

Videojuegos, arte digital y género Representaciones de virtualidad y simulación en las prácticas artísticas de resistencia

Beatriz Page Valero⁽¹⁾

Resumen: Este artículo examina la intersección entre videojuego, arte digital y procesos de construcción identitaria y de género, entendiendo estas formas de juego como artefactos clave en la cultura contemporánea. El análisis se articula en torno a los regímenes de virtualidad y simulación propios del entorno digital, la configuración de identidades en espacios virtuales –con especial atención al género y la corporalidad– y las prácticas artísticas que, mediante lenguajes videolúdicos, producen formas de resistencia, interpeleación crítica y nuevas modalidades de agencia. Se sostiene que el videojuego, más allá de su dimensión lúdica o de entretenimiento, opera como un dispositivo de subjetivación: un ensamblaje de reglas, afectos, corporalidades, normas y comunidades que contribuye a la emergencia de identidades y a la producción de nuevos imaginarios en torno al género y al cuerpo digital.

Palabras clave: Juego digital - Realidad virtual - Identidad - Género - Avatar

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 72]

⁽¹⁾ **Beatriz Page Valero** es licenciada en Bellas Artes y doctora en Investigación en Humanidades, Artes y Educación por la Universidad de Castilla-La Mancha. Autora de la tesis doctoral *Juego digital* (2024), su investigación se centra en la dimensión lúdica del arte digital, abordando la cultura visual del juego y los videojuegos como dispositivos clave de la creación contemporánea. Ha publicado en editoriales académicas y participado en congresos internacionales, como el Congreso ANIAV. Su producción artística incluye obras interactivas presentadas en espacios como Medialab Prado (Madrid) y Espaço Mira (Oporto). Es miembro de la Red Española de Excelencia en I+D+i en Ciencias de los Videojuegos (RIDIVI) y de la Red de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad (redACTS). De forma paralela, desarrolla actividad profesional en diseño gráfico, audiovisual y proyectos educativos.

1. Introducción

La cultura contemporánea ha incorporado el juego digital como uno de sus sistemas expresivos más influyentes. Este medio se define por el desarrollo constante de su tecnología, estrechamente vinculada a los procesos de digitalización. Desde los primeros experimentos interactivos del arte computacional, como *Spacewar!* (1962), pasando por títulos comerciales como *Doom* (1993), hasta producciones contemporáneas como *Minecraft* (2011), el juego ha experimentado una evolución técnica, estética y cultural que desborda la noción tradicional de juego.

La informática personal, la conectividad global, los dispositivos móviles y las plataformas de streaming han reconfigurado conceptos fundamentales de la experiencia contemporánea. De este modo, la virtualidad se consolida como un componente estructural que ha modificado nuestra forma de entender la percepción espacio-temporal y la relación entre cuerpo, imagen y acción. La realidad ya no se limita a lo presencial, sino que se extiende a entornos simulados en los que la capacidad de actuar está mediada por interfaces, sistemas algorítmicos y comunidades en red. Estos entornos no funcionan como simples representaciones, sino como ámbitos de acción en los que se producen afectos, decisiones y formas específicas de subjetividad.

En este contexto, el arte contemporáneo incorpora el juego digital no solo como un lenguaje visual o una iconografía, sino como una herramienta simbólica y conceptual. Lejos de adoptar las estructuras del videojuego comercial, las prácticas artísticas basadas en motores de juego, mundos virtuales y entornos de realidad aumentada o virtual exploran su potencial como medio crítico, capaz de interrogar las lógicas normativas que organizan la identidad, la corporalidad y el género.

Esta naturaleza del juego digital –caracterizada por la simulación de mundos, la agencia performativa del jugador y la construcción de corporalidades digitales– permite analizar obras de game art que dialogan con las subjetividades tecnolúdicas. Tales prácticas se inscriben en una tradición que investiga los límites entre cuerpo y máquina, lo real y lo virtual, así como entre la acción humana y los sistemas automatizados. El estudio del videojuego, el arte digital y la teoría de género permite, así, comprender cómo los entornos lúdicos participan activamente en la producción de imaginarios sociales y en la configuración de subjetividades emergentes.

2. Construcciones tecno-lúdicas

El juego digital se ha consolidado en las dos últimas décadas como un recurso clave dentro de las prácticas artísticas contemporáneas, debido a su capacidad para articular discursos complejos que integran dimensiones estéticas, tecnológicas y políticas. Al operar como sistemas que integran tecnología, cuerpo y comunidad, las construcciones tecnolúdicas se revelan como espacios privilegiados para interrogar las transformaciones actuales de la experiencia, la percepción y la identidad en contextos mediados por lo digital.

Las prácticas artísticas contemporáneas han encontrado en los lenguajes videolúdicos un medio para explorar creativamente la construcción de realidades. Entre experimentación formal y acción simbólica, esta condición introduce una lógica distinta a la de los medios tradicionales, ya que el sentido no se presenta de forma cerrada, sino que emerge de la interacción entre el sistema y el jugador. En este contexto, el juego constituye una dimensión virtual en la que se ensayan nuevas formas de experiencia, articuladas mediante reglas, narrativas, sistemas visuales y dinámicas de interacción.

Como señalaba Lev Manovich, la cultura contemporánea se encuentra profundamente marcada por la codificación algorítmica. Para Manovich (2004), la abstracción propia de los dispositivos digitales permite que la representación visual se configure como “espacios virtuales navegables”, generando entornos híbridos donde se combinan conceptos humanos y tecnológicos. Al definir el medio digital como “metamedium”, identifica un espacio de convergencia de múltiples formas de expresión que amplía las posibilidades creativas y establece puentes entre disciplinas tradicionalmente separadas.

Un ejemplo paradigmático de esta noción, en la que se articula tecnología, narrativa, acción y comunidad, se encuentra en el uso de plataformas MMO (Multijugador Masivo en Línea) como *Second Life* (2003) o *World of Warcraft* (1994), que han sido apropiadas por artistas como espacios de producción cultural generada íntegramente en mundos virtuales (Ver Figura 1).

