

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Grado en Periodismo

Trabajo Fin de Grado
Curso Académico 2021-2022



***Personajes femeninos en los videojuegos de
acción-aventura: la revolución en la industria***

**Female characters in adventure video games: the
revolution in the industry**

Alumna: Alicia Aznar Marañón

Tutora: María Samper Cerdán

Resumen

La industria de los videojuegos siempre ha estado dividida, aunque por diversas causas ha conseguido evolucionar y ahora se encuentra más cambiada. Sin embargo, algunos jugadores varones sienten que esta industria está enfocada por y para ellos. En este trabajo se destaca el papel de la mujer en la industria, y se aclaran cuestiones tales como si el hecho de que sean una minoría ha provocado que los personajes femeninos principales de un videojuego se encuentren en una etapa de evolución o estancamiento. Dada la notoriedad de la presencia de los personajes femeninos, que al parecer resulta menos habitual ver sexualizados, es importante tener en cuenta si esto ha repercutido en que las mujeres se estén abriendo paso sin sentirse desplazadas, o todo lo contrario; haciendo referencia tanto a las jugadoras como a las desarrolladoras de contenido. En concreto, se estudia cómo las empresas más destacables de la industria de los videojuegos de acción-aventura de los últimos cinco años han añadido personajes femeninos, representando tanto papeles principales como secundarios con mayor frecuencia. El Trabajo de Fin de Grado concluirá con las reflexiones obtenidas de la investigación tanto en el estudio de la industria en general, como de los personajes femeninos en los videojuegos de acción-aventura en particular, para así conseguir una reflexión sobre el punto en el que se encuentra la industria de los videojuegos con respecto a los hombres y las mujeres.

Abstract

The video game industry has always been divided, although for various reasons it has managed to evolve and is now more changed. However, some feel that this industry is focused by and for them. In this work, the role of women in the industry is highlighted, and clarifies questions such as whether the fact that they are a minority has caused the main female characters in a video game to be in a stage of evolution or stagnation. Given the notoriety of the presence of female characters, which apparently is less common to see sexualized, it is important to take into account if this has had an impact on women making their way without feeling displaced, or the opposite; referring to both the players and the content developers. Specifically, it studies how the most notable companies in the action-adventure video game industry in the last five years

have added female characters, representing both main and secondary roles more frequently. The Final Degree Project will conclude with the reflections obtained from the research both in the study of the industry in general, and of the female characters in action-adventure video games in particular, to reflect on the current state of the video game industry with respect to men and women.

Palabras clave: videojuegos, feminismo, acción, aventuras, evolución

Keywords: video games, feminism, action, adventure, evolution



Índice

1. Introducción	6
1.1 Justificación	7
1.2 Metodología	7
2. Marco teórico	9
2.1 La industria de los videojuegos	9
2.1.2. Personajes femeninos en los videojuegos: ¿Evolución o estancamiento?	14
3. Videojuegos de acción-aventura con personajes femeninos	20
3.1 Personajes principales y secundarios femeninos en los videojuegos de acción-aventura	22
4. Conclusiones	42
5. Bibliografía	43
6. Videojuegos referenciados	48



1. Introducción

El sector de los videojuegos ha crecido de manera exponencial en los últimos tiempos y se podría decir que está viviendo su punto álgido. Son cada vez más las personas que se adentran en este mundo tanto a nivel laboral como de manera personal, desconectando así de su alrededor para adentrarse en la historia que les plantea el creador del videojuego. Hoy en día se encuentra una amplia gama de géneros dentro de los videojuegos, tales como estrategia, acción, rol, aventuras o deportivos, entre otros.

La industria de los videojuegos recoge cada día más jugadores, jugadoras y profesionales que quieren dedicarse o formarse en este sector. No obstante, la presencia de la figura femenina en esta industria nunca ha sido muy llamativa, aunque cada vez se unen más mujeres tanto para desarrollar como para consumir videojuegos. Esto se encuentra reflejado en el estudio que ha llevado a cabo la Asociación Española de Videojuegos¹ donde recogen que la presencia de mujeres jugadoras se sitúa en un 47% del total en el año 2020, convirtiéndose así en 55 millones de jugadoras entre los 6 y los 64 años que forman parte de la industria (Asociación Española de Videojuegos, 2020).

Asimismo, como en todo negocio es necesario que los usuarios consuman los productos presentados en el mercado. En el sector de los videojuegos, al aumentar la presencia de las mujeres jugadoras, también se incrementó el consumo total en videojuegos, incluyendo aquí todos los mercados europeos. Con esto, la AEVI calcula que aproximadamente las mujeres ingresaron en la industria 6.800 millones de euros, lo cual representa un incremento del 31% en 2020, el cual se mantuvo en 5.200 millones de euros a lo largo de 2019. Por ello, no solo cada año son más las jugadoras que forman parte del sector, sino que además suponen un beneficio demostrable para las empresas. Por ende, es de vital importancia contar con las mujeres para atraerlas al sector de los videojuegos, tanto con la publicidad como con los roles que pueden adquirir en el desarrollo de una historia gráfica (Asociación Española de Videojuegos, 2020).

¹ Asociación Española de Videojuegos o AEVI.

1.1 Justificación

Este trabajo se plantea para mostrar, tanto a la sociedad como a los desarrolladores de videojuegos, que las mujeres forman una parte muy importante de esta industria, y son, como se ha visto anteriormente, una fuente de ingresos notable y un público en constante crecimiento, por lo que llamar su atención con personajes e historias con las que se puedan sentir más identificadas es de vital importancia para la industria.

Para ello, se realizará un estudio de los personajes femeninos que representan un papel principal y/o secundario dentro de las historias gráficas de acción-aventura, y se analizará el papel colonizador de la mujer en esta industria mayormente dominada por los hombres, aumentando así la presencia de personajes femeninos en los videojuegos de acción-aventura seleccionados.

Además, se hará una mención sobre la publicidad y si esta debe centrarse en atraer al público femenino, tanto con las portadas de los videojuegos como con la publicidad de los mismos llevada a cabo tanto en festivales como en televisión. Para focalizar este trabajo, se han analizado los títulos pertenecientes al género de acción-aventura más relevantes de los últimos cinco años lanzados al mercado por las empresas seleccionadas dada su importancia en el sector.

Este trabajo se realiza con el impulso de la experiencia personal como jugadora y consumidora de videojuegos de acción-aventura, así como tanto para plasmar mediante la investigación periodística lo aprendido durante la carrera, como para visibilizar la transformación que han experimentado los personajes femeninos de los videojuegos, desde un análisis crítico que trata de confirmar que cada vez son más estos personajes y cada vez se alejan más de estereotipos sexistas.

1.2 Metodología

En el trabajo se divide el estudio en dos partes utilizando en ambas el método cualitativo. En primer lugar, se desarrolla de manera general la industria de los videojuegos para ir poco a poco enfatizando en el estado de la cuestión. Asimismo, en esta primera parte se analiza si los personajes femeninos se encuentran en una etapa de estancamiento o de evolución, para así alcanzar el objetivo de este trabajo.

En segundo lugar, siguiendo el método cualitativo, se procede al análisis más detallado de los videojuegos de acción-aventura con personajes femeninos, bien estén interpretando roles protagonistas o secundarios en las historias gráficas, pero siempre desempeñando un papel relevante dentro del videojuego. Por ende, se han seleccionado los videojuegos de acción-aventura introducidos en el mercado del sector los últimos cinco años por las empresas con mayor visibilidad en la industria y cuyos títulos, por tanto, pueden llegar a ser más reconocidos e influyentes en la sociedad.

Las empresas seleccionadas para analizar sus videojuegos del género de acción-aventura son:

1. Sony Interactive Entertainment
2. Electronic Arts
3. Ubisoft
4. Square Enix
5. Bethesda Softworks

En concreto, Sony Interactive Entertainment se ha elegido por su experiencia en el mercado, ya que es propietaria de la marca PlayStation, agregando el análisis de juegos como *Uncharted: El legado perdido* (2017) o *Death Stranding* (2019), entre los más vendidos. Electronic Arts, seleccionada por su lanzamiento de *Star Wars: Jedi Fallen Order* (2019), un juego fuera del género habitual de deportes de la empresa, y que se analizará más adelante por la aparición de Trilla Suduri (Segunda Hermana) como personaje secundario, así como de Cere Junda (ex Caballero Jedi)².

Asimismo, Ubisoft es la empresa principal seleccionada por su papel en la industria, tan importante y reconocido gracias a juegos como *Watch Dogs* (2014) y a sagas como *Assassin 's Creed* (2016) o *Far Cry* (2008), las cuales se mostrarán a continuación.

Square Enix, la empresa más importante de Japón, escogida por juegos como *Final Fantasy* (2016), *Life is Strange* (2015) o *Tomb Raider* (2013). Este último con una evolucionada Lara Croft como personaje principal. Esta compañía está caracterizada y

² Concepto detallado y explicado en el último apartado de este trabajo.

reconocida por los juegos del género de rol, de RPG³, de acción y de aventura. Y finalmente, la empresa Bethesda Softworks elegida por ser líder en el mercado de los videojuegos, principalmente de acción, rol y simulación deportiva, y por su adquisición por parte de Microsoft. Los principales juegos que forman parte de esta compañía y van a ser desarrollados posteriormente son *Fallout 76* (2018) y *Wolfenstein: Youngblood* (2019).

Finalmente, se adjuntarán gráficas de elaboración propia y distribuidas a su vez a lo largo del Trabajo de Fin de Grado para esclarecer todos los datos que se lleguen a exponer. En este apartado final, utilizaremos el método cuantitativo para dar respuesta a hipótesis y preguntas enfocadas en los personajes femeninos actuales: ¿Están estereotipados?, ¿son protagonistas o secundarios?, ¿el rol que desempeñan es ser la 'pareja' de un protagonista masculino? y, ¿realmente tienen su propia historia y son personajes bien perfilados o se encuentran sexualizados y como complemento de un hombre?, entre otras cuestiones que se abordarán a lo largo del trabajo.

