

**Grado en Sociología
2021-2025**

Trabajo Fin de Grado

“Representación y sexualización de los personajes femeninos en los videojuegos de lucha”

Eduardo De Stefano Villena

Tutora: Begoña Marugan Pintos

Getafe, 2025



**Esta obra se encuentra sujeta a la licencia Creative Commons
Reconocimiento – No Comercial – Sin Obra Derivada**

RESUMEN

Este trabajo analiza críticamente la representación y la sexualización de los personajes femeninos en los videojuegos de lucha, centrándose en un estudio de caso comparativo entre Chun-Li (Street Fighter) y Sonya Blade (Mortal Kombat). Partiendo de un enfoque sociológico y de género, el trabajo aplica teorías como la mirada masculina de Laura Mulvey, la autocomunicación de masas de Manuel Castells y los estudios de Mia Consalvo y Anita Sarkeesian sobre cultura gamer y representación femenina.

A través de una metodología cualitativa y un análisis visual y narrativo de las entregas principales de ambas franquicias, se observa que, históricamente, estos personajes han sido diseñados con una fuerte carga hipersexualizada. Se identifican proporciones corporales irreales, vestimentas reveladoras y una narrativa que en muchos casos relega a las mujeres a roles secundarios o decorativos.

El estudio demuestra que, aunque en los últimos años se han producido avances en la representación de género en el medio (especialmente en entregas recientes como Street Fighter 6 o Mortal Kombat X), persisten tensiones entre la búsqueda de inclusión y la continuidad de estereotipos tradicionales. Se concluye que la industria del videojuego, presionada por una audiencia cada vez más diversa y crítica, enfrenta el reto de evolucionar hacia modelos de representación femenina más realistas, empoderados e inclusivos.

Palabras clave

Videojuegos, género y medios, hipersexualización, feminismo y representación, cultura digital.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. QUÉ ES UN VIDEOJUEGO DE LUCHA Y REPRESENTACIÓN FEMENINA EN ESTE ESPACIO	1
1.1 Introducción.....	1
1.2. ¿Qué es un videojuego de lucha?	3
1.2.1 Definición.	3
1.2.2 Breve historia.	3
1.3 Los personajes femeninos en los videojuegos de lucha.	4
1.3.1 Estudio académico “El caso de Chun-Li en Street Fighter”	7
1.3.2 ¿Es posible diseñar personajes femeninos sin recurrir a la cosificación?	9
1.3.3 ¿Por qué la sexualización en videojuegos de lucha no es positiva?	10
2. METODOLOGÍA DEL ESTUDIO DE CASO COMPARATIVO	12
2.1 Pregunta de investigación y objetivos.....	12
2.2 Hipótesis.	13
2.3 Metodología.	14
2.4 Fuentes.	16
3. ANÁLISIS DE CONTENIDO	17
3.1. Diseño visual.	17
3.1.1 Chun-Li (Street Fighter).	17
3.1.1.1 ¿Es Chun-Li un personaje sexualizado, según su diseño visual?	22
3.1.2 Sonya Blade (Mortal Kombat).....	23
3.1.2.1 Mortal Kombat “clásico” (1992-2006).....	24
3.1.2.2 Mortal Kombat “moderno” (2011- actualidad).	28
3.1.2.3 ¿Es Sonya Blade un personaje sexualizado, según su diseño visual?	33
3.2 Función en la trama.....	33
3.2.1 Chun-Li (Street Fighter).....	33
3.2.1.1 ¿Es Chun-Li un personaje relevante en la saga?	35
3.2.2 Sonya Blade (Mortal Kombat).....	37
3.2.2.1 ¿Es Sonya Blade un personaje relevante en la saga?.....	39
4. ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN EN GENERAL	42
4.1. Análisis comparativo del diseño visual.....	42
4.2 Comparación narrativa entre los dos personajes.	44
4.2.1 ¿Es la hipersexualización de los personajes justificada por su trama?	45
4.3 Consecuencias.....	45
5. CONCLUSIONES	47

BIBLIOGRAFÍA.....	49
- Fuentes teóricas.....	49
- Fuentes de figuras.....	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Chun-Li en Street Fighter II	17
Figura 2. Versión alternativa de Chun-Li	17
Figura 3. Las dos versiones de Chun-Li, una deportiva y la tradicional en la serie Alpha.....	18
Figura 4. Chun-Li en Street Fighter III.	18
Figura 5. Chun-Li en Street Fighter IV.	19
Figura 6. atuendo alternativo “Alternate 1” en Street Fighter IV.....	19
Figura 7. Chun-Li en Street Fighter V	20
Figura 8. El atuendo alternativo “Battle Outfit 1” en Street Fighter V.	20
Figura 9. Render de Chun-Li en Street Fighter 6	21
Figura 10. Diapositiva ilustrativa sobre Mortal Kombat I (1992).....	24
Figura 11. Diapositiva ilustrativa sobre Mortal Kombat III (1995)	25
Figura 12. Diapositiva ilustrativa sobre Mortal Kombat IV (1997), Deadly Alliance (2002) y Armageddon (2006)	26
Figura 13. Traje clásico de Sonya Blade en MK Armageddon.....	27
Figura 14. Sonya Blade en versión socorrista en MK Deadly Alliance	27
Figura 15. Diapositiva ilustrativa sobre Sonya Blade en Mortal Kombat (2011) y Mortal Kombat X (2015)	29
Figura 16. Diapositiva ilustrativa sobre las dos versiones de Sonya Blade, “pasado” y “presente” en Mortal Kombat 11 (2019).	30
Figura 17. Renders de Sonya Blade en Mortal Kombat I (2023).	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Análisis del diseño visual de Chun-Li	22
Tabla 2. Análisis del diseño visual de Sonya Blade.	32
Tabla 3. Roles narrativos de Chun-Li dentro de los juegos principales de la saga Street Fighter	36
Tabla 4. Roles narrativos de Sonya Blade dentro de los juegos principales de la saga Mortal Kombat	40

1. QUÉ ES UN VIDEOJUEGO DE LUCHA Y REPRESENTACIÓN FEMENINA EN ESTE ESPACIO

1.1 Introducción.

A lo largo de la historia de los videojuegos, la presencia y el papel de las mujeres en los títulos de lucha han sido casi siempre secundarios, relegados a estereotipos que priorizan su atractivo visual antes que sus habilidades o su historia. En los primeros años, apenas contábamos con alguna luchadora para equilibrar un plantel claramente pensado para el público masculino. Con el paso del tiempo, sí han sido más frecuentes los personajes femeninos en sagas como *Street Fighter*, *Tekken* o *Mortal Kombat*, pero la mayoría sigue vistiendo atuendos y luciendo proporciones poco realistas, diseñadas para llamar la atención de ese jugador al que se asume heterosexual y de mirada masculina.

Sin embargo, las cosas están cambiando. Hoy en día, la industria reconoce que las mujeres no son solo espectadoras pasivas, sino una parte fundamental de la comunidad gamer. En España, por primera vez, las jugadoras superan en número a los jugadores, un dato que rompe con la idea tradicional de quién juega videojuegos. Esa transformación del público está obligando a replantear el diseño de los personajes: ya no vale con repetir modelos antiguos que refuercen clichés de género.

Para comprender esta evolución, este trabajo se apoyará en diferentes marcos teóricos. Se utilizará la teoría de la mirada masculina de Laura Mulvey, descrita en su ensayo *Placer visual y cine narrativo* (1975) para analizar cómo la industria del entretenimiento ha construido a la mujer como objeto visual destinado al placer del espectador masculino. También se empleará la teoría de la autocomunicación de masas de Manuel Castells en su obra *Comunicación y Poder* (2009) para explorar cómo las redes sociales han permitido que jugadoras y activistas feministas desafíen estas representaciones y exijan una mayor diversidad e inclusión en los videojuegos.

Del mismo autor, su obra *La era de la información. Vol. I: La sociedad red* (1996) resulta igualmente relevante, ya que permite comprender cómo los flujos globales de información y la cultura digital contribuyen a transformar las identidades colectivas y culturales, incluyendo la representación de género. Otro autor fundamental para el estudio de los medios contemporáneos es Henry Jenkins, quien en *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) describe cómo la convergencia mediática y la fragmentación de audiencias obliga a los productores culturales a adaptar sus contenidos a públicos diversos.

Además de las teorías ya mencionadas, resulta pertinente aplicar el enfoque de Mia Consalvo, una de las investigadoras más influyentes en los estudios de género y videojuegos. En su obra *Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars*. *Ada: Journal of Gender, New Media, and Technology* (2012), así como en otros estudios, analiza cómo la cultura gamer reproduce estructuras de poder y exclusión, y cómo las mujeres se enfrentan a estas dinámicas dentro de los videojuegos y sus comunidades.

Las mujeres en el mercado de los videojuegos suponen hoy un grupo importante y en crecimiento. Como señala Consalvo, los videojuegos no son simples espacios de entretenimiento, sino entornos sociales donde se negocian normas culturales y se construyen identidades. En el caso de los videojuegos de lucha, esto se manifiesta en el diseño hipersexualizado de muchos personajes femeninos, que responde a las expectativas de una audiencia históricamente masculina y a las dinámicas de una cultura gamer tradicionalmente excluyente. La creciente presencia femenina en el ámbito gamer desafía estas lógicas y abre nuevas posibilidades para la representación, la inclusión y la transformación cultural en el medio.

Esta autora sostiene que los videojuegos no son simples espacios de entretenimiento, sino que son entornos sociales donde se negocian normas culturales y se construyen identidades. En el caso de los videojuegos de lucha, esto se manifiesta en el diseño hipersexualizado de muchos personajes femeninos, que responde a las expectativas de una audiencia predominantemente masculina y a las dinámicas de una cultura gamer históricamente excluyente.

Siguiendo la misma tematica, Anita Sarkeesian, autora de la serie documental “Tropes vs Women in Video Games” (2014), ha sido una de las voces más influyentes en la crítica feminista del medio. Su trabajo ha analizado de forma exhaustiva los estereotipos de género presentes en los videojuegos.

Seguidamente este trabajo se centrará en el análisis crítico de la representación femenina en los videojuegos de lucha, con especial atención a los diseños visuales y en menor medida, a su rol narrativo dentro de la trama. El estudio se articula a partir de un estudio de caso comparativo entre dos personajes femeninos emblemáticos del género: Chun-Li, de la saga Street Fighter, y Sonya Blade, de Mortal Kombat. Ambos personajes fueron pioneros como primeras mujeres jugables en sus respectivas franquicias y constituyen referentes clave para observar cómo ha evolucionado la representación de la mujer en este tipo de juegos.

En un contexto donde la industria del videojuego se enfrenta a una audiencia cada vez más diversa, la forma en que se representan los personajes femeninos cobra especial importancia. Este trabajo busca contribuir a la discusión sobre cómo los videojuegos de lucha pueden evolucionar hacia representaciones más inclusivas sin perder su identidad como productos de entretenimiento.

1.2. ¿Qué es un videojuego de lucha?

1.2.1 Definición.

Según la Real Academia Española, un videojuego es un juego electrónico que se visualiza en una pantalla. No obstante, esta definición es bastante limitada y no abarca la complejidad del medio.

Según académicos como Gonzalo Frasca en su tesis *Videogames as a means for critical thinking and debate* (2001), los videojuegos no son sólo herramientas de entretenimiento, sino que también tienen la capacidad de comunicar y construir significados culturales. Esto es un aspecto fundamental para este estudio, puesto que argumenta que los videojuegos no deben de ser vistos como un medio secundario, sino que pueden producir o inducir cambios importantes en la sociedad. En este caso los videojuegos repiten patrones de otros medios de comunicación y de la cultura patriarcal.

En cuanto a la definición de videojuegos de lucha, según la Revista *The Next Generation* (1996, p. 35), este subgénero se caracteriza por poner al jugador en control de uno o más personajes que participan en un combate, utilizando golpes físicos, armas, poderes especiales o técnicas de proyección. Los videojuegos de lucha suelen centrarse en el enfrentamiento directo, ya sea en un formato uno contra uno o en batallas múltiples. Además, a lo largo de su evolución, han desarrollado complejas mecánicas de juego, como combos, movimientos especiales y sistemas de contraataque, que requieren habilidad y estrategia.

1.2.2 Breve historia.

La historia de los videojuegos de lucha se remonta a la década de 1970, con el lanzamiento de *Heavyweight Champ* en 1976, considerado el primer juego del género. Este título, aunque rudimentario, sentó las bases para futuros desarrollos al introducir la idea de un combate controlado por el jugador. Sin embargo, el género no se popularizó hasta finales de los años 80 con el lanzamiento de *Street Fighter* (1987) de Capcom, que introdujo la posibilidad de elegir entre múltiples personajes, cada uno con habilidades y estilos de lucha únicos. El verdadero auge llegó con su secuela, *Street Fighter II* (1991), que revolucionó la industria al perfeccionar las mecánicas de combate, introducir los movimientos especiales y fomentar las competiciones arcade.

A lo largo de los años 90, otros juegos icónicos consolidaron el género, como *Mortal Kombat* (1992) de Midway, que introdujo un tono más oscuro y violento, o *Tekken* (1994) de Namco, que innovó con gráficos tridimensionales y un enfoque más técnico en los combates. Estos títulos no solo aumentaron la popularidad de los juegos de lucha, sino que también ayudaron a definir estéticas y narrativas que siguen vigentes hasta hoy.

Otra saga muy conocida es *Super Smash Bros.* de Nintendo, que debutó en la plataforma Nintendo 64 en 1999. La saga hoy cuenta con cinco entregas diferentes, siendo la última *Super Smash Ultimate* de Nintendo Switch, el tercer videojuego más vendido de la consola, con 35,88 millones de unidades vendidas. Esto denota la gran popularidad de que goza este género hoy en día.

Durante las décadas de 2000 y 2010, los videojuegos de lucha experimentaron una notable evolución, combinando mecánicas más accesibles con una mayor profundidad estratégica. Las mejoras en gráficos, la incorporación de combates en línea y la expansión de los torneos de eSports ayudaron a consolidar el género, mientras que franquicias clásicas como *Street Fighter*, *Tekken* y *Super Smash Bros.* siguieron innovando con nuevas entregas y mecánicas.

1.3 Los personajes femeninos en los videojuegos de lucha.

Después de haber contextualizado qué es un videojuego de lucha y cómo ha evolucionado el género, es importante examinar cómo se representan los personajes femeninos dentro de este espacio. Tradicionalmente se ha considerado que los videojuegos están dirigidos para una audiencia masculina, de modo especial los videojuegos de lucha. Por este motivo se puede observar que, en las sagas más importantes de este género, como las ya mencionadas *Street Fighter* o *Tekken*, haya una mayor representación de personajes de sexo masculino y una representación menor de mujeres. Además, los pocos personajes femeninos han sido a menudo acusados de ser hipersexualizados, como en el caso del personaje Chun-Li de la saga *Street Fighter* que analizaremos más adelante. Ejemplos de esto son personajes como Mai Shiranui de *King of Fighters* o Ivy Valentine de *SoulCalibur*, cuyas vestimentas y proporciones físicas parecen más diseñadas para satisfacer la mirada masculina que para reflejar las capacidades de lucha de una luchadora.

En este sentido, se puede mencionar lo que ocurrió hace unos años fue en el videojuego *Street Fighter V*, donde la empresa Capcom decidió remover escenas consideradas inapropiadas en donde aparecían personajes femeninos antes de publicar el juego. En estas secuencias algunas mujeres realizan movimientos que se consideraron inapropiados, como el personaje Rainbow Mika donde ella se da una nalgada a sí misma previo a su ataque. En una entrevista con el portal brasileño UOL Jogos, el productor del juego,

Yoshinori Ono, explicó que modificó las escenas para alcanzar a una audiencia más amplia:

Nuestro objetivo con SFV (Street Fighter V) fue comenzar desde cero. Queremos que los jugadores profesionales y fans casuales de la serie regresen, pero también queremos llegar a aquellos que nunca han tocado un juego de peleas. Por ello es que no podemos contar con algo que haga pensar a las personas ‘Esto no es aceptable’ (Yoshinori Ono, 2015)

En la misma entrevista explicó que estos cambios fueron decisiones internas de la compañía y no estuvieron influenciadas por grupos:

No hicimos ningún cambio por influencia externa. Esos cambios se hicieron internamente. Decidimos removerlas porque queremos que el mayor número de personas lo jueguen y porque no queremos contar con algo en el juego que haga sentir incómodas a las personas. [...] Probablemente no seamos capaces de remover todo lo que pueda resultarle ofensivo a alguien, pero nuestra meta al menos es la de reducir el mayor número posible de éstas (Yoshinori Ono, 2015)

Esta representación puede analizarse desde la teoría de la mirada masculina de Laura Mulvey, quien argumenta en su ensayo *Placer visual y cine narrativo* (1975) que muchos medios están diseñados para complacer una mirada masculina activa, convirtiendo a las mujeres en objetos visuales. Esta tendencia en los videojuegos de lucha no es sorprendente si se considera que la industria ha estado históricamente dominada por hombres, tanto en términos de desarrollo como de audiencia, como veremos más adelante.

