

La apropiación de los espacios virtuales en los videojuegos

The Appropriation of Virtual Spaces in Videogames

Recibido: 25/4/25 ❖ Aceptado: 9/7/2025

Coral de la Rosa Valero

Universidade da Coruña

coral.rosa@udc.es 

RESUMEN

Los videojuegos han transcendido su rol como simples plataformas de entretenimiento y se han convertido en espacios de creación y exploración artística. A lo largo de las últimas décadas, numerosos artistas se han apropiado de estos entornos virtuales, modificando su estructura y su estética para crear nuevas experiencias. En esta investigación se analiza cómo los artistas contemporáneos han resignificado los videojuegos, utilizando estrategias como la modificación por mods y la apropiación de espacios virtuales para crear performances y piezas colectivas.

El estudio se fundamenta en los textos de Marcel Duchamp, con su idea del readymade, donde objetos cotidianos preexistentes pueden transformarse en arte mediante su recontextualización por parte de un artista. Utilizando este principio del arte contemporáneo, artistas como Cory Arcangel, Eva y Franco Mattes, JODI y Total Refusal han intervenido dentro de videojuegos como Counter-Strike (Valve Corporation, 2000) o Grand Theft Auto (Rockstar North, 2013), entre otros, para apropiarse de sus espacios y explorar nuevas maneras de expresión artística.

Los resultados de estas prácticas han sido reconocidos en el ámbito del arte digital y en el mundo del Arte Contemporáneo. Esto ha generado debates sobre la inmersión, interactividad y la crítica social dentro de los videojuegos. Como conclusión, los videojuegos han evolucionado para consolidarse como un medio artístico legítimo y que se encuentra en evolución, con un potencial creativo que sigue redefiniéndose a lo largo de los años.

Palabras clave: videojuegos; arte digital, apropiación; *readymade*; Game Art.

ABSTRACT

Video games have transcended their role as mere entertainment platforms and have become spaces for artistic creation and exploration. Over the past decades, numerous artists have appropriated these virtual environments, modifying their structure and aesthetics to create new experiences. This research analyses how contemporary artists, using video games as a tool, have engaged in conceptual re-signification through strategies such as modding, the appropriation of virtual spaces for performance creation, and collective artworks.

The study is based on the writings of Marcel Duchamp and his concept of the readymade, where pre-existing everyday objects can be transformed into art through an artist's recontextualization. Applying this contemporary art principle, artists such as Cory Arcangel, Eva and Franco Mattes, JODI, and Total Refusal have intervened in video games like Counter-Strike (Valve Corporation, 2000) and Grand Theft Auto (Rockstar North, 2013), among others, to appropriate their spaces and explore new forms of artistic expression.

The results of these practices have been recognized within the field of digital art and contemporary art, sparking debates about immersion, interactivity, and social critique within video games. In conclusion, video games have evolved to establish themselves as a legitimate and continuously evolving artistic medium, with a creative potential that continues to redefine itself over the years.

Keywords: videogames, digital art; appropriation; readymade; Game Art.

1. Introducción

Los videojuegos ya no forman solo parte de la sociedad como entretenimiento, estos han trascendido para convertirse en espacios de exploración artística. En estas últimas décadas, los espacios virtuales han abierto un abanico de posibilidades para los artistas contemporáneos, permitiéndoles generar discursos y piezas artísticas. Desafiando las estructuras narrativas, estéticas y mecánicas que tradicionalmente definen a los videojuegos, los artistas se han apropiado de ellos como medio de expresión y han alterado la percepción de estos entornos virtuales.

Dentro del arte contemporáneo, los videojuegos son una extensión de las prácticas artísticas digitales, donde han fusionado elementos del arte conceptual, la instalación interactiva y la performance. Instituciones como la Smithsonian American Art Museum o el MoMa han reconocido la importancia de los videojuegos dentro del ámbito artístico y ya han incorporado exposiciones y colecciones enfocadas.

Si nos centramos en el discurso artístico contemporáneo, como puede ser el de Marcel Duchamp (1957), el proceso creativo implica tanto la intención del artista como la participación del espectador en la interpretación de la obra (Duchamp, 1957). Permite a los artistas contemporáneos a intervenir o resignificar partes de un videojuego para transformarlas en experiencias o en piezas artísticas. Este artista también introdujo el concepto de *readymade*, el cual consiste en seleccionar objetos cotidianos y presentarlos como arte, lo que en su momento desafió las nociones tradicionales de la autoría del artista y de la creatividad. Esta perspectiva de Duchamp la podemos relacionar con la práctica contemporánea de artistas que intervienen en espacios virtuales de videojuegos. Si Duchamp transformó objetos comunes en arte al recontextualizarlos, estos artistas adoptan entornos virtuales preexistentes y los reinterpretan como fines críticos o artísticos.

Duchamp llevo esta idea al extremo con su relación con el ajedrez, ya que lo consideraba en sí mismo una forma de arte. Podemos decir que fue lo que dio paso en el arte contemporáneo a poder ver los juegos y videojuegos con posibilidades artísticas. En la exposición *The imaginary of chess*, desarrollada entre el 12 de diciembre del 1944 y el 31 de enero de 1995 en la galería Julián Levy de Nueva York, generó una de las primeras intersecciones contemporáneas entre el arte y el juego que actualmente podemos verla más a menudo. Duchamp reunió a 32 artistas, un número importante porque son 32 las piezas que hay en una partida de ajedrez, para que crearan obras inspiradas en este juego. Entre ellos se encontraban figuras clave del dadaísmo y el surrealismo como Man Ray, Max Ernest, los cuales crearon piezas re-interpretativas con una perspectiva conceptual y artística características suyas. Y en esta muestra observamos una incorporación de los juegos dentro de un espacio expositivo pionera que podemos ligar como precedente para la actual apropiación de los videojuegos en el arte contemporáneo, donde las narrativas y mecánicas de este medio digital se convierten en espacios de experimentación conceptual, hoy estética y artística.

