

DRAG QUEENS EN EL METAVERSO. ESTUDIO  
DE CASO DE *QUEENS OF THE METAVERSE* (2022)  
Y *RUPAUL'S DRAG RACE SUPERSTAR* (2021)

---

RAFAEL LUIS BONO-REYES  
*Universidad de Sevilla*

ALMUDENA MATA-NÚÑEZ  
*Universidad de Sevilla*

SERGIO JESÚS VILLÉN-HIGUERAS  
*Universidad de Sevilla*

## 1. INTRODUCCIÓN: EL METAVERSO

Derivado de la palabra griega «meta» (μετα, más allá) y del latín «universo» (*universum: unus y versus*, uno y todo lo que lo rodea), diferentes autores, a través de sus investigaciones, han aportado distintos puntos de vista al significado de metaverso. De acuerdo con Ball (2022), el término «metaverso» fue acuñado en 1992 por Neal Stephenson en su novela *Snow Crash*, en la que narra cómo un mundo virtual alcanzó e interactuó con prácticamente todos los aspectos de la existencia humana. Moro-Visconti (2022) lo define como un espacio *online* digital y compartido, habitado por *twins* o gemelos (avatares) de personas y compuesto por lugares y cosas que interactúan en tiempo real, incorporando gráficos tridimensionales. En sus palabras:

Un metaverso es una red de mundos virtuales tridimensionales centrados en la conexión social; un conjunto de espacios virtuales donde un individuo puede crear y explorar con otras personas que no se encuentran en el mismo espacio físico [...] diseñad[o] para unir los reinos digital y físico (Moro-Visconti, 2022, p. 515)<sup>146</sup>.

---

<sup>146</sup> Traducción propia.

Por otro lado, Mystiakidis añade las nociones de realidad virtual (en adelante RV) y realidad aumentada (en adelante RA):

El Metaverso es el universo de la posrealidad, un entorno multiusuario perpetuo y persistente que fusiona la realidad física con la virtualidad digital. Se basa en la convergencia de tecnologías que permiten interacciones multisensoriales con entornos virtuales, objetos digitales y personas, como la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA). Por lo tanto, el Metaverso es una red interconectada de entornos inmersivos sociales en plataformas multiusuario persistentes (2022, p. 486)<sup>147</sup>.

Podríamos describir, por tanto, el metaverso como un espacio virtual *online* que integra las tecnologías de recreación de mundos tridimensionales con RV y RA para facilitar que las personas puedan interactuar a distancia. Esto, por supuesto, sentó las bases para un nicho de mercado en el que las interacciones virtuales constituirían la principal fuente de beneficios de empresas y particulares. No en balde, en 2021 se dio un paso más con el cambio de nombre de la empresa matriz de Facebook a Meta Platforms Inc.—comercializado como Meta—, un conglomerado de empresas tecnológicas y plataformas sociales, entre las que actualmente se encuentran Facebook, WhatsApp e Instagram, con el fin de «conectar a las personas» (Garduño, 2021).

Como fundamentos principales del metaverso, existen los conceptos de «hiperrealidad», propuesto por Jean Baudrillard en 1981, un estado en el que resulta difícil distinguir entre realidad y simulación, así como el de «ciberespacio» de William Gibson (Ball, 2022). No sería hasta la década de 1970 cuando los mundos virtuales basados en texto comenzarían a ser una realidad gracias a los MUD o «Multi-User Dungeons», una versión en videojuego del juego de rol *Dungeons & Dragons* (Gygax y Arneson, 1974), lo que permitió la interactividad entre jugadores, explorar mundos ficticiales poblados por personajes y monstruos, adquirir poderes y concluir narrativas (Ball, 2022).

Como afirma Moro-Visconti (2022), los videojuegos son la industria más poderosa detrás del desarrollo del metaverso. Su capacidad para crear y desarrollar mundos, personajes e historias ficticiales ha supuesto una revolución en la inmersión en realidades paralelas, las cuales

---

<sup>147</sup> Traducción propia.

se han visto reforzadas gracias a la incorporación de servidores en línea y la interactividad entre personas de todo el mundo. Con el lanzamiento de *Second Life* (Linden Research, 2003), muchas personas empezaron a contemplar la propuesta de una existencia paralela que tomaría su lugar en un espacio virtual (Gabriels et al., 2012), algo que ya había empezado a fraguar la saga de videojuegos *The Sims* (Maxis & The Sims Studio, 2000-presente) en su posibilidad de controlar personajes diseñados por jugadores en una simulación social y de vida. Esta popularización de las simulaciones cristalizaría en la llegada de plataformas como *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) o *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) y su creación de mundos abiertos (Ball, 2022).

En este contexto, resulta destacable cómo estos mundos virtuales, capaces de reproducir el mundo real, de representar una versión ficcional del mismo o algún otro tipo de mundo alejado de lo convencional, se han popularizado más conforme se han alejado de los objetivos frecuentes de los videojuegos, como puede ser el obtener puntuaciones o derrotar enemigos. De este modo, han extendido su popularidad aquellos juegos que ofrecen la posibilidad de realizar una *performance* de la vida real (Ball, 2022). Un ejemplo de ello es la saga de *Animal Crossing* y su reciente entrega *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020), en la que no hay objetivos específicos salvo la interactividad con otras personas con el fin de construir una comunidad en línea. Esta tendencia implica que vivir una «segunda vida» ofrece posibilidades de exploración, identificación y socialización que resultan, en muchos casos, adictivas para un gran número de personas en todo el mundo.

