procedimientos para extraerle el secreto de su inmunidad, con el factor imprevisto de la posible muerte de Ellie. Cuando Joel se da cuenta de ello, interrumpe precipitadamente la operación, matando al médico y otros enfermeros y saca a Ellie de la sala, huyendo con ella del hospital.

En “*The Last of Us: Part II*” el jugador se encuentra con una Ellie mucho más mayor que vive junto a Joel en una pequeña ciudad fortificada de supervivientes. En una patrulla al exterior Joel es alcanzado por su pasado y rápidamente asesinado por el personaje de “Abby”. Abby fue en busca de Joel para vengar el asesinato de su padre, el doctor que iba a operar a Ellie en el primer juego. La escena del asesinato de Joel es agonizante, incómoda y brutal. Además el hecho de que contemplamos como Abby le da el último “golpe de gracia” a Joel con un palo de golf desde la perspectiva de Ellie tumbada en el suelo, hace que la situación sea aún más

²¹ “El “sueño de terror” que amenaza con el robo de los videojuegos representa nuestra herencia compartida como jugadores de cierta generación y que ha sobrevivido a un era turbulenta e incierta. Sin embargo, tenemos que darnos cuenta de que en realidad estamos ganando la batalla de la censura (...) (y que) a pesar de que el videojuego cambiará, se adaptará y fractalmente evolucionará con el paso del tiempo, siempre habrá videojuegos. La pesadilla terminó y es hora de despertarse”. (traducción propia)

dolorosa y traumática. Hemos insistido en la descripción de esta primera parte narrativa de “*The Last of Us: Part II*” por la implicación que tienen las circunstancias de la muerte de Joel para la amplia base de *fans* de este juego. Prácticamente todos los jugadores que han jugado a “*The Last of Us*” establecieron un gran vínculo emocional con la historia de Joel y con el personaje de Joel en sí por su gran protagonismo narrativo en el primer juego y su actitud protectora hacia Ellie. Esta representación cruel y sangrienta de la muerte de Joel y su posterior sustitución por Ellie como protagonista principal, no fue bien recibida entre los fans y se causó una campaña de odio frente al grupo de desarrollo de la compañía de *Naughty Dog*.

La actitud antagonista de parte de los fans que se pretende destacar en este apartado, sin embargo, va mucho más allá de una expresión de odio y decepción por haber quitado a los jugadores su querido protagonista masculino y haberlo sustituido por uno femenino (el cual en realidad ha tenido también grandes implicaciones emocionales desde el primer juego). *Naughty Dog* da un paso más en esta secuela e introduce en la narrativa del juego otros personaje que llegarían a convertirse en blanco fáciles incluidos en la campaña de odio motivada por el jugador conservador agresivo. La persona que mata a Joel, Abby, es, para empezar, un personaje femenino, el cual además no es representado de manera sexualizada u objetivizada. De hecho de manera gratificadamente novedosa, ella tiene un cuerpo fuerte, musculoso, entrenado y con poco pecho. Esta introducción de una mujer que no es débil, ni sexualizada y físicamente independiente ha sido un objetivo de discriminación misógina, además de definirla, bajo una intención de burla y desacreditación, como mujer transgénero. Otro personaje propuesto por el juego ha sido “Lev” un chico transgénero, cuya identidad verdadera de género y sexual no se descubre desde el principio, sino una poco más adentrado en el juego a través de pistas en los diálogos. A pesar de que se trata de un personaje transgénero positivo, humano y complejo, los mensajes y posts tráfobos no han dejado de cesar durante los primeros días y semanas posteriores a la publicación del juego.

En este proceso de ataques de ciberacoso al equipo desarrollador de *Naughty Dog*, se han vuelto a cumplir los mismos esquemas de amenazas de muerte y de maltrato cibernético que se presentaron bajo la campaña del #GamerGate. El productor (Neil Druckmann), e incluso la dobladora del personaje de Abby (Laura Bailey) publicaron en sus cuentas de Twitter unos pocos mensajes extraídos de una gran cantidad de mensajes que albergaban amenazas de muerte a ellos y sus familiares y que además estaban cargados de mensajes misóginos, tráfobos e incluso antisemitas por la procedencia judía del productor y la inclusión de una sinagoga al principio del juego en relación con un personaje árbae crucial, llamada “Dina” (Dina además se convierte en la pareja homosexual de Ellie) (Fig.16) (Fernández, 2020).

Ahora bien, se ha mostrado un desacuerdo revelador entre las opiniones de los jugadores y los de los periodistas profesionales acerca del contenido y la narrativa de este juego. En la página de *Metacritic*, por ejemplo, una de las plataformas online más populares para valorar y consultar las valoraciones de todo tipo de videojuegos, se refleja este impactante desacuerdo en la percepción de este juego, presentando una valoración de 94/100 de parte de un total de 118 periodistas revistas profesionales y, por el otro lado, una valoración deprimente de 5.6/100 de parte de 140.961 jugadores y usuarios de la página (*Metacritic*, última consulta el 22-08-2020). Estos datos reflejan dos cosas: Por un lado lo poco que la comunidad de “gamers” actual sabe acoger a temáticas que incluyen y ponen el foco en personajes femeninos

fuerentes, personajes transgénero e incluso personajes árabes y, por el otro lado, un ejemplo perfecto de una práctica vónica de moda llamada “*review bombing*” (traducido como “bombardeo de críticas”), la cual consiste en la publicación masiva de valoraciones mayoritariamente negativas, pocas horas e incluso pocos minutos después de la publicación de un videojuego, creando frecuentemente cuentas de usuarios falsas para expresar, en este caso, el odio de un jugador poco tolerante y conservador hacia un juego, que ni siquiera ha llegado a jugar o experimentar.

El primer día, e incluso durante las primeras horas desde la publicación de juego, se publicaron en la plataforma de Metacritic 3.500 valoraciones de usuarios con un 3,3 de media frente a una puntuación de 9,5 de media publicado por los críticos profesionales (Arroyo, 2020) Ahora bien, hay que decir que en cuanto al efecto de estas opiniones sobre las ventas del juego, la sorpresa ha sido que “*The Last of Us: Part II*” se ha convertido en el juego más rápidamente vendido en la historia de la compañía de PlayStation (Holmes, 2020). Por supuesto también ha recibido mucho apoyo justo por estos elementos, narrativos y personajes arriba citados, al incluir de manera casi “revolucionaria” de personajes e identidades *queer* en un juego de alto presupuesto. Teniendo en cuenta el éxito comercial que ha tenido finalmente *The Last of Us: Part II*, se puede decir que las víctimas reales en este nuevo ataque en contra de un mundo de videojuego más inclusivo siguen siendo las vidas de las personas tras el equipo de desarrollo de *Naughty Dog*.

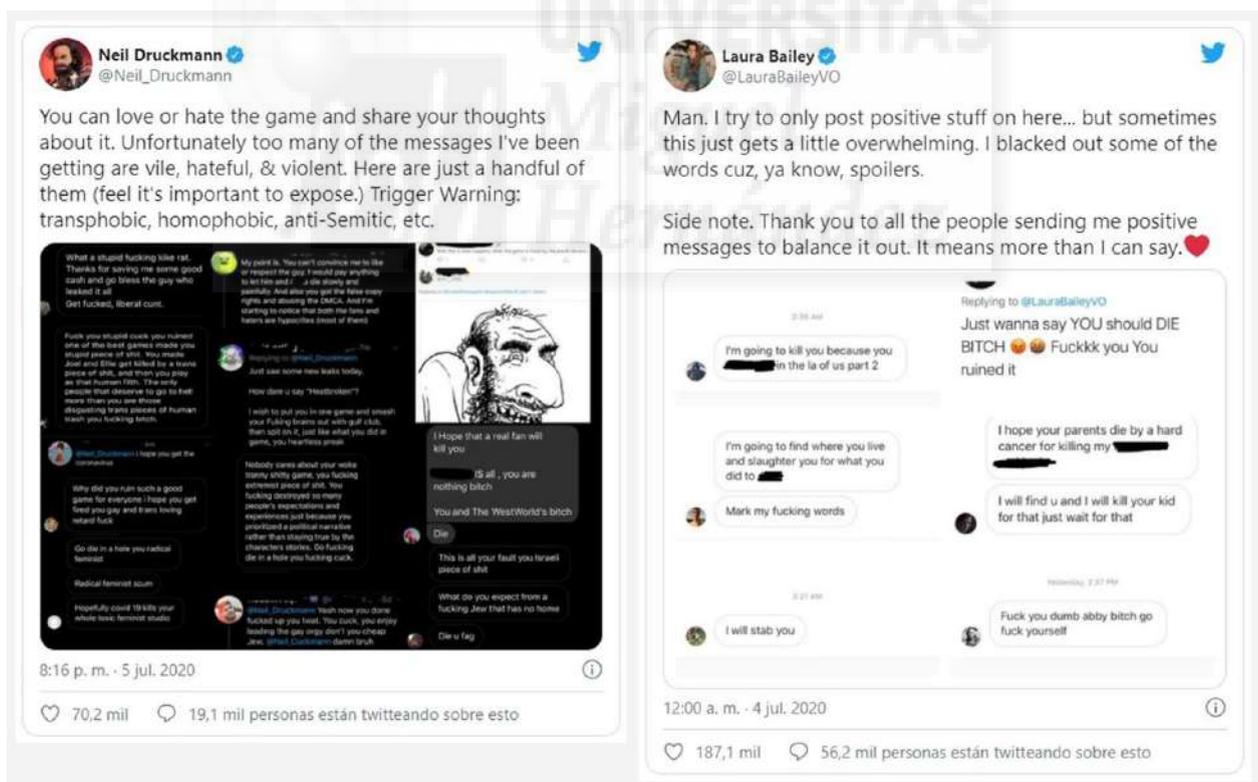


Fig.16: Posts de Neil Druckmann y Laura Bailey en Twitter, mostrando una parte de los mensajes de amenazas e insultos que han recibido. Fuente: elplural.com

Este apartado dedicado al fenómeno del #GamerGate ha sido de interés en la elaboración de este proyecto, ya que no se ha podido ignorar su presencia en el contenido de los *queer game studies*, además de haber acabado destacando específicamente por la

imposición de un ambiente intensamente hostil hacia tanto desarrolladores y personas activas dentro del videojuego queer como, en general, la inclusión de temáticas *queer* en títulos de la industria del videojuego. Al proponer, a través de este proyecto artístico, una perspectiva personal de un videojuego *queer*, mostrando una motivación clara a favor de una mayor producción de este tipo de contenido diverso e inclusivo en el ámbito del videojuego, se percibe a los movimientos antagonistas arriba descritos como una amenaza actual e intimidante. Además, la intensidad de los acosos y la poca razonabilidad que se encuentran en los mensajes de odio ha hecho que, de cierta manera, no se haya podido dejar de percibir estas amenazas como algo inhibitorio a lo largo de todo el proceso de elaboración de este proyecto. No obstante, la llevada a cabo de esta primera fase del proyecto, junto a la investigación sobre la *teoría queer* y los *queer game studies* (entre otros), se ha interpretado como un acto positivo y progresivo. El hecho de que las comunidades de jugadores y, en general, de usuarios de plataformas sociales expresan posturas cada vez más defensoras de la inclusión de perspectivas diversas acerca de la identidad de género y de la orientación social, ha reforzado finalmente la confianza como artista para seguir avanzando en la creación de este proyecto.

3.1.6.- La novela visual como herramienta narrativa queer. ¿Qué es? Y cómo crear una novela visual queer

La *novela visual* es un género dentro del medio del videojuego que se define, como ya va insinuando su propia denominación, por su gran potencial narrativo al basarse principalmente en el diálogo y la interacción descriptiva con los personajes y los entornos planteados en el universo del juego.

Por esta gran oferta de posibles narrativas, la *novela visual* es un medio ideal para reflejar distintas realidades y contextos sociales, con cargas emocionales y que implican al jugador a través de la narrativa y no a través del dominio de las mecánicas que ha de aprender para avanzar o ganar al juego. Teniendo en cuenta el propósito inicial de un videojuego de divertir al jugador y de que, este mismo, debe mantener al jugador entretenido para que pase la mayor cantidad de tiempo posible consumiendo el juego, la *novela visual* ofrece una alternativa que aparte de divertir, también puede plantearle al jugador temáticas serias, emocionales o incluso frustrantes a través de la narrativa del juego combinada con la de la novela o el cómic.

Frecuentemente negado como un “verdadero” videojuego, la *novela visual* puede interpretarse como un género potencialmente *queer*, resistiendo de normal a los ritmos frenéticos y superficiales de otros géneros como los juegos de “shooters” (traducido como juegos de “disparos”), de plataforma o los juegos de puzzle. De hecho, frecuentemente se ve la introducción de elementos de la novela visual dentro de otros géneros de juego para conseguir una mayor implicación emocional del jugador.

Un ejemplo a destacar en este contexto de videojuegos *queer*, sería el aclamado videojuego *indie Celeste* (2018), el cual combina un sistema de plataforma con fragmentos de novela visual, en los cuales el jugador interactúa a través de la protagonista con otros personajes y aprende a través de los diálogos externos y internos de Celeste escritos en pantalla, la historia de autosuperación de ella. El potencial de la *novela visual*, reside, por lo

tanto, en su potencial narrativo que, en este contexto, puede ser aprovechado de muchas maneras para contar historias y expresar perspectivas *queer*.

No es ninguna casualidad, por ejemplo, que el género de los simuladores de citas o “*dating simulators*” se basan enteramente en los mecanismos de la novela visual. A esta libertad de expresiones *queer* hay que sumarle el potencial como “*no-fun game*” (traducido como “juego no divertido”), presentada por Bonnie Ruberg (2015). Los *no-fun games* son, como Ruberg describe en el título de su artículo de manera detallada, los juegos que “molestan, enfadan, decepcionan, entristecen y hacen daño”. Este enfoque contradictorio a la visión de que los juegos sirven solamente para divertir al jugador, apoya nuestro uso de la novela visual en este proyecto, ya que se trata de una propuesta claramente *queer*, al buscar lo diferente y contradictorio a las perspectivas normativas y estandarizadas y que, como también añade Halberstam, “rechazan los valores neoliberales- los valores que nos dicen de ser felices, adinerados, sanos y de pasarlo bien”. (sobre Halberstam, v. en Ruberg, 2015). Ruberg analiza cada uno de los adjetivos introducidos en el título de su artículo para resaltar el efecto emocional positivo y de aprendizaje sobre uno mismo que puede causar en el jugador.

Siguiendo el hilo que plantea Halberstam en paralelo con esta temática de un juego “no divertido” vuelve a destacar la obra *The Queer Art of Failure* (2011) de Halberstam, pero en este caso, aplicado al mundo del videojuego. *The Queer Art of Failure* se basa en un sistema de heteronormatividad y heterosexualidad en el que ser *queer* es sinónimo de haber fracasado. Este mismo fracaso de no haber podido cumplir las normas de una sociedad y, por lo tanto, explorar alternativas a estas normas que consecuentemente se convierten en modos de vida válidos que desacreditan estos mismos sistemas opresivos, es lo que Halberstam denomina “el arte *queer* del fracaso”.

En el mundo del videojuego, Halberstam llega a aplicar este arte del fracaso sobre el propio mecanismo de ganar y perder dentro de un juego. Argumenta, por un lado, que no encaja con la naturaleza del ser humano jugar con el único propósito de ganar; y, por otro lado, relaciona, junto a Jesper Juul y en relación con su obra *The Art of Failure* (2013), que existe cierta necesidad para el jugador de repetir incansablemente un mismo nivel, para alcanzar la meta final de ganar al juego, pasando, por un proceso casi excitante de repetición que presenta características claramente masoquistas. De esta manera el jugador llega a encontrar una manera *queer* de placer dentro del fracaso de manera inconsciente. Justamente este tipo de placer que encontramos a través del fracaso en los videojuegos es a lo que habría que prestar más atención, ya que nos abre la posibilidad de crear un mayor vocabulario dentro de esta negatividad que nos fue enseñada como opuesta al éxito al que debemos aspirar y que por lo cual nos ha impedido hasta ahora centrarnos en el lado positivo del fracaso.

Por último y para definir un poco más en detalle algunas características de la novela visual, sobresale el factor positivo acerca de la accesibilidad a las *novelas visuales* por ser un medio audiovisual relativamente fácil de crear. Se necesita solamente unos pocos diseños de personajes (cuyos diseños cambiará de manera limitada según la cantidad de cambios de emoción y postura se les quiera añadir), algunos fondos estáticos que contextualizan las interacciones y los diálogos llevados a cabo por los personajes, y, por último, una historia reflejada a través de diálogos y descripciones introducidos al conjunto a través de un pequeño

cuadro de texto interactivo en la parte inferior de la pantalla. Añadiendo, eso sí, la dificultad de aprender a poner en funcionamiento a estos elementos a través de la programación, se puede decir en términos generales, que la novela visual ofrece un medio de comunicación de fácil acceso para cualquier persona que quiera expresar su versión del mundo o contar historias personales a través de la interacción con el videojuego.

3.1.7.- El glitch como aporte queer en el ámbito visual y narrativo del videojuego

3.1.7.1.- Significado, referentes y posibles aplicaciones en este proyecto

El *glitch* en sí es una palabra importada del inglés, aplicada mayoritariamente al ámbito de la informática, de la programación y, consecuentemente, al ámbito de los videojuegos. Se puede definir en primera instancia como un “tipo de error de corta duración dentro de un sistema informático” o también como un “error transitorio que suele autoajustarse, dificultando su neutralización” (*Wikipedia*)

El *glitch* se diferencia de un fallo o “*bug*” en el sistema, por ser este último un problema informático mucho más serio, capaz de romper sistemas informáticos y programaciones enteros. El *glitch* en comparación constituye un problema de programación mucho menos severo y se le atribuye cierto carácter de incontrolabilidad y misticidad.

El tipo de *glitch* que es de interés para este proyecto es exclusivamente de tipo visual, frecuentemente encontrado, de hecho, en el mundo de los videojuegos. Las razones de su aparición repentina pueden ser varias como un fallo en la codificación de algunos ficheros o la misma ruptura de un fichero que produce la reproducción de imágenes y figuras erróneas y desfiguradas.

Ahora bien, la definición del *glitch* en sí, aparte de poder interpretarse como un mero efecto visual, tiene una mayor importancia en este proyecto por su propuesto potencial como herramienta *queer* dentro de un videojuego. El *glitch* como herramienta visual y *queer*, se ha interpretado pues de las siguientes dos maneras:

- 1) Como puente conceptual de colectivos *queer* o LGBTIQ+. EL glitch es concebido en la mayoría de sus funciones como un “fallo en el sistema”. Desde una perspectiva heteronormativa que se basa en una perspectiva de heterosexualidad y un binarismo obligatoria, los distintos colectivos *queer* se pueden interpretar de la misma manera, es decir, como un fallo en un sistema heteronormativo y patriarcal. Además, ofrece un enfoque metafórico de a través del fracaso y el fallo de cumplir con las normas de la sociedad, se pueden crear perspectivas, identidades y finalmente “efectos” alternativos y válidos que pueden llegar a fortificarse y resistir la opresión de las reglas establecidas por el sistema (Halberstam, 2011).
- 2) El efecto visual que reproduce el glitch se puede definir como algo totalmente *queer*. En vez de representar las figuras, formas, personas y entornos de manera estandarizada y

programada, se desconfigura y desfigura el contenido visual a través del *glitch*. La imagen se descompone y recompone de maneras imprevistas. De hecho, se han investigado varias aplicaciones del *glitch* que muestra diferentes tipos de distorsiones de la imagen, siempre teniendo en cuenta la composición tecnológica de la pantalla junto al malfuncionamiento de la programación de un sistema. En la parte descriptiva de la producción se expondrán algunos ejemplos de experimentación visual acerca del *glitch* para analizar la creación y composición de este efecto visual y poder disponer de un amplio catálogo de opciones visuales *glitcheadas* entre las cuales elegir.

3.1.7.2.- Halberstam sobre el glitch

En las reflexiones de Jack Halberstam sobre la aplicación de su obra *The Queer Art of Failure* (2011) al mundo del videojuego, se encuentra un pequeño aporte acerca del uso del *glitch* como herramienta estructural y narrativa más que visual. Este uso tan alternativo del *glitch* y que se distancia de una simple implicación visual en el videojuego, se encuentra, según Halberstam, en los videojuegos *Braid* (2008), *Monument Valley* (2014) y *Thomas Was Alone* (2012). El hecho de que no se trata de un enfoque centrado en lo visual, sino más en el uso del *glitch* como herramienta que crea narrativas alternativas dentro del videojuego ha servido también en la conceptualización de este proyecto. Aquí, el uso del *glitch* tiene un propósito fundamental de alterar el contenido estético y visual del juego, sin embargo, como acabamos de describir en los dos puntos anteriores, también nos interesa como herramienta que altera la narrativa y el ritmo de la historia que se pretende plantear.

