



# Museu del Videojoc de Catalunya

**DOSSIER DE PREMSA**

# 1. INTRODUCCIÓ

---

## El videojoc com a patrimoni cultural

El videojoc és una de les formes d'expressió cultural més influents de les darreres dècades. Des dels seus orígens tecnològics fins a la seva consolidació com a indústria creativa global, el videojoc ha marcat profundament la manera com juguem, aprenem, ens comuniquem i entenem la cultura digital contemporània.

Malgrat aquesta rellevància, la història del videojoc ha estat sovint poc present en els espais culturals i museístics del nostre entorn. El **Museu del Videojoc de Catalunya (MUVIC)** neix amb la voluntat de contribuir a revertir aquesta situació, posant el focus en la **preservació, divulgació i contextualització històrica del videojoc** com a part del patrimoni cultural compartit.

El MUVIC és un projecte cultural sense ànim de lucre que treballa per crear **el primer espai estable a Catalunya dedicat exclusivament a la història del videojoc**. El projecte parteix d'una mirada museística i divulgativa, que entén el videojoc no només com a producte d'oci, sinó com un fenomen cultural, tecnològic i social amb un fort impacte intergeneracional.

A través d'exposicions, activitats divulgatives i la participació en fires i esdeveniments culturals, el MUVIC construeix relats que expliquen l'evolució del videojoc, les seves tecnologies, els seus contextos històrics i el seu paper dins la cultura contemporània. L'objectiu no és només mostrar peces, sinó **explicar històries** i facilitar eines de comprensió al públic.

El projecte es desenvolupa amb una clara vocació de **servei públic cultural**, apostant per l'accessibilitat, el rigor històric i la col·laboració amb la comunitat. El MUVIC s'adreça tant a persones expertes i col·leccionistes com a públic general, famílies i generacions que s'apropen per primera vegada a la història del videojoc.

Aquesta combinació de preservació, divulgació i participació comunitària defineix el MUVIC com un projecte viu, en creixement constant, que aspira a consolidar-se com un **referent cultural** en l'àmbit del patrimoni del videojoc a Catalunya.

## 2. EL PROJECTE MUVIC

---

### Un espai estable per a la història del videojoc a Catalunya

El Museu del Videojoc de Catalunya (MUVIC) neix amb la voluntat de **crear el primer espai estable dedicat a la història del videojoc a Catalunya**, un àmbit cultural que fins ara no disposava d'un espai permanent de preservació i divulgació.

### Un projecte cultural en construcció

El projecte es construeix de manera progressiva, combinant un espai expositiu estable amb la participació activa en fires, esdeveniments culturals i exposicions temporals. Aquesta doble dimensió permet al MUVIC **arribar a públics diversos** i mantenir una presència continuada dins del panorama cultural català.

### Un museu amb vocació divulgativa

El MUVIC no es concep com un espai de simple exhibició d'objectes, sinó com un **projecte divulgatiu** que posa l'èmfasi en el relat, el context i la comprensió històrica.

Les exposicions del museu estan pensades per:

- explicar l'evolució tecnològica del videojoc,
- mostrar la diversitat de sistemes, plataformes i èpoques,
- contextualitzar el videojoc dins del seu moment històric i social,
- facilitar la comprensió del mitjà tant a públic especialitzat com general.

Aquest enfocament permet que les exposicions siguin entenedores per a persones de totes les edats, incloent-hi públic que no ha crescut amb el videojoc com a forma d'oci habitual.

### Exposicions i presència pública

El MUVIC desenvolupa exposicions pròpies i participa activament en **fires i esdeveniments culturals** relacionats amb el videojoc i la cultura digital. Aquesta presència pública ha permès al projecte donar-se a conèixer, establir col·laboracions i posar en pràctica el seu model divulgatiu.

Les exposicions poden adoptar diferents formats:

- exposicions temàtiques centrades en una època, un sistema o un territori,
- recorreguts històrics per l'evolució del videojoc,
- mostres divulgatives pensades per a fires i espais culturals.

Aquesta flexibilitat permet adaptar el discurs museístic a diferents contextos, mantenint sempre el rigor històric i la qualitat expositiva.

## Un projecte obert i col·laboratiu

El projecte MUVIC es construeix amb una clara voluntat de **col·laboració amb la comunitat**. El museu treballa amb col·leccionistes, entitats culturals, associacions i persones voluntàries que contribueixen al desenvolupament del projecte.