### 1.1. HETERONORMATIVIDAD E IDENTIDADES

Muchas de estas personas, que pasan gran cantidad de horas en espacios en línea, encuentran en ellos un refugio ante circunstancias de su vida real, en tanto que ofrecen la posibilidad de interpretar a un personaje distinto en un entorno que simula un mundo paralelo en el que desarrollar una identidad diferente a la propia, que en sus vidas reales no pueden vivir en plenitud por diversos motivos. Los videojuegos y espacios en línea que disponen de una interfaz de creación de avatares ayudan a que personas ubicadas en los márgenes puedan diseñar un personaje a

medida capaz de, presuntamente, habitar en un mundo en el que poder vivir sus identidades en libertad.

Al hablar de personas en los márgenes, se deben explicar la heteronormatividad y sus privilegios. Se puede definir la heteronormatividad como un sistema de opresión que se sustenta en una serie de privilegios socioculturales configurados alrededor de un perfil hegemónico: el del hombre blanco, occidental, cisgénero, con expresión de género «masculina», heterosexual, de clase media-alta, neurotípico, con capacidades físicas normativas, etc. Esta estructura de poder jerárquico se apoya en el patriarcado y las ideologías políticas, económicas y religiosas que sustentan las sociedades contemporáneas, de forma que se coloca a unas personas en una posición de privilegio respecto a otras, que quedan relegadas a esos márgenes sociales (Krobová et al., 2015). Todas aquellas personas que se alejan de alguno de estos preceptos o superponen varios de ellos, en lo que se denomina interseccionalidad, son susceptibles de sufrir violencias en forma de discriminación, rechazo, abuso físico y psicológico, entre otras muchas más.

Si trasladamos esta perspectiva a los productos socioculturales, encontramos que las ideas fruto de la heteronormatividad construyen arquetipos y estereotipos respecto a determinados grupos de personas, ante los cuales, si la audiencia destinataria de dichos productos no posee datos con los que poder filtrar las informaciones recibidas, se genera odio hacia ciertas comunidades. Van-Dijk lo señala así:

En muchas situaciones, no existen discursos públicos o medios que provean información desde donde puedan derivarse creencias alternativas. [...] [L]os receptores podrían no tener el conocimiento o las creencias necesarias para desafiar los discursos o la información a la que son expuestos (2017, p. 211).

El medio del videojuego no ha sido menos en este aspecto y en muchas ocasiones no ha ofrecido las más dignas representaciones de las diversidades, como pueden ser las corporalidades, la etnicidad o la pertenencia a la comunidad LGTBIQA+. A su vez, el videojuego ha otorgado, mediante sus mundos paralelos, la posibilidad de evadirse de las violencias del mundo real y crear representaciones más diversas mediante la personalización de personajes, aunque no todo ha sido tan positivo. Tal y

como sucede en el mundo real, los mundos en línea también se han llenado de personas que continúan perpetrando el acoso y la violencia hacia otras (Ball, 2022).

Pese a todo, la encarnación de la persona jugadora en su avatar sigue siendo una cuestión primordial en los mundos virtuales que presentan los videojuegos. De acuerdo con Ball (2022), *Habitat* (LucasArts, 1986) fue el primer videojuego en readaptar el término del sánscrito «avatar», que podría traducirse como «descendiente de una deidad celestial», para referirse a los cuerpos virtuales de los usuarios. El metaverso, de este modo, permitiría que las representaciones digitales de las personas, es decir, estos avatares, interactuasen entre sí en diversos escenarios mediante distintos dispositivos y tecnologías de RV y RA (Clement, 2022). En otras palabras, «[e]l metaverso integra a la perfección el mundo real con el virtual y permite a los avatares llevar a cabo actividades enriquecedoras como la creación, la visualización, el entretenimiento, las redes sociales y el comercio» (Yang et al., 2022, p. 1)<sup>148</sup>.

Por lo tanto, no es imposible pensar que existe una estrecha relación entre los avatares diseñados por los usuarios que se adentran en el metaverso y su propia necesidad de identificación. En este aspecto, la personalización de los avatares y cómo son representados en el entorno virtual se vuelve crucial para un amplio abanico de personas. Por ejemplo, un estudio mostró cómo personas que indicaron su pertenencia a la comunidad LGTBQIA+ gastaron un 65 % más de dinero real en la personalización de sus avatares que jugadores heterosexuales y socialmente normativos (Snyder, 2022).

## 1.2. LUCES Y SOMBRAS EN LA PASARELA

Una vez descrita la compleja relación entre el metaverso y la forja de identidades virtuales, centraremos nuestra atención en la franquicia del *reality* televisivo *RuPaul's Drag Race* (en adelante *RPDR*), como raíz principal de nuestros casos de estudio. Han pasado catorce años desde su estreno en 2009 en Logo Network y ya por aquel entonces comenzó a granjearse un tremendo éxito como el primer *reality* de televisión

---

<sup>148</sup> Traducción propia.

estadounidense centrado en la cultura *drag* (Zhang, 2016). Presentado por RuPaul Andre Charles<sup>149</sup>, el concurso comenzó con el objetivo de coronar a la próxima superestrella *drag* americana a través de una serie de pruebas tanto individuales como grupales en cada episodio—de entre 45 minutos y 1 hora de duración—; desafíos basados en múltiples disciplinas como actuaciones cómicas, imitaciones, números de baile, desafíos de elaboración de *outfits*, pasarelas y el *lip-sync* o *playback* final eliminatorio (Moore, 2013).

