

REPRESENTACIÓN, DIVERSIDAD Y HOMOEROTISMO MASCULINO EN LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE *TALES OF ZESTIRIA*

RESUMEN

Existe cierta polémica sobre la posible homosexualidad del protagonista del videojuego *Tales of Zestiria* (Bandai Namco, 2015), Sorey, y de su mejor amigo, Mikleo. Este artículo explora la clase de relación que existe entre ambos, primero revisando la literatura científica sobre diversidad sexual y luego analizando elementos del juego y productos afines para determinar la profundidad de su vínculo. Los resultados se ponen en relieve posteriormente con el tratamiento de la homosexualidad en la cultura y videojuegos japoneses. Determinamos que los personajes están configurados a partir de mitos del amor romántico, roles de género y elementos homoeróticos pero sin la existencia de una declaración expresa. Pese a esto, concluimos que Sorey y Mikleo son un ejemplo del potencial que tiene el videojuego comercial para incluir personajes LGBTQ+ cuya sexualidad no es usada para generar comicidad o encarnar roles sociales no deseables.

ABSTRACT

There is a controversy surrounding the possible homosexuality of the main character of the video game *Tales of Zestiria* (Bandai Namco, 2015), Sorey, and his best friend Mikleo. This article's aim is to explore their relationship, first by reviewing scientific literature on sexual diversity and then analyzing elements within the game and related products to determine the depth of their bond. The results are then compared with the treatment of homosexuality in Japanese culture and video games. We determine that the characters are built upon romantic love myths, gender roles and homoerotic elements but lack a direct love declaration. Despite this, we conclude that Sorey and Mikleo are an example of the potential that commercial video games present to include LGBTQ+ characters whose sexuality is not solely used as comic relief or to embody undesirable social roles.



Representation, Diversity and Male Homoeroticism in Video Games: the Case of *Tales of Zestiria*

PALABRAS CLAVE

Videojuego, representación LGBTQ+, sexualidad, género, amor romántico.

KEY WORDS

Video game, LGBTQ+ representation, sexuality, gender, romantic love.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.23728>

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España

Acorán Dávila-Medina

Acorán Dávila-Medina es doctorando en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). Su tesis versa sobre las representaciones y estereotipos de la masculinidad, particularmente la no heterosexual, en los videojuegos. Ha sido profesor en la misma universidad de lengua, literatura y cultura inglesas y profesor-tutor en el Centro Asociado de Gran Canaria de la UNED. Sus áreas de interés son la representación de personajes LGBTQ+, las masculinidades y la teoría queer en la cultura popular. Forma parte del grupo de investigación Pensamiento, Creación y Representación en el ámbito de los Estudios Culturales (PeCRaEC) de la ULPGC.

Introducción

Los videojuegos suelen contener representaciones estereotípicas o ambiguas de mujeres y de minorías sexuales debido, por un lado, a la sobrerrepresentación masculina y, por otro, a la necesidad de la industria de satisfacer a un público objetivo concebido como masculino, cisheterosexual y joven. En consecuencia, no es de extrañar que la orientación sexual del protagonista de un título comercial genere polémica, como ha ocurrido con Sorey y su mejor amigo, Mikleo, en *Tales of Zestiria* (Bandai Namco, 2015).

Existen numerosos debates en foros de internet como *Are Sorey and Mikleo more than just friends?* (KingIceSonic, 2015) o *Sorey x Mikleo Canon?* (Balaneo, 2015) justificando o rechazando su posible homosexualidad. Quienes la rechazan argumentan que solo los une la amistad o que es “perverso” y “forzado” pensar que puedan tener algo más. Por

otro lado, quienes están a favor han incluso llegado a crear toda una comunidad de fans o *fandom* alrededor de la pareja, a la que llaman *Sormik* —término surgido de la combinación de los nombres de los protagonistas.

El propósito de este artículo es el de explorar el tipo de relación existente entre Sorey y Mikleo para determinar si pueden considerarse un tipo de representación homosexual masculina. Para ello, se hará un repaso de la literatura científica sobre representación LGBTQ+ y la diversidad en los videojuegos. Posteriormente, se tomarán ejemplos de *Tales of Zestiria* y otros productos asociados como la adaptación a *anime* con el fin de analizar el tipo de vínculo que une a los dos personajes y finalmente comparar los resultados con el tratamiento de la diversidad en la cultura y videojuegos japoneses.

01

La representación LGBTQ+ y la diversidad en los videojuegos

Tanto la industria como la cultura que rodean a los videojuegos siguen estando dominadas por hombres, particularmente cisheterosexuales blancos y asiáticos, ya que las mayores compañías se encuentran en Norteamérica, Japón y Europa. En 2017, las mujeres solo representaban un 21% de las personas empleadas en la industria (International Game Developers Association, 2019: 11). Dada la naturaleza comercial del videojuego, las compañías crean productos atractivos para un público percibido predominantemente como masculino cisheterosexual y joven (Chess *et al.*, 2017). Esto crea dificultades a la hora de diversificar el medio, puesto que como apunta Shaw (2009), un juego con contenido LGBTQ+ relevante puede, por tanto, ser etiquetado como un “producto gay” que alejaría al público heterosexual.

La cultura y la comunidad *gamer* o del jugador son obstáculos importantes a la hora de diversificar el videojuego. La identidad *gamer* ha sido definida como “tóxica” (Consalvo, 2012) y a menudo ligada a la hipermasculinidad y al sexismo; un “club de chicos”, como lo definen Salter y Blodgett (2012: 402), que siente animadversión por todo lo que no proyecte el canon masculino. El concepto de masculinidad hegemónica de Connell (1995) resulta útil aquí pues, si bien los *gamers*

suelen ser estereotipados como sujetos poco masculinos, así como social y sexualmente ineptos (Kowert *et al.*, 2012), existe igualmente una masculinidad dominante en el universo *gamer* en la que el hombre tiene la autoridad y la mujer está subordinada. Esto se debe a que la masculinidad hegemónica es capaz de adaptarse y posicionarse, en cualquier contexto social, como ideal deseable (e inalcanzable) cuya premisa principal es el rechazo de la feminidad.

