

Personajes y avatares femeninos en los videojuegos subyacentes a la narrativa fílmica: evolución, roles y transgresiones

Álvaro Jiménez-Sánchez¹; José M. Lavín²; Noemí Matín-García³

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

Resumen. Introducción y objetivo. Los avatares han sido utilizados en multitud de contextos, especialmente, en el ámbito de los videojuegos. Por su parte, el cine lleva décadas usando estos entornos virtuales gamificados como parte inherente a la trama fílmica para que sus personajes se desarrollen y representen realidades habidas y por haber. El objetivo de esta investigación es centrarse en aquellos personajes y avatares femeninos de los filmes cuya trama viene marcada por el uso de un videojuego, analizar su evolución, roles y posibles transgresiones. **Metodología.** Se realizó un análisis fílmico discursivo de 20 producciones audiovisuales y decenas de personajes y avatares femeninos. **Resultados.** Se observa una clara evolución de estas, donde en los últimos años el séptimo arte lleva planteando originales implicaciones entre la relación personaje y avatar femenino. Los roles principales encontrados son que ellas suelen ejercer de: objeto de deseo, guerreras, jugadoras de videojuegos y, en menor grado, de informáticas. Se demuestra que el videojuego sirve de espacio alternativo para que los personajes femeninos, mediante sus avatares, puedan liberarse y expresarse de forma diferente a la realidad. Además, algunas películas las utilizan para reflexionar sobre temas como la aceptación de la imagen corporal, la identidad de género y sexual, y la orientación sexual. **Conclusiones y aportes.** El aporte y originalidad de este trabajo radica en que, si bien se ha tratado mucho el tema de los avatares femeninos en sus múltiples contextos, poco se ha analizado en el panorama cinematográfico y, menos aún, de forma tan holística dentro de los videojuegos que el cine ha incluido. Se concluye que este tipo de películas son un buen retrato de la evolución e implicaciones que los personajes y avatares femeninos han desempeñado en los videojuegos utilizados como motores de la trama fílmica.

Palabras clave: avatar; personajes; género; mujer; cine; videojuego; trama.

[en] Female characters and avatars in video games underlying the filmic narrative: evolution, roles and transgressions.

Abstract: Introduction and objective. Avatars have been used in a multitude of contexts, especially in the field of video games. For decades, cinema has been using these gamified virtual environments as an inherent part of the film plot for its characters to develop and represent the realities that exist. The aim of this research is to focus on those female characters and avatars of those films whose plot is marked by the use of a video game, to analyze their evolution, roles and possible transgressions. **Methodology.** A discursive filmic analysis of 20 audiovisual productions and dozens of female characters and avatars was carried out. **Results.** A clear evolution of these is observed, where in recent years the seventh art has been raising original implications between the relationship between character and female avatar. The main roles found are that they tend to be: objects of desire, warriors, video game players and, to a lesser extent, computer scientists. It is shown that the video game serves as an alternative space for female characters, through their avatars, to liberate themselves and express themselves in a different way to reality. In addition, some films use them to reflect on issues such as body image acceptance, gender and sexual identity, and sexual orientation. **Conclusions and contributions.** The contribution and originality of this work lies in the fact that, although the subject of female avatars in their multiple contexts has been dealt with a lot, little has been analysed in the cinematographic panorama and, even less, in such a holistic way within the video games that cinema has included. It is concluded that such films are a good portrayal of the evolution and implications that female characters and avatars have played in video games used as engines of the filmic plot.

Keywords: avatar; characters; gender; female; film; video game; plot.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Resultados. 4. Discusión y conclusiones. Referencias bibliográficas

Cómo citar: Jiménez-Sánchez, A.; Lavín, J. M.; Matín-García, N. (2023). Personajes y avatares femeninos en los videojuegos subyacentes a la narrativa fílmica: evolución, roles y transgresiones, en *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 205-213.

¹ Universidad de Valladolid (España).

alvarojs@uva.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4249-8949>

² Universidad Internacional de Valencia (España).

josemaria.lavin@professor.universidadviu.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4305-5154>

³ Universidad de Valladolid (España).

noemicarmen.martin@uva.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3478-5021>

1. Introducción

El término avatar es un concepto que se utiliza en diferentes ámbitos, desde la religión hindú hasta la cultura popular, pasando por la literatura, la filosofía, la tecnología y la mitología (Poveda-Criado y Thous-Tuset, 2013). Cada uno de estos ámbitos presenta una perspectiva diferente de lo que representa un Avatar (Nowak y Fox, 2018), pero en esencia, tal y como define el Diccionario de la Lengua Española (RAE, s.f.), avatar puede entenderse como reencarnación o transformación. Dado el objeto de estudio, es preciso centrarse en ciertas definiciones.

En el campo de la tecnología, se puede entender como una representación virtual de un ser humano o de un objeto, utilizado en aplicaciones de realidad aumentada o realidad virtual (RV) (Han *et al.*, 2013; Watanabe, 2023). Esta tecnología permite a las personas interactuar con el mundo virtual de una manera más inmersiva y puede utilizarse en diferentes ámbitos, como la educación, el entretenimiento y la publicidad (Gómez-García *et al.*, 2017; Kim, 2021; Scarborough y Bailenson, 2014; Scavarelli *et al.*, 2021; Wonggom *et al.*, 2019).