Esta teoría de Mulvey puede relacionarse con la de Manuel Castells, quien argumentaba que el poder en la sociedad moderna se ejerce a través de los medios de comunicación. Los videojuegos en este caso refuerzan la perspectiva patriarcal que domina gran parte de la industria del entretenimiento, perpetuando estereotipos de género y reproduciendo la mirada masculina que convierte a las mujeres en objetos visuales diseñados para el placer del espectador masculino.

Siguiendo a la de autocomunicación de masas de Manuel Castells, que se refiere a la capacidad de las personas para producir y difundir contenido de manera independiente a través de internet y las redes sociales, es posible observar cómo las jugadoras y activistas feministas han empezado a utilizar estas plataformas para cuestionar las representaciones sexistas en los videojuegos y proponer alternativas más inclusivas y diversas.

En esta línea otra autora que ha investigado sobre videojuegos de lucha es Consalvo (2012), su trabajo también permite analizar cómo las jugadoras han empezado a disputar estos espacios mediante la creación de contenido, la participación en eSports o el activismo en redes sociales, utilizando herramientas de la llamada autocomunicación de masas que describe Castells. Esta lucha simbólica revela que los videojuegos de lucha

pueden ser espacios de resistencia, donde las representaciones tradicionales son cuestionadas y se abren posibilidades para una representación más diversa e inclusiva.

Estas teorías pueden corroborarse a través del análisis de algunos datos, puesto que en las últimas décadas ha aumentado el número de jugadoras y desarrolladoras. En el estudio realizado “La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria” de Clara Fernández Vara (2014), analiza más en profundidad el fenómeno de la poca participación de las mujeres dentro de la industria de los videojuegos. Poner más datos del informe del INJUVE.

Como ya he adelantado anteriormente y como sostiene el estudio, la ausencia de mujeres en la industria es uno de los posibles problemas que genera la hipersexualización de los personajes femeninos en los videojuegos.

Es importante también tener en cuenta la situación de otros países para este análisis, como Estados Unidos, puesto que es uno de los mayores productores en la industria de los videojuegos. Según un informe de la Entertainment Software Association (ESA, 2023), en EE. UU. las mujeres representan aproximadamente el 46% de la comunidad gamer y cada vez ocupan más roles en el desarrollo de videojuegos. Según una estimación del periódico LA Times, los hombres ocupan el 75% de los puestos como desarrolladores, y el restante 25% está compuesto por mujeres.

Las jugadoras, mientras, han ganado mayor visibilidad. Cada vez más mujeres participan en la industria de los videojuegos, tanto como desarrolladoras, diseñadoras y guionistas. Según el Libro Blanco del Desarrollo de Videojuegos 2023 de DEV, en ese año las mujeres ya representaban aproximadamente el 26,4% de la fuerza laboral en el sector de los videojuegos en España, con respecto al 16% en 2014, por lo cual se ha incrementado la participación de mujeres en la industria de los videojuegos. A la par que ha producido el crecimiento de comunidades de jugadoras y la aparición de figuras prominentes en el mundo de los eSports han desafiado la percepción tradicional del “gamer” como una figura predominantemente masculina. Según OLBG (Online Betting Guide) más del 30% de la audiencia en los eSports es femenina.

La presencia de desarrolladoras y jugadoras en el mundo de los videojuegos es un aspecto muy importante a tener en cuenta, puesto que ayuda a mitigar la sexualización de los personajes femeninos y a diversificar sus representaciones. En este sentido, la crítica cultural Anita Sarkeesian ha sido una de las voces más influyentes en señalar cómo los videojuegos han reproducido estereotipos sexistas a través de sus personajes y narrativas. En su serie “Tropes vs Women in Video Games” (2014), Sarkeesian analiza cómo muchas protagonistas femeninas han sido reducidas a meros objetos de deseo, carentes de profundidad o agencia narrativa. Sus planteamientos coinciden con la idea de que los videojuegos no solo reflejan, sino que también perpetúan normas sociales, especialmente cuando son diseñados desde una perspectiva predominantemente masculina.

Esta crítica ha impulsado una reflexión más amplia dentro de la industria sobre la necesidad de crear personajes femeninos más complejos, realistas y empoderados, así como de fomentar entornos más inclusivos tanto para jugadoras como para desarrolladoras.

Sin embargo, su labor no solo ha generado debate académico, sino también una reacción violenta por parte de sectores conservadores dentro de la comunidad gamer. En 2014, en el contexto del movimiento conocido como Gamergate, Sarkeesian fue objeto de acoso masivo en redes sociales, incluyendo amenazas de muerte, ataques coordinados y campañas de descrédito. Este fenómeno puso en evidencia cómo la crítica feminista al sexismo en los videojuegos no solo se enfrenta a la industria, sino también a una parte de la audiencia que se resiste a cuestionar sus formas de consumo y representación.

1.3.1 Estudio académico “El caso de Chun-Li en Street Fighter”.

En este TFG me propongo analizar un personaje femenino icónico de una de las sagas más importantes: Chun-Li de Street Fighter, personaje que ya sido estudiado en hipersualiz. Un estudio particularmente relevante para este trabajo es *La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha: El caso de Chun-Li en Street Fighter* de Molaes-Cardoso, J., Badenes Plá, V. y Legerén Lago, B. (2022). Este estudio profundiza en el personaje ha sido representado a lo largo de los años. La investigación destaca cómo su diseño visual ha evolucionado desde una figura tradicionalmente hipersexualizada hacia una representación más empoderada, aunque persistiendo ciertos elementos que responden a la teoría de la mirada masculina de Laura Mulvey. Los autores argumentan que Chun-Li se encuentra en una dualidad constante entre ser una luchadora formidable y un objeto visual para el disfrute masculino, lo cual refleja las tensiones más amplias dentro de la industria de los videojuegos.

El estudio analiza la evolución del personaje en las diferentes entregas de dicha saga, analizando concretamente las proporciones del cuerpo de Chun-Li. Una de las conclusiones del estudio es que, en más de tres décadas de existencia, su imagen sigue siendo la de un cuerpo curvilíneo con proporciones irreales, con senos y nalgas voluminosas que no representa el cuerpo femenino. - Molaes-Cardoso et al (2022, p. 20).

Según este estudio, el personaje nunca ha tenido unas proporciones realistas, lo cual sugiere que las empresas y los desarrolladores diseñan para complacer a la audiencia masculina. También se puede ver que los desarrolladores están “occidentalizando” su apariencia para complacer a más audiencia posible, pues su cara cada vez es más occidental abandonando sus rasgos orientales. - Molaes-Cardoso et al (2022, p. 13).

Al igual que la teoría de Manuel Castells, este trabajo ilustra las dinámicas de poder de los medios, al ser estos como instrumentos que refuerzan estructuras socioculturales dominantes. Según el sociólogo, los medios no solo reflejan la cultura, sino que también construyen y perpetúan algunas narrativas hegemónicas, como en este caso, la mirada patriarcal. El diseño hipersexualizado de Chun-Li ejemplifica como en la industria de los videojuegos, que como se ha mencionado anteriormente ha sido dominada por hombres, se amplifican los estereotipos de género al diseñar personajes femeninos como objetos visuales dentro de un medio como son los videojuegos.

En cuanto a la “occidentalización” de sus rasgos, este aspecto también se alinea con la globalización cultural que Castells describe en la *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red*. (1996). Los desarrolladores van adaptando la apariencia del personaje únicamente para atraer audiencias globales, reforzando el hecho de que haya que seguir los cánones de belleza occidentales, una estrategia que prioriza el alcance comercial sobre la autenticidad cultural. Esto refleja cómo los medios, en su búsqueda de maximizar audiencias, pueden diluir identidades específicas para ajustarse a un mercado capitalista globalizado.

Sin embargo, Castells también destaca el potencial de la autocomunicación de masas, como las redes sociales y los foros, para desafiar estas estructuras. El hecho de que estudios como el de Molares-Cardoso (2022) y las críticas de comunidades feministas cuestionen la representación de Chun-Li demuestra cómo las audiencias, al producir discursos alternativos, pueden exigir cambios en la industria. Así, mientras los videojuegos como Street Fighter aún reflejan tensiones entre tradición y progreso, también se convierten en espacios de disputa donde se renegocian las narrativas de género, validando la idea de Castells de que los medios son arenas de poder en constante transformación.

En este sentido, también resulta lógico integrar la perspectiva de Mia Consalvo, quien ha analizado críticamente la cultura gamer desde un enfoque de género. En su obra *Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. Ada: Journal of Gender, New Media, and Technology* (2012), Consalvo señala cómo las jugadoras no solo enfrentan una representación limitada dentro de los videojuegos, sino que también deben lidiar con entornos comunitarios marcados por actitudes sexistas. Su enfoque ayuda a contextualizar la recepción crítica de personajes como Chun-Li, evidenciando que las formas de hipersexualización no solo están presentes en el diseño visual, sino que también afectan la manera en que los jugadores interactúan con estos personajes y los significados que se les atribuyen dentro de la cultura gamer.

Integrar esta perspectiva ayuda a entender que cómo se representa a las mujeres en los videojuegos no es algo que ocurra solo dentro del juego, sino que está relacionado con cómo se consumen esos juegos, lo que se dice sobre ellos en la sociedad y las relaciones de poder que existen.

1.3.2 ¿Es posible diseñar personajes femeninos sin recurrir a la cosificación?

A raíz de las tensiones entre hipersexualización y empoderamiento, surge una pregunta crítica: ¿es posible crear personajes femeninos atractivos sin recurrir a la cosificación? La respuesta, lejos de ser obvia, se encuentra en un terreno gris donde el diseño narrativo y visual juegan roles clave. Un ejemplo destacado es María, personaje icónico de la adaptación de Silent Hill 2 (2024), cuya representación ha sido reivindicada por equilibrar sensualidad y profundidad psicológica sin reducirla a un mero objeto visual. Cabe recordar que la saga "Silent Hill" no forma parte de lo que se considera videojuego de lucha, sino que es de terror, pero este ejemplo es útil para considerar otros ejemplos de personajes femeninos dentro de la industria de los videojuegos.

Según el análisis del artículo "La sexualización positiva: cómo crear personajes 'sexis' sin cosificar y hacerlos aún más interesantes" (2025, MeriStation), la clave reside en asociar la sexualidad del personaje a su trama narrativa y contexto. En el caso de la versión actualizada de María, su diseño, [con un vestuario sugerente pero contextualizado, una actitud enigmática y una animación facial que refleja vulnerabilidad] no existe para satisfacer la mirada masculina, sino para potenciar su rol como espejo de los traumas del protagonista, James Sunderland. Su sexualidad, lejos de ser secundaria, es un recurso narrativo que amplía su complejidad: una fusión de seducción y angustia que cuestiona la percepción del jugador.

Este enfoque, denominado "sexualización positiva" contrasta con la hipersexualización tradicional de personajes como Chun-Li o Mai Shiranui, cuyos atributos físicos suelen sobreponerse a sus roles en la trama. La diferencia radica en que la adaptación de Silent Hill 2 logra que María tenga un rol en la trama, es decir, no es un mero adorno para satisfacer la mirada del público masculino. Además, en la trama tiene convicciones propias y no siempre sigue al protagonista. El artículo también elogió su diseño, puesto que su abrigo rojo ajustado y su mirada penetrante comunican su dualidad como figura de deseo y amenaza, no como fetiche visual. Además, su diseño no está hecho para ser "consumido", sino para generar incomodidad y reflexión sobre temas como la culpa y la obsesión.

Este caso demuestra que la industria puede trascender la dicotomía simplista entre "sexualizado vs. modesto", incluso en adaptaciones modernas, siempre que el diseño sirva a un propósito narrativo o temático más amplio. Si bien no hay estudios académicos específicos sobre la representación de María en Silent Hill 2, la comparación con otros personajes en videojuegos de lucha permite abrir el debate sobre cómo se puede representar la feminidad de manera más compleja sin recurrir a la cosificación. La adaptación de 2024, al preservar y actualizar la esencia de María, subraya que la atracción física y la profundidad no son excluyentes. Sin embargo, como advierte el mismo artículo de MeriStation, el riesgo de caer en la cosificación persiste si no hay una intencionalidad crítica detrás de las decisiones creativas.

En conclusión, aunque está abierto a debate, la representación de María en la adaptación de Silent Hill 2 (2024) ofrece un modelo alternativo a los estereotipos predominantes en los videojuegos de lucha, evidenciando que la sensualidad puede coexistir con la complejidad humana. Este ejemplo, junto a personajes como Aloy (Horizon Zero Dawn) o Jesse Faden (Control), sugiere que el problema no radica en la sexualidad per se, sino en su desvinculación de la agencia y el significado del personaje. Para sagas de videojuegos de lucha como Street Fighter o Tekken, esto implica un desafío: diseñar mujeres que sean icónicas visualmente sin reducir su impacto a la mera espectacularidad del cuerpo, sino integrándolas como piezas clave en la trama y mecánicas de juego.

1.3.3 ¿Por qué la sexualización en videojuegos de lucha no es positiva?

La sexualización de los personajes femeninos en los videojuegos de lucha no es positiva porque reduce a las mujeres a objetos de deseo visual, llevando su valor narrativo, funcional y simbólico al placer estético de una audiencia masculina. Esta representación limita la diversidad de modelos femeninos y refuerza estereotipos de género tradicionales que asocian a la mujer con la pasividad, la debilidad o la sensualidad obligatoria.

En lugar de mostrar a las mujeres como sujetos activos, complejos y diversos, la hipersexualización las convierte en productos de consumo diseñados bajo una lógica comercial que prioriza la estética por encima del contenido. Esto no solo empobrece las narrativas de los videojuegos, sino que excluye a un sector creciente de la comunidad gamer, especialmente mujeres y personas disidentes del género, que no se sienten representadas ni interpeladas por estos modelos visuales.

Además, esta práctica contribuye a perpetuar una cultura de juego hostil hacia las mujeres, tal como ha analizado Mia Consalvo (2012), al normalizar la cosificación femenina y al reforzar dinámicas de poder sexistas tanto dentro del juego como en sus comunidades. El énfasis constante en atributos físicos exagerados, como senos prominentes, ropa reveladora o poses sugestivas, naturaliza una visión del cuerpo femenino como espectáculo, dificultando el desarrollo de personajes que puedan ser apreciados por su complejidad narrativa, sus habilidades mecánicas o su relevancia dentro de la trama.

Desde un punto de vista teórico, la sexualización responde a lo que Laura Mulvey denominó “la mirada masculina”, en la que la mujer es representada como un objeto visual para el espectador masculino. En este sentido, los videojuegos de lucha, al incorporar mecánicas competitivas y agresivas, contrastan fuertemente con la manera pasiva en que se representan muchas veces los cuerpos femeninos, lo cual genera una contradicción: la mujer aparece como luchadora, pero su diseño visual está pensado para atraer y complacer, no para intimidar o competir en igualdad de condiciones.

Por otro lado, como ha estudiado Anita Sarkeesian (2014), es importante también que aparte del atractivo visual estos personajes puedan tener una importancia en la trama que justifique también su inclusión. Un ejemplo podría ser la Princesa Peach de la saga Mario Bros. de Nintendo, donde el personaje cumple con el rol que la autora describe como “damisela en apuros”, donde la mujer solo sirve como premio al finalizar el juego, y no tiene mayores aportaciones en la trama.

Por todas estas razones, la sexualización en los videojuegos de lucha no sólo es problemática desde una perspectiva ética o política, sino que empobrece el medio como forma cultural al limitar su capacidad expresiva y su alcance a audiencias más diversas.

