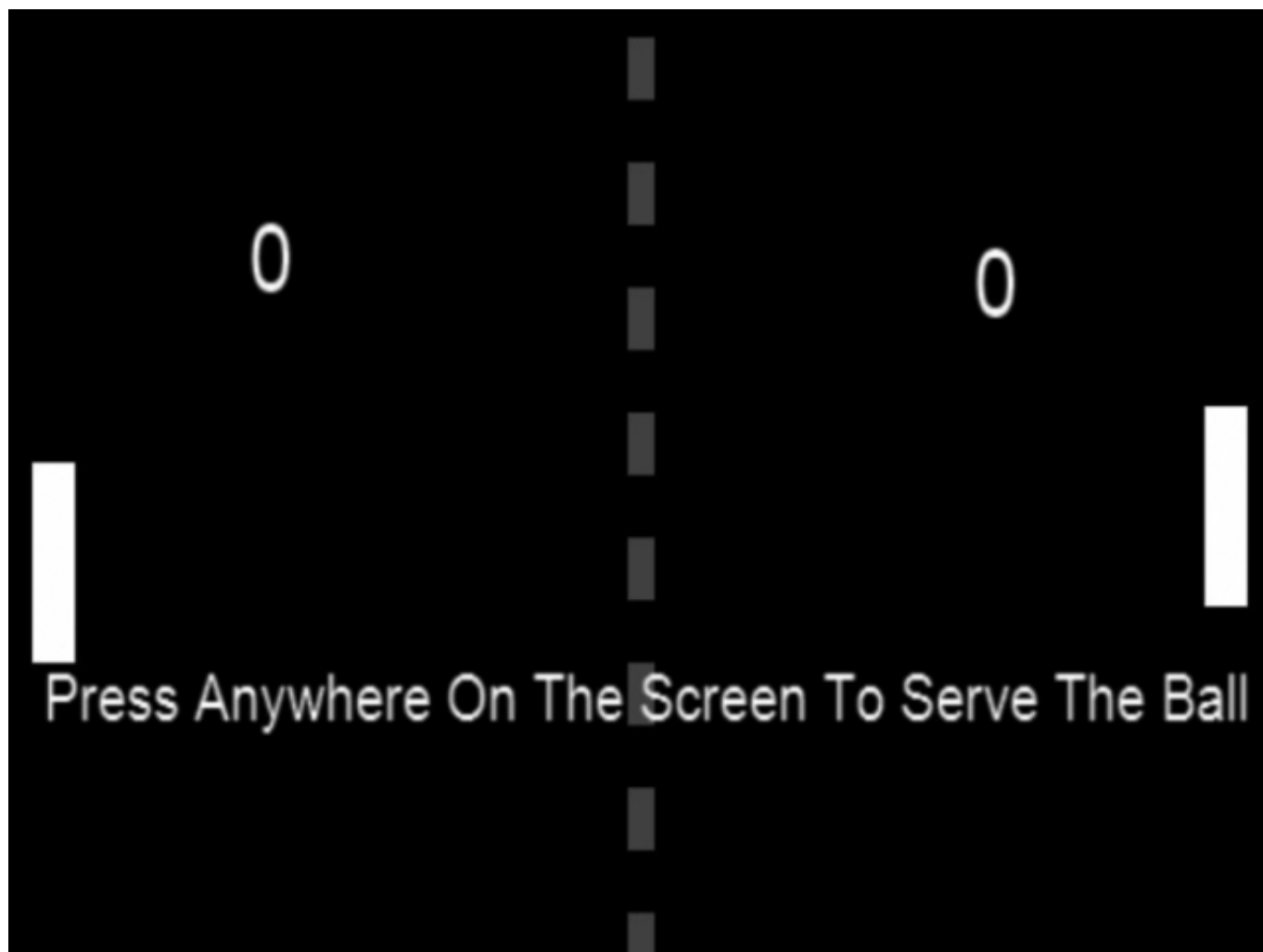


La fi del game over

Publicat per [Centre d'Informació i Documentació](#) [1] el 16/07/2018 - 12:15 | Última modificació: 16/07/2018 - 17:20