En la literatura y el cine, puede referirse a un personaje que representa a alguien más, o que tiene características que simbolizan algo más grande (Gish, 2011; Klevjer, 2006; Percec, 2014). Por nombrar algunos ejemplos conocidos, estarían los personajes y sus correspondientes avatares de Neo en *Matrix* (1999) o Jake Sully en *Avatar* (2009). Por su parte, en la cultura popular, un avatar se refiere a una representación gráfica o visual de un usuario en un espacio virtual, como en un videojuego o una red social (Maloney *et al.*, 2021; Morrison, 2016; Stafford *et al.*, 2012). En este contexto, un avatar es una forma de crear una identidad en línea y de interactuar con otros usuarios, pueden tener una apariencia personalizada y se utilizan como medio para expresarse y para relacionarse con otros. Así, en los videojuegos y ámbitos virtuales supone un complejo mundo de posibilidades, siendo tal vez lo más aproximado aquella identidad que no solo afecta a la construcción del cuerpo (apariencia, movimientos), sino también a la mente (personalidad, estados de ánimo y emociones), afectando ambos a la capacidad de comunicación (Bell, 2008; Li *et al.*, 2013; Oyarzun, 2010).

De forma más concreta, los avatares femeninos serían una representación virtual de mujeres que se utilizan en diversos contextos, como juegos en línea, mundos virtuales, redes sociales, mensajería instantánea, entre otros. Estos avatares son muy populares y han sido utilizados ampliamente en diferentes tipos de plataformas (Guitton, 2010; Suler, 2001). En algunos casos, pueden ser personalizados para tener características específicas, como rasgos faciales, color de cabello y ojos, altura, vestimenta, etc. Estos detalles pueden variar según la plataforma y el objetivo del avatar. Por ejemplo, en los juegos en línea, los avatares femeninos a menudo tienen atributos físicos exagerados y reveladores para atraer a un público masculino (Eden *et al.*, 2010; Fox y Tang, 2014; López-Fernández *et al.*, 2019; Yang *et al.*, 2014). En cambio, en los entornos educativos o de negocios, los avatares femeninos pueden ser más realistas y representativos de mujeres reales (Brown *et al.*, 2021; DeWester *et al.*, 2009; Miao *et al.*, 2022; Wu, 2014).

A su vez, el uso de este tipo de avatares ha sido objeto de controversia en múltiples ocasiones debido a que se han utilizado de manera objetivante y sexista. En algunas plataformas, son vistos como un objeto sexual y a menudo se les da un rol secundario. También puede haber problemas de acoso y discriminación de género hacia los avatares femeninos y las mujeres que los representan (Behm-Morawitz y Schipper, 2015; Lynch *et al.*, 2016; Nowak *et al.*, 2015; SooHoo, 2022). No obstante, es importante tener en cuenta que los avatares femeninos pueden ser una herramienta para empoderar y dar visibilidad a las mujeres en el mundo virtual. Al permitir que las mujeres se representen y personalicen sus avatares, se les da una voz y una presencia en línea. Asimismo, pueden ser una forma de combatir la falta de representación de las mujeres en la tecnología y los medios digitales (Banakou y Chorianopoulos, 2010; Kim, 2009; Veltri *et al.*, 2014).

Finalmente, dado el objeto de estudio, hay que hacer una relevante mención a los avatares femeninos y su relación con el cuerpo, la identidad de género y sexual, y la orientación sexual.

Por un lado, estos avatares en el mundo virtual a menudo presentan un cuerpo estereotipado y sexualizado, lo que ha sido objeto de críticas y debates sobre la representación de la mujer en la tecnología. Además, la representación del cuerpo en los avatares puede influir en cómo las mujeres son percibidas y tratadas en el mundo virtual y en la vida real (Freeman *et al.*, 2020; Thomas y Johansen, 2012).

También, pueden tener un impacto en la identidad de género de las personas que los crean y utilizan. En algunos casos, resultarían una forma de explorar la identidad de género, permitiendo a los individuos expresarse y presentarse en línea de una manera que no siempre es posible en la vida real o, asimismo, para aquellas personas que se identifican como mujeres, pero que pueden sentirse limitadas por las expectativas sociales y culturales que les imponen normas y roles de género restrictivos (Ortega-Mohedano *et al.*, 2018; Palomares y Lee, 2010; Vandenbosch *et al.*, 2017). Además, los avatares femeninos se pueden relacionar con la identidad sexual, permitiendo experimentar con diferentes expresiones de sexualidad y explorar la propia identidad sexual (Baldwin, 2019; Martey *et al.*, 2014). Por último, también puede afectar a la orientación sexual, pues tal y como se mostrará en los resultados, un hombre heterosexual con un avatar femenino podría plantearse su heterosexualidad en un metaverso donde se sienta atraído por avatares masculinos, los cuales podrían estar controlados por personas reales del mismo sexo o de otro (Slade, 2019; Yee *et al.*, 2011). Así, todos estos factores ampliarían las combinaciones y el repertorio de relaciones afectivo sexuales que en las

últimas décadas ya se ha ido observando en los distintos mundos virtuales como *Second Life* o en muchos videojuegos como el *WOW* o el *LOL* (Eklund, 2011; Martey y Consalvo, 2011; Mitra y Golz, 2016; Ratan *et al.*, 2019).

Para terminar, cabe mencionar como justificación de esta investigación que los avatares de videojuegos presentados por la cinematografía se muestran como un objeto de estudio de gran interés, pues esta relación difiere de la dada con los habituales videojuegos, ya que el avatar no estaría al servicio de jugadores reales, sino de personajes ficticios cuyas vidas se ven interconectadas por lo que viven dentro del entorno lúdico (Jiménez-Sánchez *et al.*, 2023, 2025). Además, la propuesta narrativa cinematográfica no buscaría lo lúdico sino el entretenimiento audiovisual, aplicando la gamificación a los personajes y no al espectador en sí, al cual se le aplicarían los recursos propios del séptimo arte (Papale, 2014; Rehak, 2013). A su vez, las historias cinematográficas plantean mundos imaginarios con los que reflexionar acerca de la realidad o de posibles realidades habidas o por haber y, en el caso de este tipo de avatares filmicos, se hace pertinente su estudio y análisis de forma longitudinal y pormenorizada.

