

El videojoc més enllà del joc

Publicat per [Centre d'Informació i Documentació \(CIDOC\)](#) [1] el 21/05/2019 - 10:45 | Última modificació: 21/05/2019 - 11:47



Perdre's per una aventura medieval, guanyar una competició esportiva o simplement construir un món amb blocs és possible des de qualsevol lloc del món si tenim accés a una pantalla. El videojoc envaeix un munt de plataformes i pantalles de diversos dispositius que solem tenir ben a mà, de fet, al palmell de la mà. **Juguem?**

A l'**Anuari 2018** de L'Associació Espanyola de Videojocs ([AEVI](#) [2]) es fan públiques **les dades del sector del videojoc** [3] a Espanya relatives a l'any 2018. L'any passat **el consum de videojocs va generar de 1.530 milions d'euros** a tot l'Estat, **un 12,6% més que l'any anterior**.

Com ja vam veure al [Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos](#) [4], hi ha una sèrie de factors de l'economia del sector del videojoc que generen optimisme en molts àmbits. D'una banda el fet que cada vegada l'adquisició legal guanyi terreny a la pirateria, de l'altra, que la seva facturació global vagi en augment i a més es confirmi com a primera opció de consum audiovisual.



DATOS ECONÓMICOS

Los videojuegos siguen siendo la primera opción de ocio audiovisual en España



Però quin és el perfil del consumidor de videojocs?

Segons l'Anuari 2018, la majoria de consumidors de videojocs segueixen sent homes en un 59% de mitjana, malgrat que fins als 24 anys, es manté un consum pràcticament equitatiu entre gèneres.

D'altra banda, podem veure com aquests 16,8 milions de videojugadores utilitzen dispositius ben diversos. Tot i que les consoles segueixen regnant el sector, tauletes i sobretot telèfons intel·ligents guanyen terreny fins i tot equiparant-se al dispositiu més clàssic com és l'ordinador.

PERFIL DE LOS VIDEOJUGADORES ESPAÑOLES

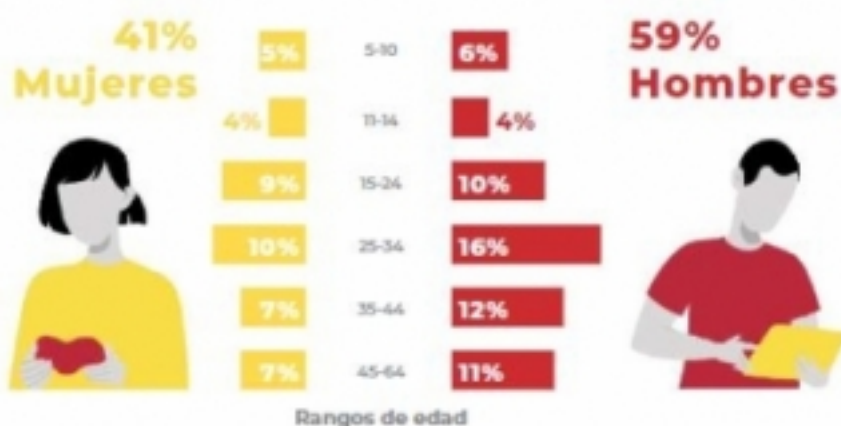
*Fuente: GameTrack

Número total de videojugadores en 2018

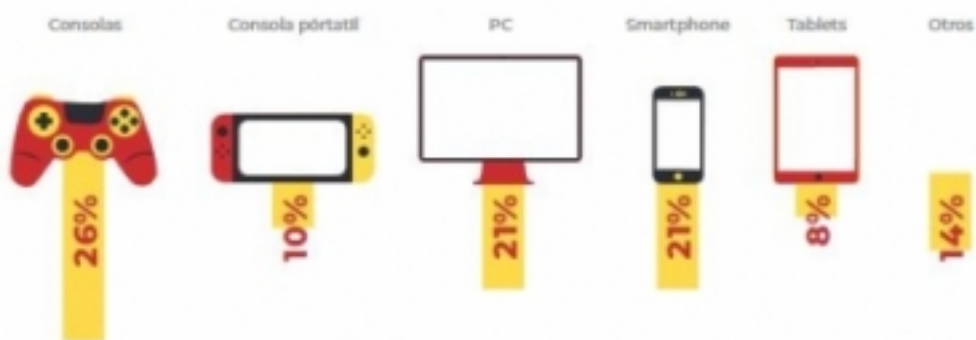
16,8 millones

(47% de los españoles entre 6 y 64 años)

+ 1 millón más que 2017



Dispositivos más utilizados



Com passa amb tot allò que ens agrada, els excessos poden arribar a ser negatius si no en fem un consum responsable. Per això neix '[The Good Gamer](#) [5]', un projecte amb un contingut pioner a Europa on es reivindiquen els valors del videojoc i es proposen mesures per a la responsabilitat impulsades per la pròpia indústria. Aquesta iniciativa es vertebrava al voltant d'un [portal web](#) [5], i els respectius perfils de [Twitter](#) [6] i [Facebook](#) [7], amb la **finalitat de fomentar un consum responsable dels videojocs** orientat a joves, pares, educadors i metges, a tota la comunitat gamer i al conjunt de la societat.

