

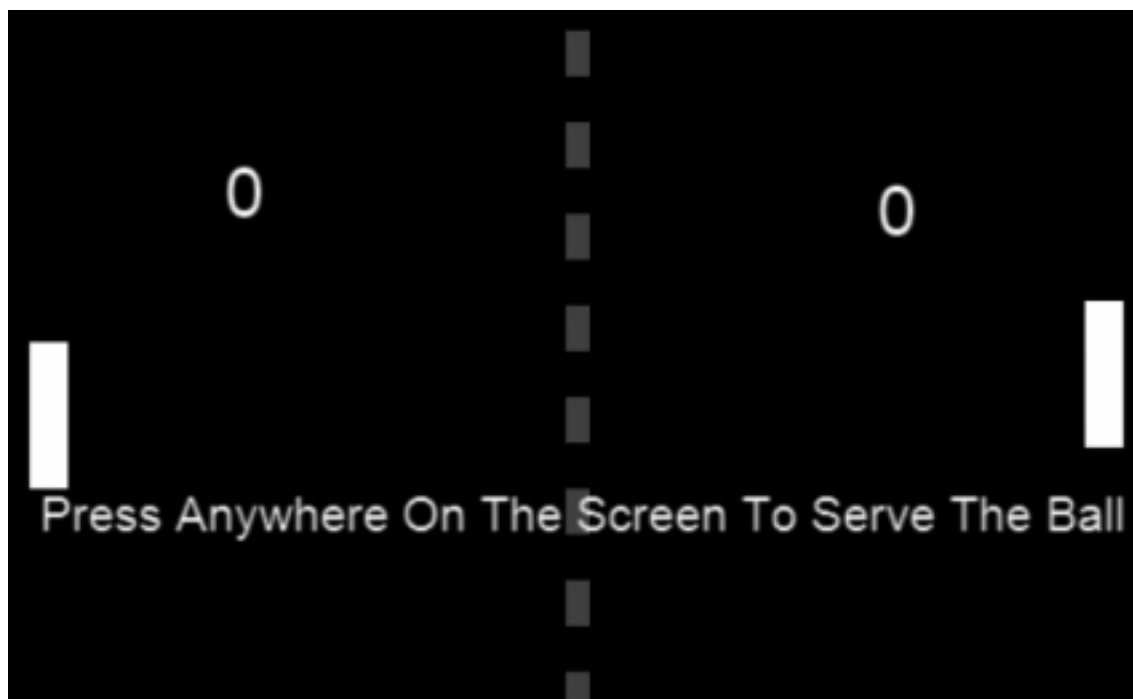
## La fi del game over

Publicat per [Interacció](#) [1] el 16/07/2018 - 12:15 | Última modificació: 22/04/2026 - 15:22

Game over. 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, my only friend*. Game over? Agafes el comandament i tornes a començar el joc. Aquesta és la dinàmica videolúdica. És el “play it again, Sam” dels jocs. Tornar-hi. Insistir. Repetir l'error fins a dominar-lo. Obstinació, orgull o una forma peculiar d'aprenentatge.

Aquest gest inicial no és només una metàfora lúdica. És també una manera d'entendre com funciona avui una de les indústries culturals més expansives. Allò que abans era un circuit tancat, sales recreatives, partides breus, monedes que s'esgoten, s'ha convertit en un sistema obert, persistent i en creixement continu. El “game over” ja no tanca res. Activa una nova partida.

Des d'aquella època daurada dels arcade fins avui, els videojocs han passat de ser un entreteniment marginal a situar-se al centre de les indústries culturals i creatives. L'anuari que anualment publica AEVI ho confirma amb dades: el 2017 consolida un cicle de creixement sostingut i reforça una intuïció que ja circula amb força: el videojoc no és només una indústria cultural més. Aspira a ser la indústria cultural del segle XXI.



[2]

*El joc no s'acaba. Cada pantalla és una invitació a tornar a començar.*

El creixement del sector no és casual. Té a veure amb la seva capacitat d'adaptació al context digital i amb una expansió sostinguda dels seus públics. Avui gairebé tothom juga. No de la mateixa manera, no amb la mateixa intensitat, però el videojoc ha aconseguit una transversalitat que altres sectors culturals encara busquen. Ordinadors, consoles i sobretot smartphones han multiplicat els punts d'accés. El joc s'ha desplaçat del lloc específic al temps quotidià.

Aquest desplaçament també ha ampliat les funcions del videojoc. Ja no és només oci. Apareixen usos instrumentals, educatius, formatius. Els anomenats *serious games* en són una expressió clara. Al mateix temps, la

indústria ha diversificat els seus models de monetització fins a fer-los gairebé invisibles per al jugador.

Però el canvi més rellevant no és només tecnològic ni econòmic. Té a veure amb la relació entre creadors i comunitats. Les plataformes en línia han obert espais perquè creadors emergents puguin difondre els seus projectes i situar-se al costat de grans estudis. El món *indie* no és una anècdota, és una capa estructural del sistema. I encara més: els usuaris ja no són només receptors. Intervenen, modifiquen, creen contingut. Els *mods* converteixen els jocs en plataformes obertes. Un mateix univers pot ser reescrit infinites vegades.

Aquesta dimensió participativa desplaça la idea d'obra tancada. El videojoc esdevé procés. Ecosistema. Espai en construcció.