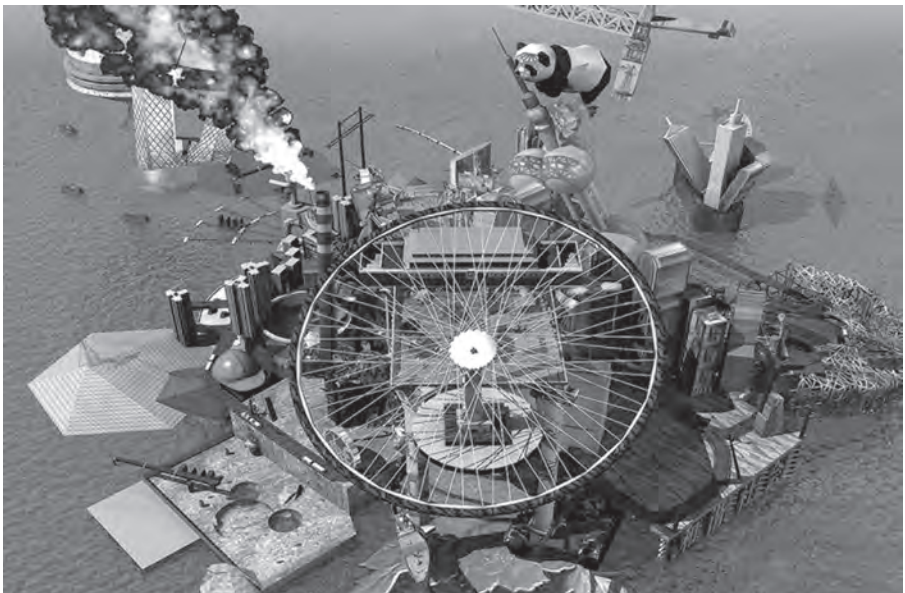


Figura 1. Cao, F. (2020). *RMB City* (Fuente: <https://www.guggenheim.org/artwork/23251>).

En este marco se sitúa *RMB City*, creada por Cao Fei y presentada en 2009 dentro de *Second Life*. En este universo virtual, la artista construye una ciudad imaginaria que funciona como escenario futurista donde tradición y modernidad coexisten en un estado de permanente inestabilidad. La obra, activa hasta 2011, operó como un auténtico laboratorio de arte experimental, acogiendo exposiciones, performances y actividades participativas centradas en los procesos de globalización, las transformaciones urbanas y la configuración de identidades en la cultura digital.

Desde esta perspectiva, los mundos de juego no solo representan realidades alternativas, sino que establecen marcos normativos, distribuyen la agencia y delimitan las posibilidades de acción e identidad. Este enfoque permite situar al videojuego en el centro de una reflexión crítica sobre la cultura digital contemporánea como un dispositivo cultural capaz de activar procesos críticos, generar formas específicas de subjetivación, cuestionar los modelos hegemónicos y abrir espacios de construcción identitaria.

Esta dimensión tecno-lúdica se percibe como verdadera en la medida en que el usuario acepta participar en un mundo ficcional. Desde las aportaciones clásicas de Johan Huizinga y Roger Caillois, esta aceptación constituye uno de los rasgos definitorios de la realidad lúdica, entendida como un ámbito separado de la vida cotidiana, pero dotado de reglas propias y consistencia interna (Caillois, 1986; Huizinga, 2007). En el contexto del videojuego, esta separación permite ensayar dinámicas, valores y relaciones que dialogan activamente con el mundo social.

Al situar el juego como medio para la crítica cultural y la transformación social, la virtualidad se presenta como un marco conceptual esencial para comprender cómo los juegos digitales producen realidades alternativas. Lejos de entenderse como lo opuesto a lo real, la virtualidad, siguiendo a Pierre Lévy (1999), debe concebirse como un régimen de potencialidad: un modo de existencia en el que las formas, las acciones y las relaciones pueden reconfigurarse más allá de las limitaciones del mundo físico. Lo virtual opera así como un territorio donde las posibilidades se activan a través de la interacción (*Ver Figura 2*).

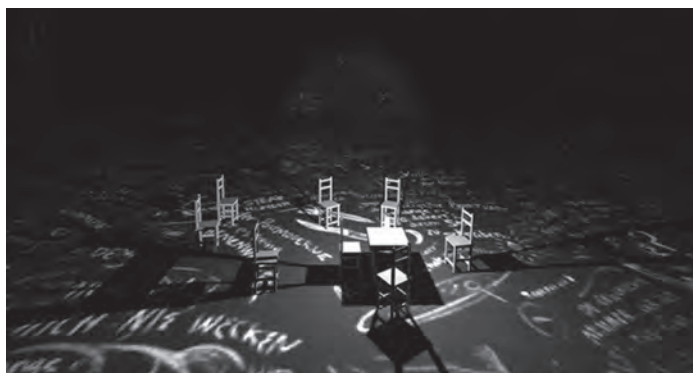


Figura 2. Laurie Anderson/Hsin-Chien Huang: Chalkroom (2017) (Fuente: Espacio Fundación Telefónica).

Chalkroom (2017), de Laurie Anderson, es una instalación de realidad virtual creada en colaboración con Hsin-Chien Huang que sumerge al público en un universo oscuro y enigmático compuesto por dibujos, palabras y sonidos. La obra propone una experiencia de desplazamiento corporal y perceptivo vinculada al deseo de volar, generando un estado mental caracterizado por la disolución del sentido del cuerpo, un aspecto recurrente en la producción de Anderson. Desde una perspectiva en primera persona, el usuario explora el espacio sin mapas ni objetivos predefinidos, guiado únicamente por la voz de la artista. Anderson amplía esta investigación en obras posteriores como *La Camera Insabbiata* (2017) y *To the Moon* (2019), desarrolladas también junto a Huang, en una colaboración que se remonta a proyectos pioneros de arte digital como *Puppet Motel* (1995).

La realidad virtual consolida, de este modo, una genealogía del juego digital al proponer interfaces que expanden la experiencia sensorial, afectiva y comunicativa. Esta noción atraviesa la obra de artistas pioneros como Roy Ascott, Myron W. Krueger, Jeffrey Shaw, Christa Sommerer y Laurent Mignonneau. En sus propuestas, la interfaz actúa como mediación entre el cuerpo físico y el entorno virtual, traduciendo acciones corporales en movimientos digitales. Este desplazamiento perceptivo implica una reorganización de la atención, de la relación con el espacio y del vínculo entre el yo y el entorno tecnológico.

Este lenguaje ha reconfigurado nuestra experiencia y comprensión del mundo. A diferencia de los medios tradicionales, la inmediatez de la imagen digital y la plasticidad del código instauran un régimen de experiencia específico que altera la percepción del tiempo, el espacio y la acción. Su dimensión interactiva posee un carácter generativo que produce combinaciones potencialmente infinitas y sitúa al usuario como agente activo dentro del sistema. En los entornos virtuales del juego, la simulación genera modelos de interacción regidos por reglas propias, en los que la navegación y la interfaz adquieren un papel central como mediadoras de la experiencia.

