



Álvaro Jiménez Sánchez

Universidad de Valladolid

@ alvarojcs@uva.es

id 0000-0002-4249-8949

José M. Lavín

Universidad Internacional de Valencia

@ josemaria.lavin@professor.universidadviu.com

id 0000-0002-4305-5154

Noemí Martín García

Universidad de Valladolid

@ noemicarmen.martin@uva.es

id 0000-0003-3478-5021

■ Recibido / Received  
14 de mayo de 2024

■ Aceptado / Accepted  
10 de junio de 2024

■ Páginas / Pages  
De la 135 a la 150

■ ISSN: 1885-365X

# Propuesta de una taxonomía de los avatares en las películas

## Proposal for a taxonomy of avatars in movies

### RESUMEN:

En las últimas décadas, los avatares han sido empleados cada vez más dentro del ámbito cinematográfico. Es por ello que esta investigación tiene como objetivo analizar los diferentes tipos de avatares y presentar una taxonomía que sirva de referencia para categorizar sus diversos usos e implicaciones en la narratología y los personajes. Se seleccionaron más de cincuenta películas y se realizó un análisis filmico de carácter temático discursivo. Tras una previa distinción básica respecto a la dualidad cuerpo-mente para entender el concepto de avatar aplicado, los resultados apuntan a tres principios o factores. El primero es el grado de divergencia entre mundos o contextos entre el personaje y el avatar, el segundo es el grado de existencia o conciencia propia del avatar y, el tercero, el grado de diferenciación psicofísica entre personaje y avatar. Se observa que el hecho de que estos niveles sean altos, bajos o nulos, conlleva diferentes implicaciones dentro de los filmes que afectan a los personajes, sus tramas e, incluso, a las posibles temáticas propuestas tanto principales como secundarias. Se termina ejemplificando el uso de esta taxonomía y se concluye que puede ser de utilidad y referencia para futuras categorizaciones y empleo de los avatares dentro del amplio e innovador universo cinematográfico.

### PALABRAS CLAVE:

avatar, taxonomía, cine, clasificación, personajes, tramas.

### ABSTRACT:

In recent decades, avatars have been increasingly used in the field of cinema. That is why this research aims to analyse the different types of avatars and to present a taxonomy that serves as a reference to categorise their diverse uses and implications in narratology and characters. More than fifty films were selected and a thematically discursive film analysis was carried out. After a previous basic distinction regarding the mind-body duality to understand the applied avatar concept, the results point to three principles or factors. The first is the degree of divergence between worlds or contexts between the character and the avatar, the second is the degree of existence or self-consciousness of the avatar, and the third is the degree of psychophysical differentiation between character and avatar. It is observed that the fact that these levels are high, low or zero, entails different implications within the films that affect the characters, their plots and even the possible main and secondary themes proposed. It ends by exemplifying the use of this

taxonomy and concludes that it can be of utility and reference for future categorisations and use of avatars within the wide and innovative cinematographic universe..

---

KEY WORDS:

avatar, taxonomy, film, classification, characters, plots.

## 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 (Lapierre, 2012; 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. No obstante, es relevante aportar ciertos términos dados por los diversos contextos, pues esto permitirá entender el objeto de estudio y los resultados obtenidos.

En la religión hindú, un avatar se refiere a la encarnación de una deidad o ser divino en la tierra. Según esta creencia, los avatares son seres que vienen a la tierra con el fin de restaurar el orden y la justicia en el mundo, y suelen tener una misión específica que cumplir. Algunos de los avatares más conocidos son Rama y Krishna, quienes son considerados como formas encarnadas del dios Vishnu (Long, 2019; Mukherjee, 2012; Raj, 2014). En la religión budista, un avatar puede referirse a un *bodhisattva*, una entidad espiritual que busca alcanzar la iluminación para ayudar a otros seres. Los *bodhisattvas* son considerados como seres elevados que han alcanzado un estado de conciencia superior y que han elegido renunciar a su propio nirvana para ayudar a los demás a alcanzarlo (Falcone, 2014; Hall, 1999). En la mitología griega, el avatar se refiere más bien a una encarnación de un dios en forma humana, animal o híbrida. Estos dioses a menudo tomaban formas humanas o animales para interactuar con los mortales y para cumplir sus propósitos divinos. Por ejemplo, Zeus se transformaba en diferentes animales para acercarse a las mujeres y engendrar hijos (Hedrick, 2007; O'Donnell, 1998).

En la filosofía, un avatar puede entenderse como una transformación o cambio en la naturaleza de una persona, a menudo acompañada de un cambio en su conciencia o perspectiva. En este sentido, se refiere a la evolución personal que puede experimentar una persona en su vida y que puede llevarla a desarrollar nuevas habilidades o a comprender el mundo de manera diferente (Irwin y Dum, 2014; Klevjer, 2006; Wright, 2011). 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 diversos ámbitos, como la educación, el entretenimiento y la publicidad (Kim, 2021; Scarborough y Bailenson, 2014; Scavarelli *et al.*, 2021; Wonggom *et al.*, 2019).

Dado que esta investigación trata sobre cine y videojuego, faltaría definir avatar en estos dos ámbitos específicos. 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 (apariciencia, 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).

Dentro de este campo, desde los primeros videojuegos hasta los actuales mundos virtuales, el concepto de avatar ha evolucionado significativamente (De Wildt *et al.*, 2020; González-Campo *et al.*, 2013). Al principio, los personajes eran representados por unos pocos píxeles y la interacción con el entorno era limitada. Con el tiempo, los avatares se fueron haciendo más complejos y personalizables, lo que permitía a los jugadores crear personajes que se ajustaran a sus preferencias y estilo de juego. A medida que los videojuegos evolucionaron hacia mundos virtuales más complejos, los avatares también lo hicieron para ofrecer una mayor inmersión y realismo. Los mundos virtuales posibilitaron a los jugadores explorar entornos que parecen reales, interactuar con otros usuarios y llevar a cabo acciones que en la vida real serían imposibles o peligrosas. Así, los avatares se han convertido en una forma de crear una identidad en línea y de representar al jugador en el mundo virtual (Grinberg *et al.*, 2014; Li *et al.*, 2013; Miller y Bailenson, 2020; Nevelsteen, 2018).