1

Juega con tus hijos: entiende su mundo

Juega con tus hijos a los videojuegos, adéntrate en su mundo y disfrútalo con ellos: animales a mejorar sus habilidades y felicítalos por sus progresos.

2

Un videojuego para cada edad: usa el sistema PEGI

Utiliza la guía de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information) para elegir los videojuegos que más les convienen. Este código, elaborado por la Federación europea de videojuegos ISFE, establece la edad mínima aconsejable para cada juego.

3

Los videojuegos también educan, sácales todo el partido

Aprovecha todas las ventajas de los videojuegos para potenciar las habilidades cognitivas de tus hijos, enseñarles a planificar y gestionar tareas y afianzar sus funciones ejecutivas.

4

Evita sorpresas desagradables, compra siempre en tiendas oficiales

Compra los videojuegos en tiendas oficiales y descárgalos de plataformas y portales online autorizados, es la mejor manera de evitar virus o enlaces peligrosos.

5

Tú mandas en el videojuego: utiliza el control parental

Descubre las funciones de control parental de las consolas. Si lo deseas, podrás limitar o dirigir la descarga de los contenidos de pago. También podrás supervisar regularmente los registros de actividad y desactivar o eliminar los juegos que consideres inadecuados.

6

Las reglas las pones tú: qué, cuándo, cuánto y cómo se juega

Pacta con tus hijos las reglas del videojuego: los días, las horas y los tiempos de diversión.

En horario nocturno es recomendable activar los filtros adecuados de iluminación de las pantallas.

Procura que descansen; corrige posturas inadecuadas y que no fuercen la vista.

Durante los períodos vacacionales, el videojuego puede ser un gran aliado de su ocio.

7

Primero el cole y las tareas, después ya pueden jugar

Explica a tus hijos que sólo podrán jugar cuando hayan concluido sus deberes y no tengan tareas escolares.

8

El videojuego, también en familia

Organiza 'game parties' en casa. Jugar con la familia o con los amigos es muy divertido.

Para supervisar el juego de los más pequeños, una buena opción es situar una pantalla en zona de tránsito para observar sus reacciones y facilitar la interacción entre padres e hijos.

9

Conoce a los amigos de tus hijos, también a los virtuales

Conoce a los amigos virtuales de tus hijos, educales para que elijan adecuadamente las invitaciones de videojuego por internet. Advérteles sobre la cesión de datos personales.

10

La fantasía estimula su creatividad, pero evita que confundan realidad y ficción

Enseña a tus hijos a distinguir entre realidad y ficción, la vida del niño también está fuera de su consola.



Decàleg de bones pràctiques (AEVI)

2018: Augment del consum legal de videojocs.

D'acord a les dades de l'Observatori de la pirateria i hàbits de consum de continguts digitals 2018, **la pirateria va caure un 3% el 2018**. Concretament, l'accés total a contingut il·legal va ser de 4.348.000, el que representa **una disminució del 3% respecte a 2017**, i una disminució **del 12% respecte a 2015**.

Malgrat aquesta disminució les arques públiques han deixat de percebre 638 milions d'euros només en 2018 per accessos de tipus ilegal. En aquest sentit, l'impacte en vendes que assoliria la indústria del videojoc en un escenari sense pirateria seria d'1,3 vegades el seu valor actual i s'haurien generat 1.610 llocs de treball directes, el que **suposaria un increment del 18% sobre el nombre de treballadors**.

Hoy en día los videojuegos suponen una referencia clave de interacción cultural para millones de personas adultas, ya que transmiten valores e ideas, tal y como lo hace el cine o la literatura." José Guirao.