En su obra *Bodies that matter*, Butler escribió que «el drag es subversivo en la medida en que reflexiona sobre la estructura imitativa que produce el género hegemónico y cuestiona la pretensión de naturalidad y originalidad de la heterosexualidad» (1993, p. 125)<sup>150</sup>. Posteriormente, Moore (2013) comentó que estaba principalmente ligado a hombres gays que realizaban *performances* a través de elementos relacionados con la feminidad. En la actualidad, sin embargo, las propias artistas del *drag* lo conciben de maneras diferentes. La revista *Vogue* recoge testimonios como el de Cheryl Hole: «El *drag* es la expresión que has escondido dentro de ti toda tu vida y que quieres sacar al mundo»; Blu Hydrangea: «El *drag* es una expresión de mí misma: así logro ser mi yo más completo, lo más gay y artística posible»; Scaredy Kat: «*Drag* es arte, nubla y desordena los géneros»; Jodie Harsh: «*Drag* es ser una versión elevada de ti misma y ser dueña de tu propia identidad; es sólo ser tú»; y Michelle Visage, una de las colaboradoras recurrentes de la franquicia: «Lo *drag* es muy importante, le permite a la gente ser quien es, honesta, verdadera; y ofrece un escape de la realidad. Más fluidez de géneros en este mundo, sin definiciones, lo haría un lugar mejor para todos. ¡Súmense, gente, únanse a la revolución!» (Spence, 2020).

*RPDR* se presenta, de este modo, como un espacio en el que poder desafiar los límites sociales establecidos en cuanto a roles y expresiones de género, mediante la subversión del *drag*. Sin embargo, no ha estado

---

<sup>149</sup> RuPaul es una artista, *podcaster*, diseñadora, autora y presentadora, además de ser considerada la *drag queen* más famosa del mundo, especialmente desde que lanzara su canción *Supermodel (You Better Work)*, que se convirtió en un éxito mundial en 1993 (Mckinnon, 2018).

<sup>150</sup> Traducción propia.

exento de críticas, dirigidas tanto hacia la producción y guion del programa como a la propia RuPaul. En su tesis, Bredar (2022) analiza cómo el *reality*, desde sus inicios, sentó sus bases sobre la premisa del ideal de *drag queen* defendido por RuPaul: el de la hiperfeminidad y su ilusión casi perfecta a través del arte *drag* de hombres gays cisgénero, lo cual deja fuera a otras identidades. En otras palabras, dicho sùmmum de feminidad tenía que ver más con la forma física, en términos binarios de mujer/hombre, a la que se aspiraba representar que con la *performance* en sí misma y su mensaje (Bredar, 2022). Debido a la popularidad del *show* y a que supone la única referencia del mundo *drag* para muchas personas, los mensajes calan en la audiencia al no disponer de información para contrastarla y, en este caso, se puede transmitir la idea de que el *drag* se reduce a la *performance* de hombres gays cisgénero en pos de la hiperfeminidad.

Es importante recalcar este último arquetipo de aspirante a la corona, ya que en varias ocasiones se ha hecho alusión a la falta de diversidad en cuanto a identidad de género en la franquicia en sus primeras temporadas, algo que ha ido mejorando en entregas recientes. Esto parece contrastar con el origen mismo del programa, pues autores como Edgar (2011) y Bredar (2022) señalan cómo *RPDR* hace referencias constantes al revolucionario documental *Paris is Burning* de Jennie Livingston, que ya en 1990 retrató las vidas y experiencias de personas trans y *queer* en general en el mundo del *drag* estadounidense durante la década de 1980 y, al mismo tiempo, se contradice con esas mismas raíces. En una entrevista en 2018 en *The Guardian*, la propia RuPaul continuó expresando su visión del *drag* como algo preferentemente destinado a estos hombres gays cisgénero y cuestionando, por tanto, la idea de que personas trans que han realizado la transición ocupen dichos espacios (Aitkenhead, 2018). Sin embargo, esto parece haber cambiado positivamente en los últimos años, pues en temporadas actuales se ha visto concursar a hombres trans, como Gottmik en la temporada 13, o mujeres trans que incluso se han llevado la corona, como Kilye Sonique Love en la 6ª temporada de *RuPaul's Drag Race All Stars* en 2021. Recientemente Sasha Colby, también mujer trans y la primera nativa hawaiana en el programa, ha sido coronada en la temporada 15 (Swift, 2023). Acerca de la

corporalidad, el programa es a su vez particularmente conocido por la inclusión de participantes de distintas tallas, de procedencia latina, afrodescendientes y asiáticos (Zhang, 2016).

