

## Sexualización de Valquiria: un estudio sobre la representación en los videojuegos Marvel a partir de la pintura del siglo XIX

Alejandra Rastrilla Rodríguez<sup>1</sup>; Ainhoa Fernández de Arroyabe Olaortua<sup>2</sup>; Ainara Miguel Sáez de Urabain<sup>3</sup>

Recibido: Marzo 2023 / Revisado: Noviembre 2023 / Aceptado: Noviembre 2023

**Resumen. Objetivo.** Esta investigación busca determinar si la representación de Valquiria en los videojuegos de Marvel ha sufrido una transformación sexualizada respecto a la iconografía clásica del personaje. **Metodología.** Para ello se ha utilizado el análisis de contenido y se ha diseñado una herramienta que incorpora la perspectiva de género y que se aplica a las representaciones de Valquiria en la pintura del siglo XIX, a la portada del primer cómic y a los ocho videojuegos de Marvel en los que aparece. **Resultados.** La Valquiria de la pintura no está sexualizada y ha sido representada como mujer guerrera y animalizada (roles masculinos), madre cuidadora y mujer etérea (roles femeninos). En el cómic existe una disonancia entre la sexualización con la que se representa y la lucha contra el machismo que afirma defender. En los videojuegos, es una mujer muy sexualizada que asume los roles de guerrera (activa) y mujer etérea (pasiva). **Discusión y Conclusiones.** Se constata que existe una sexualización de Valquiria en los videojuegos y cómics de Marvel, a pesar de que asuma la figura de mujer guerrera y mujer etérea, que abre nuevas líneas de investigación sobre los efectos de la representación sexualizada de los personajes femeninos en los videojuegos en la percepción de chicos y chicas adolescentes.

**Palabras clave:** Valquiria; sexualización; videojuegos; Marvel; cómic; pintura; estudios de género.

### [en] Valkyrie's sexualization: a study on representation in Marvel video games from the painting of the 19th century

**Abstract. Objective.** This investigation seeks to determine if the representation of Valkyrie in Marvel video games has undergone a sexualized transformation with respect to the classic iconography of the character. **Methodology.** For this, content analysis has been used and a tool has been designed that incorporates the gender perspective and is applied to the representations of Valkyrie in 19th century painting, to the cover of the first comic and to the eight Marvel video games in the ones that appear. **Results.** The Valkyrie in the painting is not sexualized and has been depicted as a warrior and animalized woman (male roles), a nurturing mother, and an ethereal woman (female roles). In the comic there is a dissonance between the sexualization with which it is represented and the fight against machismo that it claims to defend. In the video games, she is a highly sexualized woman who takes on the roles of warrior (top) and ethereal woman (bottom). **Discussion and Conclusions.** It is verified that there is a sexualization of Valkyrie in Marvel video games and comics, despite the fact that she assumes the figure of a warrior woman and ethereal woman, which opens new lines of research on the effects of the sexualized representation of female characters in video games, in the perception of adolescent boys and girls.

**Keywords:** Valkyrie; sexualization; video games; Marvel; comics; painting; gender studies.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Marco Teórico. 2.1. El origen de las valquirias y su representación iconográfica. 2.2. Brunnhilda, la Valquiria de Marvel. 2.3. El impacto de los videojuegos en la construcción de la identidad y los estereotipos de género. 3. Hipótesis y Objetivos. 4. Metodología. 5. Resultados. 5.1. Taxonomía de la representación de Valquiria en la pintura del siglo XIX. 5.2. Valquiria la guerrera sexualizada de The Avengers #83. 5.3. La sexualización de la Valquiria guerrera y de la Valquiria etérea en los videojuegos de Marvel. 6. Discusión y Conclusiones. Referencia bibliográficas

**Cómo citar:** Rastrilla Rodríguez, A.; Fernández de Arroyabe Olaortua, A.; Miguel Sáez de Urabain, A. (2023). Sexualización de Valquiria: un estudio sobre la representación en los videojuegos Marvel a partir de la pintura del siglo XIX, en *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 265-274.

<sup>1</sup> Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (España).

[alejandra.rastrilla@gmail.com](mailto:alejandra.rastrilla@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5018-291X>

<sup>2</sup> Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (España).

[ainhoa.fernandezdearroyabe@ehu.es](mailto:ainhoa.fernandezdearroyabe@ehu.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5565-7371>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=eD4z9rkAAAAJ&hl=es>

<sup>3</sup> Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (España).

[ainara.miguel@ehu.es](mailto:ainara.miguel@ehu.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5020-2215>

## 1. Introducción

Romero (2018) sostiene que durante los últimos años los superhéroes han adquirido un papel destacado en la industria del entretenimiento global, debido a que han sido reinterpretados siguiendo parámetros culturales modernos, dando lugar a la presencia cada vez mayor de superheroínas que se presentan como mujeres fuertes, valientes y con un gran sentido de la autoridad que, al igual que sus compañeros varones, están dotadas de habilidades y poderes sobrenaturales, y cuya misión es proteger a la comunidad luchando contra el mal. Esta representación de los personajes femeninos hace que tanto los niños como las niñas puedan sentirse identificados con ellos.

El universo Marvel es el paradigma de este fenómeno que se ha trasladado a sus cómics, películas y videojuegos. A diferencia del resto de los productos culturales, los usuarios de los videojuegos son mayoritariamente hombres y escogen al personaje masculino o femenino con el que se identifican para hacer frente a los retos del juego. Por lo tanto, la imagen y los roles que Marvel asigne a las superheroínas condicionarán su posición igualitaria o de subordinación respecto a los protagonistas masculinos y determinarán la reproducción de los estereotipos de género.

Este estudio se centra en el análisis de Valquiria, una de las superheroínas más representativas de los videojuegos de Marvel, y tiene como objetivo determinar si la representación de este personaje ha experimentado, o no, una transformación a lo largo del tiempo. Para ello, se realiza un estudio comparativo entre la representación tradicional de la valquiria que instituye la pintura europea del siglo XIX y la del personaje de Marvel en el cómic y en los videojuegos, atendiendo a dos criterios: la sexualización del cuerpo femenino y la asignación de roles (masculinos o femeninos) al personaje en estas representaciones. Los resultados de este estudio son de gran importancia porque evidencian que el hecho de construir una imagen de género sexualizada y con roles estereotipados de los personajes femeninos en los videojuegos, significa también que se está construyendo la forma en la que los jugadores, mayoritariamente varones, interpretarán y percibirán a las mujeres.

