

# El ninguneo de la mujer en la industria del videojuego.

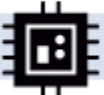


La misma historia desde Pacman hasta death Stranding.

Xandra Garzón Costumero. IFS CSIC.



@GarzonXandra

## Facturación por segmentos

En millones de euros

Física		2016	2017	VAR. EN%
Hardware		308	376	+22,1
Software		361	389	+7,8
Accesorios		113	120	+6,2
			<b>TOTAL</b>	<b>885</b>

## Digital

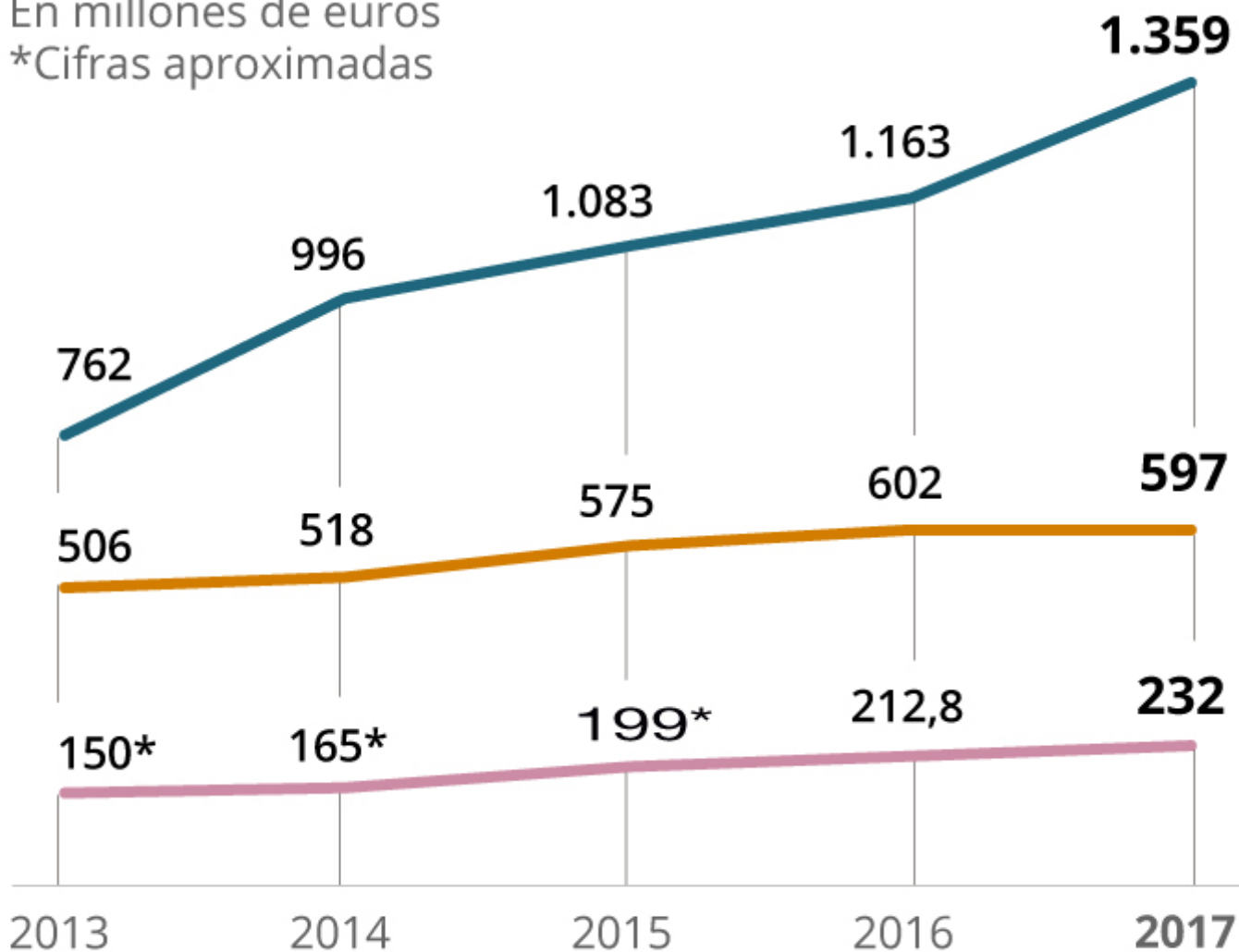
Aplicaciones		177	223	+26
Plataformas online		205	251	+22,4
			<b>TOTAL</b>	<b>474</b>