2. Marco teórico

En este apartado se pondrá en contexto el sustento de la investigación con encuestas realizadas a través de investigaciones previas, así como la presentación de informes obtenidos con el estudio de caso. Asimismo, se mostrarán diferentes argumentos introductorios para conocer más el tema que se aborda, justificando así el objetivo por el que se lleva a cabo dicho proyecto de investigación.

2.1 La industria de los videojuegos

En España un 48% de los jugadores de videojuegos son mujeres, lo que quiere decir que de las 18,1 millones de personas que consumen videojuegos, casi 9 millones son jugadoras activas del sector, según los datos recogidos en el anuario realizado por la Asociación Española de Videojuegos en 2021 (AEVI, 2021).

Con esto, aunque sigan representando a una minoría, que cada vez lo es menos, cada año aumentan exponencialmente. Por tanto, tenerlas en cuenta a la hora de realizar

³ RPG (role-playing game) o videojuego de rol.

campañas publicitarias o videojuegos con una temática con la cual se puedan sentir identificadas y con ello atraer su atención y su compra se debe convertir en el foco de mercado de la industria actual.



Figura 1. Número de jugadoras y jugadores de videojuegos en porcentaje y en millones, así como el total de los mismos. Fuente: elaboración propia.

El 18% de los juegos que se han anunciado en eventos como el E3⁴ cuentan con al menos una protagonista femenina. Aunque la cifra no es tan elevada como les gustaría a las jugadoras, sí que es mucho mayor con respecto a hace cinco años, donde el porcentaje se situaba en un 9% del total de videojuegos con una mujer desempeñando el rol principal de la historia gráfica. Estas cifras se encuentran en el único informe que se ha podido identificar que recopila este tipo de datos, presentado por la asociación Feminist Frequency en 2019 (Petit & Sarkeesian, 2019).

Dentro de esta industria, no solo están presentes las jugadoras, aunque forman la base vital del sector; sin los desarrolladores de videojuegos poco se podría hacer, y aquí también se encuentran presencias femeninas destacables y notables.

La participación de las mujeres en este sector, dentro del proceso creativo del videojuego, también es digna de mención. Las mujeres desempeñan principalmente su trabajo en puestos como la producción y el diseño artístico de la aventura gráfica. Ellas

⁴ Electronic Entertainment Expo 2017 (E3) es un evento donde las principales desarrolladoras muestran los nuevos proyectos que van a lanzar al mercado.

representan un 23% en el primero, un 16% en el segundo puesto de trabajo y un 4% en el dedicado a las tareas de programación (Superlumen, 2022).



Figura 2. Trabajos que realizan las mujeres dentro de la industria de los videojuegos. Fuente: elaboración propia.

Aunque no son cifras equiparables a las desempeñadas por los hombres, consta de una evolución y un incremento tanto de jugadoras, como de desarrolladoras, diseñadoras artísticas, etc. Esto se investigará en mayor profundidad en el siguiente apartado de este trabajo.

Lo anterior es de gran relevancia, porque la falta de perspectiva femenina y de juegos hechos por y para mujeres, aleja a posibles jugadoras que no se sienten cómodas ni identificadas con los videojuegos (Méndez, 2017, p.4), cosa que no suele ocurrir si un hombre es el encargado de crear al personaje. Los estudios realizados sobre representación (Fernández Vara, 2017) han demostrado en muchas ocasiones esta afirmación: si la gente puede identificarse con los personajes de los videojuegos, así como con la historia o los contenidos, es más probable que lo perciban como algo positivo y atrayente.

Dentro de esta industria, las mujeres han tenido que enfrentarse a una representación muy poco realista de sus cuerpos y personalidades lo que ha repercutido en mantenerlas alejadas del sector durante muchos años. Gracias a la evolución y solución

de este problema, ya es menos frecuente ver personajes femeninos dentro de los videojuegos que se encuentren especialmente sexualizados o estereotipados. Pero siempre se puede dar un paso más, ya que, según el estudio realizado por la AEVI, menos de una de cada cinco mujeres afirma que los videojuegos incluyen gran variedad de personajes jugables (AEVI, 2020).

Actualmente, se pueden mencionar entre los videojuegos más destacables con protagonista *The Last Of Us Parte II* (2020)⁵, donde los jugadores y las jugadoras pueden ponerse en la piel de dos de las protagonistas, Abby y Ellie, durante casi toda la historia. Esto hizo que los jugadores empatizaran en mayor medida con estos personajes, conociendo más rasgos de su personalidad, carácter, liderazgo y poder, cosa que quizá no había sido posible en la primera parte de este videojuego; aunque esto puede haber sido por diferentes causas como que Ellie era muy pequeña o Abby aún no había tomado relevancia en la historia.

Asimismo, con el lanzamiento de la segunda entrega, *The Last of Us 2* también contó con otro tipo de críticas aunque todas enfocadas al mismo tema: el machismo de la industria y el colectivo LGTBI+. En esta nueva entrega, el personaje de Ellie pasa a ser el protagonista⁶ de la historia y se muestra al jugador o jugadora a su pareja, Dina, lo cual también fue criticado por algunos jugadores (Izurieta Barreto, 2020). Y por otra parte, la antagonista de este videojuego, Abby, fue doblemente criticada por su apariencia musculosa basada en la atleta de crossfit Colleen Fotsch (Tapia, 2021a). Tras el lanzamiento, muchas críticas se centraron en que el guion era puramente político, así como la introducción de ambas mujeres como personajes con un papel principal en la historia gráfica (Tapia, 2021b).

Este videojuego es un claro ejemplo de la evolución de la industria, no solo por sus protagonistas femeninas, que han disfrutado de buena acogida, sino porque se han tratado temas como los derechos del colectivo LGTBI+, invisibilizados o estereotipados en los videojuegos, y la poca hipersexualización de los cuerpos de ambas protagonistas,

⁵ *The Last of Us Part II* es un videojuego de terror, de acción y de aventuras lanzado en 2020, desarrollado por Naughty Dog y publicado por Sony Interactive Entertainment para PlayStation 4.

⁶ En la primera entrega de *The Last of Us* Ellie es presentada como personaje secundario durante toda la historia aunque es posible manejar su personaje en determinadas situaciones.

dejando así al jugador que disfrute de lo realmente importante: la trama, la familia, los valores, la lucha por el poder y el amor (Murúa, 2020).

Esta evolución o cambio positivo viene dado en gran parte gracias a las mujeres que conforman el sector y que luchan para que esto sea más visible y las más de 9 millones de jugadoras españolas de videojuegos aumenten de manera exponencial.

Mujeres como Tatiana Delgado, diseñadora de videojuegos que recibió el Premio CIMA Games al Talento en la Industria de los Videojuegos; Valeria Castro, presidenta de la Asociación de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos; o Lara Isabel, comunicadora dentro de la industria y ganadora del Premio a Mejor Comunicadora por DeVuego, han sido de gran referente e importancia para que los personajes femeninos sean poco a poco algo habitual y que las mujeres interesadas por este mundo puedan desarrollar su máximo potencial dentro de las empresas más relevantes de esta industria.

En esta lucha las que más tienen que ver y aportar son las empresas de videojuegos, sobre todo aquellas más destacables e importantes del sector, ya que son las encargadas de llevar al mercado los próximos proyectos y de planear cómo van a enfocar las campañas de publicidad según el target al que vayan dirigidas. Por ello, para el estudio de caso se han seleccionado los videojuegos de acción-aventura con personajes femeninos principales y secundarios de las empresas más conocidas por los consumidores y que, incluso antes de sacar a la venta el videojuego, tienen grandes beneficios asegurados.

Aunque es evidente que hay muchísimas empresas debido a la alza del sector, se ha elegido a Sony Interactive Entertainment, Electronic Arts, Ubisoft, Square Enix y Bethesda Softworks, por ser las más conocidas, relevantes y destacables para la realización del estudio de caso expuesto anteriormente (Flores, 2021).

Cabe destacar que, aunque el estudio de caso y el trabajo en general esté centrado en videojuegos de acción-aventura con personajes femeninos que desarrollan un papel tanto principal como secundario y extraídos de estas empresas líderes, también se mencionarán de manera breve algunos personajes que forman parte de la empresa

Tencent, tales como Kai'Sa (*League of Legends*, 2008)⁷ o Chun-Li (*Fortnite*, 2017). Estos videojuegos son importantes líderes en el mercado tanto por sus beneficios como por el aumento de sus jugadores y jugadoras, y cuentan con personajes femeninos sexualizados.

Esto se expondrá de manera breve para que no se pierda la finalidad de este trabajo pero como refuerzo para visualizar el trayecto que sigue quedando por recorrer para eliminar de manera definitiva el machismo en los videojuegos y en la industria en general.

2.1.2. Personajes femeninos en los videojuegos: ¿Evolución o estancamiento?

En este apartado se contesta a la pregunta planteada en el titular del mismo acerca de la evolución o estancamiento de los personajes femeninos en los videojuegos. Se seguirá el criterio citado anteriormente para nombrar los personajes o videojuegos oportunos en relación al tema tratado.

Aunque durante el trabajo la línea de investigación está centrada en los juegos lanzados al mercado en los últimos cinco años, si se hace un recorrido general por la historia de los videojuegos, no importa la fecha ni el género dentro del cual se clasifique el juego, se encuentra una desigualdad tanto en la prioridad dada a los roles de mujer como a la manera de crear sus rasgos físicos y de personalidad.

El personaje femenino suele presentarse con una imagen de víctima, dominante, resolutiva, seductora, con papeles pasivos o de manera complementaria ante un rol masculino principal (Urbina Ramírez et al., 2022). Diego Levis, el autor del libro *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (2013) recalca que en lo que se refiere a la personalidad o características físicas de los protagonistas “los videojuegos ensalzan a la figura masculina con atributos como la fuerza, el valor, el poder...” (p.201) mientras que la figura femenina siempre se muestra a través de estereotipos como la sumisión, la fragilidad o la seducción.

⁷ *League of Legends* (2018) es un videojuego denominado por los jugadores y las jugadoras con las siglas LoL.