## 2. Marco Teórico

### 2.1. El origen de las valquirias y su representación iconográfica

El origen de las valquirias y de la mitología nórdica está relacionado con la Edda Poética, una antigua colección de poemas épicos islandeses en los que se las describe como diosas vírgenes, hermosas intermediarias entre los humanos y los dioses (Sturluson, 1995). Estas criaturas eran respaldadas por Freya y Odín, quienes les dieron el poder de elegir a aquellos guerreros cuyas vidas serían preservadas en la batalla, así como el destino de los muertos que irían al salón de Odín en el Valhalla (Hernández, 2020). Freya era la reina de estas diosas y estaba relacionada con la belleza, la fertilidad y el amor, mientras que Odín era el dios más importante de la mitología nórdica, señor de la guerra y la sabiduría, y rey del mundo mitológico Asgard (Díaz, 2018).

Los expertos señalan distintas visiones sobre las valquirias. Crawford (2015) afirma que eran un ejército de mujeres hermosas, vírgenes y guerreras; Wilson (1989) destaca que eran mujeres influyentes por sus cualidades en batalla, lo que provocó que muchas féminas vikingas se convirtiesen en guerreras. Tapia (2022) ofrece una idea más moderna, considerando que eran mujeres casadas, con hijos, seductoras y concededoras del uso medicinal de las plantas. Por otra parte, San José (2015) sostiene que los vikingos relacionaban a las valquirias con la muerte, la magia, el conocimiento místico y el viaje entre los mundos. También eran conocidas por su habilidad para volar montando lobos feroces en el cielo, se las relacionaba con la diosa celta Morrigan, quien tenía la capacidad de transformarse en cuervo (Alberro, 2007; Meunier, 2006; Miranda, 2010), y con Odín acompañado por los cuervos Huginn y Muninn y los lobos Geri y Freki (Sturluson, 1995). Tal y como afirma Campbell (1998) los mitos son la puerta de entrada a un mundo más allá del nuestro en el que el valor simbólico de estos relatos se traslada a disciplinas como la religión, la filosofía, las visiones oníricas y el arte, entre otras. A mediados del siglo XIX en Europa se produce una exaltación de los mitos nórdicos que trae consigo un aumento de su representación iconográfica en la que las valquirias adquieren un lugar relevante.

Normalmente, estas mujeres se representan armadas con yelmos, escudos brillantes y lanzas con las que desatan tormentas, rayos, truenos y granizo, lo que las convierte en un símbolo de la cultura nórdica (Hernández, 2020; Díaz, 2018). Cuando son representadas con armaduras simbolizan fuerza, valentía y determinación. Su capacidad de volar en caballos para proteger a los guerreros en la batalla les otorga un significado particular desde una perspectiva de género como mujeres etéreas (Turville-Petre, 1964). Esta imagen de mujer rompe con los estereotipos tradicionales, ya que, según Davidson (1965), ellas pasan de la armadura a las ligeras túnicas blancas en el Valhalla, convirtiéndose en iconos de la trascendencia de la vida y la muerte, bajo las órdenes de Odín, cambiando su imagen de mujer guerrera por la de cuidadora (Hernández, 2020; Díaz, 2018; Turville-Petre, 1964). Por último, existe una “animalización” en la representación pictórica de las mujeres del XIX (Dijkstra, 1986) que, en el caso de las valquirias, las presenta junto a los citados lobos y cuervos de la

mitología nórdica, como constatan las 38 ilustraciones presentes en *Myths of the Norsemen from the Eddas and Sagas* (Guerber, 1909).

La misma relación entre la mitología y la representación de la mujer se observa en los principales modelos femeninos transmitidos en los videojuegos lanzados desde 2010, clasificados en una taxonomía de mujer objeto, mujer autónoma y mujer dependiente (Bueno & García, 2012).

Estas características indican que las valquirias tienen cualidades que las equiparan a los hombres (guerreras, defensoras, armadas, animalizadas, valientes) y cualidades únicas ligadas a las mujeres (bellas, cuidadoras, madres e inteligentes). La representación de las valquirias como mujeres guerreras y mujeres animalizadas adquiere así un significado particular desde una perspectiva de género, ya que su imagen refleja la capacidad femenina de desempeñar funciones de liderazgo y protección, desafiando los estereotipos tradicionales de madre, sumisa y cuidadora dependiente.

## 2.2. Brunnhilda, la Valquiria de Marvel

Dentro de este grupo de mujeres guerreras destaca Brunnhilda, más conocida como la Valquiria de Marvel, personaje que ha servido de inspiración a distintas obras artísticas como *El Anillo del Nibelungo* (1876), ópera de Richard Wagner (Ljøgodt, 2012) donde Brunnhilda desobedece las órdenes de Odín y es castigada en un profundo letargo sobre la cima de una montaña (Gener, 2011).

Brunnhilda es el epítome de las valquirias guerreras de la mitología nórdica y el personaje central de *The Avengers #83* (1963), el primer cómic de Marvel protagonizado por mujeres en respuesta a la tendencia de DC Comics de presentar solo a hombres como héroes en los años 50 y 60 (Blankenship, 2019). En el cómic de Marvel, Valquiria es una científica que trabaja en un laboratorio dominado por hombres y, al retar a un compañero de trabajo machista, se expone accidentalmente a un químico que le otorga una fuerza sobrehumana. Valquiria decide formar un grupo de heroínas llamado Lady Liberators para ayudar a The Avengers contra un malvado grupo que les ha desafiado. Ganan la batalla y entonces, Valquiria deja fuera de combate a todos sus camaradas para revelar que en realidad es una malvada hechicera que se ha hecho pasar por Valquiria. La Bruja Escarlata, otra de las superheroínas de Marvel, lucha contra ella y la derrota. Después de esto, la imagen de Valquiria no reaparecerá hasta 1971 en *The Incredible Hulk #142* y 1973 en *The Defenders #4* (1973), donde de nuevo es una poderosa guerrera.

