

## Cosmovisiones indígenas y representación femenina en videojuegos. Un análisis de dos experiencias argentinas

Romina Gala <sup>(1)</sup> y Flavia Samaniego <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** Este artículo analiza los videojuegos argentinos “Laidaxai y el Árbol Negro” (2021) y “Runa y el legado Chaikurú” (2024), los cuales incorporan relatos, cosmovisiones y tradiciones de pueblos indígenas en sus diseños, narrativas y mecánicas. El desarrollo narrativo de las heroínas es analizado en relación con el monomito de Campbell (1997[1949]), lo que permite comprender su camino en el relato desde una perspectiva crítica. Luego, se analizan estas producciones a través de dos dimensiones propuestas por Frasca (2001): el mundo del juego, que explora cómo estos videojuegos recrean o representan los mundos Qom y Guaraní mediante sus ambientaciones, personajes y otros objetos manipulables; y las mecánicas del juego, que aborda las reglas del juego que regulan la experiencia y su potencial para transmitir valores culturales y sociales, como el respeto a la diversidad cultural, a las mujeres, niñas y adolescentes, y la naturaleza. Para enriquecer el análisis, se incluyen las definiciones estéticas, conceptuales y motivacionales de sus creadores/as.

Desde una perspectiva tecnofeminista (Wajcman, 2006) y descolonial (Rivera Cusicanqui, 2015, 2010) el artículo reflexiona sobre el papel de las protagonistas femeninas en la construcción de nuevas representaciones dentro del mundo del *gaming*. Las heroínas de estos videojuegos no solo desafían los cánones tradicionales y los modelos heroicos hegemónicos asignados a las mujeres en los videojuegos, sino que pueden leerse como dispositivos de reexistencia cultural y digital (Ricuarte Quijano, 2023). Al incorporar personajes femeninos indígenas, estas producciones amplían la visibilidad diversa de mujeres, niñas y adolescentes en el entorno digital. Su rol protagónico, activo, respetuoso con la naturaleza y el territorio, alejado de la violencia habilita otras propuestas lúdicas en el *gaming*. Por último, el análisis de los juegos seleccionados permite reflexionar sobre el vínculo que los seres humanos tienen con la naturaleza, enfatizando la protección y el cuidado del ambiente desde una ética ecofeminista y antipatriarcal (Puleo, 2011, Merchant, 2023).

La metodología del presente estudio es cualitativa y combina entrevistas en profundidad con los/as creadores/as y la observación de los videojuegos. Murray y Crawford (2024) proponen una tipología de jugadores de videojuegos que incluye la categoría de “intelectual de la cultura”; la cual abarca periodistas, académicos/as, investigadores/as, críticos/as, curadores/as y artistas que mantienen una relación profesional e intelectual con los videojuegos. Este tipo de jugadores/as se focalizan en los aspectos culturales y artísticos de los juegos, estableciendo una distancia crítica con el videojuego que analizan. Al jugar

los juegos seleccionados, se volcaron en una grilla los diferentes elementos que permiten dar cuenta de las dimensiones de análisis propuestas.

Para finalizar, se abren nuevos interrogantes y se reflexiona cómo estos videojuegos, desde diferentes lógicas productivas, permiten explorar y visibilizar narrativas, estéticas y mecánicas videolúdicas que tensionan las representaciones hegemónicas de género y las narrativas heroicas individualistas y triunfalistas, abriendo caminos para futuras investigaciones sobre género, cultura y descolonialidad en el campo de los videojuegos del Sur global.

**Palabras clave:** videojuegos argentinos - cultura indígena - representación digital - cosmovisión Qom - mitología guaraní - tecnofeminismo - narrativa descolonial - heroínas femeninas - reexistencia digital - ética ecofeminista

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 356-358]

---

<sup>(1)</sup> **Romina Paola Gala** es licenciada y profesora en Sociología por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires y Profesora de Artes Visuales por la Escuela de Bellas Artes “Carlos Morel”. Diplomada superior en “Educación, Imágenes y Medios” (FLACSO Argentina). Docente en la Carrera de Ciencia Política de la UBA. Integrante del equipo de investigación “Sociedad, Internet y Cultura” (IIGG/FSOC-UBA). Forma parte de la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales, del Grupo de Trabajo “Apropiaciones e Interseccionalidades” de CLACSO y miembro adherente de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo. Participa en la Comisión de Encuesta “Trabajadores en Videojuegos de Argentina” de Women in Games Argentina. Su investigación se centra en el desarrollo independiente de videojuegos, con énfasis en producciones con fines artísticos, culturales, políticos y sociales.

<sup>(2)</sup> **Flavia Romina Samaniego** es licenciada y profesora de la Carrera de Sociología de la Universidad de Buenos Aires (UBA) y del Departamento de Salud de la Universidad Nacional de José C. Paz. Becaria doctoral UBACyT en Cs. Sociales y maestranda en Estudios Interdisciplinarios de la Subjetividad (UBA). Tiene diploma Superior en Tecnología, Subjetividad y Política por CLACSO. Centra su investigación en los discursos de fomento al emprendedorismo dirigido a mujeres (cis, trans y no binarias), así como en las intersecciones entre tecnología y género. Es miembro de los grupos de investigación ESIC (IIGG-UBA), RIAT y Apropiaciones de tecnologías digitales e interseccionalidades (CLACSO).

## Introducción

En las últimas décadas, los videojuegos han roto las barreras del entretenimiento tradicional para consolidarse como un fenómeno cultural, artístico y productivo de gran complejidad. Estos bienes culturales digitales ocupan un rol central en los flujos globales de imágenes y servicios, y se han transformado en potentes plataformas para la expresión, reproducción y difusión de valores, ideas y estéticas (Kerr, 2006). Su impacto trasciende el simple reflejo de problemáticas sociales: poseen la capacidad de interpelarlas e impulsar su transformación (Muriel y Crawford, 2023), convirtiéndose así en valiosas herramientas para la crítica social y el activismo.

A través de sus diseños y mecánicas, en los videojuegos se codifican sistemas de creencias y estructuras ideológicas (Flanagan, 2009), revelando una dualidad inherente. Por un lado, pueden perpetuar narrativas hegemónicas y estereotipos de género, clase o raza. Por otro lado, ofrecen un espacio fértil para que artistas, diseñadores y desarrolladores independientes aborden dilemas culturales y sociales significativos. De este modo, fomentan la diversidad, la pluralidad de expresiones, la reflexión crítica y la construcción de nuevas subjetividades en el ámbito digital.

A pesar de la creciente relevancia global de los videojuegos, la participación de Latinoamérica en el mercado mundial se mantiene periférica. Mientras que la región alberga a más del 10% de los jugadores a nivel mundial, su contribución al mercado global apenas alcanza el 5% (Newzoo, 2024; Statista Research Department, 2024). Una de las características distintivas de América Latina y el Caribe es su profunda diversidad cultural, donde conviven más de 800 pueblos indígenas –sumando aproximadamente 58 millones de personas y representando el 10% de la población total de la región (UNESCO, 2023)–, junto a una vasta gama de identidades afrodescendientes, mestizas y migrantes, cada una portadora de costumbres y cosmovisiones únicas.

En este contexto, la emergencia de videojuegos desde América Latina y el Caribe que incorporan activamente relatos, cosmogonías y tradiciones indígenas (Luzardo et al., 2019) no sólo desafía esta brecha, sino que introduce la riqueza cultural local a públicos amplios y globales. Estos títulos, en muchos casos, han sido desarrollados en colaboración directa con las comunidades indígenas, incorporando su historia, sus perspectivas y sus prácticas ancestrales como base conceptual, visual y mecánica de los juegos. De esta manera, los videojuegos se configuran como vehículos innovadores para visibilizar y preservar el conocimiento indígena, logrando su difusión a audiencias tanto locales como globales. Además, representan una vía potencial para la crítica social, denunciando la usurpación territorial, la discriminación y la invisibilización cultural, entre otras problemáticas que enfrentan las comunidades indígenas.

Este artículo analiza los videojuegos argentinos “Laidaxai y el Árbol Negro” (Fernández, 2021) y “Runa y el legado Chaikurú” (Fanny Pack Studios, 2024), los cuales incorporan relatos, cosmovisiones y tradiciones de comunidades indígenas en sus diseños, narrativas y mecánicas. El desarrollo narrativo de sus heroínas es analizado en relación con el monomito de Campbell (1997), empleado como contrapunto crítico para evidenciar los desvíos descoloniales presentes en estos títulos. Posteriormente, estas producciones se examinan a través de dos de las dimensiones de análisis propuestas por Frasca (2001); a saber: el mun-

do del juego, que explora cómo recrean y representan los mundos Qom y Guaraní en los juegos; y las mecánicas del juego, centradas en las reglas que regulan la experiencia lúdica y su potencial para transmitir valores culturales y sociales –como el respeto a la diversidad, a las mujeres, niñas y adolescentes, y a la naturaleza–. El análisis se enriquece con las definiciones estéticas, conceptuales y motivacionales proporcionadas por sus creadores/as y desarrolladores/as.