Los avatares actuales son muy diferentes a los primeros personajes de los videojuegos. Los jugadores pueden personalizar su apariencia, desde el color de los ojos hasta la ropa que llevan puesta, y también pueden seleccionar sus habilidades y rasgos de personalidad. Además, los avatares pueden interactuar con otros jugadores y con el entorno de una manera mucho más compleja que antes. Por ejemplo, estos pueden caminar, correr, saltar, nadar, volar y realizar una variedad de acciones que les permiten explorar los mundos virtuales de manera más completa (Christy y Fox, 2016; Švelch, 2010). Otro aspecto importante en su evolución es la inclusión de la RV y la realidad aumentada. Con la primera, los jugadores pueden sentir que están realmente en el mundo virtual, lo que acrecienta la inmersión y la sensación de estar allí (Latoschik *et al.*, 2017). Por su parte, la realidad aumentada permite a los jugadores ver elementos virtuales en el mundo real, lo que añade aplicaciones interesantes en campos como la educación y el turismo (Fridhi y Bali, 2021; Kye *et al.*, 2021; Moorhouse *et al.*, 2017; Zarzuela *et al.*, 2013).

Actualmente, existen diferentes tipos de avatares, con características propias, que pueden ser utilizados en diversas plataformas y contextos (juegos, redes sociales, RV, mensajería instantánea, etc.) y personalizados para reflejar el carácter y las características propias del usuario. Estos pueden ser utilizados para mejorar la experiencia del usuario en diversas situaciones y para hacer la interacción con la tecnología más accesible y atractiva (Nowak y Fox, 2018). En el futuro, es probable que sigan evolucionando para adaptarse a las nece-



sidades y preferencias de los usuarios, así como para ofrecer experiencias cada vez más realistas e inmersivas.

Respecto al uso del avatar en el cine, esta técnica está siendo cada vez más empleada, principalmente en estos últimos años. A través de su uso, los cineastas crean personajes virtuales que parecen ser reales y que pueden interactuar, en la película, con personajes humanos (Weil y De la Peña, 2008). Como ya se mencionó, uno de los ejemplos más notables es la película *Avatar* de James Cameron. En ella, los personajes humanos se conectan a través de un dispositivo a los cuerpos de los avatares, que son seres azules y gigantes (Na'vi) que habitan en Pandora. Estos avatares permiten a los personajes humanos interactuar con los habitantes de Pandora de una manera más cercana y personal, y también les da la facilidad de explorar el entorno y realizar acciones que serían imposibles de otra manera (Ketchum *et al.*, 2011). Otro ejemplo llamativo es el filme *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg. En él, los personajes se conectan a través de un dispositivo a un mundo virtual llamado Oasis, donde utilizan avatares para interactuar con otros personajes y para explorar un universo lleno de peligros y desafíos. Los avatares en esta película permiten a los personajes llevar a cabo acciones que no serían posibles en el mundo real, y también les permiten crear una identidad virtual que es diferente de su identidad en la vida real (Condis, 2016; Nordstrom, 2016).

Así, en el contexto fílmico, un avatar suele hacer referencia a un personaje que representa al espectador o al jugador dentro del mundo narrativo. Este avatar actúa como un medio de conexión entre la audiencia y la historia que se está contando. La utilización de avatares en películas puede tener varios propósitos y beneficios, y su papel como mediador entre el espectador y la trama es crucial (Figueiredo, 2020). Algunas formas en las que los avatares contribuirían al desarrollo de la historia serían, por ejemplo, para provocar una identificación y participación emocional con la audiencia, facilitando que estos se sumerjan en la trama y se relacionen afectivamente con los eventos que se desarrollan. Otra sería para inducir una experiencia subjetiva, pues al seguir la historia a través de los ojos del avatar, el público experimenta lo que sucede de manera más inmersiva y subjetiva. A su vez, también sirve para facilitar la exploración del mundo narrativo, pues estos avatares a menudo son utilizados como herramientas para indagar y explicar el mundo fílmico poco a poco. Además, ayudaría al desarrollo del personaje/s, pues a través de sus acciones y decisiones, el avatar puede experimentar un desarrollo significativo, contribuyendo al arco narrativo general. Por tanto, el avatar actuaría como puente entre el espectador y la trama de la película, en ocasiones, con un impacto significativo en la forma en que la audiencia experimenta y se involucra en lo que sucede, creando así una experiencia cinematográfica más enriquecedora y satisfactoria (Boillat, 2022; Weetch, 2016).

En definitiva, el avatar en el cine se muestra 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 videojuego. 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).

Por tanto, dado el amplio abanico de posibilidades que los avatares brindan al mundo del cine y que cada vez más están surgiendo nuevas y originales producciones en este ámbito,



el objetivo principal de esta investigación es establecer una clasificación que sirva de referencia para categorizar y comprender los diferentes usos e implicaciones que los avatares tienen dentro de la narración fílmica. Como objetivos secundarios, algunas preguntas de investigación derivadas del objetivo general serían: ¿Qué utilidad puede tener dicha taxonomía? ¿Se puede aplicar a otros ámbitos? ¿Qué perspectivas ofrece esta clasificación a futuro?

## 2. Metodología

La metodología empleada fue un análisis fílmico de carácter temático discursivo en el que se tuvieron en cuenta las referencias de Notargiacomo-Mustaro *et al.* (2013) y de Sulbarán-Piñeiro (2000). Se trabajó con una muestra de conveniencia formada por más de cincuenta películas en las que el avatar era relevante para el relato (Jiménez-Sánchez *et al.*, 2023). 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, realidad virtual. 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. Cabe mencionar que se excluyeron las 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 amplio de producciones cinematográficas con el cual ejemplificar los diferentes elementos objeto de estudio.

Seleccionada la muestra definitiva, se procedió a la elaboración de las unidades de análisis, que en este caso estaban formadas por cada una de las películas sobre las que se realiza este estudio. Posteriormente, se visualizaron en busca de patrones consistentes respecto a la morfología de los distintos tipos y usos de avatares dentro de la narrativa fílmica (Sulbarán-Piñeiro, 2000). La búsqueda convergió en múltiples y variados patrones, los cuales se sometieron a una posterior fase analítica sistemática para derivar finalmente en ciertos criterios con los que operar taxonómicamente, y que se explicarán más adelante en el apartado de resultados.

Para confirmar estos criterios, a modo de análisis crítico discursivo, se anotaron en una tabla de Excel aquellas películas (filas) que cumplieran con cada una de las categorías (columnas), y en la intersección de ambos componentes se escribió de qué manera el filme reflejaba esa tipología concreta de avatar y qué implicaciones suponía para el desarrollo de los personajes y la trama. Por último, tras haber rellenado la tabla correspondiente, se procedió a resumir de manera discursiva y conjunta lo anotado en cada una de las intersecciones, en función de cada categoría y añadiendo comentarios resultantes del proceso de observación y reflexión.