3. Performatividad híbrida

La performatividad en los entornos digitales emerge como un espacio en el que el cuerpo se desdobra, se reconfigura y experimenta formas alternativas de presencia. En estas prácticas, el avatar no opera como una simple representación, sino como un dispositivo que permite transitar entre realidades, ensayar identidades y activar modos de agencia mediados tecnológicamente. Estas operaciones performativas se inscriben en una genealogía que conecta los experimentos del arte de acción con la expansión de los mundos virtuales, evidenciando cómo las fronteras entre lo físico y lo digital se vuelven progresivamente porosas.

La inmersión se articula mediante estímulos visuales, sonoros y hápticos que configuran un continuo perceptivo. Alexander Galloway ha señalado que el videojuego no solo representa acciones, sino que es acción en sí mismo: su dimensión performativa implica que el sujeto no observa pasivamente, sino que interviene activamente en el flujo de los acontecimientos. Desde esta perspectiva, la inmersión no constituye un efecto ilusorio, sino una práctica situada en la que el jugador negocia de manera constante su posición entre lo físico y lo digital. Graeme Kirkpatrick amplía esta visión al subrayar que la experiencia del

videojuego está atravesada por el cuerpo, la gestualidad y la materialidad del dispositivo, lo que sitúa la inmersión como una condición encarnada.

Artistas como Eddo Stern y Silvestre Pestana han explorado de forma insistente estas zonas liminales de presencias simultáneas, cuestionando la oposición entre virtualidad y materialidad. Desde esta perspectiva, lo digital no constituye un espacio de desmaterialización, sino de reinscripción corporal (Ver Figura 3).



Figura 3. Stern, E. (2001). *Tekken Torture Tournament* (Fuente: <https://eddostern.com/>).

La obra de Eddo Stern se sitúa en un registro crítico que aborda la cultura gamer desde la fricción entre cuerpo, violencia simbólica y mediación tecnológica. En *Tekken Torture Tournament* (2001), Stern vincula la acción del avatar con impulsos eléctricos aplicados al jugador, revelando la continuidad entre las dinámicas virtuales y las afectaciones corporales. *Darkgame* (2006–2014) prolonga esta investigación mediante el diseño de situaciones en las que la percepción sensorial se manipula a través de dispositivos hápticos que introducen presiones, vibraciones o estímulos táctiles. La interacción entre jugadores depende aquí de la gestión del estrés sensorial, desplazando la agencia del juego desde la representación visual hacia el cuerpo afectado. Estas propuestas evidencian que la performatividad digital opera simultáneamente en múltiples capas: identidad visual, experiencia sensorial, participación social y vínculos afectivos mediados tecnológicamente.

En la instalación-performance *Drone V* (2014), el artista portugués Silvestre Pestana divide su experiencia entre el avatar Vitos Flores, situado en el espacio virtual de Espaço Mira Virtual, y su cuerpo físico, presente frente a la proyección en línea junto a un dron y un bot.

Esta duplicación subraya que lo virtual no sustituye lo real, sino que lo desestabiliza, activando formas de subjetivación expandidas que permiten experimentar otras modalidades de presencia y percepción. En trabajos posteriores como *O Avatar como performer* (2020) o *Fora inverno, já era primavera, o verão seria glorioso* (2020), Pestana profundiza en estas transformaciones mediante performances remotas y poéticas algorítmicas que asignan al avatar un papel activo en la construcción estética.

La teoría contemporánea ha demostrado que esta performatividad no es exclusivamente simbólica. El cuerpo físico del jugador participa activamente en la experiencia: se tensa, se sincroniza con los ritmos del juego, responde emocionalmente e incorpora hábitos perceptivos y motrices. Investigadores como José Luis Martín Prada han subrayado que la identidad digital debe entenderse como una práctica incorporada, en la que lo físico y lo virtual se interpenetran, generando un continuo afectivo que desborda la pantalla.

En *Aesthetic Theory and the Video Game*, Kirkpatrick argumenta que la dinámica central del videojuego, definida por la acción del jugador, hace emerger el orden a través de acciones físicas. Desde este enfoque, considera necesario retomar el concepto kantiano de juego como forma estética. El orden compositivo que define la obra artística implica devolverle su aura enigmática, mientras que la experiencia “extruida” que caracteriza al juego invierte el proceso de la obra de arte clásica: el orden no precede a la acción, sino que surge de complejas interacciones y flujos de jugabilidad (Ver Figura 4).



Figura 4. Cooper, R. (2005), *Alter Ego* (Fuente: <https://robbiecooper.com/>).

En el ámbito documental, la serie *Alter Ego* (2003) de Robbie Cooper examina la construcción de identidades en mundos virtuales mediante retratos que presentan, en paralelo, al jugador y a su avatar. Estas imágenes iluminan las estrategias a través de las cuales los usuarios elaboran cuerpos alternativos que no solo reflejan deseos o fantasías, sino también modos de socialización, afecto y pertenencia. En juegos como *EverQuest*, estos entornos funcionan como extensiones tecnológicas de modelos psicológicos y simbólicos complejos, en los que la creación del avatar cristaliza procesos de identificación y proyección. En esta línea se sitúa también el trabajo de Roc Herms, cuya documentación fotográfica de mundos como *Second Life* investiga la identidad digital como práctica performativa y social. Su aproximación visual muestra cómo los usuarios, a través de sus avatares, construyen relaciones, estilos de vida y formas de presencia que reconfiguran el sentido de comunidad y subjetividad en espacios virtuales persistentes.

La investigación sobre la performatividad en entornos digitales se amplía con autores como Hsien-Yu Cheng, cuyo trabajo indaga en la relación entre comportamiento humano, dispositivos electrónicos y metáforas existenciales. En *Afterlife* (2011), la combinación de insectos y residuos tecnológicos abre un diálogo sobre la fragilidad de la existencia y la vida postorgánica, involucrando al público en procesos lúdicos de acumulación y pérdida. *Second Life: Habitat* (2016) consiste en una instalación donde mosquitos vivos se crían en un ecosistema cerrado y, al morir, generan señales que transforman su ciclo vital en avatares virtuales dentro de un videojuego interactivo, permitiendo a los visitantes experimentar la relación entre vida biológica, muerte y reconfiguración digital (Ver Figura 5).

