



**Cuatro ejemplos  
actuales para  
entender la imagen  
de la mujer en los  
videojuegos**

Por @MartaTrivi

A futuristic scene featuring a woman on the left with vibrant pink hair, wearing a highly detailed, metallic, and reflective outfit. She is holding a handgun. On the right, a man in a blue, futuristic suit with a helmet is aiming a large, futuristic firearm. The background is dark with blue and red laser beams crisscrossing, creating a high-tech, sci-fi atmosphere.

**La calidad y cantidad de personajes femeninos ha mejorado mucho en los últimos años**

# Personajes complejos

Pero , por desgracia, polémicos

Han dejado atrás el tropo de “mujer fuerte”:

- Integran características tradicionalmente femeninas.
- Tienen sus propios objetivos independientes.
- Aún generan el rechazo de cierto sector de jugadores.





# **Las experiencias femeninas siguen siendo Invisibles**

A pesar de haber dejado atrás ciertos clichés, no existe un equivalente a la “daddyfication”

# El caso Scavenger Studios

¿Quién crea a estos  
personajes?





# **Ayudando a que existan más creadoras**

Tendremos aún más y mejor representación