Otro dato importante que conviene destacar viene de parte de un estudio realizado por Tracy L. Dietz (Dietz, 1998) a diferentes empresas, como la conocida Sony. En este estudio se llegó a la conclusión de que el 21% de los juegos incluía algún tipo de agresión o violencia hacia un personaje femenino, y que en un 15% de los casos, las mujeres aparecían como heroínas o personajes de acción (Dietz, 1998).

Este estudio, y todo lo expuesto anteriormente, se realizó hace más de veinte años pero sirve como base para constatar si tras esto se ha producido una evolución en los estudios o artículos dedicados al mismo tema. El hecho de que desde hace tanto ya existiese este problema plantea dos dilemas: en primer lugar, que la desigualdad se ha detectado; y, en segundo, que al llevar tanto tiempo detectada, es más alarmante que siga persistiendo el problema como tal, dejando de lado que se encuentre en mayor o menor medida comparado con hace años.

La profesora del Máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos de la Universidad Oberta de Catalunya (UOC) y presidenta de Women in Games España (WIGES), Gisela Vaquero, resume lo que fue el rol de la mujer en los videojuegos en cinco palabras: secundaria, salvada, sumisa y sexualizada. Ella entiende como secundarios aquellos personajes que no son principales; salvadas significa que necesitan siempre y constantemente la ayuda de un personaje masculino para resolver los problemas que se les plantea en el videojuego; sumisas haciendo referencia a cuando su carácter es dominado por otro personaje; y sexualizadas, cuando sus cuerpos son cosificados y usados para el placer del hombre (*El Correo Gallego*, 2020).

Y este gran paso comenzó con el trabajo de mujeres como Roberta Williams, Carol Shaw o Dona Bailey, pioneras y luchadoras de los derechos de la mujer en el sector de los videojuegos. Es por ello que hoy en día mujeres como Brie Core destacan en la industria y han llegado tan lejos como cualquiera. Core es actualmente diseñadora jefa de tres videojuegos de la saga *Assassin's Creed* (2007), que además son los que tienen más en cuenta la presencia de la mujer, ya que al inicio los jugadores y las jugadoras pueden seleccionar qué rol desarrollar, así como la orientación sexual del personaje.

La evolución o estancamiento viene dada principalmente por el público, tanto los jugadores como las jugadoras deben sentirse atraídos por la historia gráfica para

adquirir el videojuego en el momento de su lanzamiento o posteriormente. Y si durante muchos años se produjo un estancamiento en la industria es por la mayoritaria presencia masculina dentro de la misma.

Esta conclusión se sostiene sobre el hecho de que desde que las mujeres se abrieron camino en la industria del videojuego, se comenzaron a desarrollar juegos que generan un creciente interés por parte del público femenino, como es el caso de la saga mencionada anteriormente de la mano de Brie Core, que ha aumentado tanto los beneficios de la empresa Ubisoft como el número de mujeres jugadoras de la saga (Matas, 2022).

No obstante, el hecho de que las grandes empresas no hayan enfocado sus juegos a las mujeres no ha hecho que estas dejen de jugar o de buscar entretenimiento en otros géneros como los videojuegos sociales o los interactivos. Asimismo, como el género más requerido dentro del sector es el de acción, deporte o aventura, el público que más se siente atraído es el masculino (Gómez Miguel, 2013). Por el contrario, el género de simulación o interactivo, es en el que tienen más presencia las jugadoras (2013).

Por tanto, se deduce que si las empresas enfocan su publicidad a atraer en mayor medida al público masculino es porque, tal como afirman algunos estudios, los videojuegos que más venden son los más violentos. Y tal como se ha expuesto anteriormente, estos son más atractivos para los hombres (2013).

Retomando el punto de este trabajo, que el aumento constante de jugadoras de videojuegos se convierta en algo habitual para los beneficios de las empresas viene dado porque comienzan a verse atraídas y reflejadas en los personajes femeninos representados en los videojuegos (Contreras Espinosa, 2021). Esto es, si antes los personajes jugables eran mayoritariamente representados con ropa insinuante, escotes, vestidos semitransparentes, faldas cortas, actitudes seductoras y un largo etcétera, a corto plazo las mujeres no le daban importancia o lo normalizaban, pero a largo plazo era cada vez más necesario un cambio (2013).

Empresas como Ubisoft o California Riot Games han sido demandadas por sus propias trabajadoras al sufrir en algún caso discriminación por género o acoso sexual. Esto ha llevado a Riot Games a reformar los lugares de trabajo con un acuerdo firmado en diciembre de 2019 tras la demanda judicial en la que se les acusaba de discriminación sexual por parte de la empresa responsable del *League of Legends* (Sempere, 2021). Y por otra parte, figuras de alto estatus dentro de los estudios de Toronto y Montreal (Ubisoft) renunciaron a sus puestos de trabajo, lo que forzó al director ejecutivo (CEO) de la empresa a realizar también una transformación en la cultura de su empresa (Agence France-Presse, 2020).

Estas demandas hace unos años se habrían quedado en el olvido y las víctimas no habrían conseguido más que su despido por provocar tal escándalo. Hoy en día, esto ha cambiado, como se puede comprobar con las apariciones de los directores ejecutivos de las empresas realizando ruedas de prensa, así como haciéndose cargo de manera legal de los acosadores sexuales de estas víctimas y con la justicia por delante consiguiendo así ser ejemplo para las demás empresas (Contreras Espinosa, 2021).

Asimismo, algunas compañías, también intentan promover este cambio ofreciendo prácticas o programas como Womxn in Games Scholarship (King) o Womxn Develop at Ubisoft (Ubisoft). Esto al final lo que conllevará es un incremento de la presencia de la mujer en la industria, lo que por ende aumentará el número de mujeres jugadoras que se sientan atraídas por el sector y no piensen que solo es un mundo de hombres. Así, se creará una cadena que desencadenará una mayor oleada de videojuegos desarrollados por mujeres, con más protagonistas femeninas, con menos estereotipos hacia la personalidad y la apariencia de la mujer y se les asignarán papeles igual de importantes que a los hombres, reduciendo así la desigualdad en la industria y concienciando a la población.

Para finalizar este apartado enfocado principalmente en la evolución o el estancamiento de los personajes femeninos en los videojuegos, se mencionan un par de casos en los que Riot Games y Epic Games han tenido que corregir el aspecto de personajes que formaban parte de videojuegos como *League of Legends* o *Fortnite*.

Esto fue debido a la oleada de críticas por la exagerada sexualización de la vestimenta de varios personajes femeninos dentro del juego.

En primer lugar, Riot Games admitió que el escote de uno de sus personajes del videojuego *League of Legends* estaba “innecesariamente sexualizado” (Reav3 et al., 2018, p. 2). Kai'Sa, la conocida campeona⁸ del *LoL* es denominada ‘Hija del Vacío’ y tal como indica la compañía creadora “nos dimos cuenta de que su pelo oscuro junto al traje la hacían parecer una criatura del Vacío o una humana corrompida, y no tanto una persona normal con un traje del Vacío” (2018, p. 3). Es por ello que le diseñaron un nuevo traje que trajo consigo la polémica.

En ese sentido, el productor de Riot Games, Ryan Mireles afirmaba lo siguiente: “Reconocemos que deberíamos haberle dado prioridad a buscar otros modos de resolver el problema, especialmente porque el resultado no ha satisfecho a muchos jugadores. Aunque la intención era buena, podríamos haberlo hecho mejor y tendremos más cuidado con las decisiones de este tipo en el futuro” (Reav3 et al., 2018, p.4).

Y cuando la comunidad pensaba que realmente las desarrolladoras se habían dado cuenta de dicha hipersexualización, la compañía lanzó una nueva *skin*⁹ para otra de sus campeonas. En este caso el personaje fue Miss Fortune¹⁰, presentada con un traje de látex y con escote (Xataka eSports, 2018) y cuya skin fue denominada por sus creadores como ‘La Diosa de las Armas’.

⁸ Se le denomina así a los personajes jugables con mayores habilidades en el videojuego.

⁹ La palabra *skin* hace referencia a la piel o apariencia de un personaje dentro de un videojuego.

¹⁰ Miss Fortune, conocida también como ‘La Diosa de las Armas’.



Figura 3. Miss Fortune con la nueva *skin* lanzada por Riot Games para el videojuego *League of Legends*. Fuente: Xataka eSports.

Otro ejemplo que se debe destacar es el del personaje La Agente de Piltover VI¹¹. Esta campeona se encuentra, también, dentro de las sexualizadas por la compañía. Después del ajuste de diseño realizado por la empresa, tanto en la nueva actualización del videojuego como en la serie *Arcane* basada en el mismo, parece que intentaron solucionarlo y lanzaron nuevas *skins* para muchos de los personajes de la serie de *Arcane*. Entre estas nuevas versiones se encuentra Vi de *Arcane*, Caitlyn de *Arcane*, Jinx de *Arcane*, entre otras.



Figura 4. Agente de Piltover VI en la serie *Arcane*. Fuente: God-Mode.

¹¹ Agente Piltover VI, personaje del videojuego *League of Legends*.



Figura 5 y 6. La Agente VI en el videojuego *League of Legends*. Fuente: Leagueoflegends.com.

Por otra parte, Epic Games es una empresa conocida por videojuegos como *Fortnite* o *Beyond: Two Souls* (2013), ambos con personajes femeninos (secundarios o principales). En 2021 tuvo un “escándalo” por la *skin* del personaje Chun Li perteneciente al videojuego *Fortnite* (Pastoriza, 2021).

Chun Li es un personaje de la saga de videojuegos *Street Fighter* (2009) presentada como una luchadora. El problema viene cuando Epic Games la introduce en la temporada cinco del videojuego *Fortnite*. En esta nueva *skin* se vuelve a ver el uso de trajes de látex en los personajes femeninos y, aunque esta vez los jugadores y las jugadoras no se encuentran ante un escote destacable, cuando se analiza al personaje durante la reproducción de las animaciones típicas del juego, se observa claramente una exageración en las nalgas del personaje. Se tradujo, nuevamente, en la hipersexualización de la mujer, lo que provocó las quejas de la comunidad principalmente femenina (Tapia, 2021).