Para volver al análisis de Halberstam, los juegos citados se pueden definir como videojuegos que no aspiran a ser jugados en el mínimo tiempo posible o que exijan al jugador una gran destreza de los controles para superar niveles y conseguir la mayor puntuación posible. Se trata más bien de videojuegos que proponen plantear una percepción específica acerca del espacio, el tiempo, de la conciencia y de la transformación alternativa dentro del juego. El potencial *queer* en estos juegos se manifiesta a través de planteamientos como el avance de los protagonistas sin ningún propósito u objetivo específico, la muestra de sus aspiraciones sin ambición y, la aceptación de la fragilidad de uno mismo y de los demás. Como ya se ha dicho anteriormente, se trate de un enfoque alternativo y *queer* frente a la satisfacción de fácil acceso que aporta éxito al “haber ganado” al juego.

Ahora bien, para entrar un poco más en detalle, el papel del *glitch* en las narrativas de estos juegos es clave por ser el mecanismo de fondo que ha causado la aparición de los protagonistas. El *glitch*- el fallo en el programa- es quien ha permitido a los protagonistas tomar conciencia, avanzar, cambiar y evolucionar y últimamente conseguir su propio final feliz. En *Thomas Was Alone*, por ejemplo, el juego empieza con la aparición de una cita de un inventado CTO (Director Principal de Tecnología) de la empresa “*Artificial Life Solutions*” (Soluciones para la vida artificial) y el cual que explica el origen de Thomas de la siguiente manera:

“The program was a failure. People forget this. It was a massive flop. The coders started adding name strings to the AIs as a joke. “Thomas-AT-23-6-12” wasn’t special, it was just an AI in the right place at the right time.

- Gordon Falkenberg, *Former CTO of Artificial Life Solutions*²²

Con esta explicación el juego explica al jugador que Thomas en sí es un “AI” o una “inteligencia artificial” que ha empezado a cobrar vida por el fracaso del programa. Este personaje originado por un *glitch* comienza entonces su aventura junto al jugador, superando niveles y encontrándose con otras formas de AI que le serán imprescindibles para avanzar en el juego y superar los distintos niveles. Conforme cada uno de los nuevos personajes va descubriendo su utilidad en este ejercicio de colaboración para hacer que el grupo pueda avanzar en el juego, se le presentan al jugador distintos diálogos que toman lugar entre los personajes y los cuales evolucionan hacia la creación de un vínculo emocional y de afecto entre ellos a través de la autosuperación y el avance colectivo, además de vincular emotivamente al jugador.

Como ya se ha mencionado anteriormente, se detallará el uso y la aplicación del *glitch* en este proyecto más adelante junto al despliegue visual de sus posibles acabados estéticos y la investigación artística de su potencial como herramienta de traducción visual y narrativa acerca de temáticas *queer*.

3.1.7.2.- Otros referentes del videojuego queer que utilizan estéticas “glitheadas”

Además del *glitch* como aporte estructural dentro de un videojuego, ha destacado la obra de dos creadores de videojuegos *queer* que conectan el potencial narrativo del *glitch* mucho más explícitamente visual con la distorsión visual de la imagen.

Por un lado, la conocida obra de *Curtain* (2014) de Laura McGee plantea al jugador una experiencia visualmente cautivadora que se basa en la narración de una relación abusiva entre dos mujeres que comparten un apartamento y tocan juntas en un grupo de música *punk-rock*. Uno de los principios de McGee es crear videojuegos y otras experiencias basadas en el juego que presenten un reto a los mismos estándares impuestos y normalizados del videojuego. Además, le interesa interpretar al *glitch* y a la abstracción de la imagen como una herramienta para contar historias *queer* que comunican realidades verdaderamente personales, mientras la vez intenta resistir a las trampas convencionales que esconden los “juegos serios”; como la simplificación excesiva y la aplicación de estereotipos de realidades *queer*.

En el videojuego en cuestión, *Curtain*, McGee utiliza el espacio del apartamento en el que convive la pareja lesbiana como elemento principal de obtención de información para el jugador, haciendo que experimente tres etapas distintas de la relación, las cuales vana acompañadas en todo momento de estilo estético altamente estilizado que confunde y desorienta al jugador. Este estilo tan específico está basado en una composición del espacio a partir de píxeles de colores que convierte al espacio tridimensional del apartamento en un reto visual para el jugador, dificultando el reconocimiento de los elementos con los que puede

²² “El programa ha sido un fracaso. La gente lo olvida. Ha sido un fiasco masivo. Los programadores empezaron a añadir *strings* de nombres a las Inteligencias Artificiales como una broma. “Thomas-AT-23-6-12” no fue especial, solamente fue una IA en el sitio correcto, en el momento correcto”.

interactuar el jugador (Fig.17). Este reto que propone la autora a través de esta estética *glitch* tan específica consigue transmitir una historia emotiva y personal a través de códigos visuales *queer*, experimentales y alternativos.

Comparado con *Curtain* de McGee, la distorsión de la imagen o de elementos y personajes de dentro del videojuego aplicada en este proyecto, es bastante más sofisticada, ya que se mantiene en todo momento un estilo figurativo. Ahora bien, la gama de colores tan experimental y saturada utilizada en “Curtain” ha aportado un nivel de abstracción cromática más intensa a un entorno clave de este proyectos, al cual haremos referencia posteriormente como el “mundo fantástico” (McGee, 2020).



Fig.17: Una captura de “Curtain” (2014), en la cual se ve el punto de vista del jugador.
Fuente: dreamfell.org

En segundo lugar, la estética *glitch* encontrada en la obra de Liz Ryerson, da un paso más allá y desconfigura casi por completo la composición y el funcionamiento de los elementos de interfaz del jugador, lo cual parece casi una declaración directa de reto hacia el jugador, dando a su obra este toque innegablemente *queer*. La obra de referencia en este caso es “*Problem Attic*” (2013), un juego de plataforma que intenta expresar la experiencia de intentar navegar por el espacio de la propia mente. Esta misma propuesta explica el uso de niveles no lineales y una perspectiva visual no necesariamente lógica, pero que ofrece a la vez una experiencia con significado y trascendencia.

Su estilo se podría definir como una composición de elementos geométricos que presentan diferentes patrones de colores, bloques de píxeles aleatorios de colores planos y elementos geométricos con formas abstractas que invaden el espacio del personaje *jugable* (Un monigote proporcionalmente minúsculo), dificultando su navegación (Fig.18). El cambio cromático y compositivo entre la sucesión de niveles añade a la dificultad de la jugabilidad, expresando el carácter *queer* de este juego. Además, estos elementos que proponen una visión *glitcheada* de un juego de plataformas, son combinados con un sistemas de niveles no lineales e incluso repetitivo, durante los el jugador consigue avanzar a través de la experimentación y descubrir nuevas zonas, continuamente motivado o frustrado por este sentido alternativo de exploración propuesto por el juego.

Las distorsiones visuales y *glitcheadas* aplicados en este proyecto no llegan a expresar las mismas intenciones que la estética *queer* propuesta por Ryerson, que reta constantemente al propio sistema y los mecanismos del juego además de apoyar de esta manera a la propuesta narrativa del juego. Sin embargo, el intento de causar una sensación de desubicación en el jugador a través de estéticas *glitch* ha revelador y se ha intentado aplicar, como ya hemos dicho antes en la segunda parte esencial del juego, a la cual nos referiremos como “mundo de fantasía” más en adelante.

Quedaría por remarcar que Liz Ryerson crea y programa no solo el contenido visual y las mecánicas de sus juegos, sino que también crea las bandas sonoras y efectos para ellos. De hecho, es la compositora de la música del famoso “*Dys4ia*” (2012) de Anna Anthropy o de “*Radiator 1*” (2009) de Robert Yang, entre otros (Ryerson, 2020).

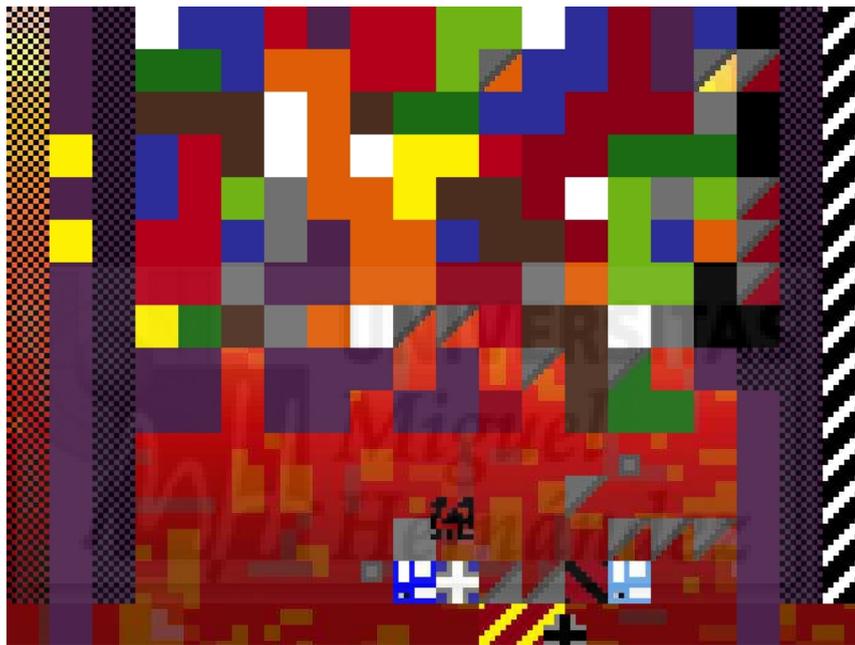


Fig.18: Una captura de “*Problem Attic*” (2013). Fuente: gamasutra.com

3.1.7.3.- Propuesta del *glitch* en este proyecto

En referencia a la interpretación del *glitch* como herramienta visual y narrativa *queer* en este proyecto y la cual ha sido descrita al principio de este apartado, hay que remarcar la intención en este proyecto de unir la aparición del *glitch* con la transmisión de un mensaje dirigido al jugador que presenta al *glitch*, el fallo en el programa, los gráficos distorsionados y fuera de lugar, la deformación de reglas y normas visuales programadas, como una visibilización de confrontaciones que pueden tener lugar en la vida de una persona *queer*. No queremos plantear al *glitch* como una metáfora negativa de una persona *queer*, sino como una posibilidad de expresión visual que por un lado refuerza la existencia de realidades alternativas y excepcionales fuera de las categorizaciones normativas de una sociedad heteronormativa y por el otro lado, visualice a la vez a estos mecanismos opresivos. En este sentido, el *glitch* se ha utilizado como una traducción visual de una desconfiguración en nuestro sistema social, apareciendo exclusivamente en las escenas de discriminación, confusión y violencia que aparecen de menor a mayor intensidad en este primer nivel de juego planteado. La creación de un propio mundo estético al final del primer nivel y el cual es creado a partir de una estética de píxeles de colores saturados y que forman elementos en movimientos y con apariencias *glitcheadas* expresa, en este sentido, una propuesta y visión artística propia acerca de hasta qué punto el *glitch* puede llegar a interpretarse como una herramienta para crear estéticas y narrativas *queer*.

4.- Proceso de producción razonado

4.1.- Metodología

En esta investigación aplicada se ha escogido una metodología de carácter cualitativo, aplicando un método inductivo y basándonos en una investigación de acción, aplicando la investigación teórica y el análisis de obras y referentes concretos de la *teoría queer* y los *queer game studies*, directamente a un proyecto artístico y audiovisual.

Al tratarse, en este sentido, de un trabajo de investigación aplicado, la metodología que aplicaremos para llevar a cabo la elaboración de nuestro proyecto artístico, se basará en un ejercicio de traducción de conceptos procedentes de la *teoría queer* y de los *queer game studies*, para establecer inicialmente un imaginario *queer* propio. Este imaginario será extendido posteriormente a través de su aplicación dentro de las diferentes fases que componen el desarrollo visual de un videojuego. Por lo tanto, la preproducción y parte de la producción formarán la parte central de la creación artística en este proyecto. La constante colaboración entre la implementación de los conceptos teóricos y prácticos *queer* más importantes de referencia y las decisiones artísticas personales que se han ido tomando durante la elaboración del contenido tanto para el *creador de personajes*, como para el primer nivel de la *novela visual*, ha conseguido establecer un método de cierto carácter experimental y el cual se ha ido aplicando hasta la finalización de este proyecto.

4.2.- El estado de la cuestión

Los *queer game studies* y el desarrollo de videojuegos *queer* siguen estando fuertemente anclados a su país de origen, EE.UU. La gran mayoría de los trabajos recientes analizados en este trabajo han sido llevados a cabo, de hecho, por desarrolladores americanos. En cuanto al territorio español, la producción de videojuegos *queer* no está recibiendo mucha atención todavía. Sin embargo, sí que existen comunidades españolas de jugadores y periodistas que dedican su tiempo a analizar y encontrar contenido *queer* y LGBT dentro de la cultura del videojuego, como lo sería, por ejemplo, la comunidad Gaymer¹. De esta manera se está empezando a crear también una labor de crear un archivo LGBTIQ+ desde un punto de vista español y la cual se empieza a aparecer a las plataformas de *LGBT Gamer Archive* y *Queerly Represent Me*.

En relación con la asociación de *Gyamer* se ha llegado a celebrar, de hecho, la primera conferencia oficial acerca de contenido de videojuego LGBTIQ+ en España, Bilbao, durante el año 2016 y la cual se denomina *MaricCon*. Persigue los mismos objetivos que los eventos descritos en este trabajo anteriormente (*QGCON*, *GaymerX*, etc.) y los cuales consisten en crear un espacio seguro y de comunicación acerca de contenido y comunidades de jugadores LGBTIQ+ dentro del ámbito del videojuego.

Por último, también nos podemos encontrar con asociaciones de jugadores o blogs con temáticas de diversidad y feminismo dentro del videojuego, como, por ejemplo, la asociación de desarrolladoras *FemDevs*² o las autoras del blog *Todas Gamers*³ (Vilarino, 2019).

4.3.- Preproducción

La fase de preproducción en este proyecto ha consistido sobre todo en la búsqueda de una imaginería propia y original, que fuera capaz de reflejar características *queer* y tomando como referencia otros juegos pertenecientes al género de la novela visual para construir los encajes de los planos y planear la interacción de los distintos elementos creados.

Como ya se ha comentado anteriormente, los videojuegos que se consideran *queer* actualmente, van mucho más allá de la mera representación de un personaje perteneciente a al colectivo LGBTIQ+. En la fase de preproducción se ha intentado, pues, tener en cuenta este hecho. Sin embargo, como primer acercamiento al campo artístico del videojuego *queer* en este proyecto, los elementos *queer* se encuentran integrados sobre todo en la parte narrativa, a través de la proposición del *glitch* como herramienta *queer* y en el planteamiento de un segundo mundo paralelo abstracto, con claves visuales más surrealistas y narrativas y personajes metafóricamente abstractos que traducen al mundo real dentro de un mundo de fantasía distorsionado y *glitcheado*.

Acerca de este último mundo de fantasía cabe destacar que solamente se ha llegado a elaborar un único plano introductorio, el cual supone la finalización del nivel que se ha querido

¹ <https://www.gaymer.es/es/>

² <https://femdevs.es/>

³ <https://todasgamers.com/>

Pinterest ofrece contenido de propiedades estéticas y visuales mucho más completo. En este sentido se ha podido crear un catálogo visual decente de referencias acerca de expresiones artísticas y visuales queer, trans y alternativas, en relación con códigos de vestimenta y expresión identitaria y sexual, basados mayoritariamente en la fotografía (buscando, por ejemplo, palabras como “*tomboy*”, “*mujer trans*”, “*drag queen*”, “*butch*”, “*femme*”, etc.), además de haber encontrado una gran cantidad de referencias cromáticas de interés para este proyecto.

Por último y acerca de la búsqueda e investigación artística de referentes en estas plataformas, se ha estado consciente de una posible creación de estereotipos y la simplificación de las expresiones identitarias de personas queer. Sin embargo, se ha llegado a la conclusión de que se tienen que tomar en serio estas imagerías compuestas por la recopilación comunitaria de referentes visuales en estas páginas online, para poder reflejar, aunque sea de manera más reducida y categorizada, las maneras de identificación queer existentes. Dentro del tiempo del que se disponía para la creación de contenido visual en este proyecto se ha intentado, pues, incluir la mayor cantidad de elementos de vestimenta y accesorios posibles para crear a través del creador de personajes, un catálogo de elementos y experimental que ofrezca, por encima de todo, combinaciones de customización alternativas y queer y muy necesitados de normalizar.

4.3.2.- El archivo digital y databases de videojuegos queer: *LGBT Video Game Archive* y *Queerly Represent Me*

En este contexto de búsqueda de referentes se han de destacar las ya mencionadas plataformas de archivo queer y LGBTQ+ en videojuegos, *Queerly Represent Me*⁴ y *LGBT Game Archive*⁵ (Fig.20). Su uso como plataforma de referencias narrativas y artísticas de inspiración, y su oferta de material analítico y comparativo ha sido esencial para la fase de preproducción de este proyecto. En ellas se ha llevado a cabo un trabajo de suma importancia y necesidad de archivo, acumulando y registrando contenido LGBT y queer dentro de los videojuegos. Este archivo representa un pilar fundamental de referencia para este tipo de estudios e investigaciones y, en general, para los colectivos queer y trans, que se han visto históricamente excluidos del espacio lúdico del videojuego. Además, es interesante que los propios autores y creadores de estas plataformas de archivo argumentan que la información que recopilan, va más allá de un mero ejercicio de “archivación”. Enfocan este compendio de información como “una plataforma de la producción de saber” la cual más que para la revisión, sirve para la creación de nuevo conocimiento acerca de contenido LGBTQ+ en videojuegos (lgbtgamearchive.com).

Gracias a la plataforma *LGBT Game Archives*, por ejemplo, con sus más de 1.000 registros establecidos a día de hoy, se han podido realizar estudios de análisis interesantes como el de Adrienne Shaw (fundadora del proyecto de *LGBT Game Archives*) y Elizabetha Friesem, en el cual han revisado y categorizado a más de 300 videojuegos con más de 500

⁴ <https://queerlyrepresent.me/>

⁵ <https://lgbtgamearchive.com/>

ejemplos de contenido LGBTQ para conseguir una primera clasificación de contenido LGBT dentro de los videojuegos, compuesta por un total de nueve temáticas: personajes, relaciones/romance/sexo, acciones, localidades, menciones, artefactos, tratos, juegos/narrativas queer y transfobia/homofobia. (Friesem y Shaw, 2016)

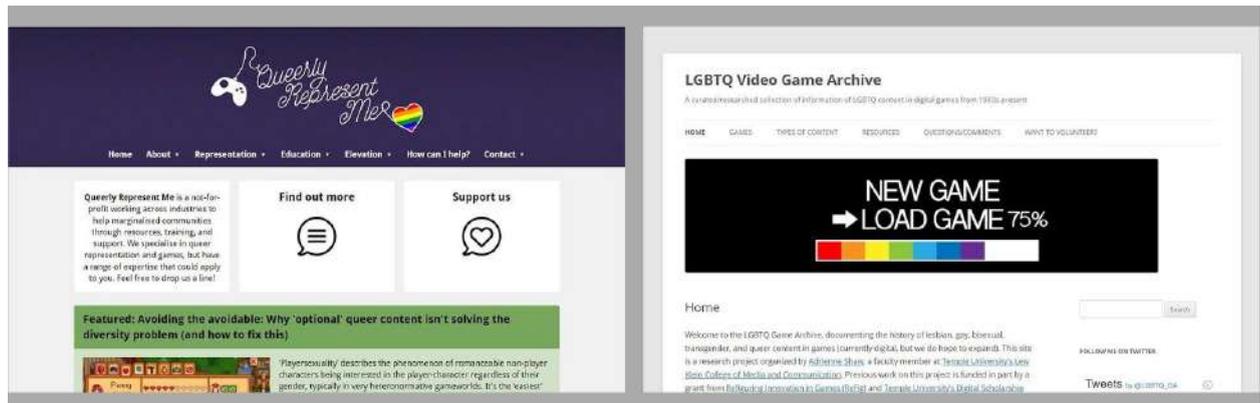


Fig.20: Las páginas principales de “Queerly Represent Me” y “LGBT Game Archive”. Fuentes: queerlyrepresent.me, lgbtgamearchive.com

4.3.3.- Aspectos y referencias de otras novelas visuales

4.3.3.1.- Caso de referencia: *Dream Daddy* y *Arcade Spirits*

En cuanto a referentes de juego pertenecientes al género de la *novela visual*, han destacado dos juegos en especial: *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (2017) y *Arcade Spirits* (2020). Los dos videojuegos son *simuladores de citas* basados en el formato de la *novela visual*, por lo cual la narrativa de estos juegos no persigue necesariamente el mismo propósito que la narrativa en este proyecto. Sin embargo, su *creador de personaje* progresivo e inclusivo, además de su representación de personas *queer* humana ha servido como inspiración positiva y como referente de contenido que intenta normalizar identidades marginadas dentro de los videojuegos.