El videojuego ya en sí mismo lo podríamos considerar el décimo arte. Ya que ofrecen unas características únicas que las distinguen de las otras formas de arte digital. No solamente recogiendo el resto de las Bellas Artes como serían la pintura, escultura, arquitectura, música, danza, literatura y cine, añade una interactividad y una inmersión que permiten a los espectadores convertirse en participantes activos de las obras (Calatayud Sánchez, 2023). Lo que genera una relación dinámica entre el receptor y el creador. Y esta actualidad ha sido aprovechada por artistas contemporáneos que buscan explorar temas profundos dentro de estos entornos virtuales. Una de estas formas sería modificando videojuegos ya existentes, permitiéndoles desarrollar experiencias alternativas dentro de ellos aprovechándose de las mecánicas y narrativas que tiene el propio juego que les permite experimentar con el arte y la tecnología.

Observamos un primero experimento con videojuegos en el arte realizados como *Ars Doom* (Kipcak y Urban, 1995) o *JODI* (Joan Heemskerk y Dirk Paesmans) en los años 90 y más actuales como intervenciones contemporáneas de Brent Watanabe o 0100101110101101.org (Eva & Franco Mattes), que han transformado el objetivo de ser consumo entretenimiento el videojuego a convertirlo en un espacio de reflexión y crítica. Artistas como Pipirr Bar han reinterpretado performances transicionales dentro de un entorno virtual, mientras que Paolo

Pederzoli ha utilizado los videojuegos para crear piezas donde denuncia injusticias políticas y económicas. Creando piezas que no solamente cambian la forma en que interactúan el receptor con los videojuegos, sino que también genera una serie de preguntas respecto a la relación que tienen el usuario con el videojuego, la tecnología y nosotros y la narrativa digital. Llegando a un movimiento artístico denominado “Game Art” (Carrubba, 2017).

El objetivo de este estudio no solamente documentar y analizar esta práctica artística sino también abrir y aportar más información al debate sobre el potencial de los videojuegos como herramientas de creación artística.

2. Hipótesis

En este estudio se pretende analizar cómo artistas han logrado apropiarse de espacios virtuales dentro de los videojuegos para generar sus propias obras, generando significados y objetivos distintos a los principalmente planteados en los propios videojuegos. No solamente como una intervención estética sino como una exploración conceptual. Se busca analizar casos en que los videojuegos han sido hackeados, modificados o utilizarlos como escenarios para performance y arte conceptual, que dé origen a una nueva interacción entre el jugador, el espectador y el espacio virtual.

En este contexto la investigación propone que la apropiación artística de los videojuegos puede ser entendida a través del concepto de *readymade* introducido por Marcel Duchamp. Los videojuegos no son simplemente un medio interactivo también es un entorno inmersivo donde las reglas programadas pueden ser reformuladas o desafiadas por los artistas. De la misma manera que Duchamp tomó el ajedrez como una de las muchas herramientas para refundir los límites del arte, los creadores contemporáneos están resignificando los videojuegos para crear experiencias narrativas interactivas y visuales donde explorar otros temas, haciendo Game Art.

Por lo que la hipótesis principal que planteo es que la apropiación de los videojuegos por parte de los artistas ya no es solamente una evolución natural del arte en esta era digital, sino que entra dentro de una tradición de prácticas artísticas donde se busca transformar objetos de cultura popular en herramientas de crítica.

3. Objetivos

- Analizar la apropiación artística en los videojuegos; identificando y estudiando diferentes estrategias que han utilizado los artistas contemporáneos para darles un nuevo significado a los videojuegos y convertirlos en espacios de expresión artística.
- Explorar el concepto de *readymade* en los videojuegos; analizando el concepto creado por Marcel Duchamp y ver cómo se podría aplicar en las piezas creadas por los artistas contemporáneos que utilizan los videojuegos.
- Identificar obras claves donde se ha utilizado el espacio virtual dentro de los videojuegos para crear piezas artísticas; documentarlas y analizarlas.

- Reflexionar sobre la transformación del videojuego en un medio artístico.
- Contribuir al debate sobre los videojuegos como arte en este caso concreto.

El objetivo de este estudio no es solamente documentar y analizar estas prácticas artísticas sino también abrir y aportar más información al debate sobre el potencial de los videojuegos como herramientas de creación artística.

4. Metodología

Para esta investigación se hizo un enfoque cualitativo, realizado una investigación documental y un estudio de casos. Para abordar esta hipótesis se hizo una revisión de la literatura sobre el tema para poder tener un buen marco teórico, recogiendo textos relevantes y actualizados sobre el tema y una recopilación de piezas artísticas donde artistas contemporáneos se han apropiado de diferentes videojuegos para crear sus obras.

Para poder realizar un análisis por casos, se creó un modelo de análisis que se usó para poder resumir y agrupar las características de la pieza, y así poder analizar en profundidad factores importantes de las piezas:

1. Nombre de la obra, año de realización, videojuego y nombre del artista.
2. Contexto de la obra.
3. Intervención dentro del videojuego.
4. Recepción y crítica.