El aumento de la presencia de las mujeres y de personas LGBTQ+ en estos espacios tradicionalmente masculinos ha causado fuertes reacciones motivadas no solo por el heterosexismo de la cultura *gamer*, sino también por lo que Consalvo (2012) califica como el miedo a los cambios en la industria. Muchos *gamers* están en contra de la creciente diversificación del medio y la consideran innecesaria y forzada, ya que no quieren que las cuestiones de índole “política” afecten a los videojuegos y echen a perder aquello que los hace únicos. Como matiza Condis, estas afirmaciones son en realidad un intento de justificar la perpetuación de los privilegios asociados a una “estructura de poder heterocéntrica” de la identidad *gamer* (2015: 199). Este hostil entorno heteronormativo hacia mujeres y personas LGBTQ+ les obliga a esconder su identidad en videojuegos en línea e internet utilizando avatares masculinos o evitando el uso de chats de voz para evadir el acoso (Cote, 2017).

Dicho esto, la industria se ha abierto a la posibilidad de diversificar el contenido del medio. Ya en 2006, Shaw (2017: 89-90) identificó unos 50 juegos que presentaban contenido LGBTQ+, una cifra que aumentó a 351 a finales de 2016 y ha seguido creciendo desde entonces. Este incremento es

significativo, aunque sigue suponiendo “un porcentaje mínimo del total de personajes que se crean anualmente en la industria del videojuego” (Cuéllar Santiago y Fernández Torres, 2023: 29) e incluye tanto títulos comerciales o *mainstream* como independientes o *indie*. Si bien algunas compañías desarrolladoras como la canadiense BioWare han creado varios juegos inclusivos (Holmes, 2016), en general, el contenido LGTBQ+ no suele implementarse de forma que dé lugar a una diversificación real, sino que es opcional y fácilmente omisible.

Hay muy pocos personajes controlables (PC¹) explícitamente LGTBQ+, así que la mayoría son personajes no controlables (NPC²). El romance es una de las formas más recurrentes a la hora de introducir contenido LGTBQ+. Las opciones de romance suelen definirse como *jugador-sexuales*, pues acostumbran a estar reguladas mediante la bisexualidad condicional (Holmes, 2016: 125-126), es decir, los personajes poseen una (bi)sexualidad latente que solo se manifiesta hacia nuestro avatar. La homosexualidad femenina tiende a mostrarse a través de relaciones y la masculina mediante estereotipos, si bien son los personajes cisgénero masculinos y blancos los que predominan (Shaw y Friesem, 2016); (Shaw, 2017). Por último, es poco habitual encontrar personajes trans, intersexuales o no binarios y, cuando ocurre, tienden a estar estereotipados, en especial los personajes trans femeninos, a los que incluso

se les modifica su género en la localización (Shaw y Friesem, 2016: 3882).³

La práctica más utilizada por la industria a la hora de permitir el acceso al contenido LGTBQ+ es lo que la desarrolladora Anna Anthropy ha denominado “botón gay” (Shaw, 2015: 34), es decir, que es opcional y no una parte integral del juego. Asimismo, el botón gay suele ser sutil, pues no es raro que sea necesario seguir una serie de instrucciones o caminos muy precisos para acceder al contenido LGTBQ+. Esto hace que parezca que la industria acepta la diversidad al mismo tiempo que la oculta, evitando así que los jugadores heteronormativos puedan sentirse *ofendidos* o *alienados* ante conductas no normativas. Por ende, la experiencia de juego y la narrativa se mantienen como heteronormativas para quien desconozca cómo acceder al contenido LGTBQ+. En consecuencia, la diversidad queda reducida a una “pluralidad estética” (Shaw, 2015: 36) que no desafía ninguna práctica dominante o deviene un elemento intrínseco del juego, sino una opción más de tantas posibles, teniendo nula relevancia.

La posibilidad de romance con personas del mismo sexo no implica necesariamente que los personajes sean homosexuales o bisexuales, ya que, como sucede con los avatares,⁴ sus antecedentes narrativos frecuentemente sugieren que son en realidad heterosexuales, incluso si existen opciones de

romance no heteronormativas posteriormente (Shaw y Friesem, 2016: 3883). Por otra parte, las consecuencias de estas elecciones pueden ser disuasorias y causar efectos negativos, como ocurre en el juego de rol táctico japonés *Fire Emblem Fates* (Intelligent Systems, 2015). Este es el primero de la saga *Fire Emblem* en el que las relaciones homosexuales son factibles, aunque limitadas: solo dos personajes (un chico y una chica) tienen la opción de casarse con el avatar protagonista, masculino o femenino. Sin embargo, esta unión impide concebir, lo que sí es viable en la unión heterosexual. Como hijas e hijos son personajes controlables, el matrimonio homosexual reduce la cantidad de unidades disponibles (doblemente en el caso masculino), reforzando así la idea de que es más productivo casarse con personas de distinto sexo.

No obstante, existen ejemplos notables de representación en videojuegos comerciales, como es el caso de Dorian Pavus en *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014), un mago humano cuya sexualidad ha sido objeto de intenso debate (Fig.1). Pelurson (2018) expone que Dorian ha sido descrito como el primer personaje “completamente gay” en el medio por el guionista del juego y encuentra dos lecturas principales que se han realizado al respecto: quienes lo consideran un estereotipo negativo e innecesario y quienes lo ven como un personaje fuerte y con el que identificarse. El primer grupo argumenta que Dorian es un estereotipo gay negativo debido a su estética dandi, su actitud abiertamente sexual y de flirteo e incluso su impecable bigote, comparándolo con el de Freddie Mercury. Piensan que esta imagen del hombre homosexual es innecesaria en los videojuegos y está desfasada: Dorian resulta molesto al *gamer* prototípico y además se considera un

intento fallido de representación (Pelurson, 2018). Por otro lado, están quienes admiran su fortaleza y se identifican con él, ya que su hilo argumental personal gira en torno a la huida de su hogar en pos de la libertad y evitar lo que denominaríamos una terapia de conversión mágica.