Valquiria también ha tenido un papel destacado como una poderosa guerrera en producciones cinematográficas de Marvel: *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017), *Vengadores: Endgame* (Anthony Russo y Joe Russo, 2019) y *Thor: Love and Thunder* (Taika Waititi, 2022). Al principio, Brunnhilda era una figura egoísta, pero pronto descubrirá la importancia de pensar en el bienestar de los demás. Ella muestra un crecimiento personal al unirse a Thor para derrotar a la malvada Hela. Además, se revela como una gran líder al ayudar a los Asgardianos a evacuar las tierras Sakaar y luchar contra Thanos en la Batalla de la Tierra. Esto la convierte en la reina de Nuevo Asgard, demostrando su increíble liderazgo y compromiso con la comunidad. Por último, Brunnhilda es un personaje icónico en ocho videojuegos de Marvel: *Marvel: Ultimate Alliance* (2006), *Marvel Super Hero Squad Online* (2011), *Marvel: Avengers Alliance* (2012), *Marvel Puzzle Quest* (2013), *Lego Marvel's Avengers* (2016) y *Lego Marvel Super Heroes 2* (2017), *Marvel Heroes* (2013) y *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* (2019), en los que representa a una guerrera y a una cuidadora inaccesible que completa tareas relacionadas con la destreza en la lucha guiando a los héroes en sus misiones. Aunque no se narra su procedencia, se da por sentado que los jugadores ya conocen su pasado.

## 2.3. El impacto de los videojuegos en la construcción de la identidad y los estereotipos de género

Desde su aparición en la década de los 70, los videojuegos se han convertido en una parte importante de la cultura audiovisual española, evolucionando considerablemente gracias a la llegada de la era digital. Estos avances han permitido aumentar la venta de videojuegos, el desarrollo de plataformas y el incremento de contenidos (Montes, 2022), lo que ha llevado a los adolescentes a dedicar, según el estudio de UNICEF (2021), un promedio de 7,03 horas a la semana a los videojuegos; si bien un 4,4% de ellos destinan más de 30 horas semanales.

El *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos* (2021) ofrece una amplia visión sobre el sector. A pesar de que el mercado de ordenadores personales está saturado, el número de juegos publicados superó los 10.000 en 2020. De hecho, la llegada del Steam Deck en 2022, un ordenador portátil con un concepto similar al de la Nintendo Switch, podría proporcionar nuevas oportunidades de negocio para mantener el crecimiento de la plataforma. El informe publicado por la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV, 2021), establece que España se ubica como el quinto mercado europeo y el décimo mundial en el sector de los videojuegos, aunque la facturación media por empresa es menor que la de otros países.

En 2020, las empresas de desarrollo de videojuegos españolas generaron 1.105 millones de euros, un 20% más que el año anterior, y se prevé que alcancen los 2.300 millones en 2024. Además, la presencia femenina

de creadoras en la industria aumentó significativamente, llegando al 23% en 2020, lo que supone un claro crecimiento respecto a años anteriores. Por último, todos estos estudios muestran la existencia de una brecha de género entre los jugadores de videojuegos, puesto que la participación de las mujeres es minoritaria en comparación con la de los hombres. A lo que hay que añadir el gran potencial de los videojuegos para influir en la construcción de la identidad y los estereotipos de género.

No en vano, los medios de comunicación y la publicidad contribuyen a crear un modelo de feminidad erotizado (Vidal, 2002; Walter, 2010) que influye notablemente en la construcción de la identidad de género (Gallego, 2003). Estalló (1995) y Provenzo (1991) evidenciaron una escasa presencia de la figura femenina en los videojuegos, siendo su representación principal la de mujer sumisa. Estalló (1995) y Jansz y Martis (2007) afirman que los videojuegos son también transmisores de valores a través de la narrativa, los personajes y los temas. Díez (2009) desveló que los jóvenes no eran conscientes de esta influencia, por lo que los videojuegos son una herramienta de socialización muy importante y pueden tener un gran impacto positivo o negativo en la sociedad.

Estudios más recientes (Urbina et al., 2002) reflejaron pocos cambios en el tratamiento de la figura femenina, a pesar del aumento en el número de personajes. CIDE (2004) concluyó en su análisis que los videojuegos comerciales reproducen estereotipos sexistas contrarios a los principios igualitarios de nuestra sociedad, lo que genera un amplio debate sobre su impacto en la formación de actitudes sexistas hacia la mujer. De hecho, la investigación de Bueno y García (2012) confirma que las portadas de los videojuegos promueven estereotipos sexistas, como se ve reflejado en las protagonistas de *Alan Wake* (2010), *Resident Evil 5* (2009), *Heavy Rain* (2010) y la serie *Assassin's Creed* (2007), a quienes Concelmo (2010) se ha referido como “copious” o “negocio”. En realidad, la objetualización de los cuerpos femeninos ha desempeñado un papel crucial en la socialización de las mujeres, con la sexualización como el núcleo de dicha socialización, reforzando los estereotipos de género a lo largo de las generaciones (Bernárdez, 2015; Lojo, 2009; Pastor, 2004). Esto se ve agravado por los intentos del sector de dirigir a las jugadoras a series con roles de género estereotipados como *Imagina Ser* (2008).

Aún hay mucho por hacer para lograr una representación equitativa de la figura femenina en los videojuegos. Nueve de cada diez personajes femeninos de los juegos de acción, rol y combate tienen cuerpos atractivos, vestimenta sexualizada (escotes generosos, tops ajustados, faldas cortas y aberturas laterales) y usan tangas que muestran sus nalgas desnudas (Santana, 2020). Planchart (2023) entrevistó a diferentes investigadoras quienes, de acuerdo con los estudios previos, afirman que los personajes femeninos a menudo aparecen con una vestimenta sexualizada y que, además, los motivos que las impulsan a luchar o actuar son diferentes a los de los hombres. Gisela Vaquero (Women in Games) declara en la misma entrevista que, efectivamente, aún hay muchos juegos sexualizados con estereotipos marcados, pero destaca también que esto está relacionado con el valor que se le da a un juego, sus objetivos, mecánicas o jugabilidad.