A continuación se incluyen las piezas analizadas.

ArsDoom (1995), Doom II, de Orhan Kipcak y Reini Urban

Doom II: Hell on Earth (GT Interactive, 1994) es un videojuego de disparos en primera persona lanzado en 1994. Continuación directa del título *Doom* (GT Interactive, 1993) que, en vez de desarrollarse la historia en las lunas de Marte Fobos y Deimos, se desarrolla en el planeta tierra que ha sido invadido por criaturas del infierno.

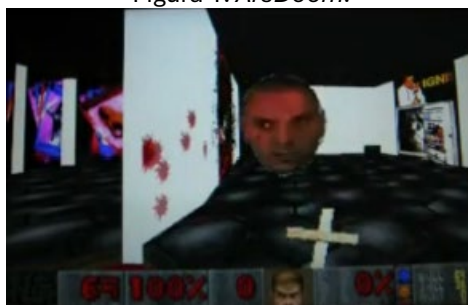
ArsDoom se puede considerar una obra pionera en el ámbito del arte digital ya que es reconocida como una de las primeras modificaciones artísticas de un videojuego. Transformando la experiencia del juego en una reflexión sobre la interacción en los espacios virtuales y el arte. Esta pieza fue presentada en el Festival Ars Electronica de 1995 en Linz, Austria.

Los artistas crearon un nuevo nivel para *Doom II*. Consistía en una réplica virtual de Brucknerhaus, que se trataba de la sede del festival. Se invitó a aproximadamente 20 artistas de Estados Unidos y Australia para que exhibieran sus obras dentro de este espacio virtual del que se habían apropiado. En este espacio los jugadores podrían explorar una versión de Brucknerhaus virtual e interactuar con las obras de arte y avatares de los artistas que aparecían dentro como cabezas flotantes. Los espectadores fusionan la experiencia del propio juego con la apreciación del arte que los artistas exhibían dentro del espacio virtual.

Como uno de los primeros ejemplos de modificaciones artísticas dentro de los videojuegos, esta obra redefinió el papel del visitante permitiéndole convertirse

en crítico y curador. Ya que en este espacio virtual el jugador podía decidir qué obras y artistas permanecían en la exposición virtual o ser eliminadas generando una crítica sobre la capacidad de elección y destrucción dentro del mundo del arte.

Figura 1. *ArsDoom*.



Fuente: Mathias Jansson, 2009.

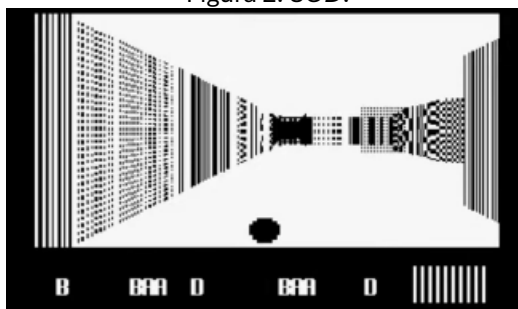
SOD (1999), Wolfenstein 3D, de JODI (Heemskerk y Dirk Paesmans)

Wolfenstein 3D es un videojuego de disparos en primera persona lanzado en 1992. Este juego fue pionero en su género y creado antes de *Doom* (GT Interactive, 1993) (ambos creados por la misma compañía). El protagonista de este videojuego se trata de un espía estadounidense que se encuentra en una fortaleza nazi y tiene que escapar.

En *SOD*, el colectivo JODI, reconocidos como pioneros del net.art, modifican el clásico videojuego transformando la experiencia de juegos en una exploración desorientada y abstracta desafiando las expectativas del jugador y la estructura narrativa del videojuego. Los artistas reconfiguraron y descompusieron los gráficos y los códigos del videojuego para crear una experiencia visual caótica, la cual cuestionaba la relación entre la interfaz digital y el usuario. Apropiándose del espacio para crear una experiencia diferente. Reemplazaban elementos visuales familiares por patrones abstractos y formas geométricas.

Esta pieza fue aclamada en su momento por su enfoque innovador y la capacidad de construcción de la experiencia lúdica que se pretendía con el videojuego. Muchos aclamaron esta pieza como una crítica de la dependencia del usuario a las interfaces digitales y una exploración de la estética del error en la era digital.

Figura 2. *SOD*.



Fuente: Hans Klysner, 2013.

Velvet Strike (2002), Counter-Strike, de Anne-Marie Schleiner, Joan***Leandre y Brody Condon***

Counter-Strike (Valve Corporation, 2000) es un videojuego de disparos en primera persona basado en enfrentamiento por equipo, donde los jugadores asumen el papel de terroristas o fuerzas antiterrorista. Este juego sacó su primera versión en 1999 y fue desarrollado por Valve para Microsoft Windows el cual se trata de una modificación completa del juego *Half-Life* (Valve Corporation, 1998).

Esta pieza fue creada durante el inicio de la “Guerra contra el terrorismo” de la administración Bush (justo después del 9/11) y surge como respuesta al clima bélico y creciente militarización de la época. Los artistas buscan cuestionar la normalización de la violencia en los videojuegos y su relación con los conflictos bélicos reales. Para ello, realizan una intervención artística dentro del videojuego para cambiar su significado original e introducir un mensaje de resistencia pacifista, transformando el espacio virtual en una plataforma de reflexión política.

