



IMAGEN DE LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS

"EN LOS 25 AÑOS DE LA SAGA, TODAS LAS ENCARNACIONES DE LA PRINCESA ZELDA FUERON RAPTADAS, MALDECIDAS, POSEÍDAS, CONVERTIDAS EN PIEDRA O ARREBATADAS DE SU PODER EN ALGÚN MOMENTO. ZELDA NUNCA HA SIDO LA PROTAGONISTA DE SU PROPIA HISTORIA".

(ANITA SAKEESEAN)

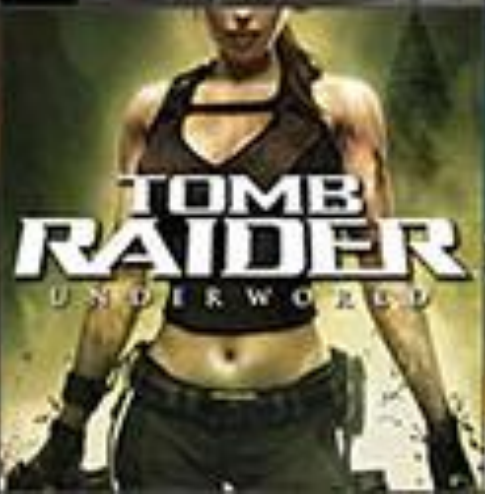




Lara Croft

Nombre original	Lara Croft
Raza	Humana Caucásica
Sexo	Femenino
Estatura	1,68 m (5 ' 6 ') ¹
Peso	58 kg (128 lb)
Color de pelo	Castaño
Color de ojos	Marrones
Nacimiento	🇬🇧 Inglaterra, 14 de febrero
Especialidad	Arqueología Atletismo Deporte extremo Tiro con arco
Ocupación	Arqueóloga Escritora Exploradora Aventurera
Título	Condesa de Abingdon
Equipamiento	Pistolas Arco
Enemigos	Jacqueline Natla
Padres	Richard Croft (Padre Fallecido) Amelia Croft (Madre Fallecida)
Residencia	🇬🇧 Surrey, Inglaterra
Nacionalidad	🇬🇧 Inglesa
Estatus actual	Viva





"I THINK VIDEO GAMES ARE GOING TO COMPLETELY TAKE OVER STORYTELLING IN OUR SOCIETY. VIDEO GAMES ARE NOT A FAD. THEY ARE ABSOLUTELY A NARRATIVE FORM AND A MEDIUM THAT IS ALREADY EVOLVING AND RECOGNIZED AS A NARRATIVE FORM..."

GUILLERMO DEL TORO





DESIGUALDAD Y ESTEREOTIPOS

- **MUJERES EN LOS MEDIOS COMUNICACIÓN.**
- **PROTAGONISMO MASCULINO VS FEMENINO**
- **USO SEXISTA O NO INCLUSIVO DEL LENGUAJE.**
- **MUJERES INFORMAN EN PRENSA DIGITAL Y TELEVISIÓN VS , HOMBRES EN PRENSA DIGITAL E IMPRESA.**
- **PUBLICIDAD INTENSAMENTE MASCULINIZADA.**

- **"LA FEMINIDAD QUE ENSEÑA EMPRESAS EUROPEAS COMO UBISOFT NO ES LA MISMA QUE PUEDAN DISEÑAR HOMÓLOGAS ASIÁTICAS COMO NINTENDO O CAPCOM YA QUE HAY QUE ATENDER A OTROS FACTORES COMO SON EL ÁMBITO CULTURAL DE CADA REGIÓN ASÍ COMO EL TIPO DE CONSUMIDOR AL QUE SE DESTINA EL PRODUCTO"**

(OTERO PAREDES)

EL VIDEOJUEGO REFLEJA LA SOCIEDAD

- **MIENTRAS EN LA SOCIEDAD EL PAPEL DE LA MUJER NO SE EMPODERA.**
- **EN LOS SOPORTES CULTURALES TAMPOCO LO VA A HACER.**
- **HEMOS AVANZADO, PERO QUEDA MUCHO CAMINO.**

GRACIAS POR LA ATENCIÓN

BEATRIZ LEGERÉN LAGO

BLEGEREN@UVIGO.ES