A pesar de los esfuerzos recientes por mejorar la representación femenina en los videojuegos de lucha, persisten prácticas que refuerzan la mirada masculina y la objetivación de los personajes femeninos. Como evidencia un artículo de opinión del sitio web “Comic Book Resources” de Street Fighter 6, ciertas escenas y animaciones mantienen un enfoque voyerista que prioriza la estética sexualizada sobre la complejidad narrativa o funcional. Esto sugiere que, si bien existen avances en diversidad e inclusión dentro de la industria, aún prevalece una tensión entre la evolución social y la perpetuación de estereotipos heredados. Para lograr una representación genuinamente equitativa, resulta crucial que los desarrolladores equilibren la creatividad artística con una perspectiva crítica que evite reducir a los personajes femeninos a meros objetos de deseo.

2. METODOLOGÍA DEL ESTUDIO DE CASO COMPARATIVO

2.1 Pregunta de investigación y objetivos.

El presente trabajo adopta una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido crítico, centrado en el estudio de caso comparativo de dos personajes femeninos emblemáticos dentro del género de los videojuegos de lucha: Chun-Li, de la saga Street Fighter, y Sonya Blade, de la franquicia Mortal Kombat. A través de esta comparación, se pretende analizar cómo han evolucionado estos personajes en cuanto a su diseño visual y a su rol narrativo. La pregunta de investigación que guía este estudio es la siguiente: ¿Cómo han evolucionado los roles de Chun-Li y Sonya Blade a lo largo de sus respectivas sagas en términos de representación visual, narrativa y jugable?

El objetivo principal de este trabajo es analizar los cambios en el diseño visual de estos personajes a lo largo del tiempo, en particular en lo que respecta a los patrones de representación de género. A partir de este objetivo central, se plantea otro objetivo secundario, el rol narrativo de los personajes dentro de la trama, para estudiar si son relevantes dentro del contexto de la saga en la que aparecen.

La elección de una metodología cualitativa responde a la necesidad de abordar dimensiones simbólicas y discursivas que no pueden captarse mediante técnicas cuantitativas. En este sentido, el enfoque comparativo resulta especialmente útil, ya que permite observar tanto similitudes como diferencias significativas en la evolución de dos personajes que comparten un rol estructural similar, siendo las primeras luchadoras en ser jugables en sus respectivas franquicias, pero que provienen de contextos culturales distintos. Como plantea el sociólogo Caïs en su obra *Metodología Del Análisis Comparativo* (1997), el análisis comparativo no se limita a contrastar objetos de estudio, sino que busca comprender relaciones estructurales, procesos históricos y significados sociales desde una perspectiva relacional. Este tipo de enfoque resulta particularmente adecuado cuando se trabaja con casos individuales que, por sus características, permiten ilustrar tendencias sociales más amplias.

Desde la sociología, este enfoque se vincula con el estudio de la construcción social del género, los procesos de socialización mediada por representaciones culturales, y el análisis del poder simbólico en productos culturales de masas (Castells, 2009)

La elección de las sagas Street Fighter y Mortal Kombat como casos de estudio se justifica en base a su relevancia histórica, simbólica y comercial. Ambas franquicias son ampliamente reconocidas como pilares fundacionales del género de lucha y han alcanzado una enorme difusión a nivel global. Mortal Kombat es la saga de lucha más vendida hasta la fecha, con más de 84 millones de copias distribuidas, mientras que Street Fighter ha superado los 55 millones y es considerada la primera gran serie de este tipo, debutando en 1987. Esta trayectoria les otorga un valor analítico particular, ya que permiten rastrear transformaciones en el tratamiento de personajes femeninos a lo largo de varias décadas.

Otro criterio relevante ha sido el contraste cultural entre ambas sagas. Mientras que *Street Fighter* es desarrollada por Capcom, una empresa japonesa, *Mortal Kombat* fue creada por Midway Games en Estados Unidos y posteriormente gestionada por Warner Bros. Games. Esta diferencia cultural permite explorar si existen divergencias estéticas, narrativas o ideológicas en la representación de los personajes femeninos, y si, como plantean Molares-Cardoso, Badenes Plá y Legerén Lago (2022), puede identificarse un proceso de occidentalización en el diseño y la narrativa de los videojuegos japoneses en respuesta a las dinámicas del mercado global.

En cuanto a la selección de los personajes, Chun-Li y Sonya Blade han sido escogidas porque fueron las primeras mujeres jugables de sus respectivas sagas. Este criterio permite asegurar un recorrido histórico más amplio y una base comparativa sólida. Al tratarse de personajes introducidos en los inicios de cada franquicia, resulta posible observar su evolución tanto en aspectos visuales como en sus funciones dentro del juego y en los discursos que las rodean. Esta elección también facilita un análisis longitudinal que permite identificar transformaciones estructurales en los modos de representación de género.

Se descartaron otras franquicias relevantes del género por razones metodológicas. *Tekken*, por ejemplo, con 57 millones de copias vendidas, fue excluida debido a su aparición más tardía, en 1994, lo cual limita la posibilidad de un análisis histórico extenso. Por su parte, *Super Smash Bros.*, a pesar de ser una de las más vendidas (más de 75 millones de copias), no fue considerada adecuada para este estudio, ya que sus personajes no fueron diseñados originalmente para un juego de lucha, sino que proceden de diversas franquicias externas. Esta característica dificulta una lectura coherente desde el punto de vista de la representación de género en el contexto específico de los juegos de lucha tradicionales.

El presente trabajo se enmarca en una perspectiva cualitativa-comparativa que busca analizar, desde una mirada sociológica crítica, la evolución de la representación femenina en los videojuegos de lucha, a partir del estudio de dos personajes paradigmáticos pertenecientes a franquicias culturalmente contrastadas, pero estructuralmente comparables. El objetivo es identificar cómo las transformaciones sociales, las críticas culturales y las dinámicas de mercado han influido en los modos en que estas figuras han sido construidas, representadas y reconfiguradas en el tiempo.

Por último, cabe mencionar que, a veces, en el análisis se usarán acrónimos para las dos sagas (SF para *Street Fighter* y MK para *Mortal Kombat*).

2.2 Hipótesis.

Este trabajo parte de tres hipótesis: la primera es que, a pesar de los avances sociales y culturales en materia de igualdad de género, el diseño visual de los personajes femeninos en los videojuegos de lucha no ha cambiado de manera significativa a lo largo del tiempo.

Se mantienen, en gran medida, los mismos patrones estéticos asociados a cuerpos idealizados y poco realistas, lo cual evidencia una continuidad en los modelos de representación basados en estereotipos. Asimismo, se considera que la sexualización de estos personajes sigue presente de forma recurrente, en tanto que constituye una estrategia comercial habitual en la industria, sustentada en la idea de que el atractivo físico femenino es un elemento clave para atraer y fidelizar a una audiencia mayoritariamente masculina. Sin embargo, se plantea también que los roles femeninos dentro de las tramas han evolucionado hacia formas más complejas, otorgando a las mujeres una mayor participación narrativa, agencia y profundidad psicológica, en contraste con los roles pasivos o decorativos que predominaban en las primeras etapas del género.

2.3 Metodología.

Como se ha mencionado anteriormente, para poder observar la evolución de los dos personajes, se va a completar un estudio de caso comparativo. A continuación, se va a explicar cómo se va a realizar el estudio de caso.

Se va a examinar el diseño visual de cada personaje, como objetivo principal y sucesivamente se analizarán como objetivos secundarios su rol en la trama (cuando exista un desarrollo argumental en el juego correspondiente). Para esto se tendrán en cuenta los juegos principales de ambas sagas, las cuales serán mencionadas al final de la metodología. Al final de cada uno de estos tres grandes apartados, se realizará la comparación entre los dos personajes siguiendo el marco de estudio de caso comparativo.

Para su diseño visual, se analizarán las entregas principales de cada saga donde aparezcan los personajes. No se tendrán en cuenta spin-offs puesto que no son canónicos a la saga principal. Para Street Fighter se estudiarán los siguientes: II (Chun-Li apareció solo en el segundo), III, IV, V y 6; mientras que para Mortal Kombat se analizarán estos: I, III (Sonya Blade no está presente en el II), IV, Deadly Alliance, Armageddon, Mortal Kombat (2011), X, 11 y I (2023). En el caso de Mortal Kombat se dividirán los juegos en dos etapas, clásica y moderna, que serán debidamente explicadas en la investigación.

Esta parte del análisis se centrará en el estudio del diseño de los personajes a través de imágenes. Para cada juego, se van a tener en cuenta los siguientes parámetros: las proporciones (si son realistas o menos), su vestimenta y su diseño pueden tener solo una función estética o podría tener sentido su inclusión en un videojuego de lucha. En algunos casos algunos de estos aspectos podrían ser redundantes, por lo que se tendrán en cuenta sólo cambios significativos entre los títulos.

Con respecto a Chun-Li, se tendrá en cuenta el ya mencionado estudio de caso *La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha: El caso de Chun-Li en Street Fighter* de Molares-Cardoso et al. (2022) puesto que estudia esta dinámica y, como he mencionado anteriormente, se incluirán imágenes adicionales para mayor claridad.

En cuanto a Sonya Blade, la investigación se apoyará en diapositivas de presentación del programa Canva. En estas estarán disponibles imágenes que ilustrarán varias versiones del personaje en diferentes juegos y ocasionalmente puede haber explicaciones que ayuden a entender ciertos conceptos en el ámbito de los videojuegos. Todas las imágenes completas que se utilicen como referencia en las diapositivas estarán disponibles de forma completa en el anexo.

La fuente de las fotografías suelen ser las wikis (no oficiales) de Street Fighter y Mortal Kombat, el estudio de caso de Molares-Cardoso et al. (2022) y ocasionalmente provendrán de otras fuentes propiamente señaladas en la descripción de la imagen. Al final del análisis descriptivo se realizará una tabla donde se establecerán los siguientes criterios:

- si el personaje tiene proporciones adecuadas
- si su vestimenta es adecuada para lucha
- si su diseño hace referencia al deseo sexual.

Las explicaciones para cada apartado ya se habrán cubierto en el análisis descriptivo, esta tabla sólo se usará en el análisis posterior del Capítulo 4.

Para su rol en la trama se analizarán todos los juegos principales de la serie donde esté presente el personaje en cuestión. En estos videojuegos se analizará la importancia del personaje en toda la trama, para observar si tiene alguna relevancia su inclusión o si el personaje sirve meramente al fin de sexualizarlo. Para apoyar la investigación se realizará una tabla comparativa entre los dos personajes y respectivos juegos, donde se tendrán en cuenta si el personaje tiene un rol principal, si aporta algo en la trama o si el personaje sirve solo de apoyo a un personaje masculino.

A continuación, se explicarán los criterios para otorgarle el “Sí”:

Rol principal: Significa que Sonya lidera o protagoniza de forma activa la línea argumental del juego, con misiones propias y escenas clave.

Aporta a la trama principal: Quiere decir que sus acciones o decisiones son esenciales para el avance de la historia central, no meramente decorativas.

Solo apoyo a personaje masculino: Se reserva para cuando el único papel de Sonya es estar cautiva o servir de motivación a un héroe masculino, sin tener agencia propia.

Este último concepto lo explica ya Sarkeesian en su serie “Tropes vs. Women in Video Games” (2014), en el episodio “Ms. Male Character”, donde expone cómo la existencia del personaje femenino solo existe por la presencia de un personaje masculino protagonista. Un ejemplo de esto podría ser Minnie Mouse que ha aparecido solo por la presencia de Mickey Mouse.

Estos son los videojuegos que se van a analizar para cada personaje en el apartado narrativo:

Para Chun-Li se analizarán la Serie Alpha (II y III), Street Fighter II, Street Fighter III: 3rd Strike, Street Fighter IV, Street Fighter V y Street Fighter 6. La serie Alpha, aunque saliera al mercado después del II, sirve de precuela de la historia principal.

Para Sonya Blade se analizarán MK I, MK II, MK 3, MK 4, MK Deadly Alliance, MK Deception, MK Armageddon, MK 9, MK X, MK 11, MK 1 (2023).

2.4 Fuentes.

Para esta investigación se recurrirá a una variedad de fuentes tanto primarias como secundarias. Entre las fuentes primarias, se consideran los propios videojuegos en sus entregas principales, incluyendo su contenido jugable, cinemáticas internas, modos historia y materiales visuales disponibles en el juego. Su contenido será obtenido de fuentes oficiales como manuales de juego originales o enlaces oficiales de la compañía. No obstante, las imágenes de juego para el apartado diseño visual serán obtenidas mayormente de wikis no oficiales, como Fighterpedia o Mortal Kombat Wiki, que en sus respectivos enlaces tendrán su fuente original. Las tramas de los personajes también serán extraídas de fuentes oficiales, pero puede que en ocasiones se hayan utilizado wikis no oficiales para completar algunas tramas, puesto que muchas veces en los manuales no se describe la trama del juego en su totalidad para no estropear la experiencia de juego.

Además, se utilizarán otras fuentes secundarias, como artículos académicos y estudios especializados, como puede ser el trabajo de Molaes-Cardoso et al. (2022), así como informes de la industria del videojuego (ej. ESA, DEV), entrevistas a desarrolladores y análisis críticos en medios especializados (MeriStation, EventHubs, CBR, entre otros).

Finalmente, se utilizarán como marco conceptual los aportes teóricos de Laura Mulvey, Anita Sarkeesian, Manuel Castells y Mia Consalvo que permiten abordar de manera crítica la representación de género en los videojuegos.

3. ANÁLISIS DE CONTENIDO

A continuación, se procederá con el análisis de contenido explicado en la metodología. Se va a seguir el siguiente orden: diseño visual y rol en la trama.

3.1. Diseño visual.

3.1.1 Chun-Li (Street Fighter).

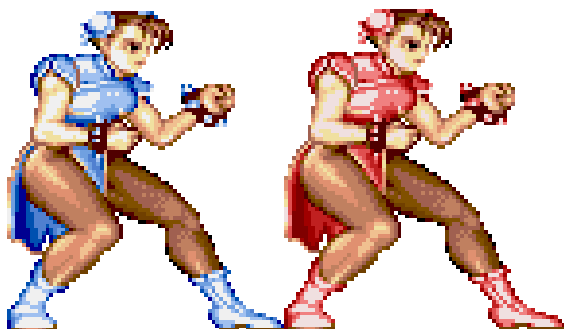
El primer personaje que se va a estudiar es Chun-Li de la saga Street Fighter. Para observar la evolución de su diseño visual se va a realizar un análisis descriptivo basado en las imágenes que retratan el personaje en el videojuego mencionado. Para complementar el estudio, se va a mencionar el estudio *La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha: El caso de Chun-Li en Street Fighter* de Molares-Cardoso, J., Badenes Plá, V. y Legerén Lago, B. (2022), ya explicado anteriormente.

Como ya se mencionó en la metodología, solo se tendrán en cuenta entregas principales, por lo que se estudiarán los siguientes títulos: Street Fighter II, Street Fighter III, Street Fighter IV, Street Fighter V y Street Fighter 6. Algunos juegos están reagrupados puesto que tienen características similares. A continuación, se va a presentar un análisis a través de imágenes recuperadas del videojuego para estudiar la evolución del diseño visual de Chun-Li.

Street Fighter II (1991)

Figura 1. (a la izquierda) Chun-Li en Street Fighter II

Figura 2. (a la derecha) Versión alternativa de Chun-Li



Fuente: Juego original, recuperado de SuperCombo Wiki

En su primera aparición en Street Fighter II, Chun-Li presenta dos versiones: la tradicional azul y la roja. Chun-Li viste un vestido corto y ajustado de color azul eléctrico o rojo, con un cuello alto y aberturas a los lados que le permiten dar patadas muy altas sin problemas. Los bordes y las hendiduras llevan ribetes dorados que le dan un toque vistoso. Lleva un fajín blanco que marca su cintura y unas pulseras metálicas con púas en las muñecas: sirven para proteger las manos y dar más fuerza a los puñetazos. Bajo la falda, unas medias marfil cubren sus piernas hasta el tobillo, y calzas botas blancas de suela gruesa que amortiguan el impacto de sus famosos “Lightning Kicks”. Finalmente, su peinado con dos moños laterales y cintas blancas le da un aire tradicional chino.

Aunque el traje está pensado para que Chun-Li se mueva con libertad (las aberturas y el corte ceñido evitan que nada se enganche), también refleja la moda de los juegos de los 90, donde se buscaba combinar practicidad con un diseño muy llamativo y un punto de sensualidad para captar la atención del jugador.