En esta obra se utiliza el sistema de grafitis del videojuego para introducir mensajes críticos a la violencia y pacifistas. Los artistas se apropian del espacio y generar una colección de grafitis digitales los cuales pueden ser utilizados por los jugadores en las superficies del *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000). Esto es grafitis contienen mensajes e imágenes que son críticas explícitas a la guerra y elementos que contrastan con la violencia del videojuego. Y los propios artistas invitaron a sus espectadores a crear sus propios diseños para fomentar la participación en su protesta dentro de este entorno virtual. Estas modificaciones se realizan mediante mods en el juego. Los jugadores-artistas modifican el entorno virtual del juego introduciendo grafitis pacifistas en un espacio tradicionalmente dominado por la simulación bélica y la violencia.

Dicha intervención fue recibida con reacciones polarizadas. Algunos jugadores la consideraron una provocación o alteración injustificada de la experiencia de juego, mientras que en el ámbito artístico fue recibida como una crítica poderosa de la normalización de la violencia en los videojuegos.

Figura 3. Velvet Strike.



Fuente: Velvet-Strike, 2002

Super Mario Clouds (2002), Super Mario Bros, de Cory Arcangel

Super Mario Bros (Nintendo, 1985) es un videojuego de plataformas creado en 1985 por Nintendo para la Nintendo Entertainment system (NES). Fue desarrollado tras el juego arcade Mario Bros de 1983 y el primer Super Mario. Como bien es sabido por muchos, en este videojuego los jugadores controlan a Mario, o a su hermano Luigi en modo multijugador, para explorar el Reino champiñón y rescatar a la princesa Toadstool del Rey Koopa.

Cory Arcángel un músico y artista de Estados Unidos, conocido por su trabajo con la cultura digital y la tecnología, hoy se apropia del popular videojuego *Super Mario Bros* para crear una pieza minimalista que habla sobre la nostalgia y la esencia de los videojuegos. El artista compartió el video de su pieza y el código fuente con la modificación en su página web, para que más personas pudieran experimentar y replicar su obra.

En esta obra, Arcángel modificó un cartucho del videojuego *Super Mario Bros*, reemplazando el chip del programa del cartucho original por uno propio y alterando el código del juego para eliminar enemigos personajes y obstáculos. Dejando solamente el fondo azul y las nubes en movimiento. Apropiándose del espacio tras este jaqueo, cambió el dinámico juego de plataformas por una escena minimalista que invitaba al espectador a reconsiderar su relación con la tecnología y los videojuegos. Dejando el espacio virtual únicamente con el movimiento continuo de las nubes pixeladas.

Esta obra fue considerada una de las obras más destacadas del artista. Interpretada por los críticos como una reflexión sobre la obsolescencia tecnológica y la capacidad que tienen los videojuegos para evocar recuerdos y emociones. Transformando una experiencia lúdica a una meditación visual sobre la temporalidad.

Figura 4. Super Mario Clouds.



Fuente: Cory Arcangel, 2002.

“I Shot Andy Warhol” (2002), Hogan’s Alley, de Cory Arcangel y Paper***Rad***

Hogan’s Alley (Nintendo, 1984) es un videojuego de disparos creados para la Nintendo Entertainment system (NES) en 1984. En este juego, el jugador encarnaba a un aprendiz de policía que tenía que pasar niveles en las cuales disparaba en galerías de tiro.

Cory Arcángel en colaboración con el colectivo artístico Paper Rad creó la pieza *I Shot Andy Warhol* en 2002. Es una obra que se encuentra dentro de una serie de proyectos donde Arcángel exploraba la intersección entre la cultura popular y la tecnología obsoleta, apropiándose de los videojuegos y sus espacios para crear un nuevo significado dentro de ellos.

Para esta pieza modificaron el videojuego para una consola de NES, reemplazando a los personajes originales de criminales por figuras icónicas de la cultura popular. En lugar de tener que disparar a criminales, los jugadores tenían que disparar imágenes de Andy Warhol y los objetivos inocentes son sustituidos por figuras como el coronel Sanders y el Papa Juan Pablo II. Esto pretendía crear una pieza de reflexión sobre la violencia en la cultura mediática y la fama.

Esta obra también fue reconocida por su ingenio y sobre el comentario a la cultura de la celebridad. Otros críticos la interpretaron como una sátira de la obsesión por la fama.

Fuente: *I shot Andy Warhol*.



Fuente: Arcangel, 2013.

Reenactments (2007-2010), Second Life, de 0100101110101101.ORG (Eva & Franco Mattes)

Second Life (Linden Lab, 2003) es un mundo virtual en línea que permite a los jugadores una inmersión en espacio virtual y vivir como residentes en este mundo virtual y crear una “segunda vida”. Se puede acceder gratuitamente desde internet, y en este juego puedes interactuar con otros usuarios o “residentes” como son llamados en el juego a partir de tu avatar. Para poder acceder a este metaverso tienes que crearte una cuenta y ser mayor de 18 años. La definición de si *Second life* es un videojuego o una plataforma social es un debate que se sigue teniendo en la comunidad ya que Second life no tiene un objetivo final, mecánicas o normas como suelen aparecer en los videojuegos, si tiene un amplio espacio virtual que puede ser explorado con el que puedes interactuar y podría decirse que es el predecesor de Metaverse.