Según Campo (2022), los videojuegos que contribuyen a perpetuar los estereotipos de género son los más elegidos por los niños; tienen personajes fuertes, masculinos, y acciones relacionadas con jugar al fútbol, disparar y matar, o construir estructuras. Al contrario, los juegos de aventuras como *Among Us* (2018), *The Sims* (2000) o *Animal Crossing* (2001) que no reproducen modelos sexistas, son frecuentemente elegidos por las niñas porque lo importante es desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar del otro, colaborar y cooperar (Penelas, 2022). No obstante, Levis (2002) afirma que no todos los videojuegos son sexistas, por lo que es necesario analizarlos para evitar la reproducción de estereotipos de género que influyan en los jóvenes jugadores que están conformando su personalidad como hombres y como mujeres (Campo, 2022).

Por último, examinar los contenidos de los videojuegos también es esencial para prevenir riesgos innecesarios como una excesiva exposición a la violencia o a los estereotipos de género. Esto es más relevante considerando que el 33,6% de las chicas y el 22,5% de los chicos adolescentes han sido víctimas de acoso y ciberacoso por su físico en la primera etapa de la Educación Secundaria Obligatoria (Andrade et al., 2021).

### 3. Hipótesis y Objetivos

La hipótesis de este trabajo es que los videojuegos de Marvel construyen una imagen de Valquiria que combina aspectos sexualizados con los roles masculinos propios de la representación tradicional de esta criatura mítica en la pintura del siglo XIX. Esta representación de la superheroína reproduce los estereotipos de género que reducen a la mujer a un objeto, en lugar de presentarla como un sujeto con autonomía, poder y habilidades que la equiparan al hombre. Por lo tanto, el objetivo general de esta investigación consiste en determinar si la representación de Valquiria en los videojuegos de Marvel ha experimentado una transformación sexualizada respecto al modelo iconográfico tradicional. Para alcanzar este objetivo, se establecieron tres objetivos específicos:

- Objetivo 1. Analizar la sexualización del cuerpo y el tipo de roles de género asignados a la valquiria en la pintura del siglo XIX.

- Objetivo 2. Analizar la sexualización del cuerpo y el tipo de roles de género asignados al personaje de Valquiria en el cómic y en los videojuegos de Marvel.
- Objetivo 3. Determinar si la imagen que se proyecta de la Valquiria de Marvel coincide con las representaciones de la valquiria de la pintura del siglo XIX.

#### 4. Metodología

Este trabajo utiliza el análisis de contenido, metodología cualitativa en base a la que se ha diseñado una herramienta *ad hoc* que se ha aplicado al corpus del estudio: las representaciones pictóricas de la Valquiria en la pintura europea del XIX, el cómic de Marvel, en concreto la portada del cómic *The Avengers #83*, y los videojuegos de Marvel protagonizados por esta superheroína. El estudio descarta el análisis de las películas de la factoría en las que aparece Valquiria porque, a diferencia de los videojuegos, la identificación de los espectadores con el personaje es pasiva y no implica la interacción, elemento diferencial clave en la identificación de los jugadores con el personaje; jugadores que en su mayoría son chicos adolescentes para los que el videojuego es una de las principales herramientas de socialización. Asimismo, analiza únicamente la portada del cómic *The Avengers #83* porque esta imagen fija es representativa del modo en el que la historieta construye el personaje de Valquiria, no es necesario observar la narrativa porque esto tampoco se hace en el caso de los videojuegos.

La herramienta analiza la construcción del personaje desde la perspectiva de género, atendiendo a dos parámetros: la sexualización de la imagen femenina y la asignación de roles y funciones a los personajes. En este sentido, Butler (1990) define el género como una construcción social que, como sostienen Pastor y Bonilla (2000), el discurso, la cultura, los medios de comunicación y el consumo contribuyen a crear, y lo que crean es una imagen estereotipada del cuerpo femenino, un cuerpo sexualizado que presenta a la mujer como objeto de deseo y no como sujeto. Esta idea fue planteada por Rousseau en el siglo XVIII (Cobo, 1995) y superada más tarde por el feminismo, que reivindica una imagen no sexualizada de la mujer como sujeto autónomo y activo (Cobo, 2015); una mujer que desarrolla su proyecto vital de manera individual y autónoma y que supone una contribución notable a la cultura y a la sociedad en términos de igualdad de género.

El trabajo se realizó en tres fases: primero se llevó a cabo el análisis de 350 pinturas del siglo XIX que construyen la representación tradicional de las valquirias; en segundo lugar, se desmontó la representación de Brunhilda en la portada de *The Avengers #83*, el primer cómic protagonizado por mujeres de Marvel en el que aparece; y, por último, el de los videojuegos para ordenador de la factoría en los que participa. En cada una de estas fases, el enfoque cualitativo de la herramienta combina la descripción de los elementos comunes a los tres análisis que se aplican en la disección de pintura del XIX, con otras variables específicas del cómic y del videojuego.

Así, los ítems empleados para analizar las distintas representaciones de las valquirias (Tabla 1) son tres: sexualización (pose y cuerpo), atributos simbólicos y los roles (masculinos o femeninos atribuidos al personaje). Su elección se ha basado en las propuestas de Dijkstra (1986) y Bueno y García (2012) para identificar los principales modelos de valquiria, así como en la clasificación de los cuatro estereotipos femeninos propuesta por Gallego (1990) y Del Moral (2000): la mujer ama de casa, la madre de familia, la mujer como cuerpo, la mujer como símbolo sexual y la mujer como objeto. Asimismo, para elaborar esta taxonomía los resultados obtenidos se contrastan con las características de las valquirias de la mitología nórdica inscritas en *Myths of the Norsemen from the Eddas and Sagas* (Guerber, 1909).