En primer lugar, *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* fue uno de los juegos mejor recibidos y comentados durante el verano de 2017 y que se basa en relaciones de afecto entre personajes explícitamente *queer*. Como ya se ha mencionado anteriormente en el texto, se trata de un simulador de citas entre padres homosexuales que incluye posibilidades de identificarse como transgénero a través de elementos de customización del cuerpo dentro del *creador de personajes*, además de humanizar y complicar las distintas narrativas viables a través de la inclusión de de temáticas como los lazos familiares y la educación monoparental de manera dominante. Estas temáticas se ven reflejadas a través de la participación imprescindible de la propia hija Amanada y de los niños de los candidatos en los diálogos y la narrativa del juego. El jugador se puede identificar también como bisexual, al elegir al comienzo del juego si la pareja con la que se tuvo a Amanda era una madre o un padre (Fig.21).

Ahora bien, han destacado algunos argumentos críticos acerca de este juego que han servido para realizar un ejercicio de comparación con el propio proyecto en progreso. La mayor crítica que ha recibido *Dream Daddy* después de su publicación ha sido el hecho de que sus narrativas se acomodan dentro de un tipo de homonormatividad que parece competir con la heteronormatividad dentro de un mismo plano de confortabilidad apolítica y de consumo. A la vez se ignora el uso explícito de palabras conectadas con los colectivos LGBTIQ+ como *gay*, *trans* o *bisexual*, a pesar de ser conceptos fundamentales de la narrativa del juego. Además, dentro de esta utopía o fantasía clasista, expresada a través de los diseños y los diálogos de los personajes, no aparecen problemáticas necesariamente cercanas a realidades *queer*, como lo serían, por ejemplo, la superación de conflictos sociales, la autoaceptación y el camino progresivo y costoso de exteriorizar una identidad de género o deseos sexuales no heteronormativos. (Schaufert sobre Shepard y Mulkerin, 2018)



Fig.21: Dos capturas del simulador de citas “*Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*” (2017). Fuente: youtube.com

En comparación con estos factores y como posteriormente se explicará en el proceso de elaboración del *creador de personajes*, se ha optado por preestablecer y randomizar de manera específica la orientación sexual del personaje, además de ofrecer al jugador la opción de escoger la identidad de género. Se intentará, en futuras revisiones, mejorar la integración de estas expresiones de identidad y de género de manera más humanizada, para no causar frente al jugador la falsa sensación de que la identidad de género y los gustos sexuales de una persona sean elementos que se puedan elegir de manera casual o al azar.

Otro juego que se ha descubierto a lo largo del proceso creativo de este proyecto es el juego *Arcade Spirit* (2020). De hecho, llega a haber una similitud en algunos efectos o conceptos visuales: En primer lugar, la distorsión de la imagen, pixelando la imagen y trabajando con el *pixelart* en general, es usado a lo largo de toda la historia. En segundo lugar, en los fondos y en los elementos de interfaz de usuario se han llegado a incluir también luces de neón junto a algunas animaciones. Ahora bien estas dos características visuales similares se justifican, en el caso de *Arcade Spirit*, con el contexto de que la narrativa del personaje *jugable* está directamente relacionado con el espacio de un centro de *arcade*, y, por lo tanto con estéticas de imágenes y de videojuegos procedentes de la época inicial de los videojuegos y de los avances tecnológicos e informáticos. Hay que mencionar también que el diseño de los personajes se parece mucho a los que encontramos en *Dream Daddy*, aunque los fondos y las paletas de colores son menos variadas (Fig.22).

En cuanto al *creador de personajes* de este juego ha destacado el hecho de que se puede incluir el “pronoun” o pronombre con el cual el jugador quiere que su personaje sea identificado (esta opción ha sido descartada por su falta de equivalentes en la lengua española en este juego). Además, la personalización del personaje es restringida en cuanto al cuerpo y la anatomía del cuerpo e incluso la vestimenta es predefinida y consiste en una sudadera ancha que permite ambigüedad en la identificación de sexo. Solamente se pueden customizar tres longitudes de pelo. Eso sí, los colores del pelo, de la piel y de la sudadera incluyen todas las gamas cromáticas posibles, un factor que no ha podido incluirse en este proyecto. Esta manera de simplificar la figura del personaje, posibilitando una interpretación abierta de su identidad de género, excluye, sin embargo, maneras de expresión identitarias más variadas y mezcladas (las cuales aumentarían, por ejemplo, con la simple adición de tres tipos de barba), además de excluir cuerpos no estilizados en la customización. El hecho de que se trata de un *simulador de citas*, igual que en el caso de *Dream Daddy*, parece afirmar, en este sentido, que la importancia primordial en este género de videojuego reside en ofrecer una gran variedad de personalidades, identidades e historias a través de los personajes/candidatos con las que interactúa el jugador, más que en la expresión de realidades y problemáticas *queer*. En este sentido, la *novela visual* que no pertenezca al *simulador de citas* y que trate realidades más complejas y *queer* destaca por su potencial innovador dentro de la industria del videojuego. Además la *novela visual*, en este sentido, sigue perteneciendo claramente al ámbito de producción *indie* y no *mainstream*, nuevamente afirmado por estos casos de referencia.



Fig.22: Dos capturas de “Arcade Spirits” (2019). A la izquierda se ve el creador de personajes; a la derecha una captura del juego puesto en marcha. Fuente: blog.es.playstation.com

4.3.3.2.- Otras fuentes de inspiración

Por último, cabe destacar la desaparición progresiva de la elección binaria en *creadores de personajes* dentro de los videojuegos durante los últimos cinco años. En cuanto a juegos *indie* recientes que han tenido un éxito relativamente notable en la comunidad de jugadores se encuentran *TemTem* (2020) y *Ooblets* (2020) que se basan en la ambigüedad que expresa la categoría “tipo de cuerpo” o en un cuerpo simplificado dentro del *creador de personaje*, para centrarse en la customización de tipos de pelos y de la combinación cromática casi infinita de los diferentes elementos (Fig.23). En este contexto, cabe destacar también el mecanismo de obtención de más elementos *customizables* a lo largo del juego y que suelen consistir en tipos de vestimenta y accesorios que pueden llegar a redefinirse en relación con el aspecto

codificado del personaje para crear personajes no normativos. A esta práctica se sumaría también el juego recientemente publicado y más vendido de Nintendo, *Animal Crossing: New Horizons* (2020).



Fig.23: Capturas del panel de customización de personajes en “Ooblets”(2020) y “TemTem”(2020). Fuente: ooblets.com, fanbyte.com

4.3.4.- Propuesta de una narrativa de juego crítica e inclusiva: ¿A quién va dirigido y a quién representa? Una traducción de realidades violentas en un espacio lúdico

Como ya se ha expuesto en los apartados anteriores, la propia interseccionalidad -como autora y creadora artística este proyecto-, ha supuesto cierta inseguridad en la elaboración de contenido para este proyecto, por la ausencia de experiencias como persona *queer*. A esta inseguridad se ha ido sumando la perspectiva de rechazo frente a las ideas de representación y empatía de parte de una gran cantidad de teóricos y desarrolladores de videojuegos *queer*. A pesar de ello, se ha encontrado algo de respaldo frente a esta incerteza, en la argumentación de la desarrolladora de videojuegos *indie* Avey Bee acerca de su novela visual *We Know The Devil* (2015) y sobre de la representación de personajes *queer*

“When I say that I’m “against representation,” I mean that representation can’t just be a list of identity categories. It’s not really representation unless you’re creating complexity; without complexity, characters feel insincere and incomplete. The dumbed-down version of a queer person, or the queer person that never expresses their sexuality—these characters don’t actually require you to empathize with queer people, because these characters have no sexuality. When you erase that, you erase their anchor, their passion, their frustrations, or their flaws even, especially their flaws. You’re not doing empathy work if you’re not engaging with these things, because these are the stumbling blocks for empathy. Sometimes people are like, “I like the gay people who don’t act gay.” You know? Those are the people you’re catering to when you make those sorts of characters. Identity is so important to talk about, yet it can be so limiting. I’ve been having a lot of discussions with queer activists and queer scholars about this desire to all call ourselves “queer,” like we’re this amorphous blob. That can actually be incredibly unhelpful because it doesn’t acknowledge the very real differences that often exist between queer people. Our experiences are specific to our lives. Focusing only on

identity, especially identity without experience, reduces everyone to an abstraction".⁶
(Bee, 2020)

Este fragmento ha dado algunas pistas acerca de la creación de personajes *queer* y de sus identidades para este proyecto. De esta manera se han reconstruido algunos diálogos con el NPC ("non-playable character" o "personaje no jugable") y elementos del creador de personajes, intentando crear la citada "complejidad" por Bee. En el creador de personajes se han introducido finalmente diferentes cuadros que plantean características personales del personaje y los cuales serán elegidos al azar por el sistema. De esta manera, manteniendo a través del modo de randomización preestablecida (aleatoriedad) la intención de la descategorización, se crea una mayor conexión entre el jugador y el personaje, este último pudiendo ser interpretado como un ser complejo independientemente de que sea una persona heteronormativa o no (Fig.24).

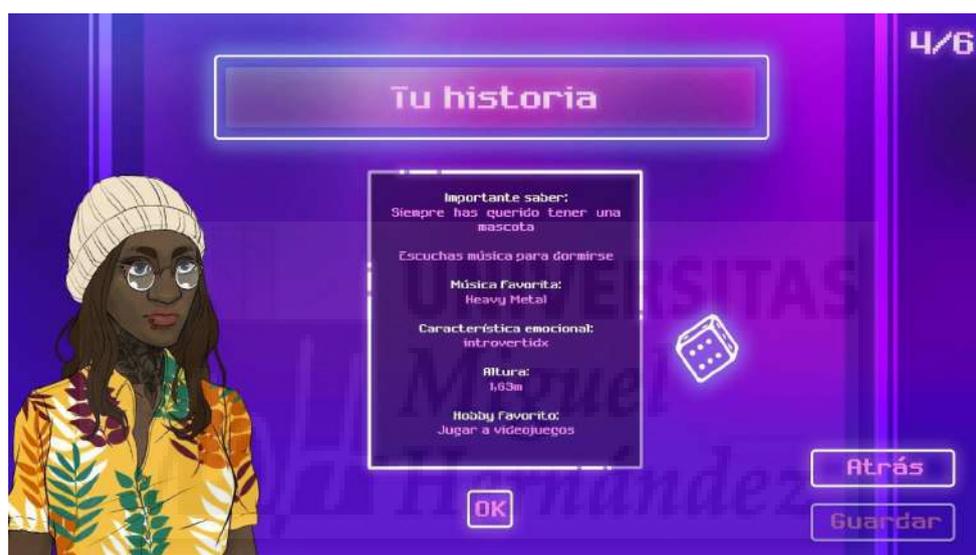


Fig.24: Captura del creador de personaje de este proyecto en el que se le añade una historia personal al personaje customizado por el jugador. Fuente propia

⁶“Cuando digo que estoy “en contra de la representación”, quiero decir que la representación no puede consistir solamente en una lista de identidades de categorías. No se trata realmente de representación si no creas complejidad; sin complejidad, el personaje se siente poco sincero e incompleto. Las versiones acalladas de una persona *queer* o de una persona *queer* que nunca expresa su sexualidad- estos personajes no te exigen en realidad que empatices con personas *queer*, porque estos personajes no disponen de una sexualidad. Cuando erradicas este factor, erradicas su pilar, su pasión, sus frustraciones o incluso sus imperfecciones, especialmente sus imperfecciones. No estás realizando la labor de empatía si no te comprometes con este tipo de cosas, y en ello consiste el obstáculo hasta llegar a la empatía. A veces la gente dice: “Me gustan las personas gay que no se comportan como gays.” ¿Sabes? A estas personas es a las que les estás ofreciendo tu trabajo cuando creas personajes de este estilo. La identidad es algo tan importante, pero a la vez puede llegar a ser tan limitante. He estado teniendo una gran cantidad de discusiones con activistas y académicos *queer* sobre este deseo de denominarnos a todos “*queer*”, como si fuéramos una masa amorfa. Esto puede llegar a ser realmente muy poco útil porque no se reconocen las diferencias muy reales que existen entre las personas *queer*. Nuestras experiencias están unidas específicamente a nuestras vidas. Centrarse únicamente en la identidad, especialmente en la identidad sin experiencia, reduce a todas las personas a algo abstracto”. (traducción propia)

Esta búsqueda de implantar, de manera sensible, realidades *queer* más complejas dentro del videojuego se ha visto reforzada por el aporte de los desarrolladores del videojuego *indie*, *Nevermind* (2015), Annetta y Reynolds, los cuales expusieron en una ponencia en la QGCON de 2017 su proceso de creación de un nuevo nivel para su juego que trata la vida y las experiencias personales de una mujer *trans* (2017).

En su presentación comentaron que, ya que el equipo de producción no contenía ningún miembro transexual, el primer paso que dieron para la creación de este nivel fue la búsqueda de información a través de testimonios de personas transgénero que estuvieron dispuestas a dar su punto de vista acerca de las experiencias vividas como mujer transexual. Este factor de aporte de realidades *queer* o *trans* ha sido de suma importancia también para este proyecto, por lo cual se ha hecho un esfuerzo de investigación de testimonios de personas pertenecientes al colectivo LGBTIQ+, para poder incluir y representarlos posteriormente de manera delicada a lo largo del juego. Algunas fuentes de testimonios están basadas, por lo tanto, en artículos que han expuesto realidades y testimonios de personas *queer*, como lo serían por ejemplo, las dificultades de reconocimiento de la bisexualidad (Trujillo, 2019) las amenazas de muerte y agresiones directas contra mujeres *trans* o parejas *gays* o la prohibición de parte de miembros de la familia de mantener una relación lésbica (Blow, 2018).

Se ha intentado crear, pues, con suma atención y respeto, una narrativa y un contenido sensible a las realidades *trans* y *queer* además de intentar evitar representaciones ofensivas o excluyentes. Eso sí, igual que expusieron Annetta y Reynolds en su presentación, la narrativa planteada en el nivel de su videojuego sigue siendo una visión particular y no puede representar a toda la comunidad *trans* con sus innumerables y diversas realidades.

Para una primera introducción a la narrativa del juego se expondrá a continuación un fragmento del *storyboard* que se realizó con breves descripciones que aclaran el flujo de los acontecimientos de la *novela visual* además de resumir el guión de manera eficaz. En los anexos se puede consultar en más detalle el primer encaje narrativo de este nivel.

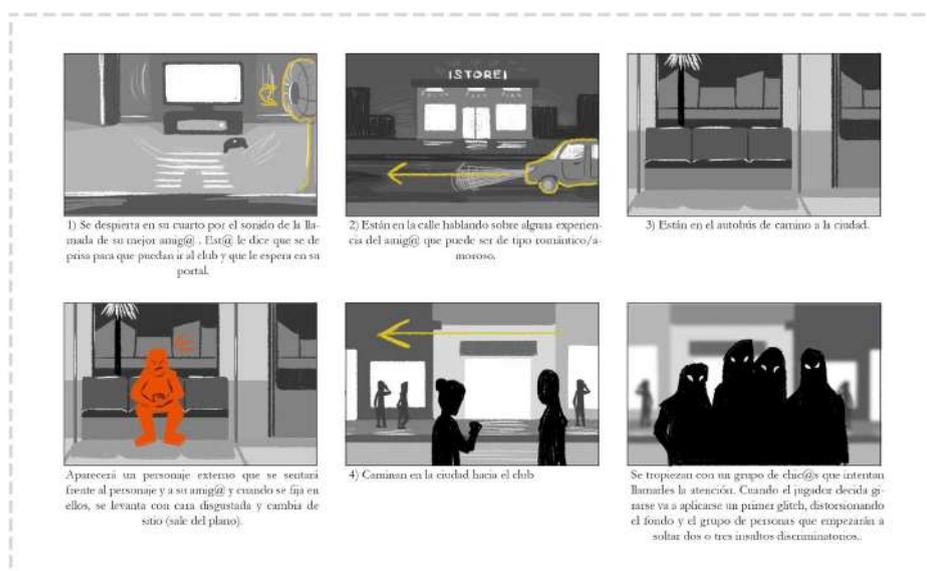


Fig.25: Fragmento del *storyboard* creado a lo largo de la fase de preproducción. Fuente propia

4.4.- Producción

Después de la búsqueda de referentes visuales y narrativos, la realización de algunas pruebas plásticas, y la concepción de una estética más definitiva del proyecto, se han comenzado a elaborar fondos, personajes, animaciones, diálogos y paneles de menú a partir de los conceptos establecidos.

La fase de producción es la parte en la que más tiempo se ha tenido que invertir, por el hecho de que se ha basado en un proceso de creación novedoso, requiriendo cierto grado de experimentación con la traducción artística de nuevos conceptos. Además de crear un catálogo extenso de elementos a personalizar para la customización de personajes, se ha intentado crear un abanico de materiales que expresaran potencia visual, composiciones cromáticas, perspectivas y planos interesantes, y animaciones atractivas. Por ejemplo, se fueron añadiendo elementos de animación en algunos fondos y entornos del juego para traducir mejor la inmersión de los personajes en su entorno.

Otro factor al que se ha dado importancia en esta fase de producción, ha sido el acabado de fondos y personajes para que el contenido parezca lo más cuidado posible. La mejora continua de la composición de los planos, variando las perspectivas y el *layout*, añadiendo luces y rematando el acabado de elementos y personajes que aparecen en cada escena, tienen la intención de expresar este mismo afán por la creación de contenido profesional y visualmente atractivo. Una tarea crucial en la fase de la producción que, además, se ha visto cruzada con la implementación de elementos animados para generar entornos más vivos dentro de la novela visual.

A continuación, se detallará el contenido creado en este proyecto artístico a partir de la investigación realizada sobre los *queer game studies* y la *teoría queer*.

4.4.1.- El creador de personajes queer

4.4.1.1.- Un encaje queer. Composición y opciones del menú

A pesar de no haber podido crear una interfaz de usuario funcional a través de la programación de todos los elementos que esta incluye, se han elaborado todos los elementos que compondrían esta interfaz, con un encaje cromático y compositivo prácticamente definitivo. Junto al menú inicial del juego, también denominado "*start screen*" en inglés, se ha perseguido una estética algo futurista y aplicando una gama cromática que giraría entorno a colores brillantes y saturados para imitar el arte conceptual del "*cyberpunk*". Este último basándose en ambientes nocturnos iluminados artificialmente por luces de neón, pantallas y otros elementos tecnológicos, instalados de manera excesiva en el día a día del ser humano. La aplicación de este estilo visual también ha favorecido la implementación del *glitch* como distorsión visual tecnológica y el estilo artístico del *pixelart*, el cual se basa en la creación de contenido visual a partir de los píxeles que componen la superficie de una pantalla.



Fig.26: Captura de la pantalla de inicio del videojuego. Fuente propia

4.4.1.1.1.- La opción de randomizar

Uno de los elementos implementados en este menú de mayor importancia es la opción de “randomizar”. Habiendo traducido esta opción a través del icono de un dado, permite crear combinaciones aleatorias de todos los elementos que componen la personalización del personaje (Fig.27). De esta manera, tratándose de un catálogo de elementos bastante amplio, se ha pretendido aprovechar este elemento de randomización (aleatoriedad) como herramienta *queer* que cree personajes combinando elementos estilísticos y percibidos dentro de un código masculino y femenino para ofrecerle al jugador propuestas alternativas y mezcladas que se oponen a las opciones binarias de género y la categorización.

La *randomización* de personajes se ha llegado a proponer como opción única de crear un personaje, prescindiendo de un menú interactivo en el cual el jugador pueda elegir sus aspectos preferidos y, de esta manera, forzar la creación de códigos estéticos marginadas. Sin embargo, se ha rebajado el protagonismo de esta opción a lo largo del proceso de creación para poder seguir ofreciéndole al jugador la posibilidad de crear un personaje con el cual pueda establecer cierta conexión emotiva. Eso sí, se sigue proponiendo la opción de poder *randomizar* al personaje entero en el primer panel de interfaz del creador, incluyendo la historia de fondo, su identidad de género, su orientación sexual e incluso su nombre. Esta ambigüedad y creación de realidades alternativas es un elemento clave de este proyecto y representa, además, de manera explícita, la “performatividad” del género propuesta por Butler, dentro de un videojuego.