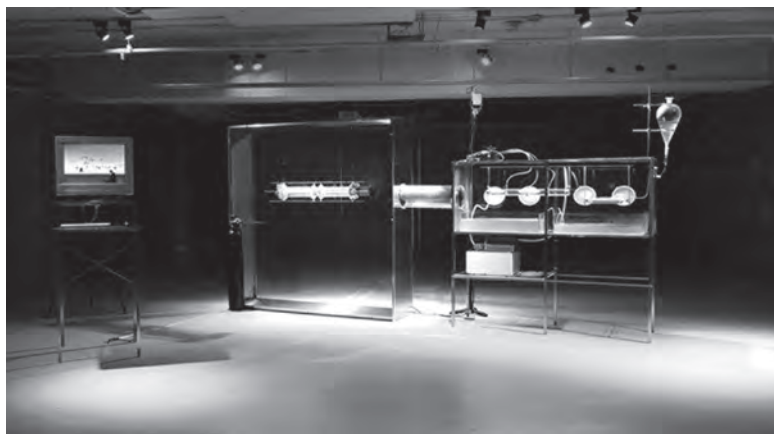


Figura 5. Hsien-Yu Cheng, H. (2016). *Second Life: Habitat* (Fuente: <https://chenghsienyu.com/>).

En este contexto, Claudia Giannetti analiza cómo los fenómenos culturales vinculados a la mediación tecnológica han transformado nuestra experiencia a través de la articulación entre acción, interfaz y juego. Para Giannetti, el juego une la acción con la interfaz, generando un terreno manipulable, virtual y simbólicamente significativo. La autora propone el concepto de *metaformance* para definir las creaciones digitales que sitúan la experiencia interactiva en el centro del proceso estético. De este modo, la tecnología permite que el artista se retire del acto performativo, sustituyendo su presencia física por imágenes electrónicas o sistemas que implican la intervención directa del público. Las interfaces digitales, los dispositivos electrónicos y los sensores invitan a una participación intuitiva, produciendo efectos de inmersión y translocalidad que aproximan el arte digital a la experiencia lúdica del videojuego.

Así, la dimensión interactiva no solo redefine la relación entre usuario y objeto, sino que reconfigura la percepción y la construcción de la realidad mediada por la tecnología. El tránsito entre mundos –del físico al virtual y de vuelta– no implica una fuga ni una sustitución, sino un proceso de retroalimentación continua que redefine la agencia y el lugar del cuerpo en la cultura digital contemporánea.

La convergencia entre videojuego, arte digital e identidades de género configura un territorio en el que representación, performatividad y simulación se entrelazan para producir subjetividades complejas y cambiantes. Las tecnologías interactivas no solo reproducen imaginarios culturales preexistentes, sino que establecen las condiciones para reconfigurarlos, generando espacios en los que se ensayan otros modos de ser y de habitar lo digital. Analizar esta articulación implica comprender el videojuego como sistema de reglas, espacio de acción corporal, entorno social y dispositivo estético que interviene activamente en la construcción, disputa y reinención del género.

4. Subversión de identidades en entornos digitales

Artistas y desarrolladoras han identificado en la lógica del juego un espacio fértil para cuestionar los regímenes normativos que configuran identidad, género y cuerpo. Desde los estudios contemporáneos, la interacción digital se concibe como un proceso político situado; la “telepresencia” de Virilio define un régimen de copresencia distribuida y sociabilidad global donde el jugador actúa simultáneamente.

Brenda Laurel es un referente en la conexión entre diseño de videojuegos y cambio social. Como diseñadora, trasladó estas ideas al proyecto Purple Moon (1996-1999), que abrió un espacio alternativo en la industria. Dirigido a niñas y jóvenes, se centra en la negociación afectiva, la cooperación y la resolución social de conflictos, cuestionando la hegemonía masculina basada en acción, competición y heroicidad. Los entornos videolúdicos, así, modelan subjetividades y configuran identidades mediante la acción crítica o el diseño que desafía las normatividades del sector.

El enfoque teórico de Laurel (1993) vincula la performance y la construcción de personajes con la agencia narrativa, permitiendo encarnar roles, tomar decisiones y co-construir

mundos. Esto entiende el juego digital como un espacio de experimentación performativa donde cuerpo, género y subjetividad pueden ensayarse y reconfigurarse¹.

Mary Flanagan (2009) amplía este marco: define los videojuegos como dispositivos pedagógicos capaces de exponer estereotipos de género, raza y clase mediante la interacción. Desde el laboratorio Tiltfactor, aborda equidad, discriminación y sesgos cognitivos con mecánicas que generan conciencia social (Ver Figura 6).



Figura 6. Tiltfactor (2018). *Dark secrets* (Fuente: <https://tiltfactor.org/>).

Juegos como *Dark Secrets* (2018), en el que los jugadores investigan misterios y secretos ocultos en entornos virtuales, o *Entangled* (2017), que permite asumir el rol de un avatar cuyo género se revela tardíamente, permiten explorar rompecabezas y situaciones narrativas mientras fomentan la empatía hacia las mujeres en la ciencia.

En España, Nira Santana Rodríguez trabaja en la intersección de arte, videojuegos y género. En *El Camino de Kioni* (2018) visibiliza la dificultad de una niña keniana para acceder a la educación. También participa en campañas de prevención de violencia de género que reflexionan sobre el papel del videojuego en la construcción de imaginarios igualitarios².

En relación con la cultura digital, Donna Haraway (2020) establece en su *Manifiesto cibernético* un pensamiento crítico esencial. Desafiando las nociones tradicionales, Haraway introduce el concepto del cibernético como una figura metafórica que brinda nuevas perspectivas para entender nuestra relación con la tecnología. La adopción de una identidad cibernética que va más allá de las divisiones binarias tiene un impacto significativo en la teoría feminista, el posthumanismo y la teoría crítica. Esta teórica feminista y filósofa de la ciencia sostiene que las fronteras entre lo humano y lo artificial, lo orgánico y lo tecnológico,

así como entre la naturaleza y la cultura, se vuelven cada vez más ambiguas en la sociedad contemporánea.

La identidad no se construye solo dentro del juego, sino también mediante dinámicas sociales, discursivas y comunitarias. Históricamente, la representación de género ha sido desigual: Cassell y Jenkins (1998) señalaron que los personajes femeninos solían ser secundarios, pasivos o sexualizados. La exclusión y violencia simbólica han sido parte estructural de la industria y de las comunidades de jugadores³.

A esta línea crítica se suma *She Puppet* (2001) de Peggy Ahwesh, que recompone material de *Tomb Raider* para explorar identidad, género y agencia a través del cuerpo digital de Lara Croft. Mediante repetición, montaje y descontextualización de las secuencias originales, Ahwesh desactiva la narrativa de acción y sexualización del personaje, revelando tensiones entre control, vulnerabilidad y performatividad del avatar femenino. El machinima se muestra así como herramienta capaz de reinscribir el cuerpo digital en un marco crítico y feminista (Ver Figura 7).