Aquest model col·laboratiu permet:

- enriquir el fons del museu,
- ampliar els relats i perspectives exposades,
- compartir col·leccions amb valor històric o divulgatiu,
- crear una xarxa activa al voltant de la preservació del patrimoni del videojoc.

## Un espai en evolució constant

El MUVIC és un projecte viu, en creixement constant, que evoluciona al ritme del seu fons, de les seves exposicions i de la resposta del públic. Aquesta evolució permet adaptar el museu a noves necessitats, nous formats i nous relats, mantenint sempre l'objectiu de **preservar i explicar la història del videojoc** amb criteris culturals i divulgatius.

## 3. MISSIÓ, VISIÓ I OBJECTIUS

---

### Missió

El Museu del Videojoc de Catalunya (MUVIC) té com a missió **preservar, estudiar i divulgar la història del videojoc** com a part fonamental del patrimoni cultural, tecnològic i social contemporani.

El projecte parteix del reconeixement del videojoc com una expressió cultural de primer ordre, capaç de reflectir els canvis tecnològics, artístics i socials de les darreres dècades. El MUVIC treballa per **conservar aquest llegat**, contextualitzar-lo històricament i **fer-lo accessible al conjunt de la ciutadania**, amb una clara vocació educativa i divulgativa.

### Visió

La visió del MUVIC és consolidar-se com **el primer espai estable a Catalunya dedicat exclusivament a la història del videojoc**, i esdevenir un **referent cultural** en l'àmbit de la preservació i divulgació del videojoc a nivell català i estatal.

El museu aspira a ser un espai viu, obert i en constant evolució, que no només exposi objectes, sinó que **expliqui relats**, connecti generacions i fomenti una mirada crítica sobre el videojoc com a fenomen cultural, industrial i social.

El MUVIC entén el videojoc no només com a producte d'oci, sinó com un element clau de la cultura digital contemporània, amb un impacte directe en la creativitat, la tecnologia i les formes de comunicació actuals.

### Objectius

Per assolir aquesta missió i visió, el MUVIC es fixa els següents objectius principals:

- **Conservació del patrimoni:** Conservar consoles, ordinadors, videojocs, perifèrics, documentació i material promocional relacionat amb la història del videojoc, garantint-ne la preservació i el correcte estat de conservació a llarg termini.
- **Divulgació i educació:** Desenvolupar exposicions i activitats amb una clara vocació divulgativa, pensades per explicar l'evolució del videojoc de manera accessible, rigorosa i comprensible per a tots els públics.
- **Contextualització històrica:** Situar cada peça dins del seu context tecnològic, social i cultural, fuint d'una simple acumulació d'objectes i apostant per un relat coherent i pedagògic.
- **Accessibilitat cultural:** Apropar la cultura del videojoc a públics diversos i intergeneracionals, contribuint a normalitzar el videojoc com a part del patrimoni cultural compartit.
- **Col·laboració i xarxa:** Fomentar la col·laboració amb entitats culturals, fires, col·leccionistes, institucions i comunitats vinculades al videojoc, creant una xarxa de cooperació i coneixement compartit.

## 4. ACTIVITATS I LÍNIES DE TREBALL

---

### Exposicions com a eina de divulgació

Les exposicions són una de les principals eines del MUVIC per explicar la història del videojoc de manera clara, accessible i rigorosa. Cada exposició es concep com un **relat estructurat**, que permet al visitant entendre l'evolució del mitjà més enllà de la simple exhibició de peces.

El museu aposta per exposicions que:

- expliquin processos històrics i tecnològics,
- posin en valor sistemes, plataformes i períodes concrets,
- contextualitzin el videojoc dins del seu moment cultural i social,
- fomentin la curiositat i l'interès pel patrimoni digital.

Aquest enfocament permet que les exposicions siguin comprensibles tant per a públic especialitzat com per a persones que s'apropen per primera vegada a la història del videojoc.

### Exposicions temàtiques i recorreguts històrics

El MUVIC desenvolupa diferents tipologies d'exposicions, adaptades a l'espai i al context en què es presenten:

- **Exposicions temàtiques**, centrades en una època, una tecnologia, un territori o un fenomen concret dins de la història del videojoc.
- **Recorreguts històrics**, que mostren l'evolució del videojoc des dels seus orígens fins a l'actualitat, posant èmfasi en els grans canvis tecnològics i culturals.
- **Mostres divulgatives**, pensades per a fires, festivals i espais culturals, amb un format adaptable però amb el mateix rigor museístic.