Fig.27: Captura del creador de personaje de este proyecto en el cual se customiza al personaje a través de distintos elementos estéticos. Fuente propia

4.4.1.1.2.- Identidad de género y orientación sexual

Junto a la propuesta del icono de *randomización*, se han establecido otros elementos de interfaz que puedan aportar a este creador de personajes un carácter *queer*. Se trata, en primer lugar, de la selección limitada de personajes preestablecidos, cuyos aspectos son alterables, menos en dos aspectos: la anatomía general del cuerpo y el color de piel y de pelo. Se insistirá más adelante en estas limitaciones intencionadas. En segundo lugar, volviendo a elementos de interfaz más explícitos, se le dará opción al jugador de decidir la identidad de género y de *randomizar* la orientación sexual de su personaje (Fig.28) La identidad de género ha sido introducida como un elemento alterable por el jugador, ya que *randomizar* este factor, impediría el acceso de personas con identidades *queer* que quieran trasladar sus propias experiencias personales al personaje *jugable* y a la narrativa del juego. Además, se pretende en un estado más avanzado del juego, crear narrativas explícitas para cada identidad de género en las escenas de enfrentamiento a lo largo de la novela visual para cada identidad de género. En caso de que se trate de una persona cisgénero, se seguirían produciendo las mismas escenas de discriminación o enfrentamiento, las cuales irían dirigidas, sin embargo hacia la NPC *queer* que se ha creado de manera predeterminada para este juego.

La limitación de poder elegir a la orientación sexual de manera exclusivamente *randomizada*, ha sido inspirada por el juego de cartas *queer* *Monsterhearts* (2012), citado anteriormente en este trabajo y en el cual Alder propone que los jugadores tiren un dado literalmente para decidir la orientación sexual de los personajes que tendrán que interpretar. Por último, las características puntuales de la vida personal del personaje también serán elegidos de manera aleatoria, para poder así implementar directamente un elemento de independencia y complejidad del personaje y que no es controlado por el jugador.

Lo mismo ocurre, de manera menos crítica con los nombres. El jugador no podrá introducir un nombre propio. Creemos que puede ser algo concienciador para el jugador que

reciba esta historia y este personaje junto a sus características personales también predeterminados, como un ser independiente, customizable físicamente, pero independiente, cuyo cuerpo va a ser poseído a través del jugador y vivirá una aventura a través del cuerpo de otra persona. Esta decisión tiene cierto carácter provisional en el proyecto, pero en el contexto del desarrollo de este juego, lo creemos más interesante e incluso adecuado (teniendo en cuenta también que a veces se aprovecha el espacio del nombre para introducir denominaciones ofensivas, homófobas, tráfnsfobas, etc.)



Fig.28: Captura del creador de personaje de este proyecto en el cual se tratarán las elecciones acerca de la identidad de género y de sexo del personaje. Se propondrá una orientación sexual y el nombre del personaje de manera randomizada. Fuente propia

En cuanto a los demás elementos *customizables* dentro del *creador de personaje* queremos reiterar que la intención ha sido en todo momento, ofrecer la combinación de códigos estéticos encontrados en la vestimenta, con una anatomía de cuerpos no binaria que de la opción de sentirse identificados a una gran cantidad de jugadores, sin perder cierta independencia y desapego frente al jugador. Además, esta implementación de elementos de interfaz o contenido visual no alterables por el jugador, se justifica por un deseo de testar al jugador y llevar la atención de una manera más crítica hacia la importancia de cuerpos alternativos en los videojuegos

Por último, estamos conscientes de la simplificación que implica abarcar la complejidad de las distintas identidades de género y orientaciones sexuales *queer* dentro de una lista limitada de definiciones, pero queríamos proponer este ejercicio de elección como una posibilidad de aprender acerca de distintas identidades *queer* y normalizarlas de esta manera. Por esta misma razón se han incluido pequeños iconos al lado de cada identidad de género o sexual que, al seleccionarlos, hace aparecer a un pequeño panel en el margen derecho de la pantalla que explica la definición de género o sexual en cuestión (Fig.28).

4.4.1.2.- Un personaje queer: La customización del avatar. Decisiones entre representación, inclusión y la búsqueda de la ambigüedad

Ahora bien, para entrar más en detalle acerca del contenido que ofrece el *creador de personajes*, se puede decir que está compuesto principalmente por cuatro tipos de cuerpo distintos, cada una con una adjudicación étnica clara. El jugador ha de elegir entre estos cuatro personajes para, a continuación, personalizar sus códigos estéticos a su gusto. De estos elementos se excluyen solamente la constitución del cuerpo y el color de la piel y del pelo.

Por el tiempo limitado del que se disponía, no se han podido diseñar y componer a más de cuatro personajes. La intención inicial era crear un total de seis personajes, para poder ofrecer una mayor variedad étnica y anatómica al jugador. Los cuatro personajes han sido planteados de manera que haya una variedad de cuerpos tanto delgados como gruesos. Las etnias representadas han sido intencionadamente alejadas de un modelo eurocentrista u occidental de piel blanca para alejarse de visiones estandarizadas de cuerpos colonizados y remarcar la importancia de la inclusión racial y de cuerpos alternativos dentro del videojuego.

Frente a esta cantidad de personajes algo limitadora, se ha elaborado, sin embargo, una gran cantidad de elementos *customizables* por el jugador, tratándose en total de cuarenta y dos tipos de peinados, veinte tipos de vestimenta distintos, habiendo sido adaptados a solamente un tipo de anatomía de momento y, dentro de este personaje, a la opción de incluir una anatomía femenina con de pechos o no. Además, se han creado seis tipos de barba, dieciséis diferentes maquillajes para los ojos (algunos combinables entre ellos), diez estilos de pintalabios y doce tipos de cejas. También hemos añadido elementos que no se suelen ver necesariamente representados en este estilo de juego que son los piercings y los tatuajes. Se han creado seis tipos de piercings, combinable entre sí y un total de ocho tatuajes distintos, también combinables entre sí, aunque de manera más restringida para evitar solapes de los dibujos sobre la piel. Por último, también se han incluido cuatro estilos de gafas.

A continuación, describiremos la inclusión y de algunos elementos de personalización a los que hemos dado una importancia especial por creer que aportan con su implementación dentro del creador de personajes, una perspectiva más progresiva, inclusiva e interesante. En la siguiente figura se pueden ver cinco *customizaciones* aleatorias a partir del material arriba descrito (En el anexo se incluirá todo el material elaborado para el creador de personaje de este proyecto).



Fig.29: Una variedad de personajes compuestos a partir del creador de personajes de este proyecto.
Fuente propia

4.4.1.2.1.- El color de piel

Es necesario el planteamiento de un intento descolonizador en este creador de personajes a través de la definición de cuerpos y anatomías y su correspondiente color de piel predeterminados (Fig.30). En este sentido se ha querido representar a cuatro orígenes étnicos distintos y cuyas características raciales y, sobre todo, su color de piel, fueran predeterminados, es decir, no *customizable* por el jugador. Puede parecer un gesto algo impositivo dentro de un creador de personajes en el cual se supone que todos los elementos están a plena disposición del jugador para ser customizados. Sin embargo, como ya se ha dicho arriba, se ha querido transmitir una idea de inclusión y descolonización, sobre todo teniendo en cuenta que el clima político y social y su tendencia actual hacia expresiones que apoyan el racismo, el rechazo y la discriminación del otro inmigrante proveniente de tierras orientales (este último aspecto sobre todo presente en el ámbito euro- y américa centralista) ha ido aumentando en los últimos años. Los orígenes étnicos de dos de los personajes son, por lo tanto árabe y centroafricano, mientras los otros dos personajes tienen rasgos y características asiáticos, por un lado, y no-europeos, por el otro lado .



Fig.30: Composición que permite la comparación directa de las cuatro anatomías básicas que se han creado para este proyecto. Fuente propia

4.4.1.2.2.- Anatomía

Tomando al simulador de citas *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (2017) como referente estético y de interés conceptual, hemos querido reflejar la posibilidad de la inclusión de diferentes tipos de cuerpos y anatomías además de ofrecer la opción de decidir si el personaje tiene pechos o no (Fig.31). Dentro de nuestra sociedad y cultura general los pechos de la mujer han sido objeto de diferentes problemáticas de identificación. Por un lado, es una parte del cuerpo femenino altamente sexualizado que objetiviza simbólicamente a la mujer, mientras que, por el otro lado, se identifica como parte anatómica de la mujer frente a la ausencia de pecho atribuido al opuesto binario masculino. El hecho de que no se trata de una parte del cuerpo que se suele poder esconder tan fácilmente como los genitales debajo de una falda o un pantalón, los pechos siguen siendo una parte fundamental en la identidad física de una persona.

Añadir o quitarle los pechos a nuestro personaje tiene, en este sentido, una función mucho más importante y alejada de la simple selección binaria entre identificarse como mujer o como hombre, la cual es, de hecho, identificarse como una persona transgénero. Esto incluye tanto a personas que se identifican con un género que las características del cuerpo con el que han nacido no pueden cumplir, como a personas que han llegado a realizar la transición entre géneros. Por supuesto, la opción de reflejar una ambigüedad de género a través de la inclusión o exclusión de pechos en el torso de nuestro personaje, también puede expresar identidades de género y cuerpo más complejas como personas de género fluido. Incluir esta definición de género de manera adicional a través de la explícita del término que más se ajusta a la identidad de género elegida por el jugador, ha sido necesaria, sin embargo, ya que muchas problemáticas y propuestas de identidades simplemente no pueden llegar a expresarse exclusivamente a través de la anatomía del cuerpo.



Fig.31: Captura del creador de personaje de este proyecto en el cual se puede elegir una anatomía femenina o masculina sin definición escrita binaria. Fuente propia

4.4.1.2.3.- Aspectos Drag y Travestismo

Para ampliar aún más el catálogo de posibles personalizaciones que permiten acoger a una mayor cantidad de identidades posibles, se han incluido elementos de vestimenta, de peinado y de maquillaje perteneciente a la cultura del travestismo o *drag*. Se han implementado, por lo tanto, cuatro combinaciones de los elementos arriba listados, combinables entre sí, para darle homenaje a estas prácticas performativas de las *DragQueens*, habiendo sido realmente rompedoras de los estándares heteronormativos de género (Fig.32) El proceso de selección de las referencias adecuadas en este creador de personaje ha sido algo costoso, ya que más que femenino o, mejor dicho, más allá de lo femenino, la vestimenta *drag* se parece frecuentemente a un disfraz, el cual presenta, de hecho, muchas veces alguna temática en su conjunto.

Ha sido difícil encontrar una vestimenta drag que represente un intermedio entre lo llamativo y sexualizado, resaltando formas y estéticas femeninas y, por el otro lado, una

vestimenta que sea compatible con una persona que practica el travestismo a un nivel diario o que sea transgénero y que, por lo tanto, quiera salir al exterior o asistir a una fiesta sin llamar demasiado la atención. Además, esta búsqueda de una vestimenta “intermedia” de uso diario ha sido muy gratificante por hacer posible el planteamiento de un tipo de vestimenta que podría normalizarse en un futuro y en el cual las personas travestidas o transgénero no tengan que esconder su verdadera identidad y sus gustos estéticos.

Ahora bien, por desgracia no se ha podido incluir contenido más explícito para *DragKings*, no pudiendo cumplir con un equilibrio de expresión identitaria también en este aspecto. Sin embargo, la imposibilidad de la representación de estos elementos estéticos por cierta falta de tiempo, no descarta en absoluto su implementación futura.



Fig.32: Las composiciones estándares de cuatro personajes “drag” y cuyos elementos estéticos estarán disponibles dentro del catálogo del creador de personajes. Fuente propia

4.4.1.2.4.- Expresiones

Cada uno de los cuatro personajes que se han podido crear con todos los accesorios y características estéticas adecuadas a su anatomía, están caracterizados además por distintas expresiones que reflejan mejor las emociones o reacciones emocionales durante los diálogos o frente a las situaciones de adversidad a lo largo de la historia. En la novela visual, la costumbre es aprovechar los dibujos del personaje entero y cambiar solamente la cara o algún miembro del cuerpo para ahorrar tiempo en la producción de contenido. En este proyecto el proceso no ha sido distinto. Se ha aprovechado el dibujo base del personaje y también de la *NPC* y se ha modificado la composición de la cara para crear un total de ocho expresiones distintas (Fig.33).

Estas ocho expresiones llevaron a una carga de trabajo extra por el hecho de que todos los diferentes tipos de maquillaje, los piercings, las cejas e incluso algunos tatuajes han tenido que ser adecuados a cada una de las expresiones del personaje. Las ocho expresiones elegidas para este proyecto de novela visual han sido: una expresión neutral, de pánico, de curiosidad, de enfado, de calma, de duda, de felicidad y de asombro.

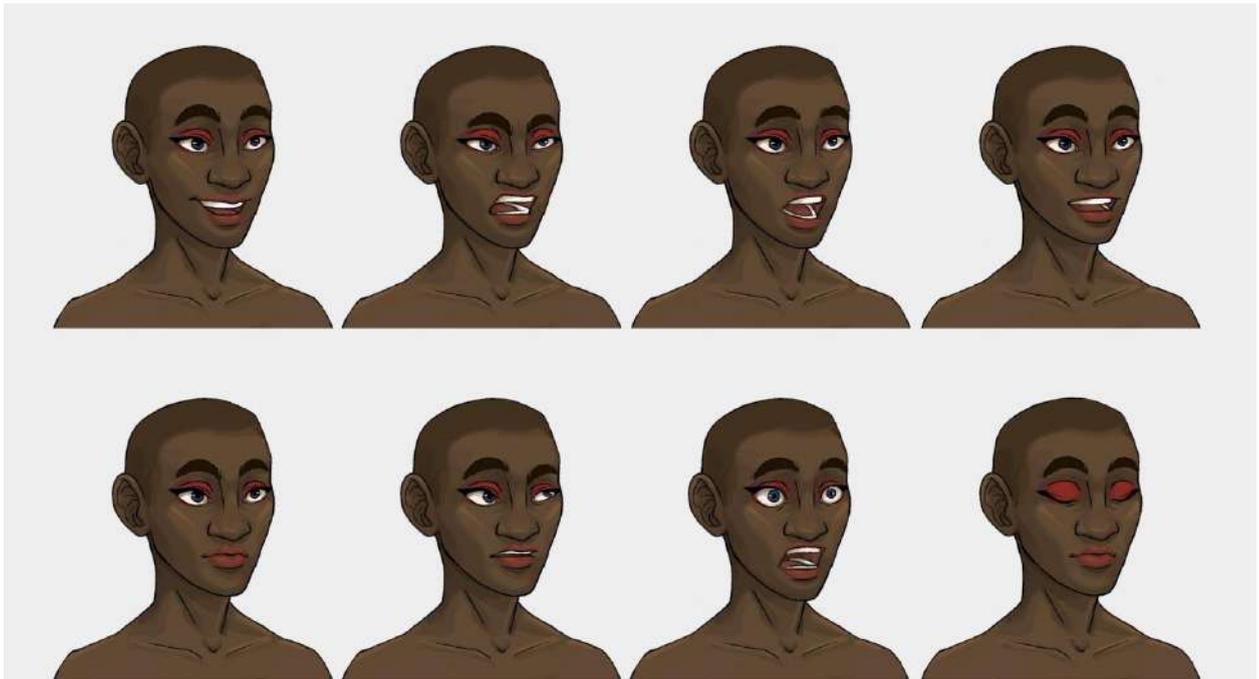


Fig.33: Las ocho expresiones creadas para uno de los personajes a customizar. Fuente propia

4.4.1.2.5.- La NPC

Se ha creado un *NPC* o “personaje no *jugable*” específico, llamada Chloe, para poder resaltar la inclusión de personas transgénero, lesbianas y *butch* para reforzar sus realidades dentro del colectivo LGBTQ+ y para remarcar una perspectiva feminista interseccional a favor de lo *queer* y las personas transgénero. Sigue habiendo en la actualidad una gran resistencia en contra de incluir a las personas transgénero en los colectivos LGBT, además de que las mujeres transgénero siguen sufriendo ataques discriminatorias y excluyentes de parte de algunos colectivos feministas radicales, también conocidos como *TERFs* (“Feminismo Radical Trans Excluyente”), que ven sus valores como mujer anulados por argumentos y políticas *trans* (Muñoz, 2018).

El personaje no *jugable* que se ha creado en esta novela visual presenta además un color de piel oscuro junto a un estilo de vestimenta andrógino, conocido como *tomboy* (Fig.34). Este último terminó siendo un tipo de vestimenta que apoya una imagen de masculinidad femenina (Halberstam, 2008) es un estilo demasiado poco normalizado a día de hoy y se requiere la inclusión de una mayor cantidad de realidades de este tipo en el imaginario de identidades actual. En resumen, pues se ha creado un personaje que puede llegar a reflejar distintas realidades marginadas cómo lo serían las mujeres o los hombres transgénero, las lesbianas, las masculinidades femeninas y, sin olvidar la inclusión de estas realidades bajo la característica étnica de ser una persona de color. La misión de la *NPC* en la narrativa de nuestra novela es interpretar el papel de mejor amiga del personaje protagonista, acompañar y apoyar al jugador en los distintos enfrentamientos a lo largo de la primera parte del juego y ser parte de la causa del glitch que presentará el cambio del universo visual y narrativo, el cual se detallará más adelante.



Fig.34: Tres expresiones de la "NPC" creada para este proyecto. Fuente propia

4.4.2.- La novela visual queer

En el intento de crear una novela visual *queer*, no nos hemos preocupado tanto por redefinir la infraestructura, programación, los logros y estructuras convencionales de un videojuego, como otros autores de videojuegos *queer* proponen. Sin embargo, sí que hemos intentado redefinir o enfocar desde una perspectiva diferente, en el mejor de los casos, *queer*, el aspecto visual de la novela visual proponiendo un cambio narrativo a través del *glitch*, creando un universo visualmente *queer*, a través de un nuevo mundo fantástico, basado en una estética pixelada.

Además, se ha llevado a cabo un esfuerzo específico para introducir la animación 2D dentro de este proyecto para dar la sensación de que nuestro personaje se encuentra en un entorno más vivo y dinámico, cosa que se echa en falta en la mayoría de las novelas visuales.

Al ser un proyecto basado en la propia perspectiva artística, hay que decir que dentro de la novela visual, el interés principal ha residido en crear un entorno atractivo para los personajes *queer* procedentes del creador de personajes y conseguir una combinación convincente entre los entornos, los personajes *queer* y la narrativa *queer* de la historia.

4.4.2.1- Guion y Diálogos

4.4.2.1.1.- El guion y las escenas conflictivas

El guion dentro de esta novela visual se refleja a través de los diálogos entre los personajes, las descripciones desde la perspectiva del personaje *jugable* dentro del bocadillo en la parte inferior de la pantalla (parte de la IU) y los diferentes espacios en el que toma lugar la historia y que plantean distintas interacciones con el protagonista.

Elementos esenciales para esta historia han sido la incorporación de eventos de discriminación y el diálogo entre el protagonista y el personaje secundario o *NPC* a lo largo de

las primeras escenas. Un punto y aparte sería el planteamiento del mundo “paralelo” y “fantástico” que se plantea al final de este proyecto y que requería la creación de un nuevo mundo, metafórico, con sus propio funcionamientos y reglas narrativas, además de un distinto aspecto artístico, que correlaciona con el mundo “real” pero que deja claro que nos encontramos en una especie de universo paralelo, alejado y aislado del mundo conocido hasta ahora. En el futuro desarrollo de este juego se pretende añadir una cantidad de diálogos más complejos que vayan más unidos a la identidad de género y la orientación sexual del personaje, elegidos por el jugador dentro del *creador de personaje*. En este sentido, el diálogo creado en este proyecto queda todavía por completar y apoya de manera provisional y reducida la narrativa y la estética de las diferentes escenas.

Los eventos de discriminación fueron planteados como elementos de sorpresa, en este caso negativos, para crear la sensación de que este tipo de eventos no es algo que una persona tenga que poder prever diariamente, al entrar en espacios públicos, sea *queer* o no. Este elemento discriminatorio hacia el personaje protagonista- y de esta manera, hacia el propio jugador- tiene la intención de crear una sensación de incomodidad dentro del jugador y provocar un ejercicio de empatía. A partir del uso de testimonios provenientes de la vida real, se ha intentado evitar la simplificación de una gran cantidad de realidades queer complejas.