Los distintos enfoques que han intentado definir a los videojuegos apuntan a considerarlos como un medio único (Wolf y Perron, 2005). No obstante, aunque la categoría más llamativa y estudiada sea la de adaptaciones de videojuegos, esta investigación se centra en aquellas películas donde los personajes femeninos, mediante un avatar, juegan al videojuego y este se constituye como el principal tema y discurso que mueve la trama filmica (Martínez-Fabre, 2015). Este recurso, a diferencia de aquellas películas que tratan del metaverso convencional no gamificado, como en *Matrix* (1999) o de mundos alternativos no lúdicos como en *Avatar* (2009), sirve para obtener no solo una configuración estética y formal propia de los videojuegos (con todo lo que esto conlleva), sino también para que los personajes-avatares (y por tanto el público) se sumerjan en un mundo donde las reglas no vienen dadas por la realidad, sino por las características del videojuego (Gómez-García *et al.*, 2021), pero que a su vez acaban modificando la realidad preestablecida de los personajes filmicos. Por tanto, dado el amplio abanico de posibilidades que los avatares de videojuegos brindan al mundo del cine y que cada vez más están surgiendo nuevas y originales producciones en este ámbito, los objetivos de esta investigación son profundizar en aquellos femeninos, observar su evolución y analizar los roles e implicaciones que estos tienen en las tramas y sus personajes.

2. Metodología

Las referencias más prolijas empleadas para la metodología son la de Notargiacomo-Mustaro *et al.* (2013), la de Sulbarán-Piñeiro (2000) y la de Jiménez-Sánchez *et al.* (2025). Se realizó un análisis filmico de carácter temático discursivo. En primer lugar se seleccionaron aquellas películas donde el personaje femenino y su avatar fueran lo suficientemente relevantes para el relato. Para ello, se buscó en multitud de páginas de internet especializadas como IMDB.com o Filmaffinity.com, así como en blogs y webs de cine, y en las principales bases de datos como Scopus, WOS y Latindex acerca de investigaciones relacionadas con las palabras clave: películas, series, avatar, videojuegos. Además, se recurrió al servicio de sugerencias que algunas plataformas ofrecen al mostrar una película, para ir así seleccionando poco a poco filmes menos comerciales o más desconocidos pero con similares planteamientos (Jiménez-Sánchez *et al.*, 2023). Hay que reseñar que, tal y como se comentado anteriormente, el concepto de avatar puede ser muy variado y, en este caso, aunque sea discutible, se ha considerado añadir a la muestra aquellos filmes donde el personaje es absorbido por el videojuego y se “transforma” en avatar, pues si bien se puede pensar que, al no haber interface o similar que medie, se trata de la misma persona en un contexto diferente (como cuando un personaje viaja en el tiempo o a otros mundos mágicos), sí se considera que la transformación del personaje, al estar dentro de un videojuego, cumple la mayoría de características que el resto de avatares convencionales y pueden ser de utilidad para el objeto de estudio. Películas de referencia serían *Jumanji* (2017 y 2019) o *Tron* (1982 y 2010), y aunque en estas dos últimas el avatar femenino se trate más bien de un algoritmo, sí se considera un personaje en toda regla dentro de un videojuego. A su vez y en relación a ello, hay que señalar también que el criterio de inclusión abarcaba a aquellos personajes o avatares donde al menos uno de los dos fuera una mujer. En el caso de *Jumanji*, el personaje de Bethany se transforma en hombre (Profesor Shelly Oberon), mientras que en *Striking Vipers* (2019), el personaje de Karl Houghton tiene como avatar a una mujer (Roxette), igual que en *Gamer* (2009), donde un obeso controlaría a Angie.

Así, el resultado dio una muestra de 20 producciones audiovisuales (ver tabla 1). Cabe mencionar que se excluyeron películas de animación para no extender demasiado la muestra y, sobre todo, porque el propósito básico de esta investigación no es presentar un listado general de películas de este tipo, sino servir de un número suficiente de producciones cinematográficas con el cual desarrollar los diversos objetivos planteados. Seleccionada la muestra definitiva, se visualizaron las películas analizando los distintos usos e implicaciones de esos avatares dentro de la narrativa filmica (Sulbarán-Piñeiro, 2000). Por último, se procedió a resumir de manera discursiva y conjunta lo analizado, en función de cada objetivo y añadiendo comentarios resultantes del proceso de observación y reflexión.

Tabla 1. Lista de películas (director/a, año de producción) y personajes/avatares femeninos relevantes.

<i>Tron</i> (Steven Lisberg, 1982) => Yori	<i>Arcatron</i> (<i>Arcade</i> , Albert Pyun, 1993) => Alex	<i>eXistenZ</i> (David Cronenberg, 1999) => Allegra Geller
<i>Avalon</i> (Mamoru Oshii, 2001) => Ash	<i>Spy Kids 3-D: Game Over</i> (Robert Rodríguez, 2003) => Carmen Cortez, Demetra	<i>Supresión máxima</i> (<i>Maximum Surge</i> , Jason Bourque, 2003) => Jo
<i>Stay alive</i> (William Brent Bell, 2006) => Abigail y October	<i>Assault girls</i> (Mamoru Oshii, 2009): Gray, Lucifer y Colonel.	<i>Gamer</i> (Mark Neveldine y Brian Taylor, 2009) => Angie
<i>Tron: Legacy</i> (Joseph Kosinski, 2010) => Quorra	<i>Jugadores</i> (<i>The Call-up</i> , Charles Barker, 2015) => Shelly y Taylor	<i>Jumanji, bienvenidos a la jungla</i> (<i>Jumanji: Welcome to the jungle</i> , Jake Kasdan, 2017) => Martha y Bethany
<i>Ready Player One</i> (Steven Spielberg, 2018) => Ar3mis	<i>The Jurassic Games</i> (Ryan Bellgardt, 2018) => Savannah, Joy, Laura	<i>Jumanji, siguiente nivel</i> (<i>Jumanji: The next level</i> , Jake Kasdan, 2019) => Martha y Bethany
<i>Max reload y los desintegradores abisales</i> (<i>Max Reload and the Nether Blasters</i> , Scott Conditt y Jeremy Tremp, 2020) => Liz	<i>Free Guy</i> (Shawn Levy, 2021) => Molotovgirl	Serie: <i>Video Game High School-VGHS</i> (Matthew Arnold, Brandon Laatsch y Freddie Wong, 2012-2014): Jenny Matrix, Ki Swan y Mary Matrix (entrenadora).
Serie <i>Black Mirror: USS Callister</i> (Toby Haynes, 2017) => Nanette, Shania y Elena	Serie <i>Black Mirror: Striking Vipers</i> (Owen Harris, 2019) => Karl/Roxette.	