Aquesta diversitat de formats permet al MUVIC adaptar el seu discurs a diferents públics i situacions, mantenint sempre una identitat clara.

### Presència en fires i esdeveniments culturals

El MUVIC participa activament en fires i esdeveniments relacionats amb el videojoc i la cultura digital, com a forma de **difondre el projecte** i apropar la història del videojoc a un públic ampli.

Aquesta presència en esdeveniments permet:

- arribar a nous públics,

- testar formats expositius,
- establir col·laboracions amb altres entitats,
- reforçar la visibilitat del projecte dins del panorama cultural.

Les exposicions en fires funcionen com una extensió del museu, mantenint els criteris de qualitat i el discurs divulgatiu.

## Activitats divulgatives i mediació cultural

Més enllà de les exposicions, el MUVIC desenvolupa activitats amb una clara vocació educativa i divulgativa, com ara:

- explicacions guiades i presentacions,
- activitats de mediació cultural,
- col·laboracions amb entitats educatives i culturals.

Aquestes activitats permeten aprofundir en els continguts exposats i fomentar una relació activa entre el públic i el patrimoni del videojoc.

## Línies de treball del MUVIC

El projecte MUVIC s'articula al voltant de diverses línies de treball complementàries:

- **Preservació:** Identificació, conservació i documentació de peces amb valor històric o divulgatiu relacionades amb el videojoc.
- **Documentació i contextualització:** Recerca i recopilació d'informació que permeti situar cada peça dins del seu context tecnològic, social i cultural.
- **Divulgació cultural:** Creació de continguts expositius i activitats que apropin la història del videojoc al gran públic.
- **Comunitat i col·laboració:** Treball en xarxa amb col·leccionistes, entitats i voluntariat per enriquir el projecte i garantir-ne la sostenibilitat.

## 5. COL·LABORACIONS I XARXA CULTURAL

---

### Un museu arrelat a la comunitat

El Museu del Videojoc de Catalunya (MUVIC) és un projecte que neix i creix gràcies a la **col·laboració activa amb la comunitat** vinculada al videojoc, la cultura digital i la preservació del patrimoni tecnològic.

Des dels seus inicis, el MUVIC s'ha concebut com un projecte obert, participatiu i col·laboratiu, que entén la preservació del videojoc com una tasca compartida entre entitats culturals, col·leccionistes, voluntariat i públic.

### Col·laboració amb entitats i esdeveniments

El MUVIC col·labora amb entitats culturals, associacions i esdeveniments que treballen en l'àmbit del videojoc i la cultura digital, establint sinergies que permeten ampliar l'abast del projecte i reforçar-ne el caràcter divulgatiu.

La participació en fires i esdeveniments culturals ha permès:

- donar visibilitat al projecte,
- establir vincles amb altres iniciatives culturals,
- compartir coneixement i experiències,
- consolidar una presència estable dins del panorama cultural del videojoc.

Aquestes col·laboracions són una peça clau per al desenvolupament del museu i per a la construcció d'una xarxa cultural al voltant del videojoc.

### El paper dels col·leccionistes

Els col·leccionistes tenen un paper fonamental dins del projecte MUVIC. Moltes de les peces amb valor històric que formen part de les exposicions provenen de col·leccions privades que, mitjançant donacions o cessions temporals, es posen al servei de la divulgació cultural.

El MUVIC treballa amb els col·leccionistes des d'un **marc de confiança i respecte**, garantint:

- la correcta conservació de les peces,
- la seva contextualització històrica,
- l'ús exclusivament cultural i divulgatiu del material cedit.

Aquest model permet compartir patrimoni amb el públic sense perdre'n la titularitat, i contribueix a posar en valor col·leccions que sovint no són accessibles fora de l'àmbit privat.

## Voluntariat i participació activa

El voluntariat és una altra de les peces clau del projecte MUVIC. Persones amb perfils molt diversos col·laboren amb el museu en tasques com:

- muntatge i desmuntatge d'exposicions,
- suport i vigilància de les mostres,
- explicacions i tasques de mediació cultural,
- suport logístic durant esdeveniments i activitats.

Aquesta participació activa permet al museu desenvolupar les seves activitats i reforça el caràcter comunitari del projecte.

## Xarxa cultural i coneixement compartit

El MUVIC aposta per la creació d'una **xarxa cultural al voltant del videojoc**, basada en el coneixement compartit, la cooperació i l'intercanvi d'experiències.

