

# "Lámame por mi nombre": análisis de las estrategias de erosión y estereotipación de la bisexualidad en el videojuego

*"Call Me by My Name": Analysis of the Strategies of Bisexual Erasure and Stereotyping in Video Games*

*"Me chame pelo meu nome": análise das estratégias de erosão e estereótipo da bissexualidade no videogame*

# 2

ARTÍCULO



## Carlos Ramírez-Moreno

Universidad Loyola (España)

Técnico de investigación en el Departamento de Comunicación y Educación de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Loyola Andalucía.

crmoreno@uloyola.es  
orcid.org/0000-0003-1048-6326

RECIBIDO: 28 de agosto de 2021 / ACEPTADO: 10 de enero de 2022

### Resumen

La bisexualidad sigue siendo una orientación invisibilizada, incluso dentro del colectivo LGBTQ. Su representación en el videojuego ha sido escasa y ambigua, mientras que en otros medios ha estado marcada por una serie de estereotipos habituales para el colectivo, fuera y dentro de la ficción. Mediante un análisis cualitativo de 98 registros de personajes bisexuales en los videojuegos, se propone una categorización de las principales estrategias de erosión y estereotipación de la bisexualidad, con el fin de profundizar en la calidad de su representación y en las características que hacen del videojuego un medio singular para este propósito.

### PALABRAS CLAVE:

Bisexualidad, Representación, Videojuegos, Estereotipos, Sexualidad.

### Abstract

Bisexuality continues to be an invisible orientation, even within the LGBTQ collective. While its representation in video games has been scarce and ambiguous, other media has marked it by a series of stereotypes common for this collective, outside and inside fiction. Through a qualitative content analysis of 98 bisexual characters from video games, a categorization of the main strategies of erosion and stereotyping of

bisexuality is proposed, in order to deepen the quality of its representation and the characteristics that make video games a unique medium for this purpose.

#### **KEYWORDS**

Bisexuality, Representation, Video Games, Stereotypes, Sexuality.

#### **Resumo**

A bissexualidade continua a ser uma orientação invisível, mesmo dentro da comunidade LGBTQ. Sua representação no videogame tem sido escassa e ambígua, enquanto em outras mídias tem sido marcada por uma série de es-

tereótipos habituais para o coletivo, fora e dentro da ficção. Por meio de uma análise qualitativa de 98 registros de personagens bissexuais em videogames, propõe-se uma categorização das principais estratégias de erosão e estereotipagem da bissexualidade, a fim de aprofundar a qualidade de sua representação e as características que tornam o videogame um meio único para este fim.

#### **PALAVRAS-CHAVE**

Bissexualidade, Representação, Videogame, Estereótipo, Sexualidade.

## **1. INTRODUCCIÓN**

La bissexualidad ha sido reconocida como una orientación invisibilizada en diversas esferas, incluidos los medios de comunicación, el colectivo LGBTQ, la sexología, la psicología y la psicoterapia (Barker & Langdridge, 2008; Olvera Muñoz, 2017). Esta invisibilización ha sido vinculada además a un alto índice de trastornos mentales entre las personas identificadas como bissexuales en comparación con las orientaciones heterosexual y homosexual (De Barros, 2020; Nelson, 2020). Según Olvera Muñoz (2017), “dentro de las minorías sexuales, la bissexualidad es considerada como una minoría entre minorías [...], se le debe ocultar mediante diversos aparatos políticos, económicos o culturales con el objetivo de mantener el orden social de la sexualidad” (p. 36).

Este fenómeno ha sido analizado de forma exhaustiva por Yoshino (2000), quien, a raíz de un estudio sobre la cultura popular norteamericana, elabora la teoría de un “epistemic contract of bisexual erasure” aplicable tanto al marco de los medios

de comunicación como a las esferas de lo legal, lo político y lo cultural. Los cuatro puntos que conforman la teoría de Yoshino son: 1) que la bissexualidad sufre una mayor invisibilización que la homosexualidad, invisibilización que encuentra su raíz en un proceso de “erosión” social; 2) que dicha erosión ocurre debido al interés que comparten dos grupos dominantes —los identificados como heterosexuales y homosexuales, es decir, las personas monosexuales— por invisibilizar la bissexualidad; 3) que ambos grupos comparten intereses comunes por la estabilización de la orientación sexual, por mantener el sexo como medida dominante de diferenciación y por defender las normas de la monogamia, y 4) que dicho pacto de erosión afecta al proceso de aceptación de identidades bissexuales en las esferas de lo público y lo privado.

El punto de partida de Yoshino (2000) —que la bissexualidad es la identidad invisible de todo el espectro LGBTQ— ha sido compartido por diversos autores posteriores (Barker & Langdri-

dge, 2008; Erickson-Schroth & Mitchell, 2009; Domínguez Ruiz, 2017; Olvera Muñoz, 2017; Harman, 2019; Nelson, 2020). Todos ellos consideran que los bisexuales son invisibles con relación tanto a los heterosexuales como a los homosexuales. Para Erickson-Schroth y Mitchell (2009), "Bisexuality is fundamentally unsettling to the hegemonic institution of heterosexuality and its queer counterpoint, homosexuality, and is therefore ultimately ignored by both" (p. 298). Esta continua erosión simbólica se justifica por la presunción de que los bisexuales son minoría, a pesar de los estudios que sugieren que los plurisexuales representan el 50 % de los no heterosexuales (Madison, 2017).

La escasa representación de la bisexualidad en los medios guarda relación con la dificultad performativa de la propia orientación. Esta dificultad está vinculada a su vez a la naturaleza intersticial de la bisexualidad, explicada por la matriz heterosexual de Judith Butler (1990). En líneas generales, la matriz de Butler considera que todo el mundo es heterosexual hasta que se demuestra lo contrario, lo cual afecta de forma significativa a las identidades no monosexuales. Debido a la importancia social concedida al sexo y al género a la hora de determinar la sexualidad del individuo, la matriz de Butler explica, por ejemplo, que el supuesto de una mujer bisexual "femenina" atraída por un hombre "masculino" no pase de ser una mera entelequia, ya que ambos van a ser interpretados por defecto como heterosexuales tanto en los medios como en la vida pública.