La dinámica del programa divide las pruebas en un primer reto o *mini-challenge*, un segundo reto o *challenge* y la pasarela o *runway*, tres variables que clasifican a las concursantes más destacadas en el *top* y a las menos exultantes en el *bottom* semanal, términos satíricos de la jerga gay, antes del *lip-sync* eliminatorio. En mitad de esta estructura se intercalan espacios dedicados a hablar de diferentes cuestiones que tienen que ver con las vivencias y emociones compartidas de estas personas, normalmente durante la preparación para el reto semanal. Como describe McKinnon (2018), en temporadas recientes, estos minutos televisivos se han aprovechado para hablar sobre temáticas que afectan de manera transversal a la comunidad LGTBQIA+, como el *bullying*, el rechazo social y familiar, las identidades de género y orientaciones del deseo, la aceptación del propio cuerpo, el VIH o las adicciones, y cómo el *drag* les ayudó en su recorrido. Estas ventanas a la diversidad generan visibilidad y toma de conciencia sobre realidades que adolecen de la falta de determinados privilegios socioculturales, con la cual la audiencia puede identificarse o, en otros casos, reflexionar sobre cuestiones que tal vez no se hubieran planteado.

Aun así, un foco habitual de crítica hacia el programa gira en torno a los Pit Crew, asistentes de las *drag queens* en algunos retos desde la 1ª temporada que, por lo general, son hombres cisgénero con cuerpos musculados, en ropa interior. De hecho, como señala St Laurent (2022), el casting para estos Pit Crew de la 1ª temporada de *Drag Race UK*, la versión británica del *reality*, buscaba «hombres» que debían medir más de más de 1,83 metros, sin tatuajes y que contaran con un físico atlético y tonificado. Esta sexualización de los cuerpos en su búsqueda de la hipermasculinidad y la heteronormatividad como foco del deseo contrasta con las lecciones de positividad sobre los cuerpos que tratan de impartirse en el *show*, pues no solamente reduce a los Pit Crew a un objeto de deseo, sino que establece unos patrones sobre qué tipo de cuerpos deben ser deseables y cuáles no. Esta cuestión cobra otra dimensión cuando no solamente se muestran como un escaparate para la principal audiencia



objetiva (hombres gays), sino que el propio programa y quienes interpretan su guion recaen en estereotipos y objetivización. En palabras de St Laurent:

El ejemplo más frecuente y destacado de cosificación sexual hacia los Pit Crew está presente en forma de comentarios sexuales dirigidos a ellos tanto por parte de RuPaul como de las propias concursantes. Estos comentarios pueden ir desde insinuaciones suaves a comentarios descaradamente sexuales. [...] El montaje del propio programa también contribuye a la cosificación de los Pit Crew. En casi todos los momentos en los que se les ve entrando en el plató, las imágenes van acompañadas de comentarios sobre su atractivo. Las cámaras suelen escanear los cuerpos de los Pit Crew de pies a cabeza y a menudo se centran en su sección media, mostrando sus torsos marcados y su ropa interior, frecuentemente patrocinada, y sus prominentes "bultos"<sup>151</sup> (2022, p. 3).

Esta disonancia de ideas en torno a los cuerpos no quiere decir que *RPDR* no haya evolucionado en cuanto a la representación de diversidades corporales a lo largo de la franquicia, aunque esto se traslade a sus versiones más allá de Estados Unidos. De hecho, la 1ª temporada de *Canada's Drag Race* fue pionera en incluir a un Pit Crew que rompió con los esquemas normativos de corporalidad: Mina Gerges, cuya inclusión fue, paradójicamente, tanto criticada como celebrada por la audiencia (St Laurent, 2022). Otros ejemplos se han dado en la 2ª temporada de *Drag Race España* en 2022, con la presencia de Erik Fernández Jiménez como chico trans, o Redrocket, alejado del estereotípico cuerpo tonificado y depilado.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El presente estudio busca responder a dos cuestiones: si los contenidos creados por los *reality shows* de *drag queens* y asociados oficialmente al metaverso cumplen con el planteamiento inicial de este concepto y de qué forma se está llevando a cabo la representación de las muchas realidades que integran la comunidad LGTBIQA+ en tales espacios. Conforme a estos interrogantes, los objetivos de esta investigación son (1) analizar los nexos o desconexiones entre estos contenidos y el metaverso

---

<sup>151</sup> Traducción propia.

y (2) examinar los procesos de creación y manifestación de las identidades digitales, así como su exposición a la audiencia.

A tenor de los objetivos establecidos, se lleva a cabo un análisis cualitativo basado en el estudio de casos. En primer lugar, se diserta sobre el espectáculo en vivo *Queens of the Metaverse* (Meta, 2022) y sus implicaciones en cuanto a las variables descritas a continuación. En segundo lugar, se realiza el mismo proceso con respecto al videojuego *RuPaul's Drag Race Superstar* (East Side Games, 2021). Esta muestra ha sido seleccionada por tratarse de los dos únicos medios que han relacionado de forma directa el metaverso con el mundo *drag*; además, ambos productos derivan de un mismo denominador común, la franquicia de *RuPaul's Drag Race* (World of Wonder, 2009-presente).

Las variables seleccionadas, que guían el contenido del análisis de los casos escogidos, tienen que ver con varios rasgos de la diversidad humana. Son las siguientes:

- Corporalidad (estética y tipos de cuerpo).
- Racialidad (tono de piel y rasgos étnicos).
- Capacidades (físicas y neurológicas).
- Identidad de género (cisgénero, trans\*).
- Orientación del deseo (monosexualidades, plurisexualidades y asexualidades).