Pelurson (2018) propone una tercera lectura, la *queer*, a través de la relación “monstruosa” que el mago puede mantener con el Toro de Hierro, un guerrero Qunari pansexual. Los Qunari son una especie de grandes humanoides con cuernos y piel metálica. Esta unión entre humano y no humano desafía a la heteronorma y ha propiciado todo un *fandom* llamado *Adoribull* rico en



Fig. 1. Dorian Pavus.

1 Personajes sobre los que ejercemos control directo y que comúnmente son protagonistas de la historia.

2 El rol de este tipo de personajes es el de interactuar con la jugadora a través de los personajes controlables para conseguir que la historia avance, para comprar o vender objetos, etc.

3 Proceso por el que se adapta un juego a otras regiones y que incluye la traducción o la modificación de contenidos culturales, entre otros.

4 Utilizamos la palabra avatar tomando el sentido que le dan Shaw y Friesem (2016): personajes controlables que suelen partir prácticamente de cero a nivel físico (elección de rasgos como color de ojos y pelo, etc.) y narrativo.

narrativas transmedia. Sin embargo, es difícil observar su relación en el juego, puesto que hay cierta probabilidad de que ocurra, pero solo si ambos forman parte activa del grupo y ninguno ha iniciado un romance con el avatar protagonista. El personaje de Dorian y el discurso sobre él ilustran muchos de los elementos que encontramos alrededor de la inclusión de la diversidad en el mundo video-lúdico en general.

Por último, es en los videojuegos denominados *queer* donde se encuentra una mayor cantidad de contenido LGTBQ+, ya que presentan narrativas y contenidos realistas y centrados en cuestiones del colectivo. Estos juegos son en su mayoría independientes y creados por desarrolladoras LGTBQ+ (Shaw y Friesem: 3885). Además, la diversidad no se aborda solo mediante la narración o la representación, sino que puede realizarse de otras maneras, como en *2064: Read Only Memories* (Midboss, 2015), donde está permitido elegir los pronombres con los que identificarse e incluso crear unos nuevos si se desea, alterando así la estructura del juego (González Sánchez, 2018: 371).

02 La relación entre Sorey y Mikleo: Sormik

Tales of Zestiria pertenece al género JRPG, acrónimo en inglés de juego de rol japonés, y parte de la saga Tales. Los títulos de la serie suelen estar ambientados en mundos de tipo medieval que incluyen elementos futuristas.

La estructura narrativa utilizada es la del viaje del héroe o monomito descrito por Joseph Campbell, que sigue un esquema de iniciación, separación y retorno:

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (1959: 28).

Esta técnica narrativa es común en los videojuegos, así como en el cine y ha sido utilizada en sagas como *Star Wars*, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* o *Half-Life* (Ip, 2011); (Nitsche, 2008).

Tales of Zestiria sigue este esquema fielmente. El protagonista, Sorey, es un humano que habita en Elysia, un idílico pueblo en las montañas donde convive con los serafines, seres espirituales que pueden vivir muchísimos años y son capaces de controlar los cuatro elementos (agua, tierra, aire y fuego). Uno de ellos es Mikleo, su mejor amigo y con quien se ha criado. A ambos les encanta la arqueología y sueñan con descubrir el mayor número de yacimientos. Es precisamente durante la exploración de unas ruinas cercanas a su hogar cuando conocen a Alisha, una chica humana. Este hecho inspira a los jóvenes a abandonar Elysia e iniciar su aventura heroica, al darse cuenta de cuánto les queda por aprender del mundo.

La relación entre Sorey y Mikleo (Fig.2) se presenta como especial y poco común, ya que los serafines no se involucran con los humanos porque los sentimientos negativos (codicia, envidia o egoísmo) de estos últimos son tóxicos para los primeros. Además,



Fig. 2. Sorey y Mikleo.

mientras que los humanos no pueden ver a los serafines, Sorey sí, no solo por haber sido criado por ellos, sino también por la pureza de su ser. Tras una serie de eventos, Sorey se convierte en el Pastor, héroe mitológico destinado a salvar al mundo de la destrucción. El rol del Pastor es muy similar al de Jesucristo, ya que debe evitar la aniquilación del universo y, al mismo tiempo, salvar a los humanos de sus pecados, cerrando así el ciclo monomítico de Campbell. Asimismo, tanto el nombre del pueblo —Elysia— como el componente idílico de su hogar constituyen otra referencia mitológica: los Campos Elíseos grecolatinos.

La saga *Tales* suele contener cierto elemento de romance, particularmente entre el personaje protagonista —casi siempre masculino— y la deuteragonista —generalmente femenina—. Este tipo de relación se sugiere a través de menciones más o menos

indirectas y puede culminar con algún tipo de declaración amorosa antes de la conclusión del juego. En este sentido, los protagonistas de *Tales of Zestiria* no son muy diferentes a los del resto de la saga, puesto que el flirteo no es un punto focal en los juegos. Sin embargo, la falta de confirmación homoerótica expresa, la ausencia de marcadores estereotípicos de homosexualidad en los personajes (Dyer, 2012); (Shaw y Friesem, 2016: 3880) y la tendencia a considerar las relaciones entre hombres como meramente fraternales (Kaplan, 2005: 573) dificultan, *a priori*, concebir el vínculo entre Sorey y Mikleo como algo más que una amistad. Por ello conviene analizar las diversas menciones a una posible unión romántica para corroborar qué clase de relación tienen los personajes.