Figura 7. Animación de Chun Li en el videojuego *Fortnite*. Fuente: Tenor.

3. Videojuegos de acción-aventura con personajes femeninos

En este apartado, se analizarán de manera específica los videojuegos del género acción-aventura con protagonistas femeninas, tanto principales como secundarias, lanzados al mercado en los últimos cinco años por las empresas más veteranas del sector. En concreto, Sony Interactive Entertainment, Ubisoft, Electronic Arts, Bethesda Softworks y Square Enix han sido las empresas seleccionadas por ser las más conocidas, veteranas y con mayor reconocimiento tanto en la industria como en la sociedad, tal y como se ha visto y explicado en la metodología de este trabajo.

Los videojuegos del género acción-aventura se pueden definir como la combinación de elementos tanto del juego de acción como el de exploración o investigación. Consisten, principalmente, en juegos cuya jugabilidad se centra en la interacción con otros personajes y el entorno. La característica principal de este género es que están centrados en que los jugadores y las jugadoras disfruten de una historia creada por los y las guionistas (GamerWiki, 2022). Generalmente, están diseñados para el disfrute de un solo jugador o jugadora, en la gran mayoría de los casos, y emplean la primera o tercera persona, así como el desplazamiento lateral y la vista aérea. Ejemplos de este tipo de videojuegos son *Assassin's creed*, *The Legend of Zelda* (1986) o *The Last of Us* (2013).

Estos juegos son bastante difíciles de definir porque, actualmente, cualquier videojuego contiene los elementos principales de acción en tiempo real, exploración, investigación, así como la resolución de problemas o acertijos, entre otros. Es por ello que se pueden distinguir diferentes subgéneros dentro del clásico: acción-aventura. Se citan a continuación los principales, así como ejemplos de los mismos, siempre que cuenten con un personaje principal o secundario femenino:

- Videojuego de terror y supervivencia¹². Estos juegos consisten en la supervivencia del personaje combinada con elementos de terror que puedan asustar a los jugadores. Cuentan con el combate como principal elemento de jugabilidad y fomentan que se tome una estrategia ofensiva con la resolución

¹² También denominados por los jugadores como *survival horror*.

de acertijos que se suceden a lo largo de la aventura gráfica. Ejemplos: *Resident Evil* (2017) y *Until Dawn* (2015).

- Videojuegos de plataforma. En este tipo de juegos predominan tanto la resolución de puzzles por parte del jugador como las secuencias en las que debe desplazarse por distintas plataformas mientras se recogen objetos o se interactúa con los enemigos. Ejemplos: *Uncharted* (2007), *Metroid* (2017) y *Tomb Raider*.
- Videojuegos de disparos¹³. Corresponde a los videojuegos que permiten controlar un personaje que dispone de un arma. Hay diferentes subgéneros como los videojuegos de disparos en primera o tercera persona, entre otros. Ejemplos: *Fallout 76*, *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) y *Call of Duty* (2012).
- Videojuegos de rol. Ofrece secuencias de combate en tiempo real similar a los encontrados en los juegos de disparos. Ejemplos: *League of Legends*, *Kingdom Hearts* (2002) y *World of Warcraft* (2001).

La mujer dentro de la industria de los videojuegos del género acción-aventura no ha estado presente desde el principio pero, como se ha ido viendo a lo largo del trabajo, esto se encuentra en constante cambio. Es por ello que se destacarán a continuación un listado de hitos pertenecientes al papel de la mujer como personaje dentro de los videojuegos de acción-aventura. Se ha decidido incluir algunos casos de otras desarrolladoras que completan esta investigación, aunque no serán el foco principal por motivos de extensión.

En 1986, la empresa Nintendo lanzó al mercado un videojuego conocido como *Metroid*. El personaje que el jugador o la jugadora debía manejar consistía en un robot con capacidad de adaptación y habilidades de combate, y solo al completar la historia, el jugador o la jugadora descubre que tras la armadura se esconde una mujer llamada Samus Aran. Esta fue la primera vez que se introdujo una mujer como personaje principal en un videojuego.

¹³ Juegos de disparos conocidos también como *shooters*.

En 1994, Square Enix introduce en *Final Fantasy VI* la primera mujer con un rol protagónico en la saga. Esta es Terra Brandford, una líder que emplea tanto armas como magia para luchar en las diferentes escenas de batalla que plantea el juego.

En 1996, la empresa Capcom pone a disposición de los jugadores y las jugadoras *Resident Evil*. Con la protagonista Jill Valentine aparecía dentro del género acción-aventura, un subgénero denominado *survival horror*, como se ha visto anteriormente.

Por último, en 2009, Nintendo vuelve a introducir a una mujer como protagonista de uno de sus videojuegos, Bayonetta. En este caso es denominado así el personaje y la protagonista. Es la que más polémica provocó dadas las diferentes opiniones respecto a la sexualización de la misma, así como a su representación, para algunos denigrante, de la mujer (Ruiz Mitjana, 2019).

3.1 Personajes principales y secundarios femeninos en los videojuegos de acción-aventura

En este último subapartado se hará una investigación en torno a los personajes femeninos que desempeñen un papel o bien principal o bien secundario, dentro de una historia gráfica perteneciente al género de acción-aventuras y lanzada al mercado por las cinco compañías elegidas en la metodología de este trabajo.

La presencia de personajes femeninos en los videojuegos ha ido cambiando y aumentando poco a poco con el paso de los años. En 2016, el porcentaje de aparición de un personaje femenino en los videojuegos era de un 10,9%; en 2017 superó el 15%; en 2018 volvió a descender a un 10%; en 2019 se mantuvo con un 10,2%; en 2020 cayó en picado a un 9,2%¹⁴; y en 2021 vuelve a resurgir subiendo a un 15%, según un artículo de la Agencia Efe (2020). Y aunque sea poco notable este incremento, en comparación con los videojuegos de los años 80¹⁵; en torno al año 2013, el 50% de los videojuegos tenían como protagonista tanto a un hombre como a una mujer (Gómez Miguel, 2013).

¹⁴ En 2020 cabe destacar que se paralizó la salida de videojuegos por la pandemia de la Covid-19.

¹⁵ Como es el caso mencionado anteriormente de Samus Arand perteneciente al videojuego *Metroid*.

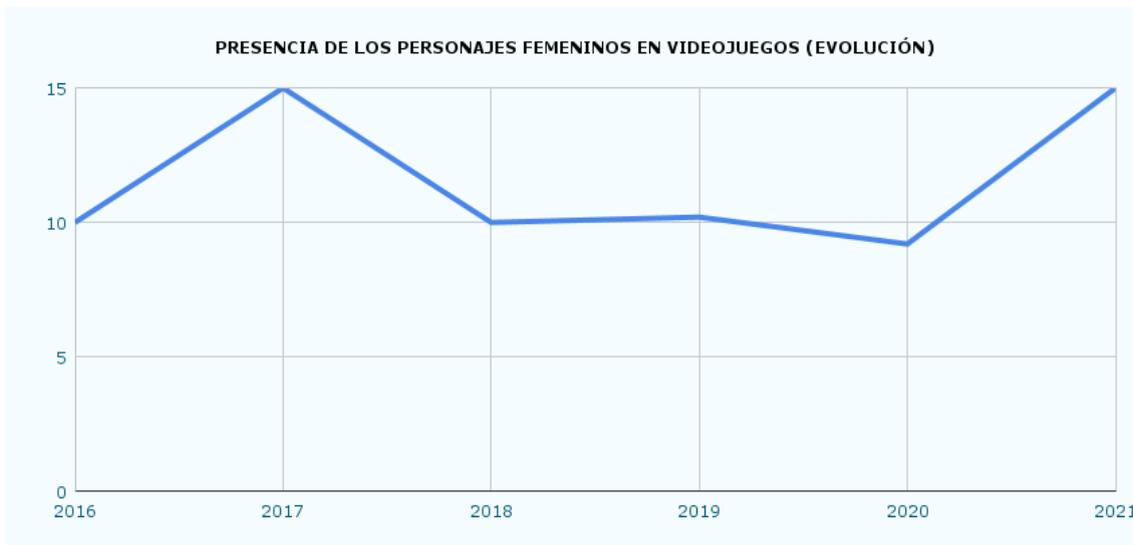


Figura 8. Porcentaje de personajes femeninos en los videojuegos desde 2016-2021. Fuente: elaboración propia.

Por otra parte, no solo es importante el número de apariciones de un personaje femenino dentro de la historia de un videojuego, sino que es fundamental saber qué papel desempeñan dentro del mismo, así como su importancia y si cuentan con trama propia o son secundarios. Por ello, se realiza una tabla con todos los juegos lanzados por Ubisoft, Square Enix, Electronic Arts, Sony Interactive Entertainment y Bethesda Softworks, de acción-aventura de los últimos cinco años, con un personaje femenino ya sea desempeñando el papel de protagonista o de secundario en la historia gráfica¹⁶.

VIDEOJUEGO	AÑO DE LANZAMIENTO	DESARROLLADORA	PERSONAJE	CATEGORÍA DEL PERSONAJE	PAPEL QUE DESEMPEÑA
<i>Assassin's creed: odyssey</i>	2018	Ubisoft	Kassandra	Elegible	Mercenaria
<i>For Honor</i>	2017	Ubisoft	x	Elegible	Guerreras
<i>Tom Clancy's: The Division 2</i>	2019	Ubisoft	x	Aleatorio	Agentes de The Division
<i>Dishonored: death of the outsider</i>	2017	Bethesda Softworks	Billie Lurk	Principal	Asesina y mano derecha de Daud
<i>Horizon Zero</i>	2017	Sony Interactive	Aloy	Principal	Guerrera

¹⁶ Para esta muestra se han recogido en total 16 videojuegos que cumplían las características propuestas.