## 3. Resultados y discusión

Tal y como se desarrollará a continuación, se considera que los siguientes criterios pueden servir para vertebrar la mayoría de los usos e implicaciones que tienen los avatares dentro de la narrativa fílmica y de sus personajes.



- Distinción básica: Dualidad cuerpo-mente: ¿avatar o pseudoavatar?
- Taxonomía de los avatares:
  - Grado de divergencia entre mundos: desde mucha a poca o nada.
  - Grado de existencia o conciencia propia del avatar: desde mucha a poca o nada.
  - Grado de diferenciación psicofísica entre personaje y avatar: desde mucha a poca o nada.

### 3.1. DUALIDAD CUERPO-MENTE

Antes de preguntarse qué tipo de avatar hay en una película, lo primero que hay que plantearse es si realmente se trata de un avatar (Jaramillo-Gaviria *et al.*, 2018), de ahí que el inicio de esta investigación ahondara en sus diferentes conceptos y definiciones. El indicador principal tomado finalmente en este estudio es que hubiera distinción entre cuerpo y mente, es decir, entre una entidad física (personaje) que controla a través de una *interfaz* o similar a otra entidad (avatar) (Doyle, 2009; Tanasyuk, 2008). Este factor es determinante, pues si el cuerpo del personaje deja de existir porque se transforma o transmuta en otra entidad, entonces esta última no debería denominarse propiamente avatar. Serían los casos de *Tron* (1982 y 2010) o de *Jumanji* (2017 y 2019), donde los personajes pasan del mundo 1 al mundo 2 enteramente, no solo sus mentes, sino también sus cuerpos, independientemente de que estos en el mundo 2 sean muy parecidos (*Tron*) o muy distintos al mundo 1 (*Jumanji*). Es similar a cuando unos personajes viajan en el tiempo, como en la trilogía de *Regreso al futuro* (1985, 1989 y 1990), o pasan a otras realidades o dimensiones totalmente diferentes, como en *Cariño, he encogido a los niños* (1989) o la saga de *Harry Potter* (2001-).

El hecho de que el mundo 2 sea digital, no significa que los personajes que han pasado hacia él sean avatares, pues si al hacerlo su cuerpo ha dejado de existir en el mundo 1, entonces no serían propiamente avatares, aunque lo aparenten, si acaso, se les podría denominar pseudoavatares o falsos avatares. Un ejemplo que mezcla ambas tipologías se daría en la serie *Upload* (2020-), donde el protagonista murió físicamente pero su conciencia fue subida a una RV. Este pseudoavatar habla y se relaciona con el avatar de la chica que trabaja en atención al cliente de la empresa que lleva esta RV. En este caso, se darían ambas tipologías y aunque él pudiera adoptar múltiples apariencias físicas dentro de este metaverso, no tiene ninguna en la realidad (Ilyina *et al.*, 2022). De hecho, el final de la segunda temporada deja abierta la posibilidad de que su conciencia pueda regresar a un cuerpo físico real, y si esto sucediera y se conectara a la RV, entonces sí pasaría a llamarse avatar.

Esta no coexistencia en ambos mundos suele derivar en que uno de los temas principales de muchas de estas ficciones sea justamente que el pseudoavatar desee o anhele regresar a la realidad y que trate de superar todo tipo de obstáculos para conseguirlo, como en *Tron* o *Jumanji*, existiendo también la posibilidad de quedar atrapado irreversiblemente en el metaverso.

Además, el hecho de que los personajes adapten su entera realidad a la ficción propuesta por la RV provoca un cambio en el concepto de vida y muerte, pues al tener un solo cuerpo-mente, si mueren ahí dejarían de existir totalmente. Esto no significa que con la modalidad en la que hay dos entidades (el personaje y el avatar) no se pueda morir en la realidad, pues en ocasiones, como en *Matrix*, el fallecimiento en la RV provoca una muerte cerebral o estado



comatoso en el mundo real, hecho que incluso podría definir al personaje como pseudoavatar, pues, al fin y al cabo, la mente controla al cuerpo y este último quedaría inservible si la psique desaparece. Pero exceptuando estos casos, el uso de avatares propiamente dicho juega con esta posibilidad de morir en el metaverso sin que ello afecte vitalmente a los personajes de la película, mientras que con los pseudoavatares, la vida del personaje está sometida plenamente a la RV, ya sea para bien (con varias vidas, vidas extras, niveles de vida, talismanes, botiquines, etc.) o para mal (una sola vida, y si desaparece supone la muerte definitiva tanto del avatar como del personaje).

### 3.2. GRADO DE DIVERGENCIA ENTRE MUNDOS

Una vez establecido el criterio para hablar propiamente de avatares, uno de los planteamientos que más inciden en la trama y personajes es el nivel de divergencia entre el mundo 1 (del personaje) y el mundo 2 (del avatar). Puede ser mucha, como en las películas *Avatar* y *Matrix*, o similar, como en *eXistenZ* (1999) o *Stay Alive* (2006). Cabe aclarar que la divergencia no depende de que ambos mundos sean diferentes en espacio-tiempo, por ejemplo, en el filme *Avatar* el personaje y su avatar coexisten al mismo tiempo en Pandora y, sin embargo, ambos tienen vivencias totalmente distintas (Richmond, 2016; Santos, 2012; Smith, 2020). Lo mismo ocurre en la película *Gamer* (2009), donde el personaje está en el mismo mundo que su avatar humano, pero el primero está cómodamente en su habitación frente a un ordenador mientras que el segundo está en una cárcel condenado a muerte. Contrariamente, en la serie *Upload* el avatar está en un espacio virtual; sin embargo, ambos universos son similares entre ellos en muchos aspectos.

Por tanto, más que tener en cuenta el contexto espacio-temporal, lo que importaría realmente es el contraste entre el mundo propuesto para el personaje y el del avatar. Si el grado de diferenciación es mucho, suele derivar en que los avatares tengan capacidades y acciones sobrenaturales, y que se puedan romper las reglas espacio-temporales o las normas sociales y conductuales convencionales.

