



DERECHO AL JUEGO DIGITAL

III JORNADAS DE DEFENSA
DE LOS DERECHOS DIGITALES
EN LOS VIDEOJUEGOS

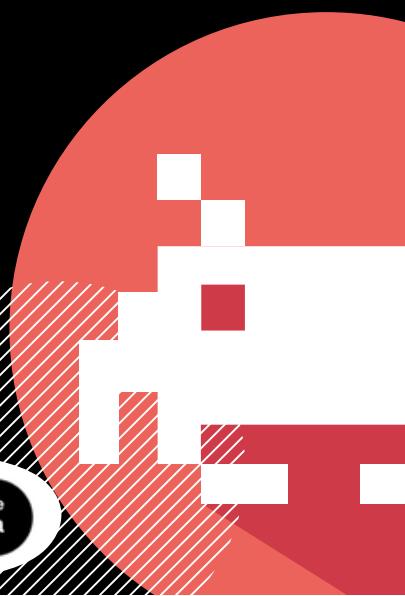
www.arsgames.net



Generalitat
de Catalunya



Ajuntament de
Barcelona



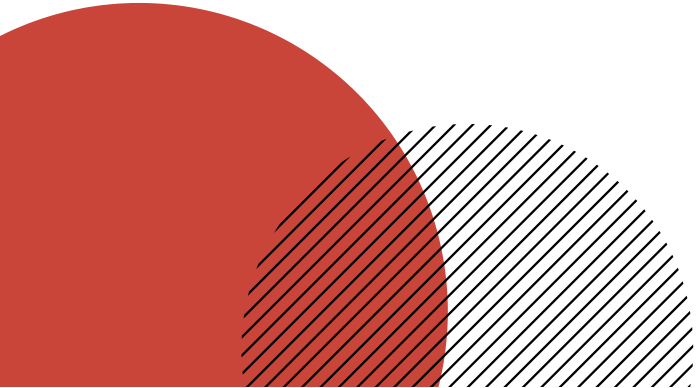
SINOPSIS



El videojuego es el medio más influyente de nuestra contemporaneidad con un vasto número de usuarios; un espacio de generación de universos simbólicos con la capacidad de generar y legitimar discursos; y tiene una clara influencia en procesos de participación comunitaria, cívica y cultural.

El videojuego, pese a ser un producto cultural, a la vez que un producto tecnológico de alto impacto, ha sido tradicionalmente dejado de lado tanto de las luchas tanto por los derechos digitales, como de los mecanismos de fomento de la cultura y las políticas públicas. Algunas de las problemáticas que encontramos, en este medio que es exclusivamente privado, son el extractivismo de datos y el empleo de patrones de diseño oscuros que generan conductas adictivas, así como la falta de transparencia en productos algorítmicos protegidos bajo leyes de propiedad intelectual. Por no mencionar el acoso sistemático en mundos multijugador y a las profesionales o la falta de diversidad, la precariedad y la ausencia de derechos laborales y sindicatos en la industria. Además se ha convertido en la herramienta predilecta del capitalismo digital, generando procesos de videoludificación de lo social en todos los ámbitos de la vida.

Son estas razones las que nos llevan a plantear la necesidad de evidenciar, a través de los casos de buenas prácticas y los referentes que encontramos en el sector, las posibilidades del medio en cuanto a inclusión, así como nuevos modelos de desarrollo, producción y consumo. De este modo, tras haber centrado las primeras jornadas en activistas por los derechos digitales en videojuegos; y las segundas en las políticas públicas del fomento del videojuego; dedicamos estas terceras jornadas, a lo que puede ser emprendido desde la propia industria.



PROGRAMA

19 DE OCTUBRE

17.00 Conferencia Inaugural - Sobre juego, placer, política y miedo. Alberto Oliván (Fictiorama Studios)

18.00 VIDEOJUEGOS, DERECHO AL JUEGO Y NUEVAS POLÍTICAS CULTURALES DE LA INDUSTRIA

Con AEVI y DEV y Marta Trivi a la moderación.