**Tabla 1**

*Matriz heterosexual (Butler, 1990).*

| Género →             | Masculino    | Femenino     |
|----------------------|--------------|--------------|
| Orientación sexual ↘ |              |              |
| Sexo ↓               |              |              |
| Hombre               | Heterosexual | Homosexual   |
| Mujer                | Homosexual   | Heterosexual |

Como sugiere Harman (2019), "bisexuals regularly become defined based on who they've chosen as a partner instead of their overarching sexual identity, in turn creating more invisibility for the group" (p. 557). Este fenómeno provoca lo que Alarie y Gaudet (2013) acertadamente definen como la imposibilidad de alcanzar la "auténtica" bisexualidad. Para muchas personas, uno solo puede ser bisexual si siente *igual* atracción por ambos sexos, algo que en la práctica rara vez ocurre. Así pues, el bisexual es a menudo señalado como indeciso o confundido, y la sociedad espera que tarde o temprano acabe reconociendo su "verdadera" orientación monosexual.

## 1.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Al contrario que el videojuego, la literatura dedicada al estudio de la representación de la bisexualidad en la novela, el cine y la televisión goza ya de una larga tradición (White, 2001; Diamond, 2005; Alexander, 2007; Barker & Langdrige, 2008; Medina-Rivera, 2014; De Barros, 2020; Nelson, 2020). En el caso de la novela, se ha señalado que "hay una nueva generación de escritores que expresan la homosexualidad de una manera mucho más abierta, pero que a la misma vez condenan al bisexual como un ser indeciso o frustrado que no acaba de entender que en realidad es homosexual" (Medina-Rivera, 2014: pp. 149-150). En este sentido, la creencia de que los bisexuales (sobre todo varones) son en realidad protohomosexuales sigue estando extendida hoy en día (Alexander, 2007; Alarie & Gaudet, 2013). James (1996) lamenta la frecuencia con que algunos textos mediáticos en los que aparecen representados personajes bisexuales son apropiados desde las ópticas homosexual y *queer*, como reflejan los casos de la película de culto *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005) (Alexander, 2007;

Barker & Langdrige, 2008) o la más reciente *Call Me by Your Name* (Luca Guadagnino, 2017).

Diamond (2005) apunta a una representación cada vez mayor de la libertad sexual y las relaciones homosexuales en las ficciones cinematográfica y televisiva norteamericanas. A su vez, Meyer (2010) sugiere que “queer visibility on television has increased, including representations of bisexual identities” (p. 367). Por contra, se ha señalado que los plurisexuales son a menudo caracterizados de manera pobre y mediante estereotipos dañinos (Nelson, 2020) y que la representación bi- en los medios de comunicación ha sido a menudo “sensationalized, brief, uneven, and unexamined” (Hutchins, 2007 citado en Alexander, 2007: p. 116).

En cuanto a los videojuegos, algunos estudios cuantitativos han demostrado que la presencia explícita de personajes LGBTQ es aún escasa, y que la mayoría de estos aparecen representados como PNJ (personajes no jugador) cuya sexualidad solo es conocida si el usuario juega varias veces y en unas condiciones específicas (Shaw & Friesem, 2016; Utsch *et al.*, 2017). Esto ha propiciado que gran parte de la investigación sobre representaciones LGBTQ se haya concentrado en las mecánicas y poco en la narrativa, debido a la escasez de personajes diseñados desde una óptica genuinamente LGBTQ (Utsch *et al.*, 2017). Volviendo a Shaw y Friesem (2016), “Although games with same-sex romance options allow for players to make their avatars homosexual or bisexual, the backstories of these characters rarely suggest they are” (p. 3883).

El extenso análisis cuantitativo llevado a cabo por Utsch *et al.* (2017) revela que los personajes gays son los más frecuentes (38 %), seguidos de lesbianas (21 %) y bisexuales (20 %). Además, la presencia de bisexuales se ha mantenido baja hasta los años noventa, fecha en que la

visibilidad comenzó a crecer hasta alcanzar su pico a finales de la primera década del presente siglo. En general, los personajes gays lideran la representación en todos los géneros, si bien el estudio apunta a un equilibrio entre las tres principales orientaciones en los juegos de rol y de disparos (Figura 1).

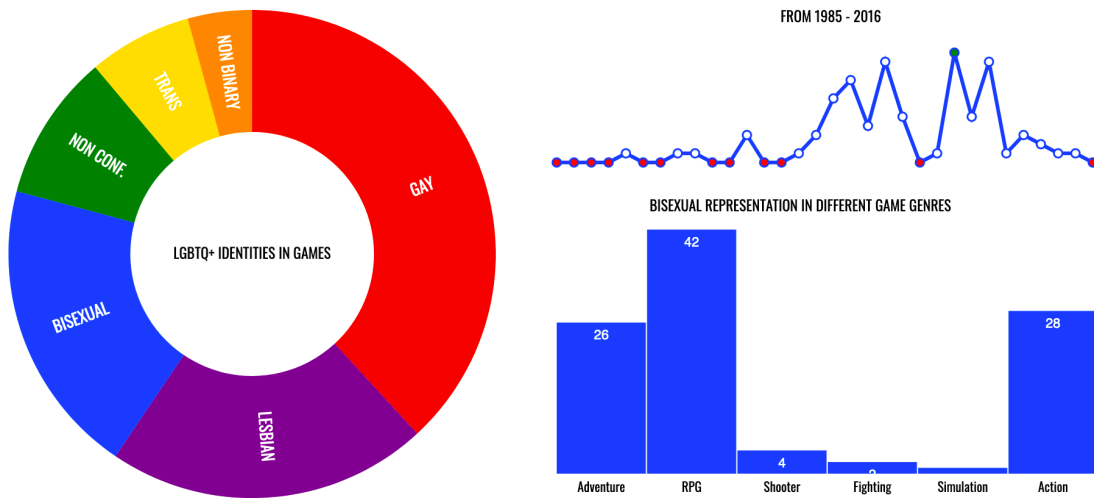
Así, vemos como la historia de la bisexualidad en el videojuego está íntimamente ligada a la historia de la representación LGBTQ, aunque también conserva sus propias peculiaridades. En líneas generales, la ausencia de personajes de este colectivo sigue siendo muy pronunciada. Según un reciente estudio del Geena Davis Institute on Gender in Media (2021), solo el 0,03 % de una muestra de 27.564 personajes de videojuegos fueron identificados como LGBTQ. Además, los personajes bisexuales presentan una serie de desafíos añadidos que se reproducen tanto en otros medios como en el día a día del colectivo no monosexual. La labor *bisibilizadora* del videojuego nos ha dejado momentos muy positivos, pero también enfrenta aún una serie de retos importantes ligados a las necesidades y demandas de una parte del colectivo bisexual.