[Game over](#) [2]. Unes lletres blanques sobre fons negre apareixen a la pantalla. **L'aventura s'ha acabat.** La funció ha baixat el teló. This is [the end](#) [3], my only friend. Game over? Agafes el [comandament](#) [4] i tornes a començar el joc. Aquesta és la **dinàmica videolúdica**. És el "[play it again, Sam](#) [5]" dels jocs. Diuen que l'home és l'únic animal que ensopega dues (o diverses) vegades amb la mateixa pedra. I és que ens agrada enfrontar-nos una vegada i una altra al mateix obstacle fins que aconseguim superar-lo. Obstinació, orgull o masoquisme? La cultura dels [videojocs](#) [6] va començar en les sales de [màquines recreatives](#) [7] en què cada partida costava unes quantes monedes. I és clar, les butxaques acabaven quedant buides. Des d'aquella [època daurada](#) [8] dels [arcade](#) [9] a l'actualitat els **videojocs** s'han situat **al centre de les indústries culturals i creatives**. Com cada any [des del 2008](#) [10], l'Asociación Española de Videojuegos ([AEVI](#) [11]) presenta el seu anuari per **radiografiar l'estat d'aquesta indústria** en l'àmbit espanyol.



[12]

Clica la imatge i juga!

A l'[entrada](#) [13] del 29 de juny ens fèiem ressò de l'[estudi](#) [14] de [Pierre-Jean Benghozi](#) [15] i Philippe Chantepie en què analitzen la indústria del videojoc en el **territori francès**. De fet, la seva pregunta és més ambiciosa: **el videojoc és la indústria cultural del segle XXI?** Doncs bé, l'informe anual d'AEVI arriba a unes **conclusions semblants** a les que apunta el llibre de Benghozi i Chantepie. En general, l'anuari certifica que el 2017 ha estat un any de [creixement del sector](#) [16]. Són diversos els motius que ho expliquen. Sobretot cal subratllar la **vitalitat** dels videojocs. En ser la indústria més en adaptada al **context digital** i al desenvolupament tecnològic, ha aconseguit expandir-se a un **gran nombre de públics** de totes les edats, gèneres i orígens. Quasi bé tothom, d'una manera o altra, juga a videojocs. Aquesta **transversalitat** sorgeix de la multitud de **suports** (ordinador, consola de joc, smartphone) en què avui en dia es pot jugar. És clar, la popularització dels **telèfons intel·ligents** ha jugat un paper decisiu en el creixement de la indústria. El component d'oci dels videojocs s'ha diversificat a partir de propostes videolúdiques amb caràcter instrumental, com ara els [serious games](#) [17]. A més, un dels èxits del sector és haver desenvolupat múltiples mètodes de monetització.

La xarxa i les plataformes en línia permeten que els **creadors emergents** puguin difondre el seu producte i fer-se



un lloc al costat de les grans marques i els grans estudis. És el cas de bona part dels anomenats [indie games](#) [18]. De fet, l'any 2012 es va produir un [documental](#) [19] que testimoniava el seu **impacte transcendent** en la història dels videojocs. De fet, un dels aspectes claus del sector és la **interactivitat** entre els usuaris. Cada vegada més la relació dels creadors i dissenyadors amb la **comunitat** és essencial i pot determinar l'èxit o el fracàs d'un títol. Fins i tot hi ha plataformes com [Steam](#) [20] que afavoreixen que **els jugadores creïn el seu propi contingut** d'un joc i el comparteixin. Són els anomenats [mods](#) [21]. D'aquesta manera, s'arriben a crear videojocs completament nous. El cas de [Mount & Blade](#) [22] és paradigmàtic: un joc medieval es transforma en un joc sobre l'[univers de Tolkien](#) [23], les guerres napoleòniques o [Star Wars](#) [24]. D'altra banda, pàgines web com [Kickstarter](#) [25] permeten que a través del **micromecenatge** vegin la llum tot tipus de projectes videolúdics. De nou, la interacció amb la comunitat és essencial.