Eva & Franco Mattes, o 0100101110101101.ORG, utilizaron este espacio virtual para recrear performances artísticas históricas y trasladarlas al ámbito virtual entre 2007 y 2010. Son dos artistas conocidos internacionalmente como pioneros en el arte net y trabajan justos desde el año 2000. Son artistas que trabajan bastante con la teoría de los *readymade* y han bebido mucho de Duchamp, su proceso creativo y sus ideas sobre que es o que no es arte. Iniciándose en este proyecto con el objetivo de explorar la relación entre los entornos virtuales y el arte

performativo. Se apropiaron no solamente de los espacios sino de las piezas, pero formativas históricas es recrearon en este espacio virtual que permitía una audiencia global que podía participar y presenciar las performances a tiempo real, lo que desafiaba las limitaciones temporales y geográficas de la performance en vivo.

Las piezas recreadas en estos entornos virtuales, donde utilizando unos avatares personalizados a su imagen y semejanza, fueron; Imponderabilia de Marina Abramović y Ulay, The Singing Sculpture de Gilbert & George, Seedbed de Vito Acconci, Shoot de Chris Burden y Tapp und Tastkino de Valie Export y Peter Weibel. Cualquier persona podía participar conectándose desde cualquier parte del mundo para formar parte o interactuar con la performance de los artistas. (Reenactments (2007-10) Eva & Franco Mattes, s. f.)

Esta serie fue reconocida por su innovación al trasladar performances físicas aún entorno virtual, cuestionando los límites entre lo digital y lo real. Cuestionando la naturaleza de la interacción, la presencia y la autenticidad en el arte contemporáneo. También por la capacidad de crear un espacio (virtual) sin restricciones geográficas para el acceso a la participación global performativo, rompiendo barreras tradicionales.

Figura 6. Reenactment of Gilbert & George's The Singing Sculpture.



Fuente: Reenactment of Gilbert&George's The Singing Sculpture, 2007-10

Pseudo-Futurist Video Game Improvisation Extravaganza (2009), Second Life, 0100101110101101.ORG (Eva & Franco Mattes)

Volviendo a *Second Life* (Linden Lab, 2003), esta pieza se trata de una performance en vivo creada por el colectivo 0100101110101101.ORG. Realizada en 2009 como parte de PERFORMANCE09, en la Bienal de Performance de Nueva York. Dentro del espacio virtual de *Second life*, los artistas a través de sus avatares participaron en un evento improvisado en vivo inspirado en los principios del Futurismo.

Durante la performance los avatares creados por los artistas realizaron diferentes acciones no planificadas, siguiendo la línea futurista por la fascinación a la tecnología, velocidad y rechazo del pasado, característicos del movimiento Futurista. Dentro de este espacio virtual y apropiándose de él, permitió un

escenario con una interacción única donde el público podía participar activamente desde sus propias casas con sus avatares eliminando la separación entre el artista y el espectador de manera geográfica.

De nuevo, esta pieza fue destacada por el enfoque innovador en el arte performativo utilizando las posibilidades de los mundos virtuales para expandir el concepto de la performance en el arte digital. A través de estas piezas podemos observar el compromiso que tienen los artistas hoy con la exploración de los límites del arte a través de la tecnología invitando a los espectadores a cuestionar la naturaleza de la realidad la creatividad y la interacción dentro de estos espacios virtuales.

Figura 7. Pseudo-Futurist Video Game Improvisation Extravaganza.



Fuente: Performa Archive, 2009.

Freedom (2010), Counter-Strike, de Eva Mattes

Esta vez los artistas Eva y Franco Mattes desarrollan la obra dentro del videojuego de disparos en primera persona *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000). En esta performance, Eva Matters controla su avatar e intenta convencer mediante el chat a los demás jugadores para que le perdonen la vida porque está tratando de hacer una obra de arte. Durante el video realizado de la performance, podemos observar cómo a pesar de las súplicas es asesinada una y otra vez por los demás participantes del videojuego.

Durante los 9 minutos de vídeo, los artistas exploran la interacción entre la sociedad, la tecnología y el arte. Dentro de este espacio virtual violento y competitivo la artista intenta cuestionar el comportamiento de los jugadores y la posibilidad de introducir acciones artísticas dentro de estos espacios. Invitando a reflexionar sobre la empatía y la libertad dentro de contextos digitales.

En esta pieza intentaban exponer las limitaciones de la libertad en los espacios digitales y cuestiona estos propios espacios para crear intervenciones

artísticas apropiándose de ellos. Esta pieza ha sido expuesta en lugares tan prestigiosos como el Western Australian Museum o el MAAT de Lisboa, entre otros.

Figura 8. Freedom.



Fuente: Freedom (2010).

The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft (2012), World of Warcraft (WOW), de Angela Washko

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004), también conocido como *WoW*, es un videojuego MMORPG (rol multijugador masivo en línea) desarrollado por Blizzard Entertainment en 2004. Se trata del cuarto juego lanzados del universo *Warcraft* que empezó en 1994. En este videojuego los jugadores controlan a un avatar dentro de un mundo virtual con temática fantástica, en vista de tercera persona, luchando contra monstruos, otros jugadores, completando misiones, explorando el entorno virtual e interactuando con personajes no jugables (NPCs) u otros jugadores. En este videojuego hay que pagar una suscripción para poder acceder a este entorno virtual (algo común en videojuegos MMORPG por la actualización de contenido).

Angela Washko empieza en 2012 un proyecto performativo dentro de *World of Warcraft*, donde busca generar discusiones sobre la sensibilidad de género y el feminismo entre los videojugadores.

En sus piezas aborda temas como el lenguaje sexista, conductas misóginas presentes en las comunidades de videojuegos, y busca la intersección entre la tecnología, arte y sociedad. Al crear el Consejo, su objetivo principal era la movilización de las comunidades de video jugadores y establecer lugares dentro de este espacio virtual para discutir sobre el feminismo, donde este tipo de conversaciones eran prácticamente inexistentes.