## 1.2. HIPÓTESIS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

La presente literatura nos invita a plantear dos supuestos en relación con el aún limitado conocimiento sobre la representación de la bisexualidad en el videojuego. En primer lugar, consideramos que la bisexualidad es una orientación doblemente invisibilizada, debido no solo a la falta de representación que ya soporta este colectivo fuera del videojuego, sino, además, a la complejidad de incluir significantes explícitos en un medio donde el control de la narración recae a menudo sobre el jugador. Esto hace que la bisexualidad quede cada vez más relegada a lecturas *queer* que pueden no

Figura 1

Representación de la bisexualidad en el videojuego (Utsch et al., 2017).



satisfacer las necesidades de un colectivo que ha expresado su deseo de mayor reconocimiento explícito dentro del medio (Nix, 2018; Bevan, 2021).

En segundo lugar, cuando la bisexualidad aparece explícitamente representada en el videojuego, son habituales una serie de rasgos, heredados de otros medios, cuya categorización ha supuesto el objetivo de este estudio. Estos dos fenómenos, interrelacionados, deben ser abordados para que la orientación bisexual logre mayor reconocimiento fuera y dentro del videojuego.

El primer supuesto ha sido abordado ya de forma significativa por Shaw y Friesem (2016) y Utsch et al. (2017). Estos estudios han puesto en práctica metodologías cuantitativas para extraer conclusiones sobre el volumen de representación de la bisexualidad en el videojuego. Los resultados han sido publicados en una base de datos de extraordinaria utilidad: LGBTQ Video Game Archive (<https://lgbtqgamearchive.com/>). Menos se ha escrito sobre la calidad de esta representación. ¿En qué grado la bisexualidad en el videojuego reproduce los mismos estereotipos y rasgos presentes en

medios como la novela, el cine o la televisión? ¿Cómo afecta la naturaleza del videojuego a la construcción de la bisexualidad? ¿Por qué se repiten unos patrones y no otros? La importancia de estas cuestiones ha sido adelantada por Shaw y Friesem (2016), cuando señalan que "Quantitative research could complement qualitative research in analyzing patterns in representation and how they have or have not changed over time" (p. 3886).

## 2. METODOLOGÍA

Como argumenta Castelló (2008), toda metodología de análisis de procesos de construcción identitaria debe incluir una teorización previa sobre el referente objeto de estudio. En nuestro caso, supone hallar una respuesta lo más clara posible a la pregunta: ¿cómo identificamos la bisexualidad en el videojuego? Esta cuestión, como ya han adelantado Alarie y Gaudet (2013), Harman (2019) y Nelson (2020), entre otros, no tiene fácil solución. El razonamiento exige detenerse, acaso de forma breve, en la dificultad que encuentra la bisexualidad para ser representada fuera y dentro de la fic-

ción. Las personas que se ubican en el llamado “paraguas bisexual” a menudo carecen de los significantes no verbales apropiados para expresar su orientación ante desconocidos (Hayfield *et al.*, 2013). La necesidad del bisexual de identificarse verbalmente es un mecanismo que surge en respuesta a la ausencia de un “bisexual display” (Hartman, 2013) estable.

La noción de *bisexual display* se refiere a cómo una identidad plurisexual puede ser evidente más allá de la actividad o el comportamiento sexuales. Según Hartman (2013), “A bisexual display involves using the accoutrements of gender, as well as more direct visual and verbal cues, to project a bisexual identity through interactions with others under current societal norms and expectations” (p. 43). Sin embargo, no hay significantes claros de la bisexualidad/plurisexualidad, y los que hay pueden ser difíciles de articular (Harman, 2019; Nelson, 2020). En este sentido, Meyer (2010) comenta que los personajes bisexuales en la ficción rara vez “salen del armario”. En lugar de apostar por significantes claros, su sexualidad es introducida de forma casual y ambigua, lo que no hace sino reforzar discursos hegemónicos sobre la heterosexualidad y la homosexualidad “as valid, nondebatable identities” (Meyer, 2010, p. 380).

Esta problemática ya fue evidenciada por Shaw y Friesem (2016): “In many cases games do not explicitly define these characters’ sexualities, and the process of untangling implied sexuality is a contentious one” (p. 3880). Utsch *et al.* (2017) señalan que existe una diferencia fundamental entre representaciones explícitas e implícitas de la orientación sexual. Mientras que la primera deja poco o ningún margen a la interpretación del personaje, la segunda recae exclusivamente en la lectura que se haga del texto. Un caso destacado es el personaje de Ellie de la saga *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013-2020), cuya orientación homosexual/bi-

sexual ha sido objeto de análisis y discusión por parte de los fans desde el lanzamiento de *The Last of Us: Left Behind* (Fandom, 2014; GameFAQs, 2014).

Teniendo en cuenta estas consideraciones, hemos optado por una definición de la bisexualidad lo más acotada posible, pero sin olvidar la “volatilidad de los significados” a la que apunta Castelló (2008: 189) cuando se diseña un análisis de contenido de carácter identitario. Entendemos por tanto la bisexualidad como el interés sexual o romántico, o la capacidad para tener interés sexual o romántico, hacia personas de más de un sexo y/o género. Esta definición trata de conciliar las propuestas de Gagnon *et al.* (1999) y Flanders *et al.* (2017), incluyendo las nociones tanto de sexo biológico como de identidad de género. Esto no significa que dicha inclinación deba representarse en idéntico grado en el texto, pero sí que deba haber indicios suficientes como para interpretar que el personaje sigue o ha seguido en algún momento esta conducta.

Habiendo detectado los obstáculos de la investigación, y alcanzada una definición del objeto de análisis, hemos dado paso al diseño de la metodología de trabajo. Para ello recurrimos a Flick (2015), que propone tres perspectivas de investigación cualitativa, cada una con sus propias posiciones teóricas y técnicas de recogida e interpretación de datos (Tabla 2). Los objetivos propuestos nos han llevado a acogernos a la segunda perspectiva, caracterizada por el construccionismo como posición teórica fundamental, un método de recogida de datos basado en la recolección de documentos (videojuegos con presencia de personajes bisexuales) y un método de interpretación basado en el análisis de contenido cualitativo (Tabla 2).

