

VIDEOJOCS

Un nou canal global
sense ànim de servei



Per què diem un nou canal???

- La indústria de consoles de videojoc s'estructura al voltant de 3 marques:

Sony



Nintendo



Microsoft



Per què diem un nou canal???

- Sony i Microsoft són també canals de distribució d'audiovisuals:

Sony Home



Microsoft Live



Per què diem un nou canal???

- El poder de les freqüències i els multiplex, passa de l'aire al hardware.
 - Sony, Microsoft i Nintendo controlen els continguts que llicencien per a les seves consoles.
 - El transport del senyal ara és lliure i no controlable.

Perquè diem Global???

- Les indústries passen d'estructurar-se localment a globalment.
 - Barreres d'entrada molt altes que situen els punts morts de la generació de continguts (videojocs) molt alts també.
 - Sony, Microsoft i Nintendo provenen de països amb cultures d'àmbit global, insensibles a les petites cultures.

Per què diem Global???

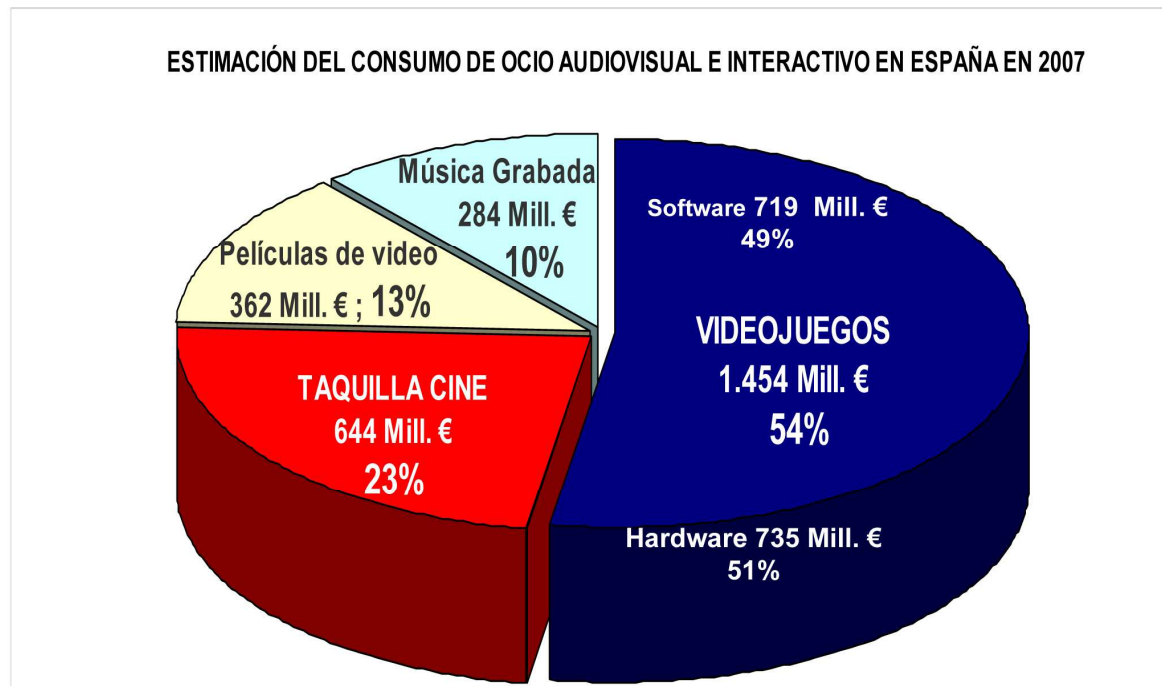
- Centres de decisió situats fora de Catalunya i Espanya.



Per què diem Global???

- Distribuïdors d'àmbit global.
 - EA
 - UBI SOFT
 - EIDOS
 - ...