## Abordaje conceptual y perspectivas de análisis

Los videojuegos, como productos culturales de la era digital, operan como dispositivos simbólicos que configuran imaginarios sociales y movilizan economías globales. Su potencial narrativo trasciende la mera reproducción de historias para constituirse en espacios de disputa donde se refuerzan discursos hegemónicos –como el patriarcado y el eurocentrismo–, y, a la vez, emergen relatos contrahegemónicos que amplifican voces subalternas. Esta dualidad exige un análisis crítico que, desde la interdisciplina, desnaturalice su aparente neutralidad. Para ello, nuestro abordaje se articula en torno a tres claves teóricas fundamentales. Primero, el tecnofeminismo (Wajcman, 2006), que evidencia cómo las tecnologías encarnan relaciones de género. Segundo, el pensamiento descolonial (Rivera Cusicanqui, 2010, 2015), que permite interrogar la colonialidad presente en las narrativas lúdicas y el poder de las imágenes. Tercero, el monomito (Campbell, 1997), arquetipo que empleamos no como modelo narrativo universal, sino como contrapunto crítico para evidenciar desvíos descoloniales y posibles líneas de fuga frente a los modelos heroicos tradicionales.

El enfoque tecnofeminista (Wajcman, 2006) permite observar cómo las desigualdades de género, entre otras formas de desigualdad, se enlazan intrínsecamente con la base política y económica de las redes que conforman y desarrollan los sistemas técnicos (p. 182). Desde esta perspectiva, se comprende que los artefactos tecnológicos, incluidos los videojuegos, no son neutrales, sino que están configurados por las relaciones de género, sus significados, usos y prácticas.

El tecnofeminismo evita tanto el determinismo tecnológico como una mirada neutral sobre las tecnologías, sosteniendo que género y tecnología se co-constituyen a través de un proceso relacional dinámico que involucra actos de interpretación y resignificación tanto colectivos como individuales. Esta corriente “fusiona la flexibilidad y la maleabilidad interpretativas con respecto a la lectura simbólica de los artefactos con una comprensión de cómo se conforman y reforman físicamente [*abarcando*] redes tanto materiales como inmateriales” (p. 77).

Como iniciativa política, esta perspectiva propone la incorporación activa de mujeres y personas LGBTIQ+ a los procesos productivos de las tecnologías digitales y el conocimiento (Pedraza Bucio y Rodríguez Cano, 2019), buscando subvertir los esquemas de valores imperantes en un contexto donde tecnología, género y sociedad se interrelacionan constantemente (Wajcman, 2006, p. 161). Sin embargo, como señalan Fischetti y Torrano (2024), una mirada feminista sobre las tecnologías, aunque indispensable para la

transformación social, advierte que esta mayor incorporación, si bien necesaria, no garantiza por sí sola un mundo más justo. Para estas autoras, una transformación real de la sociedad implica desandar las lógicas de dominación moderna mercantil, colonial y patriarcal, así como las nuevas formas del capitalismo neoliberal. Esto supone, entonces, “encontrar otras formas de habitar con las tecnologías que no respondan a la dominación, la competencia, el consumismo, la devastación” (Fischetti y Torrano, 2024, p.222).

La perspectiva tecnofeminista nos permite analizar cómo se configuran los imaginarios de género en los videojuegos estudiados. Se examina cómo sus protagonistas desafían los cánones tradicionales de representación femenina en el medio, operando como dispositivos de resistencia cultural a través de un rol protagónico, activo, respetuoso y no violento. De forma complementaria, la perspectiva descolonial (Rivera Cusicanqui, 2015) brinda herramientas conceptuales para interpretar cómo la incorporación de personajes femeninos indígenas en el entorno digital no solo amplía la representación, sino que también promueve la visibilización y revalorización de saberes ancestrales y epistemologías no hegemónicas. Esto permite interrogar las continuidades de la dominación colonial en las tecnologías, narrativas e imágenes presentes en los videojuegos argentinos seleccionados. Desde este enfoque, lo indígena no aparece como algo ajeno a la modernidad, sino como parte constitutiva de ella, interactuando de manera tensa y conflictiva en distintos planos: político, económico, social y cultural. En consecuencia, el análisis no propone observar estas producciones como meros ejercicios de hibridación entre culturas indígenas y cultura digital, sino pensarlas como expresión de lo que Rivera Cusicanqui (2010) denomina *lo ch'ixi*. Esto es, una forma de coexistencia donde no se subsumen entre sí, sino que se yuxtaponen: “*lo ch'ixi* constituye así una imagen poderosa para pensar la coexistencia de elementos heterogéneos que no aspiran a la fusión y que tampoco producen un término nuevo, superador y englobante” (p. 7).

Esta perspectiva permite leer los videojuegos analizados como territorios simbólicos donde lo ancestral y lo digital coexisten sin anularse, activando modos de ver el mundo que desafían las lógicas coloniales del diseño y la representación. Desde esta aproximación, también resulta central el vínculo entre los seres humanos y la naturaleza, abordado desde una ética ecofeminista y antipatriarcal (Puleo, 2011, Merchant, 2023). Esta ética establece una conexión crítica entre la dominación de las mujeres y la explotación de la naturaleza, buscando una transformación que supere las lógicas de dominio patriarcal y antropocéntrico, y habilite formas más justas de convivencia entre especies y territorios.

Para el análisis de las narrativas de los videojuegos, se emplea el monomito de Joseph Campbell (1997[1949]), obra fundacional de los estudios de mitologías comparadas. El autor propone analizar las estructuras de las narrativas a partir de lo que denomina “el viaje del héroe” o monomito. Este consta de tres instancias: 1) la partida, es cuando el héroe recibe la llamada a realizar el viaje; 2) la iniciación, es cuando el héroe se introduce en el mundo mágico o desconocido y allí debe afrontar pruebas, desafíos y descubrimientos por los cuales el personaje necesariamente atraviesa una transformación; 3) finalmente, el regreso y reintegración del héroe a la sociedad, es cuando vuelve al mundo o comunidad desde la que partió, pero regresa con un poder, sabiduría o forma diferente que debe compartir (pp. 40-41).

Esta aproximación permite comprender el desarrollo y el “viaje” de las heroínas protagonistas de los videojuegos seleccionados desde una perspectiva crítica. Lejos de ser aplicado como un modelo universal, el monomito servirá como contrapunto para examinar cómo las trayectorias de estas protagonistas dialogan o, por el contrario, subvierten los arquetipos heroicos tradicionales. Este análisis busca evidenciar posibles desvíos descoloniales y líneas de fuga a los modelos narrativos hegemónicos en los videojuegos.

Para el análisis de los videojuegos, el estudio también se apoya en las dimensiones propuestas por Gonzalo Frasca (2001) quien postula que los videojuegos, como medio, tienen el potencial no solo de representar la realidad, sino también de moldearla a través de simulaciones, convirtiéndose así en vehículos para comunicar valores, fomentar el pensamiento crítico, el empoderamiento personal y el cambio social. Para comprender esta capacidad, distingue tres dimensiones clave: el mundo del juego, las mecánicas del juego y la dinámica de juego (Frasca, 2007; 2009). El mundo del juego se refiere al conjunto de objetos manipulables y al espacio donde interactúan. Las mecánicas del juego aluden a las reglas que rigen la experiencia lúdica. Estas reglas son cruciales, pues pueden utilizarse con el propósito de persuadir, explicar o exponer ideas, e incluso son una forma en que los/as diseñadores/as otorgan un perfil ideológico a las experiencias de juego (Bogost, 2009, p. 41). Finalmente, la dinámica de juego se basa en considerar las acciones realizadas durante el juego como mecanismos cognitivos, es decir, como formas de comprender el mundo.

En el presente análisis, nos concentramos en dos de las dimensiones propuestas por Frasca. En primer lugar, examinamos el mundo del juego para explorar cómo estos videojuegos recrean y representan las cosmovisiones Qom y Guaraní a través de sus ambientaciones, personajes y objetos manipulables, constituyendo un espacio simbólico fundamental para la transmisión de saberes y la comprensión de las cosmovisiones representadas.

En segundo lugar, analizamos las mecánicas del juego en función de cómo sus reglas regulan la experiencia lúdica y su potencial para transmitir valores culturales y sociales, tales como el respeto a la diversidad cultural, la promoción de la igualdad de género –especialmente en la representación de mujeres, niñas y adolescentes– y la valorización de la naturaleza.

Dados los objetivos de este trabajo, las dinámicas de juego quedan pendientes para futuros desarrollos. Estas dinámicas, desde la perspectiva de Sicart (2009, 2011), resultan cruciales para comprender la creación de sentidos al enfatizar el rol activo del/de la jugador/a y la interpretación ética y personal de su experiencia lúdica.

## Metodología

Este estudio adopta un diseño cualitativo de investigación. Nuestro objetivo principal es comprender cómo los relatos, cosmovisiones y tradiciones de los pueblos indígenas se incorporan en los diseños, narrativas y mecánicas de los videojuegos analizados. En este marco, la investigación también focaliza en la representación de los roles de género y la configuración visual de las protagonistas femeninas. Los criterios de selección de ambos videojuegos se justifican en que son producciones recientes, desarrolladas íntegramente

en Argentina. Además, tienen la particularidad de presentar una protagonista femenina central no sexualizada. Por último, sus narrativas están explícita o implícitamente inspiradas en cosmogonías indígenas del norte argentino (Qom en Laidaxai y Guaraní y andina en Runa). Siguiendo a Flick (2007), el enfoque cualitativo nos permite examinar casos concretos en su particularidad temporal y local (p. 27). Esto implica una mirada profunda a las expresiones y actividades de los actores sociales en sus contextos específicos, lo que resulta fundamental para desentrañar los complejos significados culturales y sociales presentes en los videojuegos.