### 3. RESULTADOS

La premisa de *Queens of the Metaverse* es emplear las tecnologías de RA y RV con el fin de trasladar la experiencia del *drag* al metaverso. Para ello, se emplean trajes y pasarelas virtuales, pero al mismo tiempo aparecen personas reales y no solamente avatares, tanto quienes participan como las que cumplen el rol de espectadoras. Gracias a la RV, los participantes pueden formar parte del espectáculo, mientras que la RA integra al público del edificio londinense 180 The Strand como componente activo. Un primer punto a tener en cuenta es el casting del evento. En lugar de seleccionar a artistas del *drag* poco populares, la producción de Meta apostó por contar con personalidades conocidas internacionalmente. Dos de ellas ya habían formado parte del elenco de las dos primeras

temporadas de la versión británica del programa, les *drag queens* Blu Hydrangea (1ª temporada) y Tia Kofi (2ª temporada). Blu Hydrangea, además, había sido coronada ganadora de la primera edición del *spin-off RuPaul's Drag Race: UK vs the World* (World of Wonder, 2022). Por su parte, Adam All, quien obtuvo en 2019 el premio al mejor *drag king* en los QX Awards, es el único *drag king* en formar parte de esta experiencia.

Asimismo, no menos importante es el trabajo realizado por los diseñadores que se ocuparon de realizar digitalmente los *looks* que sus artistas llevarían en la pasarela virtual, combinando RA, RV y el espacio de Meta Horizon Workrooms. Los encargados de llevar este proyecto a buen término, aspirantes aún sin el suficiente reconocimiento, fueron Nwora Emenike, estilista no binarie encargada del *look* de Blu Hydrangea; Sal Mohammed, persona de género fluido, *drag queen* y con ocupación en el National Health Service, a cargo del diseño para Tia Kofi; y Christie Lau, persona no binaria graduada en la escuela de arte Central Saint Martins, quien se ocuparía de crear la propuesta para Adam All. Aunque el protagonismo de este evento recae inevitablemente en la puesta en escena de los artistas del *drag*, el trabajo que hay detrás se ve en todo momento aplaudido y celebrado, convirtiéndose en el eje principal sobre el que gira la propuesta, en tanto las prendas virtuales constituyen el eje narrativo.

El *show* en vivo, que tuvo lugar el 9 de septiembre de 2022, fue previamente publicitado por Meta a través de vídeos cortos en Facebook y Youtube. Estos vídeos ofrecían tanto una *preview* de cómo se desarrollaría el evento como un breve acercamiento a la RV a través de Horizon Workrooms. Esta herramienta consiste en un espacio en el que, a través de unas gafas de realidad virtual, las personas pueden visualizarse a sí mismas encarnadas en avatares que recrean su propia imagen, de tal modo que también pueden moverse e interactuar entre ellas. No solamente intervienen los artistas en esta experiencia, sino que el equipo de diseño crea los *looks* a través de estas aplicaciones y los presenta en el mismo Horizon Workrooms, siempre a través de sus avatares virtuales. El siguiente paso involucra a la RA y al público asistente al evento, ya que será este quien, a través de sus teléfonos móviles, logre visualizar a los artistas realizando su *performance* por la pasarela junto a la vestimenta virtual.

Respecto a la diversidad humana involucrada en este proyecto, se aprecia un gran interés por contar con identidades no heteronormativas. Las seis personas protagonistas se encuentran dentro del espectro no binario, algunas de ellas reconocidas como tal, como en el caso de Adam All, Nwora Emenike y Christie Lau; una persona de género fluido como Sal Mohammed; mientras que el uso de varios pronombres, entre ellos los neutros «they/them», situaría a Blu Hydrangea y Tia Kofi en el no binarismo, sin especificar. En cuanto a corporalidad, los tipos de cuerpo presentados, especialmente los de les *drags*, mantienen una línea de normatividad en cuanto a las tallas. Por otra parte, tanto en les *drags* como en les diseñadores hay diversidad étnica más allá de la heteronormatividad blanca. Como limitaciones en este análisis, sí es cierto que la variable de capacidades es la más complicada de representar y, en el caso de *Queens of the Metaverse*, no es posible definir si existe alguna diversidad en capacidades o neurodivergencia. Algo similar sucede con la orientación del deseo, ya que no se puede saber a ciencia cierta a no ser que se mencione.

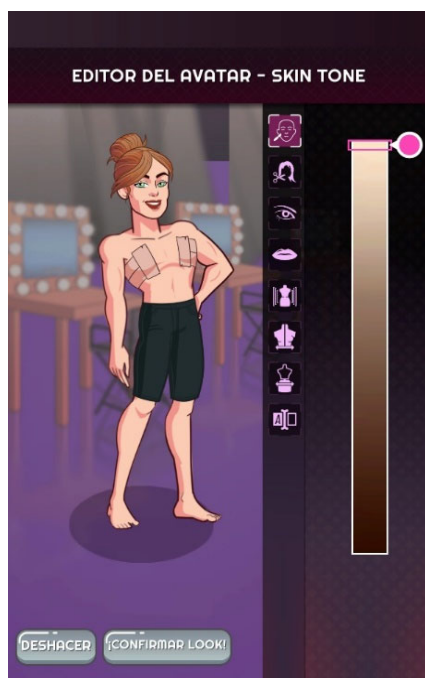
Desde el punto de vista del metaverso y lo que ello implica, la propuesta simplemente ofrece la posibilidad de interactuar en un espacio virtual para las personas participantes, pero no tiene que ver con la creación de identidades disruptivas con la heteronormatividad, más allá de las que las personas ya proyectaban por sí mismas en su entorno real. La experiencia, por tanto, se reduce a cómo las nuevas tecnologías pueden ser utilizadas para crear moda y cómo puede lucirse esta sobre la pasarela sin necesidad de contar con los elementos en forma física.