Esto conlleva que unos personajes prefieran o duden de si quedarse como avatar en vez de vivir en la realidad, pues la vida, las relaciones sentimentales o la sociedad propuesta por la ficción en comparación con el mundo original, pueden tornarse tan idílicas hasta el punto de rechazar la propia realidad. Ejemplos donde se plantea esta diatriba son: *Avatar*, el personaje de Cypher en *Matrix*, *Tron: Legacy* (2010), *Nirvana* (1997), *Ready Player One*, *Jumanji*, *Avalon* (2001), *Spy Kids 3-D: Game over* (2003), *Gamebox 1.0* (2004), *Free Guy* (2021) y los capítulos de *Black Mirror* titulados *USS Callister* (2017) y *Striking Vipers* (2019). Como se observa en ellas, los motivos para quedarse dentro suelen relacionarse con vivir en el juego situaciones idílicas, donde pueden realizarse verdaderamente como personas o cumplir sus sueños y anhelos. Por su parte, los motivos para querer salir se relacionan más con la carencia de libertad, el sentimiento de estar controlados, la falta de libre albedrío o la nostálgica preferencia por la vida que tenían, con sus más y sus menos.

No obstante, en la mayoría de los casos, y a modo de moraleja, los personajes acaban eligiendo la realidad en vez de la ficción, pues permite vivencias más tangibles que la RV, como el sexo real, tener hijos, disfrutar de lo mundano o envejecer poco a poco junto a la



persona y familia que uno quiere y, aunque esta realidad no sea perfecta y tenga sus más y su menos, sería mejor que vivir en una mentira, por muy maravillosa que parezca. Igualmente, aunque el avatar sea una versión mejorada de uno mismo, elegir la realidad supone aprender a aceptarse como uno es y a ser feliz con el cuerpo y características psicológicas que tenemos, que nos hacen únicos y que conforman nuestra verdadera identidad. Algunas serían *Ready Player One*, *Jumanji* (todas) o *Free Guy*. Cabe mencionar que no siempre se termina eligiendo uno u otro mundo de manera irreversible, pues existen opciones intermedias, como en el capítulo de *Striking Vipers* de *Black Mirror*, donde al final, los protagonistas siguen con sus vidas, pero una vez al año se encuentran dentro del videojuego para tener otro tipo de experiencias.

Por otro lado, si el grado de divergencia es bajo y ambos mundos son iguales provoca, especialmente al principio, que se confunda la ficción con la realidad, hecho que también sirve para confundir y desconcertar al espectador. Esto deriva en dos posibilidades generales: que los personajes crean estar en la realidad cuando verdaderamente se trata de un juego o una RV, o que crean estar en una ficción cuando lo que sucede es real (Jiménez-Sánchez *et al.*, 2023). Aunque en ambos casos se produce una revelación, una catarsis en los personajes (y en los espectadores), en el primero las consecuencias serían más decepcionantes, como cuando al final se descubre que todo fue un sueño. Sin embargo, a pesar de esta posible decepción, el espectador puede sentir alivio de la tensión dramática, pues la gravedad de las situaciones sufridas por los personajes acaba en el plano de la ficción. Películas representativas de esta diatriba entre realidad y ficción serían: *eXistenZ*, *Gamebox 1.0*, *Juego mortal*, *viaje interactivo* (1994), *Free Guy* y, especialmente, *Juegos de Guerra* (1983 y 2008 respectivamente).

En el segundo caso, donde la ficción acaba siendo real, se produce una catarsis trágica (Horton, 2015; Jones, 2013a; 2013b), ubicando a personajes y público ante una situación de alta tensión dramática por resolver. Un ejemplo es *El juego de Ender* (2013), donde al final los protagonistas descubren que no se trataba de una simulación, sino que de verdad mataron a todos esos insectores, lo cual deriva en un profundo cambio en Ender que le obliga a replantearse todo su mundo. No obstante, las historias cinematográficas no suelen esperar hasta el final para mostrar que no se trata de una ficción, sino que generalmente esto se introduce poco a poco, incrementando el nivel de aturdimiento en el espectador a medida que los personajes se dan cuenta de que su sufrimiento es palpable. Algunas películas que lo ejemplifican son: *Beta test* (2016), *Max reload* y *los desintegradores abisales* (2020), *Level UP* (2011), *The Call-Up* (2015) o *Stay alive*.

De cualquier manera, la táctica en estos casos consistiría en ir confundiendo al espectador sobre qué catarsis deberá tener, lo cual, a su vez, le anima a seguir la historia para comprobar finalmente qué partes eran reales y cuáles pertenecían a la RV. Algunas películas incluso van más allá, mostrando, al terminar el planteamiento, que todo lo visualizado (realidad y metaverso) formaba parte de otra ficción superior. Esta muñeca rusa se puede observar en filmes como en *Nirvana*, *eXistenZ* o *Juego mortal*, *viaje interactivo*.

En definitiva, el grado de divergencia entre el mundo real del personaje y el mundo ficticio del avatar suele ser uno de los pilares fundamentales para plantear las tramas de muchas de estas películas, pues si tanto el nivel de diferenciación es alto como si es bajo, conlleva relevantes implicaciones narrativas para los personajes, sus avatares e, incluso, para los espectadores.



### 3. 3. GRADO DE EXISTENCIA O CONCIENCIA PROPIA DEL AVATAR

Si es poca o nula significa que cuando el personaje se desconecta el avatar desaparece o queda inservible, como en *Matrix*, *Avatar* o *The Peripheral* (2022-), reduciendo el avatar a la categoría de mero receptáculo o contenedor. Esto provoca que el espectador no tenga que preocuparse tanto por el avatar en estas condiciones de desconexión, a menos que la RV o el receptáculo físico sufrieran un percance e impidiera al personaje utilizar su avatar. Sin embargo, puede ocurrir que el avatar tome conciencia de sí mismo, como en *Nirvana*, lo que le convierte en otro personaje para el público, que empieza a empatizar con este y a preocuparse por lo que le ocurra.

Esto supone un cambio de paradigma, pues el hecho de que el avatar se convierta en otro personaje distinto, con conciencia y vida propia, lo transformaría a personaje no jugable, como el protagonista de *Free Guy*, lo que afectaría sustancialmente a la trama, pues no solo habría otro personaje con el que se relacionen los demás socio-afectivamente, sino que, además, es consciente de estar dentro de una RV, de una caverna platónica de la que no puede escapar y consciente de que existe otra realidad. Este principio, ya visto en películas como *El show de Truman* (1998), provoca un momento de clímax fílmico cuando este tipo de personajes sufren la catarsis de conocer la verdad, de saber quiénes son realmente y de entender el falso mundo en el que han vivido siempre. Dado que, generalmente, no tienen la posibilidad de salir de su metaverso, el desarrollo y final de estos personajes están prácticamente abocados a ser dramáticos, como en *Nirvana*, o, en el mejor de los casos, agrídulces, como en *Free Guy*.

