



DERECHO AL JUEGO DIGITAL

II JORNADAS DE DEFENSA
DE LOS DERECHOS DIGITALES
EN LOS VIDEOJUEGOS

www.arsgames.net



Generalitat
de Catalunya



Ajuntament de
Barcelona



SINOPSIS

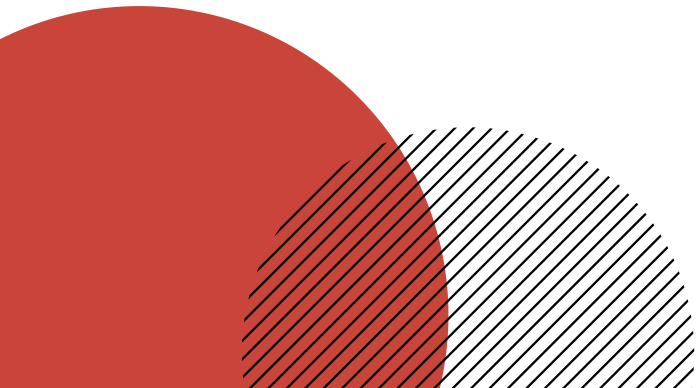


El videojuego es el medio más influyente de nuestra contemporaneidad con un vasto número de usuarios; un espacio de generación de universos simbólicos con la capacidad de generar y legitimar discursos; y tiene una clara influencia, tanto en el empoderamiento de las personas, como en procesos de participación 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. Recientemente inician los primeros pasos, como la pretensión del gobierno de regular las cajas botín, la financiación pública para el fomento a la producción de videojuegos... pero todavía queda un largo camino que recorrer.

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 poner sobre la mesa el debate de la defensa de los derechos digitales en los videojuegos. Así como evidenciar la necesidad de que los videojuegos -su producción, distribución y consumo- sean una actividad protegida y regulada, de forma que el derecho al juego quede vinculado a los discursos de ciudadanía digital, participación ciudadana, derechos digitales y políticas públicas.



JORNADAS

3 DE NOVIEMBRE

18.00 Conferencia Inaugural - Thomas Apperley:
Digital right to play

19.00 VIDEOJUEGOS Y POLÍTICAS PÚBLICAS

Alberto Garzón - Ministro de Consumo del Gobierno de España.

Joana Barbany i Freixa - Directora general de Societat Digital. Generalitat de Catalunya.

Jordi Martí - Concejal de Cultura, Educación, Ciencia y Comunidad del Ayuntamiento de Barcelona.

20.15 Performance: Munus inmunidad y comunidad en la arquitectura de los afectos

20.30 DJSET, A CARGO DE SONIKGROOVE

4 DE NOVIEMBRE

MALAS PRÁCTICAS Y LUCHAS ABIERTAS

17h Carolina di Palma - Contenidos Convergencia Digital Pakapaka.

17.45h Darío López Rincón - Privacidad y Derecho TIC

18.30h - Investigación en leyes: tácticas y metodologías - Donestech

19.45h- Sindicato de Mods - Guim Camps

5 DE NOVIEMBRE

REAPROPRIACIONES, NUEVOS MODELOS Y PROSPECTIVA

18h- Propuesta de un programa piloto - ARSGAMES

18.30h - Resultados del grupo de trabajo e invitación

19.30h - Plataforma digital para la participación ciudadana - Decidim





Tom Apperley - Investigador senior en el Center of Excellence in Game Culture Studies de la Universidad de Tampere, Finlandia. Realiza investigaciones sobre juegos digitales y tecnologías lúdicas con énfasis en su impacto e influencia en la cultura, particularmente en las áreas de política social, pedagogía e inclusión social. Sus escritos anteriores han cubierto políticas de banda ancha, juegos digitales, alfabetizaciones y pedagogías digitales, medios móviles e inclusión social. Su libro de acceso abierto impreso bajo demanda *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situado to the Global*, fue publicado por The Institute of Network Cultures en 2010. El trabajo más reciente de Tom ha aparecido en *Games and Culture*, *New Review of Multimedia* y *Hypermedia* y *Media International Australia*.

Alberto Garzón - Ministro de Consumo. Licenciado en Economía por la Universidad de Málaga y máster de Economía Internacional y Desarrollo por la Universidad Complutense de Madrid. Tras trabajar como investigador en varias universidades, en el año 2011 fue elegido diputado al Congreso por la circunscripción de Málaga. Repitió como diputado electo en las elecciones de 2015, en las que se presentó como candidato a la Presidencia del Gobierno por Izquierda Unida, y también en las elecciones de 2016 y las de 2019. Durante todos estos años ha ostentado la portavocía de asuntos económicos en las diferentes comisiones y plenos del Congreso de los Diputados, incluyendo las comisiones de investigación sobre la crisis económica.