Por otro lado, el videojuego para Android *RuPaul's Drag Race Superstars* nació en 2021 con el propósito de crear un producto videolúdico a raíz de la fiebre por el *drag*, como una oportunidad de ver su identidad representada en un entorno virtual sobre el que tener cierta posibilidad de gestión. El juego, además, ganó el premio de los NYX Game Awards de 2022 en la categoría de «Mobile Game – Simulation» (NYX Game Awards, 2022), por lo que la premisa parecía acertada.

El título trata de ser fiel al concurso en cuanto a su estructura y su propia narrativa, puesto que aparecen como personajes principales o secundarios, recurrentes en su mayoría, artistas del *drag* como la propia RuPaul

y diferentes concursantes que han pasado por las temporadas emitidas. Del mismo modo, el juego se divide en temporadas que van agregándose como actualizaciones de manera periódica cada mes. Su objetivo, al igual que en el *show*, es el de convertirse en la ganadora de cada una de las pruebas y pasarelas. El juego comienza con una interfaz de creación de avatar jugable, para lo cual se ofrecen opciones en un principio limitadas respecto a la vestimenta y los complementos. Lo primero que se pide es definir el tono de piel, desde tonos muy claros a tonos más oscuros (Figura 1).

**FIGURA 1.** Interfaz de diseño de avatar: tono de piel.



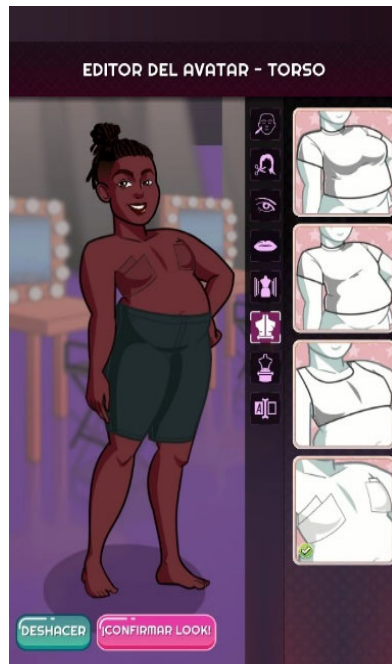
Fuente: Captura de partida propia, *RuPaul's Drag Race Superstar* (East Side Games).

Una vez seleccionado, se puede elegir entre distintos estilos de cabello que incluyen peinados característicos de personas afrodescendientes, largas melenas o estilos asociados a una expresión de género «masculina» o neutra. En esta línea de diversidad corporal se puede establecer una graduación dividida en tres tipos distintos de cuerpo: delgado, musculado y gordo. Algo llamativo es el hecho de incluir cuerpos trans y no

normativos en cuanto al género de forma más amplia, representados en el uso del *binder* o cicatrices propias de mastectomía. Junto a todas estas características también se pueden modificar la expresión y los rasgos faciales (Figura 2).

Sin embargo, aspectos como la diversidad en capacidades y la orientación del deseo no son características a tener en cuenta en el proceso de creación del avatar, así como tampoco se hace referencia directa al uso de pronombres que permitan definir una identidad de género, más allá de lo ya explicado con los cuerpos.

**FIGURA 2.** Selector de look para la pasarela.



Fuente: Captura de partida propia, *RuPaul's Drag Race Superstar* (East Side Games).

Tras este primer proceso de creación de avatar, el siguiente paso consiste en seleccionar el *look* que se llevará a pasarela para ser juzgado y valorado (Figura 3).

FIGURA 3. Interfaz de diseño de avatar: corporalidad.



Fuente: Captura de partida propia, *RuPaul's Drag Race Superstar* (East Side Games).

Al principio se cuenta con muy pocas opciones de personalización, que irán ampliándose en todo tipo de prendas y maquillajes disponibles al desbloquearlos conforme se avance en la partida. Las principales mecánicas del juego se centran en la producción de «puntos de *werk*» en la *werkroom*, la sala donde se preparan los concursantes. Estos puntos, que pueden obtenerse adicionalmente a través del visionado de publicidad, pueden cambiarse por nuevos ítems. También aparecen otras monedas de cambio, como billetes («rudólares»), pintalabios y gemas que en algunas ocasiones se obtienen de forma gratuita y, en otras, por pagos con dinero real (Figura 4).

FIGURA 4. Tienda del juego.



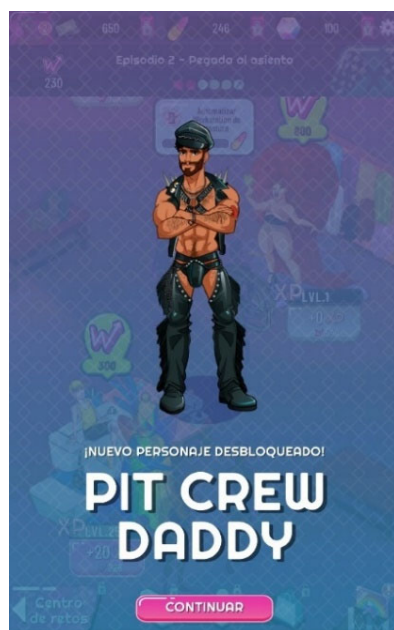
Fuente: Captura de partida propia, *RuPaul's Drag Race Superstar* (East Side Games).