Street Fighter serie Alpha y SF III (1995-1999)

Figura 3. (a la izquierda) Las dos versiones de Chun-Li, una deportiva y la tradicional en la serie Alpha.

Figura 4. (a la derecha) Chun-Li en Street Fighter III.



Fuente: Juego original, recuperado de Strategy Wiki.

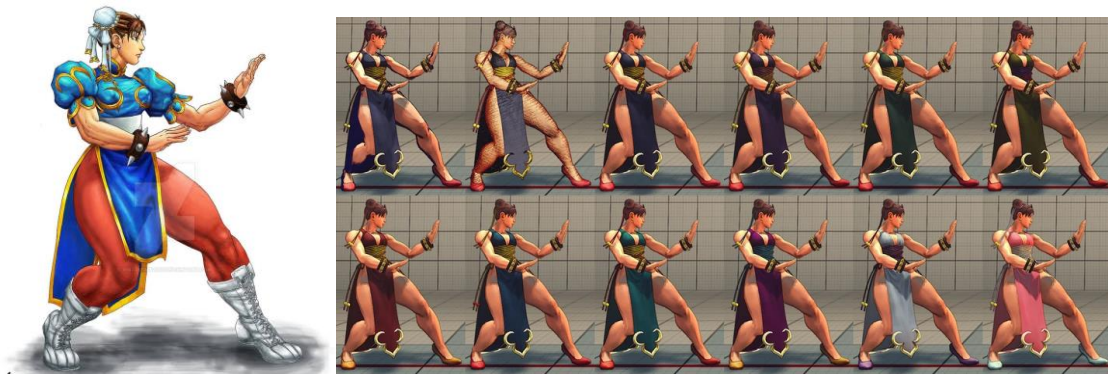
La segunda versión de Chun-Li en Street Fighter III y en la serie Alpha no presenta cambios significativos: su vestimenta queda invariada, pero sus piernas están más definidas. En la serie Alpha también presenta un atuendo alternativo, donde viste ropa más deportiva.

Street Fighter IV (2008) y V (2016)

Su traje tradicional sigue en el juego, sin novedades importantes, pero a diferencia de sus antecesores, en Street Fighter IV vamos a poder tener varios atuendos para cada personaje, incluida Chun-Li.

Figura 5. (a la izquierda) Chun-Li en Street Fighter IV.

Figura 6. (a la derecha) atuendo alternativo “Alternate 1” en Street Fighter IV.



Fuente: juego original, recuperado de Youtube y Street Fighter Wiki.

Un atuendo que llama la atención en particular es el “Alternate 1”, donde el personaje sigue teniendo un look tradicional chino, pero esta vez con ropaje diferente y unas bailarinas. Todos estos nuevos trajes tienen funciones estéticas y no cambian nada en el juego, por lo que en parte se podría justificar la teoría de Mulvey, pero todos los personajes tienen atuendos de diferentes tipos incluidos los masculinos, por lo que es complicado aplicar la teoría de Mulvey en este caso.

Otro cambio importante se observa en sus piernas: mientras que su atuendo original presenta unas piernas más acordes con el cuerpo de una luchadora, en sus atuendos alternativos esta característica se diluye, mostrando unas piernas generalmente menos musculosas, lo que representa un prototipo más femenino.

Figura 7. (a la izquierda) Chun-Li en *Street Fighter V*

Figura 8. (a la derecha) el atuendo alternativo “Battle Outfit 1” en *Street Fighter V*.



Fuente: juego original, recuperado de Game Capcom.

En *Street Fighter V* se puede apreciar una intención aún más marcada de sexualización en los atuendos alternativos del personaje. El “Battle Outfit 1”, por ejemplo, constituye una versión similar al “Alternate 1”, aunque con un diseño visiblemente más revelador. Asimismo, en todas sus variantes dentro de este videojuego, el personaje presenta un aumento notable en el tamaño de los pechos respecto a su versión original, lo que podría responder a una estrategia orientada a incrementar su atractivo sexual frente a la audiencia.

Hay algo muy importante de señalar en estas dos últimas entregas: los atuendos son disponibles como contenidos de pago, es decir, no están incluidos en el juego original, sino que hay que pagar un extra tras haber canjeado el juego. En ambos videojuegos la versión más “sexy” de Chun-Li es siempre la primera que aparece (en *Street Fighter IV* es el primer atuendo alternativo y en *Street Fighter V* es la primera de pago que aparece en su enlace oficial), sugiriendo que los desarrolladores usan esta imagen para promocionar su contenido de pago, reforzando la hipótesis de que los personajes son sexualizados al fin de obtener más ingresos económicos.

Sarkeesian ya abordó la cuestión de los pagos adicionales a los videojuegos en su serie “Tropes vs. Women in Video Games” (2014), en el episodio “Women as Reward – Special DLC Mini-Episode”, donde explica que algunos atuendos femeninos alternativos de pago solo sirven para impulsar los ingresos de la empresa a través de una sexualización mayor del personaje.

Hasta aquí se puede confirmar lo que el estudio de “La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha: El caso de Chun-Li en *Street Fighter*” de Molares-Cardoso et al. (2022) que nos decía: el diseño no respeta proporciones realistas en ningún juego, y en el IV y en el V se puede apreciar una occidentalización de un personaje oriental,

probablemente sólo para satisfacer los mercados occidentales (sobre todo en el atuendo “Battle Outfit 1”). En conjunto, esto no solo refleja una Chun-Li cada vez más sexualizada, sino que también evidencia cómo el diseño del personaje ha sido progresivamente instrumentalizado como una herramienta de marketing visual orientada al consumo masculino, donde la exageración de rasgos sexuales funciona como estrategia de atracción y fidelización de jugadores.

Street Fighter 6 (2023)

Figura 9. *Render de Chun-Li en Street Fighter 6*



Fuente: juego original, recuperado del enlace oficial de Street Fighter.

No obstante, el estudio no había tomado en cuenta la última entrega, Street Fighter 6, donde sí que se puede indicar un intento de los desarrolladores de cambiar el personaje para que tenga unas proporciones corporales más realistas. También cabe señalar que sus rasgos vuelven a ser más orientales que occidentales.

Además, su vestimenta en el diseño base de Street Fighter 6 también refleja una evolución significativa: aunque conserva elementos icónicos de su identidad (como los moños en el cabello y cierto aire tradicional en su indumentaria), ahora lleva un traje más funcional, con pantalones holgados y un top que no expone excesivamente el cuerpo. Este cambio sugiere un enfoque más respetuoso hacia el personaje y su cultura de origen, alejándose de la hipersexualización evidente en entregas anteriores. A diferencia de Street Fighter IV y V, donde se priorizaba una representación estilizada y sexualizada para el consumo masculino, en Street Fighter 6 se percibe un esfuerzo consciente por rediseñar a Chun-Li como una luchadora realista, fuerte y coherente con su trasfondo narrativo. Este giro también puede interpretarse como una respuesta a las críticas y estudios como el de Molaes-Cardoso et al. (2022), lo que refuerza la idea de que la representación femenina en los videojuegos de lucha está evolucionando hacia modelos menos objetivizantes y más diversos, tanto física como culturalmente.

Habiendo analizado todos los juegos propuestos, se va a presentar una tabla que resume todos los puntos abordados en el análisis.

Tabla 1

Análisis del diseño visual de Chun-Li

	Proporciones realistas	Vestimenta adecuada	Apelación al deseo sexual
SF II	No	No	Sí
SF III	No	No	Sí
SF IV	No	No	Sí
SF V	No	No	Sí
SF 6	Sí	Sí	No

Fuente: Elaboración propia

3.1.1.1 ¿Es Chun-Li un personaje sexualizado, según su diseño visual?

Chun-Li presenta un claro carácter hipersexualizado en las entregas clásicas: desde Street Fighter II y III sus proporciones resultan exageradas, piernas alargadas, cintura muy estrecha y su qipao corto, combinado con accesorios como medias de red, prioriza el exotismo y la mirada erótica por encima de la funcionalidad de combate. En Street Fighter IV esta tendencia persiste a través de aberturas estratégicas en el vestido y detalles reveladores, y alcanza su punto álgido en Street Fighter V, donde variantes como “Battle Outfit” o “Alternate” recurren a bikinis y corsés que exponen gran parte de la piel, reforzando la perspectiva masculina como destinataria principal de su imagen. Solo en Street Fighter 6 el diseño experimenta un giro radical: adopta un atuendo deportivo de corte moderno, con elementos protectores y proporciones realistas que eliminan la sexualización explícita.

La evolución del diseño visual de Chun-Li responde a una serie de transformaciones socioculturales que han condicionado la forma en la que se construye la imagen de los personajes femeninos en el videojuego. Como apunta Fernández Vara (2014), una de las causas de la hipersexualización inicial fue la escasa presencia de mujeres en los equipos de desarrollo, lo que redujo la diversidad de perspectivas en los procesos creativos. Esta situación comienza a modificarse en los últimos años, como muestra el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos (DEV, 2023), donde se registra un aumento sostenido de la participación femenina en la industria. Esta incorporación progresiva ha favorecido

una mayor atención a las representaciones de género, especialmente en lo que respecta a la construcción de personajes más diversos, realistas y alejados del estereotipo.

A estas transformaciones internas se suman también presiones externas. Mia Consalvo (2012) subraya que el espacio gamer ya no puede entenderse como exclusivamente masculino, lo que obliga a las compañías a revisar sus códigos visuales y narrativos. En esta línea, la idea de autocomunicación de masas desarrollada por Castells (2009) resulta útil para comprender cómo las redes digitales permiten que comunidades críticas, entre ellas, jugadoras y activistas feministas, ejerzan una influencia directa sobre la representación simbólica en los medios. Por otro lado, la noción de convergencia cultural de Jenkins (2006) permite situar este fenómeno en un escenario más amplio, en el que las audiencias ya no son homogéneas, sino múltiples y activas, con demandas diferenciadas. Esta fragmentación obliga a los desarrolladores a replantear sus decisiones estéticas y narrativas para responder a públicos diversos.

Desde esta perspectiva, el rediseño de Chun-Li en Street Fighter 6 puede leerse como una consecuencia directa de este nuevo contexto. Su vestimenta, proporciones y lenguaje corporal se alejan de las convenciones hipersexualizadas de entregas anteriores, y se alinean con una lógica visual más coherente con la evolución del personaje. Si bien estas decisiones pueden tener una motivación comercial, como señalan periodistas como García (2025) o Espinosa (2021), también reflejan un cambio de sensibilidad generalizado en la forma de pensar el papel de la mujer dentro del videojuego.

Por lo tanto, mi hipótesis inicial se ha confirmado hasta cierto punto: el personaje ha sido sexualizado por un largo periodo de tiempo, pero en la última entrega se ha visto un cambio de esta trayectoria, con un personaje con proporciones más realistas.

3.1.2 Sonya Blade (Mortal Kombat).

Ahora pondremos bajo la lupa el personaje “Sonya Blade” de la saga Mortal Kombat. Como se ha dicho anteriormente se van a ilustrar imágenes del personaje juego por juego, a través de diapositivas elaboradas en el programa Canva.

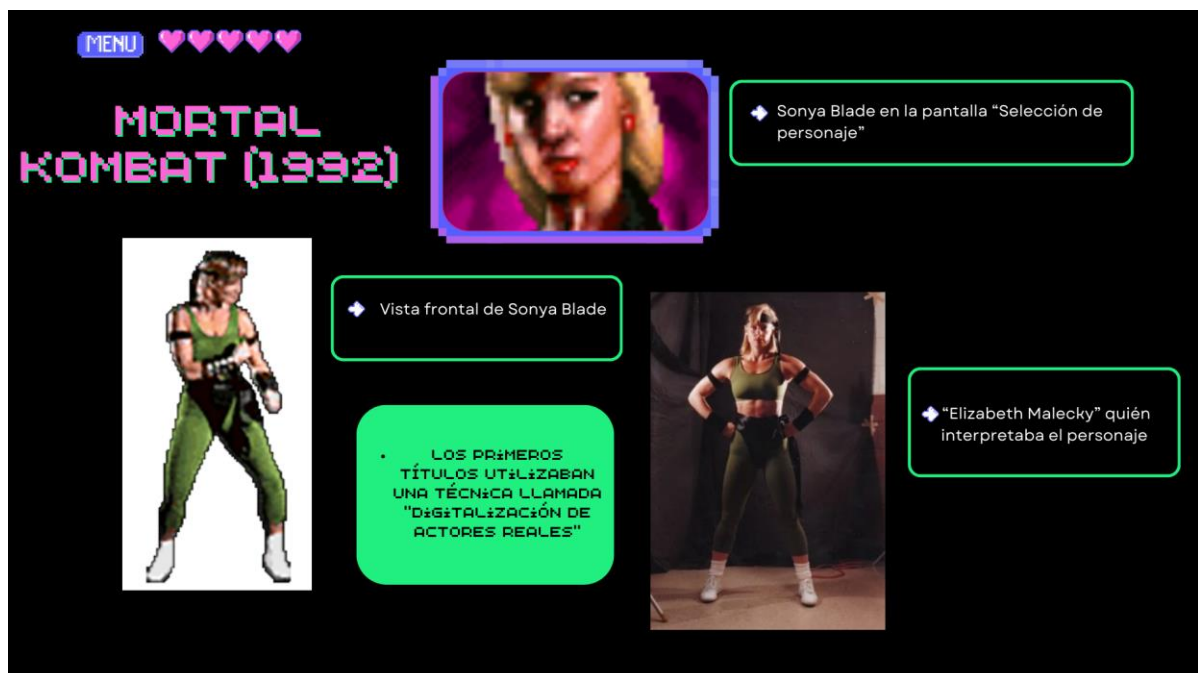
Antes que nada, es importante delinear dos etapas de esta saga. A lo largo de su historia, Mortal Kombat ha experimentado una transformación profunda en su diseño visual, reflejando tanto los avances tecnológicos como los cambios culturales en la representación de personajes. Esta evolución puede dividirse en dos grandes etapas: la era clásica (1992–2006) y la era moderna (2011–presente). El diseño visual en cada una de estas etapas evidencia no solo cambios estéticos y técnicos, sino también diferencias en el tratamiento de género, estilización corporal y enfoque narrativo a través de la imagen.

3.1.2.1 Mortal Kombat “clásico” (1992-2006).

Durante la etapa clásica de *Mortal Kombat* (1992–2006), el diseño visual se caracterizaba por gráficos digitalizados a partir de actores reales, lo que le otorgaba al juego un estilo crudo y distintivo dentro del género de lucha. Los escenarios eran planos y estáticos, con una paleta de colores limitada, pero icónica. Los personajes femeninos, como Sonya Blade, Kitana o Mileena, eran representados con atuendos extremadamente reveladores y cuerpos estilizados que respondían más a una lógica de fantasía masculina que a necesidades narrativas o de combate. Este enfoque visual respondía tanto a las limitaciones tecnológicas de la época como a convenciones culturales que priorizaban la hipersexualización como forma de atraer al público masculino joven.

El primer juego para estudiar es el primero de la saga, es decir, *Mortal Kombat* (1992).