Para empezar, ninguno de los dos protagonistas manifiesta interés alguno por el sexo

femenino. Zaveid, personaje masculino que viaja con Sorey y flirtea con chicas continuamente, es una pieza clave en este asunto. En una ocasión, le pregunta a Sorey si cree que las mujeres son hermosas cuando pelean, a lo que el protagonista responde sin entusiasmo. Además, Mikleo interviene y añade que no hay que esperar mucho de Sorey con respecto a esta cuestión. En otra escena, Zaveid intenta convencer a Sorey para espiar a las féminas mientras están en una sauna, aunque este último se niega por no considerarlo apropiado. Zaveid describe la belleza femenina y utiliza la expresión “*let’s go hunting for babes*”. *Babe* es una palabra afectiva en inglés que se usa cuando se habla de personas que generan atracción física o romántica. En ese momento, Mikleo hace su aparición tras haber pasado por la sauna y Sorey le pregunta a Zaveid si su descripción aludía a Mikleo. Esta suposición indigna a Zaveid, quien exclama que no es ese el tipo de “*babe hunting*” al que se refería. No es de extrañar que Sorey considere que su compañero es atractivo, puesto que afirma algo similar en la adaptación al *ranobe* o novela ligera⁵ del mismo juego. En otra ocasión, el protagonista rechaza una invitación de Alisha, lo que provoca que el grupo comente que este tenía la cita perfecta en sus manos y, al no aceptarla, está manifestando desinterés por el sexo femenino. Por último, en la escena “Mensajero del amor” (solo accesible mediante DLC⁶), mientras los dos personajes mantienen una conversación nostálgica sobre Elysia, Zaveid les pregunta de forma inesperada por su

5 La novela ligera, o *ranobe*, es un género literario japonés de consumo popular al que se suelen adaptar *manga*, películas y videojuegos, entre otros formatos.

6 *Downloadable content*. Contenido opcional y generalmente de pago que debe descargarse antes de poder usarlo dentro del juego.

vida amorosa y se presta a ser su confidente, una propuesta que es rechazada por ambos.

Los dos protagonistas suelen mantener contacto físico, lo que no ocurre tan a menudo con otros miembros del grupo. El tipo de acercamiento más frecuente es el generado por las cosquillas, al jugar o bromear tras una discusión, y el choque de puños en señal de saludo. En la adaptación a *anime* por parte del estudio Ufotable se suceden muchas otras situaciones de contacto. En una de las primeras escenas, por ejemplo, la cámara nos muestra un primer plano del momento en el que la mano de Sorey agarra el costado de Mikleo para esquivar un obstáculo juntos. En esta línea, es importante resaltar el punto final de la serie, cuando ambos se dan un profundo y emotivo abrazo tras un largo tiempo sin verse (Fig.3).

Si antes se intuía que tras el contacto físico hay algo más que una relación fraternal, ahora veremos que entre ambos personajes se insinúa un trasfondo afectivo-sexual. El *armatus* es una mecánica del juego que permite a dos personajes (serafín y humano) fusionarse en un único cuerpo para combinar y aumentar sus capacidades. Dado que Mikleo es un serafín de agua, su *armatus* se corresponde con ese mismo elemento y es descrito por sus fortalezas y sus debilidades: “[Fortaleza] The armatized bow gives good piercing capabilities —just the thing for a tight hallway. [Debilidad] It can be hard to cope with attacks from behind. But the first step toward dealing with this drawback is acknowledging it.” Este uso de palabras nos recuerda a ciertos términos sexuales. El vocablo *piercing*, por un lado, puede interpretarse como un eufemismo de la penetración, mientras que *tight hallway* hace referencia al ano: *tight* es un adjetivo utilizado a menudo en la jerga sexual y pornográfica



Fig. 3. El reencuentro de Sorey y Mikleo en la adaptación a anime Tales of Zestiria the X (Ufotable, 2016).

para describir un ano o una vagina estrechos, considerados deseables para obtener un mayor placer masculino. Dicha terminología resulta paradójica, dado que los combates tienen lugar en espacios relativamente abiertos y no en pasadizos estrechos. Algo similar ocurre con el hecho de que la debilidad radique en los ataques por la espalda, pues esto resulta perjudicial en toda situación ofensiva.

Ciertas características de los protagonistas denotan roles y estereotipos de género. Sorey es un chico alto y un guerrero que prefiere el combate cuerpo a cuerpo, por lo que su complexión física es más robusta. Mikleo, por el contrario, es más bajo de estatura y tiene una constitución más pequeña; es un mago al que le vienen mejor mantener las distancias y posee la magia curativa más potente. La personalidad de Sorey, aunque no se caracteriza por la hipermasculinidad y

la agresividad, es más despreocupada; está centrado en su misión y en ocasiones actúa de manera impulsiva. Mikleo, sin embargo, es un personaje más calculador, sentimental e irascible.⁷ En definitiva, Sorey, el protagonista y héroe de la historia, posee rasgos claramente masculinos, mientras que Mikleo presenta marcadores femeninos y ejerce de apoyo tanto en el combate como en la narrativa.

Estos atributos recuerdan al llamado *Boys' Love* o BL, género de ficción japonés que presenta relaciones sexoafectivas entre dos personajes masculinos y es consumido

7 Podríamos decir que Mikleo es un *tsundere*. Este término describe a un personaje voluble que aparenta tener una actitud fría u hostil y a la que recurre, sin embargo, para ocultar su lado más cálido y amable. El vocablo, usado en *manga*, *anime* y videojuegos japoneses, suele referirse a personajes femeninos con estas mismas características que acaban enamorándose del protagonista masculino.

principalmente por chicas jóvenes (McLelland y Welker, 2015). Los protagonistas de este género se acogen a dos estereotipos: el *seme* —personaje masculino, dominante y sexualmente activo— y el *uke* —personaje femenino y pasivo a nivel de sexualidad y de personalidad—. El BL ha sido criticado por mantener roles de género heteronormativos mediante el binomio *seme/uke*. También, por presentar la violación como manifestación de amor y por mostrar la identidad homosexual como algo negativo, ya que los protagonistas pueden rechazar o llegar a sentir aversión ante la idea de identificarse como tal (Ishida, 2015: 217-219).

Dada la forma en la que están configurados estos personajes en roles de género, no resulta extraño que su relación esté edificada sobre varios de los mitos del amor romántico descritos por Herrera Gómez (2010: 294-295), como analizaremos a continuación.