20 DE OCTUBRE

17.00 Perspectiva de género en el sector y el medio - Deborah López rivas

18.00 VIDEOJUEGOS Y GÉNERO

Con Femdevs, Digital Fems, Donestech y Deborah López Rivas a la moderación.

21 DE OCTUBRE

17.00 Matajuegos, de colectivo a cooperativa - Matajuegos

18.00 INCUBADORAS DE VIDEOJUEGOS

Con Billete Cohete, FemPowerUp, Arsgames y Daniel Muriel a la moderación.

15-18 DE NOVIEMBRE

17-20.00h Taller de programación de videojuegos con Raylib - Ramón Santamaría

21-24 DE NOVIEMBRE

17-20.00h Taller de GodotEngine - Rafa Laguna



PROGRAMA

19 DE OCTUBRE

17.00 Conferencia Inaugural - Sobre juego, placer, política y miedo. Alberto Oliván (Fictiorama Studios)

Desde la infancia nos han enseñado que existen dos ámbitos de actuación absolutamente diferenciados y contrapuestos: el espacio de los asuntos serios, donde se engloban las cuestiones más importantes, trascendentes y relevantes de la vida (es decir, aquellas que afectan al sistema económico, social y cultural de nuestro entorno) y el espacio de los asuntos lúdicos, donde teóricamente se arrinconan las cuestiones vitales más superficiales, innecesarias e irrelevantes. Profundidad o intrascendencia, negocio u ocio. Política o juego. Pero la aparente consistencia de este antagonismo se debilita cuando nos acercamos a mirarlo en detalle, y descubrimos que, como en toda conceptualización, están actuando de forma sutil marcos ideológicos que desfiguran y alteran la percepción de su naturaleza. ¿Por qué se creó esta dicotomía, y hasta qué punto es falsa? ¿No es cierto que, desde el ámbito de lo lúdico, se pueden construir discursos políticos elocuentes? Y es más, ¿qué son los propios sistemas políticos y económicos sino estructuras de juego?

El objetivo de esta charla es reflexionar sobre estos aspectos, no únicamente desde el prisma teórico, sino también desde el de la experiencia del desarrollo de videojuegos independientes que tratan de profundizar en cuestiones políticas, económicas y sociales.



PROGRAMA

19 DE OCTUBRE

18.00 Videojuegos, derecho al juego y nuevas políticas culturales de la industria

Con Arturo Monedero (AEVI) y Emanuele Carisio (DEV) y Marta Trivi (AnaitGames) a la moderación

Los videojuegos son parte de la industria cultural, un marco en el que podemos identificar algunos ejes que guían las políticas de las instituciones en diálogo con los diferentes actores. Estas se pueden resumir en tres grandes fórmulas:

- las ayudas a la creación. Subvenciones nacionales y autonómicas de ayuda a los desarrolladores y desarrolladoras son algunos ejemplos de esta política.
- la democratización de la cultura, es decir el acceso material a los bienes culturales. El bono cultura es un ejemplo de esta política.
- y la democracia cultural, es decir la participación en los procesos productivos de un número cada vez mayor de actores, como por ejemplo la incubadora con perspectiva feminista FemPowUp.

Proponemos un debate desde el que abordar el escenario actual y las posibilidades de futuro, destacando las limitaciones y potencialidades desde la propia industria. Para ello proponemos las siguientes preguntas con la intención de estimular el debate entre los participantes invitados y el público asistente.

- ¿Qué quiere decir ser una industria cultural? ¿Qué diferencia a los videojuegos frente al resto de industrias culturales?
- Dejando de lado a las empresas ¿qué tipo de ayudas o facilidades que reciben otras industrias culturales podrían beneficiar a los trabajadores?
- ¿Qué derechos y qué marco de garantías podemos pensar para los jugadores y jugadoras a partir de otros sectores de la industria cultural?
- Teniendo en cuenta la doble naturaleza del videojuego, como industria cultural y tecnológica, ¿qué tipo de incompatibilidades creéis que se generan a la hora de proteger a los consumidores?
- ¿Existen responsabilidades que podemos exigir a los y las diseñadoras de juegos? Si es así, ¿sólo a las empresas grandes o también a las más pequeñas? ¿Quién debería controlar que se cumplan estas directrices?
- ¿Es responsabilidad de las compañías controlar sus comunidades, haciéndolas más inclusivas y abiertas?
- ¿Qué se puede hacer desde la industria más allá de moderar los espacios de encuentro para evitar la apropiación que la alt-right ha hecho de la cultura y el lenguaje del videojuego?