Fuente: Elaboración propia a partir de IMDb.com y filmaffinity.com

3. Resultados

A continuación se expondrán los resultados tratando de seguir un orden según los diferentes temas analizados. El primero a tratar es que muchas de ellas ejercen el rol de informáticas. Desde *Tron*, pasando por *eXistenZ*, *USS Callister*, hasta *Free Guy*. Si bien todas ellas cumplen además el rol de objeto de deseo por parte de algún otro personaje, es interesante que el cine sitúe a estas mujeres desempeñando un oficio que tradicionalmente se ha asociado al género masculino, rompiendo así con este cliché y que supone que muchas mujeres vean, a través de la ficción, que esta profesión no tiene género y que ellas también pueden dedicarse a ello.

Lo que implica este trabajo dentro de la trama filmica es que ellas se sirvan de su conocimiento en este campo para enfrentarse a los diferentes problemas que se les presentan. Al dominar la materia, conocen los entresijos y la estructura interna del videojuego, lo que les permite tomar decisiones intelectuales que repercuten en la programación del videojuego, el desarrollo de la historia y en la consecución de los objetivos finales. Por tanto, este papel se puede considerar lo suficientemente relevante como para crear una categoría propia con la que enmarcar a parte de los personajes y avatares femeninos, tanto por su visibilización como informáticas, como por la labor que esta profesión supone para la trama filmica.

A colación de roles históricamente atribuidos a los hombres, aún más se da el hecho de que muchas de ellas desempeñen el papel de jugadoras de videojuegos. Ejemplo de ello se observa en *Arcatron*, *Avalon*, *Assault girls*, *Ready Player One*, *Max reload y los desintegradores abisales* y la serie *VGHS*. Cada una a su manera, el videojuego forma parte de sus vidas, lo que las convierte en las mayores gamers, filmicamente hablando. Desde las aficionadas a las antiguas máquinas recreativas (*Arcatron*), o a los juegos online (*Ready Player One* y *Max reload y los desintegradores abisales*), pasando por las aprendices a profesionales (*VGHS*) y terminando por aquellas profesionales (*Avalon* y *Assault girls*), este repertorio da notoriedad al género femenino dentro de un campo en el que incluso hoy día está dominado principalmente por hombres. El hecho de que se dediquen a los videojuegos implica no solo una representación femenina en este ámbito en general, sino también dentro del propio film, lo que ensalza, aún más, el posicionamiento femenino dentro de este mundo lúdico dirigiendo las tramas y convirtiéndose en heroínas gracias a su destreza con los videojuegos.

En relación a ello, la mayoría de avatares analizados se podrían englobar dentro del rol de guerreras, un término casi literal, que haría referencia a esas mujeres luchadoras, que batallan, en muchas ocasiones, con armas de todo tipo y que encajan con el arquetipo de la clásica Tomb Raider, donde esta categoría de guerrera incluiría otras características relacionadas como la valentía, la inteligencia o la astucia. Estos avatares luchadores suelen implicar para el género femenino una vía de escape del mundo que les oprime, no sólo como mujeres, sino también como personas, donde pueden desarrollar habilidades y expresarse de una forma que no ocurriría en sus vidas normales. Así, el videojuego, aunque esté lleno de enemigos, se convierte en un espacio donde las mujeres pueden combatir igual o mejor que los hombres, y sus avatares serían el medio por el cual

ellas evolucionan como personas a lo largo de la película. Por ejemplo, en *Jumanji, bienvenidos a la jungla*, Martha pierde su timidez y se enamora de Spencer, mientras que Bethany deja su nomofobia y parte de la cursilería que le caracterizaba al principio.

En la mayoría de casos, estos avatares de perfil guerrero son la misma persona que sus personajes, a los que se les añadirían los recursos para combatir, pero también suele implicar una mejora físicamente (rostro maquillado, ropa estilizada, etc.), lo que significa verse y sentirse mejor en el videojuego que en la realidad, por lo que de nuevo se recurre a este entorno gamificado como espacio de liberación femenina, en este caso, corpóreo. Sin embargo, estos cambios pueden suponer un arma de doble filo, pues si bien se podría interpretar al avatar como una versión mejorada de una misma en un espacio de no opresión, también se podría entender como un rechazo al mundo real, una inadaptación social e, incluso, físicamente, como una negación del propio cuerpo y una apropiación del aspecto del avatar que rozaría los límites del trastorno dismórfico corporal.