En virtud de ello, para la recolección de datos primarios implementamos una triangulación de técnicas, combinando entrevistas semiestructuradas en profundidad con los/as creadores/as y desarrolladores/as de los videojuegos seleccionados, y la observación sistemática de los títulos. Las entrevistas fueron realizadas bajo modalidad virtual (Moreira y Giadas, 2021) e indagaron en las motivaciones e intenciones de los/as creadores/as, sus procesos de diseño y las concepciones estéticas y conceptuales que subyacen a sus obras. Su análisis se realizó utilizando el *software* cualitativo Atlas.ti, para lo cual se diseñó un conjunto de códigos organizado en tres ejes temáticos principales estructurados en torno a los fenómenos clave del trabajo:

- *Marco de Producción del Videojuego*: este eje se centró en las motivaciones e intenciones, la organización y las decisiones contextuales que guiaron la creación de los videojuegos seleccionados.
- *Dimensiones Conceptuales y Artísticas del Videojuego*: abordó la propuesta estética, narrativa y las mecánicas del juego, incluyendo la visión de los/as creadores/as sobre el videojuego como forma de expresión y su relación con el arte.
- *Caracterización de los Participantes*: Recopiló la información sociodemográfica de los/as entrevistados/as relevante para el contexto de la investigación.

Además, se analizó un *corpus* de notas periodísticas, tanto de medios especializados como generalistas, que incluían entrevistas con los/as creadores/as y desarrolladores/as. Ambos videojuegos generaron cierta repercusión mediática a nivel local, en parte gracias a su contenido localizado en Argentina y su temática indígena.

Por otra parte, la observación de los videojuegos se llevó a cabo desde una perspectiva fundamentada en la tipología de jugadores propuesta por Muriel y Crawford (2023), específicamente desde la categoría de “intelectual de la cultura”. Esta posición metodológica implica que el/la investigador/a establece una relación analítica y profesional con los objetos de estudio, focalizándose en sus dimensiones culturales y artísticas mientras mantiene la distancia crítica necesaria para el análisis académico. La observación se sistematizó mediante una matriz de análisis diseñada *ad hoc*, que permitió el registro estructurado de elementos correspondientes a las dimensiones teóricas establecidas: el mundo del juego y las mecánicas lúdicas, facilitando así una interpretación sistemática de las narrativas y representaciones presentes en los títulos analizados.

## **Análisis de dos experiencias lúdicas: Laidaxai y Runa**

Estos videojuegos argentinos para PC, del género de plataformas, comparten características distintivas: ambos incorporan cosmogonías y cosmovisiones indígenas en sus narrativas y están protagonizados por heroínas jóvenes—una niña en Laidaxai y una adolescente en Runa—. Sin embargo, las motivaciones que impulsaron su creación y desarrollo difieren significativamente. Laidaxai constituye un proyecto individual sin fines de lucro con un propósito explícitamente cultural. Runa, por el contrario, fue desarrollado por un estudio independiente con objetivos comerciales, aunque su misión trasciende lo puramente económico al buscar expresar la cultura e identidad argentina a través de sus paisajes naturales, patrimonio arquitectónico y estéticas representativas del país (Fanny Pack Studios, s. f.). De este modo, aunque difieren en sus motivaciones, ambos proyectos persiguen fines culturales, como la sensibilización cultural y la incorporación de identidades locales en el circuito global de imágenes, bienes y servicios culturales.

La comparación entre un proyecto sin fines de lucro y uno comercial resulta relevante porque, independientemente de las intenciones explícitas de sus creadores, todos los videojuegos transmiten ideologías, estereotipos y concepciones del mundo. Este contraste enriquece el análisis al permitir comprender cómo, incluso desde modelos comerciales, es posible proponer y difundir narrativas alternativas, estéticas subalternas y nuevas subjetividades.

Además de las diferencias en sus motivaciones comerciales, ambos videojuegos también difieren en los enfoques que orientan su concepción y desarrollo. Laidaxai, por ejemplo, fue ideado y desarrollado principalmente por una mujer que lo concibe explícitamente desde una perspectiva feminista e indígena, enmarcándolo dentro de una militancia social más amplia que desarrolla a través de:

las cooperativas... los medios comunitarios... el compartir, los pueblos originarios, la educación pública, la presencia del estado. Todo eso para mí es la militancia, y... el feminismo dentro de la industria de los videojuegos . . . y las mujeres indígenas... en el fondo, ir contra el patriarcado (C.L, comunicación personal, comunicación personal, 21 de junio de 2024).

En contraste, el desarrollo de Runa presenta características distintivas. Aunque el equipo de trabajo incluye mujeres, el proyecto no se define desde una perspectiva feminista ni indígena. Sin embargo, sus creadores/as y desarrolladores/as demuestran una marcada conciencia sobre las implicaciones de la representación cultural, particularmente respecto a las culturas indígenas. Para evitar cualquier forma de apropiación cultural, enfatizan que su inspiración se limitó a la construcción de un mundo de fantasía, como explica una de las entrevistadas: “tengo el miedo de que alguien nos acuse de apropiación cultural, por eso siempre aclaro, si bien nos inspiramos, cambiamos todo... en ningún momento nadie trató de ser un guaraní” (P.R., comunicación personal, 28 de junio de 2024).

Esta cautela, que contrasta con la estrategia de co-creación y participación directa de la comunidad Qom en Laidaxai, revela una preocupación de los/as desarrolladores/as por la colonialidad del saber y las dinámicas de poder en la representación cultural (Ricuarte

Quijano, 2023). Esto podría indicar cierta sensibilidad descolonial tanto en la concepción del videojuego como en su desarrollo posterior.

Pese a estas diferencias, ambos videojuegos articulan narrativas y estéticas que posibilitan lecturas descoloniales y construyen protagonistas femeninas que subvierten estereotipos de género presentes en el medio videolúdico, aspectos que serán analizados en las próximas secciones.

### **Estereotipos de género y nuevos arquetipos femeninos en videojuegos**

La bibliografía especializada coincide en señalar la preponderancia de personajes masculinos dominantes en los videojuegos frente a la escasa presencia de figuras femeninas protagónicas o en roles activos (Caro Rodríguez, 2019; Melo-Sánchez et al., 2023; Chicharro-Merayo et al., 2024). Esta tendencia se articula con la promoción de valores como la violencia, la competitividad y el menosprecio hacia las personas vulnerables, contribuyendo a la socialización en una cultura patriarcal “que legitima el dominio masculino, la violencia como estrategia de relación y sumisión y el sexismo” (Díez Gutiérrez y Terrón Bañuelos, 2014, p. 224). Los arquetipos de género resultantes consolidan dinámicas donde lo masculino encarna fuerza y dominación, mientras lo femenino se asocia con debilidad o sumisión. En este marco, Díez Gutiérrez et al. (2004) identifican tres modelos de estereotipación femenina recurrentes en los videojuegos: la mujer masoquista (sumisa y víctima), la sádica (que reproduce el “arquetipo viril”) y la Barbie (superficial y centrada en la apariencia). Pese a contar con dos décadas de antigüedad y los avances hacia una mayor inclusión en el sector, esta tipología mantiene su vigencia analítica.

En todos estos casos, las mujeres son modeladas desde parámetros masculinos, fenómeno comprensible dado la marcada masculinización del campo productivo de los videojuegos tanto a nivel global como local (Gala et al., en prensa; Gala y Samaniego, 2021). Esta dinámica responde a preferencias de consumo masculinas y se materializa en la frecuente hipersexualización de los personajes femeninos (Corona, 2019).

Esta práctica subordina las capacidades femeninas a la apariencia, promoviendo su percepción como sujetos dependientes y blancos potenciales de violencia. Se perpetúa así el sexismo mediante la representación sistemática de hombres dominantes frente a mujeres degradadas y sumisas (Díez Gutiérrez y Terrón Bañuelos, 2014). Aunque se registran avances hacia producciones más inclusivas –como el reinicio de Lara Croft en *Tomb Raider* (Engelbrecht, 2020)–, la persistencia de representaciones estereotipadas en narrativas y estéticas constituye un desafío constante en el sector (Melo-Sánchez et al., 2023).

En este contexto, títulos como “Laidaxai y el Árbol Negro” y “Runa y el Legado Chaikurú” emergen como propuestas de representación femenina que desafían los cánones estéticos y narrativos hegemónicos del medio. Sus protagonistas fueron concebidas para ejercer roles activos y decisivos en la trama, rompiendo simultáneamente con los estereotipos de belleza arraigados en las sociedades latinoamericanas y las expectativas normativas sobre “el ser mujer” en los videojuegos.

Estas representaciones se desmarcan tanto de la objetivación inherente a la mirada masculina como de los patrones estéticos dominantes que caracterizan al sector –ya sean

euroanglocéntricos o procedentes de las industrias culturales asiáticas globalizadas-. Al hacerlo, no solo reivindican la belleza indígena, sino que celebran la riqueza de la diversidad cultural y espiritual de Argentina y América Latina.