PROGRAMA

20 DE OCTUBRE

17.00 Perspectiva de género en el sector y el medio: cómo analizar la composición de los estudios de desarrollo y los videojuegos a cargo de Deborah López Rivas (Arsgames).

Es importante llevar a cabo un análisis de la situación de las mujeres en el mundo del desarrollo y diseño del juego digital. En esta charla, Deborah López Rivas propondrá una metodología de trabajo creada en el seno de ArsGames para el análisis de la composición de los equipos dentro de los estudios de desarrollo y los videojuegos producidos por los mismos. Así, se tratarán aspectos como la organización de la tarea, las herramientas disponibles para abordarla y consejos prácticos que aplicar.

18.00 Mesa Redonda: Videojuegos y género. Presentación a cargo de Mònica Simó Puigdomènech (FemDevs), Thais Ruiz de Alda (Digital Fems), Eva Cruels (Donestech) y Deborah López Rivas (Postgame) a la moderación.

Es posible resaltar, una vez más, como estamos todavía frente a un sector problemático con la inclusión de la mujer, es por ello que en esta mesa discutiremos las particularidades del sector para ver si las luchas y estrategias de otros ámbitos digitales pueden ser aplicables.

¿Qué particularidades podemos observar en cuanto a problemáticas de género en el caso de los videojuegos?

¿Qué medidas existen actualmente?

¿Qué podemos aprender de otros sectores a la hora de plantear soluciones?

¿Podemos pensar estrategias de defensa en base a otros ámbitos digitales?

¿Qué formas y experiencias de autodefensa y autogestión existen?



PROGRAMA

21 DE OCTUBRE

17.00 Cooperativismo en videojuegos - Matajuegos

Les integrantes de Matajuegos recorren su historia, analizando la transición que vivieron al pasar de ser un colectivo indie a una cooperativa de desarrollo y las dificultades inesperadas que acompañaron el cambio.

18.00 Cooperativas, incubadoras y otros modelos de trabajo y producción en los videojuegos.

Con Matajuegos, FemPowerUP, Billete Cohete, Arsgames. Modera Daniel Muriel

Existe un número cada vez mayor de proyectos que tienen el objetivo de ayudar y acompañar el despliegue y el crecimiento de nuevas empresas de videojuegos. Desde el enfoque de género al enfoque territorial existen diferentes formas de entender la incubación. Cada una de estas propuestas se define por algún aspecto específico proponiendo una forma propia de estar en el mercado y de acompañar las nuevas empresas.

Con el propósito de investigar y confrontar diferentes modelos y experiencias de incubación, proponemos las siguientes preguntas.

- Contadnos brevemente vuestros proyectos, ¿cuál es vuestro objetivo principal?
- En vuestra opinión, ¿qué aporta una incubadora o una cooperativa como la vuestra? ¿Cuál es vuestro aporte diferencial?
- ¿Cuál sería vuestro modelo de producción y en qué creéis que se diferencia de otros modelos productivos que dominan hoy la industria?
- ¿Qué tipo de relaciones se establecen entre las personas que forman parte de vuestros proyectos?
- Partís de lugares y contextos diferentes, ¿cómo abordáis cuestiones como el género, las diferencias de clase, la explotación laboral, o las relaciones entre lo local y lo global?
- ¿Es posible considerar la forma cooperativa y similares un modelo viable dentro de la industria? En este sentido, ¿cuáles son los pros y los contras?
- Para finalizar, si tuvieseis que elegir una sola cosa que cambiarías en los actuales procesos de desarrollo de videojuegos, ¿cuál sería y por qué?