Paral·lelament, emergeix amb força el fenomen dels eSports. Encara lluny de la centralitat que tenen en altres països, el seu creixement és sostingut. L'Estat espanyol ja es troba entre els principals mercats en termes d'audiència. El que aquí interessa no és tant la seva legitimitat com a esport, sinó el que indica: la capacitat del videojoc per generar esdeveniments, comunitats i economies pròpies.

Aquesta expansió es pot llegir amb claredat en les dades.



*Radiografía d'un sector que ja no ocupa un nínxol: lidera el consum audiovisual i genera impacte econòmic sostingut.*

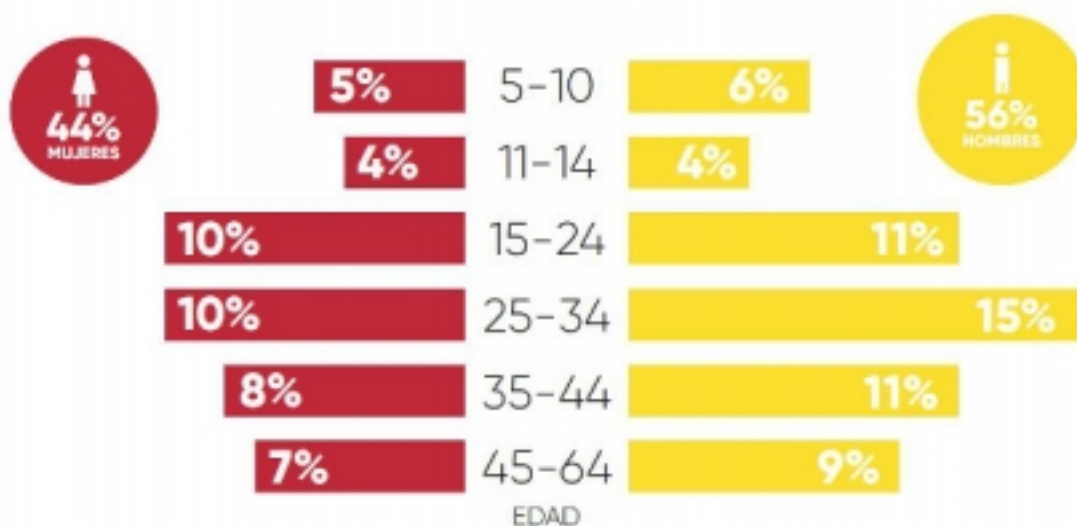
Les xifres són contundents. El videojoc és la primera opció d'oci audiovisual a Espanya, amb una facturació que supera àmpliament altres sectors culturals. L'impacte econòmic és rellevant, amb milers de llocs de treball directes i un efecte multiplicador en altres sectors. Al mateix temps, es consolida una base d'usuaris àmplia i heterogènia.

Aquest creixement, però, no és neutre. L'informe que el documenta recull sobretot la veu de la indústria. Grans empreses, estudis, escoles de formació. El videojoc hi apareix principalment com a sector econòmic. Menys com a pràctica cultural. Menys encara com a objecte de pensament crític. Aquesta asimetria no és menor. Condiciona la manera com s'interpreta el fenomen.

Mentrestant, des de l'acadèmia i el periodisme cultural comencen a aparèixer lectures més complexes. El videojoc ja no és només una indústria. És també llenguatge, narrativa, experiència. Un espai on es negocien formes de representació, de participació i de sentit.

En aquest context, el perfil dels jugadors aporta una altra capa de lectura. El 44% de la població entre 6 i 64 anys juga a videojocs. La base és àmplia. I s'està transformant. Les dones hi tenen una presència creixent, especialment entre les més joves. Tot i així, la indústria continua fortament masculinitzada i els patrons d'ús segueixen marcats per diferències de gènere.

## GÉNERO



*Una indústria en expansió que encara arrossega desequilibris estructurals.*

Aquesta tensió entre expansió i desigualtat travessa tot el sector. També en altres àmbits: la pirateria, les regulacions, la responsabilitat social, la percepció pública. Els videojocs continuen carregant amb una sospita recurrent: promouen la violència, afecten el rendiment acadèmic. El debat reapareix cíclicament, sovint vinculat a títols concrets. I, tanmateix, el creixement del sector sembla indiferent a aquestes controvèrsies.

Aquesta indiferència no és trivial. Indica una consolidació. El videojoc ja no necessita legitimar-se constantment. Ha deixat enrere la seva condició marginal.

I és aquí on la idea inicial pren sentit. Si el "game over" era el final d'una partida, avui ja no opera com a límit. El sistema no s'atura. Es reconfigura. S'expandeix. S'integra en la vida quotidiana. El videojoc ha passat de ser un espai delimitat a una infraestructura cultural difusa.

Per això, potser, la pregunta ja no és si el videojoc és la indústria cultural del segle XXI. La pregunta és què implica això per a la resta del sistema cultural. Quines formes de producció, de circulació i de participació es desplacen amb ell.

El joc no s'ha acabat. Tot just ha canviat de fase.

És la fi del game over.



Rasqueu-vos les butxaques. La partida continua.

## Referència

Asociación Española de Videojuegos. (2018). [Anuario del Videojuego 2017](#) [3]. [aevi.org.es](http://aevi.org.es)

**Categories:** Article

**Categories:** Articles i anàlisi

**Etiquetes:** sectors culturals i creatius

**Etiquetes:** economia de la cultura

**Etiquetes:** cultura digital

**Etiquetes:** innovació cultural

- [4]

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

## Enllaços:

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

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

[3] [https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/aevi\\_anuario2017.pdf](https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/aevi_anuario2017.pdf)

[4] <https://interaccio.diba.cat/node/7686>