Figura 7. McQuater, C. (2020). *Angela's Flood* (Fuente: <http://cassiemcquater.com/>).

En la última década, el machinima ha evolucionado hacia proyectos que no solo desmontan imaginarios existentes, sino que crean nuevas configuraciones simbólicas. Cassie McQuater desarrolla mundos alternativos que reescriben la iconografía del videojuego desde una sensibilidad feminista y afectiva. En *Angela's Flood* (2020), inspirado en el panel central de *El jardín de las delicias*, ensambla personajes femeninos en un espacio visual exuberante que desactiva los tópicos violentos y sexistas habituales en la industria, proponiendo una reapropiación contemplativa y coral del archivo visual del videojuego.

En *WomaninaVideoGame* (2020), McQuater profundiza en esta línea mediante una simulación protagonizada exclusivamente por personajes femeninos, desprovista de violencia o competición. La experiencia se centra en la narración afectiva y la observación, cuestionando los supuestos del diseño videolúdico dominante. Estas obras muestran que machinima y motores gráficos permiten reinscribir el género en la historia del medio, no solo en términos representacionales, sino también en agencia, ritmo y lógica interactiva. En conjunto, el machinima se configura como práctica situada entre arte digital, cine experimental y cultura del videojuego, capaz de intervenir críticamente en los lenguajes y estructuras del medio. Al operar desde dentro de los sistemas de juego, estas obras evidencian que los mundos virtuales no son neutros, sino construcciones culturales atravesadas por relaciones de poder, imaginarios normativos y posibilidades de resistencia. El machinima se convierte así en un dispositivo privilegiado para analizar cómo simulación, performatividad y apropiación audiovisual activan nuevas lecturas críticas del videojuego contemporáneo.

Esta dinámica es especialmente visible en simulaciones virtuales como las plataformas MMO, donde se generan subjetividades distribuidas, ampliadas por metaversos que ofrecen experiencias de posrealidad digital: espacios sociales para interactuar con entidades, objetos y paisajes ficticios, así como con réplicas del mundo real⁴.

Angela Washko transforma los videojuegos en espacios de acción política e intervención crítica. En *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* (2012-2015), confronta la masculinidad tóxica y genera conversaciones feministas, creando situaciones performativas en un entorno marcado por sexismo, violencia simbólica y acoso (Ver Figura 8).

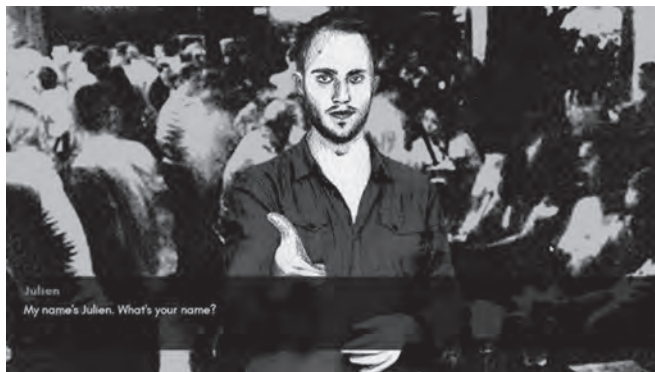


Figura 8. Washko, A. (2020). *The Game: The Game* (Fuente: <https://angelawashko.com/>).

En *The Game: The Game* (2023), un simulador de citas que reproduce prácticas de destacados coaches de seducción, Washko consolida su papel en la intersección entre feminismo, game art y performance digital. Su trabajo abarca intervenciones en medios tradicionales, performances virtuales, net art, videojuegos y obras de imagen en movimiento.

Su labor encarna lo que Bo Ruberg conceptualiza como *queer play*: un uso del juego que rompe con su finalidad hegemónica y abre nuevas formas de pensar el poder, la identidad y la performatividad en espacios digitales. Las obras de Ruberg evidencian que estos entornos no son neutros: son lugares donde se negocia la identidad de género, se reafirman jerarquías y se reproducen imaginarios excluyentes.

Esta operación muestra el potencial subversivo del medio: el juego se revela como un espacio no neutral, atravesado por normas culturales y susceptible de reorientarse hacia prácticas de resistencia. El videojuego distribuye la agencia según estructuras de poder inscritas en sus reglas. Como señalan Ian Bogost, Mía Consalvo y Kishonna Gray, las mecánicas determinan quién puede actuar, desde qué posición, con qué intensidad y con qué efectos. Las estructuras de género se codifican en decisiones de diseño aparentemente técnicas: fuerza, movilidad, resistencia, roles de apoyo, narrativas de sacrificio, representación de habilidades o posibilidades de personalización corporal.

El análisis de estas interacciones permite comprender cómo la cultura del videojuego se entrelaza con fenómenos sociales más amplios, incluyendo la formación de subculturas masculinas y las negociaciones de poder y reconocimiento en espacios digitales. Investigaciones recientes muestran que la cultura gamer dominante ha funcionado históricamente como un espacio hostil para mujeres, personas LGBTQ+ y jugadores racializados, evidenciando la necesidad de intervenciones críticas desde el arte, el diseño y la teoría.

Algunos videojuegos abordan explícitamente cuestiones de género y feminismo mediante enfoques narrativos y educativos. *Genderwrecked* (2018) explora la fluidez de género y critica los binarismos identitarios mediante ficción interactiva y humor, mientras que *Butterfly Soup* (2017) narra experiencias femeninas y queer a través de novela visual. *Breakaway* (2010) adopta un enfoque pedagógico para mostrar cómo las desigualdades de género influyen en las dinámicas sociales mediante decisiones del jugador. En España, *The Future is Ours* (2025) integra igualdad de género, diversidad sexual y consentimiento con fines educativos, y *The Cosmic Wheel Sisterhood* (2023) aborda feminismo, poder y comunidad desde una narrativa crítica.

La crítica feminista destaca que la representación visual no puede entenderse separada de las reglas procedimentales que estructuran la experiencia de juego. Como señala Bogost, las mecánicas expresan valores: distribuyen la agencia, definen acciones posibles y determinan qué comportamientos quedan marginados o penalizados. En muchos juegos de acción, los personajes femeninos presentan menor fuerza, mayor vulnerabilidad o roles secundarios, mientras los masculinos ocupan posiciones de liderazgo, invulnerabilidad o agresión. Este diseño procedimental reproduce estructuras de género arraigadas y permite examinar cómo los jugadores interiorizan estas normas al encarnar los roles disponibles. Recientemente, el término “juegos woke” ha surgido en medios y crítica para referirse, generalmente de manera despectiva, a producciones que incorporan explícitamente temas de género, diversidad sexual, racial o cultural, y discursos de justicia social. Más que una

categoría estética, funciona como una etiqueta ideológica que refleja las tensiones culturales sobre el videojuego como espacio simbólico.