Durante sus performances, ella interactúa iniciando conversaciones con los demás jugadores sobre temas de comportamiento y género. Buscando concienciar sobre la sensibilidad de género y realizando reflexiones críticas sobre las conductas y normas que se pueden encontrarse en este videojuego.

Este proyecto fue reconocido por abordar cuestiones de género en un entorno virtual dominado principalmente por jugadores masculinos y a menudo lleno de comportamientos sexistas. Se destaca por apropiarse de los espacios y generar diálogo sobre el feminismo. Gracias a los vídeos que grababa de sus performances podemos observar que, aunque los críticos consideraban sus piezas como revolucionarias e interesantes, a menudo (no siempre) los jugadores tenían

una opinión diferente, llegando a encontrarse comentarios machistas y opresores desde ambos géneros en sus performances.

Figura 9. The Council On Gender Sensitivity And Behavioral Awareness In World Of Warcraft.



Fuente: The Council On Gender Sensitivity And Behavioral Awareness In World Of Warcraft, 2012.

GTA Deer (2016), Grand Theft Auto V, de Brent Watanabe

Grand Theft Auto 5 (Rockstar North, 2013), también conocido como *GTA V*, es un videojuego de acción-aventura en un mundo abierto desarrollado por Rockstar North en 2013. Este videojuego es calificado como uno de los videojuegos más caros de desarrollar, con un presupuesto de 265.000.000 de dólares y a la vez es uno de los videojuegos con más ventas realizadas. El videojuego está ambientado en el año 2013 y el jugador puede encarnar a uno de los 3 protagonistas (pudiendo saltar a su antojo con quién jugar) que fueron ladrones de bancos en su día los cuales se separaron y se vuelven a encontrar años más tarde. Este videojuego es el último de la saga *Grand Theft Auto* lanzado, aunque ya hemos estado viendo tráilers de *Grand Theft Auto VI*, que puede ser el último *Grand Theft Auto*. Aparte de la versión modo historia, este juego tiene una versión online donde los jugadores pueden crearse su propio avatar y jugar en el mismo espacio virtual que en el juego principal, pero con otros jugadores.

El artista Brent Watanabe desarrolla una intervención digital dentro del mundo del videojuego *Grand Theft Auto V*. En esta intervención el artista desarrolló un programa que le permitía introducir a un ciervo virtual que deambulaba sin rumbo por el entorno, e interactuaba con los NPCs por la propia inteligencia artificial que tenía el videojuego. Esta intervención fue transmitida en vivo durante 24 horas a través de la plataforma de Twitch, permitiendo a los espectadores del todo el mundo observar las aventuras del ciervo a tiempo real.

Al introducir el ciervo controlado por inteligencia artificial que a la vez era invencible, podemos observar cómo el ciervo interactuaba de manera autónoma en su entorno e interactuaba y se enfrentaba a diversas situaciones; desde ser agredido por otros NPCs como pasearse por las playas virtuales. La Cámara del videojuego seguía al ciervo en todo momento, lo que permitía a los espectadores observar a tiempo real las desventuras del animal. Watanabe buscaba cambiar la perspectiva antropocentrista, utilizando como avatar un personaje no humano, buscando deliberadamente el contraste típicamente centrado en los humanos con sus narrativas y violencias asociadas al mismo. Usando al ciervo como un símbolo de naturaleza e inocencia que navega en un mundo diseñado por humanos caótico y urbano.

El proyecto fue aclamado por instituciones mediáticas importantes como la BBC o el New York Magazine y durante su transmisión llegó a más de 700.000 espectadores en Twitch. *San Andreas Deer Cam* o *GTAV Deer*, fue aclamada por su innovación y su reflexión sobre la naturaleza dentro de los entornos virtuales y nuestra relación con ella. También planteó sobre la autonomía y la inteligencia artificial que tienen los videojuegos y como éstos pueden servirnos en nuestras prácticas artísticas.

Figura 10. GTA Deer.



Fuente: Brent Watanabe, San Andreas Streaming Deer Cam, 2016.

How to Disappear (2020), Battlefield V, de Total Refusal

Battlefield V (EA Digital Illusions, 2018) es un videojuego de disparos y acción en primera persona bélico, desarrollado por EA Digital Illusions CE y lanzado en 2018. Este videojuego es el 16º de la serie *Battlefield* y está ambientado en la Segunda Guerra mundial. Este videojuego tiene varios modos como el modo historia y modo multijugador (por el cual es más famoso). En este videojuego hay varios modos multijugador que nos permite explorar diferentes tipos de mapas y batallas.

Total Refusal es un colectivo artístico austríaco compuesto por Robin Klengel, Susanna Flock, Leonhard Müllner y Michael Stumpf, los cuales se autodenominan como una guerrilla mediática pseudo-marxista, la cual investiga maneras de intervención artística en los videojuegos contemporáneos utilizando técnicas de apropiación y resignificación de los recursos de los videojuegos para recontextualizar o/y criticar sus contenidos.

En esta pieza, el colectivo crea un cortometraje centrándose en la figura del desertor. Buscando posibilidades de desertar o hacer acciones pacíficas dentro del videojuego de guerra online. Haciendo un tributo a la deserción y la desobediencia, tanto en la guerra digital como en la real (Total Refusal, 2020). A partir de esta performance se apropian del espacio y de las mecánicas del videojuego explorando las posibilidades y los límites de *battlefield V*.