Figura 10. Diapositiva ilustrativa sobre *Mortal Kombat I* (1992)

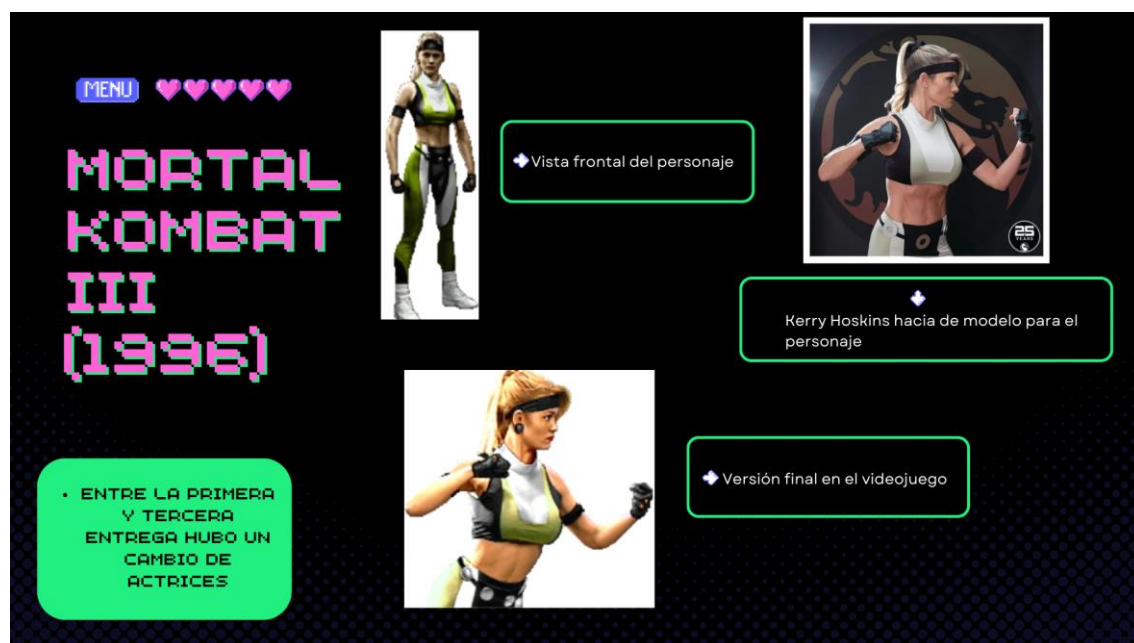


Fuente diapositiva: Elaboración propia; Fuente fotos: *Mortal Kombat* Wiki.

Como he ya explicado anteriormente en las primeras entregas de la saga los personajes no se creaban a partir de un modelado 3D (proceso de crear representaciones tridimensionales de objetos o escenas mediante software especializado), sino que se había utilizado una técnica llamada “digitalización de actores reales”, que, como sugiere el nombre, genera el personaje a través de un actor real. Este dato es muy importante para este análisis puesto que, al tener figuras de referencia reales como actores, se puede tener la certeza de que los personajes tengan proporciones realistas.

En el caso del primer Mortal Kombat, la actriz que interpretó de Sonya Blade es Elizabeth Malocky, quien aparte de ser actriz también es una profesora de aerobio y una bailarina profesional. Sus profesiones y físico indican que los desarrolladores intentaron incluir un personaje femenino fuerte y hábil en esta primera entrega. Por otro lado, su vestimenta consiste de un top deportivo verde, unos leggings verdes ajustados, una cinta negra en la cabeza, unos guantes de combate sin dedos, unas botas negras y su cabello está suelto o recogido, dependiendo de la escena. Aunque la indumentaria general intenta reflejar una vestimenta militar, este deja el torso y el abdomen parcialmente expuestos, lo que no es adecuado para luchas ni operaciones militares, denotando la intención de los desarrolladores en querer diseñar un personaje sexualizado.

Figura 11. Diapositiva ilustrativa sobre Mortal Kombat III (1995)



Fuente diapositiva: Elaboración propia; Fuente fotos: Mortal Kombat Wiki

Como ya explicado en la metodología, Sonya Blade no estuvo en Mortal Kombat II, por lo que Mortal Kombat III va a ser el siguiente juego para el estudio.

La primera diferencia notable a primera vista es que del primer al tercer juego se cambiaron las actrices, Elizabeth Malocky dejó paso a Kerry Hoskins, una modelo estadounidense. El hecho de que se cambió de una actriz más enfocada a la actividad física a una modelo indica la intención de seguir por el camino de la sexualización del personaje.

En cuanto a su vestimenta, se puede notar que en líneas generales el personaje mantiene el mismo estilo, pero tiene algunos elementos que lo diferencia de la primera entrega.

Uno de ellos es que el diseño del vestuario en *Mortal Kombat III* expone aún más el cuerpo de Sonya Blade, reduciendo la cobertura del torso y marcando aún más su silueta. Además, el maquillaje es más notorio y el peinado está claramente estilizado para resaltar su atractivo visual. Estos cambios no responden a una lógica funcional de combate ni a una evolución narrativa del personaje, sino que refuerzan el patrón de representación sexualizada. En lugar de potenciar las características de una combatiente realista y fuerte, el diseño prioriza la estética visual dirigida a un público masculino, lo que evidencia una visión objetivizante del personaje femenino dentro del juego.

Figura 12. Diapositiva ilustrativa sobre *Mortal Kombat IV* (1997), *Deadly Alliance* (2002) y *Armageddon* (2006)



Fuente diapositiva: Elaboración propia; Fuente fotos: Mortal Kombat Wiki

A partir de *Mortal Kombat IV*, los personajes se crearon a partir de un modelado 3D, dejando atrás los actores, lo cual implica que los personajes no necesariamente sigan proporciones realistas como en las entregas anteriores.

Sonya adoptó un traje azul oscuro con detalles metálicos, manteniendo el estilo militar, pero con un escote más pronunciado y cintura estrecha. El diseño enfatiza sus curvas mediante un ajuste más ceñido y proporciones corporales exageradas (pecho y caderas). El escote y la postura en pantalla refuerzan un enfoque visual orientado al atractivo físico.

A partir de *Mortal Kombat Deadly Alliance* su vestimenta cambia por completo, puesto que Sonya abandona el traje militar clásico por un atuendo futurista: en este título el personaje lleva un top corto sin mangas que deja el abdomen al descubierto, unos pantalones ajustados de látex negro y sus características botas altas. Por último, su cabello rubio se vuelve más largo y estilizado.

La exposición de piel (abdomen y brazos), combinada con prendas ajustadas y brillantes, acentúa su figura de manera más explícita. En la pantalla de selección, su pose incluye una postura provocativa, con una mano en la cadera y piernas abiertas.

Figura 13. (a la izquierda) Traje clásico de Sonya Blade en MK Armageddon.

Figura 14. (a la derecha) Sonya Blade en versión socorrista en MK Deadly Alliance



Fuentes: X y Mortal Kombat Wiki

En cuanto a Mortal Kombat Armageddon, su diseño clásico no cambia de manera radical, pero su diseño alternativo parece seguir un estilo militar, compuesto por un traje militar. Sin embargo, en esta versión Sonya también lleva unas botas negras con tacones, propiamente inadecuadas para cualquier tipo de combate.

Antes de pasar a las entregas más recientes de la saga, se va a presentar una imagen que está presente en el título MK Deadly Alliance, donde aparece el personaje vestido de socorrista. Este contenido se encuentra en el apartado “Extra” como algo desbloqueable por parte del jugador. Aunque a priori se podría considerar algo inocuo, también puede ser clasificado como un premio para una audiencia masculina por explorar el juego debidamente.

Este concepto puede relacionarse con las teorías de Laura Mulvey y Anita Sarkeesian, ya que la imagen en cuestión existe únicamente para satisfacer la mirada masculina, sin aportar ninguna funcionalidad dentro del videojuego. Mulvey sostiene que los medios visuales tienden a construir a las mujeres como objetos del deseo masculino, una idea que se ve reflejada en este tipo de contenidos. Por su parte, Sarkeesian ha señalado cómo los videojuegos a menudo representan a las mujeres como adornos visuales o recompensas destinadas al jugador, reforzando la idea de que su valor reside principalmente en su atractivo físico. En su serie “Tropes vs. Women in Video Games” (2014), más específicamente en el episodio “Women as Reward”, Sarkeesian muestra cómo, al cumplir determinadas condiciones o superar un nivel, el juego desbloquea la aparición de

un personaje femenino con un atuendo provocativo: una recompensa pensada únicamente para gratificar la mirada y el deseo de los jugadores masculinos.

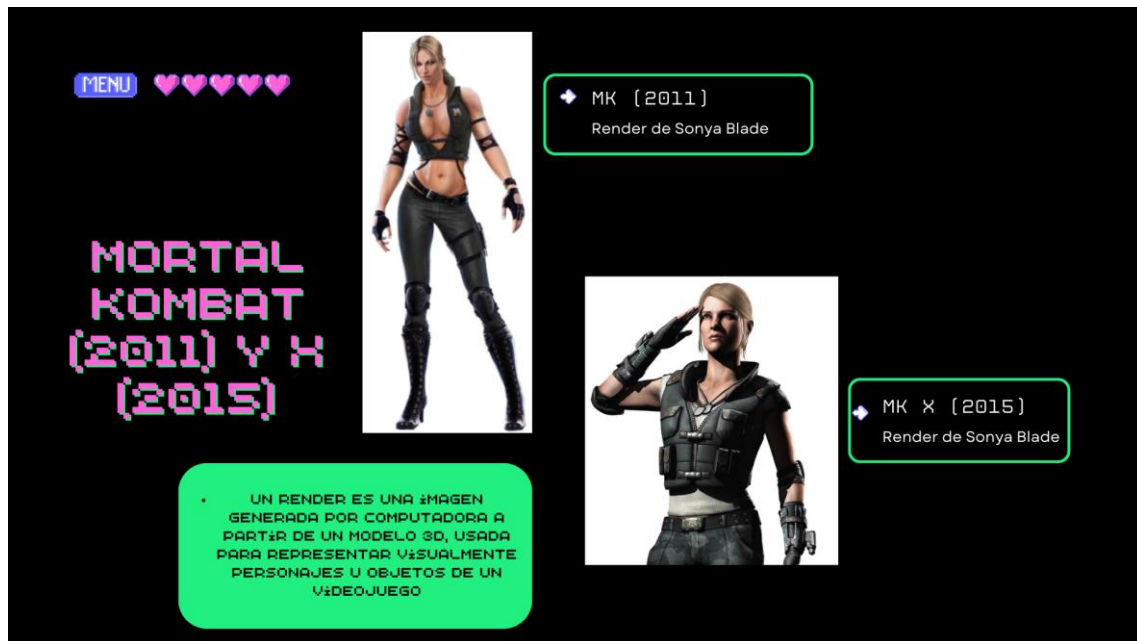
La imagen de Sonya Blade como socorrista, incluida como contenido desbloqueable, encaja dentro de este patrón: no aporta nada al gameplay ni a la narrativa, pero existe como una especie de "trofeo visual" para el jugador que ha invertido tiempo en explorar el juego. Esta representación refuerza la noción de que el cuerpo femenino es una recompensa estética, una idea que contribuye a la objetivación de las mujeres dentro del medio y limita su representación a lo que resulta deseable desde una perspectiva masculina.

3.1.2.2 Mortal Kombat “moderno” (2011- actualidad).

Sucesivamente vamos a pasar a la etapa moderna de la saga. En esta etapa, el diseño visual experimentó un salto cualitativo gracias al uso de gráficos 3D de alta definición, iluminación dinámica y animaciones cinematográficas. Los personajes son ahora modelados con mayor realismo anatómico y expresividad facial, y los escenarios presentan profundidad, interacción y riqueza ambiental. En cuanto al diseño de personajes femeninos, se observa un cambio notable: se reducen los elementos hipersexualizados y se opta por vestimentas más funcionales y coherentes con el contexto de combate.

Este rediseño visual responde a una creciente conciencia social dentro de la industria, así como a una voluntad por parte de los desarrolladores de representar a las mujeres como figuras activas y complejas, no simplemente como objetos visuales. Tal como señala Anita Sarkeesian (2014), los personajes femeninos han sido históricamente diseñados para satisfacer la mirada masculina, algo cada vez más cuestionado por jugadoras y activistas. Esta presión crítica se reflejó en Mortal Kombat X (2015), cuyo productor Spiro Anagnostakos declaró que se buscó evitar diseños sexualizados en favor de una representación más realista y coherente con el rol de combate (CriticalHit, 2015). Además, como argumenta Mía Consalvo (2012), el aumento de la participación femenina en la cultura gamer está obligando a repensar estas representaciones.

Figura 15. Diapositiva ilustrativa sobre Sonya Blade en *Mortal Kombat* (2011) y *Mortal Kombat X* (2015)



Fuente fotos: Game Art HQ y Mortal Kombat Wiki.

Esta nueva visión, desafortunadamente, no estuvo presente en *Mortal Kombat* (2011), donde Sonya Blade lleva un top aún más ajustado que en las entregas anteriores y unas proporciones bastante irreales, sobre todo en el pecho y en la cadera. Otro aspecto destacable son las botas, que siguen siendo de tacón, particularmente inadaptadas para los combates y lucha militar.

A partir de *Mortal Kombat X* (2015) es cuando se empieza a ver un cambio radical en su diseño. Sus nuevas proporciones son realistas y por primera vez en la saga tiene un atuendo acorde a su rol militar. Este cambio puede ser relacionado con la mayor concienciación que han empezado a tener los desarrolladores en cuanto a crear una imagen realista de un personaje femenina, puesto que esta temática ya era un tema de discusión en esos años.

Por ejemplo, los estudios de Anita Sarkeesian, “*Tropes vs Women in Video Games*”, los cuales criticaron los roles de género en videojuegos, salieron en el año 2014, lo que testimonia que este argumento en aquellos años tenía bastante relevancia. Siguiendo también de referencia lo que se explicó anteriormente sobre la entrevista a Yoshinori Ono (desarrollador de *Street Fighter*, página 6), donde el desarrollador afirmó que los cambios en sus videojuegos derivan de un intento de atraer la mayor cuota de jugadores posible.

Esta entrevista y el juego Street Fighter 6 salieron en 2015 y en 2016 respectivamente, lo cual refuerza el argumento.

Figura 16. Diapositiva ilustrativa sobre las dos versiones de Sonya Blade, “pasado” y “presente” en Mortal Kombat 11 (2019).



Fuente diapositiva: elaboración propia. Fuente fotos: Artstation.

En Mortal Kombat 11 (2019), aparecen dos versiones de Sonya: una del pasado y una del presente. Aunque como se explicará más adelante esto tiene sentido lógico en la trama, la razón principal de esta inclusión es que se podría deducir que los desarrolladores hayan querido proporcionar una versión clásica y una renovada (siguiendo el estilo de Mortal Kombat X) de Sonya. Haciendo esto, los fans más antiguos de la saga podrán seguir con el diseño clásico, menos basado en la lucha y más en el placer visual, mientras que los nuevos jugadores podrán disfrutar de una versión más adaptada al personaje que se ha ido construyendo a lo largo de la saga, es decir, la de una militar.

Esta dualidad en el diseño de Sonya Blade puede entenderse como una estrategia para responder a la fragmentación del público gamer y adaptarse a distintas sensibilidades estéticas y culturales. En palabras del experto en medios de comunicación Henry Jenkins en *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006, pp. 3-5), la cultura de los medios contemporáneos se caracteriza por la “convergencia cultural”, en la que las audiencias ya no son homogéneas, sino múltiples y activas, con diferentes expectativas sobre los contenidos. Al ofrecer simultáneamente una Sonya hipersexualizada, como en entregas clásicas, y una más realista y empoderada, como en MK X, los desarrolladores logran satisfacer tanto a los jugadores nostálgicos como a las nuevas generaciones que demandan representaciones más inclusivas.

Figura 17. *Renders de Sonya Blade en Mortal Kombat I (2023).*



Fuente diapositiva: elaboración propia; fuente fotos: Mortal Kombat Wiki

Por último, en Mortal Kombat I (2023), la vestimenta vuelve a ser la clásica, pero esta vez se siguen unas proporciones realistas del personaje.

Habiendo analizado todos los juegos propuestos, se va a presentar una tabla que resume todos los puntos abordados en el análisis.

Tabla 2*Análisis del diseño visual de Sonya Blade.*

Entrega	Proporciones adecuadas	Vestiment a adecuada	Apelación al deseo sexual	Comentarios
MK I	Sí	Parcial	Sí	Parcial: buena libertad de movimiento, pero inapropiada para su rol como líder de fuerzas especiales.
MK III	Sí	Parcial	Sí	Ídem MK I
MK IV	No	No	Sí	Ropa más reveladora y proporciones caricaturizadas.
MK Deadly Alliance	No	No	Sí	Igual que MK4, acentúa la hipersexualización.
MK Armageddon	No	No	Sí	Sin cambios relevantes
MK (2011)	No	No	Sí	Reboot con esculpido más realista de músculos, pero vestuario clavado en “bikini” de combate.
MK X	Sí	Sí	No	Vuelta a proporciones realistas y traje congruente con su trama.
MK 11	Sí	Parcial (versión pasada) Sí (versión presente)	No	Parcial: versión pasada con la misma vestimenta que al principio.
MK I (2023)	Sí	Parcial	No	La vestimenta sigue siendo la clásica.

Fuente: Elaboración propia.

3.1.2.3 ¿Es Sonya Blade un personaje sexualizado, según su diseño visual?