En la primera parte “realista” existen tres situaciones de conflicto y discriminación, evolucionando desde una marginación más pasiva y evasiva hacia un acto directo de violencia con el que concluiría esta parte dentro del mundo real:

1) Escena en el autobús: un chico se sienta en frente de la protagonista y de la NPC, su amiga. Mientras hablan de las cosas que les esperan en la ciudad, el chico de enfrente levanta la mirada para fijarse en la pareja (en este caso mira directamente a la cámara que representa el punto de vista del protagonista y del jugador) y pone una mueca de disgusto. Se levanta para ir hacia otro asiento, fuera del encaje de la escena (Fig.35).

Aquí se trata de una discriminación silenciosa y evasiva que, en algunas ocasiones puede llegar a tener consecuencias más dañinas para la persona queer, por no sentirse bien recibido en un ambiente público, además de recibir sensaciones de adversidad o asco hacia la propia persona. Esta salida fácil de alejarse de una persona, sin siquiera intentar empatizar con ella, o poner en duda el propio criterio acerca de identidades normativas es un tipo de discriminación muy actual, muchas veces observados además acerca de personas inmigrantes o de colores de piel que se alejan del estándar “blanco” eurocentrista.



Fig.35: Captura de la escena de conflicto en el autobús. Fuente propia

2) Escena en el centro de la ciudad, de camino a la discoteca: En este caso se trata de una discriminación verbal e intimidatoria, ofendiendo desde un grupo de personas numeroso al protagonista e implementando argumentos de burla y ridiculización (Fig.36).

Se trata de comentarios claramente provocativos, sintiéndose el autor de las palabras respaldado e invulnerable por el apoyo numérico de su grupo de amigos y compañeros.

El hecho de que esta escena tiene lugar en un sitio urbano y céntrico dentro de unos horarios dedicados al ocio, la fiesta y la consumición de alcohol o drogas, aporta además cierta sensación de inestabilidad y amenaza que fácilmente podría convertirse en una situación de descontrol, es decir, violencia.

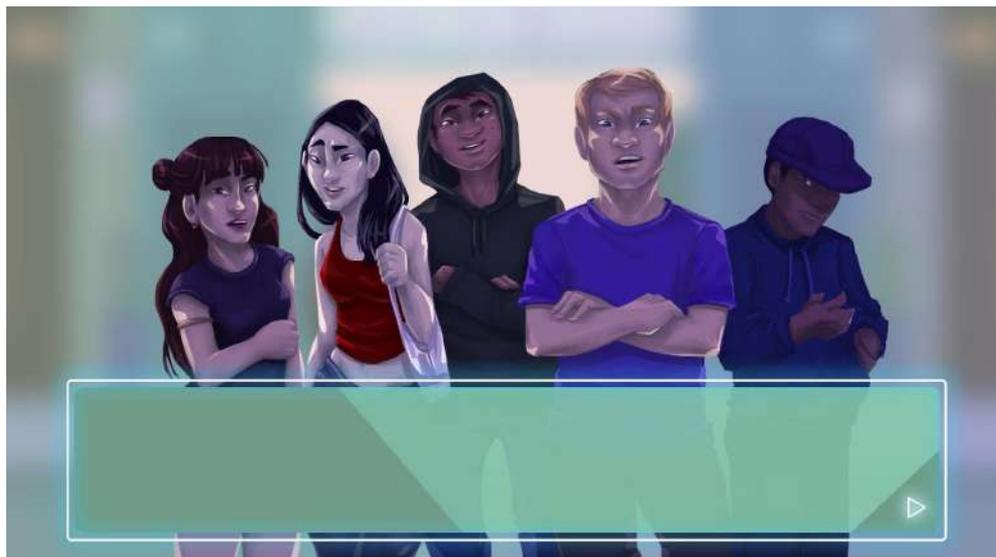


Fig.36: Captura de la escena de conflicto en la ciudad. Fuente propia

3) Escena final en el callejón lateral de la discoteca: En esta escena nos encontramos con una situación de violencia explícita, la cual no tiene escapatoria al tratarse de un grupo de tres personas atacando a una sola persona, siendo ésta la amiga del protagonista, en un callejón con poco tráfico de personas. El grupo de agresores está

compuesto por tres personas que aparecieron en la escena anterior, por la cual este ataque violento presenta cierto carácter siniestro, ya que el grupo tiene que haber seguido al protagonista y a su amiga hasta la discoteca para posteriormente “arrastrar” a la amiga hacia el callejón en cuestión para maltratarla (Fig.37).

Esta expresión de violencia explícitamente sangrienta y sin ninguna justificación razonable es el punto de partida para la “huida” hacia el mundo abstracto y fantástico con el cual describiremos más adelante y el cual, en un posible desarrollo futuro de este proyecto, formaría al núcleo principal de la narrativa de esta novela visual. En este mundo existirán otro tipo de conflictos y discriminaciones, que se verán envueltos metafóricamente por una narrativa más fantástica junto a un estilo visual más colorido y surreal que contrasta con el realismo cruel del mundo real.



Fig.37: Captura de la escena de conflicto en el callejón. Fuente propia

4.4.2.1.2.- Diálogos

En cuanto a los primeros diálogos creados entre el protagonista, el *NPC* y otros personajes, y el monólogo del protagonista consigo mismo, se ha utilizado un software de hipertexto en código abierto, llamado *Twine*⁷ como herramienta de apoyo para la construcción de diálogos coherentes y variados. *Twine* es utilizado desde hace décadas dentro del género de las aventuras de texto y su uso, de hecho tuvo un impacto mayor en la escena del videojuego *queer* por su accesibilidad sencilla y gratuita. Entre otras cosas, *Twine* ofrece al usuario diferentes maneras de crear historias a partir de texto escrito y lo convierte en un juego a través de la función de implementar respuestas que permiten al jugador reaccionar e interactuar con el texto en pantalla. De esta manera se crea un contexto de juego interactivo en el que el jugador tiene que elegir las acciones y decisiones correctas para llegar hasta el final.

En este proyecto *Twine* se ha utilizado exclusivamente para crear contenido de diálogo y de discurso interno reducido que iría evolucionando en el bocado de texto de la interfaz de usuario en la pantalla (Fig.38). Además, se ha considerado adecuado utilizar un tono

⁷ <https://twinery.org/>

improvisado e informal en los diálogos entre el protagonista y la NPC en este primer nivel de construcción narrativa, para expresar la normalidad y humanidad de los personajes y para que el jugador perciba lo cercano y lo dañino que pueden llegar a ser los distintos conflictos discriminatorios para personas *queer* (en caso de que el protagonista haya optado por crear un personaje lo más heteronormativo posible, las escenas conflictivas se reproducen igualmente, pero en contra de la *NPC*).

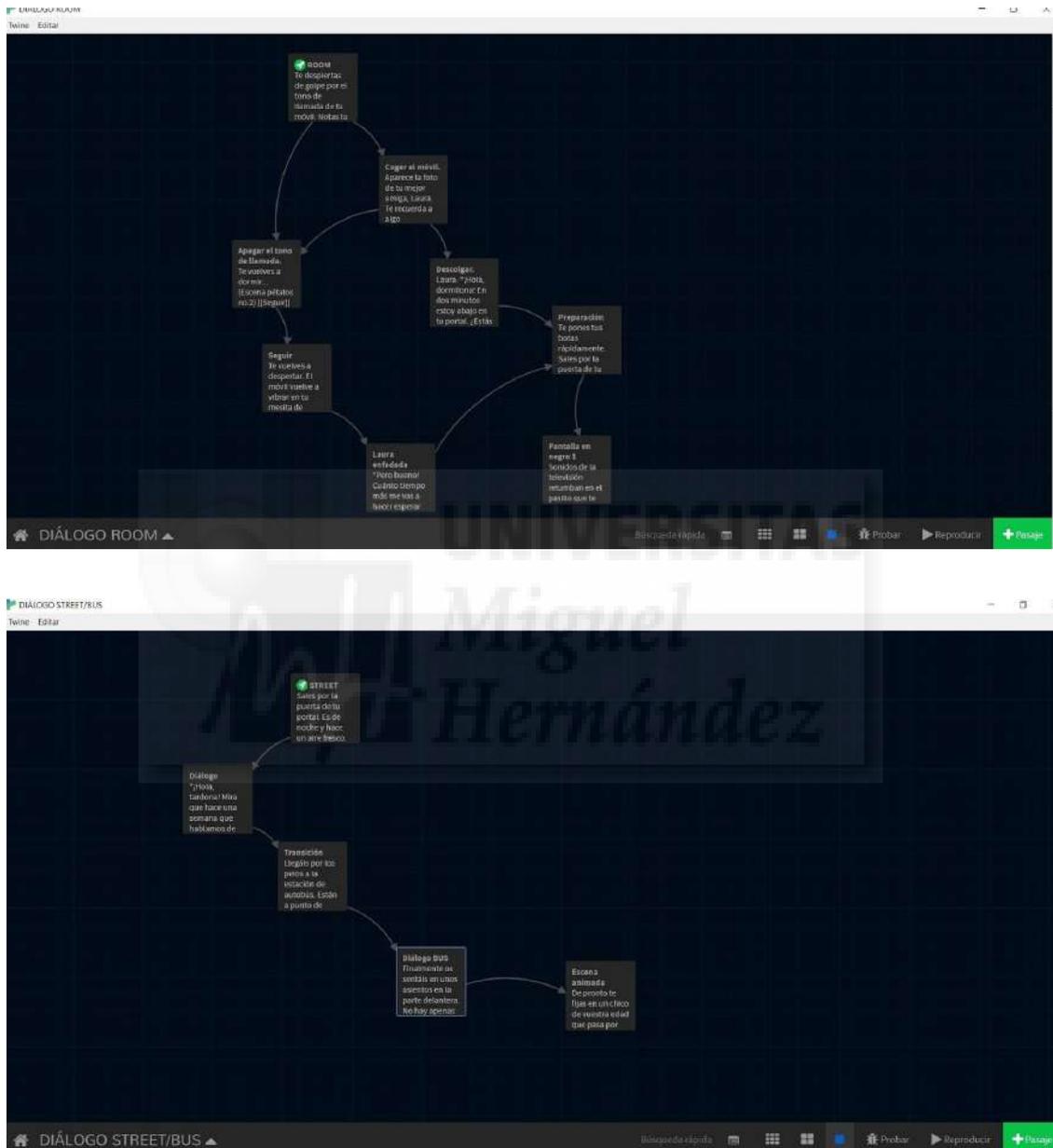


Fig.38: Capturas de la interfaz de “Twine” de algunos diálogos establecidos para las primeras escenas del proyecto. Fuente propia

4.4.2.2.- La huida del videojuego indie “cutre”

Como ya hemos explicado en los apartados anteriores, el mundo del videojuego *queer* está compuesto, en su mayoría, por juegos y desarrolladores de juegos *indie*. Ya que en la industria

indie se trabaja en equipos de pequeños tamaños o incluso de manera individual, se entiende también la condición de bajos presupuestos y la complejidad de poder cubrir todas las partes que componen la producción de un videojuego ejecutable, como son, por ejemplo, la programación, el arte conceptual, las animaciones, la creación de scripts en colaboración con los distintos *softwares* de videojuego, la creación de la *IU* (interfaz de usuario), etc.

Por esta misma razón, pero no exclusivamente por ello, los videojuegos *queer* se suelen relacionar con estéticas y mecánicas de juegos de bajo presupuesto con un encaje no necesariamente de alta calidad. Por un lado, este acabado proveniente de una mano poco experimentada tiene un encanto propio y además conlleva la transmisión de un mensaje de resistencia frente a las producciones de videojuegos de alto presupuesto y con equipos de cientos de personas. Este mensaje que se ve reflejado de manera crucial en la obra teórica más conocida de Anna Anthropy, por ejemplo, y que argumenta que cualquier persona puede (y debería) crear videojuegos, aprovechándose de herramientas de creación y programación gratuitos y de acceso público, implica que no es necesario tener un videojuego “perfecto” y que lo *queer* también es una metáfora de un mundo de videojuegos alejados de la perfección y del capitalismo impuestos de las grandes desarrolladoras.

Por el otro lado, esta falta de atractivo visual también hace que el videojuego *queer* se relacione con una visión de falta de profesionalidad o ni siquiera se viera reconocido como un videojuego. Por lo tanto, existe cierto peligro de crear un videojuego *queer* que sea narrativamente interesante y revelador, pero el cual sea minusvalorado desde la perspectiva de un gran público de jugadores convencionales por no cumplir con los estándares visuales progresivamente establecidos a lo largo de la historia del videojuego. Ahora bien, hay que mencionar a todo ello que este aspecto *amateur* de lo *indie* hace referencia por encima de todo a equipos de desarrolladores muy pequeños o, mejor dicho, individuales. Actualmente existen muchos juegos con estéticas trabajadas y encantadoras que provienen de estudios considerados *indie* y cuyas influencias en el mundo del videojuego comercial son cada vez más notables.

En este proyecto se ha hecho un esfuerzo especial para conseguir un acabado lo más profesional posible. Este afán no pretende ignorar a otras obras de videojuego *indie* más sencillas, inacabados y experimentales, en absoluto. Más bien se trata de una aspiración propia que está relacionada con el propio estilo figurativo y estilizado ya establecido como artista. El plano final del “mundo fantástico” es el que realmente supone un alejamiento del estilo conocido y que fuerza el desvío de un estilo figurativo hacia un estilo más abstracto.

4.4.2.3.- Un plus: la novela visual “animada”

Dentro del mundo del videojuego *queer* e *indie*, la *novela visual* como género es frecuentemente utilizada por ser una opción más accesible en cuanto a la producción de contenido artístico, narrativo y de programación. Al estar compuesto, en su mayoría, por elementos bidimensionales contrasta con los procesos complejos de modelado de entornos, personajes y objetos y la programación de juegos pertenecientes al formato tridimensional.

La *novela visual* se suele componer por fondos y personajes estáticos, éstos últimos siendo modelos frecuentemente reutilizados a lo largo de la historia. Los personajes cambian de manera parcial según la narrativa, por lo tanto, solamente hay que crear diferentes expresiones sobre el mismo modelo de cara para representar distintas emociones o indicar actitudes diferentes del personaje a través del cambio de la postura general o de miembros individuales de un único modelo de cuerpo. De esta manera, se puede decir que, en la producción de una *novela visual*, el desarrollador puede darle un mayor énfasis a la narrativa reflejada en los bocadillos de texto que aparecen en la parte inferior de la pantalla.

Ahora bien, en este proyecto hemos querido añadir un elemento más a la *novela visual* que pretende aportar una estética más compleja y atractiva de este género de videojuego y, por lo tanto, consiga implicar a una mayor cantidad de jugadores: La animación.

La animación, bidimensional o “2D” en este caso, se basa en la técnica tradicional de animación conocida como animación “*frame to frame*” o “fotograma por fotograma”. Los elementos animados se han introducido en los fondos de todas las escenas de esta *novela visual* de manera constante. Existen varios motivos por la implementación de elementos animados en este proyecto.

Por un lado, crea una estética más interesante y entretenida, haciendo que el jugador pueda inspeccionar algunos elementos del fondo con más interés y, en el mejor de los casos, llegar a apreciar su aporte visual a la narrativa (Por ejemplo, el ventilador en el cuarto de la primera escena y la pantalla y la videoconsola puestos en marcha, indican al jugador que estamos probablemente en verano y que el personaje protagonista se quedó durmiendo mientras estaba jugando a videojuegos).

Por el otro lado, los fondos animados pueden simular el avance físico en un tipo de videojuego que suele usar fondos fijos y estáticos. Este es el caso de los fondos en los que se ha aplicado la técnica del “*travelling*”. Se trata de un efecto visual que mantiene a los personajes y los elementos de IU fijos en la posición predefinida del *layout*, mientras que el fondo se mueve detrás de ellos (de izquierda a derecha). Esto implica, por supuesto, la creación de un fondo sobredimensionado que tenga medidas horizontales que sean como mínimo el doble de largas que las medidas de la composición principal. Para la escena de travelling que se encuentra dentro de la ciudad, por ejemplo, la dimensión de la composición es de 1920 x 1080 píxeles, mientras que el fondo utilizado para el travelling tiene la medida de 12399 x 1080 píxeles (Fig.39). De esta manera los jugadores perciben a través del fondo animado que se está avanzando en un espacio, sin que se tenga que crear un espacio tridimensional específico y sin tener que mover al propio modelo del personaje.



Fig.39: Comparación de la medida de un fondo utilizado para un “*travelling*” con el formato estándar de la pantalla, Fuente propia

En este proyecto existen dos escenas en las cuales se ha aplicado la técnica del *travelling*: la escena dentro del autobús y la escena en la ciudad, de camino a la discoteca. En este contexto destaca la escena del autobús por tener una de las composiciones más complejas del juego, ya que se han juntado un total de ocho capas que intentan abarcar dos planos, siendo el segundo plano el espacio del autobús estático en el que se encuentra nuestro personaje y siendo el tercer plano el fondo compuesto por casas y árboles que pasa detrás de las vidrieras conforme avanza el autobús (El primer plano, en este sentido, siempre es el plano del personaje y de la interfaz de usuario). Por último, hemos querido crear una sensación de movimiento dentro del autobús, animando a unos lazos que sirven para sujetarse mientras se está de pie dentro de un autobús en marcha, en la parte superior de la pantalla. (Fig.40)

En la ciudad también hemos querido plantear esta profundidad tridimensional conseguida a través de elementos bidimensionales, estableciendo un solo fondo compuesto por un panorama de tiendas y bares con luces de neón vibrantes desenfocados y añadiendo un plano intermedio de grupos de personas más cercanas a nuestro personaje.

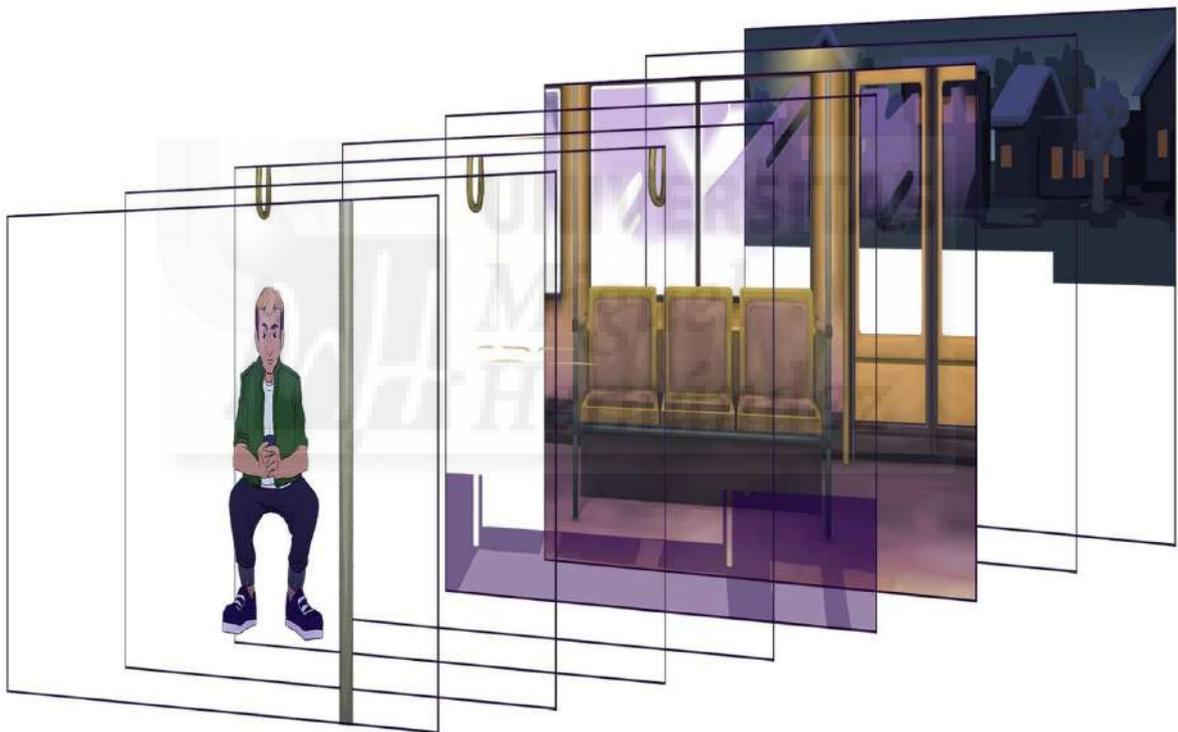


Fig.40: Separación de los ocho planos que componen la escena del autobús. Fuente propia

Existen otros factores que han sido importantes tener en cuenta a la hora de crear las animaciones para este proyecto. Por ejemplo:

- La elaboración de fotogramas suficientemente trabajados para que se parezcan a la estética y el acabado del fondo estático y estén bien integrados visualmente.
- El énfasis en la introducción de luces animadas en prácticamente todos los fondos para crear la sensación de encontrarse en un espacio en movimiento y vivo.