**Tabla 1.** Ficha de análisis representación iconográfica de la valquiria en la pintura del siglo XIX.

N.º análisis:		Año:
Título de la obra y autor/a:		
Composición de la imagen:		
Sexualización (pose y cuerpo):		
Atributos simbólicos:		
Rol que desempeña el personaje:		
rol masculino	rol femenino	
Otros datos relevantes:		

Fuente: Elaboración propia.

La ficha (Tabla 2) diseñada para analizar la representación de Valquiria en el cómic Marvel *The Avengers* #83 (1963), añade un ítem más a la anterior: el texto (lo que el personaje dice) que detalla el comportamiento y la expresión oral de Valquiria en la historia para determinar si actúa como un objeto o como un sujeto.

**Tabla 2.** Ficha de análisis representación en el cómic.

N.º análisis:		Año:
Título de la obra y autor/a:		
Composición de la imagen:		
Sexualización (pose y cuerpo):		
Atributos simbólicos:		
Rol que desempeña el personaje:		
rol masculino		rol femenino
Texto (lo que dice):		
Otros datos relevantes:		

Fuente: Elaboración propia.

En tercer lugar, el trabajo analiza los ocho videojuegos de Marvel para ordenador en los que aparece Valquiria. Esta elección se debe a que, según el *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos* (2021), el ordenador es la plataforma más popular entre los consumidores de videojuegos de Marvel. De los 166 que ha lanzado la factoría desde 1980, el 86% son juegos para ordenador (52 videojuegos) y el 13% para otras plataformas. En este caso, la ficha (Tabla 3) incorpora la jugabilidad, un criterio que condiciona al personaje que, a diferencia del resto, se mueve y actúa. Si el personaje no es jugable significa que es un simple avatar, mientras que si es jugable significa que, o bien el usuario puede seleccionar este personaje para abordar la partida, o bien el juego le obliga a jugar determinado nivel con este personaje.

**Tabla 3.** Ficha de análisis de la representación de Valquiria en los videojuegos.

N.º análisis:		Año:
Título:		
Plataforma:		
Sexualización (pose y cuerpo):		
Atributos simbólicos:		
Rol que desempeña el personaje:		
rol masculino		rol femenino
Jugable	Sobre la jugabilidad:	
Sí	No	
Otros datos relevantes:		

Fuente: Elaboración propia.

## 5. Resultados

### 5.1. Taxonomía de la representación de Valquiria en la pintura del siglo XIX

Los resultados del análisis revelan que existen cuatro modelos de representación de la valquiria en la pintura del siglo XIX: la mujer guerrera, la mujer etérea, la madre y cuidadora, y la mujer animalizada. La representación mayoritaria es la de la mujer guerrera con armadura, yelmo y lanza; la segunda es la mujer etérea que muestra a las valquirias con una túnica en lugar de armadura que sugiere un cambio de la mujer guerrera a la mujer cuidadora que se ocupa de los guerreros difuntos; por último, la valquiria madre y la animalizada son representaciones minoritarias de esta mujer mítica.

Todas ellas presentan una característica distinta a la descripción de la mitología nórdica que las presenta con el cabello recogido, y es que la mayoría de las representaciones de las valquirias de la pintura del siglo XIX las muestra con el cabello suelto; característica que sugiere la independencia y la libertad de estas representaciones. Subrayar que en la mayoría de todas estas representaciones la valquiria no está sexualizada, solo una minoría

de las pinturas de finales del XIX muestra rasgos de este tipo, como se ve en *Freyja and the Necklace* (1890) de James Doyle Penrose.

### 1. Mujer guerrera

Esta categoría presenta a la valquiria como un personaje dominante y no sexualizado, cuyos atributos simbólicos son las lanzas, los yelmos y los caballos. Desempeña roles masculinos de liderazgo cuando entra en batalla. *Valkyrie* (1865) de Peter Arbo ofrece un ejemplo ilustrativo de esta representación femenina porque muestra a una valquiria lista para cumplir su cometido (luchar en la guerra) vestida con una cota de malla, un cinturón, una capa azul y un casco en forma de corona. Otra de las características de estas representaciones es que las mujeres guerreras a menudo aparecen en grupos, en ocasiones formados únicamente por mujeres, como muestra *Valkyries Riding into Battle* (1854) de Johan Gustaf Sandberg; imagen en la que, salvo dos de ellas, que visten largas túnicas blancas decoradas con cinturones dorados y que representan a Freya y Brunhilda, el resto porta armaduras, yelmos, lanzas, escudos y capas de colores. Otras veces aparecen en grupos mixtos, situadas al mismo nivel que los hombres, como se puede observar en *The Wild Hunt of Odin* (1872) de Peter Nicolai Arbo. Las valquirias de esta pintura aparecen montadas a caballo entre las nubes, junto a guerreros vikingos, dioses y cuervos, los símbolos del dios Odín.

### 2. Mujer etérea

La valquiria se presenta como un ser celestial que se aleja del mundo terrenal e ingresa en el reino de lo onírico, como en *Freyja in the Woods* (1882) de Emil Doepler y en *Freyja and the Necklace* (1890) de James Doyle. Ambos autores muestran una valquiria vestida con túnica blanca caminando por un bosque, alejada de su tarea como recolectora de guerreros caídos. Por tanto, esta categoría presenta roles exclusivamente femeninos. No obstante, mientras que en la primera pintura la mujer no está sexualizada, en la segunda la túnica está muy pegada al cuerpo de la valquiria, dejando entrever sus curvas, y subrayando una postura sensual en la que destacan las caderas y un cabello largo y rojizo que aparta de su rostro. La pintura enfatiza el cuello desnudo sobre el que el personaje coloca un collar con los ojos cerrados y los brazos sutilmente doblados.