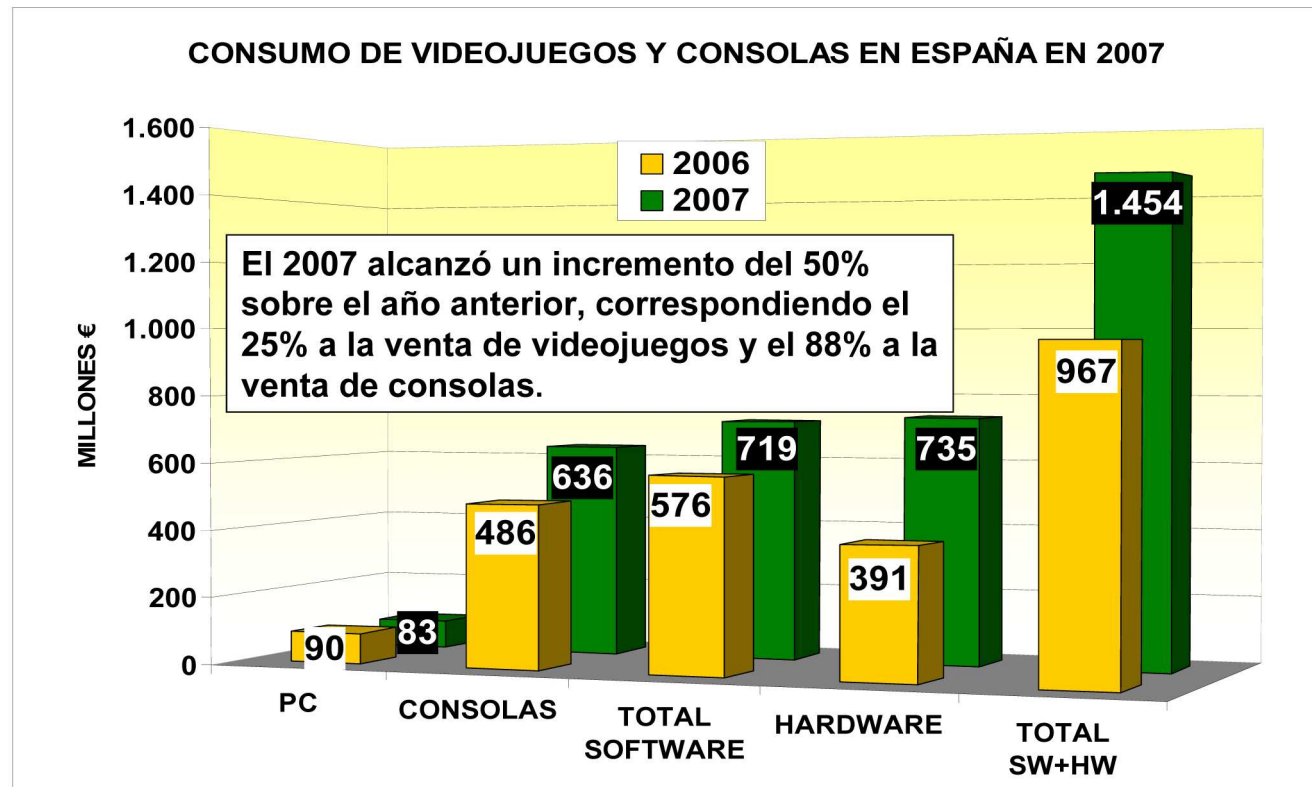
Panorama del mercat espanyol



Fuente: M°Cultura/Uve/DeSe

- És evident que la indústria del videojoc és la que té els creixements més sòlids dels darrers anys.

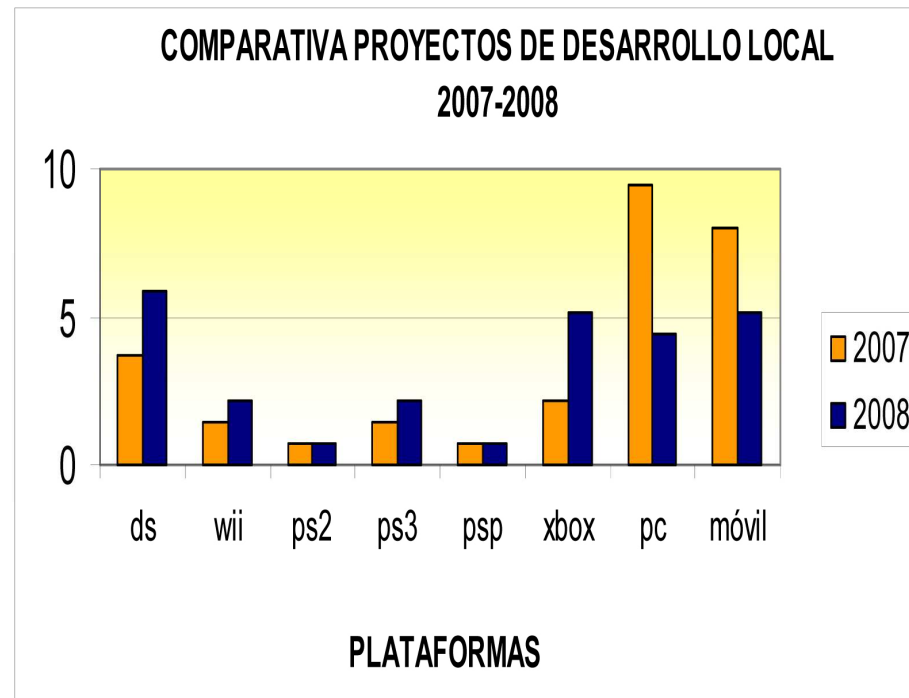
Panorama del mercat espanyol



Fuente: MC/GfK

- El mercat espanyol és un mercat molt afectat per la pirateria, i la venda de soft per a PC ha disminuït.

