

HISTÒRIA CONTEMPORÀNIA

Història dels videojocs a Lleida: una aproximació (1983-2015)

pàg. 134-139



Marc Macià Farré

Departament d'Història, Universitat de Lleida

RESUM

L'article presenta una anàlisi històrica del món dels videojocs a Lleida des de les vessants d'història de la indústria desenvolupadora i, al mateix temps, de la història cultural. D'aquesta manera l'autor analitza tant la construcció d'una incipient indústria del sector del videojoc com l'impacte cultural que ha tingut aquest tipus d'oci al Ponent català.

PARAULES CLAU

Videojoc, Lleida, contracultura, *LAN party*, indústries culturals.

ABSTRACT

The paper presents an historical analysis of the videogame world in Lleida from the point of view of the history of the development industry and, at the same time, from the cultural history. Thus the author analyzes both the construction of an incipient industry of the videogame as well as the cultural impact that this type of entertainment has had in the west of Catalonia.

KEYWORDS

Videogame, Lleida, counterculture, *LAN party*, culture industries.

INTRODUCCIÓ

Els objectius de l'article són, d'una banda, explicar per primer cop la història del sector dels videojocs a les terres de Ponent, especialment a la ciutat de Lleida, entenent el sector en un sentit ample i sense obviar les poblacions geogràficament properes o amb lligams administratius que facin comprensible el sector i la seva territorialitat. D'altra banda, quan parlem del sector també tenim en compte, més enllà de l'aspecte purament industrial o empresarial (activitat de producció i comercialització), altres qüestions intrínsecament relacionades com els hàbits i pràctiques socials de consum massiu d'aquests productes, els quals adscriuim al sector de les indústries culturals.

L'estudi dels videojocs des d'un punt de vista acadèmic té un punt d'inflexió amb l'aparició, el 2001, de la primera revista especialitzada en teoria del videojoc, *Game Studies*, co-fundada pel noruec Espen Aarseth des del Departament d'Estètica Digital de la Universitat IT de Copenhagen. Dins d'aquest camp, la bibliografia ha crescut àmpliament des de perspectives com el disseny de jocs, la narrativa, la semiòtica, la psicologia o l'educació. A Catalunya destaca l'obra d'Óliver Pérez Latorre, que ha fet diverses aportacions sobre el tema, especialment des del camp teòric i des d'una perspectiva provinent dels estudis de comunicació audiovisual (PÉREZ 2008). Tanmateix, no hem pogut localitzar bibliografia sobre el tema a Lleida, probablement perquè no existeix ja que els estudis sobre el sector dels videojocs són, encara avui, molt escassos a nivell català i el poc desenvolupament de la indústria a Lleida i les comarques properes ha fet que sigui un tema que hagi passat desapercebut (MACIÀ 2015).

ELS ORÍGENS, ELS VUITANTA I LA CONTRACULTURA

Abans d'arribar als vuitanta, les diverses formes de contracultura juvenil sorgides dels espais de sociabilitat que permetia el règim franquista, autèntiques esclatxes democratitzadores de la creació cultural, auguraven nous gustos intel·lectuals en les generacions futures. Això no és una qüestió menor ja que l'acumulació d'aquest bagatge cultural potencià el gust pel consum de productes relacionats amb, per exemple, la cultura pop nord-americana, que tenia la capacitat de simbolitzar referents socials diferents: llibertat, aventura, fantasia, construcció, futur, etc. Tot un seguit de valors, en part mitificats, que venien el miratge a les noves generacions del postfranquisme que un nou tipus de vida era possible i es podia comprar.