En comunidades en línea, se observa también la presencia de grupos incel (involuntary celibates), que articulan experiencias compartidas de frustración afectiva y social. Estos espacios encuentran en ciertos videojuegos –sobre todo competitivos, multijugador y de simulación social– un terreno fértil para interacción y construcción de identidades colectivas. Como sostiene Eurídice Cabañes (2013), los entornos interactivos no solo representan subjetividades, sino que permiten transformarlas. El videojuego funciona como un laboratorio donde se ensayan formas de ser, sentir y relacionarse con el género y la corporalidad. Los cuerpos no solo se representan: se producen y se ponen en funcionamiento dentro de sistemas de reglas, afectos y conductas. Las creadoras no se limitan a intervenir en aspectos visuales o narrativos, sino también en las reglas, modos de agencia y estructuras simbólicas, abriendo espacios de resistencia, disidencia y reimaginación identitaria.

5. Mundos *queer*

Las construcciones tecnolúdicas posibilitan experimentar otra performatividad digital, donde se ensayan corporalidades alternativas, se adoptan roles no normativos o se experimentan transiciones identitarias que desestabilizan categorías fijas de género y sexualidad. La construcción de la corporalidad digital se articula a través del avatar, permitiendo modos de interacción condicionados por el diseño del juego y generando identidades que pueden tanto reproducir modelos normativos como potenciar expresiones divergentes.

Los estudios de Nick Yee y Nicolas Ducheneaut (2009) sobre el denominado “efecto Proteus” demuestran que la apariencia del avatar influye directamente en el comportamiento del jugador, quien tiende a actuar de manera coherente con la corporalidad digital que encarna. Este fenómeno evidencia que el cuerpo virtual no opera únicamente como signo visual, sino como un agente que modula la conducta, la interacción social y la percepción de uno mismo dentro del entorno de juego.

La escena independiente ha reforzado esta dimensión crítica, especialmente en relación con la representación de identidades no normativas. La diseñadora y escritora Anne Anthropy ocupa un lugar central en este movimiento al reivindicar el videojuego como un medio accesible para la expresión personal y política. En *Rise of the Videogame Zinesters* (2012), Anthropy sostiene que los juegos no deberían ser producidos exclusivamente por equipos profesionales, sino por cualquier persona que desee narrar su experiencia. Su videojuego *Dys4ia* (2012) constituye un ejemplo paradigmático: una secuencia de microjuegos autobiográficos que narran su experiencia con la terapia hormonal durante su proceso de transición. A través de una estética deliberadamente simple y fragmentada, la obra transmite la complejidad emocional y corporal de la disforia de género, demostrando cómo la forma lúdica puede convertirse en un espacio de vulnerabilidad, autoexpresión y reivindicación política.

Pese a estas prácticas críticas, la cultura del videojuego continúa reproduciendo dinámicas persistentes de toxicidad y violencia simbólica, dirigidas especialmente hacia mujeres,

niñas y personas LGBTQ+. Con frecuencia, los personajes femeninos y disidentes siguen diseñándose bajo parámetros de erotización, fragilidad o dependencia narrativa, mientras que los cuerpos masculinos se modelan desde la hipertrofia muscular, la invulnerabilidad o la agresividad. Esta situación refuerza la necesidad de intervenir críticamente no solo en la representación visual, sino también en las reglas, mecánicas y sistemas que organizan la experiencia de juego.

En este contexto, surgen iniciativas orientadas a diversificar el ecosistema sociocultural del videojuego. Plataformas internacionales como *Games for Change* (G4C) o *Girls Make Games* promueven el potencial social del medio y la igualdad de género, ofreciendo formación, visibilidad y referentes alternativos. En España, *FemDevs* desempeña un papel relevante al apoyar la participación de mujeres y personas no binarias, generando espacios de colaboración, redes de apoyo y recursos en un sector tradicionalmente masculinizado (Ver Figura 9).



Figura 9. LaTurbo Avedon (2017). Autoretrato (Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/LaTurbo_Avedon).

Dentro de esta constelación de prácticas, la figura de LaTurbo Avedon introduce una perspectiva singular sobre la autorrepresentación digital. Activa desde 2008, esta artista-avataar desarrolla su obra íntegramente en entornos no físicos mediante herramientas de simulación y modelado digital. Avedon cuestiona los criterios tradicionales de identidad, presencia y autoría, ya que no existe como sujeto encarnado, sino como entidad generada digitalmente. Su trayectoria, vinculada inicialmente a plataformas como *Second Life*, explora cómo el yo se construye a partir de imágenes, datos y proyecciones dentro de ecosistemas algorítmicos. Al situarse como avatar, desplaza las fronteras entre persona y personaje, ampliando las posibilidades de la práctica artística en un contexto donde la imagen digital no solo representa, sino que actúa y performa.

Porpentine Charity Heartscape es otra creadora significativa del ámbito de la ficción interactiva queer y del movimiento asociado a la herramienta Twine. Obras como *With Those*

We Love Alive (2014) o *Howling Dogs* (2012) construyen universos atravesados por estéticas de lo vulnerable, lo mutante y lo afectivo, proponiendo experiencias introspectivas y corporales. Desde una perspectiva transfeminista, sitúa al jugador dentro de mundos opresivos donde la subjetividad se experimenta en tránsito. La relevancia de su propuesta no reside únicamente en la representación de identidades trans o no binarias, sino en su capacidad para simular afectos, decisiones y gestos simbólicos que reconfiguran al sujeto durante el tiempo del juego. La performatividad, en un sentido próximo al planteamiento butleriano, se desplaza hacia la lógica misma del sistema, de modo que la identidad emerge como secuencia de actos y no como una esencia estable. Esta dimensión encarna lo que Bonnie Ruberg y Edmond Chang han conceptualizado como *queergaming*: la creación de mundos que desestabilizan la normatividad y donde el avatar adquiere un carácter inestable, herido y metamórfico (Ver Figura 10).



Figura 10. Brathwaite-Shirley, D. (2019). Black Trans Archive (Fuente: <https://blacktransarchive.com/>).

