

Deuwatts: L'art dels videojocs a Catalunya

Published by [Interacció](#) [1] on 14/12/2017 - 13:41 | Last modification: 05/02/2026 - 15:19



La [i](#) [2]ndústria catalana del videojoc constitueix un **25% del mercat espanyol**, factura **200 milions d'euros l'any**; convertint-se en el sector cultural que més ha crescut en l'últim any i del que s'estima un creixement del 30% anual. Els videojocs **van néixer als anys 50** amb propostes com el menjacocos, que tot i que ara sembla molt senzill, va ser dissenyat per un important equip d'enginyers.

'El futur dels videojocs', capítol de '[Deuwatts](#) [3]' – programa setmanal de ciència, salut i medi ambient de Betevé – es centra en el desenvolupament del sector del videojoc a Barcelona i Catalunya. Per això, entrevista a Simón Lee i [Marisol López](#) [4]; però sobretot dóna protagonisme a persones que lideren aquest sector.

Simon Lee, director del [Canòdrom](#) [5] i fundador de [Game Bcn](#) [6], comenta que “l'únic inconvenient de l'empresa del videojoc és la seva execució”. Per això, a Game Bcn s'encarreguen de dues coses bàsicament: **ajudar a executar i ajudar a vendre**. Els dèficits en l'execució es basen especialment en el treball en equip i en l'entrega del producte a data. La idea és que es passi de la incubació a l'acceleració. Es presenten dos projectes de la 2^a promoció de Game Bcn: [Altered Matter](#) [7] i [Appnormals](#) [8].

Marisol López, Directora de l'[Àrea de Cultura Digital](#) [9] de la Generalitat de Catalunya, destaca del videojoc que conté imatge, moviment i música i que fa al jugador partícip ja que el deixa prendre decisions i per tant **interactuar amb la història**. A Catalunya hi ha 120 empreses dedicades al sector del videojoc, de les que aproximadament un 80% tenen una vida de menys de 5 anys. És una realitat que es caracteritza per la **poca presència de dones**, el que s'observa també com a patró en tot el sector STEM (science, technology, engineering i mathematics). Hi ha moltes teories, però en tot cas, la majoria de dones es concentren en els camps de l'administració i el màrqueting; també hi ha moltes artistes. L'any 2016 es va publicar el '[Llibre blanc de la indústria catalana del videojoc](#)' [10], que ressalta que les empreses no troben els professionals que necessiten. Quins perfils es requereixen? Està responent bé el sistema educatiu? Marisol López respon que al sector li **manquen professionals especialitzats en màrqueting, comunicació i gestió empresarial**. Però al mateix temps destaca que al nivell universitari si s'està avançant, la primera promoció de llicenciats en videojocs (Grau oficial en disseny i desenvolupament de videojocs) va sortir el darrer any. Per últim, i a més a més, **el sector necessita consolidar-se** i això significa temps i adquisició de més experiència.

¿El videojoc pot ser art? La resposta a aquesta pregunta no és directa, però amb la presentació de projectes al llarg del capítol, queda clara que és afirmativa.

El joc d'infiltració [Aragami](#) [11], de [Lince Works](#) [12], es va generar arrel d'un treball de fi màster i s'ha convertit en un èxit. Àlvaro Muñoz, un dels cofundadors, comenta que “com més singular sigui el món que es creï, més reconegut serà per la gent”.

Adrián Cuevas és cofundador de Nomada Studio i l'artista il·lustrador del seu videojoc revelació, [Gris](#) [13], és [Conrad Roset](#) [14]. Aquest últim afirma que “Gràcies als videojocs indie els productes són més artístics i emocionals”.

L'empresa [Bliss](#) [15], que treballa des [La Salle Techonova](#) [16], ha creat videojocs com 'Rescued Animals' i 'Swing Up'. Julio Hidalgo, el seu director i fundador, destaca que han fet jocs amb els objectius de divertir, crear consciència i buscar el creixement personal.

Des d'[Undercoders](#) [17], ja amb experiència, pels seus 10 anys "batallant" en el sector, remarquen en veu del seu fundador [David Jaumandreu](#) [18] que "sempre hi ha espai per la innovació".



[19]

Llarga vida als videojocs!

[Inicieu sessió](#) [20] o [registreu-vos](#) [21] per enviar comentaris.

Tags: sectors culturals i creatius

Tags: arts i creació

- [22]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2017/deuwatts-videojocs>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2017/lilibre-blanc-catalana-videojoc>

[3] <http://beteve.cat/programa/deuwatts>

[4] <http://interaccio.diba.cat/members/lopezm>



- [5] <https://canodrom.com/>
- [6] <http://gamebcn.co/>
- [7] <http://alteredmatter.com/>
- [8] <http://appnormals.com/>
- [9] http://cultura.gencat.cat/ca/departament/estructura_i_adreces/organismes/icec/ambits_d_actuacio/Cultura_digital/index.html
- [10] http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/llibre-blanc-videojocs-cat_1.pdf
- [11] <http://aragami-game.com/>
- [12] <http://blog.linceworks.com/>
- [13] <http://www.grisgame.com/>
- [14] <http://conradroset.com/>
- [15] <https://blissgames.com/>
- [16] <http://technovabarcelona.com/ca>
- [17] <http://www.undercoders.com/es/>
- [18] <https://twitter.com/davidjaumandreu>
- [19] http://www.youtube.com/watch?v=M0d_uuumKk
- [20] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2015/01/12/modelo-barcelona-y-politica-cultural-usos-y-abusos-de-cultura-por-parte-de-modelo-e>
- [21] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>
- [22] <https://interaccio.diba.cat/node/7375>