

RESUMEN

La cuarta hélice de las industrias creativas. El sector de los videojuegos en Málaga como caso de estudio.

La sociedad, entendida como la suma de las individualidades, forma parte del modelo del modelo de la cuádruple hélice del conocimiento (Carayannis & Campbell, 2009), en el que junto a las empresas, centros de conocimiento y administraciones públicas promueven la innovación. La inclusión de esta innovación de usuario en el sistema está generando nuevas dinámicas, particularmente en el ámbito de las industrias culturales y creativas, sector clave por el tipo de crecimiento que experimenta, basado en el conocimiento y la innovación, sostenible e integrador que aporta otros componentes no económicos como la diversidad cultural, los factores identitarios, la promoción de lo local o la cohesión social que las convierten en un sector estratégico en la nueva era digital. Para abordar estas nuevas relaciones entre los distintos actores, poniendo el foco en la denominada "cuarta hélice", vamos a realizar un estudio de casos, concretamente, la industria del videojuego en la ciudad de Málaga. El emergente panorama del sector local, sus relaciones y procesos junto los resultados obtenidos serán analizados como caso de éxito con la finalidad de extraer los elementos clave.

Palabras clave: industria videojuegos, industrias creativas, innovación, Málaga, cuarta hélice