Por último, un grado más extremo sería cuando el avatar directamente es un personaje igual de real que el que lo maneja, ya lo haga este de forma consciente, como en *Gamer* y *Fantasy Football* (2022) o pensando que se trata de una RV, como en *Beta test*. En estos casos, podría considerarse un avatar híbrido, pues en ocasiones ejerce el rol de avatar y otras veces no, y, a diferencia del nivel anterior, cuando no actúan como avatar no serían unos personajes no jugables. Esto supone un cambio en las propuestas narrativas, pues este hecho facilita que se pueda tratar el tema de la tiranía y de la lucha de clases, como en *Gamer* (Achouche, 2015; Shaviro, 2010) y, además, se plantean dilemas éticos como ¿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.

Por tanto, es importante tener en cuenta este criterio a la hora de evaluar y categorizar un avatar, pues sus implicaciones dependerán del grado de existencia y conciencia de este, y podrán afectar tanto a las tramas como a los personajes.

### 3.4. GRADO DE DIFERENCIACIÓN PSICOFÍSICA ENTRE PERSONAJE Y AVATAR

En algunas películas, los avatares son muy distintos a los personajes, generalmente en el aspecto físico, pero en ocasiones también incluyen cambios psicológicos como la adquisición de habilidades mentales, inteligencia, memoria, etc. Por ejemplo, en el *Juego de Ender*, el protagonista controla a un ratón, mientras que en *Ready Player One*, los avatares son más



propios de los MMORPG de fantasía medieval (WOW, LoL, Dota, etc.) y con toques futuristas distópicos. Esto lleva a posibles planteamientos afectivos e identitarios (Day, 2012; Farris, 2017; García Landa, 2010; Mogollón-Banguero, 2020). En *Ready Player One*, Samantha Evelyn Cook se siente atraída por el protagonista Wade, pero tiene miedo de que él se haya enamorado de su avatar (Art3mis) y no de ella en la realidad, que incluso se avergüenza de su propio físico real. Igualmente, en *Jumanji: bienvenidos a la jungla* (2017), el hecho de tener cuerpos muy diferentes a los reales (y también capacidades intelectuales) provoca que algunos personajes prefieran ese físico al real, y que también duden de si están enamorados de otros por cómo son en el juego o en el mundo real. Así, Spencer Gilpin teme que Martha Kaply no se haya enamorado de él sino de su avatar, el Dr. Smolder Bravestone (interpretado por el musculoso Dwayne Johnson), lo que provoca que incluso considere quedarse dentro de Jumanji (pues en esta película serían más bien pseudoavatares). Esta distinción entre personaje y avatar plantearía la clásica visión de que la belleza está en el interior, o que lo que importa es lo que hay dentro de las personas y no fuera. Un caso más singular se da cuando el avatar es de otro sexo al real, como ocurre en *Jumanji: siguiente nivel* (2019) o en el capítulo *Striking Vipers* de la serie *Black Mirror* (Chrifi y Fátima, 2023; Dalmaso, 2020; Schlegel, 2020; Slade, 2019; Valhondo Crego, 2020; Vizzini y Drumheller, 2020). Mientras que en el primer ejemplo esta diferencia de sexos sirve de manera general como un recurso cómico (por ejemplo, una de ellas es un hombre dentro de Jumanji y no sabe cómo orinar), en *Striking Vipers* se emplea para desarrollar el tema afectivo-sexual y, especialmente, el de identidad y orientación sexual, pues dos amigos en la realidad mantienen relaciones heterosexuales dentro del videojuego (el avatar de uno de ellos es una chica). Este hecho se convierte en el motor principal de la historia y plantea cuestiones como: ¿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, a mayor diferenciación psicofísica entre los personajes y los avatares, más posibilidades existen para jugar con estos y sus tramas.



## 4. Conclusiones

Los resultados permiten concluir que los criterios propuestos en este trabajo serían de utilidad para conformar una clasificación general de los principales usos e implicaciones de los avatares en la narrativa cinematográfica. Las múltiples combinaciones entre ellos abren un abanico del que todavía queda mucho por explorar y explotar. Así, la taxonomía desarrollada permite organizar los avatares de cualquier filme o incluso de una obra literaria ficticia relacionada con este género. Por poner varios ejemplos viables para futuros estudios, si se quisiera categorizar cualitativamente el avatar de la película *Matrix* (a modo de análisis de contenido), se podría decir que se trata de un avatar, en un mundo muy divergente al real del personaje, sin conciencia o existencia propia cuando no están conectados a *Matrix* y con una diferenciación psicofísica baja. En el caso de *Gamer*, se trata de un avatar híbrido, en un mundo medianamente divergente al real, con conciencia y existencia propia y una diferenciación psicofísica intermedia. En el caso de *Jumanji, the next level* (2019), se trataría de un pseudoavatar, en un universo muy divergente, sin conciencia o existencia propia cuando

no está dentro de *Jumanji* y con una diferenciación psicofísica alta. Además, es importante destacar que estos ejemplos se han hecho generalizando los avatares de esos filmes; sin embargo, hay que recordar que en una película pueden darse varias tipologías y que, de hecho, estas posibles divergencias podrían servir para plantear tramas y temáticas principales o subyacentes, como en *Los sustitutos* (2009), donde el protagonista, Tom Greer (Bruce Willis) tiene una diferenciación psicofísica baja con su avatar, mientras que otros personajes la tienen alta, lo que da pie a que una de las tramas sea, justamente, estar a favor de tener sustitutos o acabar con ellos y ser uno mismo.

Cabe mencionar un último ejemplo donde el tema de los avatares va un paso más allá. En el capítulo de *Black Mirror* titulado *Bandersnatch* (2018) sería el propio espectador quien ejerce el rol de jugador, controlando las decisiones del protagonista, un supuesto avatar que además acaba dándose cuenta de que está siendo controlado por el telespectador. Así, este capítulo fuerza aún más lo visto anteriormente, pues el videojuego sería más bien una película multiaventura, donde el espectador ya no tendría un rol pasivo (observar), sino activo, propio del jugador de videojuegos. Esto no solo replantea la idea de videojuego y avatar, sino también la de cine, pues la simbiosis entre ambos géneros encuentra en este capítulo un paradigma de diégesis hipermedia, una película interactiva, también calificada como cine hiper-narrativo interactivo, cuya recepción y experiencia mediática tuvo sus más y sus menos, especialmente porque el público no sabía hasta qué punto eran ellos quienes controlaban la historia o si Netflix los manipulaba a ellos (Elnahla, 2019; Jiménez-Sánchez *et al.*, 2023; Martín-Ramallal *et al.*, 2019; McSweeney y Joy, 2019; Roth y Koenitz, 2019).