TALLERES

15-18 DE NOVIEMBRE

17-20.00h Taller de programación de videojuegos con Raylib - Ramón Santamaría

¿Te falta una librería de programación abierta para crear tus proyectos de juegos digitales? Adéntrate en raylib, una librería abierta de desarrollo de videojuegos desarrollada en Cataluña. raylib ha recibido un gran reconocimiento en los últimos años. ¿Te atreves a dar el salto al código abierto?

En este taller con Ramón Santamaría descubre la herramienta paso a paso, desde la introducción a la programación de videojuegos, hasta la carga de recursos y dibujo en pantalla con raylib, pasando por el control del bucle del juego y la producción de un primero prototipo.

21-24 DE NOVIEMBRE

17-20.00h Taller de GodotEngine - Rafa Laguna

¿Conoces Godot Engine? Es el motor de desarrollo de juegos de código libre que más crece en comunidad y características. Si quieres empezar a crear tus propios videojuegos con una herramienta abierta, éste es tu taller.

Con el desarrollador de videojuegos y profesor universitario Rafa Laguna aprenderemos a movernos por la interfaz, trabajar con escenas y nodos, programar en el lenguaje de scripting de Godot (GDScript), crear interfaces de usuarios, así como trabajar con librerías y assets de terceros.





Alberto Olivan - Desarrollador de videojuegos. Diseñador narrativo y game designer. Profesor de narrativa videolúdica en la Universidad Francisco de Vitoria y Utad. Es licenciado en Historia del Arte por la Universidad Autónoma de Madrid, donde realizó estudios de postgrado en cine y otras narrativas audiovisuales. En el año 2012 cofunda, junto a sus hermanos Luis y Mario, Fictiorama Studios, estudio de desarrollo interesado en explorar las fronteras narrativas y mecánicas del lenguaje del videojuego, y con el que han publicado los títulos "Dead Synchronicity" (financiado a través de una exitosa campaña de Kickstarter) y "Do Not Feed the Monkeys" (galardonado en festivales internacionales como IndieCade de Paris, Play18 de Hamburgo o Devgamm de Minsk). Actualmente, entre otros proyectos, se encuentra desarrollando "The Fabulous Fear Machine", videojuego que reflexiona sobre la relación entre el miedo, el poder, la política y la manipulación mediática.

Marta Trivi - Periodista cultural especializada en videojuegos. Dirige la web anaitgames.com y participa en el Podcast Reload. Copresentadora del podcast de cine Choquejuergas.



Arturo Monedero - Vicepresidente de desarrollo de la Asociación Española de Videojuegos. AEVI es la principal organización de videojuegos en España. AEVI que nace en 2014 y desde entonces trabaja para aglutinar a todos los agentes implicados en la cadena de valor del videojuego en una asociación común, tiene el firme propósito de fortalecer y defender los intereses de una de las industrias tecnológicas con mayor proyección en nuestro país. Aglutina a más de 70 empresas que generan la mayoría de los puestos de trabajo del sector en nuestro país y representan el 90% del consumo del mercado español



Emanuele Carisio - Consultor para industrias culturales digitales. Ingeniero de telecomunicación por la Universidad Politécnica de Turín, Diploma de Estudios Avanzados en ingeniería biomédica por la Universidad Politécnica de Madrid. Consultor para industrias culturales y digitales, especializado en dirección de proyectos, desarrollo de negocio, relaciones institucionales, marketing y comunicación. Ha sido colaborador y asesor para diferentes asociaciones del sector de las tecnologías digitales, entre las cuales Asimelec, Ametic, Secartys. Actualmente es secretario técnico de DEV, Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, y coordinador de los proyectos impulsados por la asociación, entre los cuales destacan las ocho ediciones del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos. Además, ha sido coordinador del Libro Blanco de la Animación Española, promovido por DIBOOS, Federación Española de Asociaciones Productoras de Animación.