Varios de los títulos⁸ de Mikleo hacen referencia a Sorey y al estrecho vínculo que ambos comparten con expresiones del tipo “dos gotas de agua”, “inimitable” o “alma gemela”. De todos ellos, es este último el que resulta más relevante ya que sus connotaciones nos recuerdan al mito de la media naranja. Según Herrera Gómez, este se construye en torno a “la idea de que estamos predestinados el uno para el otro [...], que la otra persona es inevitablemente nuestro par, y solo con ella nos sentimos completos” (2010: 294). En *Tales of Zestiria*, este mismo argumento lo expresa Zenrus, abuelo adoptivo de los chicos, quien estima que el destino de ambos estará entrelazado para siempre, lo que

referencia a otro mito: el de la perdurabilidad eterna del amor.

La devoción de Mikleo hacia Sorey se manifiesta a través de lo mucho que cuida a su compañero. Por citar algunos ejemplos, le corta el pelo, le da de comer, vela sus sueños cuando entra en estado de coma durante varios días y protege su flanco derecho en combate cuando Sorey pierde la visión de un ojo. El resto del grupo también se percata de lo importante que es Sorey para Mikleo, evidenciándolo expresamente al comentar cómo el segundo solo se enfada realmente cuando algo afecta al primero. Asimismo, la adaptación del videojuego a *anime* está repleta de momentos en los que Mikleo muestra preocupación por su compañero, lo que hace que Lailah, otra integrante del grupo, comente en una ocasión: “Realmente quieres mucho a Sorey, ¿no Mikleo?”. Esta devoción se corresponde con el mito de la exclusividad, así como el de la fidelidad.

Si bien no existe una declaración formal de amor por parte de los protagonistas, sí hay aspectos que pueden comprenderse como tal. El más significativo es el hecho de que Sorey conoce el nombre real de Mikleo antes de realizar un pacto con él. Esto genera una reacción de sorpresa en Lailah porque el nombre real tiene un significado muy importante para el serafín, de tal forma que decírselo a alguien con quien no se ha establecido un pacto implica una confianza inquebrantable y puede considerarse una declaración de amor. Esta información no se conoce en *Tales of Zestiria*, sino en su precuela, *Tales of Berseria* (Bandai Namco, 2016), lo que es interpretable como una alusión a la relación afectiva entre Sorey y Mikleo. Este gesto se vincula con el mito del matrimonio o convivencia, ya que las declara-

ciones de amor preceden a la “unión estable de la pareja” (Herrera Gómez, 2010: 294).

En la saga *Tales* es común que haya una escena previa a la batalla final en la que el personaje protagonista tiene una conversación con la persona que más le importa del grupo, normalmente la que genera interés romántico. En dicho diálogo, los personajes reflexionan sobre el viaje que han realizado y sobre su futuro. En el caso de *Tales of Zestiria*, Sorey le revela a Mikleo su intención de dormir durante muchos años como sacrificio necesario para restaurar el mundo. Su compañero comprende y acepta dicha decisión, aunque le perturba bastante más en el *anime*. Esto tiene consecuencias relevantes, puesto que al final de su letargo Sorey se reencarnará en serafín; adquirirá, entonces, la misma identidad que posee Mikleo,

por lo que compartirán juntos la eternidad. Esta fusión identitaria de ambos personajes evidencia de forma clara el mito de la perdurabilidad eterna del amor.

En la última escena del juego, que transcurre cientos de años después del clímax de la historia, vemos a un Mikleo más adulto explorando unas ruinas. Justo cuando cae al vacío tras activar una trampa, Sorey le agarra con su mano, salvándolo. Esta acción es seguida de un primer plano de Mikleo sonriendo para posteriormente continuar con un contraplano en el que vislumbramos la silueta borrosa de Sorey (Fig.4). Este momento con tintes oníricos puede entenderse como una alegoría al despertar de la sexualidad de ambos personajes, que a partir de ese momento podrán estar juntos para siempre. Según Pérez-Rioja,



Fig. 4. Contrapicado de Sorey rescatando a Mikleo en la escena final del juego.

⁸ Entendemos por títulos unos descriptores únicos de cada personaje, que el juego define como un tipo de “objetos que podemos equipar” con el fin de mejorar las estadísticas de los personajes.

siguiendo la interpretación de los sueños que lleva a cabo el psicoanálisis, el abismo puede considerarse como un símbolo de “las fuerzas afectivas inconscientes” (2003: 38). En la adaptación a *anime*, esta escena es diferente, ya que los dos personajes se reencuentran en una ciudad y se abrazan emotivamente debido a la larga separación. Seguidamente se fusionan y deciden continuar con su sueño de exploración. Esta metáfora de *volverse como uno solo* es bastante significativa, pues constituye un poderoso ejemplo del mito del matrimonio y complementa la declaración de amor ya aducida.

03 Heterosexismo y diversidad en la cultura y videojuegos japoneses

Muchas de las referencias relativas a la relación afectiva entre Sorey y Mikleo se conocen mediante escenas secundarias⁹ que pueden saltarse accidentalmente y hacernos pensar que el vínculo entre ambos personajes es solo de amistad. Esta es otra forma de accionar el botón gay, pues, aunque los personajes puedan tener gran potencial homoerótico, el enfoque del juego en la trama principal hace

que desconozcamos la profundidad de su relación al quedar las referencias a esta relegadas a un segundo plano.

La heteronormatividad imperante en la sociedad dificulta interpretar a Sorey y a Mikleo como un ejemplo inequívoco de representación gay. Al no presentar rasgos estereotipados de la homosexualidad ni plasmarse una confirmación clara de su relación, se refuerza el concepto de heterosexualidad obligatoria de Adrienne Rich (1980), es decir, que toda persona (y personaje de ficción) es heterosexual hasta que se demuestre lo contrario. En esta línea, no habría dudas de la clase de relación que los personajes tendrían si Mikleo fuera una chica, aun sin confirmación, debido a su configuración con rasgos de género femenino y la devoción que profesa hacia su compañero. De esta manera, la heterosexualidad se posiciona socioculturalmente como una inclinación *natural*, ya que se presenta como una equivalencia al ser humano y, por tanto, “normal” (Warner, 1993: xxi) en oposición a los “otros” (personas LGTBQ+, pero también mujeres y personas racializadas, con diversidad funcional o corporal), que son etiquetados por su diferencia, la cual pasa a ser su única esencia. La díada visible/invisible que Dyer (1997) emplea para describir el estatus del hombre blanco en la sociedad occidental es análoga a la heterosexualidad: tiene el privilegio de estar en todos lados y se considera universal y humana, pero no la vemos.