### 3. Madre cuidadora

Se trata de una representación muy minoritaria presente pero significativa desde el punto de vista del género porque enfatiza la feminidad y el papel de la mujer como protectora, cuidadora y símbolo de fertilidad. La pintura *Freya Seeking Her Husband* (1852) de Nils Blommér presenta a Freya, la diosa reina de las Valquirias, como un símbolo de fertilidad, y ésta aparece montada en un carro dorado tirado por dos gatos y acompañada por siete infantes. Los atributos simbólicos de este cuadro que reflejan la feminidad son su cabello largo, rojizo y ondulado, su vestido rojo y su mejilla rosada, que subrayan su belleza, una belleza femenina no sexualizada, y la alejan de su lado de guerrera, una característica masculina. En *Heimdall Returns the Necklace Bryfing to Freya* (1846), obra del mismo pintor, se muestra a una valquiria preocupada por recuperar su colgante y con un gesto de agradecimiento hacia el hombre que se lo devolvió. Por último, en *Brunhilde and Hagen* (1846) el pintor Julius Schnorr la retrata como una protectora: en un gesto de consuelo, Brunhilda apoya su brazo sobre el hombro de un preocupado Hagen y le mira con una expresión serena y tranquilizadora.

### 4. Mujer animalizada

Hay que subrayar que, como se ha visto en la mayoría de obras pictóricas, las valquirias se representan junto a una variedad de animales. Los caballos que cabalgan junto a ellas en la batalla son los más comunes, aunque los cuervos de Odín también están presentes en la mayoría de estas obras, especialmente en el campo de batalla. Esto se ve claramente en el ejemplo mencionado anteriormente, *The Wild Hunt of Odin* (1872) de Peter Nicolai Arbo, donde los cuervos se asocian con las valquirias, o en *Freya Seeking Her Husband* (1852) de Nils Blommér en el que se las relaciona con los gatos que tiran de su carro.

### 5.2. Valquiria la guerrera sexualizada de *The Avengers* #83

La portada del cómic *The Avengers* #83 (1963) de Marvel presenta a Valquiria acompañada por otras cuatro superheroínas: la Viuda Negra, Avispa, Medusa y Bruja Escarlata. Esta portada representa un intento de la industria del cómic por reconocer la importancia de la representación de las heroínas femeninas en las narrativas, ya que Valquiria tiene un pie sobre la cabeza de Goliath, uno de los superhéroes más fuertes de Marvel. En esta historieta, la superheroína conocida como Avispa visita la mansión de las Lady Liberators, un

equipo de superheroínas que lucha contra el sexismo y cuya líder es Valquiria. El cómic la retrata como una científica expuesta accidentalmente a un químico que le otorga poderes sobrehumanos.

La portada presenta a las superheroínas claramente sexualizadas con una figura marcada y exagerada. Valquiria se encuentra en el centro de la imagen con una actitud protagónica, lleva unos pantalones extremadamente cortos, una capa azul, un cinturón ancho que marca sus curvas y su cintura, así como una armadura con forma de sostén sin tirantes que enfatiza su pecho. Por otra parte, hay una clara diferencia entre la representación pictórica y el cómic *The Avengers #83* (1963), puesto que los personajes de la pintura son completamente estáticos, mientras que en el cómic hablan y hacen. El bocadillo de Valquiria “Muy bien, chicas, ¡Eso acaba con estos cerdos machistas!”, frase que hace referencia a la lucha por la igualdad de género y los derechos de la mujer. No obstante, existe una contradicción entre lo que dice el personaje de Valquiria y como se representa, es decir, entre la afirmación de la mujer guerrera que está contra el machismo y la imagen sexualizada con la que se representa. Si, a priori, Marvel parece haber hecho un esfuerzo por posicionar a la figura femenina en un lugar relevante dentro de sus narrativas, sin embargo, *The Avengers #83* revela una problemática en la representación de la figura femenina, ya que la imagen sexualizada contrasta con el rol de liderazgo de la mujer guerrera.

Esta representación se ve claramente en la portada del cómic, considerada la muestra más representativa del contenido.

### 5.3. La sexualización de la Valquiria guerrera y de la Valquiria etérea en los videojuegos de Marvel

De los ocho videojuegos para ordenador que componen el corpus, el primero fue publicado en 1980 y el último en 2023. Salvo en *Marvel: Ultimate Alliance*, donde Valquiria se corresponde con la representación de mujer etérea de la tradición pictórica, en los otros siete el personaje asume el modelo de mujer guerrera.

La imagen de Valquiria está muy sexualizada en todos ellos, aunque su apariencia es distinta en cada videojuego: en *Marvel: Ultimate Alliance* es una mujer rubia con facciones marcadas, cabello sutil, labios pintados, cejas arqueadas, pantalones muy cortos y una capa azul, muy parecida al cómic; en *Marvel: Avengers Alliance*, su figura está exageradamente realzada con armadura y pechos enormes; en *Marvel Heroes*, se la representa como en el cómic, con bañador, armadura y cabello rubio; en *Marvel Puzzle Quest*, la Valquiria aparece sin capa, con un ajustado traje negro y un rostro enfadado; en *Lego Marvel's Avengers* lleva cabello rubio, maquillaje y capa azul; en *Lego Marvel Super Heroes 2* se representa como en su versión cinematográfica, con capa, espada y coleta; y, por último, *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* presenta la Valquiria más fiel al cómic. Igualmente, en la mayoría de las representaciones de esta heroína, los símbolos comunes incluyen cabello rubio, fisonomía exagerada y marcada, vestimenta corta, espada y capa. Además, se mueve con sensuales movimientos de cadera, excepto en *Marvel Puzzle Quest*, en el que la superheroína no se mueve puesto que, al tratarse de un rompecabezas, solo vemos su imagen fija, que se corresponde con la representación de mujer guerrera de la pintura del XIX.

Respecto a la jugabilidad de Valquiria, solo cinco videojuegos permiten jugar e interactuar con ella: *Marvel Super Hero Squad Online* (2011), *Marvel: Avengers Alliance* (2012), *Marvel Puzzle Quest* (2013), *Lego Marvel's Avengers* (2016) y *Lego Marvel Super Heroes 2* (2017). Sin embargo, hay que matizar que en estos dos últimos el jugador debe desbloquearla para jugar con ella, algo que es indispensable para pasar de nivel, por lo que se trata de un personaje impuesto por el juego y no un personaje que el usuario pueda elegir libremente. Por otro lado, el personaje de Valquiria es un avatar con el que el usuario no puede jugar en *Marvel: Ultimate Alliance* (2006), *Marvel Heroes* (2013) y *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* (2019), lo que significa que, aunque los jugadores no puedan controlar a Valquiria, los personajes del juego sí interactúan con ella para recibir instrucciones. De hecho, en estos juegos asume la función de mujer etérea inaccesible y hace de mensajera sobre un caballo que sobrevuela a los personajes y los guía en su aventura.