“Laidaxai y el Árbol Negro” es un videojuego de plataformas en 2D desarrollado de forma independiente por una diseñadora en imagen y sonido argentina. Está arraigado en la cosmovisión de la comunidad Qom. Su narrativa, inspirada en el relato del *Nawe Epaq* (Árbol Negro), presenta a Laidaxai, una niña Qom cuya misión fundamental es salvar a su comunidad de una extraña enfermedad que les invadió, un punto de partida quizá influenciado por el contexto de la pandemia en que nació el juego. Esta travesía, que consiste en un viaje crepuscular hacia la cima del Árbol Negro –un puente espiritual que fue incendiado por la avaricia humana–, no solo visibiliza la cultura Qom en el ámbito de los videojuegos, sino que, a través de su protagonista, encarna un rol activo, fuerte y valiente para las mujeres indígenas (Gala, 2025).

El juego destaca por su estética que evoca los paisajes del Chaco argentino con su flora y fauna característica, así como por la participación directa de miembros de la comunidad Qom en su desarrollo. Esta colaboración resultó fundamental para la traducción e integración de la cosmovisión Qom en el videojuego, inscribiéndose dentro de la nueva ola de juegos independientes que, según Rodríguez Espínola (2021), están “disputando el discurso colonial, la representación y la diversidad en la narrativa y mecánica de juegos” (p. 12). De este modo, Laidaxai se posiciona como un valioso dispositivo de transmisión cultural y un ejemplo de abordaje narrativo descolonial en el medio videolúdico.

Asimismo, la creación y desarrollo del juego por parte de una mujer constituye un aspecto fundamental desde una perspectiva tecnofeminista. La presencia de creadoras puede incidir significativamente en la configuración de narrativas y representaciones que desafían los códigos hegemónicos en los videojuegos. Este medio presenta persistentes brechas de género, clase social e identidad étnico-cultural que, al limitar la participación de ciertos grupos en los procesos creativos y productivos, resultan en la subrepresentación, el sesgo o la invisibilización de estos mismos (Gala y Samaniego, 2021; Melo-Sánchez et al., 2023). En este contexto, la incorporación de creadoras contribuye a subvertir los esquemas de valores dominantes tanto en el diseño de personajes femeninos como en las propuestas narrativas. Esto posibilita formas alternativas de habitar las tecnologías que trascienden la representación estereotipada y limitada de las mujeres, niñas y adolescentes de la región (Fischetti y Torrano, 2024). Cabe destacar que esta problemática se intensifica al considerar la escasa o nula visibilidad de identidades de género no binarias y orientaciones sexuales diversas en el medio videolúdico.

Laidaxai es presentada como una niña valiente y bondadosa cuya misión principal consiste en sanar a su comunidad, objetivo que persigue pacíficamente en pos de un bien común. A lo largo de su travesía, adquiere habilidades gracias a consejeros/as ancestrales que le transmiten enseñanzas fundamentales y la alientan a continuar: “no temas, no permitas que el miedo llegue a tu corazón” (Gala, 2025). Su apariencia física –tez morena y rasgos indígenas– junto con una vestimenta funcional para su misión –short y remera–, rompe con los estereotipos de belleza arraigados en los videojuegos y con los roles de género tradicionales en el medio. El personaje se distancia tanto de la figura de la “princesa en apuros” como de las heroínas hipersexualizadas al estilo de las primeras versiones de Lara Croft.

Asimismo, se aparta de las representaciones frecuentes en videojuegos japoneses, donde la figura femenina suele corresponder a niñas o adolescentes delgadas con ojos grandes, pechos exagerados y faldas extremadamente cortas: una hipersexualización dirigida a públicos masculinos que refleja la cosificación de la mujer (Díez Gutiérrez y Terrón Bañuelos, 2014).

Frente a estos modelos hegemónicos, Laidaxai encarna una propuesta de personaje infantil no sexualizado, cuya vestimenta resulta funcional a su agencia. Sus valores, como la fuerza, la valentía y el honor, se desarrollan desde una lógica de cuidado antes que de violencia, redefiniendo así el arquetipo clásico de la heroína en los videojuegos.

Esta decisión de diseño busca deconstruir conscientemente los personajes tradicionales y las limitaciones de la representación de género en el medio. La desarrolladora explica que “siempre trato de que los personajes no tengan esas características de los juegos clásicos como el hecho de que las princesas tienen que tener vestido”, manifestando su deseo de que “en el futuro las niñas se sientan representadas y con la libertad de vestirse como quieran” (Santa Cruz, 2023). Además, la concepción de Laidaxai recupera la propia experiencia infantil de la creadora y el impacto que tuvo en ella la representación estereotipada de los personajes femeninos: “la diseñé . . . pensando en mí, en esa [nena] que se frustró con muchos de los mensajes de Disney” (Santa Cruz, 2023).

El impacto de esta propuesta se hace evidente cuando la creadora comparte una conversación con la traductora Qom del videojuego, quien señala: “el juego viene a romper con eso, viene a decirle a las niñas, sean o no sean de la comunidad Qom, que las mujeres tienen la misma fuerza que este personaje. Pueden correr, pueden saltar, pueden, no sé, ser *piòGonaGa*!” (C.L., comunicación personal, 21 de junio de 2024). Esta apuesta por la diversidad en la representación de las mujeres resulta fundamental, dado que la limitada variedad de personajes femeninos en los videojuegos puede restringir las posibilidades de identificación con figuras fuertes y diversas, impactando negativamente en la autoestima y el sentido de pertenencia al medio videolúdico (Melo-Sánchez et al., 2023, p.63).

A su vez, el juego profundiza esta deconstrucción al desafiar roles de género incluso entre las figuras espirituales, alineándose con la cosmovisión Qom, donde “las mujeres curan igual, porque no pasa por el género, para ellas pasa por el espíritu” (C.L., comunicación personal, 21 de junio de 2024). En este sentido, la trascendencia de lo corpóreo y de la identidad de género en el “ser Qom” se materializa en el videojuego, ya que la historia transcurre dentro de un sueño –espacio que para la desarrolladora constituye un lugar donde “no hay reglas de nada” (C.L., comunicación personal, 21 de junio de 2024)– y los espíritus carecen de género definido.

Estas decisiones de diseño no solo evitan la reproducción de arquetipos viriles en la representación femenina y garantizan que el personaje conserve su esencia infantil sin sexualización alguna, sino que también habilitan la posibilidad de constituirse en actos de resistencia descolonial. Esta resistencia operaría al visibilizar la identidad de las mujeres indígenas Qom, desmarcándose de los cánones estéticos hegemónicos y promoviendo una representación más auténtica y diversa de las mujeres latinoamericanas en los videojuegos.

La relevancia de esta propuesta se evidencia en la reacción de la traductora Qom quien, al contemplar la apariencia de Laidaxai, exclamó: “soy yo de chica, así de simple” (C.L.,

comunicación personal, 21 de junio de 2024). Esta identificación inmediata demuestra el poder de la representación cultural en el videojuego, que, como refiere Rivera Cusicanqui (2010), nunca es pura ni híbrida, sino mestiza, *ch'ixi*.

Por su parte, “Runa y el legado Chaikurú” propone una aventura de exploración protagonizada por Runa, ambientada en un mundo de fantasía inspirado en las comunidades indígenas guaraníes, incas y mayas, así como en los paisajes, flora y fauna de la región misionera argentina, particularmente del Parque Nacional Iguazú. La identidad “Chaikurú” surge de una reorientación estratégica hacia los pueblos indígenas latinoamericanos, resultado de una reflexión sobre la inspiración inicial en ruinas como las de San Ignacio, de raíces europeas. En palabras del fundador del estudio: “Runa surgió como un juego basado en la provincia de Misiones y las ruinas eran las de San Ignacio. Caímos en la cuenta [*de*] que eran ruinas europeas y ahí nos orientamos a los pueblos latinoamericanos ...” (Redacción LU5, 2025).

Narrativamente, la historia sigue a Runa, una valiente adolescente huérfana que se adentra en las “Tierras Rojas” para desentrañar los misterios de la antigua civilización Chaikurú. A lo largo de su travesía, supera obstáculos, resuelve acertijos y se enfrenta a “La Compañía”, corporación a la que inicialmente sirvió.

Aunque el juego no fue concebido desde una perspectiva de género explícita, Runa fue diseñada deliberadamente para evitar la sexualización. Esta decisión constituye una respuesta directa al arquetipo de la exploradora hipersexualizada –caracterizada por curvas prominentes y vestimenta ajustada–, como se evidencia en el siguiente fragmento de entrevista:

Me negaba a tener un personaje sexualizado... porque lógicamente tenemos, no sé, a Tomb Raider, tenemos un montón de protagonistas mujeres que siempre la ropa es lo más incómoda que puede haber para un explorador... Cuando uno busca este tipo de juegos generalmente lo primero que se encuentra es el típico personaje con un estilo japonés, con el corpiño súper chiquito, con una espada gigante, en bombacha (P.R., comunicación personal, 28 de junio de 2024).