Conforme se avanza hacia el capítulo 3 se desbloquean otros elementos, como la tienda, misiones especiales, mejoras de las instalaciones o reclutamiento de personajes que ayudarán a recolectar los objetos necesarios para continuar. Entre estos personajes, además de celebridades del *drag*, se encuentran los Pit Crew, retratados de la misma manera que en el programa (Figura 5).

Respecto a su relación con el metaverso y la creación de identidades digitales, el videojuego no aporta *per se* una comunidad *online* que permita la interacción entre avatares de jugadores, al menos por ahora. El avatar apenas posee opciones para definir una personalidad o tomar decisiones más allá de cuándo y cómo progresar en los desafíos.



FIGURA 5. Primer Pit Crew desbloqueable.



Fuente: Captura de partida propia, *RuPaul's Drag Race Superstar* (East Side Games).

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Si entendemos el metaverso como un mundo virtual, una segunda vida en la que poder fabricar una identidad digital a través de un avatar, como proponen Ball (2022), Moro-Visconti (2022) y Mystiakidis (2022), tanto el evento en vivo *Queens of the Metaverse* como el videojuego *RuPaul's Drag Race Superstar* se alejan de este planteamiento pese a poder calificarse, e incluso publicitarse como tal en el caso de la producción de Meta, como una experiencia relativa al metaverso. Como se ha apuntado, es importante que se establezca una conexión entre la persona jugadora con el avatar en aras de fabricar o representar una identidad, ya que dicha imagen puede ayudar a escapar de las ataduras heteronormativas de las sociedades del mundo real y crear un espacio seguro para identidades dispuestas a desafiar dichas convenciones.

En los espacios propuestos, apenas hay posibilidad de generar la disrupción de identidad de género frente a la heteronorma que mencionan

Butler (1993), Moore (2013) o las propias reinas en el artículo de Spence (2022), ya que prácticamente no hay toma de decisiones, choque entre realidad y virtualidad, ni experiencias reales más allá de la imagen del mundo *drag* que se quiere proyectar. En el caso del videojuego, dejando a un lado las limitaciones que puedan existir en la elección del avatar, se ofrece la posibilidad de vivir una experiencia virtual como *drag queen* dentro de la idiosincrasia del programa, esto es, el *drag* como espectáculo lleno de brillo, moda y dinero, pero no siempre es así para todas las personas del mundo real. Constituye, por tanto, una ilusión vacía de las narrativas que se dejan entrever en el guion del concurso y que señalaba Mckinnon (2018), conversaciones sobre aceptación y hermandad, que en el caso de su versión videolúdica desaparecen frente a un divertimento mecánico y carente de profundidad, en el que la identidad se construye según la estética que se pueda comprar.

En *Queens of the Metaverse* se observa una clara apuesta por la diversidad en identidad de género, aunque todas las personas implicadas se sitúan en el no binarismo. Esto es positivo desde el punto de vista *queer* que pretende subvertir la heteronormatividad, pero deja atrás identidades cisgénero. Esto era difícil de concebir en un principio pues, coincidiendo con lo investigado por Edgar (2011) y Bredar (2022), han tenido que transcurrir varias temporadas de *RPDR* para que se ampliara el abanico a otras identidades de género que necesitan del *drag* para expresarse en libertad. Es positivo, también, que aparezca un *drag king*, algo que la franquicia no acostumbra a fomentar, pero los tipos de cuerpo son muy similares, lo cual choca con la diversidad de tallas que se puede encontrar en *RPDR*. Asimismo, se aprecia la intención de incluir personas con distintos tonos de piel y de que, en líneas generales, la diversidad humana sea reconocida y apreciada en este espacio. Sin embargo, el *show* de Meta solo logra poner en valor las nuevas tecnologías, no defiende ningún tipo de discurso más allá de la diversidad que dichas personas ya exteriorizan.

Sobre el videojuego *RuPaul's Drag Race Superstar*, la interfaz de diseño de personaje ofrece diversidad étnica y corporal, aunque no para todos los cuerpos y rasgos físicos. La identidad de género puede llegar a definirse mediante tipos de cuerpos trans, pero no permite la opción

de seleccionar pronombres que definan mejor la realidad de cada persona, especialmente si hablamos del no binarismo. La mayoría de vestimenta y complementos están centrados en la hiperfeminidad que perseguía el programa en sus inicios, lo cual deja un escaso margen para explorar y romper con los límites del género. Además, que el sistema de juego se base en la obtención de dinero y joyas para adquirir mejores prendas que favorezcan la apariencia externa y, por tanto, mejores resultados en la pasarela, transmite la idea de que el *drag* es sinónimo de éxito y capitalismo, más allá de crear una *performance* que mediante su puesta en escena reivindique un mensaje.

Otro asunto polémico, el de la sexualización de los Pit Crew que han estudiado Mckinnon y St Lauren (2022), coincide en el videojuego con lo visto en la franquicia. La audiencia del programa puede llegar a percibir que únicamente los cuerpos heteronormativos son los deseables y constituyen el arquetipo al que los hombres gays cisgénero deben aspirar si quieren ser catalogados como «atractivos». Resulta contradictorio cuando, precisamente, lo que el *drag* pretende es la ruptura con las convenciones sociales en cuanto al género y la superación de la heteronormatividad de los cuerpos.