El tratamiento de la homosexualidad y el colectivo LGTBQ+ en Japón influye en la construcción ambigua de los personajes. McLelland y Welker (2015: 3) ya advierten que, aunque la expansión del género BL en el país nipón pueda dar la impresión de que ser abiertamente gay no supone un proble-

ma, en realidad es todo lo contrario. Desde la mirada occidental, ciertas prácticas que se manifiestan en la cultura visual japonesa pueden resultar homoeróticas; tal es el caso del uso frecuente de personajes *bishōnen* (chico hermoso de características andróginas) o una (supuesta) mayor tolerancia a expresiones de género no normativas. Para Suganuma (2015: 249-250), esta percepción es errónea, pues la presencia de estos personajes no implica que la homosexualidad esté aceptada en Japón.

Tamagawa (2023: 2) describe cómo incluso dentro del colectivo en Japón existen mitos de tolerancia y actitudes “LGBTQ+-friendly” debido a la ausencia de leyes persecutorias o LGTBQ+fobia pública evidente, la existencia de legislación que permite a las personas trans cambiar de género o localizaciones como el famoso distrito LGTBQ+ de Shinjuku Ni-chōme en Tokio. Sin embargo, Tamagawa (2023: 2) matiza que no hay medidas de protección o matrimonio igualitario a nivel estatal. Las personas LGTBQ+ a menudo sufren acoso y agresión al desvelar su identidad en el núcleo familiar y, en consecuencia, llevar una vida doble es común para quienes frecuentan Shinjuku Ni-chōme. La pandemia causada por el COVID-19 ha tenido un mayor impacto en el colectivo y la discriminación en entornos como el laboral sigue siendo un problema importante (Tamagawa, 2023: 64). Asimismo, la ley de cambio de género exige duras condiciones que incluyen la esterilización. La presencia de personajes homoeróticos en la cultura popular nipona tiene como objetivo satisfacer a un público heterosexual femenino a través de un ideal específico de homosexualidad. No se buscan representaciones de las vivencias de hombres gay o bisexuales puesto que, como mencionamos anteriormente, ni siquiera los propios personajes se identifi-

can como tal. En conclusión, las personas LGTBQ+ son toleradas solo si se mantienen en silencio y en los márgenes de la sociedad nipona (Tamagawa, 2023: 2).

Belmonte (2017) ejemplifica esta cuestión en su análisis de personajes masculinos disidentes en los JRPG. Citando diversos estudios sobre homosexualidad masculina en Japón como el de McLelland (2000), Belmonte sostiene que si bien históricamente existieron prácticas homosexuales y generalmente insertas en dinámicas de subordinación —como en el caso de los samuráis—, estas no se consolidaron en identidades ni pretendían ser algo permanente, sino transitorio. Las relaciones homoeróticas eran posibles siempre que no alterasen el orden social. Posteriormente, estas prácticas no normativas en la cultura nipona pasaron a simbolizar aquello que no se debe ser. Belmonte argumenta que los personajes masculinos homosexuales suelen estar contruidos como antagonistas a los que destruir o bufones de los que burlarse, contraejemplos que el protagonista heterosexual debe superar, al igual que toda práctica sexual no normativa, para así conquistar el derecho de mantenerse en la heteronorma.

Encontramos un caso ilustrativo en el JRPG *Persona 4* (Atlus, 2008). En el juego controlamos al avatar protagonista y a una serie de personajes que se van uniendo a su grupo para resolver unas misteriosas desapariciones. Dos de estos personajes son Kanji y Naoto. Kanji es un chico que teme ser homosexual y poco masculino, no solo por sus posibles deseos, sino porque le gusta la costura. Naoto es un chico trans y un detective muy famoso que también tiene problemas con su identidad, motivo por el cual la oculta. A lo largo del juego, hay que derrotar a la “sombra” de cada personaje principal: *alter*

⁹ Otros productos asociados como las adaptaciones o el *merchandising* oficial (tazas, pósteres, figuras...) aportan información adicional en la que es común ver a ambos personajes juntos, siendo necesario recurrir a fuentes externas a las que no siempre es fácil acceder.

ego y manifestación de sus mayores miedos o deseos reprimidos. La sombra de Kanji presenta una expresión de género estereotipada de un chico gay afeminado, así como un deseo hacia los hombres, mientras que la de Naoto es una especie de robot obsesionado con las operaciones de cambio de cuerpo (Fig.5). El castigo impuesto a los personajes y conductas no normativas se hace patente en el juego de diversas formas: la necesidad de acabar con los *alter ego queer* de los personajes; el hecho de que Kanji sea víctima de burlas continuas por sus gustos y deseos, además de por manifestar abiertamente su atracción hacia Naoto solo tras descubrir que nació chica; o la negación de la identidad trans de Naoto de forma constante tras acabar con su sombra, como cuando se le obliga a participar en un concurso de belleza o se dice que es la chica con los mayores pechos del grupo. Para Youngblood (2013), las reglas que configuran

el mundo de *Persona 4* permiten la reproducción performativa heterosexual, pero eliminan el amenazante potencial *queer*.