El cortometraje ha sido proyectado en más de 130 festivales de cine y vídeos incluyendo la Bienal de arquitectura de Venecia de 2021 y también han expuesto cortometrajes con temáticas similares de la apropiación de los espacios virtuales de los videojuegos en la Filmoteca de Galicia durante INTERSECCION Festival Internacional de Cine de A Coruña (INTERSECCIÓN 22-26 OCT, 2024).

Figura 11. How to Disappear.



Fuente: How to Disappear, Total Refusal, 2020.

Hardly Working (2020), Red Dead Redemption 2, de Total Refusal

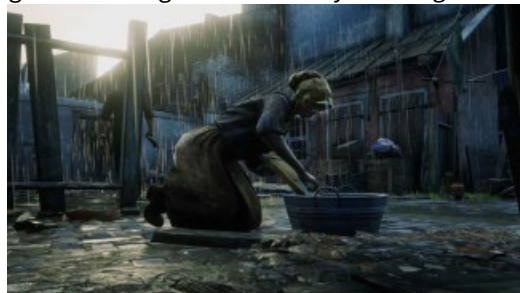
Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018) es un videojuego de acción-aventura dentro de un mundo abierto desarrollado por Rockstar Games en 2018. Se trata de la tercera parte de la serie *Red Dead*, cuya historia se ambienta en una representación ficticia de Los Estados Unidos en 1899, siguiendo la historia de Arthur Morgan. Este videojuego se puede jugar en primera y tercera persona. Este juego tiene una versión campaña de un jugador y otra versión multijugador. Es el segundo lanzamiento más grande de la historia del videojuego y fue recibido con elogios por su historia, mundo abierto, gráficos, personajes, jugabilidad, mecánicas, creación de niveles, música, etc. Este juego ganó más de 175 premios al mejor juego del año y se considera uno de los mejores videojuegos jamás creados.

En esta pieza el colectivo austriaco Total Refusal se centra en cuatro personajes no jugables (NPCs) dentro del videojuego; una lavandera, un peón ganadero, una barrendera y un carpintero. En este cortometraje graban a los NPCs realizando las acciones de manera repetitivas y monótonas a través de una observación precisa y una voz en off narra cómo estos personajes están programados para trabajar sin descansos y viven en bucles interminables de tareas que no genera ningún cambio en el entorno virtual, haciendo una crítica al mundo laboral contemporáneo.

De nuevo fue reconocido por su enfoque innovador y hace reflexionar sobre la explotación laboral y la naturaleza del trabajo. Los artistas se apropian del espacio y de la inteligencia artificial del videojuego para generar una reflexión crítica sobre las condiciones laborales en la sociedad capitalista, centrándose en

su monotonía con un toque de humor. Este cortometraje fue premiado con el Premio de Cine Europeo de 2023.

Figura 12. Fotograma de *Hardly Working*.



Fuente: *Hardly working*, un cortometraje de *total refusal*, Desistfilm, 2022.

5. Resultados

Durante el análisis de las múltiples piezas artísticas anteriormente mencionadas donde artistas intervienen y se apropian de los espacios virtuales dentro de los videojuegos, se han podido extraer los siguientes resultados:

- Los videojuegos ya no se perciben exclusivamente como un medio de entretenimiento, han evolucionado como plataformas artísticas, y los artistas se han apropiado de estos espacios para una exploración estética y conceptual. Instituciones han reconocido a estos artistas, a sus piezas, y las han incluido dentro de sus exposiciones y colecciones.
- La apropiación artística dentro de los videojuegos sigue la lógica del *readymade*, no solamente artistas como Eva y Franco Mattes lo dicen durante su discurso, sino que el proceso creativo de otros artistas que se apropian de los videojuegos y sus entornos virtuales para crear piezas es similar al proceso de recontextualización que presenta Marcel Duchamp en su texto *Ready Made*.
- No hay solo una estrategia para la apropiación de los espacios virtuales de los videojuegos en la elaboración de piezas artísticas. Hemos visto ejemplos de modificación de código o de mecánicas de un propio juego para la creación de piezas de arte (ejemplo visto como SOD, 1999), documentación y exploración de estos mundos digitales (*Hardly Working*, 2020), intervenciones performativas dentro de los espacios virtuales (*Synthetic Performances*, 2007-2010) y el uso de personajes no jugables a modo de reflexión (*GTA Deer*, 2016).
- Otro resultado que observa, es que los videojuegos permiten nuevas formas de interacción artística gracias a sus mecánicas y entornos virtuales donde el espectador puede ser un observador pasivo o un participante activo de la obra.

6. Conclusiones

Los resultados a lo largo de esta investigación confirman la hipótesis planteada de que la apropiación artística en los videojuegos no es solamente una manifestación

del arte digital contemporáneo, sino que también sigue la tradición del régimen de Duchamp. De la misma manera que Duchamp transformó objetos cotidianos en arte mediante su recontextualización, los artistas contemporáneos que se apropian de los videojuegos han resignificado estos espacios virtuales, dándoles un nuevo significado.

Esta investigación ha demostrado que los videojuegos han evolucionado también como plataformas de arte, con obras como *Velvet Strike* (2002) o *Hardy Working* (2020) observamos como pueden ser usados como medios de exploración conceptual, crítica y performance.

La apropiación artística dentro de los videojuegos abre debates filosóficos y sociales sobre la identidad, la tecnología y el arte de manera innovadora y vemos cómo ya hay colectivos artísticos; como puede ser Eva & Franco Mattes o Total Refusal que se aprovechan de la capacidad de la apropiación de los videojuegos para crear con estas herramientas tan poderosas una crítica social y exploración de nuevas narrativas interactivas.