Este análisis de contenido de tipo cualitativo se ha realizado adoptando lo que Flick (2015) de-

**Tabla 2**

*Perspectivas de investigación en la investigación cualitativa (Flick, 2015).*

|                              | <b>Enfoques dirigidos a puntos de vista subjetivos</b>                                       | <b>Descripción de la creación de situaciones sociales</b>  | <b>Análisis hermenéutico de las estructuras subyacentes</b> |
|------------------------------|--|--|---|
| Posiciones teóricas          | Interaccionismo simbólico<br>Fenomenología   | Etnometodología<br>Construccionismo  | Psicoanálisis<br>Estructuralismo genético                   |
| Métodos de recogida de datos | Entrevistas semiestructuradas<br>Entrevistas narrativas                                      | Grupos de discusión<br>Etnografía<br>Observación participante<br>Registro de interacciones<br>Recogida de documentos | Registro de interacciones<br>Fotografía<br>Películas        |
| Métodos de interpretación    | Codificación teórica<br>Análisis de contenido<br>Análisis narrativo<br>Métodos hermenéuticos | Análisis de conversación<br>Análisis de discurso<br>Análisis de documentos   | Hermenéutica objetiva<br>Hermenéutica profunda              |

nomina una “teoría de la representación social” (p. 42). Así, hemos partido de los conceptos teóricos (lo general) hacia los textos mediáticos (lo particular) para alcanzar unas conclusiones, siguiendo una lógica deductiva. Debido a los limitados recursos (tanto logísticos como de extensión) disponibles para este trabajo, que en todo caso debe verse como una primera aproximación a un campo de estudio aún en ciernes, hemos trabajado directamente sobre la base de datos LGBTQ Video Game Archive, en concreto sobre la categoría de personajes bisexuales. Esta categoría, compuesta por 98

entradas ( $N = 98$ ), ha supuesto la muestra de nuestro análisis.

Aunque la base de datos es un trabajo incompleto y no incluye aún todos los personajes identificados como bisexuales, sí recopila información sobre la inmensa mayoría, por lo que ha supuesto una labor documental de extrema utilidad para arrancar con nuestra investigación. Partiendo de una categorización propia de los principales mecanismos de erosión y estereotipación de la bisexualidad (Tabla 3), hemos analizado la muestra extraída del LGBTQ Video Game Archive, con el objeto de averiguar en qué medida el videojuego promueve o se aleja de dichos rasgos.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. LA BISEXUALIDAD COMO FASE/CONFUSIÓN

La primera de las imágenes que se han identificado refleja la bisexualidad no como una identidad estable, sino como una etapa de la que tarde o temprano emergerá una identidad monosexual (Barker & Langdrige, 2008). Debido a que a menudo se interpreta a las personas plurisexuales como mitad heterosexuales / mitad homosexuales, en lugar de como una orientación independiente, pervive la creencia de que la bisexualidad es temporal e ilusoria (Alarie & Gaudet, 2013; Nelson, 2020). En este sentido, el bisexual es acusado de ser, o bien un heterosexual confundido (imagen comúnmente más asociada a las mujeres), o bien un homosexual reprimido (imagen comúnmente más asociada a los hombres). Este rasgo está ligado a la concepción del ser bisexual como alguien en permanente estado de confusión en relación con sus sentimientos.

Si bien este estereotipo ha aparecido de forma frecuente en otros medios, sobre todo en personajes adolescentes como Ramona Flowers de *Scott Pilgrim contra el mundo*, Willow Rosenberg de *Buffy, cazavampiros*, o Blaine Anderson de *Glee*, no hemos encontrado ejemplos explícitos en los videojuegos analizados. Son los propios jugadores quienes, mediante mecánicas de emparejamiento presentes en muchos juegos de rol, a menudo construyen sus propias historias e interpretan sus propias partidas en clave bisexual. Y son ellos quienes, en última instancia, tienen la autoridad para decidir la orientación sexual de su personaje.

### 3.2. LA BISEXUALIDAD COMO AMBIGÜEDAD/DIVERSIÓN

Algo más frecuente es la imagen del bisexual como un individuo que juega intencionadamente con la ambigüedad y se divierte cruzando los límites, sin definirse en ningún momento ni dejar que la sociedad lo defina. Varios autores han destacado en este sentido la importancia mediática del llamado *bisexual chic* (Gagnon *et al.*, 1999; Klesse, 2018; Stechschulte, 2020), una tendencia popular entre algunos artistas de los años setenta y que continúa hoy en día como una forma de medir la fluidez sexual, especialmente entre la gente joven (Gagnon *et al.*, 1999). La representación de esta fluidez ha cultivado una imagen de la bisexualidad como una decisión que puede tomarse en cualquier momento, en lugar de como una identidad estable. Este rasgo conlleva además la consolidación de una serie de adjetivos comúnmente asociados a los bisexuales, en la ficción y fuera de ella: ambiguos, indescifrables, frívolos...; personas que, en definitiva, se “divierten” jugando con su orientación. Este comportamiento, a priori beneficioso para la libertad sexual, continúa en última instancia ligado a la heteronormatividad, “because the individual eventually

defers to powerful heterosexual norms, their ‘openness’ serving as evidence that bisexuality is a fictitious concept rather than a valid identity category” (Meyer, 2010, p. 371).

Este rasgo se puede apreciar con notable asiduidad en los videojuegos japoneses, donde la bisexualidad rara vez se hace explícita y en su lugar se juega con la indefinición de los personajes, a veces como un alivio cómico para la acción. Pensemos en el personaje de Bartz Klauser en *Final Fantasy V* (Square, 1992), que se siente atraído por su compañero Faris poco antes de descubrir que en realidad se trata de una mujer disfrazada. Aun así, mantiene su interés hacia ella a lo largo de la aventura, lo que ha sido motivo para interpretar al héroe como implícitamente bisexual. También es frecuente que los videojuegos japoneses asocien la homosexualidad/bisexualidad en los hombres a la feminidad. Los rasgos amanerados de Bartz Klauser en *Dissidia: Final Fantasy* (Square Enix, 2009) parecen indicar, de nuevo, la intención de los desarrolladores de marcar su orientación. Otros personajes que han caído en este estereotipo son Zelos, de *Tales of Symphonia* (Namco, 2003), Yusuke Kitagawa, de *Persona 5* (Atlus, 2017) y *Persona 5: Dancing in Starlight* (P Studio, 2018), o Vamp, de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001). Asimismo, la introducción de personajes transgénero y cuirgénero, como Excellus y Libra, de *Fire Emblem: Awakening* (Intelligent Systems, 2013), ha sido otra de las estrategias de los videojuegos japoneses para presentar la bisexualidad de forma soterrada. Si bien esta representación es un signo positivo de fluidez sexual, también conlleva la asociación negativa entre orientación sexual e identidad de género, algo que afecta particularmente al colectivo bisexual.