Aquesta xarxa permet:

- enriquir els relats expositius,
- incorporar mirades diverses sobre la història del videojoc,
- reforçar la sostenibilitat del projecte a llarg termini,
- consolidar el videojoc com a part del patrimoni cultural col·lectiu.

## 6. SUPORT AL PROJECTE I PARTICIPACIÓ

---

### Un projecte cultural sense ànim de lucre

El Museu del Videojoc de Catalunya (MUVIC) és un projecte cultural **sense ànim de lucre**, que es construeix gràcies a la implicació de persones, col·lectius i entitats que comparteixen la voluntat de preservar i divulgar la història del videojoc.

El suport al projecte permet garantir la continuïtat de les activitats del museu, la conservació del seu fons i el desenvolupament de noves exposicions i iniciatives divulgatives.

### Donacions de material amb valor històric o divulgatiu

El MUVIC accepta donacions de material relacionat amb la història del videojoc, sempre que aquest tingui **interès històric, cultural o divulgatiu**.

Aquest material pot incloure:

- consoles i ordinadors,
- videojocs i perifèrics,
- documentació, publicacions i material promocional,
- elements expositius o tècnics.

Cada donació és valorada individualment segons l'estat de conservació, la rellevància cultural i les necessitats del museu. Les peces acceptades passen a formar part del fons del MUVIC i s'integren dins del seu relat expositiu.

### Voluntariat cultural

El voluntariat és una de les formes més actives de participació en el projecte MUVIC. Persones amb perfils diversos col·laboren en tasques essencials per al funcionament del museu i les seves exposicions.

Les tasques de voluntariat poden incloure:

- suport en el muntatge i desmuntatge d'exposicions,
- vigilància i atenció al públic,
- explicacions i mediació cultural,
- suport logístic en activitats i esdeveniments.

El voluntariat permet reforçar el caràcter comunitari del museu i fomentar una relació directa entre el projecte i el seu públic.

### **Cessions temporals de col·leccions**

El MUVIC ofereix la possibilitat de **cedir temporalment peces o col·leccions** amb valor històric o divulgatiu per a la seva exposició pública.

Les cessions es realitzen sempre en règim de dipòsit temporal i amb acord escrit, garantint:

- la no transferència de la propietat,
- una durada acordada prèviament,
- l'ús exclusivament cultural i divulgatiu del material,
- un marc de confiança i respecte envers el propietari.

Aquest model permet compartir col·leccions amb el públic i posar en valor materials que sovint no són accessibles fora de l'àmbit privat.

### **Suport econòmic al projecte**

Les aportacions econòmiques permeten al MUVIC fer front a despeses essencials relacionades amb:

- la conservació i restauració de peces,
- el material expositiu i les vitrines,
- el transport i la logística,
- la producció de continguts i exposicions.

Aquest suport és fonamental per garantir la sostenibilitat del projecte i el seu creixement a llarg termini.

## 7. DADES PRÀCTIQUES I CONTACTE

---

### Informació general

**Nom del projecte:** Museu del Videojoc de Catalunya (MUVIC)

**Naturalesa:** Projecte cultural sense ànim de lucre dedicat a la conservació, divulgació i posada en valor de la història del videojoc.

**Àmbit:** Cultura, patrimoni digital, història del videojoc, divulgació tecnològica.

**Ubicació:** C/ Pérez Galdós, 45 0012 BARCELONA, Catalunya

**Web oficial:** [www.muvic.cat](http://www.muvic.cat)

### Xarxes socials

El MUVIC manté una presència activa a les xarxes socials, on comparteix continguts divulgatius, informació sobre exposicions i activitats, i novetats del projecte.

- **Instagram:** @muvic\_cat
- **X (Twitter):** @MUVIC\_CAT
- **Bluesky:** muviccat.bsky.social

Aquestes plataformes permeten seguir l'activitat del museu i accedir a continguts relacionats amb la història del videojoc.

### Contacte de premsa

Per a entrevistes, reportatges, ampliació d'informació o sol·licitud de material gràfic, els mitjans poden contactar per **correu electrònic:** [info@muvic.cat](mailto:info@muvic.cat)

### Material gràfic i informació addicional

El MUVIC posa a disposició dels mitjans:

- dosier de premsa en format PDF,
- logotips oficials del projecte,
- imatges d'exposicions i activitats,
- textos informatius i material divulgatiu.

Aquest material es pot descarregar des del web oficial o sol·licitar mitjançant el contacte de premsa.