En una línea distinta pero complementaria, Danielle Brathwaite-Shirley utiliza videojuegos, animación 3D y experiencias interactivas para construir archivos digitales de memoria trans negra. Proyectos como *Black Trans Archive* (2019) o *We Are Here Because of Those Who Are Not* (2020) articulan una política del cuidado que reescribe las convenciones del videojuego tradicional. La supervivencia no depende de la destreza física ni de la violencia, sino de la escucha, la protección y la identificación comunitaria. En estos entornos, las reglas del sistema –en el sentido planteado por Ian Bogost– se transforman para redistribuir

la agencia del jugador y producir subjetividades que cuestionan el imaginario dominante. La simulación opera así como un espacio donde se inventan condiciones de vida alternativas capaces de generar afectos, memorias y vínculos.

Desde una perspectiva fenomenológica del diseño del juego, autores como Steve Swink subrayan que la interacción es fundamental para que el jugador acepte la experiencia digital como una realidad significativa. Lejos de constituirse como simples representaciones, estos entornos amplifican los sentidos y permiten experimentar relaciones alternativas con la materialidad, el movimiento, la mirada y el propio cuerpo. En el caso de la realidad virtual, esta dimensión se intensifica al generar entornos inmersivos tridimensionales en los que la presencia corporal se simula mediante interfaces sensoriales, desbordando el plano puramente visual (Ver Figura 11).



Figura 11. Snowden, T. (2018). *Pretzel After Dark*. milkmilkface (Fuente: <https://milkymilkface.itch.io/pretzel-after-dark>).

En este marco, los debates sobre diversidad y representación se amplían mediante iniciativas curatoriales como la exposición *Pride at Play* (Sídney y Melbourne, 2023), que reúne videojuegos centrados en experiencias queer y modos alternativos de relación afectiva. Obras como *Pretzel After Dark* (2018), de Timothy Snowden, emplean una mecánica mínima –presionar una tecla para conectar partes del cuerpo en pantalla– para activar una reflexión lúdica sobre consentimiento y cuidados. De forma similar, *That Boy Is a Monster* (2018) aborda las vivencias de un hombre trans en sus primeras citas, articulando una poética de la intimidad que desafía los marcos normativos de la representación.

Esta dimensión crítica se intensifica en proyectos recientes como *H.O.R.I.Z.O.N. (Habitat One: Regenerative Interactive Zone of Nurture)* (2023), producido por el Instituto de Ecología Queer para el Museo Guggenheim. Concebido como un juego de simulación social, invita a los usuarios a participar en la construcción de un entorno virtual generativo que fusiona creación comunitaria, ecología queer y experimentación tecnológica, situándose

en continuidad con las prácticas *machinima* que exploran el videojuego como espacio estético, social y político (Ver Figura 12).



Figura 12. H.O.R.I.Z.O.N., Institute of Queer Ecology (2020) Fuente: <https://queerecology.org/H-O-R-I-Z-O-N>.

Por último, las aportaciones de Sherry Turkle resultan fundamentales para comprender cómo los entornos digitales fragmentan y distribuyen la identidad. Según su análisis, los sujetos en espacios interactivos no operan desde un yo unitario, sino desde una constelación de “yos parciales” que coexisten en diferentes plataformas, perfiles y avatares. En los videojuegos, esta multiplicidad se manifiesta de manera especialmente intensa, permitiendo adoptar roles divergentes, experimentar corporalidades disímiles y activar distintas modalidades afectivas.

En conjunto, estas prácticas muestran cómo el arte digital basado en videojuegos se ha convertido en un territorio privilegiado para la innovación estética, la reflexión filosófica y la crítica social. Las realidades artificiales no solo expanden las posibilidades técnicas del medio, sino que permiten desnaturalizar las lógicas culturales inscritas en sus sistemas y abrir nuevas formas de habitar, imaginar y narrar el mundo.

Conclusiones

El análisis de videojuegos, arte digital y género muestra que los entornos interactivos contemporáneos son espacios multidimensionales donde se negocian identidades, corporalidades y subjetividades. Lejos de ser solo entretenimiento, los videojuegos funcionan como laboratorios ontológicos y políticos: generan mundos coherentes, afectos y permiten explorar cuerpos y géneros alternativos. La identidad digital se configura como un proceso performativo, situado y distribuido, mediado por reglas procedimentales, interacciones sociales y materialidad algorítmica. El avatar emerge como eje central, actuando simultáneamente como cuerpo operativo, signo estético y mediador afectivo. La performatividad de género se manifiesta en decisiones, gestos, interacciones y dinámicas comunitarias, revelando un proceso en constante transformación.

Las prácticas artísticas analizadas muestran cómo el videojuego puede ser un dispositivo de resistencia de género. Artistas como Angela Washko intervienen en sistemas existentes introduciendo discursos feministas; creadoras como Porpentine Charity Heartscape y Danielle Brathwaite-Shirley construyen mundos queer donde la identidad se experimenta como proceso emancipador; y artistas como Eddo Stern o Silvestre Pestana cuestionan la relación entre cuerpo físico, avatar y agencia. Estas prácticas amplían el campo del arte digital y evidencian que el videojuego puede simular experiencias que reconfiguran la identidad, el género y la relación entre cuerpo y tecnología.

Los estudios sobre género y Game Studies muestran que los videojuegos y las prácticas artísticas pueden operar de manera normativa o crítica. Mientras la industria dominante reproduce estereotipos, desigualdades y roles jerarquizados, las prácticas de resistencia subvierten estas estructuras mediante intervención en sistemas, creación de mundos alternativos, crítica a la materialidad digital y producción de archivos afectivos y políticos. La integración de teoría y práctica artística evidencia que la simulación no es copia de la realidad, sino un régimen autónomo de existencia. Las reglas, sistemas algorítmicos y mecánicas determinan qué identidades son posibles, cómo se experimenta la corporalidad y qué relaciones de poder se reproducen o cuestionan. El arte digital que utiliza videojuegos como medio crítico convierte estas experiencias en herramientas de resistencia, emancipación y experimentación identitaria.

La telepresencia, la inmersión y la agencia compartida en comunidades digitales generan subjetividad distribuida y colectiva. Cuerpos físicos y virtuales se interpenetran, y la identidad se constituye tanto en la experiencia individual como en la interacción social. Esta doble dimensión amplía el alcance del análisis, demostrando que el género en los videojuegos se construye, negocia y resignifica de manera compleja y situada. El videojuego se revela como un espacio epistemológico y estético crucial, donde reglas procedimentales, narrativa interactiva, estética visual y agencia del jugador producen experiencias en las que la identidad se experimenta como flujo, multiplicidad y posibilidad.