Ejemplo de ello se observa, especialmente, en aquellos films donde el avatar es muy diferente al personaje (incluso otra actriz). Esto ocurriría en *Jumanji*, donde la tímida Martha Kaply se convierte en la aguerrida Ruby Roundhouse e, igualmente, en *Ready Player One*, donde Samantha Evelyn Cook se transforma en Art3mis. En ambos casos, ellas prefieren a sus avatares hasta el punto de rechazar, en parte, su yo real y, de hecho, esto influye en las tramas de ambas películas, pues tanto una como otra tienen miedo de que el chico que les gusta, y el cual también se siente atraído por ellas (Spencer Gilpin y Wade Watts, respectivamente), no sienta lo mismo en la realidad que en el videojuego. A diferencia de Martha, que sí conoce a Spencer en la realidad, Samantha tiene miedo de que cuando Wade la conozca en la realidad no le guste. Así, estas películas tratan a propósito estos temas para que al final ellas acepten cómo son en la realidad y que todos/as entiendan que el verdadero amor “está en el interior”.

Este tema romántico será el que de pie al rol más común en ellas, el de objeto de deseo. Además, en la mayoría de casos existe un amor correspondido, por lo que ellos también suelen ser objeto de deseo de ellas. Este tipo de relaciones afectivas implican un trama más en la historia y, en ocasiones, se vuelve la principal. Además, los temas amorosos se suelen entrelazar con otras tramas y con la consecución de los objetivos que tengan que cumplir. Por ejemplo, en *Ready Player One*, se observa que la relación romántica entre sus protagonistas va creciendo y afianzándose a medida que sus avatares tratan de ganar el juego. En este sentido, los avatares juegan un papel relevante y el videojuego se plantea como un *Second Life* gamificado, donde los amigos y amantes luchan por ganar o sobrevivir, y es gracias a esa experiencia lúdica mediada por sus avatares lo que provoca que finalmente terminen juntos en la realidad.

Sin embargo, este rol también puede conllevar ciertos clichés en los avatares femeninos, como, por ejemplo, que ella tenga que ser rescatada por él o, directamente, que ella cumpla con algunos estereotipos propios de los roles de género tradicionales, tanto psicológicos como físicos. Por tanto, aunque el videojuego se muestre como un escenario propicio para la libre expresión femenina en todos los sentidos, la trama romántica suele forzarlos, especialmente a ellas, a cumplir muchos de los tópicos heteropatriarcales.

Finalmente, hay que dedicar un último apartado a algunas producciones cuyo propósito principal o, al menos, de soslayo, tratan de transgredir estas convenciones socioafectivas y llevar a la reflexión ciertos temas al respecto. En el caso de *Jumanji*, Bethany pasa a ser el Profesor Shelly Obrero. Esta transformación sirve especialmente para crear comicidad, como por ejemplo, que “ella” en el juego no sepa orinar, pero también sirve para que ella, al adoptar un cuerpo muy contrario al suyo (hombre, obeso, con gafas, etc.), poco a poco se vaya “masculinizando” y deje de ser la cursi y escrupulosa que era al principio. Por su parte, y siguiendo la línea cómica, este cambio tan radical de mujer a hombre hace que este último se comporte de manera algo estereotípicamente afeminada, cayendo de nuevo en los clásicos convencionalismos de cómo se espera que sea y se comporte una mujer, pero también, de cómo se espera que sea y se comporte un hombre, por lo que el avatar masculino pero controlado por una mujer se parece más a lo que comúnmente se llamaría afectado o amanerado.

A pesar de que estos tópicos están al servicio de la comicidad, esta transformación puede suscitar que el público se plantee, además de cómo serían ellos/as si tuvieran un cuerpo del sexo opuesto, otras posibles cuestiones como, por ejemplo, ¿qué hubiera pasado si Bethany hubiera acabado con el cuerpo del Dr. Smolder (interpretado por Dwayne Johnson)?, ¿y Martha en el cuerpo del Profesor Obrero?, ¿se hubieran enamorado Martha y Spencer?, y si Bethany hubiera ocupado el cuerpo de Ruby, ¿Spencer se hubiera enamorado de Bethany?, etc. En definitiva, ¿hasta qué punto el físico influye en cómo somos, en cómo nos ven los demás y en cómo nos relacionamos afectivamente? Por ello, aunque la película trate este tema con comicidad y caiga en muchos tópicos, no deja de ser algo transgresor presentar a una pseudo transexual y, más aún, en un filme hecho especialmente para menores de edad y que, justamente, son los que más cambios corporales sufren.

El segundo ejemplo se observa en *Gamer*, donde Angie, la mujer del protagonista encarcelado, hace de avatar que trabaja como prostituta controlado por un hombre obeso, algo similar visto en otras películas como *Los sustitutos* (2009). En este caso, se podría decir que se trata de un avatar híbrido, pues no es virtual, sino real y consciente de estar siendo manipulada, y tampoco lo es todo el tiempo, sino unas horas. De cualquier forma, este avatar femenino dirigido por un hombre totalmente distinto sirve de crítica tanto a los avatares, como a los usuarios y a la internet en general. Algunas cuestiones para reflexionar podrían ser: ¿matar a alguien real en un

juego a través de un avatar te convierte en asesino? ¿Eres un asesino o violador si estás siendo controlado por otra persona? ¿Quién es culpable de los actos: el cuerpo o la mente? ¿Se puede justificar la crueldad dentro de un contexto lúdico?, etc. Si bien es cierto que este avatar femenino no está dentro de un videojuego sino dentro de una comunidad virtual (Society), se ha creído conveniente incluirla dentro de la lista dado que ella sí está influida directamente por el videojuego *Slayer* en el que participa su marido. Además, también merece la pena referenciarla por las duras implicaciones que tiene plantear una sociedad distópica en la que una mujer trabaje como prostituta a través de un avatar.