Respecto al objetivo principal planteado, se considera que este estudio ha logrado proponer una taxonomía básica con la que categorizar y comprender los diversos usos e implicaciones de los avatares en la narrativa fílmica. A su vez, sobre los objetivos específicos, esta taxonomía presentaría una utilidad destacada al ofrecer un marco conceptual que facilitaría el análisis y la comprensión de los avatares en el cine, permitiendo a investigadores, académicos y aficionados identificar y discutir de manera más precisa las características y funciones de los avatares en los diversos filmes, y enriqueciendo así la interpretación y crítica cinematográfica. Además, la aplicabilidad de esta taxonomía no se limitaría al séptimo arte, pues dada la naturaleza fundamental de los criterios establecidos, la clasificación puede extenderse y emplearse a otros medios como la literatura, los videojuegos u otras formas de narrativa interactiva y transmedia. Por último, se considera que esta taxonomía abriría nuevas perspectivas para futuras investigaciones en el campo del avatar y su papel en las tramas e historias, ayudando a comprender tendencias emergentes en la representación de avatares, así como para comprender mejor cómo estos elementos narrativos evolucionan con el tiempo y se adaptan a los avances tecnológicos.

En resumen, se puede afirmar que esta investigación ha contribuido sustancialmente al campo de estudio al proporcionar una herramienta conceptual valiosa para comprender la diversidad de avatares en la narrativa fílmica y sus implicaciones. La taxonomía establecida no solo habría cumplido con los objetivos planteados inicialmente, sino que también sienta las bases para que investigaciones futuras profundicen en la evolución y las implicaciones de los avatares en diversas formas narrativas y contextos culturales.



## 5. Referencias

- Achouche, M. (2015). The Technological Utopia in Hollywood: The Surrogate as Contemporary Paradigm for Posthumanity in *Surrogates* (2009) and *Gamer* (2009). En Elsa Bouet (ed.). *The (Un) Certain Future of Empathy in Posthumanism, Cyberculture and Science Fiction* (pp. 87-99). United Kingdom: Brill.
- Bell, M. W. (2008). Toward a Definition of. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-5. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/15456870.2017.1286342>
- Boillat, A. (2022). *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era: Essay on Multiverse Films and TV Series*. Indiana University Press.
- Chrifi A., y Fatima Z. (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. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/00918369.2022.2103876>
- Christy, K. R., y Fox, J. (2016). Transportability and presence as predictors of avatar identification within narrative video games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 283-287. Recuperado de: <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0474>
- Condis, M. A. (2016). Playing the game of literature: ready player one, the ludic novel, and the geeky "canon" of white masculinity. *Journal of Modern Literature*, 39(2), 1-19. Recuperado de: <https://doi.org/10.2979/jmodelite.39.2.01>
- Dalmaso, A. C. (2020). Technicity and the Utopian Limits of the Body. En G.A. Duarte y J.M. Battin (eds.). *Reading Black Mirror: Insights into Technology and the Post-Media Condition* (pp. 237-256). Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Day, S. K. (2012). Liars and cheats: crossing the lines of childhood, adulthood, and morality in *Ender's game*. *ESC: English Studies in Canada*, 38(3), 207-225. Recuperado de: <https://doi.org/10.1353/esc.2013.0014>
- De Wildt, L.; Apperley, T. H.; Clemens, J.; Fordyce, R., y Mukherjee, S. (2020). (Re-) orienting the video game avatar. *Games and Culture*, 15(8), 962-981. Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/1555412019858890>
- Doyle, D. (2009). The body of the avatar: rethinking the mind-body relationship in virtual worlds. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 1(2), 131-141. Recuperado de: <https://doi.org/10.1386/jgvw.1.2.131/1>
- Elnahla, N. (2019). *Black Mirror: Barndersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods*. *Consumption Markets & Culture*, 23(5), 506-511. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/10253866.2019.1653288>
- Falcone, J. (2014). Our virtual materials: the substance of Buddhist holy objects in a virtual world. En G. P. Grive y D. Veidlinger (eds.). *Buddhism, the Internet, and Digital Media* (pp. 181-198). New York: Routledge.
- Farris, A. (2017). Identity through Performance and Play: Ernest Cline's Ready Player One. *The Phoenix Papers*, 3(August), 214-221. Recuperado de: <https://bit.ly/3LiM8PL>
- Figueiredo, C. M. (2020). Fictional Worlds in Cinema and Games: Affinities in Their Conceptions, Creation, and Goals. En F. Rebelo y M. Soares (eds.). *Advances in Ergonomics in Design. AHFE 2020. Advances in Intelligent Systems and Computing* (pp. 362-368). Springer, Cham. Recuperado de: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-51038-1\\_50](https://doi.org/10.1007/978-3-030-51038-1_50)
- Fridhi, A., y Bali, N. (2021). Science Education and Augmented Reality: Interaction of students with Avatars Modeled in Augmented Reality. *International Journal of Environmental Science*, 6. Recuperado de: <https://bit.ly/409623F>