Panorama del mercat espanyol

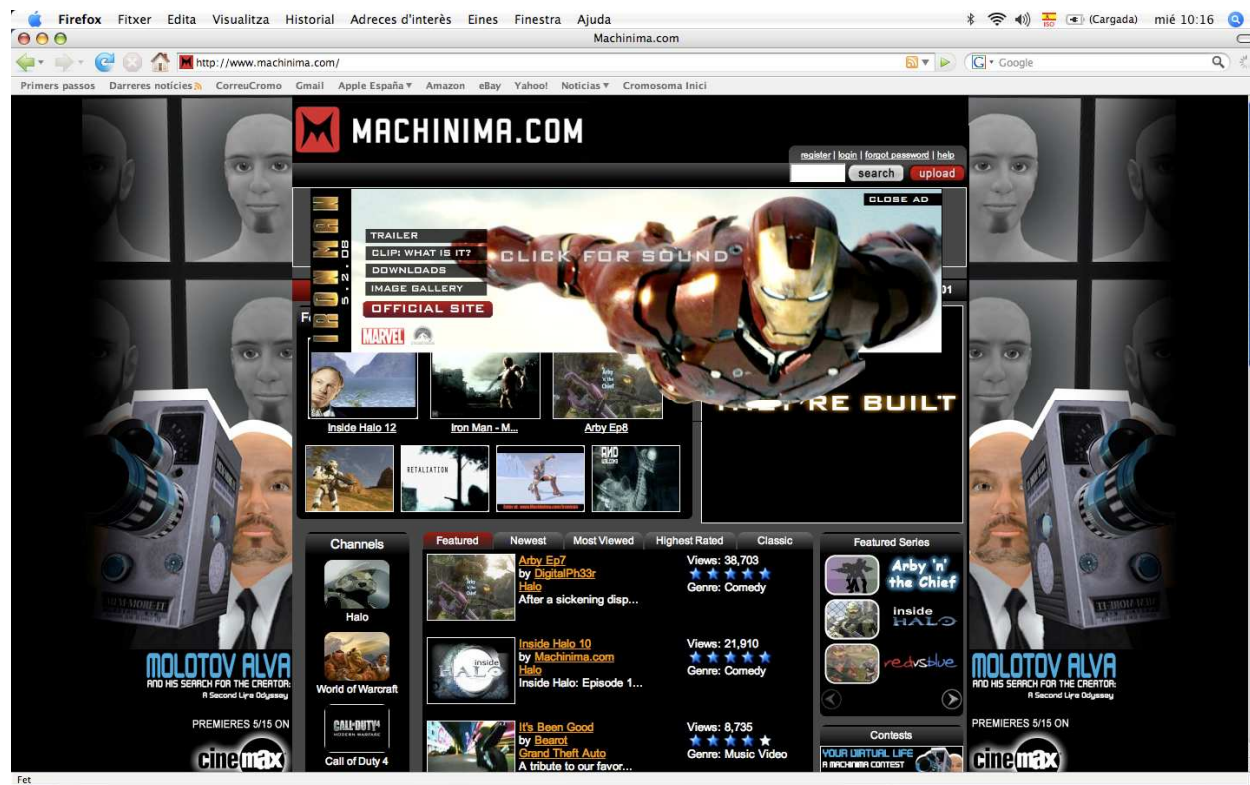


Fuente: aDeSe

- La producció de soft a Espanya representa menys de l'1% de les vendes.
- A més, aquesta producció es concentra en el mercat del PC i del mòbil, que han tingut un creixement negatiu.

CANVI PRODUCTIU

- Machinima és un fenomen estès inicialment entre un públic freaky.



CANVI PRODUCTIU

- Consultes a Youtube.
 - “Machinima”: més de 52.000 vídeos
 - “Documental”: més de 81.000 vídeos
 - “Telenovela”: més de 206.000 vídeos
 - “Football”: més de 585.000 vídeos
- Podem dir que la gent ja produeix animació des de casa seva.

CANVI PRODUCTIU

- Un exemple de Machinima.


QuickTime™ and a
Video MPEG-4 decompressor
are needed to see this picture.

CANVI CULTURAL

- Videojocs font d'inspiració.
 - Els entorns virtuals en què les persones interaccionen, recreen mons i situacions.
 - Aquests mons es poden utilitzar per fer creixer personatges i com a fons de documentació per a guions de ficció.
 - Això aporta una nova dimensió a la concepció d'un guió: altres persones interaccionen amb el guionista.



digit@l
360°



CROMOSOMA

Perú 174 08020 Barcelona T. 93 266 42 66

Xavier Martí i Renom
xmarti@digital360.com