A Catalunya, els anys vuitanta també suposen l'aparició, per primer cop, de les empreses vinculades al sector dels videojocs. La primera de la qual tenim constància fou *Videogame*, fundada per Xavier Valero i Josep Quingles a Viladecans, els quals a

finals dels vuitanta, i juntament amb Lluís Jonama, van fundar l'empresa *Gaelco* a través de la qual van treure al mercat el seu propi videojoc, anomenat *Master Boy* (1987), que seria l'inici d'una de les empreses amb més èxit del sector als anys noranta a Catalunya. Al mateix temps que el grup fundador de *Gaelco* produïa els seus primers videojocs, el context estatal es caracteritzà per l'anomenada època daurada del software espanyol i amb l'arribada de la videoconsola *ZX Spectrum*, la qual, a diferència de les màquines recreatives, tenia un preu més assequible i incità a la creació amateur de videojocs. A Catalunya això es concretà amb el sorgiment de les empreses *New Frontier* i *Positive*, que abanderaren el desenvolupament de videojocs al Principat per a la consola creada per Sir Clive Sinclair el 1982 (PÉREZ 2008; ESTEVE 2012a i 2012b).

Potser la part més visible del món dels videojocs, a la província de Lleida i les terres de Ponent en particular, van ser els salons recreatius. Pensats com a espais on s'anava a jugar a màquines recreatives, també s'hi podia exercitar la traça amb diverses màquines que oferien experiències que requerien més esforç físic. Aquí aparegueren, a ulls dels consumidors, tots aquells jocs que eren objecte de conversió de la consola a la recreativa, perquè qui no podia jugar a casa podia anar al saló. La gran virtut d'aquests llocs era el seu caràcter d'espai de sociabilitat, on jugar representava comunicar-se, socialitzar-se i entrar en contacte amb altres persones joves que podien compartir les mateixes afinitats o gust pel joc i l'univers cultural que l'envoltava, aleshores encara fortament vinculat a certa contracultura que s'anava popularitzant.

Coneixem l'existència de salons recreatius a diverses capitals de comarca de la província com Cervera, la Seu d'Urgell i Tàrraga. Un dels més emblemàtics fou el de les Borges Blanques, situat a les antigues instal·lacions del molí d'oli d'Antonio Piqué Camí i regentat per Josep Benet, fet que popularitzà aquests tipus d'establiments a la capital de les Garrigues i la seva existència fins a inicis del segle XXI en altres establiments locals.

A Lleida ciutat hem localitzat almenys set salons recreatius, alguns dels quals van funcionar com a molt tard des d'inicis de la dècada dels setanta i van sobreviure fins a finals dels vuitanta. Al carrer Carnisseries hi havia *El Miravete*; al carrer Sant Antoni, el *Dólar*; al carrer Templers, *La Zona Peatonal*; a l'avinguda Catalunya, el *Club Automàtic* (on jugaven al *Donkey Kong*); a l'avinguda Rovira Roure —on ara hi ha l'OpenCore i abans els cinemes Xenon— hi havia el *Mecano*; a la pujada de Sant Martí, l'*Androide*, i a Cappont, al carrer València, hi havia el *Red Line*, propietat de Salvador Collado Najas; al carrer Maragall, el *Wonderland*; el *Santa Marta* era una bolera-bar a la baixada de Santa Marta; al carrer Francesc Macià estava el *007*, i encara n'hi ha d'altres que no hem pogut acabar de localitzar com una bolera i saló recreatiu a la rambla Ferran o una altra sala que hi havia al carrer Pi i Margall, prop de l'Escola del Treball. En tots aquests espais es jugava per 25 pessetes la partida al *Golden Axe*,

1942, *Outrun*, *Shadow Warrior*, *Las Tortugas Ninja* i el joc esdevenia una mena d'experiència compartida entre generacions diferents que es desenvolupaven socialment en un mateix espai dedicat a l'oci.