## Comparación de la facturación

— VIDEOJUEGOS — CINE — MÚSICA

En millones de euros

\*Cifras aproximadas

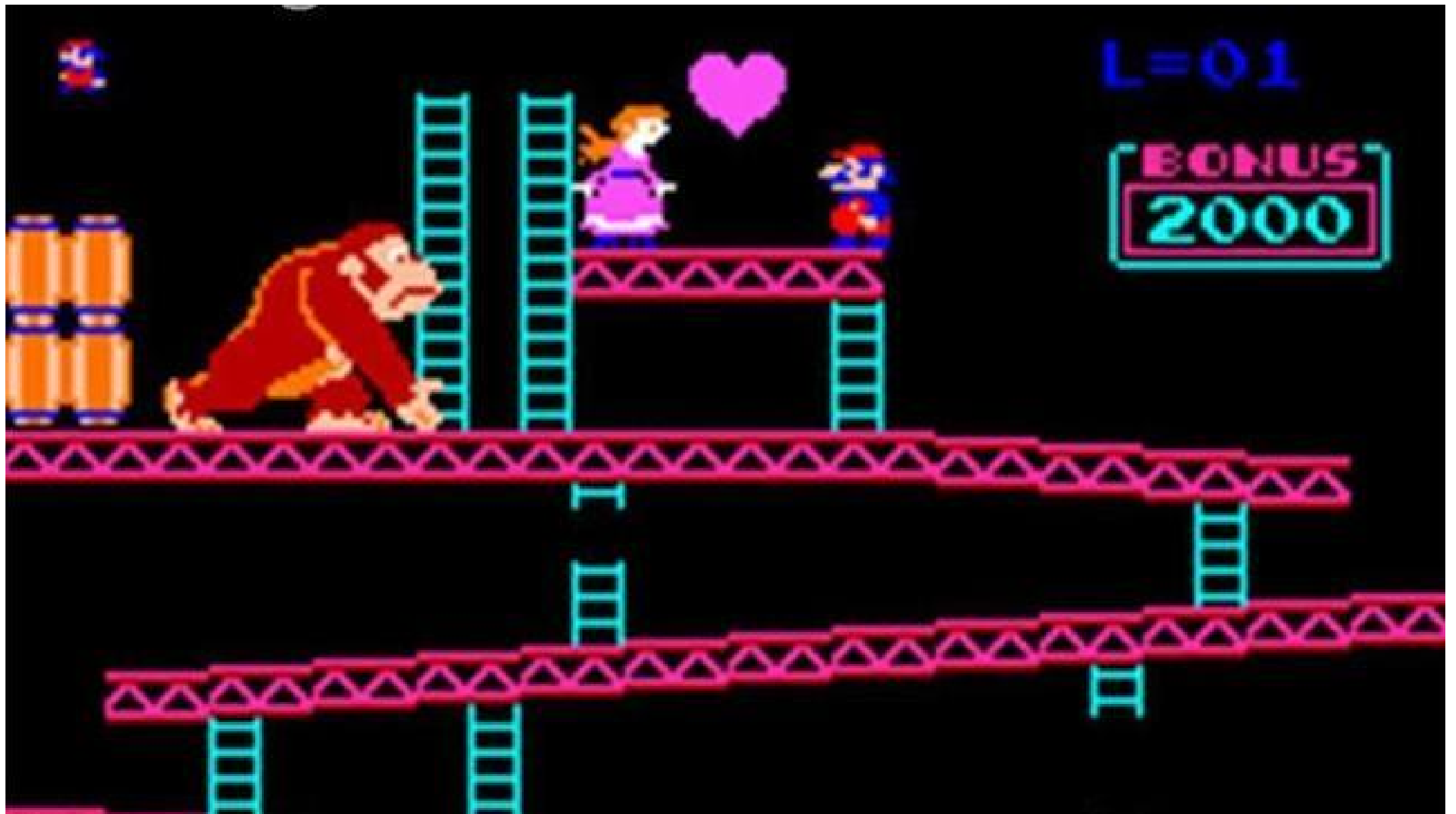


## La industria de los videojuegos factura 1.530 millones de euros en España durante 2018, un 12,6% más

En euros (Millones)