Paral·lelament s'està consolidant el gènere dels [eSports](#) [26]. Encara que a casa nostra encara no tenen un seguiment equiparable al d'altres països, cada vegada sumen **més adeptes**. Segons l'informe, l'Estat espanyol és el **vuitè país del món** amb més audiències en aquesta mena de certàmens. Per a les no iniciades: en els esports electrònics els jugadors (o jugadores, encara que són minoritàries) competeixen per **ser els millors** en un videojoc. Fins i tot s'ha organitzat la [Liga de Videojuegos Profesional](#) [27] i algunes [celebritats](#) [28] i [equips de futbol](#) [29] hi estan apostant de manera decidida. Sí, encara que es diguin "esports" els participants estan asseguts davant d'una pantalla movent exclusivament els dits. Qui trobi poc sentit a observar com vint-i-dos homes (perquè malauradament acostumen a ser homes) donen puntades de peu a una pilota, en trobarà molt menys a veure uns quants adolescents (perquè acostumen a ser adolescents) jugant a l'ordinador. Si més no, **l'auge d'aquests esdeveniments** multitudinaris demostra la vitalitat de la indústria i que encara té corda per estona.

L'informe reuneix **l'opinió de diversos agents** de la indústria dels videojocs. Atenció, de la indústria, no del món dels videojocs. Per les pàgines de l'informe desfilen representants dels principals estudis i empreses del sector ([Activision Blizzard](#) [30], [Electronic Arts](#) [31], [Microsoft](#) [32], [Sony](#) [33], [Secret6](#) [34], etc.) i els responsables d'algunes d'escoles de formació especialitzades ([Voxel School](#) [35] i [ESNE](#) [36]). Encara que Alberto González Lorca, president d'AEVI, afirmi que l'associació està treballant per incloure socis de tots els àmbits del videojocs, la veritat és que **l'informe només se centra en l'aspecte industrial del videojoc**. Com ja comentàvem a "[Benvinguts a la cultura videolúdica](#) [13]", l'acadèmia ha començat a interessar-se per aquesta nova forma d'expressió artística. Ho proven les tesis doctorals de [Lluís Anyó](#) [37], [Oliver Pérez Latorre](#) [38], però també la tasca divulgativa de periodistes com [Gina Tost](#) [39]. Si més no, les infografies de l'estudi plasmen **l'impacte econòmic** del sector. Per exemple:

EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA EN 2017

€ DATOS ECONÓMICOS

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



BARCELONA GAMES WORLD 2017

El mayor evento de videojuegos de la historia del sur de Europa.

- 135.000 visitas
- 210 expositores
- 60.000m²
- +1.500 terminales de juego
- 487 reuniones de negocio

E-SPORTS EN ESPAÑA

- 2,6 millones de entusiastas
- 2,9 millones de espectadores ocasionales
- 5,5 millones de audiencia total
- OCTAVO país del mundo en el ranking de audiencia de e-sports
- 300 trabajadores
- PRIMERO en densidad de entusiastas
- 100 jugadores profesionales

PERFIL DE LOS JUGADORES

15,8 MILLONES de videojugadores

HOMBRES 56% | MUJERES 44%



Los españoles dedican una media de 6,6 horas a la semana a videojuegos

- Reino Unido: 9,5 horas
- Alemania: 7 horas
- Francia: 7,3 horas

En 2017 se vendieron (en unidades):

VIDEOJUEGOS
 9.648.658
 Juegos de videoconsola... 9.156.130
 Juegos para ordenador... 490.528

VIDEOCONSOLAS
 1.483.800
 Videoconsolas de sobremesa... 1.246.840
 Videoconsolas portátiles... 236.960