En la siguiente entrega de la saga, *Persona 5* (Atlus, 2016), se hace uso del estereotipo del hombre gay pedófilo y depredador a través de dos escenas con el avatar masculino protagonista y su compañero de clase Ryuji, ambos adolescentes de unos diecisiete años. La primera de ellas ocurre en Shinjuku, donde dos hombres adultos codificados como homosexuales flirtean con Ryuji, alaban su atractivo, y comentan que “se lo quieren comer”, aun siendo plenamente conscientes de su minoría de edad (Fig.6). Las protestas del joven y peticiones de ayuda al avatar son en vano y pronto se pasa a un fundido a negro mientras Ryuji es secuestrado por la pareja. El segundo ejemplo ocurre de manera similar en una playa. Esta vez la pareja se dirige a ambos chicos haciéndoles preguntas inapropiadas



Fig. 5. Las sombras de Kanji y Naoto, respectivamente.



Fig. 6. Los autodenominados “trolls de Shinjuku” a punto de abalanzarse sobre Ryuji en *Persona 5: The Animation* (CloverWorks, 2018).

para luego sentenciarlos a quitarse la ropa. Durante la escena, los jóvenes adoptan una postura defensiva similar a la que utilizan en situaciones de tensión y posteriormente huyen del lugar. Estas interacciones se encuentran en un contexto que pretende ser cómico y utiliza códigos de la homosexualidad masculina como herramientas para generar rechazo y burla. Además, irónicamente contradicen una de las líneas argumentales principales de *Persona 5*, en la que se nos insta a romper con las cadenas que nos oprimen en la sociedad. Por otro lado, revelan el heterosexismo que enmarca al juego, pues el avatar puede iniciar una relación romántica con numerosas mujeres (incluyendo una profesora que le dobla la edad) pero no existe opción de romance homosexual de ningún tipo.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, podemos decir que *Tales of Zestiria* muestra a sus dos protagonistas de manera positiva.

La relación que ambos mantienen es compleja y no es especialmente distinta a la que entablan los personajes de otros juegos de la saga. Tampoco la historia ni las interacciones entre Sorey y Mikleo tienen como punto focal su posible sexualidad. Al contrario, la riqueza de elementos homoeróticos se presenta como una característica más de las muchas que tienen los personajes, por lo que no quedan reducidos a estereotipos o clichés de los que burlarse ni tampoco encarnan contraejemplos que evitar o superar. En comparación con Kanji y Naoto, Sorey y Mikleo no son restituidos a la heteronormatividad, sino que, literalmente, abrazan una posible homosexualidad.

El factor más relevante de *Tales of Zestiria* con respecto a la representación LGBTQ+ en los videojuegos es el hecho de que Sorey sirve como ejemplo del potencial que tiene el medio de crear personajes homosexuales masculinos no opcionales en el rol de

protagonista principal en títulos comerciales de alto presupuesto, pues su número es aún muy bajo. Las narrativas en el medio videolúdico deben continuar con la diversificación e incluir personajes LGBTQ+ cuya sexualidad es un elemento central, como en el caso de Dorian. Sin embargo, también han de incluir aquellos siguiendo el ejemplo de Sorey, un héroe prototípico que quiere salvar al mundo con su compañero Mikleo. Si bien se echa en falta una declaración expresa de su relación para confirmarla más allá del terreno de la interpretación, Sorey y Mikleo siguen presentando un ejemplo esperanzador de representación homoerótica; demuestran que los finales felices para los personajes LGBTQ+ son posibles y rompen con la idea de la transitoriedad de lo no normativo.

Conclusiones

El trasfondo heterosexista y heteronormativo de la sociedad influye en el mundo de los videojuegos dificultando la diversificación de contenidos y personajes. Aunque algunas desarrolladoras intentan cambiarlo, recurren excesivamente a la pluralidad estética a través de estrategias como la bisexualidad condicional. Esto no contribuye realmente a la promoción de la diversidad (Shaw. 2015: 225), ya que, por ejemplo, la *jugador-sexualidad* no implica la existencia de una identidad bisexual real.

Tales of Zestiria presenta a unos protagonistas que están configurados como si

mantuvieran una relación, pero para determinar si esta es romántica hay que recurrir a abundantes referencias secundarias. De esta manera, los creadores del juego les mantienen en una especie de limbo armarizado, una doble vida paralela a la situación del colectivo LGBTQ+ en Japón, que debe permanecer en los márgenes para no perturbar a la heteronorma. Esto implica que es perfectamente posible terminar el juego sin conocer la profundidad del vínculo que une a ambos personajes, al igual que ocurre con *Adoribull*. No obstante, Sorey y Mikleo representan un avance importante en el medio videolúdico no solo por su potencial homoerótico, sino también por mostrar que es posible la existencia de protagonistas LGBTQ+ coherentes e insertos en historias que no giran únicamente en torno a su sexualidad o a la comicidad que puedan generar.

Actualmente asistimos a un momento clave en el mundo del videojuego. En el E3, la mayor convención anual de la industria anterior a la pandemia, celebrado en 2018 presenciamos un beso lésbico en primer plano en el tráiler de *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) que, aunque generó algunas respuestas negativas por parte de la comunidad *gamer*, muestra los grandes y rápidos cambios con respecto a la forma de mostrar la diversidad en videojuegos *mainstream*. En la misma línea, la salida de *Tell Me Why* (Dontnod Entertainment, 2020), juego comercial que incluye un chico trans como protagonista, marca también un hito. Confiamos en que la industria del videojuego continúe explorando esta clase de posibilidades.

