



# Entre Líneas

Juegos narrativos de sensibilización social *feminista*

# ¿Qué es *Entre Líneas*?

*Es lo que no se dice. Lo que se insinúa. Lo que se normaliza.*

*Es también ese límite que tantas veces se cruza sin saberlo.*

**Entre Líneas** es un videojuego para **descubrir, decidir y sentir**.

Tus elecciones le ponen nombre al silencio y trazan nuevas líneas:

de **respeto**, de **empatía**, de **transformación**.

A través de este proyecto de **sensibilización gamificada**,  
queremos **detectar, acompañar y visibilizar** situaciones cotidianas  
a través de historias breves que nos ayudan a **entender mejor**  
a quienes nos rodean... y también a nosotros mismos.



# .Objetivos

El videojuego como herramienta social .



Fomentar la **empatía** y el **pensamiento crítico** en torno a las violencias normalizadas.



**Dotar de herramientas** para detectar, nombrar y afrontar situaciones abusivas.



**Ofrecer una experiencia accesible, gratuita y validada** por profesionales del ámbito educativo, social y emocional.



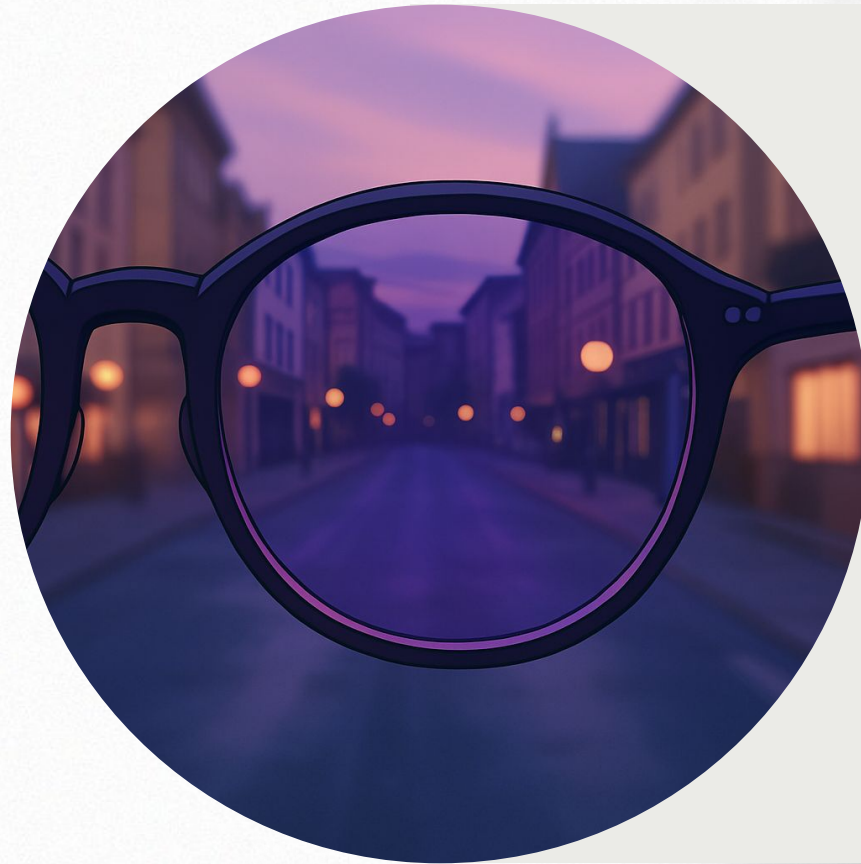
**Sensibilizar desde la emoción y la acción**, usando la narrativa interactiva como vehículo transformador.



**Promover el respeto jugando**, desde una perspectiva feminista, interseccional y no punitiva.



Descubre,  
a través de  
una **lente violeta** ,  
cómo caen  
los **prejuicios**  
y emergen  
las **emociones** de  
quienes los sufren.



## ¿Qué es una Visual Novel?

Una *Visual Novel* es una forma de videojuego narrativo interactivo, centrado en contar historias a través de texto, ilustraciones y decisiones del jugador.

A medio camino entre la lectura y el juego, este formato invita a las personas usuarias a vivir la historia desde dentro, tomando decisiones que afectan el rumbo de la narrativa y generando una implicación emocional profunda.

Su lenguaje visual, cercano a los códigos del manga o la novela gráfica, permite abordar temáticas complejas de forma accesible y atractiva, despertando empatía y reflexión desde la experiencia vivencial.

Por su capacidad de simular dilemas reales y provocar respuestas emocionales, la Visual Novel se ha consolidado como una herramienta educativa innovadora, especialmente efectiva para sensibilizar sobre problemáticas sociales en público joven.





# Violencia de género

## Los tres ejes: Víctima, agresor y testigo

Comprender la violencia exige mirarla desde todos sus ángulos: vivirla en la piel de quien la sufre, cuestionarla desde quien la ejerce y reconocerla desde quien la presencia sin saber cómo actuar.

## Formas de violencia

Desde estos enfoques se exploran múltiples formas de violencia y desigualdad que atraviesan lo cotidiano:

- Micromachismos
- Violencia física y sexual
- Control o autonomía corporal
- Manipulación emocional
- Invisibilización o violencia simbólica
- Culpabilización de la víctima y cultura del silencio
- Medios de comunicación y estereotipos

## Entornos en los que se desarrolla


Estas temáticas se abordan en contextos cercanos, reconocibles y diversos:

- Escolar
- Familiar
- Entorno digital
- Laboral
- Deportivo
- Sanitario o institucional
- Cultural, religioso o comunitario

*“El problema con el género es que prescribe cómo debemos ser en lugar de reconocer cómo somos.”*

— Chimamanda Ngozi Adichie





# Entre Líneas, un ejercicio de empatía y toma de conciencia

Aunque este primer título se centra en la violencia de género, **Entre Líneas** nace con la vocación de convertirse en una herramienta narrativa para explorar otras formas de desigualdad, exclusión y conflicto social.