En definitiva, la Valquiria de los videojuegos es una figura sexualizada que asume principalmente dos representaciones de la tradición pictórica del XIX, la de mujer guerrera como en *Lego Marvel Super Heroes 2* (2017) y la de mujer etérea como en *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* (2019). La única que se puede escoger para jugar es la guerrera, aunque a veces el usuario está obligado a hacerlo. Pero no se permite jugar con la Valquiria etérea, que se limita a ser una mensajera.

## 6. Discusión y Conclusiones

Esta investigación concluye que existen distintas representaciones de la valquiria en las pinturas del siglo XIX que pueden agruparse principalmente en cuatro categorías: mujer guerrera, mujer madre cuidadora, mujer etérea y mujer animalizada. El estudio concluye que Valquiria es mayoritariamente retratada como mujer guerrera, siendo este su rol principal, la mujer etérea es la segunda representación más repetida, la madre cuidadora es muy minoritaria y la mujer animalizada es complementaria a la guerrera. Todas ellas presentan a la Valquiria como una mujer no sexualizada que puede asumir roles masculinos que la equiparan

a los hombres (mujer guerrera, mujer animalizada) o roles exclusivamente femeninos (mujer etérea y mujer cuidadora).

En lo que respecta a la portada del cómic *The Avengers #83*, existe una contradicción entre la sexualización de la imagen de Valquiria y lo que ésta hace y dice. Este personaje asume el rol de guerrera de la pintura del siglo XIX. Es decir, el cómic presenta a las superheroínas como una reivindicación de la igualdad de las mujeres frente al machismo, pero, aunque desempeñen el rol de guerreras, tanto Valquiria como el resto de superheroínas de *The Avengers #83*, aparecen exageradamente sexualizadas.

El análisis de los videojuegos de Marvel muestra que la representación de Valquiria está muy sexualizada y sus roles se corresponden con las figuras de la mujer guerrera (en cinco videojuegos) y de la mujer etérea e inaccesible (en tres) de la pintura del siglo XIX. Esta sexualización se manifiesta claramente en su vestuario, su pose y su papel dentro del juego, que la convierten en un objeto sexual. El usuario puede interactuar con ella, es jugable solo en cinco videojuegos en los que es un personaje activo, una mujer guerrera. No obstante, hay que señalar que el usuario está obligado a interactuar con ella en dos de estos videojuegos, en los que no la puede escoger libremente. Por otra parte, en los otros tres videojuegos asume el rol de mujer etérea, es un avatar con el que el usuario no puede interactuar, limitado a guiar a los personajes masculinos en su aventura.

Por lo tanto, esta investigación corrobora la hipótesis principal, ya que se ha producido una transformación sexualizada en la representación de la figura de Valquiria en el cómic y el videojuego de Marvel respecto a la representación no sexualizada de este mito en la pintura europea del siglo XIX. Sexualización que contrasta con los roles masculinos de la mujer guerrera, figura mayoritaria, y los roles femeninos de la mujer etérea, figura residual, que asume Valquiria en el cómic y en los videojuegos de Marvel. Más allá del cómic, la constatación de esta sexualización apunta a que la industria de los videojuegos a menudo sexualiza los personajes femeninos para satisfacer los deseos de los consumidores, hombres en su mayoría, lo que puede tener un impacto en la percepción de la mujer como mero objeto sexual, en lugar de como sujeto con las habilidades y el poder de los hombres.

Esto apunta, además, a que los cómics y, sobre todo, los videojuegos de Marvel reproducen los estereotipos de género, y abre nuevas cuestiones de debate: ¿el diseño de personaje de Valquiria tiene como objetivo atraer al usuario masculino?, y, si la respuesta a esta pregunta fuera afirmativa, ¿esta sexualización hace que el personaje de Valquiria sea más jugable para los hombres que para las mujeres?, ¿cuál es la relación que establece Valquiria con las jugadoras?, y, por último, ¿cómo interpretan los hombres y las mujeres jugadoras el personaje de Valquiria en los videojuegos de Marvel? Estas incógnitas son de interés para futuras investigaciones, ya que pueden ayudar a comprender mejor el impacto que la representación sexualizada de los personajes femeninos de los videojuegos puede tener en la percepción de los estereotipos de género por parte de los adolescentes varones y mujeres, sin olvidar que ellas los consumen menos que ellos.

## Referencia bibliográficas

- Alberro, M. (2007). La Diosa-Pájaro del Neolítico y su posible continuación en las diosas de manantiales y ríos de los celtas y otros pueblos indoeuropeos. *Habis*, 38, 7-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2653402>
- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A., & Suárez, F. (2021). *Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia*. UNICEF.
- Bernárdez, A. (2015). *Mujeres en medio(s). Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género*. Fundamentos. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39194/>
- Blankenship, S. (2019, abril 29). *Super Women: A Brief History of Female Superheroes*. Her Culture. <https://www.herculture.org/blog/2019/4/29/super-women-a-brief-history-of-female-superheroes>
- Bueno, T., & García, N. (2012). *Estereotipos De Género Y Videojuegos: Análisis De La Imagen De La Mujer Transmitida En Sus Carátulas*. I Congreso Internacional de Comunicación y Género, Sevilla.
- Butler, J. (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Campbell, J. (1998). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (3.ª ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Campo, I. (2022). Videojuegos y socialización diferencial de género: Preferencias y práctica. *International Multidisciplinary Journal CREA*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.35869/ijmc.v2i1.3895>
- CIDE. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/13091/19/0>
- Cobo, R. (1995). *Fundamentos del patriarcado moderno. Jean Jacques Rousseau—Ediciones Cátedra*. Cátedra. <https://www.catedra.com/libro/feminismos/fundamentos-del-patriarcado-moderno-jean-jacques-rousseau-rosa-cobobedia-9788437613253/>
- Cobo, R. (2015). El cuerpo de las mujeres y la sobrecarga de sexualidad. *Investigaciones Feministas*, 6, 7-19. [https://doi.org/10.5209/rev\\_INFE.2015.v6.51376](https://doi.org/10.5209/rev_INFE.2015.v6.51376)
- Concelmo, C. (2010, julio 15). Brown hair and stubble: The new face of modern videogames. *Destructoid*. <https://www.destructoid.com/brown-hair-and-stubble-the-new-face-of-modern-videogames/>
- Crawford, J. (2015). *The Poetic Edda: Stories of the Norse Gods and Heroes*. Hackett Publishing Company.