SOCIABILITAT I L'INICI DEL CONSUM MASSIU: LA DÈCADA DELS NORANTA

Després d'uns anys vuitanta marcats per l'inici de la indústria dels videojocs a Catalunya, els noranta van ser una dècada força més expansiva i marcada pel boom de les videoconsoles per a la llar i l'aparició d'internet. Encetava la dècada New Frontier amb una conversió per a ordinadors de 8 bits de *Shooter Hostages* (Infogrames, 1990), un negoci, el de les conversions d'un format a un altre, del qual traurien força rendiments amb jocs com *Bomb Jack* (1992). Del nucli més creatiu de New Frontier sorgí el 1992 l'empresa *Bit Managers*, amb dissenyadors com Isidro Gilabert i Rubén Gómez, que desenvolupà l'*Astèrix* o el *Turok* per a la consola portàtil *Game Boy* de Nintendo. D'altra banda, *Gaelco*, que s'havia consolidat com a nucli creatiu a finals dels vuitanta, tingué el seu primer gran èxit amb *Master Boy 2* (1991), al qual seguiren un gran nombre de nous productes com *Karnak* (1991), *World Rally* (1993) o *Alligator Hunt* (1994). De fet, el 1993 marcà un punt d'inflexió en la indústria del videojoc catalana, ja que, com molt bé assenyala Óliver Pérez, per primera vegada es cobrien els tres àmbits principals del sector, això és, les recreatives, els ordinadors i les consoles. Tanmateix, amb l'aparició, a la segona meitat dels anys noranta, de les videoconsoles de nova generació —*PlayStation* i *Nintendo 64*, principalment—, el sector va patir importants canvis i amb el descens del consum en salons recreatius els jocs d'aquest format gairebé van desaparèixer, i empreses com *Tecfri* van acabar per abaixar la persiana. Durant aquest temps *Bit Managers* aprofità per ampliar el seu catàleg vers altres consoles com la *Sega Master System* o la *Super Nintendo*, i cridà l'atenció de *Gaelco*. Aquests darrers havien aconseguit un gran èxit amb *Radikal Bikers* el 1998, així que aquell mateix any van comprar *Bit Managers* i es van encarregar de fer la conversió del joc de recreativa a *Play Station*, com també va passar amb *Speed Up*. Pel que fa a *Ubisoft*, es passà bona part dels seus primers deu anys d'existència consolidant-se en el mercat de la distribució fins que el 1995 va desenvolupar el seu propi videojoc, *Rayman*, el qual ràpidament es convertí en un èxit i un clàssic. Animats per l'èxit, transformaren el centre de distribució de Sant Cugat del Vallès en un estudi propi el 1998, dirigit per Maria Teresa Cordón i, ràpidament, es consolidaren com a una de les grans empreses desenvolupadores del sector a Catalunya, mentre que el centre de distribució es traslladà a Madrid (PÉREZ 2008).

“

Els noranta van ser una dècada força més expansiva i marcada pel boom de les videoconsoles per a la llar i l'aparició d'internet.

Quan el desembre de 1991 el Parlament català aprovava la Llei de creació de la UdL, ningú s'esperava que dins seu sorgiria un dels espais de sociabilitat entorn dels videojocs que durant més temps perdurà en la societat lleidatana. Estem parlant de les aules d'informàtica, uns espais que, gràcies a l'accés lliure i gratuït que es permetia als alumnes de la mateixa universitat, ràpidament es convertí en punt de trobada per fer les primeres partides en grup i en un mateix espai dels anys noranta. Així ho explica, en una entrevista realitzada el 28 d'agost del 2015, Miguel Llorca Iglesias:

Com que no existia la xarxa, l'única possibilitat de poder jugar en xarxa era anar-te'n a la universitat a la part dels ordinadors i, en fi, ocupar tres o quatre ordinadors, que aquells estaven en una xarxa privada i aleshores podies jugar. Aleshores com que tots érem estudiants universitaris podíem fer-ho. Lo que passa és que si hi havia alguna pràctica o alguna cosa doncs ens fotien fora perquè sabien que... estava prohibit jugar, eh? Tenies que ficar-te darrera i el becari de torn que estava vigilant que fos col·leguilla i algun tipus de suborn o alguna cosa com pagar-li una copa quan sortíem de festa perquè si venia algun professor... i si venia algun professor i t'enganxava: bronca pel becari, bronca per tots nosaltres.

Evidentment, amb l'especialització i millora de les infraestructures de la UdL aquest tipus d'activitats s'ha anat restringint, sobretot a partir del 2006 amb l'obertura de les aules d'informàtica de l'edifici de la Biblioteca del Campus de Cappont. Tanmateix, és un camp amb molt camí per recórrer pel que fa als estudis d'històries de vida i dels espais de sociabilitat que, com veurem, amb el temps va anar configurant un seguit d'entorns associatius vinculats al sector —ja sigui per consum, ja sigui per gustos culturals— que han marcat un important segment de la societat lleidatana, especialment aquella que, fins al tombant de segle, es movia entre espais culturals contraculturals que es desplaçaven vers el consum massiu amb els canvis de consum i d'oci de la nova dècada.