ACCESORIOS
 4.358.247

IMPACTO ECONÓMICO

+ 8.000 empleos directos en España

Por cada empleo directo se crean 2,6 en otros sectores

1 = 3 €
 Cada euro invertido en el sector tiene un impacto de 3 € en la economía

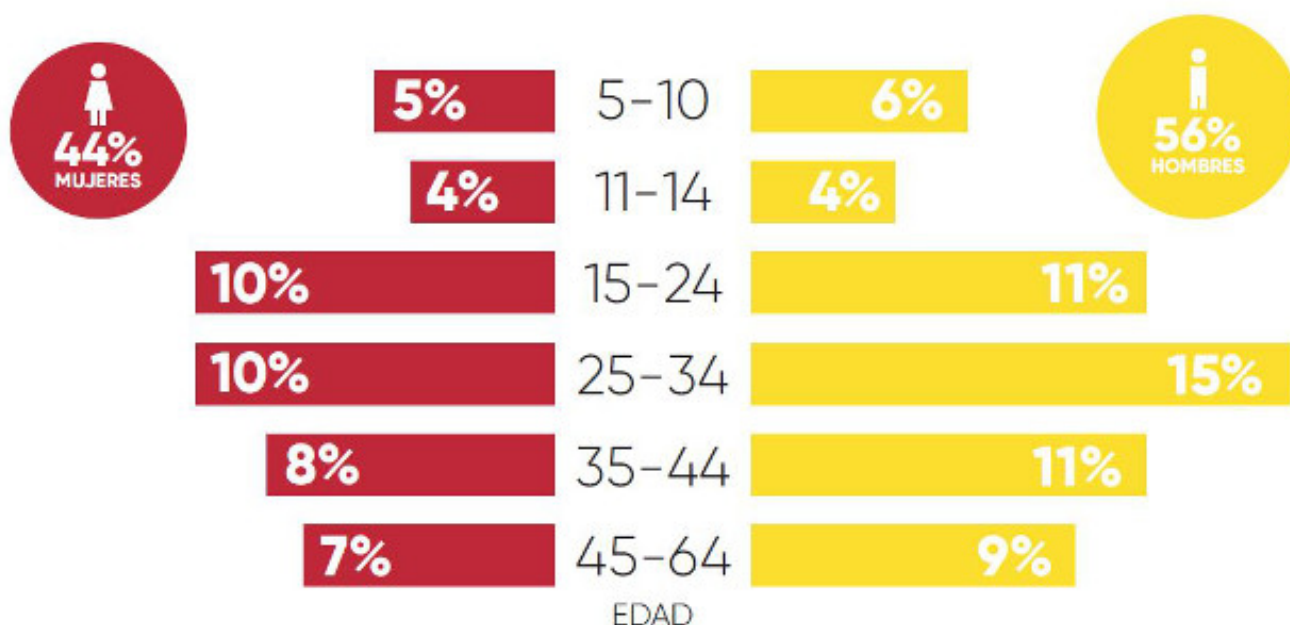
450 estudios de desarrollo de videojuegos

PLAN CULTURA 2020

Constitución de la primera Mesa de trabajo permanente del Gobierno y de las Comunidades Autónomas con el sector del videojuego en España.

De la mateixa manera, es traça un **perfil del jugador espanyol**. La dada és prou clara: el 44% dels espanyols d'entre 6 i 64 anys juga a videojocs. Cal destacar en aquest sentit que malgrat els homes segueixen sent els principals consumidors de videojocs, **cada vegada hi ha més jugadores**, sobretot en les franges d'edat més baixes. Aquest increment de jugadores és un factor clau perquè en el futur la dona tingui un paper clau en una [indústria encara molt masculinitzada](#) [40], tal com comenta [Amy Hennig](#) [41], la creadora de l'exitosa saga [Uncharted](#) [42].

GÉNERO



Tot i que cada vegada més noies i dones juguin a videojocs, **ells acostumen a dedicar-hi més hores**: del total de jugadors que hi inverteixen una mitjana de 6,6 hores a la setmana, el 64% són homes.

A banda, l'informe també reflecteix el paper de la [pirateria](#) [43] en el desenvolupament de la indústria i, al mateix temps, certifica que el sector dels videojocs es pren seriosament que **la responsabilitat social** i la promoció d'un **consum responsable** a través de l'etiqueta [PEGI](#) [44]. I és que des de la seva aparició a finals del segle XX, els videojocs han estat envoltats d'una **mala fama** que encara arrossegueu: la idea que promouen la **violència** i que són una amenaça pel **rendiment acadèmic** dels adolescents està força arrelada en l'imaginari popular. Recentment [s'ha debatut](#) [45] si és apropiat que els **menors d'edat** juguin a un dels títols videolúdics més populars del moment, [Fortnite](#) [46] d'alt contingut violent. Això no obstant, els números demostren que la polèmica amb prou feines afecta el creixement del sector.