El último ejemplo y donde este tema se vuelve protagonista es en *Striking Vipers*. Aquí, Danny y su amigo Karl juegan a un videojuego de lucha con los personajes Lance y Roxette (respectivamente), pero al probar una entrega reciente de esta saga (*Striking Vipers X*) les hace tener sensaciones muy reales a través de sus avatares, hasta que poco a poco acaban teniendo relaciones íntimas sexuales dentro del videojuego. Así, ambos personajes se plantean, similar a lo visto en *Jumanji* o en *Ready Player One*, que si se gustan en el juego, ¿también se gustan en la realidad?, y si es así, ¿son homosexuales porque tienen relaciones virtuales heterosexuales? Así, este capítulo de *Black Mirror* va un paso más allá al abrir diferentes vías al respecto (Chrifí Alaoui, 2023; Dalmaso, 2020; Slade, 2019; Valhondo-Crego, 2020). Algunas de las implicaciones que podrían plantearse a raíz del uso de estos avatares podrían ser: ¿hasta qué punto la orientación sexual viene determinada por mi sexo?, ¿se puede ser heterosexual en la realidad pero homosexual en el juego?, ¿puede el sexo virtual ser más real o intenso que el de la realidad?, ¿se puede hablar de infidelidad si esta ocurre en un mundo virtual?, etc. Por tanto, estos serían los principales aportes de los personajes y avatares femeninos de los videojuegos dentro de la trama filmica de la muestra de producciones audiovisuales seleccionadas de los últimos 40 años.

4. Discusión y conclusiones

En las últimas décadas el cine ha introducido los videojuegos de distintas formas. Como han mostrado los resultados, el séptimo arte ha utilizado los personajes y avatares femeninos en este entorno gamificado como parte intrínseca a la narrativa filmica y, especialmente, para plantear y reflexionar sobre diversas cuestiones. Desde los años 80 hasta la actualidad, ellas han desempeñado multitud de roles, los cuales se han podido resumir en: objeto de deseo, guerreras, jugadoras de videojuegos e informáticas. Además, algunas películas han tratado temas derivados de esta relación personaje-avatar femenino como la autoaceptación del físico, la identidad de género y sexual, y la orientación de género. Gracias a estas producciones audiovisuales, el público ha podido integrar que las mujeres también pueden dedicarse a trabajos y aficiones que tradicionalmente se han asociado a los hombres. A su vez, han visualizado que los espacios virtuales lúdicos pueden servir para que ellas se liberen de la opresión a las que algunas sociedades las someten.

No obstante, esta investigación también ha detectado que, en la mayoría de casos, el propósito de usar avatares femeninos es más un recurso relacional y romántico entre los personajes que reivindicativo o de empoderamiento. Además, se han observado muchos clichés y roles de género estereotipados. Aún así, este cine ha evolucionado a medida que también lo ha hecho la sociedad, por lo que se espera que en un futuro sigan surgiendo producciones donde ellas estén menos encasilladas y en las que se sigan presentando otras transgresiones como las analizadas. En este sentido, hubiera estado bien ampliar la muestra para observar otros posibles planteamientos, pues, por ejemplo, el cine de animación debe haber aportado mucho al respecto, especialmente, el anime, pero su extensa producción daría para otra relevante investigación.

De cualquier forma, cada vez son más las películas que tratan el tema de los videojuegos y, sobre todo, que recurren a personajes femeninos como protagonistas tanto narrativamente como para exponer distintas reflexiones acerca de este género. Así, es posible que poco a poco vayan surgiendo nuevas películas que con la interrelación personaje-avatar expongan a los espectadores temas LGBTQI+ y que, a medida que la sociedad evolucione, también profundicen en otros campos relacionados con el cuerpo, la liberación sexual, o el empoderamiento femenino, entre otros. Por todo ello, se espera que el presente artículo haya servido de aporte para el creciente campo de estudio de la dialéctica entre cine, videojuego y género femenino; asimismo, se recomienda seguir actualizando el tema para observar cómo va evolucionando esta fructuosa sinergia.

Referencias bibliográficas

- Baldwin, Kai (2019). Virtual avatars: Trans experiences of ideal selves through gaming. *Markets, Globalization & Development Review*, 3(3), 1-20. <https://doi.org/10.23860/MGDR-2018-03-03-04>
- Banakou, Domna & Chorianopoulos, Konstantinos (2010). The effects of avatars' gender and appearance on social behavior in virtual worlds. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2(5), 3-16. <https://bit.ly/3lflhw78>
- Behm-Morawitz, Elizabeth & Schipper, Shannon (2015). Sexing the avatar. *Journal of Media Psychology*, 1(1). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.283>

