



COLABORACIÓN | Heriberto Salazar Soto, estudiante del Doctorado en Ciencias Administrativas, 6to semestre, correo: h_salazar90@hotmail.com En las últimas décadas, los videojuegos han evolucionado de manera acelerada. Éstos han pasado de ser un pasatiempo, considerado por pocos amantes y aficionados, a una forma de arte y expresión compleja y poderosa que refleja y moldea nuestra cultura y situación mundial actual. Entre esta evolución se encuentra la inclusión de personajes LGBTQ+ y las temáticas alrededor de la comunidad que se pueden representar en este tipo de contenido. Pero, para hablar de la representación de la comunidad LGBTQ+ en este ámbito, es necesario primero dar un vistazo individual a la historia y evolución de los videojuegos. Si bien, la Nintendo Entertainment System (NES) no fue la primera consola de videojuegos de la historia, sí fue la primera en dar un hito a este mercado, ya que, en su año de lanzamiento, que fue 1985, ayudó a revitalizar la industria después de la crisis de los videojuegos de 1983. Esta consola permitió introducir juegos destacados hasta el día de hoy como Súper Mario Bros, The Legend of Zelda, Mega Man, etc. Y, de esta forma, introdujo un modelo de negocio sólido para ese sector. Con esto, inició una nueva era para la industria, donde se volvió evidente el potencial comercial de los videojuegos, ayudando a la creación de nuevas consolas y al desarrollo del interés creciente por parte de los consumidores. Ahora bien, los videojuegos son un mercado que, en la actualidad, alcanza ventas millonarias y al que cada vez se suman más aficionados. Es claro que, en algún momento, en este vasto universo virtual, la comunidad LGBTQ+ encontraría un espacio y representación, misma que ha ido en constante evolución, donde la representación y la exploración de identidades sexuales y de género han cobrado cada vez más relevancia. Sin embargo, este camino recorrido por parte de la comunidad LGBTQ+ y su representación en los videojuegos no ha sido fácil y no siempre fue como la conocemos hoy en día. Es necesario aclarar que desde los primeros días de los videojuegos existían personajes que eran considerados parte de la comunidad LGBTQ+; sin embargo, la presencia de estos personajes era escasa y a menudo estereotipada. Remontando a 1980 y 1990, los pocos personajes LGBTQ+ que aparecían en los videojuegos solían ser objeto de burla o se presentaban como villanos, reflejando los prejuicios y estereotipos de la época. Luego, para los años 2000 se comenzó a observar una apertura hacia personajes de la comunidad LGBTQ+ en los videojuegos, dándoles cada vez más papeles importantes dentro de las obras y representándoles de manera más real y digna. No obstante, a medida que la industria de los videojuegos ha madurado y la sociedad ha evolucionado, también lo han hecho las representaciones de la diversidad sexual y de género. Hoy en día se pueden observar personajes que se consideran gay, lesbianas, bisexuales, transexuales, etc. Entonces, en la actualidad podemos ver un aumento significativo en la inclusión y representación de personajes LGBTQ+ en una amplia variedad de videojuegos. En estas figuras se les observa como personajes con papeles trascendentales y ya no solo como personajes de fondo, secundarios o villanos; han llegado a tener, incluso, papeles protagónicos. Además, estos personajes llegan a tener arcos de desarrollo importantes donde no son más la burla o un estereotipo clásico de lo que se pensaba con anterioridad sobre la comunidad LGBTQ+. Desde grandes producciones hasta

títulos independientes, los personajes LGBTQ+ se presentan de manera más auténtica y respetuosa, desafiando estereotipos y promoviendo la aceptación y la inclusión. Este cambio no solo refleja una mayor conciencia y sensibilidad hacia las diversas identidades sexuales y de género, sino que también abre nuevas posibilidades para la expresión y la exploración dentro del mundo de los videojuegos. Por ello, cada vez son más frecuentes personajes como Tracer (Overwatch), Dorian Pavus (Dragon Age: Inquisition), Mae Borowski (Night in the Woods) o incluso Bido (Super Mario series) que se muestran como pertenecientes a la comunidad LGBTQ+ y que se alejan de los estereotipos clásicos. Además de la representación de personajes, los videojuegos también han proporcionado un espacio importante para la expresión y la exploración de identidades LGBTQ+ por parte de los propios jugadores. Esto ocurre debido a que existen juegos que ofrecen opciones para personalizar a los personajes, permitiendo a los jugadores crear avatares que reflejen su identidad de género y orientación sexual, fomentando un sentido de identidad y pertenencia en un entorno virtual y que ya no se limita a estereotipos clásicos que generaban barreras importantes entre los miembros de la comunidad LGBTQ+ y su imagen dentro del mundo virtual de su gusto. Es necesario destacar que los videojuegos no son solo una forma de entretenimiento, sino también un medio para conectar, socializar y encontrar apoyo. Esto ha motivado a que sean una herramienta relevante en el mundo estudiantil, pues muchos estudiantes participan activamente en la comunidad “gamer”, ya sea jugando, creando contenido o participando en eventos relacionados con los videojuegos. Por ello, en un entorno escolar donde la aceptación y la inclusión son fundamentales, los videojuegos pueden servir como un espacio seguro y acogedor para los estudiantes LGBTQ+; es posible ayudar a construir conexiones sociales y promover la comprensión y la empatía entre sus pares. Estas dinámicas generarán ambientes que permitan el desarrollo de lazos sociales no solo para la comunidad estudiantil LGBTQ+, sino con el resto de los compañeros. En resumen, la relación entre la comunidad LGBTQ+ y los videojuegos es una historia de evolución y progreso. A medida que la industria de los videojuegos continúa creciendo y diversificándose, también lo hace su capacidad para representar y celebrar la diversidad sexual y de género. Los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino también una poderosa herramienta para promover la aceptación y la inclusión entre diversas comunidades. Por eso, es indispensable que la comunidad estudiantil y la sociedad en general tengan espacios de representación donde se sientan seguros para expresarse, que tengan un entorno amable y donde se puedan ver representados de manera digna, realista e inclusiva. Los videojuegos son un espejo de nuestra sociedad actual y la apertura que se está generando alrededor de ellos y de la comunidad LGBTQ+ es un inicio hacia un futuro donde la libertad de expresión se realice con respeto, autenticidad y, sobre todo, con una representación digna y realista.