### 3.3. LA BISEXUALIDAD COMO INFIDELIDAD/PROMISCUIDAD

Diversos autores han coincidido en señalar el estigma que rodea a los bisexuales como personas promiscuas, irresponsables y de poca confianza (Alarie & Gaudet, 2013). Como explica Yoshino (2000), la amenaza que simboliza el bisexual no es solo cuantitativa —“puede dejarte por el doble de personas”— sino, muy especialmente, cualitativa —“puede dejarte por alguien con quien no puedes competir”—. Esto, asegura el autor, genera una ansiedad constante en la pareja del bisexual:

It is not that one's bisexual partner can leave you for twice as many people, but that she can leave you for a different *kind* of person. The anxiety is aroused not by rivals who might also offer what you possess, but by rivals who might offer what you do *not* possess. (Yoshino, 2000, p. 421)

Esta promiscuidad aparece, a su vez, unida a la confusión y falta de madurez con que se tiende a asociar a las personas bisexuales (Diamond, 2005), incapaces de atarse a una relación monógama. Aunque con menor frecuencia que en otros medios, también el videojuego ha recurrido a este rasgo para caracterizar a personajes bisexuales. Uno de los casos paradigmáticos es el de Reaver, antagonista y villano de *Fable II* (Lionhead Studios, 2008) y *Fable III* (Lionhead Studios, 2010). Se trata de un personaje aparentemente inmortal que ha amasado una fortuna, primero con la piratería y más tarde, en *Fable III*, mediante la Revolución Industrial. La bisexualidad, lejos de ser significativa para la trama, es empleada para acentuar los rasgos amorales y libertinos del personaje, que parece diseñado a imagen y semejanza del icónico Lord Byron. A través de sus diarios personales y de algunas escenas, averiguamos que Rea-

ver es aficionado a tener múltiples encuentros sexuales, en ocasiones de forma simultánea, con hombres y mujeres por igual. A esta promiscuidad se suma una falta total de empatía hacia las personas, a las que es capaz de ejecutar a sangre fría sin que le tiemble el pulso, por lo que también encaja con los dos rasgos que veremos a continuación: la perversión y la sociopatía.

Otros personajes bisexuales, si bien no son representados explícitamente como promiscuos, permiten una lectura en este sentido. Un caso interesante es el de Rachel Amber, de *Life Is Strange: Before the Storm* (Deck Nine, 2017). La coprotagonista de la precuela de *Life Is Strange* es a ratos insinuada y a ratos retratada como una persona reservada, enigmática y, hasta cierto punto, manipuladora. Por un lado, Rachel mantiene una relación romántica con Chloe Price, por quien parece sentir algo sincero. Pero conforme la trama avanza, descubrimos que Rachel lleva una doble vida en la que hay involucradas, al menos, dos personas más: Frank Bowers, un joven traficante de drogas, y Mark Jefferson, el principal perpetrador de los crímenes del juego. El mayor conflicto entre Chloe y Rachel surge del engaño al que esta somete a Chloe, ocultándole su relación íntima con Frank. Las razones, sin embargo, no quedan del todo claras, pudiendo tratarse de una manipulación de Rachel hacia Frank con la intención de hacerse con su dinero y fugarse de Arcadia Bay con Chloe. Estas circunstancias, además de otras señales presentes en el juego, como los rumores y los grafitis que apuntan a la promiscuidad de Rachel, han dibujado a un personaje bisexual enigmático, confundido y engañoso, que en ocasiones recuerda a la inescrutable Laura Palmer de *Twin Peaks*, serie con la que *Life Is Strange* mantiene una evidente relación de transtextualidad.

### 3.4. LA BISEXUALIDAD COMO PERVERSIÓN/ HIPERSEXUALIDAD

La hipersexualidad ha sido reconocida como otro de los estereotipos habituales de las personas bisexuales (Madison, 2017; Klesse, 2018; Nelson, 2020). Esto ha generado una imagen canónica del bisexual como un individuo que disfruta del sexo por el sexo y que pone en práctica toda clase de fetichismos. Como sugiere Yoshino (2000, p. 420), “Bisexual desire is seen not as a completion, but rather as an excess”. La insaciabilidad del bisexual ha sido asociada a la idea de tener relaciones sexuales con más de una pareja a la vez. En este sentido, la mirada masculina ha resignificado gran parte de la representación bisexual de un modo atractivo para el público “cishetero”, esto es, privilegiando la bisexualidad entre mujeres para que el hombre pueda participar preservando su orientación heterosexual. Madison (2017) pone el ejemplo de un artículo publicado en *The Guardian* (Browne, 2014) titulado *Make up your mind! The science behind bisexuality* (¡Decídetes! La ciencia detrás de la bisexualidad). La imagen principal del artículo propone a un chico joven posando en la cama con un cigarrillo y rodeado de dos chicas durmiendo, una a cada lado, en una clara actitud poscoital que invita a cuestionarnos: ¿quién es realmente el bisexual en la imagen? Siguiendo a De Barros (2020), “bisexual women tend to be depicted using their same-gender attraction as a ‘tool’ to get what they want, or the depiction is done in an oversexualized manner meant to draw male attention” (p. 106).

Esta mirada masculina sobre el objeto de deseo bisexual, habitual en cine y televisión, ha permeado en alguna ocasión en el videojuego. En *Fear Effect 2: Retro Helix* (Kronos Digital Entertainment, 2001), la mercenaria Hana Tsu-Va-

Figura 2

Hana y Rain, de *Fear Effect 2: Retro Helix* (LGBTQ Video Game Archive, 2015).



chel, que en la primera parte de la saga establece una relación con el mercenario Glas Royce, aparece vinculada a la *hacker* Rain Qin, dando a entender su bisexualidad. Si bien la relación no llegaba a mostrarse de forma explícita en el juego, la publicidad dejó poco margen a la interpretación (Figura 2), al caer en la fetichización e hipersexualización de la conducta de las protagonistas. La pareja reaparecería, esta vez sí confirmando su relación, en la tercera parte de la saga: *Fear Effect Sedna* (Sushee, 2018) (Figura 2).

De manera más amplia, el tema de la perversión ha abarcado a personajes bisexuales masculinos y femeninos por igual. La imagen hipersexualizada de Zagreus, protagonista de *Hades* (Supergiant Games, 2018), y de su círculo de dioses rescatados de la mitología griega vuelve a incidir en la celebración de la bisexualidad como una orientación desinhibida e insaciable. Tampoco falta en la obra de Supergiant Games el recurso del triángulo amoroso entre el héroe griego y sus compañeros Megera y Tánatos, figura recurrente que perpetúa la promiscuidad como un rasgo distintivo de los bisexuales.

En ocasiones, la perversión ha acabado desembocando en sadismo, sobre todo en antagonistas y villanos. Al insaciable Reaver se añaden

personajes como Volgin de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004), Peter Dreyfuss de *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), Mileena de *Mortal Kombat 11* (NetherRealm Studios, 2019), Tharja de *Fire Emblem: Awakening* (Intelligent Systems, 2013) o Morinth de *Mass Effect 2* (BioWare, 2010). En todos ellos, la bisexualidad implícita o explícita es utilizada para resaltar la amoralidad, la perversión y la hipersexualidad de dichos personajes.