Deborah López Rivas - Comunicadora especializada en videojuegos. Colabora desde hace cinco años en medios del sector como Anait, Nivel Oculto, DeVuego o revista Manual, y anteriormente en Verne (El País). Compagina su labor en la prensa escrita con su participación en la asociación ArsGames y en programas de radio, podcast y directos. También es autora en el libro coral La vida en juego. La realidad a través del lo lúdico (editorial Anait) y los informes Aproximaciones tecnolúdicas para el diálogo interreligioso e intercultural y La industria creativa de videojuegos en Barcelona en el marco de la Economía Social y Solidaria (ArsGames), y Videojuegos: Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de género (CIMA). Finalmente, ejerce como evaluadora, ponente y moderadora en distintos eventos del sector, entre los que destacan IndieDevDay y los encuentros de la asociación DeviCat



Mònica Simó Puigdomènech es miembro del órgano de representación de FemDevs y coordinadora de sus meetups en Barcelona. De profesión, diseñadora para medios interactivos, empezó sus andanzas en el ámbito del Branding para empresas y organizaciones, pasando por el sector audiovisual dedicado a los eventos y asentándose en el diseño UI/UX para aplicaciones web, móviles y videojuegos. Por separado, tiene una larga trayectoria dentro del sector musical del país así como de lucha activista por la diversidad de género y del colectivo LGBTQ+. Actualmente, imparte formación sobre autodefensas digitales."





Thais Ruiz De Alda - Fundó y dirige DigitalFems, una entidad social sin ánimo de lucro que presta servicios relacionados con la diversidad y las políticas de género a empresas tecnológicas, y administraciones públicas y coordina diferentes proyectos como DatosContraElRuido.org, GenderDataLab, Tecnologas.org, y EllesMusic. Fue directora general en Thoughtworks, donde además de poner en marcha las operaciones de la empresa, fundó LaT, un laboratorio ciudadano tecnopolítico centrado en la soberanía tecnológica, la privacidad y la innovación social digital. También fundó el capítulo europeo de CAD, el Centro de Autonomía Digital, y dirigió la Estrategia Digital de Comunicación del Ayuntamiento de Barcelona. Licenciada en Derecho y tiene estudios de postgrado en Teoría Social y Política, y Políticas Públicas Culturales, y estudios de doctorado en Teoría Política y Políticas Públicas en la Universitat Pompeu Fabra. Thais participa regularmente como ponente, y ha dado charlas en Digital Future Society, SharingCities, Institut Català de la Dona, FAD, DecidimFest, Jornadas Derecho Digitales, CCCB, Les Naus, Open Heroines.

Matajuegos. Cooperativa de desarrollo de videojuegos independientes situada en Argentina que se dedica a pensar y crear juegos desde perspectivas sociales, políticas y artísticas que se nutren del contexto cultural Latinoamericano. Desde el 2016 su actividad se divide en una línea de crítica y una de desarrollo. La primera consiste en artículos, traducciones, entrevistas, podcasts y vídeos, con un énfasis en el desarrollo independiente, justicia social, derechos laborales, género y sexualidad e identidad latinoamericana. La línea de desarrollo se enfoca en videojuegos pequeños con una variedad de núcleos conceptuales, como el activismo político, narrativas autobiográficas, arte surrealista, literatura latinoamericana, ficción interactiva, sátira y parodia. Hoy en día están trabajando en el desarrollo del videojuego documental Atuel (finalista en los premios A MAZE 2022) sobre la conservación ecológica y la crisis climática en el oeste argentino.



Mauricio García - director de The Game Kitchen y productor de 'Blasphemous', uno de los juegos indies españoles más vendidos y récord de financiación en Kickstarter. Además, Mauricio se dedica a formar a la nueva generación de emprendedores en desarrollo de videojuegos, es mentor y productor ejecutivo de equipos noveles en 'Billete Cohete'. Billete Cohete es la primera incubadora de especializada en videojuegos indie de Andalucía. Su programa ofrece acceso a la formación de negocio que los desarrolladores aspirantes necesitan para crear un estudio sostenible. El programa también corre con el 100% del riesgo financiero en el primer desarrollo profesionalizado del equipo. Tras el paso por el programa, los equipos quedan totalmente capacitados para afrontar el emprendimiento, incluyendo el acceso a la inversión privada necesaria. Este programa está gestionado por The Game Kitchen, el más prestigioso estudio de videojuegos para PC y Consolas de Andalucía, con sede en Sevilla.



