

El videojoc com a política cultural: entre motor econòmic i assignatura institucional

Publicat per [Interacció](#) [1] el 17/06/2022 - 10:15 | Última modificació: 27/03/2026 - 09:59



El *Llibre blanc del videojoc* situa el sector com un dels principals vectors de creixement cultural i tecnològic. La qüestió no és tant si cal apostar-hi, sinó com es construeix una política pública capaç d'acompanyar un ecosistema que creix ràpid però amb fragilitats estructurals.

El *Llibre blanc del videojoc* presenta la indústria catalana com un dels nuclis més dinàmics del sistema cultural contemporani. Les dades són clares: Catalunya concentra una part molt significativa del sector a escala estatal, tant en nombre d'empreses com en facturació i ocupació, i actua com un pol tractor amb capacitat d'atracció de talent i inversió. Aquesta posició no és anecdòtica. Situa el videojoc en un lloc central dins les economies culturals digitals.

Ara bé, la lectura del document no pot quedar-se en la celebració del creixement. El mateix Llibre blanc dibuixa una estructura empresarial desequilibrada, amb una base molt àmplia de microempreses i un nucli reduït que concentra gran part de la facturació. Aquesta forma de piràmide explica moltes de les tensions del sector: dificultats de consolidació, dependència del finançament extern i fragilitat en les trajectòries professionals.

En paral·lel, el sector es caracteritza per una forta orientació internacional. Una gran part dels ingressos prové de mercats exteriors i la producció es pensa des d'una lògica global. Aquesta obertura és una fortalesa, però també condiona les polítiques públiques. La capacitat d'incidència local es redueix quan els circuits de valor i distribució operen fora de l'escala municipal o estatal.

El Llibre blanc també apunta a altres qüestions que desborden la dimensió econòmica. La baixa presència femenina, que tot i créixer continua sent minoritària, o la joventut del sector indiquen que no es tracta només d'una indústria emergent, sinó d'un espai en construcció des del punt de vista social i professional. Aquestes dades obren preguntes sobre les condicions d'accés, les trajectòries laborals i la sostenibilitat dels equips.

Des de la perspectiva de la política cultural, el més rellevant és que el videojoc deixa de ser perifèric. Ja no es pot llegir com un subsector més de les indústries creatives, sinó com un camp que articula innovació tecnològica, producció cultural i economia digital. Això obliga a repensar els instruments públics: formació, finançament, internacionalització i reconeixement cultural.

El Llibre blanc funciona, en aquest sentit, com una eina de diagnòstic potent. Permet dimensionar el sector i legitimar la seva centralitat. Alhora, deixa oberta una qüestió de fons: si les administracions públiques estan preparades per governar un àmbit que creix més ràpid que els seus propis instruments. Perquè el repte no és

només acompanyar el videojoc com a indústria, sinó decidir quin paper ha de jugar dins el projecte cultural del territori.



Campanya de comunicació 'El videojoc és cultura' creada per l'estudi barceloní Soon in Tokyo

PDF [Llibre Blanc de la indústria catalana del videojoc 2021](#) [2]

Categories: Informe

Categories: Informes i documents

Etiquetes: sectors culturals i creatius

Etiquetes: economia de la cultura

Etiquetes: innovació cultural

Etiquetes: treball cultural i professionals

- [3]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/news/2022/06/lilibre-blanc-videojocs>

Enllaços:

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

[2] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/lilibreblancvj_2021_1.pdf

[3] <https://interaccio.diba.cat/node/8998>