### 3.5. LA BISEXUALIDAD COMO TRASTORNO MENTAL

Llevando un paso más allá los dos rasgos anteriores, la bisexualidad también ha servido para remarcar el carácter siniestro, desviado y perverso de ciertos personajes. Los trabajos de White (2001) y Alexander (2007) han abordado los casos de Frank Booth en *Terciopelo azul* (David Lynch, 1986), Mike en *El asesinato de Mike* (James Bridges, 1984) o los criminales de *El último comando* (Bobby A. Suarez, 1985) como ejemplos paradigmáticos de este rasgo, muy habitual en el Hollywood de los ochenta. “[D] rug kingpin, serial killer, SM practitioner, sex deviant, and gender outlaw. This iconography of human evil has the effect of eliciting [...] biphobia” (White, 2001, p. 43). Hablamos de un rasgo que eleva la promiscuidad y la perversión antes vista para adentrarse en el terreno de la sociopatía; un estereotipo que, sorprendentemente, es más habitual de lo que parece en el videojuego.

Empezamos por varios personajes de la saga *GTA*. Por un lado, Eddie Low, de *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), es un PNJ que aparece en encuentros aleatorios y que es descrito como violador y asesino en serie que sufrió abusos sexuales de pequeño. Después de que el protagonista, Niko Bellic, haga varios encargos para él, Eddie trata de asesinarlo. El jugador puede entonces acabar con su vida y poner fin a los crímenes, a pesar de que Niko

había ignorado los múltiples indicios sobre la psicopatía de Eddie, cuando le ayudaba a deshacerse de los cuerpos de sus víctimas. La bisexualidad reaparece en *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) por partida doble. Al ya mencionado Peter Dreyfuss se une el coprotagonista de la aventura Trevor Philips, un sociópata víctima, de nuevo, de abusos que encuentra el placer en cualquier práctica sexual, sin importar el género de la otra persona. Si bien Trevor huye de la etiqueta bi- en todo momento, lo que lo posicionaría como un homosexual reprimido en un mundo donde la testosterona es necesaria para sobrevivir, su conducta, sus comentarios lascivos y la información que tenemos sobre su trasfondo sugieren una bisexualidad/pansexualidad corrompida, muy propia de la compañía Rockstar.

Otro videojuego de éxito de la desarrolladora, *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010), insiste en este patrón a través del villano Vicente de Santa. De Santa es capitán del ejército mexicano y trabaja a las órdenes del coronel Agustín Allende para sofocar la revolución liderada por Abraham Reyes. De Santa es retratado como un hombre cruel, abusivo y sádico que flirtea con mujeres y con hombres, sintiendo una inclinación especial por los muchachos jóvenes como Quique Montemayor, un chico afeminado que hace de sirviente del capitán. Después de la muerte de De Santa, Abraham Reyes comenta que “muchos chicos podrán al final dormir tranquilos en sus camas”.

La perversión asociada a la bisexualidad se ha abierto camino también a través del videojuego histórico, con la aparición del infame Marqués de Sade en *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft, 2014). Las parafilias con que se tiende a asociar a los bisexuales aparecen vinculadas a un perjuicio psicológico característico de esta clase de personajes. Uno de los ejemplos más tempranos de protagonista bisexual, Curtis,

de *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh* (Sierra Entertainment, 1996), es un caso paradigmático de la frecuencia con que la ficción ha tratado a los bisexuales como personas con pasados traumáticos que los han desviado del buen camino de la monosexualidad. En *Phantasmagoria*, Curtis es retratado como un joven que acaba de salir de un centro psiquiátrico tras recibir terapia por electrochoque debido a una infancia atroz. Aunque mantiene una relación no monógama con Jocilyn, se acaba relacionando con Therese quien, a cambio, lo introduce en la escena BDSM local. Finalmente, se siente atraído por su amigo Trevor, quien muere poco después de que Curtis intente besarlo.

Recientemente, algunos videojuegos han abordado la bisexualidad como un factor vinculado a algún tipo de trastorno psicológico desde un punto de vista más afectivo. *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) y *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017) han tratado con sensibilidad el hecho de que los bisexuales muestren mayores signos de depresión, ansiedad, conducta suicida, delincuencia y consumo de drogas que otros miembros del colectivo LGBTQ (Kaestle & Ivory, 2012). En el primero, Lewis, el mayor de los hermanos Finch, es retratado como un joven con problemas de salud mental y consumo de drogas que acaba quitándose la vida en la fábrica de conservas donde trabaja. A pesar de los estereotipos empleados, la obra de Giant Sparrow invita a la reflexión sobre las circunstancias de la muerte de Lewis y qué habríamos podido hacer para evitarla. Por su parte, Mae Borowski, la protagonista de *Night in the Woods*, es una gata antropomórfica que regresa a su ciudad natal de Possum Springs. Durante la aventura, queda claro que Mae, de orientación pansexual, sufre de depresión y ansiedad, y lucha por resurgir de un trastorno disociativo que le hace sentir que su vida care-

ce de sentido. Los problemas de salud mental están por todas partes en *Night in the Woods*, pero de un modo natural y no necesariamente dramático que ayuda a normalizar la diversidad, en lugar de servirse de ella para captar el interés del jugador.

### 3.6. LA BISEXUALIDAD COMO PRÁCTICA DE RIESGO

Por último, el colectivo no monosexual ha sido visto a menudo como un peligroso “puente” capaz de transportar infecciones de transmisión sexual (ITS) entre los “mundos” heterosexual y homosexual. A través de un estudio del tratamiento de la bisexualidad en la literatura médica a lo largo de dos décadas, Kaestle y Ivory (2012) hallaron que más del 20 % de las publicaciones empleaban la metáfora del puente, con lo que asociaban la bisexualidad a la promiscuidad. White (2001, p. 43) ha observado que el auge del “bisexual male killer” en el cine de Hollywood encuentra sus raíces en la asociación de la bisexualidad con la enfermedad del sida en los discursos sociales y políticos dominantes de los años ochenta. De nuevo, este rasgo no actúa por separado, sino en relación con otros estereotipos, como la poligamia y la promiscuidad, conductas que, combinadas, aumentan la sensación de amenaza y, por tanto, los mecanismos de erosión de la bisexualidad. Este rasgo no ha sido detectado de forma explícita en el videojuego, si bien es posible leer a ciertos personajes como Trevor Philips y Eddie Low desde la óptica del “bisexual male killer” propuesta por White (2001) (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Estrategias de erosión y estereotipación de la bisexualidad.*