VIDEOJUEGO	AÑO DE LANZAMIENTO	DESARROLLADORA	PERSONAJE	CATEGORÍA DEL PERSONAJE	PAPEL QUE DESEMPEÑA
<i>Dawn</i>		Entertainment			
<i>The Last of Us 2</i>	2020	Sony Interactive Entertainment	Ellie Williams	Principal	Luchadora
<i>Life is Strange 2</i>	2018	Square Enix	Max Caulfield	Principal	Fotógrafa
<i>Marvel's Avengers</i>	2020	Square Enix	Kamala Khan	Principal	Superheroína musulmana
<i>Sea of Solitude</i>	2019	Electronic Arts	Kay	Principal	Mujer convertida en monstruo al sentirse sola
<i>Shadow of the Tomb Raider</i>	2018	Square Enix	Lara Croft	Principal	Luchadora, arqueóloga y heroína
<i>Uncharted: El legado perdido</i>	2017	Sony Interactive Entertainment	Chloe Frazer y Nadine Ross	Principales	Ladronas de reliquias
<i>Wolfenstein: Youngblood</i>	2019	Bethesda Softworks	Jessica y Sophia Blazcowickz	Principales	Luchadoras y asesinas
<i>Death Stranding</i>	2019	Sony Interactive Entertainment	Amelie Strand	Secundario	Personaje que debe ser rescatado por el protagonista
<i>Lost in Random</i>	2021	Electronic Arts	La Reina de Azar	Secundario	Fría, tranquila y calculadora
<i>Spider-man</i>	2018	Sony Interactive Entertainment	Mary Jane Watson	Secundario	Ayudante y pareja del protagonista
<i>Star-Wars: Jedi Fallen Order</i>	2019	Electronic Arts	Cere Junda y Segunda Hermana	Secundarios	Ayudante del protagonista / Villana

Tabla 1. Videojuegos de acción-aventura con personajes femeninos elegibles, principales y secundarios agrupados según el papel que desempeñan en la historia. Fuente: elaboración propia.

En la Tabla 1 se muestran agrupados todos los videojuegos analizados y seleccionados para este trabajo. A continuación, se desarrollará de manera detallada esta tabla con una serie de cuestiones: el videojuego recogido, el personaje femenino correspondiente, el papel que desempeña, sus funciones y su aportación a la aventura gráfica, entre otras aportaciones. Para seguir un orden de investigación y agrupación de los personajes, en primer lugar se desarrollan los personajes femeninos con un papel principal empoderado, organizados a su vez entre aquellos que el jugador o jugadora puede elegir al comenzar la aventura y aquellos que son directamente asignados o establecidos de manera aleatoria por el algoritmo del juego. Seguidamente, se presentarán aquellos personajes que realicen la función de secundarios y que, dada la investigación, pertenecen al grupo de personajes femeninos sumisos, como apoyo del protagonista, o como villanos, entre otros.

Kassandra de Esparta se presenta en una de las últimas entregas de la saga *Assassin's creed*, en concreto *Assassin's creed: Odyssey* (2018). El videojuego, lanzado al mercado por Ubisoft en 2018, recibió el nombre de *Odyssey* y está inspirado en la Antigua Grecia. Kassandra es la protagonista de esta aventura y muestra grandes dotes de liderazgo, lucha y un humor sarcástico. Asimismo, su apariencia no está sexualizada y es diseñada con unos rasgos musculosos y un carácter que representa la seguridad que tiene en sí misma.

Como aspecto que se debe destacar, el jugador o la jugadora puede elegir, antes de comenzar la historia principal, si el personaje que va a utilizar durante el videojuego es Kassandra o Alexios (su hermano). Elija el personaje que elija, la historia será la misma y las decisiones estarán en manos siempre del jugador o jugadora. Aun así, Ubisoft declaró que el videojuego siempre había contado con Kassandra como único personaje de la historia pero que más adelante se añadió la opción de poder elegir a Alexios para jugar en la historia gráfica. Las declaraciones del líder creativo Serge Hascoët respecto a este tema fueron que no sacaban exclusivamente a Kassandra porque las mujeres no vendían (Alonso, 2020).



Figura 9. Kassandra en una escena del videojuego *Assassin's creed: Odyssey*. Fuente: MeriStation.

For Honor es un videojuego de acción y aventura desarrollado por la compañía Ubisoft y lanzado al mercado en 2017. Es el primer videojuego que cuenta con el mismo número de personajes femeninos que masculinos elegibles dentro del subgénero de juegos de lucha y MOBA¹⁷. En esta entrega Ubisoft ha cuidado el diseño de los personajes, así como los entornos y escenarios. Asimismo, ha marcado la diferencia por la representación de los cuerpos de los personajes, realizados de manera realista y no con la sexualización característica de este subgénero (V., 2017). Con cada uno de los personajes femeninos jugables la mujer es representada como luchadora al mismo nivel que los hombres, con exactamente los mismos trajes y armaduras.



Figura 10. A la izquierda la guerrera femenina y a la derecha el luchador masculino. Fuente: TodasGamers.

¹⁷ MOBA hace referencia al subgénero *Multiplayer Online Battle Arena* o Campo de Batalla Online Multijugador.

Se cierra la primera parte de los personajes femeninos elegibles dentro de las historias con el videojuego *The Division 2*. Ubisoft lanzó a la venta en 2019 la segunda entrega de este videojuego de acción protagonizado por los Agentes de La División. En esta ocasión, solo si se alcanza el nivel 30 es cuando el jugador o jugadora tiene la posibilidad de elegir el género de su personaje. Asimismo, durante este proceso de subida de nivel, la asignación del personaje jugable es totalmente aleatoria y sin ningún tipo de discriminación de género. Es decir, la elección por parte del jugador o jugadora de un Agente femenino o uno masculino no modifica la disponibilidad de acceso al mismo número de armas, trajes, habilidades y armaduras.



Figura 11. Algunos de los componentes de los Agentes de *La División 2*. Fuente: Juegos, juguetes y coleccionables.

A continuación, se analizan los videojuegos que cuentan con una protagonista femenina asignada al inicio del videojuego sin opción de cambiar el género del personaje principal.

Dishonored: death of the Outsider es la tercera entrega de la saga *Dishonored*, producida por Bethesda Softworks en 2017. La protagonista, Billie Lurk, forma parte de los asesinos que llevaron a cabo la misión que desencadena la trama desde el primer *Dishonored*: acabar con la vida de la emperatriz Jessamine Kaldwin. En esta historia de acción y aventura la protagonista es una ex asesina a sueldo, reformada, que busca a su antiguo líder Daud¹⁸ y en la que el jugador o jugadora debe acabar con un último Dios

¹⁸ Daud es el mentor de la protagonista, presentado en entregas anteriores.

para completar el juego. Esta protagonista es distinta a todos los personajes presentados anteriormente en la saga. Billie Lurk no ascendió a la corte suprema como Corvo Attano¹⁹, ni formó parte del seno de la realeza como la hija de la emperatriz²⁰. Por tanto, se la muestra como una mujer sin ningún tipo de ventaja frente a los demás, sin poderes sobrenaturales y se proclama aun así la heroína de la historia (Flores, 2021).



Figura 12. Billie Lurk en un fotograma del videojuego que protagoniza. Fuente: IGN Grecia.

Aloy, protagonista del videojuego de acción y aventura *Horizon: Zero Dawn*, forma parte del catálogo que mostró la compañía productora Sony Interactive Entertainment en el E3 2017. Aloy es una guerrera de la tribu de los Nora, con un carácter y humor notables, y con la curiosidad de querer saber más acerca de lo desconocido²¹. Es mostrada como un personaje femenino luchador, inteligente e independiente según un artículo de Croft (2020) enfocado en los 10 personajes femeninos más importantes de los videojuegos. Aloy es una protagonista empoderada, con gran peso en la historia, una cazadora experta capaz de sobrevivir por ella misma al mundo postapocalíptico en el que se desarrolla la aventura.

¹⁹ Personaje secundario en esta secuela y conocido como Protector Real dentro de la historia.

²⁰ Emily Kaldwin es la hija de la emperatriz Jessamine Kaldwin. Protagonista de *Dishonored 2* pero que no se ha elegido para esta investigación porque no cumple con los requisitos establecidos: se publicó hace más de cinco años.

²¹ Por ejemplo: Aloy no conoce de dónde procede; no sabe de sus orígenes hasta el final de la historia.



Figura 13. Aloy en el videojuego *Horizon Zero Dawn* con su arma característica. Fuente: Portal Virtual Reality.

Como dato relevante, durante la investigación se ha descubierto que Aloy es el primer personaje que pasa de formar parte de la historia de un videojuego a aparecer en una portada de revista como modelo. Por ello, Aloy es considerada un símbolo de empoderamiento femenino, entre otras cosas por su representación realista del cuerpo de una mujer (Gamer, 2022) y sin la necesidad de portar armaduras cortas o trajes de látex para la lucha²², ni de necesitar la ayuda de ningún personaje masculino.



Figura 14. Portada de la revista *Vanity Fair* en febrero de 2022 con Aloy nombrada como ‘La Revolución’.

²² Como es el caso mencionado en el anterior apartado de las campeonas del juego *League of Legends*.

Por otro lado, Ellie Williams forma parte del conocido videojuego *The Last of Us* y es la nueva protagonista de la segunda entrega de la productora Sony Interactive Entertainment. Este juego de aventuras, ambientado en una época post apocalíptica, fue lanzado al mercado en 2020 y cuenta con la mayor plantilla de personajes femeninos con relevancia en la historia del videojuego que se ha encontrado durante toda la investigación. Tal y como se ve en la primera entrega, Ellie es un personaje especial dentro del juego debido a su inmunidad al virus, entre otras cosas. En esa primera parte era la compañera de Joel, el protagonista, pero en esta segunda entrega pasa a ser la protagonista de la aventura.

Ellie es un icono femenino y feminista, con carácter propio y que ha demostrado que no necesita ningún tipo de protección para lograr su objetivo. Durante la aventura muestra una evolución y un sentimiento de venganza que debe abandonar para no perder sus valores. Ellie lleva a cabo actos violentos y, pese a su apariencia de chica dura que puede con todo, según se desarrolla la historia, el jugador o jugadora empatiza con el personaje y descubre que realmente se trata de una mujer que se ha encontrado con situaciones muy complicadas a lo largo de su vida y que está muy dolida por ello²³.