Joana Barbany - Licenciada en Periodismo por la Universidad Pompeu Fabra y diplomada en Ciencias Empresariales por la UVic. Ha cursado un máster en Comunicación Empresarial y Tecnologías Digitales en el IDEC, un posgrado en Gestión del Conocimiento en la UOC y ha participado del Programa Vicens Vives de ESADE y vocal de la Junta de la ACCIEP. Su carrera profesional se ha centrado en la comunicación digital (Lavinia TC y de manera autónoma después) y la consultoría estratégica y de Organizaciones (Instituto DEP y LTC Project). En 2011 se incorpora al Ayuntamiento de Sant Cugat de Vallès, inicialmente como concejala de Comunicación, Información y Atención Ciudadana, y en 2013 como concejala de Comunicación, Atención Ciudadana, Promoción de la Ciudad y Tecnología. En 2016 ocupó la tenencia de alcaldía de Promoción Económica, Innovación y Gobierno Abierto así como la concejalía de Comunicación y Empleo, adscrita a la Concejalía de Comercio. En junio de 2018 es nombrada directora de Sociedad Digital de la Generalitat de Cataluña.



Jordi Martí Grau - Ha desarrollado parte de su trayectoria profesional entre el ámbito de la cultura y la política municipal. Fue coordinador del plan estratégico de cultura del Ayuntamiento de Barcelona entre 1996 y 1999, y gerente del Instituto de Cultura de Barcelona entre 1999 y 2013. También impulsó el Plan estratégico de cultura de Barcelona, el Plan de bibliotecas y la Red de Fábricas de Creación. Fue Regidor (2011-2014) y Gerente (2015-2019) del Ayuntamiento de Barcelona. Vuelve a ser Concejal desde 2019. Actualmente es Teniente de la Alcaldía de Cultura, Educación, Ciencia y Comunidad.



Sonikgroove es un productor musical y DJ de Bogotá, Colombia residente en Barcelona. Su sonido combina elementos orgánicos del folklore tradicional con música electrónica, creando paisajes sonoros atemporales y exóticos.

Su singular estilo cargado de bajos profundos, ritmos tradicionales, sonidos electrónicos y psicodélicos lo han llevado a presentarse en numerosas ciudades de Europa y Latinoamérica, destacando su participación en festivales como Tribal Gathering (Panamá), Borgo Universo (Italia), Own Spirit (España) y Primavera Sound x Soho House (España).



Ka/ne-12 es un proyecto de varias pistas basado en sonidos e imágenes oídas en la calle, reconocidas y reelaboradas. Los bits y los píxeles se contaminan entre sí para producir atmósferas crudas, fantasías repetidas, armonías perturbadas. Es la combinación de dos formas de pensar diferentes que buscan la unidad lejos de sí mismas, en esos lugares donde vive el otro, en esos hábitos que se convierten en bucles obsesivos, en una danza sintética que absorbe los ruidos fragmentados de la realidad simulada.





María Ignacia Ibarra E. - Activista feminista descolonial. Socióloga, Maestra en Antropología Social. Doctoranda en el Programa de Sociedad y Cultura, Universitat de Barcelona. Investigadora doctoral Centro de Estudios Interculturales e Indígenas (CIIR, Chile). Es parte del comité editorial de Revista Trenzar: Educación popular, Pedagogías críticas e Investigación Militante. Miembro del Grupo de Trabajo CLACSO "Territorialidades en disputa y r-existencias". Sus principales líneas de trabajo e investigación son: epistemologías y metodologías feministas descoloniales, prácticas políticas de mujeres de pueblos originarios, luchas por lo común y territorio, temas que ha desarrollado principalmente en México y Chile.

Darío López Rincón. Licenciado en Derecho por la Universidad de Valladolid y Máster en derecho TIC por la Universidad Carlos III., trabajando como consultor especializado en protección de datos. Coautor de "Ludum Lex: los secretos del derecho aplicado al desarrollo de videojuegos" y codirector del podcast sobre derecho de los videojuegos: "Jugado a Derecho".

Premio de Investigación de la Agencia Vasca de Protección de Datos 2020 y Accésit del Premio de Investigación Emilio Aced 2020 de la Agencia Española de Protección de Datos 2020, por el estudio: "Protección de datos en el sector de los videojuegos: análisis de su adaptación al RGPD y LOPDgdd desde el punto de vista de los videojuegos de gran presupuesto o triple A".