Per tal de millorar la situació del videojoc i tot el que implica el sector, aquest és el decàleg de **propostes que fa la indústria del videojoc al govern espanyol**:

- 1. Reactivació de la Taula del Videojoc** per consensuar mesures de suport al sector i elaboració d'un Pla estratègic nacional del sector.
- 2. Establiment d'incentius fiscals i deduccions de les cotitzacions socials**, amb la finalitat d'ajudar al creixement de les empreses espanyoles i atraure inversió internacional.
- 3. Creació d'un fons de suport al sector dels videojocs**. Proposem donar continuïtat i ampliar el Programa d'Impuls al Sector del Videojoc, convocat per l'entitat pública Red.es, amb la finalitat de promoure l'emprenedoria i la consolidació d'empreses del sector; així com prosseguir amb el pla d'ajudes al desenvolupament de videojocs i cultura digital plantejat pel ministeri de Cultura.
- 4. Creació d'un ecosistema que faciliti la inversió estrangera** a Espanya. El videojoc és un producte genuïnament internacional, amb la capacitat de generar ocupació local de molta qualitat allà on es desenvolupin les inversions. Espanya encara té molt pocs estudis amb la suficient envergadura per desenvolupar videojocs de referència a nivell mundial.
- 5. Impulsar la creació de Digital Gaming Hubs** a Espanya. En el marc de l'estratègia europea de creació i desenvolupament de Hubs d'innovació digital. També impulsar una legislació que faciliti la cessió d'espais per a desenvolupadors de videojocs amb unes condicions avantatjoses, com, per exemple, connexió a internet i preus assequibles en règim d'arrendament i rendes ajustades per facilitar l'emprenedoria.
- 6. Impulsar un programa de foment dels anomenats 'serious games'**. Engegar una estratègia amb objectius que van més enllà de l'entreteniment i utilitzen el videojoc en àmbits com l'educació, la investigació científica, l'enginyeria, etc. Així poder afavorir que els usuaris arribin a un objectiu específic a través del joc. Entre altres polítiques, proposen **incorporar la gamificació** (tan propera a la forma d'interactuar en els processos tecnològics i el videojoc) **com a tècnica d'aprenentatge en l'àmbit educatiu**; així com incorporar innovacions del sector amb provada eficàcia **en l'àmbit sanitari**, com **la introducció de la realitat virtual i la realitat augmentada en els processos de rehabilitació física o cognitiva**.
- 7. Educació i formació professional vinculada als videojocs i esports**. Espanya cada vegada ofereix més formació vinculada als videojocs, però no hi ha encara una indústria amb envergadura suficient d'assumir els professionals que es van formant.



8. Promoció de les vocacions STEM entre les més joves. El 44% de les jugadores de videojocs són dones. Entre els editors, la proporció és més equilibrada però descendeix entre els desenvolupadors, fonamentalment en l'àrea de programació producte de la bretxa de gènere existent entre els matriculats i graduats en els estudis superiors d'àmbit tecnològic. Des de la indústria del videojoc es vol impulsar una Comunitat de Mentores formada per dones directives STEM que orientin acadèmica i professionalment a les estudiants més joves.

9. Desenvolupament de mesures de videojoc responsable dirigides a menors en col·laboració amb les institucions públiques. En el marc de la iniciativa '[The Good Gamer](#) [5]', el projecte global de continguts impulsat per la indústria espanyola, es vol treballar de forma coordinada amb l'administració mitjançant mesures com la realització i distribució de campanyes conjuntes de sensibilització, així com mesures pràctiques en l'àmbit educatiu i sanitari.

10. Situar a Espanya com a país de referència en esdeveniments de videojocs i competicions de esports. Aquesta celebració d'esdeveniments internacionals es veu positiva a l'hora de donar a conèixer la ciutat, atreure inversors i perquè serveixi d'aprenentatge i de referència als promotors nacionals en la celebració dels seus propis esdeveniments.

Per a més informació, podeu consultar el document:

PDF [Anuario del Videojuego 2018](#) [8]

HTML [Anuario del Videojuego 2018](#) [9]

[Inicieu sessió](#) [10] o [registreu-vos](#) [11] per enviar comentaris

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: Tecnologia i Digitalització

Etiquetes: internacionalització

Etiquetes: estructura de mercat

Etiquetes: comerç

Etiquetes: professionalització

Etiquetes: pràctiques culturals

Etiquetes: consum

Etiquetes: Espanya

- [12]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2019/anuari-videojoc>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/centre-dinformacio-documentacio>

[2] <http://www.aevi.org.es/>

[3] <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/videojoc-expansio>

[4] <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2019/livre-blanc-videjocs-2018>

[5] <https://thegoodgamer.es/>

[6] <https://twitter.com/hashtag/TheGoodGamer>

[7] <https://www.facebook.com/videojuegosAevi/>

[8] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/aevi_anuario_2018.pdf

[9] <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>

[10] <https://interaccio.diba.cat/>

[11] <https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>



[12] <https://interaccio.diba.cat/node/7972>