- Bell, Mark W. (2008). Toward a Definition of. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.1080/15456870.2017.1286342>
- Brown, Aiden; Bailey, Jacqueline; Blackmore, Karen; Boogaard, Sherin, & Nesbitt, Keith (2021). In: Gender differences when adopting avatars for educational games. *Australasian Computer Science Week Multiconference*, February 2021, 1-10. New York: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3437378.3442691>
- Chrifí Alaoui, Fatima Zahrae (2023). You Know It's Different in the Game Man": Technodesiring, Technorelating, and TechnoBlackness as Analytical Modes of Queer Worldmaking in Black Mirror's, "Striking Vipers. *Journal of Homosexuality*, 70(1), 192-209. <https://doi.org/10.1080/00918369.2022.2103876>
- Dalmasso, Anna Caterina (2020). Technicity and the Utopian Limits of the Body. In German A. Duarte y Justin Michael Battin (eds.). *Reading Black Mirror: Insights into Technology and the Post-Media Condition* (pp. 237-256). Bielefeld: Transcript-Verlag.
- DeWester, David; Nah, Fiona Fui-Hoon; Gervais, Sarah, & Siau, Keng (2009). An Examination of Perceptions of Male and Female Avatars. *Proceedings of the Sixteenth Mardi Gras Conference, Baton Rouge, Louisiana*, February, 2009, 1-6. <https://aisel.aisnet.org/mg2009/5>
- Eden, Allison; Maloney, Erin & Bowman, Nicholas David. (2010). Gender attribution in online video games. *Journal of Media Psychology*. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000016>
- Eklund, Lina (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence*, 17(3), 323-342. <https://doi.org/10.1177/1354856511406472>
- Fox, Jesse, & Tang, Wai Yen (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in human behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Freeman, Guo; Zamanifard, Samaneh; Maloney, Divine & Adkins, Alexandra (2020, April). My body, my avatar: How people perceive their avatars in social virtual reality. *Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Honolulu HI USA ,25 April, 2020. 1-8. New York: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3334480.3382923>
- Gish, Harrison (2011). Avatars in Stasis? Projections of the Self in Literature, Film and Videogames. In Monica Evans (Ed.): *Videogames Studies: Concepts, Cultures, and Communication* (pp. 139-146). United Kingdom: Brill. https://doi.org/10.1163/9781848880597_017
- Gómez-García, Salvador; de la Hera, Teresa; & Cuadrado-Alvarado, Alfonso (2021). Game Studies, Next Level? Nuevos horizontes para una disciplina emergente. *Index.Comunicación*, 11(2), 13-20. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02GameSt>
- Gómez-García, Salvador; Planells de la Maz, Antonio José; & Chicharro-Merayo, Mar (2017). ¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencia educativo de este medio. *Educación*, 53(1), 49-66. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.848>
- Guitton, Matthieu J. (2010). Cross-modal compensation between name and visual aspect in socially active avatars. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1772-1776. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.004>
- Han, Song; Mok, Aloysius K.; Meng, Jianyong; Wei, Yi-Hung; Huang, Pei -Chi; Leng, Quan; Zhu, Xiuming; Sentis, Luis; Kim, Kwan Suk & Miikkulainen, Risto (2013, April). Architecture of a cyberphysical avatar. *Proceedings of the ACM/IEEE 4th International Conference on Cyber-Physical Systems*, Philadelphia Pennsylvania, 8 de April, 2013, 189-198. New York: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2502524.2502550>
- Jiménez-Sánchez, Álvaro; Lavín, José M. & Martín García, Noemí (2023). El videojuego como motor de la trama filmica: una intertextualidad en auge. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 1-24. <https://doi.org/10.29101/crcs.v30i0.20385>
- Jiménez-Sánchez, Álvaro; Lavín, José M. & Martín García, Noemí (2025). Propuesta de una taxonomía de los avatares en las películas. *Comunicación y hombre*, (21), online. <https://comunicacionyhombre.com/en/numbers/past-issues/>
- Kim, Hyeslin (2009). Women's games in Japan: Gendered identity and narrative construction. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 165-188. <https://doi.org/10.1177/02632764091031>
- Kim, Jooyoung (2021). Advertising in the metaverse: Research agenda. *Journal of Interactive Advertising*, 21(3), 141-144. <https://doi.org/10.1080/15252019.2021.2001273>
- Klevjer, Rune (2006). *What is the Avatar: Fiction and embodiment in avatar-based single player computer games*. Bielefeld: Transcript.
- Li, Dong Dong., Liau, Albert Kien, & Khoo, Angeline (2013). Player-Avatar Identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 257-263. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>
- López-Fernández, Olatz; Williams, A. Jess; Griffiths, Mark D. & Kuss, Daria J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 454. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Lynch, Teresa; Tompkins, Jessica. E.; Van Driel, Irene I. & Fritz, Niki (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Maloney, Divine; Freeman, Guo & Robb, Andrew (2021, March). Social virtual reality: ethical considerations and future directions for an emerging research space. *Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW)*, 12-16 March, 2022, 271-277. <https://bit.ly/3mVsY8f>