- Davidson, H. R. E. (1965). *Gods and Myths of Northern Europe*. Penguin Publishing Group.
- DEV. (2021). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2021*. <https://dev.org.es/libroblancodev2021>
- Díaz, C. (2018). *Breve Historia de la Mitología Nórdica*. Nowtilus.
- Díez, E. J. (2009). *Sexismo y violencia: La socialización a través de los videojuegos*. <https://doi.org/10.14198/fem.2009.14.03>
- Dijkstra, B. (1986). *Idolos De Perversidad. La Imagen De La Mujer En La Cultura De Fin De Siglo*. Debate.
- Estalló, J. A. (1995). *Los videojuegos: Juicios y prejuicios*. Grupo Planeta.
- Gallego, J. (1990). *Mujeres De Papel Del Hola A Vogue: La Prensa Femenina Actual*. Icaria. <https://www.casadellibro.com/libro-mujeres-de-papel-del-hola-a-vogue--la-prensa-femenina-actual/9788474261691/326341>
- Gallego, J. (2003). Producción informativa y transmisión de estereotipos de género en la prensa diaria. *Comunicación y sociedad = Communication & Society*, 16(2), 49-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=794581>
- Gener, R. (2011). *El anillo del Nibelungo: Identificación mitológico-religiosa y filosófica a través de sus personajes* [Universitat Oberta de Catalunya]. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/7886>
- Guerber, H. A. (1909). *Myths of the Norsemen from the Eddas and Sagas*. London : Harrap.
- Hernández, I. (2020). *Mitología Nórdica*. Editorial Verbum.
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*, 56(3), 141-148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Levis, D. S. (2002). Videojuegos: Cambios y permanencias. *Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 184, 65-69. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=293139>
- Ljøgdøt, K. (2012). 'Northern Gods in Marble': The Romantic Rediscovery of Norse Mythology. *Romantik: Journal for the Study of Romanticisms*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.7146/rom.v1i1.15854>
- Lojo, M. S. (2009). *Perspectiva de género en el proceso de socialización*. INFAD.
- Meunier, M. (2006). *Mitología Nórdica*. Esfinge.
- Miranda, M. T. (2010). Los pájaros de la diosa, de Etnairis Rivera. San José, Editorial Arboleda, 2009. *Ceiba*, 9(1), Art. 1. <https://revistas.upr.edu/index.php/ceiba/article/view/3713>
- Montes, J. (2022, enero 24). Radiografía del consumo de videojuegos en España: Historia y evolución. *Alfa Beta*. <https://alfabetajuega.com/multiplataforma/radiografia-consumo-videojuegos-espana>
- Moral Pérez, M. E. del. (2000). *La publicidad y su contribución a la construcción de los nuevos modelos de mujer y de hombre*. 245-260. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1233297>
- Pastor, R. (2004). *Cuerpo y género: Representación e imagen corporal*. 217-240. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2706324>
- Pastor, R., & Bonilla, A. (2000). *Identidades y cuerpo: el efecto de las normas genéricas*. 75. <https://www.papelesdelpsicologo.es/resumen?pii=818>
- Penelas, S. (2022, abril 27). Los videojuegos contribuyen a los estereotipos de género desde la niñez. *elperiodicodeespana*. <https://www.epe.es/es/sociedad/20220427/videojuegos-contribuyen-estereotipos-genero-ninez-13575110>
- Planchart, L. (2023, enero 16). Els estereotips de gènere a la infància es connecten a la xarxa. *Social.cat*. <https://www.social.cat/reportatge/18146/els-estereotips-de-genero-a-la-infancia-es-connecten-a-la-xarxa>
- Provenzo, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674422483>
- Romero, V. (2018, agosto 27). El Heroísmo a lo largo de la historia. *academiaplay*. <https://academiaplay.es/heroismo-largo-historia/>
- San José, E., & San José, L. (2015). *Quiénes Fueron Realmente Los Vikingos*. Quarentena Ediciones.
- Santana, N. (2020). *Estudio género, gamers y videojuegos: Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. <https://catedratelefonica.ulpgc.es/estudio-genero-gamers-videojuegos/>
- Sturluson, S. (1995). *Edda*. Alianza Editorial.
- Tapia, J. (2022). *Mitología Vikinga: El camino a Valhalla*. Plutón Ediciones.
- The Avengers* #83. (1963a). *Cover The Avengers* #83. <https://www.comics.org/issue/23895/cover/4/>
- The Avengers* #83. (1963b). <https://www.comics.org/issue/2080452/>
- Turville-Petre, G. (1964). *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. Holt, Rinehart and Winston.
- Urbina Ramírez, S., Riera Forteza, B., Ortego Hernando, J. L., & Gibert Martorell, S. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *EduTEC : revista electrónica de tecnología educativa*. <https://doi.org/10.21556/edutec.2002.15.544>
- Vidal, M. C. A. (2002). El cuerpo colonizado. *Asparkia. Investigació feminista*, 13, Art. 13. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/866>
- Walter, N. (2010). *Muñecas vivientes: el retorno del sexismo*. Turner.
- Wilson, D. M. (1989). *The Vikings and their Origins: Scandinavia in the First Millennium*. Thames and Hudson.