Alexandra Samper-Martínez - Doctora especializada en Game Studies. Actualmente, Profesora e Investigadora en Tecnocampus (Universidad Pompeu Fabra). Directora ejecutiva del Programa de Incubación con Perspectiva de Género FemPowerUp-St.Feliu.

Daniel Muriel - Doctor en Sociología, ha trabajado como investigador y docente en varias universidades en España, Reino Unido y Argentina. Ha publicado numerosos artículos y capítulos de libro en revistas y editoriales de prestigio internacional, además de colaboraciones para prensa y otros medios especializados. Imparte clases en el Máster en Diseño Narrativo y Estudios de Videojuegos de la URJC y le han concedido una ayuda del Ministerio de Cultura para la creación literaria con el objetivo de llevar a cabo un ensayo sobre la videoludificación de lo social. Además de su producción académica, crea contenidos y organiza eventos para instituciones públicas y privadas como Azkuna Zentroa, BilbaoArte, Tabakalera, Fundación la Caixa, o Fundación Telefónica. Es autor del libro *Identidad Gamer* (AnaitGames, 2018; 2ª ed. 2021), coautor de *Video Games as Culture* (Routledge, 2018) y *Un mes en Tinder siendo mujer gamer* (Applehead Team, 2021), y editor del libro *Tecnología digital y nuevas formas de ocio* (Universidad de Deusto, 2017).



Rafa Laguna - Desarrollador de videojuegos, profesor universitario y de CFGS y creador de contenido.

En Twitch estoy en directo prácticamente cada mañana, donde realizo experimentos con software (creación de juegos y apps de manera improvisada) y con hardware (creación de dispositivos con Raspberry Pi o Arduino, reparación de aparatos, montaje e instalación de PCs). Utilizo Godot como principal herramienta de desarrollo, pero también Javascript, C++, Python.





Ramón Santamaría - Apasionado del mundo de los videojuegos con más de 15 años de experiencia en el sector, en grandes y pequeñas empresas. Desarrollador de videojuegos y tecnología para la creación de videojuegos. Professor y ponente experto en múltiples disciplinas relacionadas con el desarrollo de videojuegos. Creador de raylib, una librería gráfica para creación de videojuegos y aplicaciones, galardonada por Google en múltiples ocasiones. Fundador de raylib technologies, empresa focalizada en la creación de herramientas para el desarrollo de videojuegos y en soluciones de consultoría técnica para empresas del sector.

Eurídice Cabañes - Co-directora de Arsgames. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid Cum Laude Mención Internacional con la tesis titulada "La Tecnología en las fronteras". Profesora en varias universidades de España y México. Cuenta con más de 50 publicaciones entre las que cabe destacar el libro "El aprendizaje en juego" y ha impartido más de 100 conferencias en Asia, Europa, Australia, Norteamérica y Latinoamérica. Ha sido fundadora y Directora de la Fábrica Digital El Rule (actual Laboratorio de Tecnologías) de la Secretaría de Cultura de la CDMX y colaboradora con el Centro Multimedia del CENART, comisaria de exposiciones entre las que destaca "Videojuegos: los dos lados de la pantalla" de Fundación Telefónica 2019-2022 con más de 200.000 visitantes.



Luca Carrubba - Codirector de Arsgames, investigador tecnocultural y artesano digital. Doctor en Arte Digital cum laude con la tesis titulada Los juegos posibles del doctorado de Estudios Avanzados de Producción Artística de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. En 2005 dio vida al proyecto artístico estereotips.net, que une el software libre, el código como fenómeno cultural y las nuevas tecnologías aplicadas a la interacción humano-máquina. Comisario de la exposición 'Homo Ludens: Videojuegos para entender el presente'