Esta concepción de Runa como adolescente exploradora se contrapone directamente a la arraigada tendencia de hipersexualización que domina la industria, notablemente influenciada por ciertos estilos de videojuegos japoneses. A diferencia de los modelos que privilegian el atractivo sexual, Runa presenta un diseño funcional donde su vestimenta resulta apropiada para el ambiente de exploración, cubriendo su cuerpo adecuadamente para la aventura. Sus características físicas se alejan deliberadamente de los cuerpos exagerados y las proporciones irreales frecuentes en estas producciones. Asimismo, su rostro, aunque refleja su juventud, evita la infantilización sexualizada.

Este contraste resulta particularmente significativo considerando el estereotipo de la “niña-adolescente” –categoría etaria a la que pertenece Runa– cuyas características físicas sexualizadas (ojos grandes, pechos exagerados, faldas cortas) abundan en las producciones japonesas. Tales representaciones perpetúan una visión objetivadora dirigida a la mirada masculina que sexualiza infancias y adolescencias (Díez Gutiérrez y Terrón Bañuelos, 2014).

El diseño de Runa y su atuendo de exploradora refuerzan su agencia: no es una “princesa-trofeo” que necesita ser rescatada por un hombre ni un objeto para el disfrute masculino, sino una heroína fuerte y valiente que descubre su identidad y forja su propio destino. Esta propuesta de diseño, que privilegia la funcionalidad y la dignidad sobre la sexualización, opera en múltiples niveles: se alinea con la crítica tecnofeminista a la configuración patriarcal de los artefactos tecnológicos y, particularmente, a la representación femenina; al tiempo que contribuye a visibilizar identidades diversas y auténticas de la región latinoamericana, distanciándose de los modelos euroanglocéntricos y de las industrias culturales asiáticas globalizadas.

En síntesis, la concepción de personajes como Laidaxai y Runa representa una ruptura fundamental con los arquetipos hegemónicos y los estereotipos de género en la representación femenina videolúdica. Al diversificar las formas de representación femenina y contrarrestar su histórica invisibilización, sesgo y subrepresentación en el medio, estas decisiones intencionales de diseño constituyen un doble acto de resistencia: cultural, al desafiar las normas patriarcales que rigen las identidades y roles femeninos en el ámbito videolúdico; y descolonial, al visibilizar estéticas y narrativas locales frente a los cánones globales dominantes.

### **Narrativas, mundos y mecánicas de juego desde una perspectiva descolonial**

Desde una perspectiva descolonial, y como sostienen Fischetti y Torrano (2024), la transformación real de una sociedad implica “desandar las lógicas de dominación”. En este contexto, las narrativas, mecánicas y estéticas de videojuegos como “Laidaxai y el Árbol Negro” y “Runa y el Legado del Chaikuru” configuran estrategias digitales que desafían el extractivismo y la colonialidad del poder (Ricuarde Quijano, 2023), encarnando una ética ecofeminista y antipatriarcal (Puleo, 2011; Merchant, 2023).

Una primera manifestación de estas estrategias descoloniales se evidencia en la dimensión onto-epistémica del uso del idioma qom en Laidaxai<sup>2</sup>. Para Aguilar (2020), la relación entre territorio y lengua resulta fundamental para comprender cómo las culturas de los pueblos indígenas construyen sus vínculos con el entorno, conceptualizando las lenguas como “territorios cognitivos”. Bajo esta perspectiva, la lengua trasciende su función meramente comunicativa y se constituye como elemento intrínseco de la construcción de realidad y humanidad: “Lo lingüístico empapa todo, no es solo un instrumento de comunicación, sino de pensar, o sea, de ser humanidad” (Aguilar, 2020, citado en Ricuarde Quijano, 2023, p.15). En este contexto, la incorporación de la lengua qom en Laidaxai trasciende las decisiones estéticas o de representación cultural para configurarse como estrategia de resistencia frente al “monolingüismo progresivo y diseñado” que los gobiernos coloniales han impuesto y que encuentra continuidad en las plataformas digitales contemporáneas (Ricuarde Quijano, 2023, p. 15). La presencia de la lengua qom en el espacio digital del videojuego opera como recuperación y visibilización de un “territorio cognitivo” históricamente excluido del mundo digital. Así, el juego no solo preserva un patrimonio cultural específico, sino que mantiene activa una forma particular de relacionarse con el territorio y la naturaleza, dimensión fundamental para sustentar la narrativa ecológica que propone.

En Laidaxai, la agencia femenina indígena encuentra su expresión narrativa en la misión de la protagonista: encontrar una cura para su pueblo. Esta empresa la desarrolla con determinación, valentía y desde una perspectiva no violenta (Gala, 2025). Tal caracterización revaloriza las tareas de cuidado –práctica históricamente feminizada y devaluada en la sociedad capitalista-patriarcal– como elemento esencial para la cohesión social, privilegiando estos valores por encima de la violencia, el heroísmo individual y la devastación. El juego establece así un contrapunto con la avaricia que, según la cosmovisión qom, provocó el incendio del Árbol Negro. La narrativa desafía las lógicas de acumulación y destrucción que sustentan la crisis ambiental y social contemporánea.

En sintonía con una ética ecofeminista y antipatriarcal (Puleo, 2011; Merchant, 2023), el juego articula una conexión entre la dominación de las mujeres y la explotación de la naturaleza en la sociedad capitalista-patriarcal. Esta perspectiva se manifiesta en cómo Laidaxai asume su misión: desde la responsabilidad comunitaria y el compromiso con el bienestar colectivo, no desde una lógica heroica individual o destructiva. Al privilegiar la sanación y la interconexión armónica con el entorno, el videojuego propone un relato que trasciende las dinámicas de dominio patriarcal y antropocéntrico, elevando los valores comunitarios de la cosmovisión qom –basados en el respeto y la convivencia armónica entre especies– como horizonte alternativo frente al modelo civilizatorio dominante en los videojuegos.

Por su parte, la travesía de Runa representa una emancipación directa de la dominación capitalista y el extractivismo neocolonial. La agencia de Runa se evidencia al evolucionar desde su rol inicial como mercenaria que trabaja para la corporación “La Compañía” (empresa minera que extrae recursos naturales de la tierra de los Chaikurú) hacia una abierta rebelión contra las lógicas extractivistas. Este posicionamiento se refuerza con decisiones de diseño que llevaron al equipo a representar al CEO de “La Compañía” como “. . . el capitalismo hecho en persona . . . es blanco, colorado con pecas y ojos verdes, lógicamente él autóctono no es . . .” (P.R., comunicación personal, 28 de junio de 2024). Su confrontación final con el CEO y el gesto de devolver las semillas recolectadas al árbol de yuca simboliza su rotundo rechazo a “la explotación de su territorio y de la apropiación de la cultura de sus antepasados” (Samaniego, 2025), manifestando una “forma de habitar el mundo que no responde a la devastación” (Fischetti y Torrano, 2024).

Si bien los Chaikurú son una población imaginada, creada para este videojuego –al contrario de lo que sucede en Laidaxai que se basa en un relato Qom–, en la lucha anti-extractivista que despliega Runa se identifican múltiples batallas que libran las poblaciones indígenas en toda Latinoamérica, donde las empresas mineras, en su gran mayoría provenientes del norte global, explotan los recursos naturales vitales para la reproducción de estas poblaciones. Esta reacción puede entenderse desde la ética ecofeminista, ya que para las poblaciones ancestrales la tierra era un organismo vivo, asimilable a una madre que alimenta de su propio cuerpo a sus hijos. Este marco cultural “restringía las acciones de los seres humanos; no era fácil matar a una madre ni escarbar sus entrañas en busca de oro, tampoco mutilar su cuerpo” (Merchant, 2023 p. 36). Aunque la idea del dominio sobre la tierra existía desde la antigüedad, tanto en la filosofía griega como en la religión cristiana (p. 35), las metáforas e imágenes sobre la naturaleza y la tierra –pasibles de ser dominadas, controladas y explotadas– crecieron con la Revolución Científica.

Además, Runa constituye una respuesta descolonial a los arquetipos de exploradores/as de ruinas arqueológicas como Lara Croft o Indiana Jones, quienes realizan exploraciones de civilizaciones profanando templos sagrados y apropiándose de sus tesoros escondidos. En cambio, Runa no destruye ni saquea las ruinas del Chaikurú, pese a ser contratada para esa misión. Al conocer la historia de esta antigua población imaginaria, la protagonista decide restituir las semillas sagradas y cambiar de bando, ya que en este viaje de autodescubrimiento, Runa entiende que sus orígenes provienen de esta población nativa.

Las narrativas de Laidaxai y Runa trascienden el mero entretenimiento para proponer una visión donde la protección del patrimonio cultural y natural prevalece sobre la explotación mercantil desenfrenada. Así, ambos videojuegos, desde sus diferentes enfoques de concepción y desarrollo, emplean sus narrativas para desandar lógicas de dominación y proponer alternativas de coexistencia y resistencia cultural en un campo donde prevalece una representación hipersexualizada, androcéntrica que omite la riqueza y diversidad de las identidades, particularmente las indígenas latinoamericanas.

