

VÒRTEX

CONTEXTO

01

EL VIDEOJUEGO ES EL PRINCIPAL MOTOR DEL ENTRETENIMIENTO GLOBAL

02

ESPAÑA ES EL CUARTO MERCADO EUROPEO Y NOVENO MUNDIAL EN CONSUMO DE VIDEOJUEGOS

03

LA MAYOR PARTE DE LAS EMPRESAS SE CONCENTRAN EN CATALUNYA, CON EL 31% DE EMPRESAS DEL SECTOR

04

PRECARIEDAD:EL 75% SON MICRO O NANO EMPRESAS Y CON UNA ANTIGÜEDAD QUE NO SUPERA LOS 5 AÑOS

05

EL EMPLEO FEMENINO SOLO ALCANZA EL 16,5%

06

EL MUNDO DEL ARTE Y LA CULTURA ESTÁ RECEPTIVO

07

NO EXISTEN DISTRIBUIDORAS PÚBLICAS COMO SI SUCEDE CON OTROS MEDIOS CULTURALES

OPORTUNIDADES

ABRIR NUEVOS MERCADOS ASÍ COMO DIFERENTES FORMAS DE ORGANIZACIÓN INTERNA

GENERAR NUEVOS MODELOS DE INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO MÁS AFINES CON LA ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA (ESS)

EMERGENCIA DE UN NUEVO MERCADO SOCIAL ENTORNO AL VIDEOJUEGO ENTENDIDO COMO SERVICIO DIGITAL PARA LA COMUNIDAD

AYUDAR AL ACCESO DE NUEVAS ACTRICES Y PRODUCTOS QUE PODRÍAN APORTAR INNOVACIÓN SOCIAL Y TECNOLÓGICA AL SECTOR

CATALUÑA TIENE LA OPORTUNIDAD DE IMPULSAR UN NUEVO MODELO DE APOYO Y PARTICIPACIÓN A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO LOCAL Y NACIONAL QUE PONGA EN EL CENTRO LA CREACIÓN Y EL FOMENTO DE EXPERIENCIAS DE PRODUCCIÓN CULTURAL INNOVADORAS, PARITARIAS EN TÉRMINOS DE GÉNERO, MÁS ESTABLES EN EL MEDIO Y LARGO PLAZO, INCLUYENDO LA CIUDADANÍA EN EL PROCESO DE PRODUCCIÓN-DISTRIBUCIÓN Y ACTIVANDO NUEVOS MERCADOS

OBJETIVOS

- Investigar y desarrollar modelos de producción, distribución y consumo de cultura digital y videojuegos públicos que se inserten en las lógicas de la Empresa Social y Solidaria.
- Experimentar con nuevos productos y servicios asociados al videojuegos, buscando nuevos mercados y nuevos formatos
- Fomentar un contexto socio-empresarial que combine estructuras profesionalizadas con los principios de propiedad colectiva y gestión democrática.
- Aumentar el número de mujeres empleadas en el sector.
- Ampliar el uso y la implementación de software libre en la producción de productos digitales.
- Generar más estabilidad laboral en el sector.
- Incorporar aquellos profesionales que actualmente no son parte activa de la industria, como es el caso de los y las investigadoras académicas, los y las críticos culturales de videojuegos y los docentes y expertas de gamificación.
- Fomentar la producción de dispositivos culturales digitales éticos - desde los modos de producción a los contenidos - que protejan a sus usuarios de las prácticas abusivas de patrones de diseño oscuros y extractivismo de datos, al tiempo que aporten otros valores.
- Ofrecer un marco público de reconocimiento del videojuego como arte y cultura, a partir de la vinculación de las instituciones locales con el tejido cultural, académico y ciudadano fortaleciendo los espacios de interacción y colaboración ya presentes en los territorios como es el caso del Canódrom.

PROPUESTA

Vòrtex - Dispositiu de promoció y circulació de videojocs socials

Programa de fomento productivo y un ecosistema de iniciativas del sector en torno a los videojuegos, la gamificación, la investigación académica aplicada y la cultura digital

[PRODUCCIÓN]

fomentar la producción de videojuegos a través de matchfunding público-privado que garantice unos ingresos a las cooperativas de nueva creación durante las primeras etapas de producción de los videojuegos

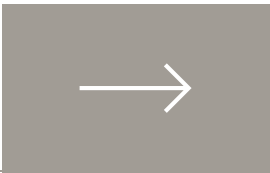
[DISTRIBUCIÓN]

Las expresiones culturales suelen tener canales de distribución públicos (televisión, radio, teatros, etc.) que garantizan la cultura. En el caso de los videojuegos no encontramos nada similar, por lo que se propone crear un canal de distribución público que subsane esta carencia. Este proyecto conformaría el primer caso a nivel internacional.

[CONSUMO]

Generar materiales formativos, charlas, asesorías dirigidas a familias, personas en el ámbito de la educación y ciudadanía en general sobre consumo de videojuegos más allá del código pegi, incluyendo formación en patrones de diseño oscuros, buenas y malas prácticas de uso de videojuegos en educación y consejos para aprovechar su potencialidad sin caer en sus riesgos

Ecosistema



Canòdrom
ATENEU D'INNOVACIÓ DIGITAL I DEMOCRÀTICA



Comunidad de desarrolladores independientes



Xarxa d'Economia Solidària



Universidades



Escuelas