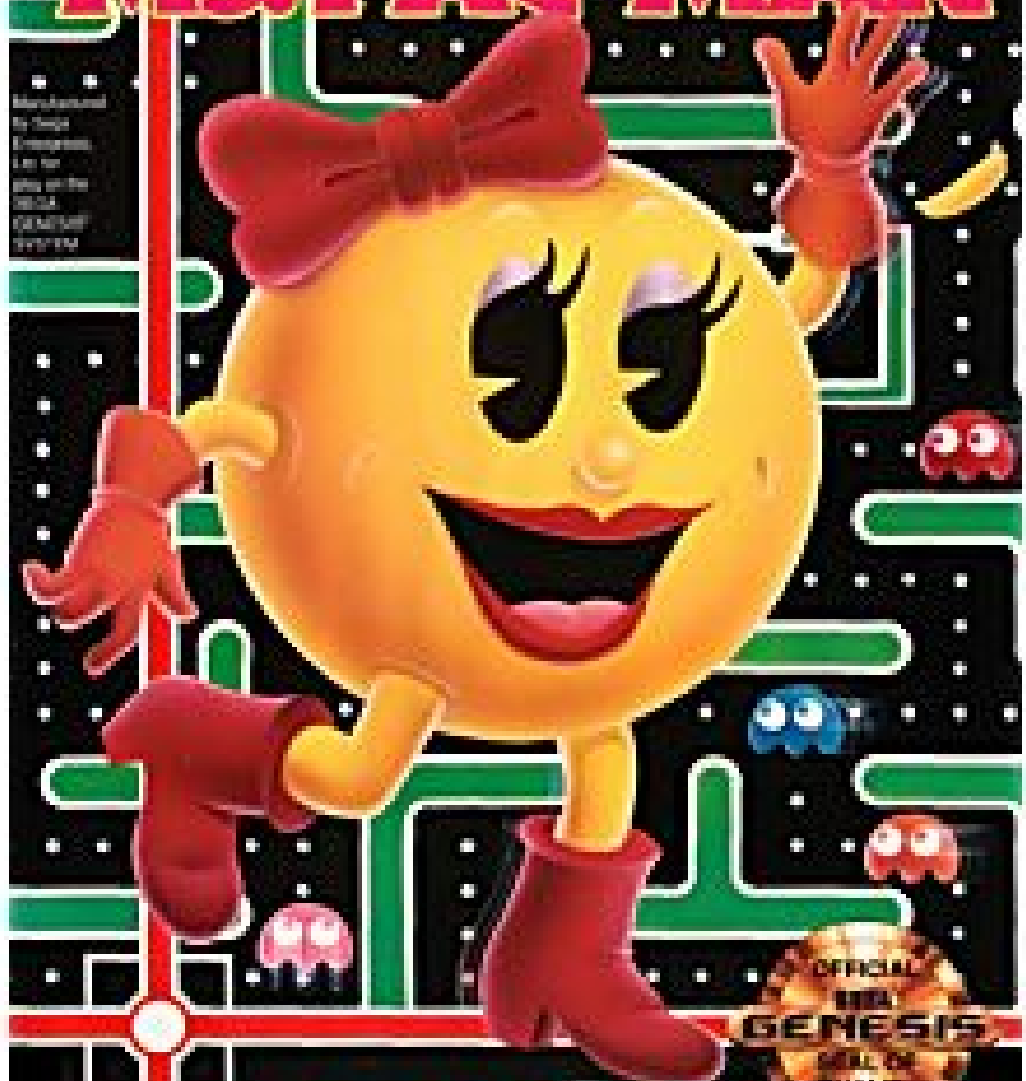




GENESIS

# MS. PAC-MAN

Manufactured by Tengen Enterprises, Ltd. for sale on the GENESIS SYSTEM



TENGEN

## Videogame Protagonists by Gender (2015 to 2019)

The number of games at E3 with female protagonists is lower this year than it has been in some previous years.

Female Male Multiple Options N/A Gender Ambiguous

2015



2016



2017



2018



2019



Chart: WIRED • Source: Feminist Frequency

