

XII Jornada de Seguridad y Protección de Datos

Resumen de ponencias

Escuela de Ingeniería Vitoria-Gasteiz – UPV/EHU

Miércoles 2 de diciembre de 2020 – 09:00

El ninguneo de la mujer en la industria del videojuego: la misma historia desde Pacman hasta Cyberpunk 2077

Xandra Garzón Costumero – Instituto de Filosofía – CSIC – Madrid

Algunas de las formas simbólicas que dan sentido a nuestra vida e impregnan nuestra cultura tienen su origen en la industria audiovisual, de la que el videojuego es, al menos en términos económicos y en perspectivas de proyección, la industria más importante por delante de la música y del cine.

La mujer ha sido sistemática y compulsivamente expulsada de la industria del videojuego. El neoliberalismo en que se subsume nuestra sociedad ha aceptado a la mujer como target comercial, pero nuestra pretendida incorporación (como compradoras casi exclusivamente) parece ser un elemento disruptivo en el mundo videolúdico, se está gestionando torpemente por la industria al elidir a la mujer de todo aquello que no implique ser consumidora.

El problema puede verse mitigado con la inserción de perspectivas de género en el proceso de diseño del videojuego, cuestión que no se ha llevado a cabo correctamente, desde el diseño de Ms. Pacman (primer videojuego en la historia con una protagonista femenina) hasta los títulos más recientes publicados este mismo año. Lo cierto es que los esfuerzos de las compañías pequeñas sobre todo, y los departamentos de ética para el videojuego cada vez más presentes en las grandes compañías, hacen que podamos ser optimistas a la hora de abordar este problema sobre el diseño de los universos ludoficcionales.