- Un esfuerzo constante para conseguir animaciones coherentes y creíbles que apoyen el ambiente que se pretende crear. En todas las escenas se han intentado animar un mínimo de tres elementos. Solamente en los fondos de la discoteca se ha llevado a cabo una animación reducida en las luces. Al tratarse de un espacio en el cual se acumulan muchas personas en movimiento, se han animado las diferentes capas del fondo a través del “multiplano”, colocando una cámara y modificando su rotación en el programa de *Adobe After Effects*.

Para terminar esta parte descriptiva de la inclusión de la animación en el contenido de este proyecto quisiéramos destacar de manera didáctica la animación más compleja llevada a cabo en este trabajo y la cual sería la persona que se sienta y se levanta frente a nuestro personaje en la escena del autobús. A continuación se mostrará el conjunto de fotogramas animados que componen el movimiento descrito, para que se pueda apreciar la composición del movimiento y el esfuerzo que conlleva la elaboración de técnica tradicional de animación “fotograma por fotograma”.



Fig.41: Impresión de una parte de los fotogramas que componen la animación del chico dentro de la escena del autobús. Fuente propia

Las animaciones se han llevado a cabo a través de un software de acceso gratuito llamado *Krita Painting App* y algunos fotogramas se exportaron al programa de *Adobe Photoshop* para trabajar de manera más detallada el acabo final de los elementos, como es el caso, por ejemplo, en la animación del ventilador de la habitación en la primera escena del juego. Para crear los ciclos del *travelling* en la escena del autobús y de la ciudad y para componer las capas que componen los diferentes planos, se han utilizado los programas de *Adobe After Effects* y *Adobe Premiere*.

Por último, este proyecto ha sido una gran ocasión para fundir habilidades y conocimientos acerca de la animación 2D adquiridos a lo largo de la propia formación artística y aplicarlos dentro de un enfoque nuevo que implica la creación de una narrativa y un contenido visual relacionado con conceptos novedosos y progresivos en materia de justicia social.

4.4.2.4.- El glitch como elemento queer clave: Proceso de creación y experimentación dentro del proyecto

El *glitch* en los videojuegos y, sobre todo, en los videojuegos de dimensiones tridimensionales, se interpreta como un fallo en el movimiento y la deformación de los de distintos modelos del dentro del juego, causando a veces incluso la desaparición de elementos u otros tipos de conflicto visual al interactuar con el entorno del juego. Ahora bien, volviendo a las ideas e intenciones planteadas acerca del *glitch* en este trabajo, se ha experimentado con los posibles acabados del *glitch* para analizar cómo se compone y de qué manera encaja mejor en la narrativa y las estéticas de nuestro proyecto visual.

En cuanto a la interpretación artística se puede decir que el *glitch* se traduce como una imagen manipulada gracias a una distorsión o un mal funcionamiento tecnológico. La distorsión creada por el *glitch* afecta en este sentido a dos aspectos fundamentales de una imagen: el contorno de figuras y formas contenidas dentro de ella y su composición cromática. En este sentido, se han llegado a realizar varias pruebas de distintas variantes del *glitch*, a través de la aplicación de filtros básicos de deformación y distorsión, como serían, por ejemplo, las opciones de “Ondas”, “Mosaico” y “Viento” dentro del programa de *Adobe Photoshop*, para combinar estas imágenes con otro contenido visual que representa en su mayoría ruido o efectos tipo “VHS” en una pantalla. Además, se han superpuesto estas capas y se han ido eligiendo distintos tipos de fusión entre las capas como “Sobreexponer”, “Restar”, “Luz fuerte”, etc. para conseguir la fusión de las distintas capas editadas y conseguir un resultado visualmente interesante que se acercaría a un acabado *glitch*.

En cuanto al análisis del *glitch* y a través de las pruebas realizadas y expuestas a continuación, la imagen de un glitch se basa prácticamente en la combinación de:

- 1) La imagen original con unos efectos de distorsión que preferiblemente estire a la figura de manera horizontal.
- 2) Una copia de la imagen original, desplazada, y editada de manera más notable, buscando sobre todo la distorsión cromática y modos de fusión interesantes con la primera imagen..
- 1) Una imagen exterior de un efecto de ruido o distorsión cromática de una pantalla digital y que se superpone y se fusiona con las dos imágenes anteriores para conseguir un aspecto de conjunto en toda la imagen, que pueda unificar las dos imágenes anteriores aún más.

Las pruebas visual del glitch aquí explicados y su resultado final en movimiento se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/5GQ8vyWo87I>

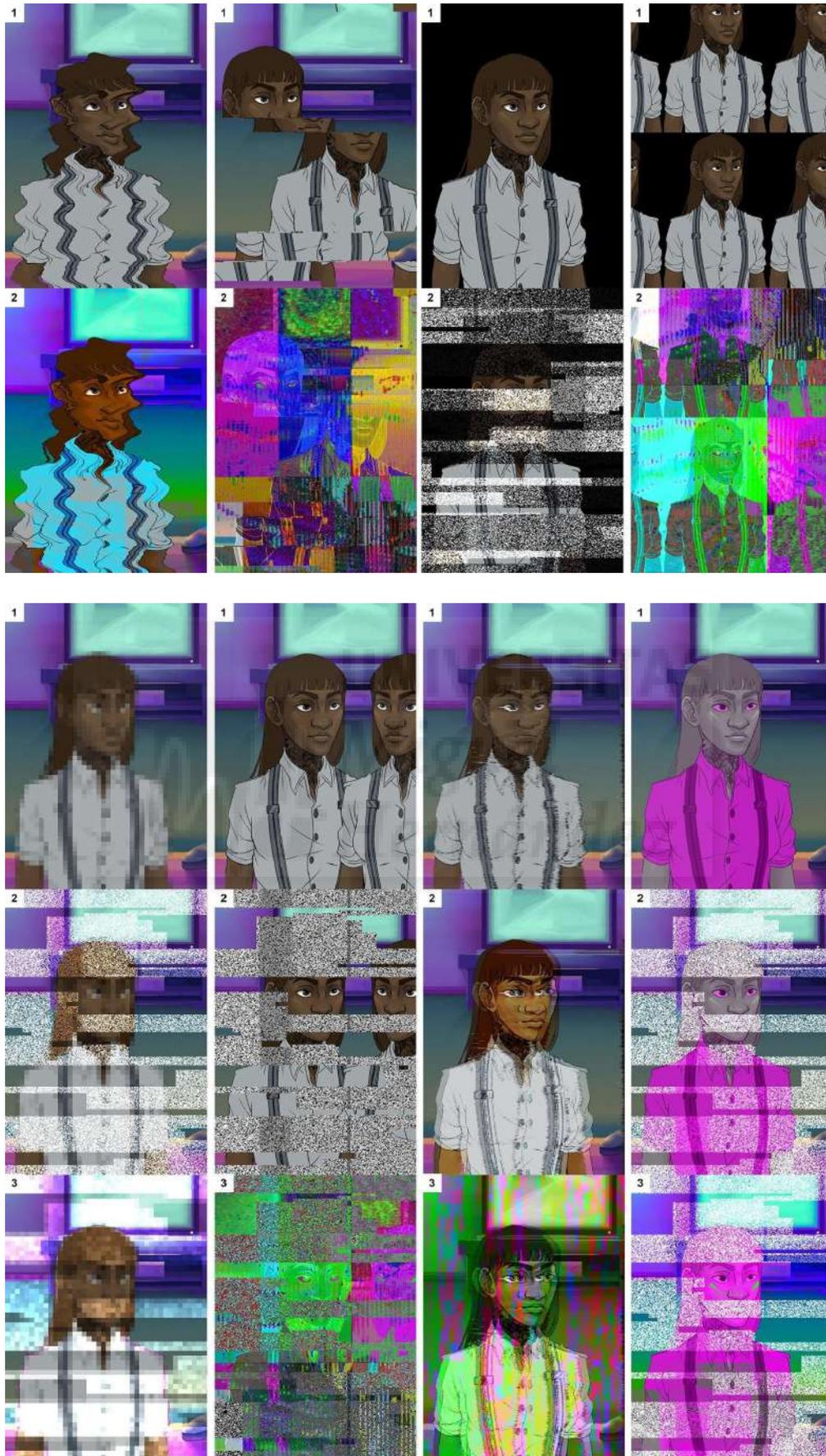


Fig.42: Pruebas prácticas que analizan por pasos la composición del "glitch". Fuente propia

Finalmente, después de realizar estas pruebas, se han podido repetir y aplicar en el diseño del personaje del mundo fantástico de este proyecto. Las variantes abajo expuestas son las que finalmente han llegado a introducirse en el montaje final de la escena final del proyecto. El efecto del *glitch* en el personaje está separado del fondo, el cual presenta otras variantes del *glitches*.

Después de la búsqueda de algunos tutoriales y ayudas para encontrar los pasos a seguir para la creación de un *glitch* visual, se ha descubierto un videotutorial⁸, ofrecido por un creador profesional en la edición de videos (*Flat Films, YouTube*), quien además ha permitido el acceso público a los ajustes preestablecidos creados por él. En este proyecto, estos ajustes han sido importados dentro de *Adobe Premiere* para crear un efecto del *glitch* un poco más elaborado y complejo en algunos elementos del fondo de la escena fantástica (junto a las imágenes editadas de nuestra parte) y para las transiciones entre los planos del *creador de personajes*.



Fig.43: Pruebas de "glitch" aplicadas al diseño del personaje fantástico. Fuente propia

4.4.2.5.- La búsqueda de un estilo artístico y el arte final

En cuanto al acabado visual de este proyecto, se ha optado por un estilo figurativo en la primera parte de la novela y en un estilo reconocible, pero distorsionado, a través de la técnica del pixelart, en la escena final.

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=qPkMIYSyyhE>

Por lo tanto, en la primera parte de la novela visual todas las formas, personas y entornos son claramente identificables como elementos de nuestro día a día. Los entornos exteriores representan un ámbito urbano y un ámbito de un barrio extrarradio. Los entornos interiores se basan en el espacio privado de una habitación y el espacio público de una discoteca. Ahora bien, el estilo figurativo se ha llevado hasta cierto grado de abstracción cromática, para conseguir al mencionado acabado futurista y *cyberpunk*. Las luces de neón, proyectadas desde carteles u otros objetos tecnológicos se han combinado con colores potentes y saturados que se reflejan en todo tipo de superficie. Estas luces estéticamente llamativas se ven reforzadas por el contexto nocturno en el que toma lugar la historia de la novela visual. (Fig.44)



Fig.44: Comparación directa entre el primer boceto cromático y compositivo de tres escenas del proyecto con su acabado finalizado. Fuente propia

Cabe destacar que en cuanto a la elaboración de los personajes ha ocurrido algo parecido; el diseño de su estructura anatómica y cromática no ha variado mucho desde los primeros bocetos. Sin embargo, sí hay un gran cambio visual comparado con el resultado final en cuanto a la elaboración de una mayor cantidad de detalles en los diseños finales y la introducción de la línea en el diseño final, para recalcar al modelo del personaje frente al fondo de la escena que prescinde de líneas de contorno (Fig.45).

Por último, podemos añadir que la composición en cuanto a la relación personaje-fondo sí ha cambiado, dándole al personaje un tamaño mucho más grande para que el fondo no distraiga del diálogo entre los personajes.



Fig.45: Comparación directa entre el primer boceto compositivo para la primera escena del proyecto y el acabado final. Fuente propia

4.4.2.5.1.- La definición del otro mundo. Conceptos y metáforas visuales de una huida traumática. Entornos y personajes para futuros niveles

A lo largo del proceso creativo y en la definición del estilo artístico, se ha tomado la decisión de crear un contraste estético intencionado y vinculado con la narrativa del juego. Mientras que, por un lado, se percibe una estética claramente figurativa con líneas definidas y colores realistas en la parte introductoria de la historia, se ha querido plantear un tipo de invasión metafórica de un estilo pixelado que altera los esquemas de colores establecidos. A través de la introducción progresiva de elementos de este nuevo nivel a venir, junto a la aplicación del glitch visual, se ha intentado traducir el derrumbamiento emocional y mental del protagonista de manera visual. Esta invasión aparece con más consistencia en las últimas escenas de la primera parte del juego hasta acabar planteando un universo nuevo, el cual, a pesar de seguir presentando elementos figurativos, plantea un contraste estético notable con el contenido visual anteriormente expuesto. Los elementos básicos que definen la estética de este nuevo mundo sería el salto a la estética del pixelart, la aparición integral del *glitch* en gran parte de los elementos del entorno, y la traducción de la estética del personaje a una figura fantástica que se integra con su nuevo aspecto de este nuevo universo visual.



Fig.46: Comparación directa entre el primer boceto del fondo de la escena fantástica y el acabado final. Fuente propia

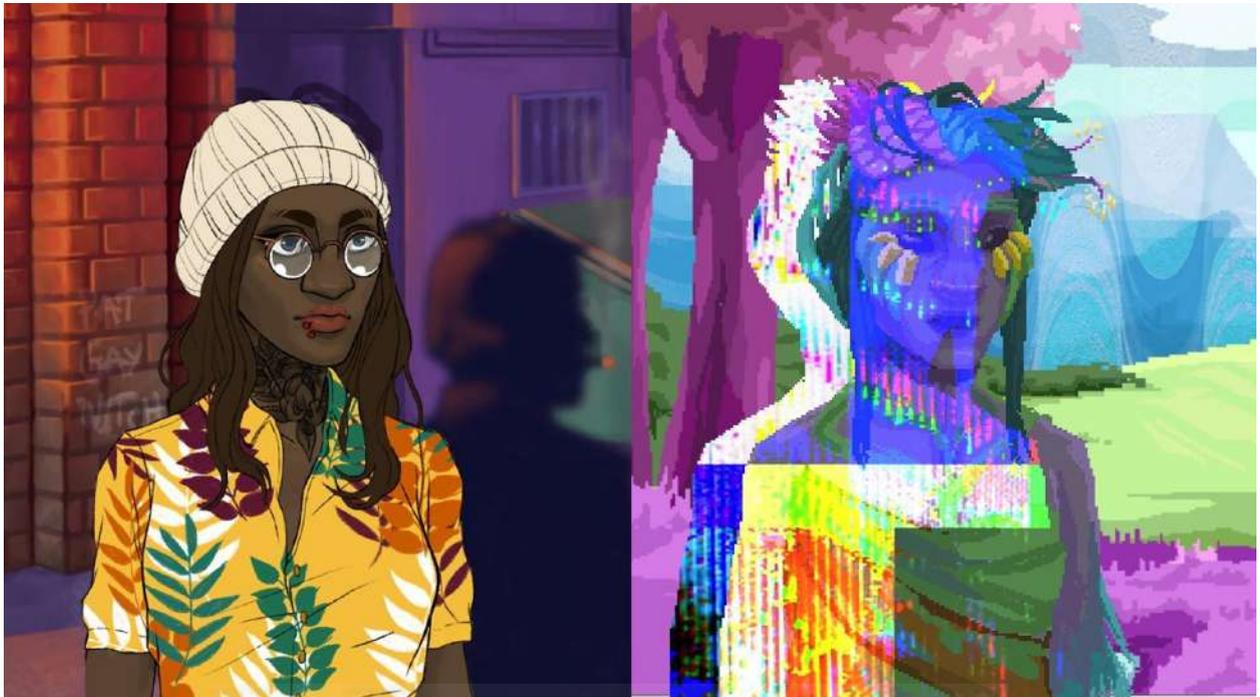


Fig.47: Comparación directa de la composición final de personaje y fondo entre el mundo real y el mundo fantástico. Fuente propia

El intento de describir la huida de una realidad violenta y traumática hacia un lugar abstracto y aparentemente seguro a través de recursos visuales es una de las propuestas clave de este proyecto. Se trata de un recurso frecuentemente utilizado dentro de narrativas audiovisuales. Se puede decir que para el desarrollo de futuras problemáticas, encuentros y enfrentamientos dentro de este nivel, se pretende tener en cuenta obras clásicas como *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (Carroll) o *El héroe de las mil caras*. *Psicoanálisis del mito* (Campbell) a rasgos generales, para crear una historia intrigante y atractiva, pero también crítica, reflejando distintos comportamientos discriminatorios a través del uso constante de la metáfora. En las futuras fases de este proyecto se pretenderá, por lo tanto, crear un mundo surreal y metafórico que representa problemas de discriminación hacia los diversos colectivos queer en la vida real y de actualidad, de manera respetuosa, creativa y, en el mejor de los casos, *queer*.

Para el primer nivel, después del nivel introductorio que se ha elaborado en este proyecto, se ha planteado el enfrentamiento ante dos conceptos:

- 1) Los "gatekeepers". Se trata de personas que defienden el cumplimiento de conceptos y estéticas establecidos en relación con una identidad de género o sexo y exigen que las personas que quieran unirse a un colectivo específico cumplan con ellos para poder denominarse como perteneciente a este colectivo. En la historia se reflejaría este comportamiento excluyente a través de un personaje que no deja pasar al jugador a la siguiente zona por no cumplir con un conjunto de estéticas o atuendos impuestos. A pesar de que el jugador cumple en términos generales, pero a su manera individual con los códigos estéticos que se le exigen, no se le permitirá avanzar hasta que no haya

modificado su apariencia o haya encontrado un camino alternativo para conseguir acceso a la siguiente zona.

- 2) Los familiares y amigos que están de acuerdo con las orientaciones de género y sexo, pero no llegan a asimilarlo o respetarlo del todo. De esta manera vuelven a aparecer constantemente actitudes y comentarios “micro-discriminatorios”, que esquivan un enfrentamiento directo al tratarse de relaciones afectivas con la familia o amigos. Este tipo de comportamiento se intentaría reflejar a través de la actitud de un posible acompañante del protagonista o a través de un elemento que aparece repetidamente a lo largo de la aventura en el mundo fantástico y que hace recordar al protagonista este tipo de comentarios sufridos en el pasado de su vida real.

Ahora bien y para terminar la descripción de estos posibles nuevos niveles y personajes, hay que destacar la importancia de no reflejar exclusivamente escenas de discriminación y sufrimiento de los posibles personajes queer dentro del juego, ya que de esta manera se victimizaría de manera condescendiente a una gran cantidad de colectivos queer. Se pretenderá, por lo tanto, hacer énfasis a lo largo de la historia, en conceptos como el autocuidado, la empatía colectiva, la autosuperación, el encuentro y aceptación de la propia identidad de género o el descubrimiento de los propios gustos sexuales, bajo un enfoque positivo.

Como ya se ha mencionado en alguna ocasión, la técnica utilizada en este nuevo mundo fantástico es la del *pixelart*, basándose en los píxeles que componen una imagen digital y los cuales se usaron además a través de los primeros avances tecnológicos para la creación de los primeros videojuegos. Hoy en día es un estilo visual y técnico frecuentemente usado en los videojuegos *indie* y sobre todo en los juegos pertenecientes al género de *plataforma* por su aspecto visual sintáctico que puede representar a figuras y objetos a través de un conjunto de cuadrados de colores de manera simpática. En este proyecto, todo el material visual de aspecto *pixelart*, se ha elaborado a partir de las herramientas ofrecidas en la página *PISKEL* (REF link) en la que además se pueden llevar a cabo animaciones, denominadas *sprites* en este contexto específico, y las cuales se importarían posteriormente, junto a otro tipo de contenido visual, al software de programación. (Fig.48)

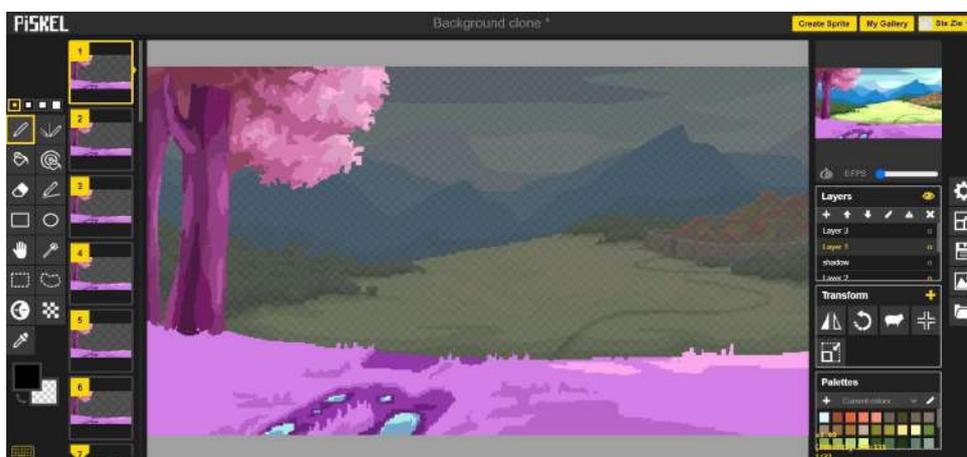


Fig.48: Captura de pantalla de la página “PISKEL”, en la que se ha creado todo el contenido “pixelart” de este proyecto. Fuente propia

5.- Análisis de los resultados y conclusiones

5.1.- Conclusiones

Esta memoria se basa en una investigación teórica aplicada y materializada a través de un amplio catálogo de contenido visual compuesto por: diseños de personajes y elementos *customizables* de un personaje; diseños de fondos; diseños de interfaz de usuario; animaciones integradas; y, por último, un contenido experimental creado a través del análisis práctico del efecto visual, conocido como *glitch*.