DEL CONSUM A LA CREACIÓ: EL SEGLE XXI

Les botigues especialitzades també tenen el seu paper en aquesta història. Actualment molta gent a Lleida coneix la *Game* del carrer Major o la més novella *CEX* a l'avinguda de Blondel, però també cal incloure les botigues dedicades al joc i el col·leccionisme com *Taleia*, al carrer Vallcalent, *Lleida Hobby*, al carrer Roca Labrador, o *La màquina del temps*, a l'avinguda Alcalde Porqueres, que beuen totes elles d'una subcultura propera. A més, entitats com l'Associació Juvenil de Rol Tramuntana, o ALEA (Associació Lleidatana d'Entreteniments Alternatius), entre d'altres, amb les seves trobades entre aficionats i professionals, han permès que el consumidor de videojocs lleidatà sigui heterogeni i no només vinculat al sector de les noves tecnologies. El mateix ha passat amb altres espais de sociabilitat com l'Associació en Defensa de l'Anime i del Manga (ADAM), de Lleida, on s'organitzaven tornejos de videojocs en les seves trobades, o l'*ExpoOtaku* que s'organitzà a la capital del Segrià el 2012 i on els videojocs hi tingueren un paper important en la programació. El cas d'ALEA és especialment interessant, ja que hi van convergir diferents grups de jugadors *online* que fins aleshores havien estat dispersos i vinculats a equips del joc *Ragnarok Online*, com els Almogàvers, i hi van fer el salt al conegudíssim i massiu *World Of Warcraft*.

Entre altres iniciatives, també destaca la premsa local, que ha anat construint espais d'informació relacionats amb el sector, destacant el «Ragnarok» de Ràdio Ponent (Mollerussa), «Els 4 Apòstols» de Ràdio Juneda, o el «Sobretot Molestant» de Ràdio Les Borges. Així mateix, el suplement *Lectura* del diari *Segre* ha mantingut seccions dedicades a les noves tecnologies, com «N'apps i cols» del junedenc Joan Teixidó, que sovint s'han fet ressò del món dels videojocs des d'una perspectiva local.

Sens dubte, un dels esdeveniments que ha marcat més el sector a nivell de consum i difusió mediàtica del món dels videojocs han estat les *LAN Parties*. Aquestes trobades, que inicialment estaven lligades al sector de la informàtica i la necessitat de crear espais de sociabilitat entorn de connexions d'internet eficaces, s'han anat especialitzant en el camp del videojoc alhora que hi han inclòs altres elements col·laterals vinculats a les noves tecnologies com, per exemple, els drons. Que en tinguem constància, de *LAN Parties* se n'han fet a Mollerussa, Lleida (quatre entre 2003 i 2007), la Seu d'Urgell, Tàrraga —el 2016 va celebrar la 4a edició amb dos-cents participants—, però també en capitals properes geogràficament com Fraga, Igualada i Viella.

La primera *Mollerussa Lan Party* (MLP) se celebrà el 2009 però no es consolidà fins al 2014 com la més concorreguda de Catalunya, amb més de cinc-cents inscrits, essent així la quarta de l'estat espanyol. La trobada tingué lloc als pavellons firals de la capital del Pla d'Urgell i oferia 300 mb de pujada i baixada

d'internet, a més d'organitzar concursos de videojocs i *modding* amb obsequis de fins a 10.000 € en premis, dels quals 4.500 eren en metàl·lic. El 2015 va arribar als 560 participants, mantenint-se en el rànquing català i espanyol, i va comptar amb participants del País Basc, Astúries, Galícia, Andalusia, Madrid o Andorra (MOLLERUSSA LAN PARTY 2016).

“

La primera Mollerussa Lan Party (MLP) se celebrà el 2009 però no es consolidà fins al 2014 com la més concorreguda de Catalunya, amb més de cinc-cents inscrits, essent així la quarta de l'estat espanyol.