En definitiva, el 2017 ha confirmat que els videojocs són la **indústria cultural i creativa del segle XXI**. Si quan van aparèixer només estaven presents a les sales de màquines creatives, ara el seu paper ha deixat de ser marginal perquè han passat a la **primera pàgina del sector cultural**. Per això el joc no s'ha acabat. La partida dels videojocs tot just ha començat i no podem entrellucar el final. **És la fi del game over**. Rasqueu-vos les butxaques que ha arribat l'hora de jugar.



Per a més informació, podeu consultar el document:

PDF [Anuario del Videojuego 2017](#) [47]

HTML [Anuario del Videojuego 2017](#) [10]

[Inicieu sessió](#) [48] o [registreu-vos](#) [49] per enviar comentaris

Categories: Indústries culturals i creatives

Categories: Pràctiques culturals i públics

Categories: Estadístiques

Categories: Economia

Categories: Creativitat, innovació i Tics

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: indústries culturals

Etiquetes: consum

Etiquetes: Espanya

Etiquetes: pràctiques culturals

Etiquetes: estructura de mercat

Etiquetes: innovació

Etiquetes: economia

Etiquetes: comerç

- [50]

URL d'origen: <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/game-over>

Enllaços:

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

[2] <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/game-over-glitch-vector-18841169>

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=qLCmMABqCPA>

[4] <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamepad>

[5] <https://www.youtube.com/watch?v=7vThuwa5RZU>

[6] <http://interaccio.diba.cat/tags/videojocs>

[7] <https://www.vidaextra.com/listas/quince-juegos-de-recreativa-que-nos-vaciaron-los-bolsillos>

[8] https://en.wikipedia.org/wiki/Golden_age_of_arcade_video_games

[9] https://en.wikipedia.org/wiki/Arcade_game#History

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

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

[12] <http://arcade.gamesalad.com/g/123436>

[13] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/cultura-videoludica>

[14] http://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46006&query_desc=kw%2Cwrdl%3A%20jeux

[15] <http://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-search.pl?q=an:%22514%22>

[16] <http://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-sector-productor-videojuego-espana-incrementa-facturacion-21-2016-20180111170829.html>

[17] <https://www.game-learn.com/que-es-un-serious-game/>

[18] https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game

[19] <https://www.imdb.com/title/tt1942884/>



- [20] <https://store.steampowered.com/>
- [21] [https://en.wikipedia.org/wiki/Mod_\(video_gaming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mod_(video_gaming))
- [22] https://en.wikipedia.org/wiki/Mount_%26_Blade
- [23] http://lotr.wikia.com/wiki/Tolkien_Mythology
- [24] <https://www.starwars.com/>
- [25] <https://www.kickstarter.com/>
- [26] <https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>
- [27] <https://www.lvp.es/>
- [28] <http://www.lavanguardia.com/deportes/futbol/20171114/432888614954/pique-esports-konami.html>
- [29] https://as.com/esports/2017/09/09/mas_esports/1504974850_250189.html
- [30] <https://www.activisionblizzard.com/>
- [31] <https://www.ea.com/>
- [32] <https://www.xbox.com/>
- [33] <https://www.playstation.com/es-es/>
- [34] <http://secret6.com/>
- [35] <http://voxelschool.com/>
- [36] <http://www.esne.es/>
- [37] <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/51085/TESI%20DOCTORAL%20lluis%20anyo%20sayol.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [38] <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>
- [39] <https://www.ginatost.com/>
- [40] https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/Amy-Hennig-Uncharted-Indiana-Jones_0_787071887.html
- [41] https://en.wikipedia.org/wiki/Amy_Hennig
- [42] <https://en.wikipedia.org/wiki/Uncharted>
- [43] <http://www.tierragamer.com/la-pirateria-los-videojuegos-afecta-la-industria/>
- [44] <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-pegil/>
- [45] <https://thegamersports.mundodeportivo.com/shooters-esports/noticias-fornite/fornite-es-inapropiado-para-los-ninos-porque-mata-a-otros-humanos-segun-sax/>
- [46] <https://www.epicgames.com/fornite/en-US/home>
- [47] http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/aevi_anuario2017.pdf
- [48] <http://interaccio.diba.cat/>
- [49] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>
- [50] <http://interaccio.diba.cat/node/7686>