Referencias bibliográficas

- BALANEO, 2015. "Sorey x Mikleo Canon?", en *Steam Community Discussions*, 31 de octubre (<https://steamcommunity.com/app/351970/discussions/0/496879865903570456/> [Acceso: octubre 2025]).
- BELMONTE, Juan Francisco, 2017. "Teenage heroes and evil deviants: sexuality and history in JRPGs", en *Continuum*, 31(6), pp. 903–911. <https://doi.org/10.1080/10304312.2017.1374351>
- CAMPBELL, Joseph, 1959 [1949]. *El héroe de las mil caras*, Luisa Josefina Hernández, México: Fondo de Cultura Económica (*The Hero with a Thousand Faces*, Nueva York: Pantheon Books).
- CHESS, Shira, EVANS, Nathaniel J. y BAINES, Joyya JaDawn, 2017. "What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity", en *Television & New Media*, 18(1), pp. 37-57. <https://doi.org/10.1177/1527476416643765>
- CONDIS, Megan, 2015. "No homosexuals in Star Wars? BioWare, 'gamer' identity, and the politics of privilege in a convergence culture", en *Convergence*, 21(2), pp. 198-212. <https://doi.org/10.1177/1354856514527205>
- CONNELL, Raewyn, 1995. *Masculinities*. Berkeley: University of California Press/Polity.
- CONSALVO, Mia, 2012. "Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars", en *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (1). <https://web.archive.org/web/20221205192429/https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>
- COTE, Amanda C., 2017. "'I Can Defend Myself': Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online", en *Games and Culture*, 12(2), pp. 136-155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- CUÉLLAR SANTIAGO, Francisco, y FERNÁNDEZ TORRES, Fernando, 2023. "Representación QUEER y su difusión en medios de comunicación impresos", en JORDÀ y MARTÍNEZ (eds.), *Game[in]g Problems_ Queerplay*, Elche: Centro Cultural L'Excorxador, pp. 25-35.
- DYER, Richard, 1997. *White*. Nueva York: Routledge.
- DYER, Richard, 2012. "Stereotyping", en DURHAM y KELLNER (eds.), *Media and Cultural Studies: Keywords*, Malden: Wiley-Blackwell, pp. 275-283.
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, Jorge, 2018. "Videojuegos queer e identidad gaymer: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico", en *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), pp. 360-388. <https://web.archive.org/web/20220623033125/revista-caracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/queer/>
- HERRERA GÓMEZ, Coral, 2010. *La construcción sociocultural del amor romántico*. Madrid: Fundamentos.
- HOLMES, Steven, 2016. "Playing Past the 'Straight male gamer': from Modding Edwin(a) to Bisexual Zevran in BioWare Games", en ROBERTS y MACCALLUM-STEWART (eds.), *Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy: Beyond Boy Wizards and Kick-ass Chicks*, Nueva York: Routledge, pp. 117-132.
- INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION, 2019. "IGDA Developer Satisfaction Survey 2017", en *IGDA*, 26 de noviembre (<https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/> [Acceso: mayo de 2021]).

- IP, Barry, 2011. "Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes", en *Games and Culture*, 6(3), pp. 203-244. <https://doi.org/10.1177/1555412010364984>
- ISHIDA, Hitoshi, 2015. "Representational Appropriation and the Autonomy of Desire in Yaoi/BL", en MACLELLAND, NAGAIKE, SUGANUMA y WELKER (eds.), *Boys Love Manga and Beyond. History, Culture, and Community in Japan*, Jackson: University Press of Mississippi, pp. 210-233.
- KAPLAN, Danny, 2005. "Public Intimacy: Dynamics of Seduction in Male Homosexual Interactions", en *Symbolic Interaction*, 28(4), pp. 571-595. <https://doi.org/10.1525/si.2005.28.4.571>
- KINGICESONIC, 2015. "Are Sorey and Mikleo more than just friends?", en *GameFAQs Boards*, 30 de octubre (<https://gamefaqs.gamespot.com/boards/168513-tales-of-zestiria/72736400> [Acceso: octubre 2025]).
- KOWERT, Rachel, GRIFFITHS, Mark D. y OLDMEADOW, Julian A., 2012. "Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers", en *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), pp. 471-479. <https://doi.org/10.1177/0270467612469078>
- MCLELLAND, Mark J., 2000. *Male Homosexuality in Modern Japan: Cultural Myths and Social Realities*. Nueva York: Routledge.
- MCLELLAND, Mark y WELKER, James, 2015. "An introduction to 'Boys Love' in Japan", en MACLELLAND, NAGAIKE, SUGANUMA y WELKER (eds.), *Boys Love Manga and Beyond. History, Culture, and Community in Japan*, Jackson: University Press of Mississippi, pp. 3-20.
- NITSCHKE, Michael, 2008. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- PELURSON, Gaspard, 2018. "Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus", en *Game Studies*, 18(1). https://gamestudies.org/1801/articles/gaspard_pelurson
- PÉREZ-RIOJA, José Antonio, 2003. *Diccionario de símbolos y mitos: las ciencias y las artes en su expresión figurada*. Madrid: Tecnos.
- RICH, Adrienne, 1980. "Compulsory Heterosexuality and Lesbian Existence", en *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 5(4), pp. 631-660.
- SALTER, Anastasia y BLODGETT, Bridget, 2012. "Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public", en *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), pp. 401-416. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- SHAW, Adrienne, 2009. "Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games", en *Games and Culture*, 4(3), 228-253. <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- SHAW, Adrienne, 2015. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SHAW, Adrienne, 2017. "What's next?: the LGBTQ video game archive", en *Critical Studies in Media Communication*, 34(1), pp. 88-94. <https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1266683>
- SHAW, Adrienne y FRIESEM, Elizaveta, 2016. "Where is the Queerness in Games?: Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games", en *International Journal of Communication*, 10, pp. 3877-3889. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449>
- SUGANUMA, Katsuhiko, 2015. "Sexual minority studies on Japan", en MCLELLAND y MACKIE (eds.), *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia*, Nueva York: Routledge, pp. 244-254.
- TAMAGAWA, Masami, 2023. *The Japanese LGBTQ+ Community in the World: The COVID-19 Pandemic, Challenges, and the Prospects for the Future*. Nueva York: Routledge.
- WARNER, Michael, 1993. "Introduction", en WARNER (ed.), *Fear of a Queer Planet*, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. vii-xxxi.
- YOUNGBLOOD, Jordan. (2013). "'C'mon! Make me a man!': Persona 4, Digital Bodies, and Queer Potentiality", en *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (2). <https://web.archive.org/web/20230211201100/https://adanewmedia.org/2013/06/issue2-youngblood/>.

© Del texto: Acorán Dávila-Medina.

© De las imágenes: Img. 1: BioWare, Img. 2 y 4: Bandai Namco, Img. 3: Ufotable y Bandai Namco, Img. 5: Atlus, Img. 6: CloverWorks y Atlus