De Plunge Interactive a Starloop Studios

L'empresa lleidatana *Plunge Interactive* va ser fundada el febrer de 2011 i s'instal·là al Parc Científic i Tecnològic de Lleida. Especialitzada en el desenvolupament de jocs per a PC i MAC, el 2015 havien creat més de 50 jocs i aplicacions per a mòbils, PS Vita i PS3. L'equip de l'empresa compta amb prop de trenta membres, i entre el 2012 i el 2015 tingué al capdavant Jesús Bosch i Sisco Sapena.

El perfil d'aquests dos gestors és força interessant. Jesús Bosch Aiguadé fundà l'empresa, juntament amb un petit grup d'inversors, després de rebre un premi de Microsoft en un concurs on s'havia de desenvolupar un videojoc. Es graduà en Multimèdia i obtingué un màster en Administració. Director de l'empresa des de la seva fundació, Bosch també s'encarrega de les àrees d'administració, màrqueting, desenvolupament de negocis i estratègia. Pel que fa a Sisco Sapena, es llicencià en enginyeria agrònoma i obtingué un màster en Telecomunicacions. Anteriorment havia estat president d'IRC-Hispano, la xarxa d'IRC més gran d'Espanya durant vuit anys, però posteriorment fundà, amb altres, *Lleida.Net*, una empresa operadora de telecomunicacions. El 2012 *Lleida.Net* invertí a *Plunge Interactive* i Sapena es convertí en membre del consell directiu i inversor (PLUNGE 2015a).

Pel que fa als socis de l'empresa, trobem l'esmentada *Lleida.Net*, a més de la UdL a través de l'Escola Politècnica Superior, *Sony Computer Entertainment*, *Microsoft*, *Cocos2d-x*, *Unity3D* i *Soomla*. La naturalesa de la relació de socis o *partners* entre Plunge

i les empreses i institucions esmentades varia d'acord amb cadascuna (PLUNGE 2015b). Per tancar aquesta primera etapa només cal esmentar una dada: en 2014, el seu joc *Make it Rain* fou el número 1 en descàrregues per *iPhone* i *iPad* als Estats Units, amb una mitjana de 160.000 descàrregues diàries (ARCE 2015).

El 2015 fou un any molt important en la història d'aquesta empresa. D'una banda, a l'abril rebé el premi *Smart People with Smart Ideas*, de l'Ajuntament de Lleida (SE7ACCENTS 2015: 29 abril). Al novembre d'aquell any s'acabà l'operació de compra per part de l'empresa nord-americana *Space Inch*, la qual adquirí el 47% de *Plunge* que tenia fins aleshores *Lleida.Net*. A partir d'aquí, l'empresa sembla que s'està especialitzant en projectes de realitat virtual per a PC i mòbils, i alhora els *casual games* per *iPhone* i *iPad* amb la seva última aposta per a jocs com *Infinite Skater* (2016). Arran d'aquest canvi en la propietat de l'empresa, aquesta passà a anomenar-se *Starloop Studios*, incorporant fins a onze treballadors nous, i traslladà la seva seu principal a l'avinguda Onze de Setembre de Lleida.

A més, trobem que l'empresa també ha realitzat alguns cursos en col·laboració amb la UdL amb, per exemple, l'organització de la *GameJam* el juliol de 2014, un esdeveniment per a programadors i grafistes 2D i 3D a l'Escola Politècnica Superior. Però també ha col·laborat en la realització de conferències, tallers pràctics, etc., bàsicament de la mà de Jesús Bosch, com per exemple els *Cursos de Disseny i Programació de Videojocs* realitzats des de la fundació de *Plunge Interactive*.

Videojocs i ensenyament a Lleida

Els antecedents dins la mateixa UdL cal buscar-los en els estudis d'Informàtica. Així, com ja s'ha comentat, almenys des del maig de 2011 s'hi han realitzat cursos i xerrades sobre el sector dels videojocs, bàsicament patrocinats o realitzats per l'empresa *Plunge Interactive* (SEGRE 2011A; SEGRE 2011B).