La representación de Sonya Blade en la etapa clásica de Mortal Kombat (1992–2006) responde a una lógica de producción centrada en una audiencia mayoritariamente masculina. Su diseño hipersexualizado, con atuendos poco funcionales y proporciones irreales, no es solo una decisión estética, sino una forma de codificar visualmente el juego para una cultura gamer dominada por la mirada masculina de Mulvey (1975). Como explica Mia Consalvo (2012), muchas de estas representaciones se construyen desde una industria poco abierta a perspectivas inclusivas, donde las mujeres aparecen como objetos decorativos más que como personajes activos.

Este enfoque comienza a transformarse en la segunda década de los 2000, cuando cambian tanto las audiencias como las formas de consumir cultura digital. Según Henry Jenkins (2006), ya no existe una única audiencia pasiva, sino múltiples comunidades activas que interactúan con los contenidos y exigen representaciones con las que puedan identificarse. Esta fragmentación de públicos obliga a los desarrolladores a diversificar sus propuestas estéticas. Además, como plantea Manuel Castells (2009), el desarrollo de redes digitales permite a colectivos sociales, como las jugadoras y activistas feministas, generar sus propios discursos y ejercer presión sobre las industrias culturales.

En este nuevo contexto, el rediseño de Sonya en Mortal Kombat X (2015) no solo elimina elementos hipersexualizados, sino que introduce un modelo más coherente con su papel narrativo: proporciones realistas, uniforme militar, botas planas y una estética funcional. Este cambio refleja un intento de la saga por adaptarse a un entorno sociocultural distinto, donde la representación de género se ha convertido en un tema central. Por tanto, la evolución de Sonya Blade es también un reflejo de cómo los videojuegos negocian nuevas formas de construir significado en una cultura mediática más crítica, diversa y participativa.

3.2 Función en la trama.

Para este objetivo secundario, se estudiará de forma breve las aportaciones a la trama en los modos en los juegos principales donde aparezca.

3.2.1 Chun-Li (Street Fighter)

Estas son las entregas principales donde aparece una trama con Chun-Li como un personaje jugable: Serie Alpha (II y III), Street Fighter II, Street Fighter III: 3rd Strike, Street Fighter IV, Street Fighter V y Street Fighter 6.

Breve descripción del personaje:

Chun-Li es una agente élite de la Interpol nacida en Hong Kong, entrenada desde niña en kung-fu para honrar la memoria de su padre, asesinado por la organización criminal Shadaloo. Conocida por sus patadas relámpago y su férrea determinación, ingresa al torneo Street Fighter no por fama ni gloria, sino para reunir pruebas, dismantelar la red de M. Bison y hacer justicia. Su historia combina disciplina marcial y convicción moral: más allá de la rivalidad de combates, Chun-Li representa la perseverancia de quien transforma el dolor personal en una lucha global contra el crimen organizado.

A continuación, se describirán sus aportaciones a la trama juego por juego:

Street Fighter Alpha II (1996)¹: En Street Fighter Alpha 2, Chun-Li, una agente de la Interpol, lleva tiempo investigando la misteriosa desaparición de su padre. Durante un combate de entrenamiento con Gen, su antiguo maestro y viejo amigo de la familia, él le revela que el responsable podría ser la poderosa organización criminal Shadaloo. Decidida a descubrir la verdad, Chun-Li irrumpe ante M. Bison, líder de Shadaloo, exigiendo saber qué le ocurrió a su padre. Para su desconcierto, Bison la ataca sin esfuerzo, dejándola casi inconsciente, y se aleja flotando mientras la provoca, diciéndole que su padre fue un rival mucho más digno. Con lágrimas en los ojos, las cuales promete no volver a derramar, Chun-Li se levanta y jura vengar su nombre.

Street Fighter Alpha III (1998): Chun-Li actúa como líder y estratega del grupo: es ella quien descubre la traición de M. Bison, convence a Charlie y Guile de seguir adelante con la misión y se encarga de infiltrar la base colocando los explosivos. Su determinación y capacidad de mando permiten dismantelar la operación de Shadaloo sin depender de nadie más.

Street Fighter II (1991): Chun-Li debuta en Street Fighter II: The World Warrior como la primera luchadora femenina de la saga y agente de la Interpol (la organización policial internacional). Su objetivo es vengar la muerte de su padre, capturado y asesinado por Shadaloo, una poderosa organización criminal dirigida por el dictador M. Bison. Tras derrotar a todos sus contrincantes, cada uno con estilos de lucha de distintas regiones del mundo, llega al combate final contra Bison. El juego deja incierto si es ella quien le asesta el golpe definitivo, pero en su escena final visita la tumba de su padre y le anuncia que ha cumplido su misión y puede volver a una vida normal.

Street Fighter III: 3rd Strike (1999): La trama de *3rd Strike* sucede años después de la caída de Shadaloo. Chun-Li, ya retirada de la Interpol, ha abierto una escuela de artes marciales para jóvenes huérfanos. Urien, uno de los “Illuminati”, una élite secreta que manejaba Shadaloo, y hermano de Gill (el líder oculto de esa facción), secuestra a una de sus alumnas para usarla como rehén en sus experimentos de poder. Para rescatarla, Chun-

¹ La serie Alpha, aunque saliera al mercado después del II, sirve de precuela de la historia principal.

Li vuelve a las competiciones: lo derrota en combate y libera a la joven, reafirmando su compromiso como maestra y protectora.

Street Fighter IV (2008): Tras los eventos de las entregas anteriores, hace acto de presencia S.I.N. (Secret Intelligence Network), la heredera tecnológica de Shadaloo, dirigida por Seth: un androide creado con células de luchadores de élite para perfeccionar un arma viviente. Chun-Li se infiltra en el torneo organizado por S.I.N. para dismantelar su base secreta y detener el “Proyecto BLECE” (un sistema de bio-energía que aprovecha células humanas para generar armas). En el camino se alía con Guile, un coronel de la Fuerza Aérea de EE. UU y con Abel, un joven amnésico francés. Durante el asalto, Chun-Li es derribada y queda atrapada bajo los escombros, pero sobrevive gracias al apoyo de Gen (un maestro de kung-fu veterano) y el resto de sus compañeros.

Street Fighter V (2016): En Street Fighter V, Chun-Li ocupa ya un alto puesto dentro de la Interpol y se ve envuelta en la investigación de la Operación C.H.A.I.N.S., un plan de Shadaloo que emplea las mortales “Black Moons” para controlar la mente de sus víctimas. Al estallar la crisis, ella acude al rescate de Li-Fen, la joven alumna bajo su tutela, y más tarde se une a Ryu (el protagonista de la saga) y a Nash (el guerrero revivido tras experimentar con él) para infiltrarse en la fortaleza de M. Bison. Gracias a su determinación y habilidades combinadas, logran dismantelar las defensas de la base y, en un enfrentamiento final, derrotar de una vez por todas al dictador. Con Shadaloo finalmente caída, Chun-Li escapa junto a Li-Fen para retomar su vida dedicada a la docencia y a la protección de los inocentes.

Street Fighter 6 (2023): En la última entrega, Street Fighter 6, Chun-Li ejerce como directora de inteligencia criminal de la Interpol mientras imparte clases de kung-fu en el dojo de Metro City, donde entrena a la nueva generación de luchadores, incluida Li-Fen. La tranquilidad se rompe cuando Amnesia, un grupo terrorista desconocido, incrimina a Ken Masters, un viejo amigo y compañero de entrenamiento, por un atentado. Para limpiar su nombre, Chun-Li se adentra en el submundo de las apuestas ilegales y los deepfakes que distorsionan la reputación de los combatientes. Con ingenio y coraje, consigue desenmascarar al líder oculto de Amnesia y desenredar la red de manipulación, restaurando así la justicia y salvando la honorabilidad de Ken y del propio torneo.

3.2.1.1 ¿Es Chun-Li un personaje relevante en la saga?

A continuación, se ilustrará la tabla explicada en la metodología, donde se estudiará si el personaje es evidentemente relevante o menos en su saga en cuanto a su rol narrativo.

Tabla 3.

Roles narrativos de Chun-Li dentro de los juegos principales de la saga Street Fighter.

Juego	¿Rol principal?	¿Aporta a la trama principal?	¿Es solo apoyo a un personaje masculino?
SF Alpha II	Sí	Sí	No
SF Alpha III	Sí	Sí	No
SF II	Sí	Sí	No
SF III	Sí	Sí	No
SF IV	Sí	Sí	No
SF V	Sí	Sí	No
SF 6	Sí	Sí	No

Fuente: Elaboración propia.

Sorprendentemente, a diferencia de mis hipótesis iniciales, Chun-Li es un personaje fuerte e independiente en todas las entregas de la saga.

Aunque propiamente nunca ha sido la protagonista de la saga, por lo general es un personaje secundario con mucha relevancia en Street Fighter, puesto que desde su aparición siempre ha aparecido en las tramas de todas las entregas principales.

Su rol ha sido siempre clave para la trama, pues como agente de la Interpol lidera investigaciones y operaciones que marcan el rumbo de la historia sin depender de ningún otro luchador.

En su primera aparición ya mostró que no depende de nadie más para actuar: impulsada por el secuestro de su padre, persigue a los responsables con determinación propia y consigue resolver el caso sin necesitar que otro luchador la rescate o la guíe. A lo largo de la saga, mantiene ese mismo nivel de protagonismo: investiga laboratorios secretos, lidera escuadrones de élite contra Shadaloo y toma decisiones críticas en la defensa del mundo, lo que la consolida como un pilar de la franquicia, siempre al margen de cualquier figura masculina.

Por lo tanto, se podría concluir que este personaje no sirve sólo como apoyo, sino que tiene razones para existir. Este reconocimiento de la autonomía narrativa de Chun-Li subraya una ruptura con la mirada masculina que Laura Mulvey (1975) describió como la construcción de la mujer en un objeto pasivo destinado al placer visual: en lugar de

limitarse a un rol secundario decorativo, Chun-Li protagoniza su propio arco de venganza y justicia, ejerciendo plena agencia y protagonismo en cada entrega. De igual modo, Anita Sarkeesian (2014) insiste en que la verdadera relevancia de un personaje femenino radica en su capacidad para impulsar la acción y resolver el conflicto sin quedar supeditada a la intervención masculina; el hecho de que Chun-Li investigue laboratorios secretos, lidere escuadrones y defienda al mundo por sí misma la libera del arquetipo de “damisela en apuros”.

Finalmente, Mia Consalvo (2012) enfatiza que la cultura gamer funciona como un campo de disputa simbólica donde las jugadoras reclaman tramas que trasciendan la mera presencia visual y otorguen a las mujeres un papel de sujetos plenos; la insistencia de Capcom en reforzar el rol operativo de Chun-Li responde a esa presión, validando su existencia narrativa más allá del espectáculo.

3.2.2 Sonya Blade (Mortal Kombat)

Estas son las entregas principales donde aparece una trama con Chun-Li como un personaje jugable: MK I, MK II, MK 3, MK 4, MK Deadly Alliance, MK Deception, MK Armageddon, MK 9, MK X, MK 11, MK 1 (2023).

Breve descripción previa del personaje

Sonya Blade es una oficial de élite de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos, entrenada en combate cuerpo a cuerpo, tácticas de infiltración y operaciones encubiertas. Impulsada por la captura de peligrosos criminales como Kano y la defensa de la Tierra ante amenazas extradimensionales, Sonya encarna la disciplina militar, la tenacidad y el sentido del deber por encima de todo. Su carácter es duro y directo: no busca fama ni reconocimiento, sino cumplir la misión y proteger a los inocentes. Con un firme código ético y una voluntad inquebrantable, su presencia marca cada operación con profesionalismo y liderazgo, demostrando que la estrategia y la fuerza pueden combinarse para derrotar hasta a los adversarios más letales.

A continuación, se describirán sus aportaciones a la trama juego por juego:

Mortal Kombat (1992): La teniente Sonya Blade persigue al criminal Kano hasta la isla de Shang Tsung, un hechicero que organiza un torneo mortal con luchadores de distintos reinos. Obligan a Sonya a pelear para salvar a su equipo, pero Shang Tsung traiciona su promesa y ejecuta a sus subordinados. Tras la victoria de Liu Kang (monje Shaolin elegido de Raiden) contra Shang Tsung, Sonya se une a Johnny Cage (un actor con habilidades marciales) e incluso a Kano para derrotar al gigante Goro y huir antes de que la isla explote. Sin embargo, Shang Tsung captura a Sonya y a Kano al final, llevándolos prisioneros al Mundo Exterior como trofeos para el emperador Shao Kahn.

Mortal Kombat II (1993): Sonya está cautiva en Outworld (reino de Shao Kahn). Logra enviar una señal de socorro a su superior, el Major Jax Briggs (cyborg de brazos metálicos), quien viaja al Mundo Exterior para liberarla. Jax se une a Liu Kang, Johnny Cage y otros guerreros de la Tierra para frustrar los planes de Shao Kahn de invadir Earthrealm (el reino de la Tierra). Finalmente, Jax rescata a Sonya y detiene a Kano, aunque al cruzar el portal éste logra escapar de nuevo hacia Outworld.

Mortal Kombat 3 / Ultimate MK3 / Trilogy (1995-1996)²: Al no ser creídas sus advertencias al gobierno sobre las amenazas sobrenaturales provenientes de Outworld, Sonya y Jax (ambos en las Fuerzas Especiales) se preparan por su cuenta. Cuando Shao Kahn invade la Tierra, arranca las almas de casi todos los habitantes, excepto de los guerreros elegidos (Sonya, Jax, Liu Kang...). Durante la defensa, Sonya se enfrenta a Kano en la azotea de un rascacielos. Él la supera y la arroja contra una gárgola, pero ella finge derrota y contraataca con un agarre de piernas, lanzándolo al vacío.

Mortal Kombat 4 / Gold (1997-1999)³: Tras derrotar a Shao Kahn, Sonya y Jax se unen a la Agencia de Investigación del Mundo Exterior (OIA). Investigan las actividades del cártel Dragón Negro cuando uno de sus miembros, Jarek, huye a Edenia. Siguen su pista y, junto a Raiden y Liu Kang, descubren que el dios caído Shinnok planea invadir la Tierra. Vencen a Shinnok y liberan Edenia de su control.

Mortal Kombat: Deadly Alliance (2002): Años después, Raiden convoca a Sonya para que viaje a Outworld y enfrente a la Alianza Mortal, formada por los hechiceros Quan Chi y Shang Tsung, quienes asesinaron a Liu Kang y a Shao Kahn. Sonya también busca a dos agentes desaparecidos de la OIA (Cyrax y Kenshi). En el enfrentamiento final, la Deadly Alliance derrota y mata a Sonya y a sus aliados (Jax, Johnny Cage, Kitana, Kung Lao).

Mortal Kombat: Deception (2004): El antiguo Rey Dragón Onaga resucita y utiliza magia para esclavizar a los guerreros caídos, incluida Sonya. Cuando los héroes derrotan a Onaga, el ninja Ermac libera a Sonya y al resto del control mental, devolviéndolos a la normalidad.

Mortal Kombat: Armageddon (2006): En la batalla final del antiguo universo, Sonya combate al clan Tekunin (ninjas cibernéticos liderados por Sektor). En Arktika confunde a Taven (semidiós edeniano) con un enemigo, pero al ver que no está involucrado, le permite irse. Luego participa en el combate apocalíptico en la Pirámide (“Armagedón”),

² Aunque se publicaron como títulos distintos, estas entregas comparten la misma línea argumental básica, siendo Ultimate MK3 y MK Trilogy versiones ampliadas del Mortal Kombat 3 original.

³ Mortal Kombat Gold es una versión expandida de Mortal Kombat 4, lanzada exclusivamente para la consola Dreamcast. Aunque añade personajes y mejoras técnicas, ambas entregas comparten la misma narrativa principal.

donde Johnny Cage la golpea accidentalmente y ella cae, muriendo a manos de un rival desconocido.

A partir de Mortal Kombat 9 la trama se reinicia desde el principio.

Mortal Kombat (2011) – reboot (MK9): Este reinicio reimagina los eventos de los tres primeros juegos con variaciones. Sonya y Jax persiguen a Kano hasta el torneo de Shang Tsung, pero Jax es capturado. Sonya, forzada a pelear para salvarlo, recibe la ayuda de Raiden. Durante el torneo colabora con Johnny Cage (en un principio despreciado) y aprende a respetarlo. En Outworld, rescata a Jax (cuyos brazos fueron destruidos por Ermac) y regresa con él a la Tierra para curarlo. Tras la invasión de Shao Kahn, lucha junto a los defensores de Earthrealm; al final, solo ella y Johnny sobreviven a la masacre de la reina Sindel.