Esta perspectiva crítica sobre las representaciones y valores que articulan ambas propuestas se profundiza al observar cómo sus estructuras narrativas dialogan –y a la vez tensionan– con modelos tradicionales de la épica heroica formulados por Campbell (1997[1949]). La trayectoria de las protagonistas en “Laidaxai y el Árbol Negro” y “Runa y el legado Chaikurú” puede analizarse en diálogo crítico con la estructura del monomito, compuesta por tres grandes etapas: partida, iniciación y retorno; a su vez, atravesadas por desafíos, aliados, enemigos y una transformación individual del héroe que regresa a su comunidad. Este esquema ha sido criticado por su carácter androcéntrico, su anclaje en valores heroicos masculinos y su pretensión de universalidad narrativa (López Alonso, 2021). Lejos de reproducir dicho patrón de forma acrítica, las narrativas de los videojuegos estudiados aportan desvíos a este esquema que pueden comprenderse desde una perspectiva descolonial y ecofeminista.

En Laidaxai, la partida o llamado a la aventura surge por una urgencia colectiva: la protagonista debe curar a su pueblo de una enfermedad misteriosa. En contraste, en Runa la llamada proviene de “La Compañía” para la que trabaja, al ser una mercenaria, el trabajo de recolectar las semillas de un pueblo ancestral le es ajeno. Mientras el héroe clásico suele ser un sujeto individual que emprende un viaje motivado por la gloria o el conocimiento, Laidaxai se moviliza por el cuidado, el deber comunitario y una ética de reciprocidad con el entorno. Runa, por su parte, inicia su travesía para cumplir con las obligaciones laborales hacia la empresa que la contrata, pero gradualmente descubre un propósito más profundo al comprender la conexión entre las semillas ancestrales y el legado del antiguo pueblo Chaikurú. La primera etapa del monomito –la separación del mundo ordinario– se presenta, pero no como ruptura total con el hogar o la infancia, sino como una prolongación onírica (en el caso de Laidaxai) o como un proceso de toma de conciencia (en Runa). Durante la etapa de iniciación, ambas protagonistas enfrentan pruebas y adquieren saberes, pero a diferencia del modelo campbelliano, no se trata de una acumulación de poder individual. En Laidaxai, los poderes obtenidos (como planear con una pluma o crear vida con semillas) son dones de los espíritus auxiliares que consolidan su rol como futura *pi'o GonaGa* –sanadora chamánica Qom–, en continuidad con una memoria colectiva (Gala, 2025). En Runa, el aprendizaje adopta la forma de desaprendizaje: a través de sus

encuentros con la cultura Chaikurú y el descubrimiento de sus propios orígenes, la protagonista desmantela la lógica extractivista de “La Compañía” y reconfigura su identidad desde una pertenencia ancestral.

Finalmente, el regreso, en ambos casos, no implica una reintegración triunfal con trofeos personales, sino una devolución comunitaria: Laidaxai vuelve con el poder de sanar, y aunque Runa no completa su regreso explícitamente, el desenlace anticipa una ruptura con el mundo colonial capitalista y una afirmación de sus orígenes chaikurú. En lugar de un elixir de sabiduría individual, aportan la posibilidad de recomposición de lo común y la reexistencia colectiva. En palabras de Ricaurte Quijano (2023) estas formas de apropiación tecnológica desde lo subalterno configuran “prácticas de reexistencia, es decir, formas de acción e intervención que buscan poner en marcha maneras dignas de existir en el mundo” (p. 48). Representan en los entornos digitales otras formas de comprensión de la naturaleza y ética hacia los pueblos indígenas de Latinoamérica.

Los trayectos de Laidaxai y Runa no niegan el viaje heroico como estructura arquetípica, pero lo resignifican. Desde una ética del cuidado, un vínculo no violento con la naturaleza y la recuperación de saberes ancestrales, ambas encarnan figuras heroicas ch'ixi (Rivera Cusicanqui, 2010): entrelazadas con la modernidad tecnológica, con imágenes y narrativas ludológicas actuales, sin subsumirse en ella.

Como se ha desarrollado en apartados anteriores, donde se abordó el análisis sobre el mundo del videojuego y la representación de los personajes femeninos, a continuación se analizarán específicamente los mundos y mecánicas del videojuego en clave descolonial. En “Laidaxai y el Árbol Negro” el viaje de la protagonista no se da en un paisaje genérico, sino que transcurre en un territorio habitado por significados colectivos, donde el monte chaqueño es un agente viviente que condiciona las acciones y decisiones de la protagonista:

... tiene que ver con el viaje que uno hace en ese juego y en ese árbol. Y hay un montón de cosas que yo escondí en el juego, en diálogos, porque uno lo juega y dice, bueno, sí, es un cuentito de hadas, pero en realidad está todo fríamente pensado (C.L, comunicación personal, comunicación personal, 21 de junio de 2024).

El escenario no solo ambienta el mundo donde se despliega el juego, sino que activa memorias de poblaciones ancestrales. Propone una inmersión estética en un mundo de sanación, cuidado y reciprocidad (Gala, 2025).

Por su parte, en “Runa y el legado Chaikurú” la heroína es transportada a un universo mágico tras encontrar una piedra ceremonial, y debe recorrer distintos espacios donde se conjugan naturaleza, arquitectura mítica y arte indígena (Samaniego, 2025). El entorno del juego –selvas espesas, construcciones sagradas, piedras preciosas y animales antropomorfizados y fantásticos– convoca un pasado vivo que interpela al presente, generando una experiencia estética que conecta lo ancestral con lo lúdico, tal como expresa una de sus desarrolladoras:

... te podría decir que las referencias de Runa más latinoamericanas están en el arte, en los murales, en los dibujos, en la maconda, que es un bicho con el

que se termina peleando la gente, que es una serpiente grande de piedra que aparece a defender, digamos, el *boss* del primer capítulo. Y la gente la ve y dice, uy, parece maya (P.R., comunicación personal, 28 de junio de 2024).

En ambos casos, el mundo del juego funciona como un espacio de inmersión en cosmovisiones subalternas que suelen estar ausentes o estereotipadas en la industria del videojuego. Desde una perspectiva descolonial, estas ambientaciones pueden leerse como lo que Rodríguez Espínola (2021) define como “tercer espacio”: un ámbito de mediación donde se articulan saberes, lenguajes y sensibilidades no hegemónicas. Lejos de reproducir imaginarios coloniales, estos juegos interpelan la matriz euroanglocéntrica habitual en el medio, invitando a los/as jugadores/as a experimentar entornos habitados por otras formas de vida, tiempo y conocimiento. Tal como propone Silvia Rivera Cusicanqui (2010; 2015), las imágenes tienen un potencial crítico que muchas veces excede la palabra escrita: permiten construir narrativas visuales capaces de desestabilizar jerarquías epistémicas, abrir fisuras en los sentidos impuestos y dar lugar a otras formas de ver y sentir el mundo. Los paisajes lúdicos de *Laidaxai* y *Runa* —lejos de ser meros decorados— configuran verdaderos territorios de imaginación descolonial.

Las reglas de juego de ambos títulos también incorporan sentidos contrahegemónicos que refuerzan valores colectivos y ecofeministas. En *Laidaxai*, las acciones posibles no incluyen violencia física ni enfrentamientos con enemigos. La jugabilidad se basa en la interacción con elementos del entorno natural, la recolección de plantas medicinales, el aprendizaje de saberes espirituales y el contacto con seres míticos (Gala, 2025). Las pruebas que enfrenta la heroína son de tipo simbólico y ritual: requieren comprensión, memoria, cuidado y conexión con la comunidad. Esta mecánica refuerza un modelo de agencia distinto al del héroe guerrero tradicional: no se trata de imponer la fuerza, sino de restaurar un orden sagrado. Las reglas lúdicas, en este sentido, son también reglas del buen vivir: potencian un aprendizaje situado, respetuoso, vinculado a formas de conocimiento comunitario.

*Runa*, por el contrario, propone un tipo de juego más cercano a los videojuegos de exploración con elementos de combate. La protagonista recorre templos, esquiva obstáculos y resuelve acertijos para avanzar en su búsqueda. Sin embargo, incluso en este formato, las mecánicas evitan la lógica de destrucción: no se mata a ningún ser vivo ni se coloniza el entorno, sino que se lo interpreta y se coopera con él (Samaniego, 2025). Herramientas como el *mate* —que recupera energía— o las *boleadoras* —usadas para detener enemigos— introducen objetos cotidianos de la cultura argentina resignificados como elementos de juego. Esta yuxtaposición entre jugabilidad y contexto cultural convierte las reglas del juego en vehículos de transmisión de valores.

Desde la teoría ludológica, Frasca (2001) ha planteado que las reglas del juego no solo estructuran la acción, sino que también comunican: pueden persuadir, argumentar, educar. En estos juegos, las mecánicas no se limitan a entretener, sino que modelan modos de relación con el mundo —formas de habitar, de interactuar, de aprender— que se alinean con una ética ecofeminista del cuidado. Si el videojuego tradicional reproduce una lógica individualista y extractiva (Cejas, 2017), estos casos proponen una mecánica del respeto: una jugabilidad que refuerza el vínculo con la naturaleza, la memoria ancestral y la comunidad.

## A modo de Cierre: conclusiones y retos sobre Videojuegos, Género y Descolonialidad

El presente artículo exploró cómo los videojuegos “Laidaxai y el Árbol Negro” y “Runa y el Legado Chaikuru” se constituyen como bienes culturales digitales donde convergen narrativas y estéticas basadas en cosmovisiones indígenas y representaciones de género alternativas a la hipersexualización presente en las producciones *mainstream*. A través del análisis de sus mundos, mecánicas y narrativas, observamos cómo estos productos pueden interpretarse desde marcos teóricos como la teoría descolonial y la ética ecofeminista, operando como plataformas de resistencia simbólica frente a los imaginarios hegemónicos de la industria global.