Actualment, la UdL oferta un màster en Enginyeria Informàtica amb una especialitat en *Video Game Development* que permetrà formar els futurs creadors de videojocs a les terres de Ponent. Aquesta especialitat s'ha configurat entorn de dos assignatures de 6 crèdits cadascuna, la primera titulada «Desenvolupament de videojocs per a dispositius mòbils», coordinada per Santiago Martínez Rodríguez, i l'altra sota el nom de «Disseny de videojocs per a plataformes d'alt rendiment», coordinada per Francisco Sebe Feixas (UNIVERSITAT DE LLEIDA 2016).

En relació amb els videojocs a Lleida, cal tenir en compte els nous models educatius que inclouen la *gamificació* com a part del seu mètode pedagògic. Experiències innovadores com les de l'Escola Joc de la Bola, que, en col·laboració amb professors de la UOC, dugueren a terme classes de creació de videojocs i animació el 2015, són indicatives d'una nova direcció, en el camp

dels videojocs, que s'encreua amb el món docent en un entorn rural. Aquesta experiència es feu amb l'entorn de programació *Scratch*, desenvolupat pel *Massachusetts Institute of Technology*, mitjançant el qual l'alumnat aprenia a treballar en un entorn de programació i es pretenia, així, incentivar les vocacions en el camp de les noves tecnologies (AGÈNCIA CATALANA DE NOTÍCIES 2015: 24 març).

“

En relació amb els videojocs a Lleida, cal tenir en compte els nous models educatius que inclouen la gamificació com a part del seu mètode pedagògic.

CONCLUSIONS

El 2010, el Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, juntament amb l'empresa *Get a Partner*, publicaven un informe amb unes conclusions prou clares: hi ha una clara manca de classificació empresarial que distingeixi el sector dels videojocs. Aquest, a més, és un sector molt jove, independent, i petit, per la qual cosa necessita una estructura molt àgil que el faci ràpidament adaptable a les novetats. Aquestes característiques permeten desenvolupar jocs de forma ràpida i a costos baixos. On el català és un idioma residual, tot i que amb potencialitat de cara al futur. Els jocs *free to play* tindran més presència, especialment a internet i les plataformes mòbils noves com les tauletes. El sector busca la rendibilitat a curt termini, d'aquí el desenvolupament de gèneres que atreguin massa crítica i puguin ser multiplataforma. Finalment, es preveia que el sector augmentaria la facturació i creixeria un 50% més en dos anys (DEPARTAMENT DE CULTURA 2010: 34-35).

El 2011, de les 69 empreses de videojocs a Catalunya, 47 eren de desenvolupadors independents o *indies*, 19 eren productores o editores locals (com per exemple *5 Ants*, *Akamon*, *Blit Manager*, *Digital Legends*, *Novarama* o *Social Point*), i 3 eren les anomenades *game factories* o factories de jocs, de les que destacaven *Digital Chocolate*, *Gameloft* o la multinacional *Ubi Soft*. Tenint en compte que les xifres oficials estimaven que a Espanya hi havia 140 companyies que es dedicaven al desenvolupament de videojocs, les catalanes representaven el 35% del sector, essent Catalunya la segona comunitat autònoma en nombre d'empreses del sector, només per darrere de Madrid (CUBELES 2012: 153).

Davant aquestes dades i de la importància creixent del sector dels videojocs a Catalunya, la consolidació de l'empresa *Starloop Studios*, l'augment del consum de videojocs i de la subcultura que l'envolta, així com les possibilitats que ofereixen les noves tecnologies a les aules, només podem afirmar que el sector dels videojocs està vivint un important procés de creixement a Lleida des de fa aproximadament una dècada. En aquest sentit, els estudis al voltant d'aquestes qüestions cada cop poden prendre més relleu social, cultural, econòmic i institucional, de manera que contribueixin a donar importància a la necessària recerca acadèmica sobre aquests temes. Generacions senceres de con-

sumidors de videojocs tenen un enorme coneixement i bagatge intel·lectual sobre una gran quantitat de productes tecnològics i culturals que ben aviat passaran a formar part del rerefons comú i cultural majoritari de la societat lleidatana, la qual és cada cop més urbana i propensa al consum de videojocs i altres béns relacionats. Per tant, i per acabar, la investigació sobre el sector dels videojocs a Lleida i Catalunya ha d'estar a l'altura dels canvis que segueix la societat i estudiar amb interès aquest nou camp d'investigació que, de ben segur, oferirà sucosos resultats intel·lectuals que contribuiran a un millor coneixement del món rural català des de finals del segle xx fins a ben entrat el segle XXI.