En ambos casos no ha habido representación de diversidad en capacidades o neurodivergencias. Si bien estas representaciones son complicadas de ejecutar, tampoco se ha fomentado la visibilización de posibilidades como, por ejemplo, poder seleccionar a *drag queens* con diversidad funcional visible. Esto deja de lado a personas que pueden pensar que no son aptas para hacer *drag* por el simple hecho de no entrar en esos mismos cánones de corporalidad. Cabe señalar, por otro lado, lo positivo de que aparezcan *drag queens* cuya *performance* se escapa de lo humano y se acerca la monstruosidad, como Yvie Oddly, pues con ello se refuerza la idea de que el *drag* consiste en desafiar lo establecido, romper los moldes y crear arte sin pretender imitar los géneros.

En conclusión, se extrae de esta investigación cómo se repiten ciertos patrones excluyentes en espacios presumiblemente destinados a abrazar la diversidad, aunque también deben destacarse los aspectos positivos de inclusión que han ido mejorando en la franquicia de *RPDR* y han contribuido a que tanto en el *show* de Meta como en el videojuego se

pueda hablar de diversidad real. Aun así, todavía queda mucho por mejorar en aras de representar realidades que desafíen la heteronormatividad. Construir y mejorar estos espacios de subversión resulta de vital importancia para todas esas personas que, en algún momento de sus vidas, necesitaron encontrar un lugar seguro más allá del arcoíris.

## 5. APOYOS

El presente estudio está integrado en los grupos de investigación: «Comunicación Audiovisual y Videojuegos» (TIC237) de la Universidad de Sevilla, «Imagen, Medios Audiovisuales e Historia de la Comunicación» (HUM1070) de la Universidad de Sevilla, y «Metodologías y Herramientas para la Investigación sobre Cultura Visual» (HUM-999) de la Universidad de Málaga.

## 6. REFERENCIAS

- Aitkenhead, D. (2018, 3 de marzo). *RuPaul: 'Drag is a big f-you to male-dominated culture'*. The Guardian. <https://acortar.link/KyUuCY>
- Ball, M. (2022). *The Metaverse: And How it Will Revolutionize Everything*. Liveright Publishing Corporation.
- Bredar, S. (2022). *RuPaul's Drag Race: Maintaining America's Drag Superstar through Performative Action*. Ball State University.
- Butler, J. (1993). *Bodies that matter. On the discursive limits of "sex"*. Routledge.
- Clement, J. (2022). *Metaverse - statistics & facts*. Statista. <https://acortar.link/YYhnhM>
- Edgar, E. A. (2011). Xtravaganza!: Drag Representation and Articulation in RuPaul's Drag Race. *Studies in Popular Culture*, 34(1), 133–146.
- Gabriels, K., Bauwens, J., y Verstrynghe, K. (2012). Second Life, Second Morality? En N. Zagalo, L. Morgado, y A. B. Ventura (Eds.), *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms* (pp. 306–320). IGI Global.
- Garduño, M. (2021, 22 de diciembre). *¿Por qué Facebook cambió su nombre a Meta y qué innovaciones traerá?* Forbes México. <https://acortar.link/jXOT2r>

- Krobová, T., Moravec, O., y Švelch, J. (2015). Dressing commander shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(3). <https://doi.org/10.5817/CP2015-3-3>
- McKinnon, S. (2018, 27 de junio). *RuPaul's Drag Race is still figuring out how to handle gender and race*. The Conversation. <https://acortar.link/BW0YUt>
- Moore, R. (2013). Everything Else Is Drag: Linguistic Drag and Gender Parody on RuPaul's Drag Race. *Journal of Research in Gender Studies*, 3(2), 1–12.
- Moro-Visconti, R. (2022). *The Valuation of Digital Intangibles. Technology, Marketing, and the Metaverse*. Springer Nature Switzerland AG.
- Mystiakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- NYX Game Awards. (2022). *RuPaul's Drag Race Superstar*. NYX Game Awards. <https://acortar.link/Aj5E7v>
- Snyder, R. (2022, 1 de julio). *Beyond my avatar: Gaming in the LGBTQ+ Community*. Nielsen. <https://acortar.link/qXzFxI>
- Spence, J. (2020, 4 de febrero). *¿Qué significa ser drag queen en la actualidad?* Vogue México. <https://acortar.link/7trKJD>
- St Laurent, E. (2022). *Stop relying on that body: The sexual objectification on the pit crew on RuPaul's Drag Race*. American University.
- Swift, A. (2023, 14 de abril). “*RuPaul's Drag Race*” *Crowns Season 15 Winner*. TV Line. <https://acortar.link/BFxB8O>
- Van Dijk, T. (2017). Análisis crítico del discurso. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 30, 203–222. <https://doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.2016.n30-10>
- Yang, Q., Zhao, Y., Huang, H., Xiong, Z., Kang, J., y Zheng, Z. (2022). *Fusing Blockchain and AI with Metaverse: A Survey*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2201.03201>
- Zhang, E. (2016). Memoirs of a GAY! Sha: Race and gender performance on RuPaul's Drag Race. *Studies in Costume & Performance*, 1(1), 59–75. [https://doi.org/10.1386/scp.1.1.59\\_1](https://doi.org/10.1386/scp.1.1.59_1)