Las protagonistas de ambos videojuegos trascienden los arquetipos dominantes del medio videolúdico. Laidaxai y Runa no son princesas pasivas ni aventureras sexualizadas, sino niñas y adolescentes con rasgos indígenas que protagonizan relatos centrados en la sanación, el cuidado del entorno y la reconfiguración de su identidad en diálogo con la memoria ancestral. Sus características físicas –que celebran la diversidad étnica latinoamericana– y sus vestimentas funcionales desafían los cánones estéticos dominantes, mientras que sus motivaciones comunitarias redefinen los valores asociados al heroísmo en los videojuegos. Desde una lectura tecnofeminista, estas heroínas representan formas de agencia no sexualizadas, activas y culturalmente situadas, que amplían los márgenes de representación en un medio aún dominado por lógicas patriarcales y excluyentes. La construcción deliberada de personajes que priorizan la dignidad y la funcionalidad por encima del atractivo sexual constituye un acto de resistencia frente a la persistente objetivación de las figuras femeninas, especialmente relevante cuando se trata de representaciones de la infancia y adolescencia.

Las propuestas narrativas de ambos videojuegos articulan una crítica profunda a las lógicas de dominación que atraviesan tanto las relaciones de género como las dinámicas coloniales. La misión sanadora de Laidaxai y la evolución anti-extractivista de Runa encarnan una ética del cuidado que privilegia la protección de lo común –comunidad, territorio, patrimonio cultural– por encima de los valores individualistas y destructivos que caracterizan gran parte de la producción videolúdica *mainstream*. La reinterpretación del viaje heroico que proponen ambas narrativas –desde una ética comunitaria, no violenta y respetuosa del entorno– demuestra que es posible mantener estructuras narrativas reconocibles sin reproducir acríticamente los valores patriarcales y neocoloniales que tradicionalmente las sustentan. En ambas narrativas, el monomito tradicional adopta desvíos descoloniales y ecofeministas, dando lugar a trayectorias donde lo común, la tierra y la reciprocidad adquieren centralidad mientras la naturaleza ocupa un lugar prioritario y sagrado.

A nivel de diseño, tanto Laidaxai como Runa presentan entornos que no funcionan como simples decorados, sino que constituyen territorios simbólicos cargados de sentido, que interpelan directamente la lógica extractivista del capitalismo y la desconexión con el mundo espiritual y ancestral. Las mecánicas de juego, lejos de fomentar la violencia o la conquista individual, proponen formas de relación basadas en el respeto, la no-violencia, el aprendizaje y el vínculo con el entorno natural y cultural. En este diseño se evidencia

una crítica implícita a las estructuras lúdicas dominantes. Desde esta perspectiva, ambos videojuegos trascienden la lógica mercantil tradicional. Creados al margen de las tendencias del mercado global, pueden leerse como ensayos de reexistencia digital, como artefactos pedagógicos y estéticos que visibilizan y promueven la diversidad cultural de Latinoamérica, materializando lo *ch'ixi* en los entornos digitales.

De este modo, los videojuegos revelan su potencial transformador al convertirse en espacios de sensibilización socio cultural y medios artísticos donde se cuestionan las relaciones capitalistas y neocoloniales vigentes y se reactualizan los relatos y representaciones de los pueblos indígenas de Argentina y la región latinoamericana.

La comparación entre el proyecto sin fines de lucro de Laidaxai y la propuesta comercial de Runa demuestra que, independientemente del modelo productivo adoptado, es posible articular estéticas y narrativas contrahegemónicas y representaciones descoloniales en el medio videolúdico. Esta constatación resulta particularmente relevante porque evidencia que la transformación del campo no depende exclusivamente de iniciativas alternativas o comunitarias, sino que también puede emerger desde espacios de producción comercial cuando existe una intencionalidad crítica explícita. Ambos casos refuerzan la idea de que todos los videojuegos operan como vehículos ideológicos, y que la decisión consciente de desafiar estereotipos y lógicas dominantes puede materializarse tanto en proyectos autogestivos como en emprendimientos con fines comerciales, ampliando así las posibilidades de disputa simbólica en la industria cultural.

Sin embargo, esta perspectiva requiere ser matizada por una consideración fundamental: la ausencia de estudios de recepción que permitan evaluar cómo las audiencias interpretan, se apropian y consumen estas representaciones alternativas. Esta limitación se vuelve aún más problemática si consideramos que la visibilidad de cosmovisiones indígenas en el ámbito digital plantea un interrogante crucial, incluso cuando se hace con intenciones críticas: ¿hasta qué punto la difusión y comercialización de estos contenidos puede abrir la puerta a nuevas formas de apropiación cultural o a una explotación de la riqueza cultural y espiritual que se busca proteger, reproduciendo lógicas extractivistas digitales? Esta paradoja revela que la intencionalidad descolonial de los/las productores/as no garantiza automáticamente una recepción crítica por parte de las audiencias, ni impide que los mercados digitales globales terminen reproduciendo las dinámicas de poder asimétricas que estos proyectos buscan combatir.

Este análisis no pretende idealizar estas producciones ni generalizar sus efectos en los entornos digitales, ni asumir que estas propuestas pueden por sí mismas revertir las lógicas dominantes. Permanece abierto el interrogante sobre el alcance que tienen este tipo de producciones, cómo son apropiadas y resignificadas por parte de las audiencias locales y globales, qué experiencias habilitan y cómo potenciar este tipo de iniciativas desde el Sur global en un contexto donde los videojuegos se han consolidado como una de las industrias culturales más influyentes del siglo XXI.

De esta forma, el trabajo busca contribuir a una conversación más amplia sobre los modos en que la producción de videojuegos locales puede dar lugar a representaciones de identidades subalternas y constituirse como espacios de imaginación política y crítica social.

## Notas

1. Chamanas.
2. Actualmente, la versión traducida al inglés está disponible en la plataforma itch.io, donde se conservan palabras en qom para denominar elementos como los espíritus.

## Referencias

- Bogost, I. (2009) *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Cambridge/Londres: The MIT Press.
- Caro Rodríguez, I. (2019). Visión de la mujer en los videojuegos. En J. C. Suárez Villegas, S. Marín Conejo, y P. Panarese (Eds.), *Comunicación, género y educación* (pp. 298-301). Dykinson.
- Cejas, N. (2017). Para descolonizar las tecnologías sociales. *Jornadas de Sociología de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNCuyo (3º : 2017). 15 y 16 de junio de 2017, Mendoza, Argentina*. Recuperado el 26-5-25 de: <https://bdigital.uncu.edu.ar/fichas.php?idobjeto=10428>
- Chicharro-Merayo, M., Gil-Gascón, F., y Gómez-García, S. (2024). Videojuegos y mujeres: Creación, estereotipos y consumo. *Investigaciones Feministas*, 14(2), 199-203. <https://doi.org/10.5209/infe.99290>
- Corona, A. (2019). ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Anagramas - Rumbos y sentidos de la comunicación*, 17(34), 155-175. <https://doi.org/10.22395/angr.v17n34a8>
- Díez Gutiérrez, E. y Terrón Bañuelos, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Exedra: Revista Científica ESEC*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6499914>
- Engelbrecht, J. (2020). The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 20 (3). <https://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>
- Fischetti, N., y Torrano, A. (2024). *Tecnologías feministas. Tramas para la resistencia desde el sur latinoamericano* (1a.). CLACSO. <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/251469/1/Tecnologias-feministas.pdf>
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7678.001.0001>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. (Tesis de Maestría). Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2007). *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric* (Tesis doctoral). Dinamarca: IT University of Copenhagen.
- Frasca, G. (2009) Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 7 (1), 37-44. [http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3\\_Juego\\_videojuego\\_y\\_creacion\\_de\\_sentido\\_una\\_introduccion.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf)