Mortal Kombat X (2015): Décadas después, Sonya es ya general de las Fuerzas Especiales; estuvo casada con Johnny Cage y tuvieron una hija, Cassie Cage, pero se divorciaron por la dedicación de ella al deber. Cassie se une al equipo especial y resulta clave contra Shinnok, derrotándolo. Tras la victoria, Sonya se reconcilia con Cassie y con Johnny, restaurando los lazos familiares.

Mortal Kombat 11 (2019): Sonya lidera una misión junto a Cassie y Jacqui Briggs contra el templo de Shinnok en el inframundo; se sacrifica detonando explosivos para asegurar el éxito, muriendo en el proceso. Poco después, la titán del tiempo Kronika distorsiona la realidad y trae a versiones jóvenes de Sonya y Johnny desde el pasado. La Sonya “del pasado” descubre que murió y que tuvo una hija, se indigna, pero finalmente acepta su destino tras ayudar a borrar a Kano de la línea temporal y cooperar con sus contrapartes.

Mortal Kombat 1 (2023): En la nueva línea forjada por Liu Kang, Sonya no es jugable en el modo historia principal, sino luchadora de apoyo (“Kameo”). En el clímax aparece una versión fusionada de Sonya y Kano de una línea temporal alternativa, que combate en la batalla final como reflejo de las fracturas de la realidad.

3.2.2.1 ¿Es Sonya Blade un personaje relevante en la saga?

Como en el caso de Chun-Li, utilizaré una tabla para determinar si Sonya Blade es evidentemente relevante o menos en su saga en cuanto a su trama.

Tabla 4.

Roles narrativos de Sonya Blade dentro de los juegos principales de la saga Mortal Kombat.

Juego	¿Rol principal?	¿Aporta a la trama principal?	¿Es solo apoyo a un personaje masculino?
MK I	Sí	Sí	No
MK II	No	No	Sí
MK 3	Sí	Sí	No
MK 4	Sí	Sí	No
MK Deadly Alliance	No	Sí	No
MK Deception	No	No	No
MK Armageddon	No	No	No
MK 9	Sí	Sí	No
MK X	Sí	Sí	No
MK 11	Sí	Sí	No
MK 1 (2023)	No	No	No

Fuente: Elaboración propia.

Tras la realización de la tabla, podemos ver que Sonya ha tenido un rol principal en 6 juegos de 11 (un 54,54% de las veces), ha aportado algo a la trama principal en 7 juegos de 11 (un 63,63% de las veces) y solo en una ocasión ha sido utilizado únicamente como apoyo de un personaje masculino (menos de un 10% de las veces).

Este patrón revela varias características de su evolución narrativa. En primer lugar, aunque nunca se convierte en una heroína solitaria, rara vez actúa de manera completamente independiente: su intervención suele producirse siempre en el marco de un equipo o alianza, lo que difumina los contornos de su protagonismo individual. En segundo lugar, la mayoría de las tramas avanzarían de manera muy similar incluso en ausencia de Sonya, lo cual indica que, pese a su visibilidad, su rol no está definido por un arco propio que condicione el argumento central.

Por otro lado, su vida personal, caracterizada por un matrimonio y un posterior divorcio impulsados por su dedicación al trabajo, pone de manifiesto la pasión que siente por su labor como oficial de las Fuerzas Especiales, pero al mismo tiempo contribuye a que su identidad narrativa gire esencialmente en torno al deber profesional y no a un crecimiento interno. Finalmente, su completa ausencia en la última entrega canon (Mortal Kombat I, 2023) subraya la pérdida de relevancia de su personaje, reforzando la idea de que, a pesar de su larga trayectoria, Sonya Blade ha sido más un recurso ocasional que una pieza fundamental del entramado argumental global.

Por lo tanto, podemos concluir que Sonya Blade no es un elemento relevante para la trama, sino que su inclusión en juegos recientes parece estar conectada con el hecho de que fue el primer personaje femenino, pero su personaje no es importante para la saga.

4. ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN EN GENERAL

Habiendo analizado todos los aspectos propuestos, se va a pasar al análisis final de su evolución. Por esto, vamos a responder definitivamente la pregunta de investigación: ¿Cómo han evolucionado los roles de Chun-Li y Sonya Blade a lo largo de sus respectivas sagas en términos de representación visual, narrativa y jugable?

4.1. Análisis comparativo del diseño visual.

A lo largo de las sagas Street Fighter y Mortal Kombat, el diseño visual de sus protagonistas femeninas refleja un continuo tira y afloja entre la hipersexualización originaria y la demanda de representaciones más realistas e inclusivas. Chun-Li nace en Street Fighter II (1991) con muslos sobredimensionados y un qipao ceñido que enfatiza su figura por encima de cualquier lógica de combate, materializando la “mirada masculina” que Laura Mulvey describió como la construcción de la mujer en objeto de placer visual. Por su parte, Sonya Blade debuta en Mortal Kombat I (1992) con un bikini militarizado y tacones tan improbables como llamativos, ejemplificando los tropos de “guerrera-fetiche” que Anita Sarkeesian señala por priorizar el fetiche erótico sobre la agencia narrativa.

Durante la etapa clásica (hasta mediados de los 2000), ambos personajes mantienen proporciones alejadas de la plausibilidad atlética y un vestuario más orientado al espectáculo que a la funcionalidad. Chun-Li conserva en SF III–V sus aberturas laterales imposibles y “skins” DLC cada vez más reveladores que responden a dinámicas de monetización dirigidas a un público históricamente masculino; Sonya, en títulos como MK IV o Deadly Alliance, pasa de un escote pronunciado a un top corto de látex y botas de tacón que refuerzan la lógica de fantasía masculina más que la credibilidad bélica. Estas decisiones estéticas obedecen, según Castells, a la reproducción de narrativas hegemónicas en la industria, medios como instrumentos de poder que amplifican estereotipos patriarcales, y a la búsqueda de ampliar audiencias sacrificando autenticidad cultural.

A partir de MK X (2015) y SF 6 (2023) se observa un giro significativo: Sonya abandona finalmente tacones y piezas fetichistas, adoptando un uniforme táctico coherente con su rol militar; Chun-Li reemplaza el qipao extremo por un mono deportivo que respeta proporciones realistas y potencia su agilidad. Este cambio no es sólo estético, sino señal de que la cultura gamer, tal como muestra Mia Consalvo, ejerce presión crítica en la “autocomunicación de masas”, generando discursos alternativos que obligan a los estudios a reconsiderar convenciones visuales.

En cuanto a la apelación al deseo sexual, la comparación cuantitativa de exposiciones de piel y elementos fetichistas muestra un claro descenso: mientras en los primeros títulos ambos personajes eran “premios” visuales diseñadas para el consumo masculino, las ediciones recientes minimizan estos rasgos en favor de una estética que sirve a la construcción del personaje y no viceversa. Esto conecta directamente con las críticas de Sarkeesian sobre la necesidad de integrar el atractivo al servicio de la narrativa, retomando la agencia de la mujer como sujeto activo.

Finalmente, la dimensión cultural del rediseño aporta otra capa de significado. Chun-Li, que en SF IV–V sufría una “occidentalización” de rasgos para apelar a mercados globales, recupera en SF 6 detalles de su origen oriental dentro de un estilo gráfico contemporáneo, un ejercicio de autenticidad que alinea tradición y modernidad. Sonya, por su parte, mantiene una iconografía bélica occidental pero ahora bajo un lente más sobrio y menos objetivizante, reflejando una renegociación constante entre lógicas comerciales y demandas de diversidad cultural.

En la dimensión de proporciones anatómicas, Chun-Li y Sonya Blade comparten un origen marcado por la hipérbole corporal al servicio de la “mirada masculina” (1975) y el fetiche erótico. Chun-Li debutó en SF II (1991) con muslos sobredimensionados, torso reducido y aberturas pronunciadas en su qipao, un diseño pensado tanto para la movilidad como para el impacto visual sensual. De la misma manera, Sonya Blade irrumpió en MK I (1992) con un bikini militarizado, botas de tacón y proporciones igualmente irreales, evidenciando un patrón de “guerrera-fetiche” que antepone el placer estético a cualquier lógica de combate. A medida que las sagas avanzan, ambas franquicias responden a las críticas de Sarkeesian y al activismo de la comunidad gamer (Consalvo) con un giro hacia la plausibilidad anatómica: en SF 6, Chun-Li luce un mono deportivo que respeta su silueta realista sin renunciar a su identidad icónica, mientras que en Mortal Kombat X Sonya abandona tacones y piezas fetichistas por un uniforme táctico coherente con su rol militar.

En cuanto a la vestimenta y funcionalidad, el recorrido de ambos personajes transita desde atuendos concebidos para la espectacularidad, aberturas laterales, tops ajustados, botas inapropiadas, hacia diseños que priorizan la movilidad y el sentido narrativo. Chun-Li pasó de un qipao que resaltaba aberturas imposibles a un traje de combate completamente articulado que le permite ejecutar sus icónicos “Lightning Kicks” sin restricciones. Análogamente, Sonya deja atrás el bikini de combate de sus primeras entregas para adoptar, desde MK X, un conjunto de combate integral, chaleco, pantalones y botas planas, que refuerza su autoridad como líder de las Fuerzas Especiales.

Respecto a la apelación al deseo sexual, en los primeros títulos la exposición de piel, las poses provocativas y los elementos “fetichistas” (moños, tacones, piel descubierta) eran constantes reclamos para el público masculino. Sin embargo, tras la popularización de los estudios de Sarkeesian (2014) y la presión de la cultura gamer por representaciones menos cosificantes, ambos personajes experimentan un descenso drástico de estos rasgos: en SF 6 y MK X las animaciones provocativas se reducen al mínimo y los atuendos reveladores ceden espacio a un diseño que sirve al carácter y la narrativa del personaje.

Por último, la coherencia cultural y evolución estética de cada saga refleja su origen geográfico y su diálogo con la globalización mediática (Castells). Chun-Li recupera en SF 6 elementos de su herencia china, moños laterales, ribetes dorados, actualizados en un estilo gráfico contemporáneo que equilibra autenticidad y atractivo global. Sonya, arraigada en la iconografía militar occidental, refina su imagen manteniendo un aire marcial sobrio y sin sacrificar la fuerza de su presencia narrativa como símbolo de justicia

En conjunto, la comparación de Chun-Li y Sonya Blade revela una evolución paralela: de la hipersexualización acrítica hacia diseños que integran la agencia narrativa y la funcionalidad de combate, resultado de una constante negociación entre lógicas de mercado, legados patriarcales (Mulvey) y prácticas de crítica feminista (Sarkeesian, Consalvo), todo ello mediado por las dinámicas de poder y autocomunicación de masas descritas por Castells.

4.2 Comparación narrativa entre los dos personajes.

Como se ha podido observar, los dos personajes han tenido recorridos muy diferentes en sus sagas: se ha concluido que Chun-Li tiene relevancia y una trama importante e interesante en Street Fighter, mientras que Sonya Blade no tiene un rol preciso y hasta puede ser descartada (como en la última entrega) de la saga, lo que sugiere que en definitiva no es un pilar de Mortal Kombat.

Esta comparación tiene mucha relevancia: aunque el personaje de Chun-Li pueda haber sufrido sexualización en su diseño visual, su personaje es relevante en el contexto de Street Fighter y tiene razones para ser incluido en títulos más recientes. Su evolución narrativa permite conectar con el personaje al tener motivaciones fuertes y no depender de otros personajes de la saga.

Por otra parte, Sonya Blade sufre algunos problemas en el apartado narrativo: aunque pueda tener cierto protagonismo en ciertos momentos, no se podría considerar un elemento narrativo importante dentro del contexto de Mortal Kombat. Como ya mencionado anteriormente, es un personaje más dependiente con respecto a Chun-Li, no tiene una trama propia y por ende no tiene un rol narrativo relevante dentro de la saga.

4.2.1 ¿Es la hipersexualización de los personajes justificada por su trama?

La respuesta es no, y se van a exponer los puntos a continuación a favor de este argumento.

En el caso de Chun-Li, el personaje sufre problemas de hipersexualización en el diseño visual, pero tiene una trama relevante en el contexto de la saga. Entonces la pregunta es, ¿por qué su sexualización no es justificada por su trama, como María en Silent Hill 2?

La razón es que María en Silent Hill 2 constituye un ejemplo donde la hipersexualización está integrada intencionalmente en la trama. María es construida como una figura sensual porque representa una proyección del deseo reprimido del protagonista, James Sunderland. Su apariencia y comportamiento provocador no son gratuitos: forman parte esencial de la narrativa psicológica del juego, que explora la culpa, el deseo y la negación. En este caso, la sexualización cumple una función simbólica y narrativa clara.

En el caso de Chun-Li esto no pasa: ella es una agente de la Interpol y no tiene particular relevancia su sexualización en su diseño visual, solo sirve para como un elemento visual para entretener a la audiencia masculina, siguiendo nuevamente la teoría de Mulvey con su concepto de “mirada masculina” (1975).

Por otro lado, Sonya Blade tiene aún menos relevancia en la trama y la hipersexualización en su diseño no puede justificarse con su narrativa, puesto que es totalmente redundante. Por lo tanto, la sexualización de ambos personajes no puede ser justificada por su trama.

4.3 Consecuencias

A partir de la hipersexualización de los personajes femeninos en los videojuegos de lucha se derivan varias repercusiones a nivel social, cultural y comunitario. En primer lugar, refuerza y naturaliza estereotipos de género que asocian la feminidad con la pasividad y el atractivo físico por encima de la competencia o la agencia narrativa. Según Manuel Castells (2009), los medios de comunicación actúan como mecanismos de poder que reproducen y legitiman las estructuras socioculturales dominantes, de modo que la repetida exposición a cuerpos idealizados y posturas sugestivas afianza en la audiencia la idea de que el valor de las mujeres radica fundamentalmente en su apariencia.

Además, desde la perspectiva de Mía Consalvo (2012), la normalización de la cosificación femenina contribuye a dinámicas de exclusión y jerarquías de poder dentro de las comunidades de juego. La proliferación de atuendos “fan service” y animaciones centradas en el exhibicionismo refuerza un ambiente hostil para las jugadoras, alentando comportamientos de acoso y marginación que se justifican bajo el pretexto de “tradición gamer”. Esta tensión entre espectáculo erótico y diversidad implica que muchas mujeres

se sientan forzadas a adoptar identidades performativas o a abandonar espacios competitivos por falta de un entorno realmente inclusivo.

Por último, estas representaciones influyen directamente en la construcción de identidades y en la autoestima de las propias jugadoras. La exposición continua a modelos corporales irreales puede generar insatisfacción corporal y perpetuar la creencia de que el atractivo físico es condición sine qua non para la participación en el videojuego. Sin embargo, Castells (2009) también señala que la autocomunicación de masas, la capacidad de los usuarios para producir y difundir contenidos en redes sociales abre un espacio para la resistencia: las jugadoras y activistas feministas emplean blogs, foros y vídeos críticos para disputar estas narrativas y proponer diseños alternativos que prioricen la agencia, la diversidad y el respeto.

5. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se ha analizado cómo el diseño de los personajes femeninos en los videojuegos de lucha no responde únicamente a criterios estéticos, sino que forma parte de un engranaje simbólico más amplio. La forma en que se representan los cuerpos, los atuendos y las proporciones corporales no es neutra: construye significado, refuerza normas sociales y refleja dinámicas de poder. Personajes como Chun-Li o Sonya Blade fueron concebidos originalmente desde una lógica visual dirigida a una audiencia masculina, lo que explica la presencia recurrente de elementos como ropa ajustada, escotes pronunciados o poses sexualizadas. Estas decisiones no son casuales, sino que surgen en un contexto industrial donde la representación de las mujeres ha estado tradicionalmente subordinada al atractivo visual más que a la coherencia narrativa o a la funcionalidad del personaje.