Este estudio consolida un enfoque integrado de Game Studies, arte digital y teoría de género, proponiendo que la comprensión de la identidad en entornos digitales requiere un análisis interdisciplinario que articule teoría, práctica artística, agencia y experiencias de comunidad. El videojuego no es un objeto aislado, sino un dispositivo de subjetivación: un ensamblaje de tecnologías, afectos, normas sociales, prácticas corporales y dinámicas de

poder. Opera como representación visual, sistema de reglas, espacio social, mediación corporal, entorno afectivo, infraestructura tecnológica y plataforma política. Cada dimensión contribuye a la producción de género y debe analizarse desde un marco interseccional que integre estudios feministas, queer, tecnopolíticos y artísticos.

El arte digital que interviene en videojuegos no solo refleja el estado del medio contemporáneo, sino que propone alternativas epistemológicas, imaginando identidades, cuerpos y mundos posibles que trascienden la normatividad. Como simulación y laboratorio, el videojuego constituye un espacio privilegiado para comprender transformaciones de la subjetividad, ensayar nuevas formas de existencia, cuestionar normas de género y explorar futuros alternativos.

Notas

1. La noción de performatividad de Judith Butler (1993) resulta clave: el género no es una esencia estable, sino una práctica reiterativa de actos regulados que producen la ilusión de identidad fija.
2. Su proyecto *La violencia de género no es un juego. Dale play a la igualdad* (2021) destaca que aproximadamente el 70 % de los videojuegos reproducen estereotipos de género y que el 40 % de las jugadoras ha sufrido acoso.
3. Plataformas como *Women in Games* evidencian que la industria de videojuegos mantiene un sector laboral masculinizado. En *Building a Fair Playing Field* se subraya la necesidad de transformar la cultura laboral y combatir prácticas que perpetúan desigualdades de género.
4. La continuidad temporal de estos mundos, que avanzan independientemente de la presencia del jugador, favorece la emergencia de economías híbridas basadas en blockchain, articulando recompensas, propiedad virtual y transacciones con criptomonedas, como en *The Sandbox*, *Roblox*, *Axie Infinity* o *Decentraland*. La agencia del usuario se redefine según marcos económicos, técnicos y sociales que modelan nuevas formas de acción y pertenencia.

Referencias bibliográficas

- Achiampong, L., & Blandy, D. (2020). *A Lament for Power*. Wellcome Collection.
- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press.
- Ascott, R. (2009). Syncretic reality: Art, process, and potentiality. TECCOGS. *Revista Digital de Tecnologías Cognitivas*. <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52993/34762>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.

- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. Routledge.
- Caillouis, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. Fondo de Cultura Económica.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.
- Chang, E. (2019). *Real Life in Real Time: Queer Temporality and Video Games*. MIT Press.
- Cabañes, E. (2013). De la hibridación al procomún: Construyendo la realidad a través de la tecnología. *Revista de Estudios de Juventud. Jóvenes, tecnofilosofía y arte digital*, (102), 9–24. <https://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/no-102-jovenestecnofilosofia-y-arte-digital>
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. MIT Press.
- Crawford, C. (2012). *Second Life* [Video game]. Linden Lab.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. En *The Video Game Theory Reader*.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Galloway, A. R. (2008). La no diversión. En *Homo Ludens Ludens* [Catálogo de exposición] (pp. 482-483). LABoral Centro de arte y creación industrial.
- Giannetti, C. (2001). Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego.
- Gray, K. L. (2020). *Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming*. LSU Press.
- Haraway, D. (2020). *Manifiesto ciborg*. Kaótica Libros.
- Herms, R. (2009-2015). *Postcards from Second Life*.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En *First Person*.
- Kirkpatrick, G. (2007). Entre arte y jugabilidad: Teoría crítica y estética de los juegos de ordenador. *Bit y Aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, (5), 10–28.
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester University Press.
- Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley.
- Laurel, B. (2001). *Utopian Entrepreneur*. MIT Press.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Ediciones Paidós Ibérica.
- Manovich, L. (2004). Abstraction and complexity. http://manovich.net/content/04-projects/044-abstraction-and-complexity/41_article_2004.pdf
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Ediciones Paidós.
- Manovich, L. (2018). *Can we think without categories?* http://manovich.net/content/04-projects/105-can-we-think-without-categories/manovich_can_we_think_without_categories_09_14_2018.pdf
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press.
- Page Valero, B. (2024). *Juego digital: Paradigmas del concepto de juego y su desarrollo en el medio digital* [Tesis doctoral, UCLM].
- Ruberg, B. (2019). *Video Games Have Always Been Queer*. NYU Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Santana Rodríguez, N. (2020). *Género, Gamers y Videojuegos: Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*.

- Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. https://catedratelefonica.ulpgc.es/wp-content/uploads/estudio_genero_gamers_videojuegos.pdf
- Sarkeesian, A. (2013-2016). *Tropes vs. Women in Video Games*.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. MIT Press.
- Swink, S. (2009). *Game Feel*. CRC Press.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster.
- Virilio, P. (1988). *La máquina de visión*. Cátedra.
- Yee, N., & Bailenson, J. N. (2007). The Proteus effect: Self transformations in virtual reality. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290.
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2), 285–312. <https://doi.org/10.1177/0093650208330254>
-

Abstract: This article examines the intersection of videogames, digital art, and processes of identity and gender construction, understanding these forms of play as key artifacts of contemporary culture. The analysis is structured around regimes of virtuality and simulation specific to digital environments, the configuration of identities in virtual spaces –with particular attention to gender and embodiment– and artistic practices that, through videogame-based languages, generate forms of resistance, critical interpellation, and new modalities of agency. It argues that videogames, beyond their playful or entertainment dimension, operate as devices of subjectivation: assemblages of rules, affects, embodiments, norms, and communities that contribute to the emergence of identities and the production of new imaginaries surrounding gender and the digital body.

Keywords: Digital play - Virtual reality - Identity - Gender - Avatar

Resumo: Este artigo examina a interseção entre o videogame, a arte digital e os processos de construção identitária e de gênero, compreendendo essas formas de jogo como artefatos centrais da cultura contemporânea. A análise estrutura-se em torno dos regimes de virtualidade e simulação próprios do ambiente digital, da configuração de identidades em espaços virtuais –com especial atenção ao gênero e à corporalidade– e das práticas artísticas que, por meio de linguagens videolúdicas, produzem formas de resistência, interpeção crítica e novas modalidades de agência. Sustenta-se que o videogame, para além de sua dimensão lúdica ou de entretenimento, opera como um dispositivo de subjetivação: um agenciamento de regras, afetos, corporalidades, normas e comunidades que contribui para a emergência de identidades e para a produção de novos imaginários em torno do gênero e do corpo digital.

Palavras-chave: Jogo digital - Realidade virtual - Identidade - Gênero - Avatar