- Martey, Rosa Mikeal & Consalvo, Mia (2011). Performing the looking-glass self: Avatar appearance and group identity in Second Life. *Popular Communication*, 9(3), 165-180. <https://doi.org/10.1080/15405702.2011.583830>
- Martey, Rosa Mikeal; Stromer-Galley, Jennifer; Banks, Jaime; Wu, Jingsi & Consalvo, Mia (2014). The strategic female: gender-switching and player behavior in online games. *Information, Communication & Society*, 17(3), 286-300. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2013.874493>
- Martínez-Fabre, Mario Paul (2021). El videojuego redefiniendo al cine: O cómo la lúdica digital impone sus condiciones sobre la producción cinematográfica. En Guidobono, Olivero [comp.], *El devenir de las civilizaciones: interacciones entre el entorno humano, natural y cultural*. España: Dykinson.
- Miao, Fred; Kozlenkova, Irina V.; Wang, Haizhon Xie; Xie, Tao, & Palmatier, Robert W. (2022). An emerging theory of avatar marketing. *Journal of Marketing*, 86(1), 67-90. <https://doi.org/10.1177/0022242921996646>
- Mitra, Barbara Maria & Golz, Paul (2016). Exploring intrinsic gender identity using second life. *Journal For Virtual Worlds Research*, 9(2), 1-17. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v9i2.7202>
- Morrison, Connie (2016). Creating and Regulating Identity in Online Spaces. In Claudia Mitchell & Carrie Rentschel (Eds.): *Girlhood and the Politics of Place* (pp 244-260). New York: Berghahn.
- Notargiacomo-Mustaro, Pollyana; Wendel De Camargo, Hertz; Alver, Juliano & Leal Mendoza, Raphael (2013). Análise filmica sobre a representação de jogos eletrônicos no cinema: um estúdio a partir de narratologia e mitologia. *XII SBGames*, São Paulo, SP, Brazil., 16-18 October, 1-7. <https://bit.ly/3YLhKke>
- Nowak, Kristine L.y Fox, Jesse (2018). Avatars and Computer-Mediated Communication:A Review of the Definitions, Uses, and Effects Of Digital Representations. *Review of Communication Research*. 6. <https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.015>
- Nowak, Kristine. L., Fox, Jesse, & Ranjit, Yerina S. (2015). Inferences about avatars: Sexism, appropriateness, anthropomorphism, and the objectification of female virtual representations. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(5), 554-569. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12130>
- Ortega-Mohedano, Félix; Jiménez-Sánchez, Álvaro y Lavín, José María (2018). Industrias culturales y composición de los personajes en las series de animación infantil emitidas en España. *Revista Latina de Comunicación Social*, (73), 74-88. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1246-05>
- Oyarzun, David (2010). *Representación de habitantes de mundos virtuales*, España: Universidad del País Vasco, Donostia-San Sebastián. <https://bit.ly/3lhIIDI>
- Palomares, Nicholas A., & Lee, Eun-Ju (2010). Virtual gender identity: The linguistic assimilation to gendered avatars in computer-mediated communication. *Journal of Language and Social Psychology*, 29(1), 5-23. <https://doi.org/10.1177/0261927X09351675>
- Papale, Luca (2014). Beyond identification: Defining the relationships between player and avatar. *Journal of Games Criticism*, 1(2), 1-12. <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2>
- Percec, Dana (Ed.). (2014). *Reading the Fantastic Imagination: The Avatars of a Literary Genre*. Cambridge Scholars Publishing.
- Poveda Criado, Miguel Angel & Thous Tuset, Maria del Carmen. (2013). Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas. *Historia y Comunicación Social*. 18, 469-479. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44262
- Real Academia Española (s.f.), Avatar, *Diccionario de la Lengua Española*. <https://dle.rae.es/avatar?m=form>
- Ratan, Rabindra A.; Fordham, Joseph A.; Leith, Alex P. & Williams, Dimitri (2019). Women keep it real: Avatar gender choice in league of legends. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 22(4), 254-257. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0302>
- Rehak, Bob (2013). Playing at being: Psychoanalysis and the avatar. In Mark J.P. & Bernard Perron (eds.): *The video game theory reader* (pp. 103-127). Routledge. <https://bit.ly/429CGnN>
- Scarborough, James K., & Bailenson, Jeremy N. (2014). Avatar psychology. In Mark Grimshaw (Ed.): *The Oxford handbook of virtuality* (pp. 129-144). Oxford Academic.
- Scavarelli, Anthony; Arya, Ali & Teather, Robert (2021). Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: a literature review. *Virtual Reality*, 25, 257-277. <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00444-8>
- Slade, Darren M. (2019). Striking Vipers and Closed Doors: How Meaningful Are Sexual Fantasies? In Darren M. Slade (Ed.): *Black Mirror and philosophy: Dark reflections* (pp. 239-250). New York: John Wiley & Sons.
- SooHoo, Jackson (2022). *A systematic review of sexism in video games*. <https://bit.ly/3LnTLEE>
- Stafford, Gregory; Luong, Hiep; Gauch, John; Gauch, Susan & Eno, Joshua (2012). Social network analysis of virtual worlds. *Active Media Technology: 8th International Conference, AMT 2012, Macau, China, December 4-7, 2012. Proceedings*, 8, 411-422. <https://bit.ly/406e51n>
- Sulbarán-Piñero, Eugenio (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa filmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 31 (pp. 44-71). <https://bit.ly/3YGOoU0>
- Suler, John (2001). The psychology of avatars and graphical space in multimedia chat communities. In Michael Beibwenger (Ed.): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Ibidem.
- Thomas, Andrew G., & Johansen, Mark K. (2012). Inside out: Avatars as an indirect measure of ideal body self-presentation in females. *Cyberpsychology*, 6(3). <https://doi.org/10.5817/CP2012-3-3>

- Valhondo Crego, Jose Luis (2020). Series de televisión, performatividad de género y paradigma 4E: la masculinidad en Black mirror. En Juan Carlos Suárez Villegas, Natalia Martínez y Paola Panarese: *Cartografía de los micromachismos: dinámicas y violencia simbólica* (pp. 758-770). Dykinson.
- Vandenbosch, Laura; Driesmans, Karlien; Trekels, Jolien & Eggermont, Steven (2017). Sexualized video game avatars and self-objectification in adolescents: The role of gender congruency and activation frequency. *Media Psychology*, 20(2), 221-239. <https://doi.org/10.1080/15213269.2016.1142380>
- Veltri, Natasha; Krasnova, Hanna; Baumann, Annika & Kalayamthanam, Neena (2014). Gender differences in online gaming. *Twentieth Americas Conference on Information Systems, Savannah*. <https://bit.ly/3ZNWBH9>
- Watanabe, Kentaro & Ho, Bach Quang (2023). Avatar-mediated service encounters: impacts and research agenda. *The Service Industries Journal*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/02642069.2023.2169277>
- Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 4, 1-27. <https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>
- Wonggom, Parichat; Kourbelis, Constance; Newman, Peter; Du, Huiyun & Clark, Robyn A. (2019). Effectiveness of avatar-based technology in patient education for improving chronic disease knowledge and self-care behavior: a systematic review. *JBIS Evidence Synthesis*, 17(6), 1101-1129. <https://doi.org/10.11124/JBISRIR-2017-003905>
- Wu, J. (2014). Choosing My Avatar & the Psychology of Virtual Worlds: What Matters?. *Kaleidoscope*, 11(1), 89. <https://bit.ly/42dT1Ic>
- Yang, Grace S.; Huesmann, Rowell, & Bushman, Brad J. (2014). Effects of playing a violent video game as male versus female avatar on subsequent aggression in male and female players. *Aggressive behavior*, 40(6), 537-541. <https://doi.org/10.1002/ab.21551>
- Yee, Nick; Ducheneaut, Nicoles; Yao, Mike & Nelson, Les (2011, May). Do men heal more when in drag? Conflicting identity cues between user and avatar. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, May 2011, 773-776. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979054>