Estudios como este son necesarios para comprender y entender algunos cambios sociales que han ocurrido en los últimos años: los videojuegos, en un principio estigmatizados y orientado a una audiencia masculina, han pasado a ser un medio de entretenimiento más amplio en los cuales participan muchos sectores de la población. El aumento de jugadores, y en especial modo, el aumento de jugadoras, junto con una mayor concienciación social acerca de la representación femenina en videojuegos, ha provocado que los desarrolladores tengan que adaptarse a un nuevo tipo de mercado para poder estar al paso con los cambios. En este contexto, la forma en la que se diseñan los personajes femeninos, lejos de ser un simple detalle estético, se convierte en un elemento clave para analizar cómo se reproducen o cuestionan las normas sociales.

Tal y como se ha mostrado en este trabajo, la hipersexualización de personajes como Chun-Li y Sonya Blade no es un rasgo aislado, sino una manifestación concreta de un sistema visual que responde a lógicas de mercado, a estructuras de poder simbólico y a una industria históricamente dominada por hombres. Estas representaciones reducen el cuerpo femenino a objeto visual, lo desvinculan de su funcionalidad narrativa y refuerzan una idea limitada de lo que una mujer puede ser en el espacio lúdico. Por el contrario, los rediseños más recientes introducen transformaciones que, aunque todavía parciales, muestran una voluntad de romper con los estereotipos: se prioriza la coherencia con el rol narrativo (en el caso de Sonya Blade), se ajustan las proporciones a cánones más realistas, y se adoptan atuendos funcionales que refuerzan la agencia del personaje.

Estas transformaciones no se producen de forma automática. En gran medida, son el resultado de las críticas feministas que, a través de artículos, campañas, redes sociales o análisis académicos, han logrado visibilizar el problema y exigir alternativas. La importancia de estas voces radica en que no solo denuncian, sino que proponen: modelos más diversos, personajes más complejos y diseños más respetuosos con las experiencias de quienes no se identifican con los estereotipos tradicionales. Gracias a esa presión

crítica, y a la creciente presencia de mujeres en los equipos de desarrollo, se ha abierto una posibilidad real de cambio.

El diseño visual deja de estar aislado de la narrativa. Cuando un personaje tiene un rol coherente, por ejemplo, el de un soldado profesional o una agente especial, es lógico que su imagen lo refleje. Esta coherencia entre función y apariencia no solo mejora la credibilidad del personaje, sino que también permite que su representación sea más respetuosa y menos reducida al atractivo físico. El equilibrio entre diseño y narrativa es, por tanto, un elemento clave para avanzar hacia una representación más justa.

En última instancia, este trabajo defiende que el análisis de los videojuegos, especialmente desde una perspectiva de género, tiene pleno sentido dentro de la Sociología. Lejos de ser un objeto frívolo, los videojuegos son espacios donde se producen y negocian significados culturales, donde se representan cuerpos, roles y relaciones sociales. Entender cómo funcionan estas dinámicas visuales y narrativas permite no solo identificar los mecanismos que perpetúan desigualdades, sino también explorar las formas en que se pueden transformar. Las representaciones de género no son neutrales: afectan a quienes las consumen, a quienes las interiorizan y a quienes quedan fuera de ellas.

Por eso, seguir investigando estos temas, reforzar el diálogo entre comunidad académica, desarrolladores y jugadores, y mantener la vigilancia crítica sobre los retrocesos es fundamental para construir un ecosistema de juego más inclusivo, donde todas las personas, independientemente de su género, puedan verse reflejadas con dignidad y complejidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Fuentes teóricas

Atomix, S., & Atomix, S. (2015, 9 de diciembre). Capcom: «Censura en Street Fighter V no se hizo por presión externa» | Atomix. Atomix. https://atomix.vg/capcom-censura-en-street-fighter-v-no-se-hizo-por-presion-externa/#disqus_thread

Baylos, R. (2024, 26 de enero). Todos los juegos de la saga Tekken: cronología, historia, datos curiosos y combates épicos. Areajugones. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/todos-los-juegos-de-la-saga-tekken-cronologia-historia-datos-curiosos-y-combates-epicos/>

Caïs, J. (1997). Metodología del análisis comparativo (pp. 13–14) [PDF]. Método científico: Ciencias Sociales. <https://es.scribd.com/document/672790620/Cais-J-1997-Metodologia-Del-Analisis-Comparativo?utm>

Capcom. (1991). Street Fighter II: The World Warrior [Manual de instrucciones de Super Nintendo Entertainment System, p. 8]. Capcom.

Capcom. (1999). Street Fighter III: 3rd Strike [Manual de arcade y guía oficial–sección “Ending” de Chun-Li]. Capcom.

Capcom. (2009). Street Fighter IV [Manual de Xbox 360, “Character Profile – Chun-Li”, p. 69; PDF]. https://static.capcom.com/manuals/sfiv/SFIV_360_DMNL_EN.pdf

Capcom. (2016). A Shadow Falls [Story Mode Expansion; outline de trama]. <https://game.capcom.com/cfn/sfv/news/129900?lang=en>

Capcom. (2023). Chun-Li | STREET FIGHTER 6 [Ficha de personaje]. <https://www.streetfighter.com/6/character/chunli>

Castells, M. (1996). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I: La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial. https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf

Castells, Manuel. Comunicación y poder. Madrid: Alianza Editorial, 2009. Espacio Abierto, 20(1), 197-201 (pp. 45-68). [Castells-Manuel-Comunicación-y-poder.pdf](#)

Cardoso, J. M., Plá, V. B., & Lago, B. L. (2022). La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha. aDResearch ESIC International Journal Of

Communication Research, 28, e232. <https://doi.org/10.7263/adresic-28-232>

Chou. (2020, 25 febrero). ¿Cuál fue el primer videojuego de lucha? Historia de los videojuegos de lucha (parte 1). A Base de Golpes.

<https://abasedegolpes.com/es/cultura/2020/02/25/articulos/cual-fue-el-primer-videojuego-de-lucha-historia-de-los-videojuegos-de-lucha-parte-1.html>

Cobos, P. (2025, 7 de marzo). Mujeres en la industria del videojuego: liderazgo, retos y avances hacia la igualdad. El Boletín. <https://www.elboletin.com/mujeres-en-la-industria-del-videojuego-liderazgo-retos-y-avances-hacia-la-igualdad/>

Consalvo, M. (2012). Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. *Ada: Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1(1), 1–20. <https://scholarsbank.uoregon.edu/server/api/core/bitstreams/7378ec0f-7042-4342-995c-ebabd8ce6e45/content>

Dempa Shimbunsha. (1996). ALL ABOUT Series Vol. 14: ALL ABOUT Street Fighter ZERO 2 (p. 27). Tokio: Dempa Shimbunsha.

Espinosa, R. S. C. (2021, 21 de abril). Mosaic | Mujeres en la industria del videojuego: un tema aún pendiente. <https://mosaic.uoc.edu/2021/04/21/mujeres-en-la-industria-del-videojuego-un-tema-aun-pendiente/>

Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. (2023). Entertainment Software Association. https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/02/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023-1.pdf

Fernández Vara, C. (2014, septiembre). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. Injuve. https://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_6-la-problematica-representacion-de-la-mujer-en-los-videojuegos.pdf

Frasca, G. (2016, 6 de diciembre). Videogames as a means for critical thinking and debate. Media And Information Literacy Clearinghouse. <https://milunesco.unaoc.org/mil-resources/videogames-as-a-means-for-critical-thinking-and-debate/>

García, A. (2025, 13 de mayo). Por primera vez hay más mujeres que hombres jugando a videojuegos en España. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/20250513/10674252/anuario-aevi-2024-mas-jugadoras-mujeres-videojuegos-datos-sector.html>

Game World Observer. (2025, 22 de enero). Mortal Kombat 1 cements its status as best-selling fighting game franchise, with over 5 million copies sold.

<https://gameworldobserver.com/2025/01/22/mk1-sales-5-million-copies-top-fighting-franchise>

Glitchwave. (s. f.). Digitized sprites. Glitchwave video games database. <https://glitchwave.com/games/genre/digitized-sprites>

Gutiérrez, R. (2023, 13 de septiembre). ¿Cuántos juegos de Mortal Kombat existen? Te cuento todo para que estés preparado. Areajugones. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/cuantos-juegos-de-mortal-kombat-existen-te-cuento-todo-para-que-estes-preparado/>

Harwell, D. (2021, 6 de diciembre). More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of Gamergate. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/10/17/more-women-play-video-games-than-boys-and-other-surprising-facts-lost-in-the-mess-of-gamergate/>

Hills, D. D. (2018, 22 de octubre). Sexy vs. substance: How is sexualization treated in the fighting game community? EventHubs. <https://www.eventhubs.com/news/2018/oct/22/sexy-vs-substance-introspective-how-sexualization-treated-fighting-game-community/>

IMDb. (s.f.). Elizabeth Malecki - Biography. <https://www.imdb.com/name/nm0539296/bio/>

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press, pp. 3–5. <https://stbngtrrz.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

Nintendo Co., Ltd. (2024, 31 de diciembre). IR information: Sales Data – Top selling title sales units. <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>

Kirstin. (2023, 4 de julio). Sexual fan service has defined Street Fighter 6 in the worst way. CBR. <https://www.cbr.com/sf-6-sexist-fan-service-problem/>

Koch, T., & Morla, J. (2024, 10 de noviembre). Videojuegos: 20 millones de usuarios en España, de media treintañeros y la mitad mujeres. El País. <https://elpais.com/cultura/2024-11-10/videojuegos-20-millones-de-jugones-en-espana-de-media-treintaneros-y-la-mitad-mujeres.html>

Lippe, P. H. L. (2015, 8 de diciembre). Capcom fez lutadora de “Street Fighter V” menos sensual pra “não incomodar”. UOL Start. <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2015/12/08/capcom-fez-lutadora-de-street-fighter-v-menos-sensual-pra-nao-incomodar.htm>

Luna, L. (2025, 9 de febrero). La sexualización positiva: cómo crear personajes sexis sin cosificar (y hacerlos aún más interesantes). MeriStation. <https://as.com/meristation/reportajes/la-sexualizacion-positiva-como-crear-personajes-sexis-sin-cosificar-y-hacerlos-aun-mas-interesantes-r/>

Martens, T. (2021, 7 de agosto). With Activision Blizzard suit, gaming faces #MeToo moment. Los Angeles Times. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2021-07-27/activision-blizzard-puts-the-sexism-of-the-video-game-industry-on-blast-and-makes-it-public-record>

Midway Games Inc. (1992). Mortal Kombat [Arcade game manual]. https://archive.org/details/arcademanual_Mortal_Kombat_1_1640025101_July_1992

Midway Games Inc. (1993). Mortal Kombat II [Arcade game manual]. https://archive.org/details/arcademanual_Mortal_Kombat_2_1640029101_Oct_1993

GT Interactive & Midway Entertainment. (1995). Mortal Kombat 3 [PC instruction manual]. <https://archive.org/details/mortal-kombat-3-instruction-manual>

Midway Games Inc. (1996). Mortal Kombat Trilogy [Game.com instruction manual]. https://archive.org/details/Mortal_Kombat_TriLOGY-gamecom_instructions

Midway Games Inc. (2002). Mortal Kombat: Deadly Alliance [PlayStation 2 manual]. https://archive.org/details/ps2_Mortal_Kombat-Deadly_Alliance_USA

Midway Games Inc. (2004). Mortal Kombat: Deception [PlayStation 2 manual]. https://archive.org/details/ps2_Mortal_Kombat-Deception_USA

Midway Games Inc. (2006). Mortal Kombat: Armageddon [PlayStation 2 manual]. https://archive.org/details/ps2_Mortal_Kombat-Armageddon_USA

NetherRealm Studios. (s.f.). Sonya Blade. Mortal Kombat. <https://mk30.mortalkombat.com/es-es/roster/sonya-blade>

NEXT Generation Issue #15 March 1996. (1996, 1 de marzo). Internet Archive. <https://archive.org/details/nextgen-issue-015/page/n33/mode/2up>

Pareja, Á., & Bosso, A. (2023, 30 de mayo). Cómo jugar a todos los juegos de Street Fighter en orden cronológico. IGN España. <https://es.ign.com/street-fighter-6/191278/feature/como-jugar-a-todos-los-juegos-de-street-fighter-en-orden-cronologico>

PixCap Pte Ltd. (2023, 23 de noviembre). ¿Qué es el modelado 3D? Tipos, usos, software y más. PixCap. <https://pixcap.com/es/blog/que-es-el-modelado-3d?utm>

Placer visual y cine narrativo. (2014). Academia.edu. https://www.academia.edu/8669274/Placer_visual_y_cine_narrativo_Laura_Mulvey

Playz. (2020, 16 de septiembre). Un estudio confirma que solo el 11,4 % de los videojuegos contó con una protagonista femenina en los últimos cinco años. RTVE.es. <https://www.rtve.es/playz/20200916/videojuegos-protagonista-femenina/2042284.shtml>

Sarkeesian, A. (2013, 7 de marzo). Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs Women [Video]. Feminist Frequency. <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>

Sarkeesian, A. (2013, 18 de noviembre). Ms. Male Character [Video]. Feminist Frequency. <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/>

Sarkeesian, A. (2014, 16 de junio). Women as Background Decoration (Part 1) [Video]. Feminist Frequency. <https://feministfrequency.com/video/women-as-background-decoration-tropes-vs-women/>

Sarkeesian, A. (2015, 31 de agosto). Women as Reward [Video]. Feminist Frequency. <https://feministfrequency.com/video/women-as-reward/>

Vandal. (s. f.). Todos los juegos de Silent Hill – Saga completa. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/sagas/silent-hill>

- Fuentes de figuras

Alternate Costumes: Street Fighter IV series. (s. f.). *Alternate Costumes: Street Fighter IV series*. Street Fighter Wiki. https://streetfighter.fandom.com/wiki/Alternate_Costumes/Street_Fighter_IV_series#Chun-Li

ArtStation. (2019). *Sonya Blade Past (Mortal Kombat 11)* [Digital artwork]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/N511Nz>

ArtStation. (2019). *Sonya Blade Present (Mortal Kombat 11)* [Digital artwork]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/IV31QO>

Capcom. (s. f.). *Character costumes: Chun-Li* [Página web]. Street Fighter V. <https://game.capcom.com/cfn/sfv/character/chun-li/costume?lang=en>

Daily Sonya Blade [@DailySonyaBlade]. (2025, 23 de febrero). Sonya Blade in Mortal Kombat: Armageddon (2006) [Tweet]. X.
<https://x.com/DailySonyaBlade/status/1893723157795668380>

Elizabeth_Malecki. (s. f.). *Elizabeth_Malecki*. Mortal Kombat Wiki (es).
https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Elizabeth_Malecki

Game-Art-HQ. (s. f.). *Sonya Blade from the Mortal Kombat Series: Game art, cosplay and an overview*. Game-Art-HQ. <http://www.game-art-hq.com/84645/sonya-blade-from-the-mortal-kombat-series-game-art-cosplay-and-an-overview/>

Mortal Kombat Clan Wiki. (s. f.). *Sonya Blade*. Mortal Kombat Clan Wiki.
https://mortalkombatclan.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade

Sonya Blade. (s. f.). *Sonya Blade*. Mortal Kombat Wiki (es).
https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade

Sonya Blade (MK4). (s. f.). *Sonya Blade (MK4)*. Mortal Kombat Wiki (es).
[https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_\(MK4\)](https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_(MK4))

Sonya Blade (MKDA). (s. f.). *Sonya Blade (MKDA)*. Mortal Kombat Wiki (es).
[https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_\(MKDA\)](https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_(MKDA))

Sonya Blade (MK9). (s. f.). *Mortal Kombat Wiki*.
[https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_\(MK9\)](https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_(MK9))

Sonya Blade (MKX). (s. f.). *Sonya Blade (MKX)*. Mortal Kombat Wiki (es).
[https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_\(MKX\)](https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Sonya_Blade_(MKX))

StrategyWiki. (s. f.-a). *Street Fighter Alpha/Chun-Li*. StrategyWiki.
https://strategywiki.org/wiki/Street_Fighter_Alpha/Chun-Li

StrategyWiki. (s. f.-b). *Street Fighter III/Chun-Li*. StrategyWiki.
https://strategywiki.org/wiki/Street_Fighter_III/Chun-Li

vasosdecineycoleccionables [@vasosdecineycoleccionables]. (s. f.). A sus 50 años, Kerri Hoskins, la actriz que interpretó a Sonya Blade en el videojuego de Mortal Kombat, volvió a vestirse como el personaje luego de 25 años [Publicación de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CNrChKsAxxhg/>