Su formato permite adaptarse a **cualquier ámbito de impacto emocional y social**: salud mental, racismo, discriminación por orientación sexual o identidad de género, bullying, diversidad funcional, desigualdad económica o situaciones de migración.

Gracias a la fuerza inmersiva del relato interactivo, cada historia invita a **ponerse en el lugar del otro** y comprender realidades que, a menudo, permanecen invisibles.

Entre Líneas no busca solo emocionar: **busca provocar reflexión, diálogo y transformación.**



# Aplicación y medición

*Entre Líneas* puede adaptarse a distintos marcos profesionales y formativos, desde contextos laborales hasta programas sectoriales específicos en ámbitos como el jurídico, sanitario, educativo o deportivo.

Su estructura narrativa no solo favorece la reflexión, sino que permite una recogida sistemática de decisiones y respuestas emocionales por parte de quienes participan. Gracias a un sistema de métricas integrado, el proyecto puede generar informes útiles para evaluar el impacto formativo y emocional de cada experiencia y entorno de aplicación.





# Producción.



## Alcance

Un capítulo piloto jugable completo centrado en un caso de violencia sexual y otro de violencia vicaria, que incluye el ciclo de juego completo, narrativa ramificada y un acabado pulido en arte y sonido.



## Equipo

Guión | Dirección Artística & Concept Art | Diseño de Personajes y Escenarios | Programación | Música & SFX | Gestión del Proyecto | QA y Testing | Validación Educativa



## Desarrollo

| Calendario de desarrollo | **4 meses** (piloto)  
| Capítulos adicionales | 2 meses



# Concept.



## Pilares clave, enfoque metodológico y previsión de alcance

| **Género** | Visual Novel · Narrativa interactiva · Concienciación social

| **Plataformas objetivo** | PC/Mac (Steam), Mobile (iOS/Android), Nintendo Switch

| **Precio estimado** | Gratuito

| **Tiempo de desarrollo** | Vertical Slice (piloto): 5 meses · Capítulos adicionales: ~2 meses por unidad

| **Estimación de impacto** | +200.000 usuarios (entre plataformas y difusión institucional) en el primer año



# Kirodo & eShodo

**eShodo** es un estudio desarrollador con sede en Barcelona, especializado en videojuegos narrativos de alto impacto emocional y valor social. Su enfoque combina madurez creativa, innovación y sensibilidad artística.

Kirodo, su sello editorial, está centrado en experiencias educativas, inclusivas y culturales, pensadas para públicos jóvenes y contextos formativos.

## Hitos

### eShodo

- Seleccionada como una de las **50 mejores startups por ACCIÓ (Cataluña)** y una de las **25 mejores por Andorra Business** para presentar ante inversores.
- Apoyo institucional del **Departament de Cultura Digital, ICEC y ACCIÓ**.
- Acuerdo de distribución con **Smilegate**, el publisher más importante de Corea del Sur.

### Kirodo

- Seleccionada como una de las mejores startups para presentar en el foro **Araba Venture**.
- Integrada en el ecosistema de innovación de **BIC Araba**.



*“Apostamos por un modelo de producción cultural digital comprometido con el impacto social y la transformación educativa”*



# Equipo

*Un equipo creativo, multidisciplinar y con experiencia internacional,  
unido por la convicción de que el videojuego puede transformar el mundo.*



Xavier Planell

CEO Kirodo



Jordi Lesan

Director de Projectos



Gemma Mayayo

Directora de Marketing





# ¿Por qué hacer crecer Entre Líneas?

**Visibilidad con propósito.** Tu marca se asocia a un proyecto social y cultural reconocido, con difusión en medios educativos e institucionales.

**Compromiso social.** Alineación con objetivos de RSC/ESG en diversidad, inclusión y lucha contra las violencias normalizadas.

**Innovación educativa.** Formar parte de una iniciativa pionera en gamificación social con alto potencial de escalabilidad en más ámbitos sociales y grupos.

**Impacto medible.** El videojuego integra un sistema para recoger métricas que permiten detectar sesgos y demostrar el alcance y la eficacia de la sensibilización.





# Niveles.



## Silver (10.000€)

Logo en la web oficial y en los créditos del videojuego.  
Presencia en notas de prensa y materiales de comunicación básicos.  
Acceso a métricas generales del proyecto (alcance y usuarios).



## Gold (30.000€)

Logo destacado en web, materiales promocionales y créditos del juego.  
Presencia en eventos de presentación y campañas sociales vinculadas al proyecto.  
Acceso a informes detallados de métricas (incluyendo segmentación).



## Platinum (Main Sponsor | 70.000€)

Logo protagonista en todas las comunicaciones (web, juego y materiales)  
Mención en campañas mediáticas, ruedas de prensa y entrevistas.  
Acceso completo a métricas + posibilidad de integrar objetivos de RSC.  
Opción de cocrear narrativa o branded content en el ecosistema Entre Líneas



## Allies (Apoyo simbólico)

Reconocimiento en la web del proyecto dentro del apartado Aliados.  
Inclusión en comunicaciones puntuales (agradecimientos en redes sociales y boletines).  
Acceso a actualizaciones y materiales internos del proyecto.



# Gracias

Alexis Sans

[alexis.sans@eshodo.dev](mailto:alexis.sans@eshodo.dev)