En *The Last of Us 2* también se destaca la presencia de Dina, el personaje del que se enamora Ellie y cuya relación se va desarrollando durante la historia. Con esto, Sony introduce, desde la presentación del tráiler del videojuego, al colectivo LGTBI+ dentro de la historia. Es por ella, en gran parte, que Ellie consigue dejar de lado su sentimiento de venganza para poder comenzar una nueva vida las dos juntas.

Finalmente, Abby también ha sido un personaje investigado y descubierto con una gran trama y fuerza en el videojuego. Abby es un personaje secundario que el jugador o jugadora puede manejar durante algunos momentos de la narrativa para que conozca ambas partes de una misma historia, la cual une tanto a la protagonista como a esta antagonista. Abby es un claro ejemplo de mujer empoderada, con sus rasgos musculosos y demostrando en todo momento que es una mujer fuerte y valiente, con

²³ Por ejemplo la muerte de su mejor amiga de la infancia o la pérdida de sus padres. Aportación personal tras jugar al videojuego.

un importante sentimiento de venganza, al igual que la protagonista²⁴.



Figura 15. Ellie en una misión del videojuego *The Last of Us 2*. Fuente: MeriStation.



Figura 16. Abby en una escena de lucha contra la protagonista en el videojuego *The Last of Us 2*. Fuente: Den of Geek News.

Siguiendo la línea de personajes femeninos de videojuegos que forman parte del colectivo LGTBI+, se desarrolla el personaje principal del videojuego *Life is Strange*.

Square Enix fue la única productora de videojuegos que aceptó la idea de que *Life is Strange* fuese protagonizada por una mujer y no por un hombre, como querían hacer las demás productoras a las que se les presentó la idea (Bienestar, 2020). Este juego, lanzado a la venta en 2018, cuenta con Maxine Caulfield como protagonista y representa a una adolescente tímida, aunque valiente en algunas ocasiones. Max tiene

²⁴ Aportación personal tras jugar al videojuego.

18 años y puede controlar el tiempo siempre con las consecuencias correspondientes. Square Enix la muestra como una joven sensible, inteligente, apasionada de la literatura y la fotografía. Este personaje evoluciona de manera exponencial y, de ser una chica tímida y callada, pasa a ser una joven valiente y dispuesta a dar la vida por su mejor amiga, Chloe Prince²⁵ (Herrera, 2020).



Figura 17. Max y Chloe en una escenografía del videojuego *Life is Strange 2*. Fuente: Leganerd.

En esta ocasión, Square Enix produce en 2020 el videojuego de acción y aventura *Marvel's Avengers*, con Kamala Khan como protagonista y superheroína. Kamala es una adolescente musulmana que comienza desde el principio del juego a descubrir que tiene superpoderes. La evolución de su personaje es algo destacable ya que comienza con cierta timidez, como una aficionada más de Los Vengadores²⁶, y acaba dándose cuenta de que posee un don y de que puede emplearlo para ayudar a quien lo necesite.

En concreto, durante el videojuego es la encargada de reunir a Los Vengadores, los cuales se habían separado tras unos acontecimientos mostrados al inicio de la aventura. Esta heroína se denomina Ms. Marvel y durante el juego se puede ver su evolución tanto a nivel personal como con sus poderes, dado que según el jugador o jugadora avanza en la historia, desbloquea nuevos dones, haciendo así referencia a los cambios que experimentan los adolescentes durante esta etapa y consiguiendo así

²⁵ Chloe Prince es la co-protagonista, presentada como una chica totalmente opuesta tanto en personalidad como en carácter a Max.

²⁶ *The Avengers* o Los Vengadores son un grupo de héroes destinados a luchar contra villanos y salvar el planeta en cada una de las películas publicadas por la editorial Marvel Comics. En esta ocasión pasan al género de los videojuegos y durante esta aventura el jugador o jugadora puede manejarlos.

empatizar con los videojugadores (Borges, 2020).



Figura 18. Kamala Khan utilizando sus poderes en una escena del videojuego *Marvel's Avengers*. Fuente: *El Mundo*.

Electronic Arts organizó en 2018 una conferencia donde presentó el videojuego *Sea of Solitude*. Este juego de acción principalmente narrativa se publicó en 2019 con Kay como personaje femenino protagonista de la historia. Durante la aventura, Kay deberá sobrevivir a todo tipo de contratiempos cargando con el sentimiento de soledad que ha hecho que se convierta en un monstruo. El objetivo principal que debe llevar a cabo el jugador o jugadora es devolverle la humanidad a este personaje.

Sea of Solitude es, además, un juego desarrollado por una mujer, Cornelia Geppert, cuyos miedos ha querido reflejar en este videojuego. Cornelia creó el personaje de Kay en un momento de su vida durante el cual se sentía sola y volcó en la protagonista del videojuego todos sus miedos a raíz de un problema personal (Gaub, 2019). Según afirma la propia creadora: “En *Sea of Solitude* mostramos cómo la gente experimenta distintas formas de soledad” (2019, p.3). Por tanto, este videojuego no solo destaca por su protagonista femenina que debe luchar por superar ese miedo y sobrevivir, sino que es creado por una mujer que también ha tenido que pasar por lo mismo (2019).



Figura 19. Kay durante el videojuego *Sea of Solitude*. Fuente: GameSpot.

Por otro lado, se centra el punto de mira en un personaje que se constituye como un icono dentro de la industria (Croft, 2020). Lara Croft es una aventurera, arqueóloga, asesina, cazatesoros y, sobre todo, guerrera, que cuando se creó supuso una crítica por la sexualización de dicho personaje (Delgado, 2020). Actualmente, tras la producción del último juego *Shadow of the Tomb Raider* en manos de la compañía Square Enix, este videojuego de acción y aventuras mostraba a Lara Croft con un físico más realista y con un atuendo más adecuado para las luchas y enfrentamientos que protagoniza. Este personaje demuestra sus habilidades de supervivencia y resolución de adversidades siempre en solitario y sin ayuda ni apoyo de personajes masculinos.

Es por ello que se muestra empoderada y es considerada un icono para muchas mujeres (Croft, 2020). Lara Croft supuso la ruptura del estereotipo de mujer en apuros aunque se la diseñase con un aspecto nada realista como fueron los pechos, las curvas excesivas y la escasez de vestimenta cuando su principal objetivo es luchar contra animales o personajes secundarios (Gómez, 2016).



Figura 20. Lara Croft en el primer videojuego de la saga en 1996. Fuente: Xataka.



Figura 21. Lara Croft en una escena de acción dentro del videojuego *Shadow of the Tomb Raider*. Fuente: pause.es.

Uncharted es una saga de videojuegos con Nathan Drake y Samuel Drake como protagonistas. Pero, en 2017 la compañía Sony Interactive Entertainment lanza *Uncharted: El legado perdido*, protagonizado por Nadine Ross y Chloe Frazier, un videojuego de acción y aventura con dos mujeres como personajes principales. Chloe fue presentada a los jugadores y las jugadoras como personaje secundario en *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (2009), donde desempeñaba el papel de una cazatesoros de origen indio. Por otra parte, Nadine Ross es una mercenaria de origen británico, presentada al jugador o jugadora en *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016) como personaje antagonista. En esta nueva entrega, ambas deben aliarse para acabar con un enemigo en común, y, entre sarcasmos característicos de ambos

personajes y el uso de sus habilidades con las armas o el parkour, el jugador o jugadora llega al final del juego con un buen sabor de boca. Ambas son mostradas como mujeres fuertes, implacables y que se ganan el respeto de sus aliados con su liderazgo y toma de decisiones.



Figura 22. Nadine y Chloe (de izquierda a derecha) en el tráiler de *Uncharted: El legado perdido*. Fuente: *El Mundo*.

Siguiendo con esta dinámica de mujeres que pasaron de ser personajes secundarios a tener su propio juego, se encuentra durante la labor de investigación el videojuego *Wolfenstein: Youngblood*. Bethesda Softworks produjo en 2019 este videojuego de acción y aventuras con Jessica y Sophia Blazcowickz en portada. Durante el juego, las hermanas gemelas deben luchar contra los nazis para encontrar a su padre B.J Blazcowickz, asesino de Adolf Hitler en la historia. Por primera vez, son las dos protagonistas femeninas las que van a rescatar a un hombre y no al revés. Asimismo, se aprecia la evolución de los dos personajes, inicialmente mostrados como vulnerables e ingenuos, para dar paso a dos luchadoras capaces de sobrevivir en un mundo lleno de nazis (*Wolfenstein: Youngblood Review*, s. f.).



Figura 23. Las hermanas Blazcowickz en el videojuego *Wolfenstein: Youngblood*. Fuente: Hunter School.

A continuación, se profundiza en una nueva agrupación de personajes femeninos, esta vez todos desempeñando el papel de secundarios dentro de los diferentes juegos elegidos en la metodología de este trabajo.

Amelie Strand, conocida también como Samantha America Strand, forma parte del videojuego *Death Stranding*, sacado a la venta por la compañía Sony Interactive Entertainment. Durante la aventura, Amelie desempeña el rol de personaje secundario aunque la compañía intenta mostrar la importancia del mismo. Es la sucesora de la presidencia de las Ciudades Unidas de América²⁷ pero se encuentra secuestrada durante casi toda la historia y el personaje principal, Sam Porter Bridges²⁸, tiene como prioridad rescatarla para que desempeñe las funciones que se le encomiendan. Se muestra al jugador o jugadora cómo un Ente frágil, débil y que necesita ser rescatado, aunque durante los diálogos se hace ver que sin ella como presidenta de las Ciudades Unidas de América, el mundo no tendría futuro.

Como dato curioso, al inicio de la historia se presenta a Amelie como una persona que no puede envejecer por encontrarse su cuerpo varado en la playa. Por tanto, su apariencia durante todo el videojuego es de una chica joven y de composición delgada.

²⁷Ciudades Unidas de América es como se le denomina en el juego a la ciudad ficticia en la que Amelie debe ser presidenta.