- García Landa, J. Á. (2010). «El juego de Ender»: La realidad flojea («Ender's Game»: Reality Wavers). *Ibercampus*, 2(June 2, 2020). Recuperado de: <https://bit.ly/3YLp1V>
- Gish, H. (2011). Avatars in Stasis? Projections of the Self in Literature, Film and Videogames. En M. Evans (ed.): *Videogames Studies: Concepts, Cultures, and Communication* (pp. 139-146). United Kingdom: Brill. Recuperado de: [https://doi.org/10.1163/9781848880597\\_017](https://doi.org/10.1163/9781848880597_017)
- González-Campo, C. H.; García Solarte, M., y Murillo Vargas, G. (2013). Avatar (A): Contrasting Lacan's Theory and 3D Virtual Worlds. A Case Study In Second Life. *Psicología desde el Caribe*, 30(2), 309-324. Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-417X2013000200006](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-417X2013000200006)
- Grinberg, A. M.; Serrano Careaga, J.; Mehl, M. R., y O'Connor, M. F. (2014). Social engagement and user immersion in a socially based virtual world. *Computers in Human Behavior*, 36, 479-486. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.008>
- Hall, G. (1999). Interreligious perspectives on incarnation. *Australasian Catholic Record, The*, 76(4), 430-440. Recuperado de: <https://bit.ly/3mVsE9x>
- Han, S.; Mok, A. K.; Meng, J.; Wei, Y.; Huang, P.; Leng, Q., et al. (2013). Architecture of a cyberphysical avatar. *Proceedings of the ACM/IEEE 4th International Conference on Cyber-Physical Systems*, Philadelphia Pennsylvania, 8 de abril de 2013 (pp. 189-198). New York: Association for Computing Machinery. Recuperado de: <https://doi.org/10.1145/2502524.2502550>
- Hedrick Jr, C. W. (2007). Religion and society in classical Greece. En D. Ogden (ed.). *A Companion to Greek Religion* (pp. 281-296). Australia: Blackwell Publishing.
- Horton, A. (2015). Aristotle and Hollywood: Dramatic Structure From Ancient Greece to Avatar & Beyond. *Journalism and Mass Communication*, 5(8), 428-433. Recuperado de: <https://doi.org/10.17265/2160-6579/2015.08.005>
- Ilyina, I. A., Eltikova, E. A., Uvarova, K. A., & Chelysheva, S. D. (2022, April). Metaverse-death to offline communication or empowerment of interaction?. In 2022 Communication Strategies in Digital Society Seminar (ComSDS) (pp. 117-119). IEEE. 10.1109/ComSDS55328.2022.9769144
- Irwin, W., y Dunn, G. A. (2014). *Avatar and philosophy: Learning to see*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Jaramillo Gaviria, C. I.; Cabarcas Bolaños, J. M.; Villamil Pineda, M. Á.; Vallejo Molina, R. D., y Soto Urrea, W. H. (2018). El avatar: un modo de ser cibernético cualitativamente estacionario. *Folios*, (48), 193-206. Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-48702018000200193](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702018000200193)
- Jiménez-Sánchez, Á.; Lavín, J. M., y Martín García, N. (2023). El videojuego como motor de la trama fílmica: una intertextualidad en auge. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 30, 1-24. Recuperado de: <https://doi.org/10.29101/crcs.v30i0.20385>
- Jones, M. (2013a). Interactive narratives: Revolution or evolution? *Storyline*, (33), 40-43. Recuperado de: <https://bit.ly/3TdADeQ>
- Jones, M. (2013b). The ancient and universal in interactive narratives. First published in «Storyline», Journal of the Australian Writers Guild. *Metaphor*, (4), 3-5. Recuperado de: <https://bit.ly/3ZPTXBO>
- Ketchum, P. R.; Emrick, D. G., y Peck, B. M. (2011). Progressive in theory, regressive in practice: A critical race review of Avatar. *Humanity & Society*, 35. Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/016059761103500110>
- Kim, J. (2021). Advertising in the metaverse: Research agenda. *Journal of Interactive Advertising*, 21(3), 141-144. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/15252019.2021.2001273>
- Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar. Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. Bielefeld: Transcript.



- Kye, B.; Han, N.; Kim, E.; Park, Y., y Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of educational evaluation for health professions*, 18. Recuperado de: <https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.32>
- Lapierre, N. (2012). La circulación de los avatares. *Argumentos (México, DF)*, 25(68), 29-35. Recuperado de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-57952012000100003&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-57952012000100003&script=sci_abstract&tlng=pt)
- Latoschik, M. E.; Roth, D.; Gall, D.; Achenbach, J.; Waltemate, T., y Botsch, M. (2017). The effect of avatar realism in immersive social virtual realities. *Proceedings of the 23rd ACM symposium on virtual reality software and technology*, 8 noviembre 2017 (pp. 1-10). Recuperado de: <https://doi.org/10.1145/3139131.3139156>
- Li, D. D.; Liau, A. K., y Khoo, A. (2013). Player–Avatar Identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 257-263. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>
- Long, J. D. (2019). A Hinduism without walls? Exploring the concept of the avatar interreligiously. En J. L. Martin: *Theology Without Walls* (pp. 227-233). New York: Routledge.
- Maloney, D.; Freeman, G., y Robb, A. (2021). 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 marzo, 2022 (pp. 271-277). Recuperado de: <https://bit.ly/3mVsY8f>
- Martín-Ramallal, P.; Bertola G. A., y Merchán Murillo, A. (2019). Blackmirror-Bandersnatch, paradigma de diégesis hipermedia para contenidos mainstream VOD. *Ámbitos, Revista internacional de comunicación*, 45, 280-309. Recuperado de: <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2019.i45.16>
- McSweeney, T., y Joy, S. (2019). Change your past, your present, your future? Interactive narratives and trauma in *Bandersnatch* (2018). En T. McSweeney y S. Joy (eds.). *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age* (pp. 271-284). London: Palgrave Macmillan.
- Miller, M. R., y Bailenson, J. N. (2020). Augmented Reality. En D. L. Wortjungton y G. D. Bodie (eds.). *The Handbook of Listening* (pp. 409-417). New York: John Wiley & Sons.
- Mogollón Banguero, Y. (2020). *El prototipo en la sociedad digital: una mirada a las concepciones acerca del cuerpo desde «Ready Player One»* [Tesis de doctorado]. Pontificia Universidad Javeriana.
- Moorhouse, N.; Dieck, M. C., y Jung, T. (2017). Augmented reality to enhance the learning experience in cultural heritage tourism: An experiential learning cycle perspective. *eReview of Tourism Research*, 8. Recuperado de: <https://e-space.mmu.ac.uk/617555/>
- Morrison, C. (2016). Creating and Regulating Identity in Online Spaces. En C. Mitchell y C. Rentschel (eds.). *Girlhood and the Politics of Place* (pp. 244-260). New York: Berghahn.
- Mukherjee, S. (2012). Vishnu and the videogame: the videogame avatar and hindu philosophy. *Game Philosophy Network*. Recuperado de: <https://bit.ly/3YOqExp>
- Nevelsteen, K. J. L. (2018). Virtual world, defined from a technological perspective and applied to video games, mixed reality, and the Metaverse. *Computer animation and virtual worlds*, 29(1). Recuperado de: <https://doi.org/10.1002/cav.1752>
- Nordstrom, J. (2016). «A Pleasant Place for the World to Hide»: Exploring Themes of Utopian Play in *Ready Player One*. *Interdisciplinary Literary Studies*, 18(2), 238-256. Recuperado de: <https://doi.org/10.5325/intelitestud.18.2.0238>
- Notargiacomo-Mustaro, P.; Wendel De Camargo, H.; Alver, J., y Leal Mendoza, R. (2013). Análise fílmica sobre a representação de jogos eletrônicos no cinema: um estudo a partir de narratologia e mitologia. *XII SBGames*, São Paulo, SP, Brazil., 16-18 octubre (pp. 1-7). Recuperado de: <https://bit.ly/3YLhKke>