Para concluir, esta investigación también confirma que los videojuegos dejan de ser solamente productos de entretenimiento y pueden ser transformados o son en sí mismo una nueva forma de arte, con un potencial creativo enorme que sigue expandiéndose en esta era digital. Gracias a sus capacidades de crear experiencias inmersivas e interactivas los consolida como un medio artístico relevante en constante evolución.

7. Agradecimientos

Quiero darle las gracias a mi familia por confiar en mi decisión de tomar el camino del arte y la educación. Extiendo mi gratitud a mi codirectora de tesis, María Luz Castro Pena, por su constante orientación, por revisar y corregir este artículo, y por brindarme el *feedback* necesario para perfeccionar su redacción. Asimismo, agradezco a la revista por brindarme la oportunidad de publicar mi primer artículo, permitiéndome compartir mi investigación con una comunidad más amplia y contribuir al diálogo sobre el arte digital y los videojuegos.

8. Referencias

- Arcangel, C. (2002). *Super Mario Clouds*. Recuperado 9 de marzo de 2025, de <https://coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>
- Arcangel, C. (2013). *The Source Issue #3: I shot Andy Warhol (SRF-016)*. Recuperado 8 de marzo de 2025, de <https://coryarcangel.com/things-i-made/2013-133-the-source-issue-3-i-shot-andy-warhol>
- Ars Doom (repackaged edition) - Doomworld /idgames database frontend. (s. f.). Recuperado 11 de marzo de 2025, de https://www.doomworld.com/idgames/themes/x-rated/i_am_old_enough_to_look_at_this/ars_r
- Barr, P. (2011). *The artist is present*.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* (PC) [Videojuego]. Blizzard Entertainment.
- Calatayud Sánchez, A. (2023). *8º Arte. El videojuego*. Cultiva Libros.

- Clarke, A. y Mitchell, G. (2007). *Videogames and art*. Intellect Books.
- Cory Arcangel. (2012, 30 julio). *Cory Arcangel - Super Mario Clouds - 2002* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fCmAD0TwGcQ>
- Delgado, M. (2022). *Hardly working, un cortometraje de total refusal*. <https://desistfilm.com/hardly-working-un-cortometraje-de-total-refusal/>
- Duchamp, M. (1944). *The imagery of chess*.
- Duchamp, M. (1957). *The creative act*.
- García Cepeda, R. A. (2014). *Video games as a medium of artistic expression*.
- García-Martínez, A. (2019). *Juegos críticos: Los juegos como medio de expresión en el arte*. Universidad de Barcelona.
- Id Software. (1992). *Wolfenstein 3D* (PC) [Videojuego]. Apogee Software.
- Id Software. (1994). *Doom II: Hell on Earth* (PC) [Videojuego]. GT Interactive.
- INTERSECCIÓN 22-26 OCT. (2024). Recuperado 13 de enero de 2025, de <https://interseccion.gal/>
- Jayemanne, D. (2014). *Spielraum: Games, art and cyberspace*.
- JODI. (1999). *SOD*. Recuperado 10 de marzo de 2025, de <https://sod.jodi.org/>
- Klysner, H. (2013). *Jodi SOD* [Vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=24KQiy0U_Uk
- Linden Lab. (2003). *Second Life* (PC) [Videojuego]. Linden Lab.
- Mathias Jansson. (2009, 30 octubre). *ArsDoom by Orhan Kipcak and Reini Urban (1995) - Walkthrough* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=w9r_f8un3NE
- Mattes, E., & Mattes, F. (2010). *No fun*.
- Mattes, E., y Mattes, F. (2010). *Freedom*. Recuperado 10 de marzo de 2025, de <https://0100101110101101.org/freedom/>
- MoMA. (2012). *Applied design exhibition*.
- Nintendo. (1984). *Hogan's Alley* (NES) [Videojuego]. Nintendo.
- Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* (NES) [Videojuego]. Nintendo.
- Pedercini, P. (2014). *To build a better mousetrap*.
- Performa Archive. (s. f.). *Performa Archive*. Recuperado 11 de marzo de 2025, de <https://archive.performa-arts.org/archive/09b-pp-0017>
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* (PC) [Videojuego]. Rockstar Games.
- EA Digital Illusions CE. (2018). *Battlefield V* (PC) [Videojuego]. Electronic Arts.
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V* (PC) [Videojuego]. Rockstar Games.
- Sánchez Coterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, España.
- Schleiner, A. (2002). *Velvet strike*.
- Smithsonian American Art Museum (2013). *The art of video games*.
- Stalker, P. J. (2005). *Gaming in art: A case study of two examples of the artistic appropriation of computer games*.
- Total refusal (s. f.). <https://totalrefusal.com/>
- Valve Corporation. (2000). *Counter-Strike* [Videojuego].
- Velvet-Strike (2002). *About*. <https://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html>
- Washko, A. (2012). *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*. <https://angelawashko.com/section/383766->

The%20Council%20on%20Gender%20Sensitivity%20and%20Behavioral%20Awareness%20in%20World%20of%20Warcraft.html

Watanabe, B. (2016). *GTA Deer*. https://www.youtube.com/watch?v=24KQiy0U_Uk

Watanabe, B. (2016). *San Andreas Streaming Deer Cam*. Recuperado 9 de marzo de 2025, de https://bwatanabe.com/GTA_V_WanderingDeer.html