²⁸Sam Porter Bridges es el personaje manejable durante el videojuego del que es protagonista: *Death Stranding*.



Figura 24. Amelie Strand en el momento en el que es secuestrada dentro del videojuego *Death Stranding*. Fuente: uhdpaper.

Electronic Arts lanza en 2021 *Lost in Random*, un videojuego de acción y de aventuras inspirado en *Alicia en el país de las maravillas* (Lewis Carroll, 1865). Durante esta aventura, el jugador o jugadora debe enfrentarse al azar constante de las situaciones creadas por La Reina de Azar. Esta villana es presentada como una mujer que controla a todos los personajes del juego con un dado. Con ello, dicta el futuro de cada niño según el número que salga en su dado, separando así a las dos hermanas protagonistas al comienzo de la aventura. Salvo por este dato, la Reina no adquiere mayor importancia en la historia, por tanto se queda como una villana superficial presentada como cruel y malvada. En palabras de Electronic Arts, La Reina “impone una perversa sensación de orden mediante un brutal control sobre las vidas de sus ciudadanos. La Reina es tranquila, fría y calculadora. En lugar de palabras, prefiere acciones, que suele imponer con la devastadora tirada de su poderoso dado negro”(Electronic Arts, 2021. p. 3).



Figura 25. La Reina de Azar con su característico dado negro en el videojuego *Lost in Random*. Fuente: Regulus Game.

Insomniac Games (Sony Interactive Entertainment) puso a disposición de los jugadores y las jugadoras de PlayStation 4 el videojuego *Spider-Man* (2018). En esta historia de acción y aventura se encuentra el personaje conocido como Mary Jane Watson, una periodista amiga y posteriormente pareja del protagonista, Peter Parker. Aunque anteriormente Mary Jane era mostrada en los cómics como una modelo y actriz, actualmente desempeña la profesión de periodista de investigación, lo cual es de vital importancia para que el protagonista, durante la aventura, salve la ciudad de Nueva York. Pese a esta relevancia alcanzada en el juego, se sigue viendo a la mujer como apoyo del hombre. La industria se desprende de la sexualización de los personajes e intenta darle más valor a la mujer concediéndole un papel más relevante en las historias principalmente protagonizadas por un hombre. Cabe destacar que, durante la historia, el jugador o jugadora podrá manejar a Mary Jane en una de sus labores de investigación.



Figura 26. Mary Jane manteniendo una conversación con el protagonista en el videojuego *Spider-Man*. Fuente: Amino.

Se concluye la investigación con el último juego recogido con personajes femeninos secundarios y que cumplía con las características determinadas. *Star Wars: Jedi Fallen Order* es un videojuego de acción y aventura producido por Electronic Arts y lanzado a disposición de los jugadores y las jugadoras en 2019. Cere Junda es uno de los personajes secundarios que acompañan al protagonista durante toda la historia y le enseña todo lo que necesita saber. Es mostrada como la conocedora de toda la vida de

Cal Kestis, el protagonista, así como de sus habilidades. Por ello, es un personaje inteligente y sabio, aunque siguiendo la línea de dejarlo como secundario y sin profundizar en su personalidad, es una antigua Caballero Jedi²⁹ que entrena al protagonista para completar todos los desafíos que se le presentan. Por otra parte, la Segunda Hermana (Trilla Suduri) es otro de los personajes secundarios que se encuentran en el juego. Es la antagonista del videojuego y, aunque al comienzo de la historia se la muestra como indestructible, finalmente el protagonista debe acabar con ella. Un punto favorable es que ninguna de las dos (ni Cere ni la Segunda Hermana) se encuentran sexualizadas. No obstante, también constituyen otra muestra de que las mujeres suelen ser personajes secundarios que centran su labor en ser ayudantes del protagonista masculino o villanas derrotadas por el mismo. (2019).



Figura 27. Cere Junda hablando con el protagonista en el videojuego *Star Wars: Jedi Fallen Order*. Fuente: Cinemascomics.



Figura 28. La Segunda Hermana luchando contra el protagonista en el videojuego *Star Wars: Jedi Fallen Order*. Fuente: XCOM 2.

²⁹Los caballeros Jedi son guardianes de la paz y guerreros con gran poder y conocimiento.

4. Conclusiones

El presente Trabajo de Fin de Grado ha tratado de realizar un acercamiento de la sociedad a la discriminación que han sentido y sienten hoy en día las mujeres dentro de la industria de los videojuegos. Asimismo, se ha mostrado esa evolución positiva y que actualmente se encuentra avanzada con respecto al papel que desempeña la mujer en el sector, así como a la creación de videojuegos con los que se sientan identificadas. Esto se debe, principalmente, al aumento de jugadoras en el mundo y al reconocimiento paulatino de las mismas dentro de las compañías desarrolladoras. Por su parte, en el Trabajo se han sufrido los contratiempos que puede suponer el intentar mostrar claramente lo que se iba encontrando con la investigación. El uso de las palabras y el lenguaje inclusivo ha sido un factor que era de especial relevancia dado el tema tratado y por ello requería de una mayor atención.

Resulta evidente que en el presente Trabajo no puedan llegar a estar incluidos todos los datos que se han encontrado. No obstante, se ha intentado hacer mención de todos, tanto de los estereotipos dentro de los videojuegos hacia la mujer, como del papel que representan en la historia de cada aventura. Pese a no encontrarse reflejadas todas las teorías y evidencias que explican en mayor profundidad la situación real de discriminación por parte de la industria, hacia el hecho de publicar un mayor número de videojuegos con protagonistas femeninas o unos personajes secundarios con mayor peso en las historias, se ha tratado de llamar la atención para evocar la reflexión sobre el tema tratado.

A la reivindicación y normalización de personajes femeninos de toda condición en los videojuegos ha de unirse otra, mucho más importante, y es la reivindicación y normalización de las mujeres reales: la buena acogida que nuestras heroínas favoritas han recibido desde sus inicios ha de extenderse también a las chicas gamers y a las programadoras, diseñadoras gráficas, guionistas, reporteras y todas las mujeres que trabajan en la industria del videojuego. (Nieto, 2017, p.9)

5. Bibliografía

Agence France-Presse. (2020). Ubisoft sexual harassment investigation claims three more executives. *TheGuardian*.

Recuperado el 28 de abril de 2022 de:

<https://www.theguardian.com/games/2020/jul/12/ubisoft-sexual-harassment-probe-claims-three-more-executives>

2020, el año con menor porcentaje de protagonistas femeninas en videojuegos. (2020). *Agencia Efe*.

Recuperado el 19 de mayo de 2022 de:

<https://www.efes.com/efe/espana/practicodeporte/2020-el-ano-con-menor-porcentaje-de-protagonistas-femeninas-en-videojuegos/50000944-4339463>

Las mujeres juegan, consumen, participan. (2020). *Asociación Española de Videojuegos (AEVI)*.

Recuperado el 11 de mayo de 2022 de:

<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf>

La industria del videojuego en España en 2021. (2021). *Asociación Española de Videojuegos (AEVI)*.

Recuperado el 9 de mayo de 2022 de:

http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf

Bienestar, I. (2020). Los videojuegos que Sí amaban a las mujeres. *Imagina Bienestar*.

Recuperado el 25 de mayo de 2022 de:

<https://imaginabienestar.com/2019/05/22/personajes-femeninos-videojuegos/>

Borges, L. B. (15 septiembre de 2020). Ms. Marvel, la superheroína musulmana adolescente que salva el videojuego de Los Vengadores. *El Mundo*.

Recuperado el 12 de mayo de 2022 de:

<https://www.elmundo.es/metropoli/otros-planes/2020/09/15/5f60d1aefdddfff8508b461c.html>

Contreras, R. S. (2021). Mujeres en la industria del videojuego: un tema aún pendiente. *Universitat Oberta de Catalunya*.

Recuperado el 26 de abril de 2022 de:

<https://mosaic.uoc.edu/2021/04/21/mujeres-en-la-industria-del-videojuego-un-tema-aun-pendiente/>

Croft, P. (2020). Los 10 personajes femeninos más importantes del mundo del videojuego. *MeriStation*.

Recuperado el 10 de mayo de 2022 de:

https://as.com/meristation/2020/03/08/reportajes/1583651676_375736.html#:~:text=Kassandra%20es%20una%20mujer%20poderosa%20y%20segura%20de,que%20puede%20atraer%20a%20cualquier%20jugador%20o%20jugadora.

Delgado, D. (2020, 10 junio). Los mejores personajes femeninos de los videojuegos. *MuyInteresante.es*.

Recuperado el 10 de mayo de 2022 de:

<https://www.muyinteresante.es/muy-gamer/fotos/los-mejores-personajes-femeninos-de-los-videojuegos-421591789883>

Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38.

Recuperado el 5 de mayo de 2022 de:

<https://usiraq.procon.org/sourcefiles/an-examination-of-violence-and-gender-role-portrayals-in-video-games.pdf>

Aumenta la presencia femenina en el mundo de los videojuegos. (30 agosto de 2020). *El Correo Gallego*.

Recuperado el 25 de abril de 2022 de:

<https://www.elcorreogallego.es/tendencias/aumenta-la-presencia-femenina-en-el-mundo-de-los-videojuegos-GL4409228>

Descubre los personajes de Lost in Random™, de EA Originals. (2021). *Electronic Arts Inc.*

Recuperado el 18 de mayo de 2022 de:

<https://www.ea.com/es-es/games/lost-in-random/characters>

Fernández, C. (2017). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Injuve*, 106.

Recuperado el 31 de mayo de 2022 de:

http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_6-la-problematica-representacion-de-la-mujer-en-los-videojuegos.pdf

Flores, A. (2021, 30 octubre). Las 10 empresas de videojuegos que revolucionarán el mundo gamer. *Crehana*.

Recuperado el 30 de abril de 2022 de:

<https://www.crehana.com/blog/animacion-modelado/empresas-de-videojuegos/>

Flores, J. (2021). Conozcan las habilidades de Billie Lurk en Dishonored: Death of the Outsider. *FayerWayer*.