En cuanto a la investigación teórica, se han analizado y propuesto conceptos en relación con los *queer game studies* que han puesto en duda al contenido tradicional y heteronormativo del videojuego. También, se han descubierto nuevas corrientes plásticas, mayoritariamente provenientes desde la escena *indie* del videojuego, que se oponen y se resisten a este lastre patriarcal arrastrado por la industria lúdica convencional. Las nuevas propuestas, asimiladas a través de la investigación teórica sobre la producción de conceptos como la diversidad e inclusión de realidades *queer*, han dejado certificado que se trata de una propuesta de inclusividad que va mucho más allá de una mera representación puntual de un personaje *queer* en el videojuego. Se pretenden alterar las construcciones tradicionales mismas de lo que se entiende por un videojuego, para aportar a través de la autobiografía, el juego analógico y la experimentación con el tacto y el espacio, la distorsión y alteración del contenido visual convencional y narrativas no heteronormativas, un ámbito variado y acogedor tanto dentro del videojuego, como dentro de las comunidades de jugadores.

La creación del contenido visual a través de una metodología cualitativa y basada en el análisis de referentes estéticos, ha sido gratificadamente didáctica, sobre todo en cuanto a la adquisición de un imaginario más definido de los códigos estéticos *queer*. A partir de esta experimentación visual de identidades, queda confirmado, en nuestra opinión, lo “performativo” que puede llegar a ser el género y lo válidas que son interpretaciones de género alternativas y no heteronormativas.

Se ha llegado a establecer una relación de gran respeto con el contenido visual y narrativo de otros desarrolladores y artistas del videojuego *queer* activos, lo cuales siguen innovando la *queerness* dentro del videojuego y descentralizando el contenido principal de un videojuego, a pesar de tener que contar con reacciones frecuentemente tóxicas desde algunas comunidades de jugadores convencionales y radicales.

A partir de este contenido, se ha podido crear una primera simulación de lo que sería el creador de personajes con elementos de personalización identitaria *queer*, como lo serían los paneles que permiten al jugador elegir la identidad de género o la orientación sexual del personaje, además de la inclusión de cuerpos no estilizados, de elementos customizables basados en las estéticas *drag* y la opción de elegir una anatomía femenina o masculina, posibilitando la expresión de realidades *trans*. Además, se ha llevado a cabo el montaje de un tráiler (teaser) que expone fragmentos del primer nivel del proyecto de una *novela visual* que pretende exponer realidades *queer* a través de las mecánicas narrativas y estéticas pertenecientes a este género lúdico. En este mismo nivel, se ha introducido el efecto visual del *glitch* para relacionarlo conceptualmente con la narrativa, y con la metáfora estética que llevará

al jugador a descubrir nuevos paisajes y personajes (bajo el estilo artístico *pixelado* y *glitcheado*) para descubrir una manera de enfrentarse a algunos retos específicos que pueden aparecer en la vida de una persona *queer*.

Por falta de conocimientos de programación informática, no se ha podido edificar el videojuego compuesto por el creador de personajes y el primer nivel de la *novela visual* en sí. Sin embargo, como la propuesta de este proyecto ha sido principalmente investigar el contenido crítico y los aportes teórico-prácticos acerca de los videojuegos *queer* y los *queer game studies*, además de pasar por las diferentes fases del desarrollo conceptual y artístico de un videojuego, se puede decir que el resultado visual final consigue reflejar claramente las intenciones del proyecto. El imaginario simbólico *queer* que se ha conseguido elaborar en este proyecto ha sido claramente completado por las influencias procedentes del análisis previo de obras *queer* y las metodologías aplicadas por los artistas y desarrolladores de videojuegos *queer* de referencia.

Nos gustaría, por encima de todo, haber sido capaces de ampliar aún más las opciones y elementos *customizables* dentro del *creador de personajes*, sobre todo las categorías cromáticas del pelo y de otros accesorios, además de las vestimentas. De interés especial sería, además, la inclusión de estéticas Drag Kings, sumadas a las opciones ya presentadas de Drag Queens, para reforzar la inclusión de masculinidades femeninas dentro del juego.

Además, se pretendía con el proyecto de este primer nivel de juego planteado, establecer una primera impresión de lo que puede llegar a ser esta plataforma, y, después de ver los resultados conseguidos, nos gustaría proseguir la narrativa dentro del mundo fantástico y acercar el proyecto hacia una posible programación para así poder establecer, además, un mayor reflejo de opciones de identidad de género y orientación sexual desde el *creador de personajes* dentro de la narrativa y los diálogos del juego.

Otro elemento de interés sería la traducción de este juego en inglés por el hecho de poder implementar el uso de pronombres más inclusivos (they/"them" en vez de "he/him" o "she/her" para personas de sexo no binario) y el cual se ha echado en falta en la construcción de las partes textuales del creador de personajes y en los diálogos.

Un último aporte acerca del hipotético seguimiento del desarrollo de este videojuego sería, una vez pudiendo manejar el software de programación, proponer un *creador de personaje* totalmente aleatorio, en el cual el jugador solamente podrá elegir de manera aleatoria las características estéticas. Esta propuesta tiene un carácter fundamentalmente *queer*, en nuestra opinión, por desmontar el sistema de *customización* de personajes normalizado, además de ofrecer un cambio refrescante con cada partida, la cual empezaría cada vez con un nuevo personaje totalmente *randomizado*, nuevo y diferente con propuestas visuales y narrativas *queer*.

5.2.- Limitaciones

5.2.1.- Disclaimer: Posicionamiento como autora de un videojuego *queer*

Siendo este proyecto un primer intento de adentrarse en este campo de estudio, ha sido imprescindible situarme como una autora que crea un contenido visual influenciada por condiciones interseccionales de género, sexo, raza y un contexto socioeconómico y político. De hecho en un apartado que tratará más adelante la temática de la empatía en los videojuegos *queer*, he tenido que descubrir que mi propia experiencia como investigadora y artista que ha intentado aplicar términos y teorías proveniente de la teoría *queer* a un proyecto artístico, se ha mostrado en cierto modo limitante frente a algunos conceptos mucho más innovadores, deconstructivos y progresivos de teóricos y diseñadores de juegos que representan de manera más destacable al potencial de la teoría *queer* aplicada.

Para empezar, soy una mujer cisgénero, heterosexual, blanca, características que contrastan sobre todo en el factor de la orientación sexual con en grandes la mayoría de autores o teóricos pertenecientes al campo de la investigación teórica o el desarrollo de videojuegos *queer*. De hecho, la crítica al academicismo blanco privilegiado ha sido un gran factor de autocrítica también dentro de la propia teoría *queer*. Otro factor de cierto carácter etnográfico es mi propia experiencia como jugadora de videojuegos, y cómo ha influenciado ello en el proceso de creación de este proyecto. Hay un gran valor autobiográfico en los videojuegos *queer*, por no ir dirigido ni ser creado para un gran público heteronormativo, y por centrarse en vivencias autobiográficas que se oponen al contenido convencional, siendo alternativamente experimentales, novedosamente deconstructivas, y metafóricamente revolucionarias en materia de videojuegos.

Con todo, este conflicto personal, bajo la percepción de no disponer de experiencias autobiográficas adecuadas o de querer expresar realidades de personas y colectivos que no son los míos, se ha tenido muy en cuenta a lo largo de las distintas fases de elaboración de este proyecto. Como artista e investigadora he querido mostrar mi apoyo personal y profesional a la lucha y la resistencia que pueden llegar a ofrecer los videojuegos y en específico los videojuegos *queer* y los *queer game studies* al mundo y a nuestra sociedad actual.

6.- Enlaces al proyecto artístico

6.1.- Simulador del creador de personajes

https://youtu.be/G2Pmf2_JnOA

6.2.- Trailer de la novela visual

https://youtu.be/c1TBc8_ZSZg

6.3.- Recopilación de todos los fondos animados de este proyecto

<https://youtu.be/NQit5buHPOM>

7.- Bibliografía

Ahmed, S. (2010) *The Promise of Happiness*; Duke University Press, Durham (Carolina del Norte).

Alder, A. (2020) *Queer Storytelling and the Mechanics of Desire*, en Ruberg, B. (ed.) (2020) *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Anthropy, A. (2012). *Video Game Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, Nueva York.

Arroyo, D. (2020) *The Last of Us: Parte 2, nuevo caso de review bombing en Metacritic*, en *MeriStation*: https://as.com/meristation/2020/06/19/noticias/1592561928_407053.html

Bee, A. (2020). *On Designing for Queer Players and Remaking Autobiographical Truth*, en Ruberg, B. (ed.) (2020) *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Blow., S. (2018). "Te vas a morir, pinche puto": *Testimonios de víctimas de homofobia y transfobia*, en *vice.com*: https://www.vice.com/es_latam/article/zmgbyb5/te-vas-a-morir-pinche-puto-testimonios-de-victim-as-de-homofobia-y-transfobia

Butler, J. (1999). *Gender trouble. Feminism and the Subversion of Identity*; Routledge, Nueva York.

Butler, J. (2000). *Imitación e insubordinación de género*, en *Revista de Occidente*, nº 235: pp. 85-109.

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*; Fondo de la Cultura Económica, México.

Caro, M. (2019) *El 'queerbating' está por todas partes: ¿nadie lo va a parar?*, en *El País*: <https://smoda.elpais.com/moda/el-queerbating-esta-por-todas-partes-nadie-lo-va-a-parar/>

Carroll, L. (1865). *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*; MacMillan Publisher, Reino Unido

Chang, E. Y. (2017). *Queergaming*, en Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

Chess, S. y Shaw, A. (2015): *A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity*; en *Journal of Broadcasting & Electronic Media* Vol. 59, No.1, Routledge: pp. 208-220,

Consalvo, M. (2003a) *It's a Queer World After All: Studying The Sims and Sexuality*; GLAAD Center for the Study of Media and Society, Los Ángeles.

Consalvo, M. (2003b) Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games, en Mark J.P. Wolf y Bernard Perron (eds) (2003) *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Nueva York. pp.171-194.

Cross, K. (2020). The Nightmare Is Over, en Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

De Lauretis, T (1993) "Sujetos excéntricos: la teoría feminista y la conciencia histórica", en María C. Cangiomo y Lindsay DuBois (eds.) (1993) *De mujer a género, teoría, interpretación y práctica feministas en las ciencias sociales*; Centro Editor de América Latina, Buenos Aires; pp. 73-113.

Eng, D., Halberstam, J. y Muñoz, J.E. (2005). Introduction: What's Queer About Queer Studies Now?, en David Eng, Judith Halberstam, and José Esteban Muñoz (eds) *Social Text Special Issue*, Vol. 23, No.3-4, Duke University Press: pp. 1-17.

Faludi, S. (2008) *The Terror Dream*; MacMillan.

Fernández, D. (2020) *La brutal campaña de odio contra el videojuego 'The Last of Us 2': "Te voy a matar"*, en *El Plural*:
https://www.elplural.com/sociedad/brutal-campana-odio-videojuego-the-last-of-2-matar_243674102

Foucault, M. (2019). "*Historia de la sexualidad. Vol. 1. La voluntad de saber*", Siglo XXI, Madrid.

Freeman, N. (2020) More Than Just "the Woman Who Makes Sex Games", en Ruberg, B. (ed.) (2020) *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Friesem, E. y Shaw, A. (2016). *Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games*, en *International Journal of Communication* (2016), 10, pp.3877-3889

Hagen, J. (2020). Are Queer Games Bringing "Diversity" to the Mainstream Industry?, en Ruberg, B. (ed.) (2020) *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Halberstam, J. (2005). *In a Queer Time and Place - Transgender Bodies, Subcultural Lives (Sexual Cultures)*; en New York University Press, Nueva York y Londres: pp. 76-96.

Halberstam, J. (2008). *Masculinidad femenina*; Editorial Egales

Halberstam, J. (2011) *The Queer Art of Failure*; Duke University Press, Durham (Carolina del Norte).

Harper, T., Adams, M.B., Taylor, N. (eds.) (2018) *Queerness in Play*, Palgrave MacMillan, London.

Hartman, M. (2020) *Marketers are embracing Black Lives Matter*, en *Marketplace*:
<https://www.marketplace.org/2020/06/02/marketers-are-embracing-black-lives-matter/>

Holmes, M. (2020). *El amor vence al odio en el boicot a The Last of Us 2 - Ventas UK*, en *GameReactor*:
<https://www.gamereactor.es/el-amor-vence-al-odio-en-el-boicot-a-the-last-of-us-2-ventas-uk/>

Jason, Z. (2015). *Game of Fear: The Story Behind GamerGate*, en Boston Magazine:
<https://www.bostonmagazine.com/news/2015/04/28/gamergate/2/>

Johnston, Casey (2014a). *How 4chan manufactured the #GamerGate controversy*, en *WIRED*:
<https://www.wired.co.uk/article/gamergate-chat-logs>

Johnston, Casey (2014b). *The death of the “gamers” and the women who “killed” them*, en *Ars Technica*:
<https://arstechnica.com/gaming/2014/08/the-death-of-the-gamers-and-the-women-who-killed-them/>

Juul, J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*; Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (Massachusetts).

Loveridge, S. (2020). *Cyberpunk 2077 character creation tools are the closest we've got to diverse human representation*, en *gamesradar.com*:
<https://www.gamesradar.com/cyberpunk-2077-character-creation/>

MacCallum-Stewart, E. (2008). *Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games*; en *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* Vol.2, No.1: pp. 27-40.

Machkovech, S. (2015). *“That life is over”: Zoe Quinn looks beyond GamerGate*, en *Ars Technica*:
https://arstechnica.com/gaming/2015/03/that-life-is-over-zoe-quinn-looks-beyond-gamergate/?itm_source=parsely-api

Malkowski, J. y Russworm, T.M. (2017) *Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies Beyond the Politics of the Image*, en *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*; Indiana University Press, Bloomington.

McGee, L. (2020) *Leaving Space for Messiness, Complexity, and Chance*, en Ruberg, B. (ed.) (2020) *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Muñoz, L. (2018). *¿Qué es el feminismo TERF, el feminismo transfóbico?*, en *laizquierdadiario.com*:

<http://www.laizquierdadiario.com/Que-es-el-feminismo-TERF-el-feminismo-transfobico>

Murray, J. (2005) *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*; prefacio a ponencia principal en DiGRA 2005, *inventingthemedium.com* (<https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>)

Musgrave, S. (2020). "Touchy-Feely" Virtual Reality and Reclaiming the Trans Body, en Ruberg, B. (ed.) (2020) *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Owen, J. (2019). *Woke-washing: how brands are cashing in on the culture wars*, en *The Guardian*:

<https://www.theguardian.com/media/2019/may/23/woke-washing-brands-cashing-in-on-culture-wars-owen-jones>

Pozo, T. (2018) *Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft*, en Issue 1803: *Special Issue: Queerness and Video Games* (2018). *gamestudies.org*. (<http://gamestudies.org/1803>)

Rich, A. (1996). Heterosexualidad obligatoria y la existencia lesbiana, en *DUODA Revista d'Estudis Feministes*, núm 10: pp. 15-42.

Ruberg, B. (2015). No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt, en *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, Volume 2, Number 2 (2015). pp.108-124.

Ruberg, B. (2017) *The Arts of Failure. Jack Halberstam in Conversation with Jesper Juul*, en Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

Ruberg, B. (2017). Organizing New Approaches to Games. An Interview with Chelsea Howe, Toni Rocca, and Sarah Schoemann, en Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

Ruberg, B. (2017). Forty-Eight-Hour Utopia. On hope and the Future of Queerness in Games, en Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

Ruberg, B. (2020). *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Ruberg, B. y Phillips, A.(2018). Introduction: Not Gay as in Happy: Queer Resistance and VideoGames, en Issue 1803: *Special Issue: Queerness and Video Games* (2018). *gamestudies.org*. http://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg

Ruberg, B. y Shaw, A. (2017). Imagining Queer Game Studies, en Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

Ruberg, B y Shaw, A. (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

Ryerson, L. (2020). Resisting Empathy and Rewriting the Rules of Game Design, en Ruberg, B. (ed.) (2020) *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*; Duke University Press, Durham y London. Edición Kindle.

Schaufert, B. (2018). *Daddy's Play: Subversion and Normativity in Dream Daddy's Queer World*, en Issue 1803: *Special Issue: Queerness and Video Games* (2018). gamestudies.org
http://gamestudies.org/1803/articles/braidon_schaufert

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

Spencer, P. (2016) *We believe gaming should be fun for everyone*, The Official Microsoft Blog (<https://blogs.microsoft.com/blog/2016/06/13/gaming-for-everyone/>)

Taylor, T.L. (2003). Intentional Bodies: Virtual Environments and the Designers Who Shape Them; en *International Journal of Engineering Education* Vol.19, No.1: pp. 25-34, Tempus Publication, Gran Bretaña.

Trujillo, Y. (2019). 'Salir del clóset una y otra vez': testimonio de una persona bisexual, en *elcomercio.com*:
<https://www.elcomercio.com/actualidad/testimonio-bernarda-visibilidad-bisexualidad-lgbti.html>

Vilarino, B. (2019). *¡Has desbloqueado comunidad jugona LGTB+!*; en Pikara Online Magazine: <https://www.pikaramagazine.com/2019/03/videojuegos-lgtb/>

Wonica, P. (2017). Ending the Cycle. Developing a Board Game to Engage People in Social Justice Issues, en Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw (eds.) (2017) *Queer Game Studies*; University of Minnesota Press, Minneapolis. Edición Kindle.

Wikipedia, *Glitch* (última consulta el 22-08-2020): <https://es.wikipedia.org/wiki/Glitch>

8.- Ludografía

Akre, N. y Duke, D. (2016). *Overwatch*. Blizzard Entertainment.

Alder, A. (2012). *Monsterhearts*

Anthropy, A. (2008). *Calamity Annie*

Wonica, P. (2015). *Ending the Cycle* (basado en los talleres programados por "Advanced Safe

Zone Dialogues” en la Universidad de Texas, Dallas).

Andrades, G. (2020), *Temtem*. Crema

Anthropy, A. y Ryerson, L. (2012). *Dys4ia*

Anthropy, A. (2015). *Empathy Game*

Benzies, L. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games

Barnard, Ryan (2016). *Tom Clancy's The Division*. Ubisoft Entertainment.

Barrera, J., y Martin, S. (2006). *Bully*. Rockstar Vancouver.

Bee, A. y Schwartz, M. (2015) *We Know The Devil*. Date Nighto

Beglari, T., Yang, E. y Comrie, A. (2016). *Downtown Browns*

Benton, C. (1981). *Softporn Adventure*. On-Line System (posteriormente Sierra On-Line y actualmente Sierra Entertainment Inc.)

Bithell, M. (2012). *Thomas Was Alone*. Bithell Games

Blow, J. (2008). *Braid*. Number None, Inc.

Clark, N. (2017). *Consentacle*

Cordingley, R., Wasser, B. (2020). *Ooblets*. Glumberland

Côté, M.-A, (2015). *Assassin's Creed: Syndicate*. Ubisoft Entertainment.

Druckmann, N. (2013). *The Last of Us*. Naughty Dog.

Druckmann, N. (2014). *The Last of Us: Left Behind* (DLC). Naughty Dog.

Druckmann, N. (2020). *The Last of Us: Part II*. Naughty Dog.

Gagne, S. (2020). *Arcade Spirits*. Fiction Factory Games

Gaynor, S. (2013). *Gone Home*. The Fullbright Company, LLC.

Gygax, G. y Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. Tactical Studies Rules (actualmente publicado por Wizards of The Coast).