| Rasgo  | Características   | Casos representativos  |
|--|---|--|
| Bisexualidad como fase/confusión             | Negación de la bisexualidad como identidad estable<br>Bisexualidad como temporal e ilusoria<br>Confusión en relación con los sentimientos |  |
| Bisexualidad como ambigüedad/diversión       | Bisexualidad como "apariencia"<br>Personalidad ambigua, indescifrable y frívola<br>Asociación con feminidad                               | Bartz Klauser ( <i>Final Fantasy V</i> , <i>Dissidia: Final Fantasy</i> )<br>Zelos ( <i>Tales of Symphonia</i> )<br>Yusuke Kitagawa ( <i>Persona 5: Dancing in Starlight</i> )<br>Vamp ( <i>Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty</i> ). |
| Bisexualidad como infidelidad/promiscuidad   | Generación de desconfianza<br>Confusión y falta de madurez<br>Irresponsabilidad y falta de compromiso en las relaciones                   | Reaver ( <i>Fable II</i> , <i>Fable III</i> )<br>Rachel Amber ( <i>Life Is Strange: Before the Storm</i> )   |
| Bisexualidad como perversión/hipersexualidad | Bisexualidad como una fuente de deseo insaciable<br>Mirada masculina que erotiza la bisexualidad entre mujeres                            | Zagreus ( <i>Hades</i> )<br>Hana ( <i>Fear Effect 2: Retro Helix</i> )<br>Volgin ( <i>Metal Gear Solid 3: Snake Eater</i> )<br>Morinth ( <i>Mass Effect 2</i> )  |
| Bisexualidad como trastorno mental           | Estereotipo del "bisexual male killer"<br>Bisexualidad como síntoma de un trauma emocional<br>Asociación entre bisexualidad y depresión   | Eddie Low ( <i>GTA IV</i> )<br>Curtis ( <i>Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh</i> )<br>Lewis ( <i>What Remains of Edith Finch</i> )<br>Mae Borowski ( <i>Night in the Woods</i> )   |
| Bisexualidad como práctica de riesgo         | Bisexualidad como "puente" entre los mundos hetero- y homosexual  | Trevor Philips ( <i>Grand Theft Auto V</i> )   |

## 4. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

El análisis de contenido realizado nos permite extraer una serie de conclusiones, así como plantear nuevos interrogantes para futuras investigaciones. En primer lugar, vemos una traslación irregular de los estereotipos más habituales de la bisexualidad al videojuego. De los seis rasgos propuestos, dos apenas han tenido representación: la bisexualidad como fase o confusión y la bisexualidad como práctica de riesgo. De los cuatro rasgos restantes, notamos una presencia significativa de la bisexualidad como ambigüedad entre los juegos japoneses, mientras que los otros tres, muy vinculados entre sí, se reparten más entre los títulos de orígenes norteamericano y europeo. En este sentido, podemos concluir que la bisexualidad tiende a ser más implícita en el videojuego japonés y más explícita en el occidental. La bisexualidad desde el punto de vista japonés aparece más vinculada a otros rasgos como la feminidad y el travestismo, y sirve a menudo como alivio cómico de la trama. Por contra, la bisexualidad es tratada con mayor seriedad en los videojuegos norteamericanos y europeos, lo cual conduce a estereotipaciones tanto negativas (Eddie Low, Rachel Amber, Trevor Philips...) como positivas (Lewis Finch, Mae Borowski).

En general, el análisis nos ha permitido ver que la bisexualidad no está tan sometida a prejuicios como en otros medios, especialmente el cine y la televisión, donde no faltan numerosos ejemplos de los rasgos enumerados. Esto, si bien nos anima a pensar que el videojuego, dada su corta trayectoria, ha sido consciente más rápido de las demandas del colectivo LGBTQ, no suprime uno de los principales problemas señalados por numerosos autores: la invisibilidad generalizada de la diversidad sexual

en el medio. Se trata entonces de una cuestión de relatividad. La presencia de estereotipos asociados a los bisexuales no es tan significativa como en otros medios porque la cantidad de personajes explícitamente LGBTQ en el videojuego aún es mínima (Geena Davis Institute on Gender in Media, 2021). Habrá que esperar, pues, a que la bisexualidad esté más presente de forma explícita para extraer mejores resultados.

Debemos insistir en la cuestión de la explicitud. Hemos comprobado como en muchos de los casos registrados por el LGBTQ Video Game Archive la bisexualidad se confunde con la libertad, por no decir la indiferencia, que muestran los jugadores para entablar relaciones románticas y/o sexuales con PNJ de cualquier género, pero sin que la bisexualidad forme parte en ningún momento de la narrativa de dichos personajes. Esta forma de representación, denominada "playersexualidad" (Tierney, 2020), se ha convertido en un atajo para introducir la bisexualidad sin tomar partido por ella. Esta libertad, si bien favorece la percepción de una sexualidad fluida y controlada por el jugador, erosiona simultáneamente la estabilidad de identidades discutidas, como la bisexualidad, que se beneficiarían de una mayor representación inequívoca y libre de interpretaciones.

Con estas conclusiones, queremos comprometernos a seguir desarrollando la cuestión de la bisexualidad en el videojuego a través de nuevos enfoques. Urge ampliar el foco del análisis del texto al contexto y trabajar desde el punto de vista de la recepción, entablando conversación con los jugadores para entender mejor el significado que estas representaciones tienen para ellos. Solo así podremos dotar al análisis de los contenidos LGBTQ de los instrumentos necesarios para responder a cuestiones que a menudo se obvian cuando estudiamos la representación: ¿para quién es importante la representación? ¿Cómo se recibe y en qué contexto? Estas son algunas de las cuestiones que queremos abordar en futuros trabajos.