Recuperado el 30 de mayo de 2022 de:

<https://www.fayerwayer.com/2017/09/conozcan-las-habilidades-de-billie-lurk-en-dishonored-death-outsider/>

Friedberg, J. (2015). Gender games: a content analysis of gender portrayals in modern, narrative video games. *Georgia State University*.

Recuperado el 5 de junio de 2022 de:

http://scholarworks.gsu.edu/sociology_theses/52

Gamer, N. (23 febrero de 2022). ¿Aloy es el primer personaje femenino de videojuegos en romper estereotipos de género?. *Marca*.

Recuperado el 2 de mayo de 2022:

<https://www.marca.com/claro-mx/esports/2022/02/23/62166990ca474132078b45fc.html>

GamerWiki. (2022). Aventura. *Wiki Gamer*.

Recuperado el 6 de mayo de 2022:

<https://gamer.fandom.com/es/wiki/Aventura#Acci.C3.B3n.2FAventura>

Gaub, M. (2019). La creadora de *Sea of Solitude* juega con tu miedo. *Red Bull*.

Recuperado el 29 de mayo de 2022:

<https://www.redbull.com/mx-es/theredbulletin/sea-of-solitude-game-cornelia-geppert-reportaje>

Gómez, L. (25 octubre de 2016). Veinte años de un icono llamado Lara Croft. *Xataka*.

Recuperado el 12 de mayo de 2022:

<https://www.xataka.com/videojuegos/veinte-anos-de-un-icono-llamado-lara-croft>

Gómez, A. (2013). Mujeres y videojuegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos. *Academia*.

Recuperado el 29 de mayo de 2022:

https://www.academia.edu/2629952/Mujeres_y_videojuegos_Estudio_sobre_rols_actitudes_y_representaciones_de_las_mujeres_en_los_videojuegos

Herrera, A. (2020). GAME OVER a la hipersexualización de la mujer en los videojuegos. *Las Gafas Violetas Revista*.

Recuperado el 1 de junio de 2022:

<https://lasgafasvioletasrevista.com/2017/10/05/game-over-a-la-hipersexualizacion-de-l-a-mujer-en-los-videojuegos/>

Izurieta, M. B. (20 junio de 2020). The Last of Us: Part II recibe críticas negativas por ser inclusivo y es comparado con The Last Jedi. *Tomatazos*.

Recuperado el 25 de abril de 2022:

<https://www.tomatazos.com/noticias/442593/The-Last-of-Us-Part-II-recibe-criticas-negativas-por-ser-inclusivo-y-es-comparado-con-The-Last-Jedi>

Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas: Vol. 1.* (Edición electrónica ed.).

Recuperado el 23 de abril de 2022:

<https://docplayer.es/13846152-Diego-levis-los-videojuegos-un-fenomeno-de-masas.html>

Matas, F. G. (22 febrero de 2022). Assassin's Creed Valhalla supera los 1000 millones de dólares en ingresos. *Vandal*.

Recuperado el 2 de junio de 2022:

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350751733/assassins-creed-vahalla-supera-los-1000-millones-de-dolares-en-ingresos/#:~:text=Assassin%27s%20Creed%20Valhalla-,Assassin%27s%20Creed%20Vahalla%20supera%20los%201000%20millones%20de%20d%C3%B3lares%20en,las%20microtransacciones%20y%20las%20expansiones>

Méndez, A. (2017). ¿Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados. *Revista de Investigaciones Feministas*.

Recuperado el 7 de junio de 2022 de:

<https://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/54912/52663>

Moreno, A.C. y Venegas, A. (Eds.).(2021). La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico. *Anait Games*.

Recuperado el 5 de junio de 2022 de:

<https://editorialanaitgames.com/producto/la-vida-en-juego-la-realidad-a-traves-de-lo-ludico/>

Murúa, G. (2020). Feminismos transmediáticos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (117), 119-133.

Recuperado el 7 de junio de 2022 de:

<https://doi.org/10.18682/cdc.vi117>

N. (2019). Jedi: Guía de personajes y elenco de Fallen Order. *La Neta Neta*.

Recuperado el 2 de junio de 2022:

<https://lanetaneta.com/jedi-guia-de-personajes-y-elenco-de-fallen-order-screen-rant/>

Nieto, G. (2017). Me pido a la chica. *Pikara magazine*.

Recuperado el 5 de mayo de 2022 de:

<https://www.pikaramagazine.com/2017/02/personajes-femeninos-videojuegos/>

Pastoriza, M. (2021). La skin de Chun Li de Fortnite está “escandalizando” a los fans. *Dexerto*.

Recuperado el 27 de mayo de 2022 de:

<https://www.dexerto.es/fortnite/la-skin-de-chun-li-de-fortnite-esta-escandalizando-a-los-fans-1435710/>

Petit, C., & Sarkeesian, A. (14 junio de 2019). Gender Breakdown of Games Featured at E3 2019. *Feminist Frequency*.

Recuperado el 16 de mayo de 2022 de:

<https://feministfrequency.com/2019/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2019/>

Reav3, Riotscruffy, & Jag, R. (2018). El traje de Kai'Sa. *RiotGames*.

Recuperado el 15 de abril de 2022 de:

<https://nexus.leagueoflegends.com/es-es/2018/04/ask-riot-kaisas-v-neck-suit/>

Ruiz Mitjana, L. (2019). 16 videojuegos que tienen a una mujer como protagonista. *EstiloNext*.

Recuperado el 20 de mayo de 2022 de:

<https://estilonext.com/estilo-de-vida/videojuegos-mujer-protagonista>

Sempere, J. M. (2021). Riot Games alcanza un acuerdo para cerrar la demanda por discriminación de género. *EuroGamer*.

Recuperado el 19 de mayo de 2022 de:

<https://www.eurogamer.es/riot-alcanza-acuerdo-en-demanda-por-discriminacion-de-genero#:~:text=League%20of%20Legends-,Riot%20Games%20alcanza%20un%20acuerdo%20para%20cerrar%20la%20demanda%20por,Pagar%C3%A1%20cien%20millones%20en%20indemnizaciones.&text=Riot%20Games%20ha%20alcanzado%20un,of%20Legends%20de%20discriminaci%C3%B3n%20sexual>

La mujer en la industria de los videojuegos. (8 marzo de 2022). *Superlumen*.

Recuperado el 19 de mayo de 2022 de:

<https://superlumen.es/la-mujer-en-la-industria-del-videojuego-en-espana/>

Tapia, K. (2021). La cosificación sexual de las mujeres en los videojuegos. *Digital Trends*.

Recuperado el 16 de mayo de 2022 de:

<https://es.digitaltrends.com/videojuego/la-cosificacion-sexual-y-el-rol-de-las-mujeres-en-los-videojuegos/>

Urbina, S., Riera, B., Ortego, J. L., & Gibert, S. (2022). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *Universidad de las Islas Baleares*.

Recuperado el 29 de mayo de 2022 de:

<https://pdfs.semanticscholar.org/5b72/06fd29ef90499063adc417c81f94bff03f41.pdf>

V. (2017). For Honor: guerra, combates y mujeres bien representadas. *Todas Gamers*.

Recuperado el 3 de junio de 2022 de:

<https://todasgamers.com/2017/03/07/for-honor-guerra-combates-y-mujeres-bien-representadas/>

Wolfenstein: Youngblood Review. (s. f.). *Hunter School*.

Recuperado el 20 de mayo de 2022 de:

<https://es.hunterschool.org/reviews/wolfenstein-youngbloodreview>

League of Legends: El espectacular vídeo de presentación de la «nueva» Miss Fortune. (2018). Xataka eSports.

Recuperado el 14 de mayo de 2022 de:

<https://esports.xataka.com/lol-league-of-legends-1/league-of-legends-el-espectacular-video-de-presentacion-de-la-nueva-miss-fortune>

6. Videojuegos referenciados

Assassin's Creed: Odyssey (2018). Ubisoft.

Bayonetta (2009). Ubisoft.

Beyond: Two Souls (2013). Sony Interactive Entertainment.

Call of Duty (2012). Activision.

Death Stranding (2019). Sony Interactive Entertainment.

Dishonored: Death of Outsider (2017). Bethesda Softworks.

Fallout 76 (2018). Bethesda Softworks.

Far Cry (2004). Ubisoft.

Final Fantasy (1987). Squaresoft.

Final Fantasy VI (1994). Squaresoft.

For Honor (2017). Ubisoft.

Fortnite (2017). Epic Games.

Grand Theft Auto: San Andreas (2004). Rockstar Games.

Horizon Zero Dawn (2017). Sony Interactive Entertainment.

Kingdom Hearts (2002). Square Enix.

League of Legends (2009). Riot Games (Tencent Games).

Life is Strange (2015). Dontnod Entertainment (Square Enix).

Life is Strange 2 (2018). Dontnod Entertainment (Square Enix).

Lost in Random (2021). Electronic Arts.

Marvel's Avengers (2020). Square Enix.

Metroid (2017). Nintendo.

Resident Evil (2017). Biohazard (Capcom).

Sea of Solitude (2022). Electronic Arts.

Shadow of the Tomb Raider (2018). Square Enix.

Spider-man (2018). Insomniac Games (Sony Interactive Entertainment).

Star Wars: Jedi Fallen Order (2019). Respawn Entertainment (Electronic Arts).

Street Fighter: The Legend of Chun-Li (2009). Capcom.

The Last of Us 2 (2020). Sony Interactive Entertainment.

The Legend of Zelda (2017). Nintendo.

Tom Clancy's: The Division 2 (2019). Ubisoft.

Uncharted: El legado perdido (2017). Sony Interactive Entertainment.

Uncharted 2: El reino de los ladrones (2009). Sony Interactive Entertainment.

Uncharted 4: El desenlace del ladrón (2016). Sony Interactive Entertainment.

Until Dawn (2015). Sony Interactive Entertainment.

Watch Dogs (2014). Ubisoft Montreal (Ubisoft).

Wolfenstein: Youngblood (2019). Bethesda Softworks.

World of Warcraft (2001). Blizzard Entertainment.