- Nowak, K. L., y Fox, J. (2018). Avatars and Computer-Mediated Communication: A Review of the Definitions, Uses, and Effects of Digital Representations. *Review of Communication Research*, 6. Recuperado de: <https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.015>
- O'Donnell, J. J. (1998). *Avatars of the word: from papyrus to cyberspace*. Harvard University Press.
- Oyarzun, D. (2010). *Representación de habitantes de mundos virtuales*. España: Universidad del País Vasco, Donostia-San Sebastián. Recuperado de: <https://bit.ly/3IhIIDl>
- Papale, L. (2014). Beyond identification: Defining the relationships between player and avatar. *Journal of Games Criticism*, 1(2), 1-12. Recuperado de: <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2>
- Percec, D. (2014). *Reading the Fantastic Imagination: The Avatars of a Literary Genre*. Cambridge Scholars Publishing.
- Poveda Criado, M. Á., y Thous Tuset, M. D. C. (2013). Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas. *Historia y Comunicación Social*. 18, 469-479. Recuperado de: [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44262](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44262)
- Raj, S. (2014). Why Jesus Is Not an Avatar: A Critique of the Indian Hindu and Christian Incarnation Idea of Jesus as 'Avatar' on the Basis of Nicene Affirmation for Future Missions. *Missio Apostolica*, 22, 94-108. Recuperado de: <https://bit.ly/3LrsEZc>
- Real Academia Española (s.f.). Avatar. *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/avatar?m=form>
- Rehak, B. (2013). Playing at being: Psychoanalysis and the avatar. En M. J. P. Wolf y B. Perron (eds.). *The video game theory reader* (pp. 103-127). Routledge. Recuperado de: <https://bit.ly/429CGnN>
- Richmond, S. C. (2016). On Learning to Fly at the Movies: «Avatar» and «How to Train Your Dragon». *Journal of Narrative Theory*, 46(2), 254-283. Recuperado de: <https://doi.org/10.1353/jnt.2016.0015>
- Roth, C., y Koenitz, H. (2019). Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video. *TVX '19: Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video*, agosto 2019. Estados Unidos: Association for Computing Machinery.
- Santos, D. R. D. (2012). Entre cyborgs e avatares: produções artísticas no seio da tecnologia ou o advento de novos invólucros humanos. *Estúdio*, 32(5), 398-405. Recuperado de: <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/535>
- Scarborough, J. K., y Bailenson, J. N. (2014). Avatar psychology. En M. Grimshaw (ed.). *The Oxford handbook of virtuality* (pp. 129-144). Online end: Oxford Academic.
- Scavarelli, A.; Arya, A., y Teather, R. (2021). Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: a literature review. *Virtual Reality*, 25, 257-277. Recuperado de: <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00444-8>
- Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, (23), 1-44. Recuperado de: <https://bit.ly/3mNSlgy>
- Shapiro, S. (2010). «Some Years from this Exact Moment»: Neoliberal Governance in Nevelidine/Taylor's Gamer. *APSA 2010 Annual Meeting Paper*, 19 julio 2010 (pp. 1-38). Recuperado de: <https://bit.ly/3ZNIQcS>
- Slade, D. M. (2019). Striking Vipers and Closed Doors: How Meaningful Are Sexual Fantasies? En D. M. Slade (ed.). *Black Mirror and philosophy: Dark reflections* (pp. 239-250). New York: John Wiley & Sons.
- Smith, S. (2020). Rehabilitating the mind: Avatar (2009), Inception (2010) and the science fiction imagining of lucid dreaming in the treatment of post-traumatic stress disorder in the US military. *Trans-cultural psychiatry*, 57(6), 801-809. Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/1363461520901638>



- Stafford, G.; Luong, H.; Gauch, J.; Gauch, S., y Eno, J. (2012). Social network analysis of virtual worlds. *Active Media Technology: 8th International Conference, AMT 2012, Macau, China, December 4-7, 2012. Proceedings 8* (pp. 411-422). Recuperado de: <https://bit.ly/406e51n>
- Sulbarán-Piñero, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 31, 44-71. Recuperado de: <https://bit.ly/3YGOoU0>
- Švelch, J. (2010). The good, the bad, and the player: The challenges to moral engagement in single-player avatar-based video games. En K. Schrier y D. Gibson (eds.). *Ethics and game design: Teaching values through play* (pp. 52-68). Information Science Reference/IGI Global. Recuperado de: <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-845-6.ch004>
- Tanasyuk, P. (2008). Social implications of Virtual Worlds: Duality of mind and body. *From the Convener*, 3(1). Recuperado de: <https://bit.ly/3yAYSd5>
- Valhondo Crego, J. L. (2020). Series de televisión, performatividad de género y paradigma 4E: la masculinidad en Black mirror. En J. C. Suárez Villegas, N. Martínez y P. Panarese: *Cartografía de los micromachismos: dinámicas y violencia simbólica* (pp. 758-770). Madrid: Dykinson.
- Vizzini, B., y Drumheller, K. (2020). Sexual harassment effects on bodies of work: Engaging students through the application of historical context and communication theory to pop culture and social media. *Dialogue. The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy*, 7(2), 38-50. Recuperado de: <https://bit.ly/429Yakp>
- Watanabe, K., y Ho, B.Q. (2023). Avatar-mediated service encounters: impacts and research agenda. *The Service Industries Journal*, 1-20. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/02642069.2023.2169277>
- Weetch, O. (2016). «I See You»: Avatar, Narrative Spectacle and Accentuating Continuity. En O. Weetch (ed.). *Expressive Spaces in Digital 3D Cinema* (pp. 17-42). Palgrave Macmillan. Recuperado de: [https://doi.org/10.1057/978-1-137-54267-0\\_2](https://doi.org/10.1057/978-1-137-54267-0_2)
- Weil, P., y De la Peña, N. (2008). Avatar mediated cinema. *Proceedings of the 2008 International conference on advances in computer entertainment technology* (pp. 209-212). Recuperado de: <https://doi.org/10.1145/1501750.1501799>
- Wonggom, P.; Kourbelis, C.; Newman, P.; Du, H., y Clark, R. A. (2019). Effectiveness of avatar-based technology in patient education for improving chronic disease knowledge and self-care behavior: a systematic review. *JBI Evidence Synthesis*, 17(6), 1101-1129. Recuperado de: <https://doi.org/10.11124/JBISRIR-2017-003905>
- Wright, E. (2011). *Avatar-philosophy (and-religion) or faithism* (Vol. 1). United Kingdom: Andrews UK Limited.
- Zarzuela, M. M.; Pernas, F. J. D.; Calzón, S. M.; Ortega, D. G., y Rodríguez, M. A. (2013). Educational tourism through a virtual reality platform. *Procedia Computer Science*, 25, 382-388. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.047>