## REFERENCIAS

- Alarie, M., & Gaudet, S. (2013). "I Don't Know If She Is Bisexual or If She Just Wants to Get Attention": Analyzing the Various Mechanisms Through Which Emerging Adults Invisibilize Bisexuality. *Journal of Bisexuality*, 13(2), 191-214. <https://doi.org/10.1080/15299716.2013.780004>
- Alexander, J. (2007). Bisexuality in the Media. *Journal of Bisexuality*, 7(1-2), 113-124. [https://doi.org/10.1300/J159v07n01\\_07](https://doi.org/10.1300/J159v07n01_07)
- Barker, M., & Langdrige, D. (2008). II. Bisexuality: Working with a Silenced Sexuality. *Feminism & Psychology*, 18(3), 389-394. <https://doi.org/10.1177%2F0959353508092093>
- Bevan, R. (2021). The History of Bisexuality in Gaming. *TechRaptor*. (Recuperado el 4 de agosto de 2021 en <https://techraptor.net/gaming/features/history-of-bisexuality-in-gaming>)
- Browne, T. (2014). Make up your mind! The science behind bisexuality. *The Guardian*. (Recuperado el 12 de agosto de 2021 en <https://bit.ly/3j-bEc49>)
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Castelló, E. (2008). *Identidades mediáticas. Introducción a las teorías, métodos y casos*. Editorial UOC.
- De Barros, A. C. (2020). "Gay Now": Bisexual Erasure in Supernatural Media from 1983 to 2003. *Journal of Bisexuality*, 20(1), 104-117. <https://doi.org/10.1080/15299716.2020.1732258>
- Diamond, L. M. (2005). 'I'm Straight, but I Kissed a Girl': The Trouble with American Media Representations of Female-Female Sexuality. *Feminism & Psychology*, 15(1), 104-110. <https://doi.org/10.1177%2F0959353505049712>
- Domínguez Ruiz, I. E. (2017). *Bifobia: Etnografía de la bisexualidad en el activismo LGTB*. Egales.
- Erickson-Schroth, L., & Mitchell, J. (2009). Queering Queer Theory, or Why Bisexuality Matters. *Journal of Bisexuality*, 9(3-4), 297-315. <https://doi.org/10.1080/15299710903316596>
- Flanders, C. E., LeBreton, M. E., Robinson, M., Bian, J., & Caravaca-Morera, J. A. (2017). Defining Bisexuality: Young Bisexual and Pansexual People's Voices. *Journal of Bisexuality*, 17(1), 39-57. <https://doi.org/10.1080/15299716.2016.1227016>
- Fandom (2014). *Lesbian or Bisexual?*. (Recuperado el 26 de julio de 2021 en <https://thelastofus.fandom.com/f/p/2197332984594692614>)

- Flick, U. (2015). *El diseño de la Investigación Cualitativa*. Morata.
- Gagnon, J., Greenblat, C. S., & Kimmel, M. (1999). Bisexuality: A Sociological Perspective. En E. J. Haeberle y R. Gindorf (Eds.), *Bisexualities: The Ideology and Practice of Sexual Contact With Both Men and Women* (pp. 81-106). Continuum International Publishing Group.
- GameFAQs (2014). *To put the speculation to rest, creator Neil Druckmann says Ellie is.. \*spoilers*. (Recuperado el 26 de julio de 2021 en <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/652686-the-last-of-us/68629823>)
- Geena Davis Institute on Gender in Media (2021). *The Double-Edged Sword of Online Gaming: An Analysis of Masculinity in Video Games and the Gaming Community*. (Recuperado el 14 de agosto de 2021 en <https://bit.ly/3j-bLwNi>)
- Harman, K. (2019). "Bad at Love": Halsey's Bisexual Display. *Journal of Bisexuality*, 19(4), 554-577. <https://doi.org/10.1080/15299716.2019.1695036>
- Hartman, J. E. (2013). Creating a Bisexual Display: Making Bisexuality Visible. *Journal of Bisexuality*, 13(1), 39-62. <https://doi.org/10.1080/15299716.2013.755727>
- Hayfield, N., Clarke, V., Halliwell, E., & Malson, H. (2013). Visible lesbians and invisible bisexuals: Appearance and visual identities among bisexual women. *Women's Studies International Forum*, 40, 172-182. <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2013.07.015>
- James, C. (1996). Denying Complexity: the dismissal and appropriation of bisexuality in queer, lesbian and gay theory. En B. Beemyn y M. Eliason (Eds.), *Queer studies: a lesbian, gay, bisexual & transgender anthology* (pp. 217-226). New York University Press.
- Kaestle, C. E., & Ivory A. H. (2012). A Forgotten Sexuality: Content Analysis of Bisexuality in the Medical Literature over Two Decades. *Journal of Bisexuality*, 12(1), 35-48. <https://doi.org/10.1080/15299716.2012.645701>
- Klesse, C. (2018). Dancing on the waves or being washed away? Representations of bisexualities in *Liquid Modernity*. *Sexualities*, 21(8), 1360-1367. <https://doi.org/10.1177%2F1363460718781540>
- Madison, N. (2017). The Bisexual Seen: Countering Media Misrepresentation. *M/C Journal*, 20(4). <https://doi.org/10.5204/mcj.1271>
- Medina-Rivera, A. (2014). Posmodernidad y bisexualidad en la obra de Bayly. *Chasqui: Revista de literatura latinoamericana*, 43(1), 147-157.
- Meyer, M. D. E. (2010). Representing Bisexuality on Television: The Case for Intersectional Hybrids. *Journal of Bisexuality*, 10(4), 366-387. <https://doi.org/10.1080/15299716.2010.521040>



- Nelson, R. (2020). 'What do bisexuals look like? I don't know!' Visibility, gender, and safety among plurisexuals. *Journal of Sociology*, 56(4), 591-607. <https://doi.org/10.1177%2F1440783320911455>
- Nix (2018). ¿Y qué pasa con la bisexualidad en los videojuegos? *Todas Gamers*. (Recuperado el 5 de agosto de 2021 en <https://todasgamers.com/2018/05/19/y-que-pasa-con-la-bisexualidad-en-los-videojuegos/>)
- Olvera Muñoz, O. A. (2017). La vivencia del rechazo social a la bisexualidad y su impacto en el sufrimiento psicológico. *Pensamiento Crítico*, 4(6), 35-44.
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where is the Queerness in Games?: Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication*, 10(2016), 3877-3889.
- Stechschulte, S. (2020). Through Rainbow-Colored Glasses: Overcoming Bisexual Oppression through LGBTQ+ Press. *Historical Perspectives: Santa Clara University Undergraduate Journal of History*, 25, 85-95.
- Tierney, P. (2020). The Problem With Playersexual Romance. *TheGamer*. (Recuperado el 14 de agosto de 2021 en <https://www.thegamer.com/playersexual-romance-bad/>)
- Utsch, S., Bragança, L. C., Ramos, P., Caldeira, P., & Tenorio J. (2017). *Queer Identities in Video Games: Data Visualization for a Quantitative Analysis of Representation* [Full Paper]. 2017 SBGames. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Curitiba, Brasil. <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175360.pdf>
- White, J. D. (2001). Bisexuals Who Kill: Hollywood's Bisexual Crimewave, 1985-1998. *Journal of Bisexuality*, 2(1), 39-54. [https://doi.org/10.1300/J159v02n01\\_04](https://doi.org/10.1300/J159v02n01_04)
- Yoshino, K. (2000). The epistemic contract of bisexual erasure. *Stanford Law Review*, 52(2), 353-461.