Houser, D. (2013). *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games

Hutchison, T.J. (2017). *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*. Game Grumps

Jones, K. (2016). *Glitter Pits*

Jones, K. (2011). *Just a Little Lovin'*

Kristjanson, L. (2014) *Dragon Age: Inquisition*. Bioware.

Lowe, A. (1987-19969). *Leisure Suit Larry* (Serie principal compuesta por siete juegos). Sierra On-Line (ahora Sierra Entertainment, Inc).

Lowe, A. (1993). *Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip Out*. Sierra On-Line (ahora Sierra Entertainment).

Matters, S. (2015). *Life Is Strange*. Dontnod Entertainment.

Mattie Brice (2016). *empathy machine*

McClure, Andy (2013). *Become A Great Artist In Just 10 Seconds*

Molyneux, P. (2004). *Fable I*. Lionhead Studios.

McFarland, N. (2014). *Monument Valley*. Ustwo Games

McGee, L. (2014). *Curtain*

merritt k (2014). *EMPATHY MACHINE*

Molyneux, P. (2008). *Fable II*. Lionhead Studios.

Musgrave, S. (2016). *Animal Massage*

Nogami, H. (2020). *Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo

Pondsmith, M. y Tomaszewicz, K. (Estreno: noviembre, 2020). *Cyberpunk 2077*. CD Projekt RED

Quinn, Z (2013). *Depression Quest*

Raine, L. (2018). *Celeste*. Matt Makes Games

Reynolds, E. (2015) *Nevermind*. Flying Mollusk

Ryerson, L. (2013). *Problem Attic*

Stone, K. (2019) *Ritual of the Moon*

Stretch and The Spy (1985). *Mad Party Fucker*

Urquhart, F. (1998). *Fallout 2*. Black Isle Studios

Wakai, H., Kataoka, M. e Iwata, Y. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Nintendo

Watamaniuk, P., Karpysyn, W. y Hudson, C. (2007-2017) *Mass Effect I, II y Andromeda*. Bioware.

Yang, R. (2009). *Radiator 1*

9.- Filmografía

Boys Don't Cry (1999), dirigida por Kimberly Peirce. Fox Searchlight Pictures, EE.UU.

By Hook or by Crook (2001), dirigida por Harry Dodge, cine independiente, EE.UU.

The Crying Game (1992), dirigida por Neil Jordan. Miramax, Irlanda

10.- Enlaces

Acerca de lgbtqgamearchive.com:

<https://lgbtqgamearchive.com/about/about-archive/>

Annetta, M. y Reynolds, E. (2017) *Nevermind Post-Mortem – How a Cis Team Approached a Trans Story*; Presentación en QGCON 2017:

<https://qgcon.com/2017-speakers/annetta2017/>

Lista de reproducción de videos de *Queer Tropes in Video Games*. YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=w-5jnTv-OMg&list=PLn4ob_5_ttEY2SVdR0XdSDDiarcRw3sFx

Página web de la exposición *Rainbow Arcade* en el Schwules Museum, Berlín (2018-2019):

<https://www.schwulesmuseum.de/ausstellung/rainbow-arcade-a-queer-history-of-video-games-1985-2018/?lang=en>

Plataforma de archivos LGBTIQ+ online *LGBT Game Archive*:

<https://lgbtqgamearchive.com/>

Plataforma de archivos LGBTIQ+ online *Queerly Represent Me*:

<https://queerlyrepresent.me/index>

Recopilación de todos artículos contenidos en el Issue 1803: *Special Issue: Queerness and Video Games* (2018), gamestudies.org:

<http://gamestudies.org/1803>

Sarkeesian, A. Canal de *Female Frequency*. Youtube:
<https://www.youtube.com/channel/UC7Edgk9RxP7Fm7vjQ1d-cDA>

Votaciones acerca de “*The Last of Us: Part II*”, en *Metacritic* (última consulta el 22-08-2020):
<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>

11.- Listado de imágenes

Fig.1: Una variedad de personajes compuestos a partir del creador de personajes de este proyecto. Fuente propia.

Fig.2: Algunas expresiones de la NPC diseñada en este juego. Fuente propia.

Fig.3: Fotograma procedente de la película “*By Hook or by Crook*” (2001). Fuente: *ifccenter.com*
<http://www.ifccenter.com/films/by-hook-or-by-crook/>

Fig.4: Las portadas de “*The Queer Games Avant-Garde*” (2020) y “*Queer Game Studies*” (2017), obras de referencia cruciales en este proyecto. Fuente: *amazon.com*
<https://www.amazon.es/Queer-Games-Avant-Garde-Makers-Reimagining/dp/1478006587>
<https://www.amazon.es/Queer-Game-Studies-Bonnie-Ruberg-ebook/dp/B06XRQS3S7>

Fig.5: (en orden de lectura) Capturas de los juegos “*Ritual of the Moon*” (Stone, 2019), “*Become A Great Artist In Just 10 Seconds*” (McClure, 2013) y “*Glitter Pits*” (Jones, 2017). Fuentes: *ritualofthemoon.com*, *facebook.com*, *youtube.com*
<https://ritualofthemoongame.com/>
<https://www.facebook.com/queergaymes/photos/wooooo-playing-glitter-pits-by-kat-jones/1623147511310228/>
<https://www.youtube.com/watch?v=97uwYiw6cAg>

Fig.6: (en orden de lectura) Capturas de los juegos “*Downtown Browns*” (2016) y “*Problem Attic*” (2013). Fuente: *vice.com*, *blog.brendanvance.com*
https://www.vice.com/en_uk/article/53wnj8/women-of-color-choose-your-own-adventure
<https://blog.brendanvance.com/2013/11/02/problem-attic/>

Fig.7: Fotografía del juego de mesa “*Ending the Cycle*” (2014). Fuente: *differentgames.com*
<https://www.2015.differentgames.org/ending-the-cycle/>

Fig.8: Captura de la reedición del juego de mesa “*Monsterhearts*” (2012), publicado en 2017. Fuente: *twitter.com*
<https://twitter.com/lackingceremony/status/1176264017171501056>

Fig.9: Fotografía del juego de mesa “Consentacle” (2017). Fuente: itch.io
<https://itch.io/blog/68369/analog-games-are-on-itchio-here-are-some-of-our-favorites>

Fig.10: Fotografía de la ejecución del videojuego “Animal Massage” (2016).
Fuente: seanna-musgrave.format.com
<https://seanna-musgrave.format.com/vr-spa>

Fig.11: Captura del juego “Mad Party Fucker” (1985). Fuente: youtube.com
https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnAT0pP8

Fig.12: Dos capturas de “Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip Out” (1993). Fuente: youtube.com
https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnAT0pP8

Fig.13: Dos capturas de “Grand Theft Auto V” (2013). Fuente: youtube.com
https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnAT0pP8

Fig.14: Jessica Kandel de “Tom Clancy’s The Division” (2016) y Ned Wynert de “Assassin’s Creed: Syndicate” (2015). Fuente: youtube.com
https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnAT0pP8

Fig.15: Dos capturas del simulador de citas “Dream Daddy: A Dad Dating Simulator” (2017).
Fuente: youtube.com
https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnAT0pP8

Fig.16: Posts de Neil Druckmann y Laura Bailey en Twitter, mostrando una parte de los mensajes de amenazas e insultos que han recibido. Fuente: elplural.com
https://www.elplural.com/sociedad/brutal-campana-odio-videojuego-the-last-of-2-matar_243674102

Fig.17: Una captura de “Curtain” (2014), en la cual se ve el punto de vista del jugador. Fuente: dreamfell.org
<http://dreamfeel.org/curtain>

Fig.18: Una captura de “Problem Attic” (2013). Fuente: gamasutra.com
https://www.gamasutra.com/blogs/LizRyerson/20130603/193523/thoughts_on_Problem_Attic.php

Fig.19: Una captura de pantalla de un tablero que recoge material de referencia o inspiración para este proyecto, creado a partir de la plataforma “Pinterest”. Fuente propia

Fig.20: Las páginas principales de “Queerly Represent Me” y “LGBT Game Archive”. Fuentes: queerlyrepresent.me, lgbtqgamearchive.com

<https://queerlyrepresent.me/>
<https://lgbtqgamearchive.com/>

Fig.21: Dos capturas del simulador de citas “Dream Daddy: A Dad Dating Simulator” (2017).
Fuente: youtube.com

https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnAT0pP8

Fig.22: Dos capturas de “Arcade Spirits” (2019). A la izquierda se ve el creador de personajes; a la derecha una captura del juego puesto en marcha. Fuente: blog.es.playstation.com

<https://blog.es.playstation.com/2020/02/14/haz-amigos-y-encuentra-el-amor-en-una-comunidad-de-jugadores-con-la-novela-visual-arcade-spirits/>

Fig.23: Capturas del panel de customización de personajes en “Ooblets”(2020) y “TemTem”(2020). Fuente: ooblets.com, fanbyte.com

<https://ooblets.com/2018/12/an-ooblets-year-in-review/>

<https://www.fanbyte.com/guides/temtem-how-to-customize-character-clothes-hairstyles/>

Fig.24: Captura del creador de personaje de este proyecto en el que se le añade una historia personal al personaje customizado por el jugador. Fuente propia

Fig.25: Fragmento del storyboard creado a lo largo de la fase de preproducción. Fuente propia

Fig.26: Captura de la pantalla de inicio del videojuego. Fuente propia

Fig.27: Captura del creador de personaje de este proyecto en el cual se customiza al personaje a través de distintos elementos estéticos. Fuente propia

Fig.28: Captura del creador de personaje de este proyecto en el cual se tratarán las elecciones acerca de la identidad de género y de sexo del personaje. Se propondrá una orientación sexual y el nombre del personaje de manera randomizada. Fuente propia

Fig.29: Una variedad de personajes compuestos a partir del creador de personajes de este proyecto. Fuente propia

Fig.30: Composición que permite la comparación directa de las cuatro anatomías básicas que se han creado para este proyecto. Fuente propia

Fig.31: Captura del creador de personaje de este proyecto en el cual se puede elegir una anatomía femenina o masculina sin definición escrita binaria. Fuente propia

Fig.32: Las composiciones estándares de cuatro personajes “drag” y cuyos elementos estéticos estarán disponibles dentro del catálogo del creador de personajes. Fuente propia

Fig.33: Las ocho expresiones creadas para uno de los personajes a customizar. Fuente propia

Fig.34: Tres expresiones de la “NPC” creada para este proyecto. Fuente propia

Fig.35: Captura de la escena de conflicto en el autobús. Fuente propia

Fig.36: Captura de la escena de conflicto en la ciudad. Fuente propia

Fig.37: Captura de la escena de conflicto en el callejón. Fuente propia

Fig.38: Captura de la pantalla de Twine de algunos diálogos establecidos para las primeras escenas del proyecto. Fuente propia

Fig.39: Comparación de la medida de un fondo utilizado para un “travelling” con el formato estándar de la pantalla, Fuente propia

Fig.40: Separación de los ocho planos que componen la escena del autobús. Fuente propia

Fig.41: Impresión de una parte de los fotogramas que componen la animación del chico dentro de la escena del autobús. Fuente propia

Fig.42: Pruebas prácticas que analizan por pasos la composición del “glitch”. Fuente propia

Fig.43: Pruebas de “glitch” aplicadas al diseño del personaje fantástico. Fuente propia

Fig.44: Comparación directa entre el primer boceto cromático y compositivo de tres escenas del proyecto con su acabado finalizado. Fuente propia

Fig.45: Comparación directa entre el primer boceto compositivo para la primera escena del proyecto y el acabado final. Fuente propia

Fig.46: Comparación directa entre el primer boceto compositivo para el fondo de la escena del mundo fantástico y el acabado final. Fuente propia

Fig.47: Comparación directa de la composición final de personaje y fondo entre el mundo real y el mundo fantástico. Fuente propia

Fig.48: Captura de pantalla de la página “PISKEK”, en la que se ha creado todo el contenido “pixelart” de este proyecto. Fuente propia

12.- Anexo

Resumen de la narrativa inicial de este proyecto

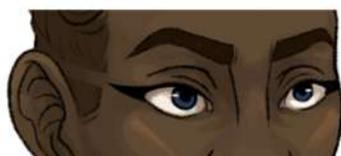
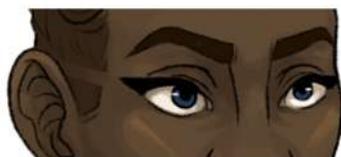
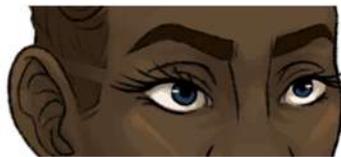
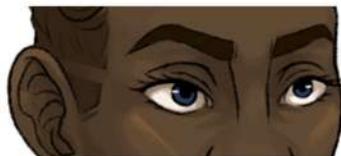
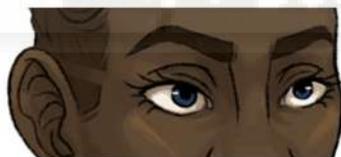
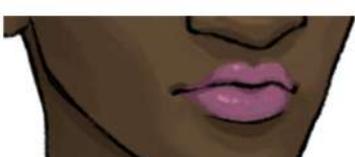
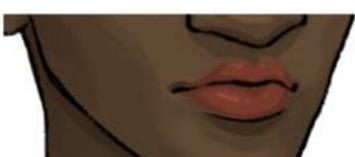
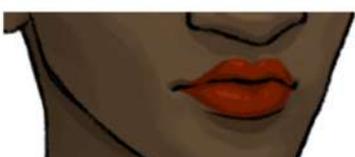
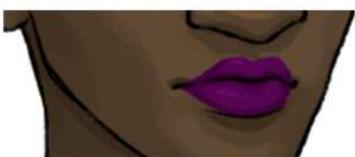
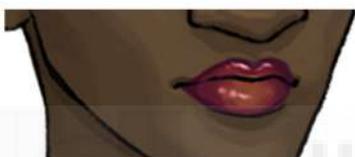
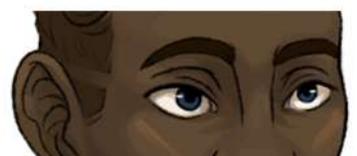
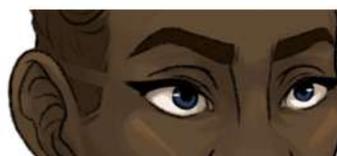
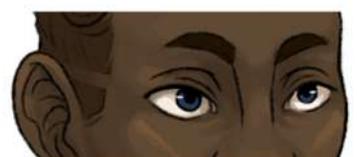
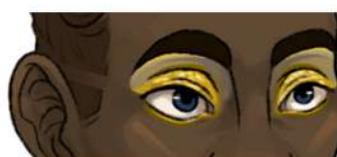
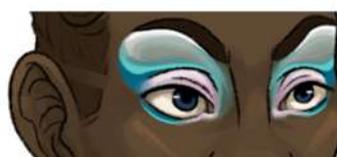
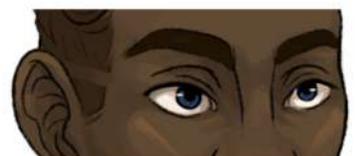
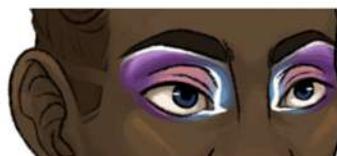
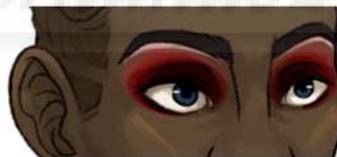
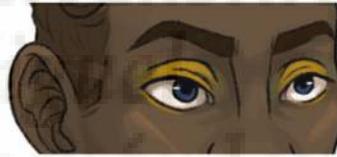
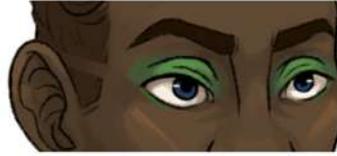
- 1) Se despierta en su cuarto por el sonido de la llamada de su mejor amiga, Chloe . Esta le dice que se de prisa para que puedan ir al club y que le espera en su portal.
- 2) Están en la calle hablando sobre alguna experiencia de Chloe que puede ser de tipo romántico/amoroso.
- 3) Están en el autobús de camino a la ciudad. Aparecerá un personaje externo que se sentará frente al personaje y Chloe. Cuando se fija en ellos, se levanta con cara disgustada y cambia de sitio (sale del plano).
- 4) Caminan en la ciudad hacia el club. Se tropiezan con un grupo de chic@s que intentan llamarles la atención. Cuando el jugador decida girarse va a aplicarse un primer glitch, distorsionando el fondo y el grupo de personas que empezarán a soltar dos o tres insultos discriminatorios.
El grupo de personas que están insultando al jugador, se *glitchea* de manera más visible, confundiéndose con una masa negra con caras indefinidas. Chloe interrumpe este glitch y fuerza a seguir al jugador para evitar una confrontación violenta. En este apartado se podrán implementar diálogos conectados con la identidad de género y la orientación sexual que ha elegido el jugador en el menú del creador de personajes.
- 5) Llegan al club y entran. En este ambiente el jugador tiene que tomar la decisión de ir a por bebidas o ir a bailar.
En los dos casos, vuelven a visualizarse glitches en las personas que tiene cerca y cuyos aspectos se distorsionan (*foreshadowing*).
A continuación lo siguiente de lo que se dará cuenta el jugador es que Chloe ha desaparecido. Puede elegir entre ir a buscarla o no.
En cualquier caso, el jugador sale del club y oye un grito de Chloe cerca.
- 6) Al acercarse a un callejón al lado de la entrada del club arranca una escena clave, muy *glitcheada*, compuesta por el grupo reprimidor de antes agrediendo y maltratando a Chloe. Composición de un glitch fuerte que refleja imágenes de la escena violenta a través de la conversión del grupo de los abusones en un ser deforme con muecas. Se termina la primera parte del primer nivel aquí.
- 7) El nuevo nivel planteará una estética propia. En el plano entra un cuervo volando y pregunta al jugador quién es. El cuerpo del jugador aparece en la pantalla, pero con una nueva forma fantástica. El proyecto y la narrativa termina aquí con una pantalla en negro y la nota „Continuará...“.

Elementos elaborados para la customización del personaje

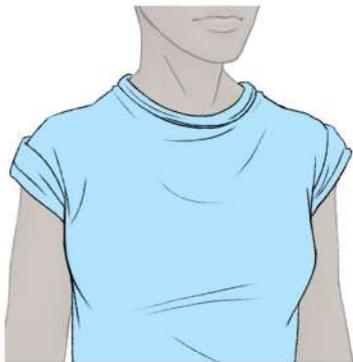








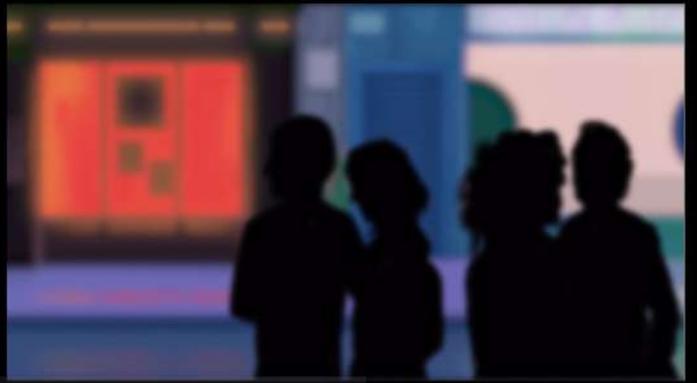
UNIVERSITAS
M
Hernandez



Expresiones creadas para Chole, la NPC



Todos los fondos del "mundo real" para este proyecto



El fondo pixelado del mundo paralelo y fantástico



Paneles de información sobre las distintas identidades de género y orientaciones sexuales

gay

Término específico para un hombre homosexual, basado en una atracción del mismo género.

lesbiana

Término específico para una mujer homosexual, basado en una atracción del mismo género.

bisexual

Una persona que siente atracción sexual hacia personas masculinas y femeninas.

pansexual

Una persona que acepta la expresión de cualquier sexo o género en sus relaciones de afecto o sexuales.

polisexual

Una persona que se siente atraída sexualmente hacia múltiples expresiones de género.

género fluido

Una persona que se identifica con un género, pero no de manera permanente ni específica.

transgénero

Una persona que se identifica con género que no coincide con el sexo asignado de su cuerpo.

género neutral

Una persona que se identifica con ningún género en general, pero sí asume tener un género: El neutral

pangénero

Una persona que se identifica con cualquier género o todos a la vez.

poligénero

Una persona que se identifica con varios géneros a la vez (no necesariamente todos).

mujer cisgénero

Una persona que se identifica con el género de mujer.

hombre cisgénero

Una persona que se identifica con el género de hombre.

agénero

Una persona que no se identifica con un género en específico.