- Gala, R., Kreпки, D., y Cattaneo Esnaola, M. C. (en prensa). Trabajo y videojuegos: Un análisis de la industria argentina desde una perspectiva de género. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Séptimo Cuaderno de Game Studies*.
- Gala, R. (2025). El viaje de Laidaxai, una pequeña heroína ancestral. En A.F. Campos Médez y S. Rebollo-Bueno (Coords.). *Pixeladas y poderosas. El viaje de la heroína en el videojuego*. (pp. 181-193). Readuck.
- Gala, R., y Samaniego, F. (2021). Videojuegos y género: Aportes para pensar la industria en Argentina. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 130. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4892>
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781446211410>
- López Alonso, L. (2021). *El Viaje de la Heroína. Representación femenina del arquetipo heroico en el cine de ciencia ficción* [Grado].
- LU5AM. (2025, 21 de febrero). *Runa y el Legado Chaikurú, un videojuego argentino inspirado en culturas originarias*. LU5AM. <https://lu5am.com/runa-y-el-legado-chaikuru-un-videojuego-argentino-inspirado-en-culturas-originarias/>
- Luzardo, A., De Azevedo, B., Funes, G., Pison, J. P., Santoro, M., Becerra Luna, L., Mateo Díaz, M., y Penix-Tadsen, P. (2019). *Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo (BID). <https://doi.org/10.18235/0001869>
- Melo-Sánchez, J., Revuelta-Domínguez, F. I., Guerra-Antequera, J., & Cerezo-Pizarro, M. (2023). Efectos socioeducativos de una infrarrepresentación de las mujeres en la cultura gamer: Una revisión de la literatura. *Qurrículum. Revista de Teoría, Investigación y Práctica educativa*, 36, 61-85. <https://doi.org/10.25145/j.qurricul.2023.36.04>
- Merchant, C. (2023). *La muerte de la naturaleza. Mujeres, ecología y Revolución Científica*. Siglo Veintiuno Editores.
- Muriel, D., y Crawford, G. (2023). *Los videojuegos como cultura: Identidad y experiencia en el mundo actual* (1a ed). Ampersand.
- Moreira, S. M., y Giadas, Ma. de las M. (2021). La entrevista virtual, ¿la nueva forma de administración de las técnicas cualitativas? *Actas XIV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires*. XIV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires., Buenos Aires.
- Newzoo. (2024). *Global Games Market Report 2023 | Free Version* (p. 52). Newzoo.
- Pedraza Bucio, C. y Rodríguez Cano, C. (2019). Resistencias sumergidas. Cartografía de la tecnopolítica feminista en México. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 16(2), 197-212. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/64163>
- Puleo, A. (2011). *Ecofeminismo para otro mundo posible*. Ediciones Cátedra.
- Rivera Cusicanqui, S. (2010). *Ch'ixinakax utxiwa. Una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores*. Tinta Limón.
- Rivera Cusicanqui, S. (2015). *Sociología de la imagen: Miradas ch'ixi desde la historia andina*. Tinta Limón.
- Ricaurte Quijano, P. (2023). *Descolonizar y despatriarcalizar las tecnologías*. Centro de Cultura Digital.

- Rodríguez Espínola, A. (2021). Discurso colonial en videojuegos serios y posibilidades para ecología en terceros países. *Virtualis*, 12(23), Article 23. <https://doi.org/10.46530/virtualis.v12i23.385>
- Santa Cruz, N. (2023, 22 de febrero). *La niña Qom del videojuego*. Revista Cítrica. <https://revistacitrica.com/la-nina-qom-del-videojuego>
- Samaniego, F. (2025). Una huérfana aventurera que nos invita a descubrir su propia historia: Runa y el legado Chaikurú. En A.F. Campos Médez y S. Rebollo-Bueno (Coords.). *Pixeladas y poderosas. El viaje de la heroína en el videojuego*. (pp. 199-212). Readuck.
- Statista Research Department. (2024). *Videojuegos en América Latina—Datos estadísticos* [Dataset]. <https://es.statista.com/temas/11329/videojuegos-en-america-latina/#topFacts>
- Sicart, M. (2009), *Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética*. *Comunicación*, 7 (1), 45-61. <https://pdfs.semanticscholar.org/8c42/d8f8e872afee634ff-d08a005862047ec3253.pdf>
- Sicart, M. (2011). Against Procedurality, *Game Studies*. *The International Journal of Computer Game Research*, 11 (3). [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap?utm\\_source=tech.mazavr.tk&utm\\_medium=link&utm\\_campaign=article%201/](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap?utm_source=tech.mazavr.tk&utm_medium=link&utm_campaign=article%201/)
- UNESCO. (2023, 21 de septiembre). *Pueblos indígenas de América Latina y el Caribe*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/node/83544>
- Wajcman, J. (2006). *El tecnofeminismo* (1a ed). Ediciones Cátedra.

**Abstract:** This article analyzes the Argentine videogames “Laidaxai y el Árbol Negro” (2021) and “Runa y el legado Chaikurú” (2024), which incorporate stories, worldviews, and traditions of Indigenous peoples into their design, narratives, and gameplay. The narrative development of the heroines is examined through the lens of Campbell’s monomyth (1997 [1949]), allowing for a critical understanding of their journey. The analysis also draws on two dimensions proposed by Frasca (2001): the game world, which explores how these videogames recreate or represent Qom and Guaraní cultural elements through their environments, characters, and manipulable objects; and game mechanics, which encompass the rules that shape the player’s experience and their potential to convey cultural and social values such as respect for cultural diversity, women, girls and adolescents, and nature. The aesthetic, conceptual, and motivational definitions provided by the creators are included to enrich the analysis.

From a technofeminist (Wajcman, 2006) and decolonial (Rivera Cusicanqui, 2010, 2015) perspective, the article reflects on the role of female protagonists in constructing new forms of representation within the gaming world. The heroines in these games not only challenge traditional gender norms and hegemonic heroic models applied to female characters in videogames but can also be understood as devices of cultural and “digital reexistence” (Riquarte Quijano, 2023). By incorporating Indigenous female characters, these productions broaden the visibility of diverse representations of women, girls, and adolescents in digital environments. Their active, respectful, and non-violent roles toward nature and territory offer alternative gaming experiences. Finally, the analysis invites reflection on the human-nature relationship, emphasizing care and environmental protection from

an ecofeminist and anti-patriarchal ethic (Puleo, 2011; Merchant, 2023).

The study follows a qualitative methodology that combines in-depth interviews with the creators and observation of the videogames. Murray and Crawford (2024) propose a typology of game players that includes the category of “cultural intellectuals,” encompassing journalists, academics, researchers, critics, curators, and artists who engage with videogames from a professional and critical standpoint. These players focus on the cultural and artistic aspects of games, maintaining an analytical distance from the object of study. A structured grid was used to record and interpret the key elements of the selected games according to the proposed analytical dimensions.

In conclusion, this article opens new questions and reflects on how these videogames – produced through different models– make it possible to explore and make visible alternative ludic narratives, aesthetics, and mechanics that challenge hegemonic representations of gender and individualistic, triumphalist heroic narratives. These cases pave the way for future research on gender, culture, and decoloniality in Global South videogame studies.

**Keywords:** Argentine videogames - Indigenous culture - digital representation - Qom worldview - Guaraní mythology - technofeminism - decolonial narrative - female heroines - digital reexistence - ecofeminist ethics

**Resumo:** Este artigo analisa os videogames argentinos “Laidaxai y el Árbol Negro” (2021) e “Runa y el legado Chaikurú” (2024), que integram relatos, cosmovisões e tradições de povos indígenas em seus designs, narrativas e mecânicas. O desenvolvimento narrativo das protagonistas é examinado em relação ao monomito de Campbell (1997 [1949]), permitindo compreender criticamente seus percursos. A análise também se baseia em duas dimensões propostas por Frasca (2001): o mundo do jogo, que investiga como esses videogames representam os mundos culturais Qom e Guaraní por meio de seus ambientes, personagens e objetos manipuláveis; e as mecânicas do jogo, que envolvem as regras que regulam a experiência do jogador e seu potencial de transmitir valores culturais e sociais como o respeito à diversidade cultural, às mulheres, meninas, adolescentes e à natureza. As definições estéticas, conceituais e motivacionais dos/as criadores/as são incorporadas para enriquecer a análise.

A partir de uma perspectiva tecnofeminista (Wajcman, 2006) e decolonial (Rivera Cusicanqui, 2010, 2015), o artigo reflete sobre o papel das protagonistas femininas na construção de novas formas de representação no universo dos videogames. As heroínas desses jogos não apenas desafiam os padrões tradicionais e os modelos heroicos hegemônicos atribuídos às mulheres, como também podem ser lidas como dispositivos de reexistência cultural e digital (Ricuarte Quijano, 2023). Ao incorporar personagens indígenas femininas, essas produções ampliam a visibilidade de representações diversas de mulheres, meninas e adolescentes no ambiente digital. Seus papéis ativos, respeitosos e não violentos em relação à natureza e ao território oferecem experiências lúdicas alternativas. Por fim, a análise convida à reflexão sobre o vínculo entre os seres humanos e a natureza, destacando o cuidado e a proteção ambiental a partir de uma ética ecofeminista e antipatriarcal (Puleo, 2011; Merchant, 2023).

A metodologia adotada é qualitativa e combina entrevistas em profundidade com os/as criadores/as e a observação dos jogos. Murray e Crawford (2024) propõem uma tipologia de jogadores que inclui a categoria de “intelectual da cultura”, abrangendo jornalistas, acadêmicos/as, pesquisadores/as, críticos/as, curadores/as e artistas que mantêm uma relação profissional e crítica com os videogames. Esses jogadores/as focam nos aspectos culturais e artísticos dos jogos, mantendo um distanciamento analítico do objeto estudado. Foi utilizada uma grade estruturada para registrar e interpretar os elementos-chave dos jogos selecionados segundo as dimensões de análise propostas.

Como conclusão, o artigo levanta novos questionamentos e propõe que esses videogames –mesmo com lógicas produtivas distintas– permitem explorar e tornar visíveis narrativas, estéticas e mecânicas lúdicas que desafiam representações hegemônicas de gênero e narrativas heroicas individualistas e triunfalistas. Abrem-se, assim, caminhos para futuras pesquisas sobre gênero, cultura e descolonialidade no campo dos estudos de videogame no Sul global.

**Palavras-chave:** videogames argentinos, cultura indígena, representação digital, cosmovisão Qom, mitologia Guarani, tecnofeminismo, narrativa decolonial, heroínas femininas, reexistência digital, ética ecofeminista.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---