Carolina Di Palma - candidata a doctora en Comunicación de la UNLP y PPGCOM UFF-Brasil, línea de investigación, Estéticas y tecnologías de comunicación, campo Cuerpo, subjetividad y nuevas Tecnologías. Magister en Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de la Plata con tesis sobre la Convergencia digital publica infantil. Responsable de proyectos de Convergencia digital del canal Pakapaka Tv pública de Argentina desde el año 2010. Profesora titular de Cultura, Comunicación y Educación y Taller de nuevas infancias y nuevas juventudes en Institutos de formación docente de la Dirección de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires desde el año 2009. Actualmente es coordinadora también de Igúgol, consultora de investigación y capacitación de nuevas narrativas no lineales y educación, y participa activamente de LAC, Laboratorio Visual Comunitario de la Casona de Flores.





Laia Serra - abogada penalista y docente y activista. Trabaja en interseccionalitats, Violencias machistas, Violencias sexuales, Libertad de Expresión, discursos de incitación al odio, y derecho a la protesta. Es asesora legal del Observatorio contra la Homofobia, Miembro de la Comisión de Defensa en el Colegio de la Abogacía y responsable de la Comisión de Violencias de Mujeres Juristas. Es activista feminista y ha asumido la defensa de Varias feministas encausadas por super acción política, incluida a través de las TIC. Ha redactado la propuesta de reforma de ley de violencia machista catalana, para incluir los Violencias online. Autora de los informes sobre Violencias de género en línea (con Pikara magazine) y de Discurso de incitación al odio (por el Instituto de Derechos Humanos de Cataluña), ambos de 2018 .

Eva Cruells Lopez: Es licenciada en Psicología y especialista en Master en Políticas Públicas y Sociales, así como miembro cofundadora de Donestech (colectiva nacida en 2006 en Barcelona para desarrollar proyectos sobre género y tecnologías. Tiene una larga trayectoria de investigación y acción ciberfeminista de investigación, experimentación y visibilización de la relación género y TIC, así como de la mejora de la situación de las mujeres y personas LGTBIO* en el ámbito digital. Los últimos años se ha centrado especialmente en el ámbito de la seguridad digital y el género, así como en el abordaje de las violencias machistas online). Se dedica a la investigación y acción en mujeres y tecnologías, a las políticas públicas de igualdad de género y de lucha contra las violencias machistas y ha estado involucrada en el desarrollo de iniciativas tecnopolíticas y comunitarias para la transformación social y cultural con mujeres gitanas , mujeres racializadas, mayores, jóvenes, entre otros.



Guim Camps (Castellar del V. 1986) es artista, educador y gestor cultural. Vive en Medellín, Colombia, y en el presente trabaja como coordinador de exposiciones en el Museo de Arte Moderno de Medellín. Actualmente trabaja en el proyecto del Sindicato Virtual de Mods, una asociación que rastrea los modos de cooperativismo y lucha social desde modificaciones (Mods) realizadas en algunos videojuegos. El Sindicato busca recopilar y archivar la producción simbólica y visual del colectivo de modificadorxs de videojuegos, en particular la relacionada con la clase trabajadora, las políticas de identidad y la lucha de clases. El proyecto trata de abordar la crisis del asociacionismo sindical, las nuevas formas de precarización y los recientes modos de cooperar en la virtualidad.





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'

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 con más de 100.000 visitantes.



Nancy Durán - licenciada en Comunicación por la Universidad Iberoamericana. Gestora cultural con una larga trayectoria en instituciones públicas tales como la Fundación Japón en México y la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda por citar algunas. Ha participado en proyectos de Género y Desarrollo implementados en la Administración Pública Federal de México y la Organización de las Naciones Unidas. Actualmente es Subdirectora de Laboratorios del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes y Maestranda en Teoría Crítica por 17 Instituto de Estudios Críticos con una propuesta de investigación centrada en políticas públicas para la industria del videojuego en México.

Jaime Piracón - Psicólogo por la Universidad Nacional de Colombia. Magister en Ciencias Sociales con Orientación en Educación y candidato a doctor en Ciencias Sociales ambas formaciones en Flacso Argentina. Desde 2008 investiga sobre los videojuegos como práctica cultural y sobre los vínculos entre educación y videojuegos. Docente e investigador de la Universidad Pedagógica Nacional de Argentina. Se desempeña en diferentes entidades públicas en la coordinación de programas de perfeccionamiento docente a propósito de las relaciones entre tecnologías y educación y particularmente de los videojuegos y sus posibles diálogos con la enseñanza. Desde 2012 hace parte de TizaPapelByte un colectivo argentino de diseño, investigación y capacitación sobre las relaciones entre tecnologías y educación.



Carol Romero - Consultora TIC en el Consorcio Localret. Ha trabajado también como analista SIG tanto en el sector privado como en el público. Ha coordinado varios proyectos TIC para municipios, con especial foco en plataformas digitales para la participación ciudadana. Co-fundadora del proyecto Decidim, responsable de producto y coordinadora de la extensión interinstitucional para facilitar la colaboración entre gobiernos locales. Desde febrero de 2021 ocupa el cargo de presidenta de la Asociación de Software Libre Decidim.