BIBLIOGRAFIA

- AGÈNCIA CATALANA DE NOTÍCIES (2015): «Alumnes de l'escola Joc de la Bola de Lleida aprenen a crear videojocs i animacions en un taller de la UOC», *Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals*, 24 març 2015 [Consulta: 12 setembre 2015]. En línia: <http://www.ccma.cat/324/alumnes-de-lescola-joc-de-la-bola-de-lleida-aprenen-a-crear-videojocs-i-animacions-en-un-taller-de-la-uoc/noticia/2651723/>.
- ARCE (2015): Pablo Arce, «Make it Rain, desarrollado por Plunge Interactive, es número uno de descargas en USA» [Consulta: 13 abril 2015]. En línia: <http://www.indiegames.es/make-it-rain-desarrollado-por-plunge-interactive-es-numero-uno-de-descargas-en-usa/>.
- CUBELES (2012): Xavier Cubeles, «Les indústries culturals del llibre, el fonograma, el vídeo i el videojoc», dins Marta Civil, José Joaquín Blasco i Josep Àngel Guimerà (eds.), *Informe de la comunicació a Catalunya (2011-2012)*, Barcelona, Generalitat de Catalunya, p. 139-157.
- DEPARTAMENT DE CULTURA (2010): Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, *Anàlisi dels sectors emergents de la cultura i la comunicació: el sector dels videojocs a Catalunya: Get a Partner, novembre 2010*, Barcelona, Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya.
- ESTEVE (2012a): Jaume Esteve, *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (I)*, Barcelona, Star-T Magazine Books.
- ESTEVE (2012b): Jaume Esteve, *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (II)*, Barcelona, Star-T Magazine Books.
- MACIÀ (2015): Marc Macià, «Vers una història dels videojocs a Lleida», *Segre*, 26 de juny de 2015, p. 4.
- MOLLERUSSA LAN PARTY (2016): «Qui som» [Consulta: 5 juny 2016]. En línia: <http://www.mollerussalanparty.com/pageh-qui-som>.
- PÉREZ (2008): Óliver Pérez, «La producció de videojocs a Catalunya: orígens històrics i situació actual del sector», dins Josep Gifreu i Joan M. Corbella (eds.), *La Producció audiovisual a Catalunya 2005-2007*, Barcelona, Documenta Universitaria, p. 117-143.
- PLUNGE (2015a): «Team» [Consulta: 13 abril 2015]. En línia: <http://www.plungeinteractive.com/company/team/>.
- PLUNGE (2015b): «Partners» [Consulta: 13 abril 2015]. En línia: <http://www.plungeinteractive.com/company/partners/>.
- SEGRE (2011a): «Primers cursos de videojocs a Lleida», *Segre*, 26 de maig de 2011, p.
- SEGRE (2011b): «Curs pioner al parc científic sobre la indústria del videojoc», *Segre*, 12 de maig de 2011, p.
- SE7ACCENTS (2015): «L'empresa lleidatana de videojocs Plunge Interactive guanya el premi Smart People with Smart Ideas», *Se7accents*, 29 abril 2015 [Consulta: 20 gener 2016]. En línia: <http://www.7accents.cat/noticia/2380/empresa-lleidatana-de-vid...ojocs-plunge-interactive-guanya-el-premi-smart-people-with-smar>.
- UNIVERSITAT DE LLEIDA (2016): «Pla d'estudis i guies docents» [Consulta: 21 gener 2017]. En línia: <http://www.masterinformatica.udl.cat/ca/pla-formatiu/pla-estudis-guies-docents.html>.