

# La tercera edició de SAGA, saló del “gaming”, ja té data: del 29 de novembre al 1r de desembre

written by Redacció Unilateral | 25 de maig de 2024

Organitzat per Plataforma per la Llengua, amb el suport de la Generalitat de Catalunya, [SAGA](#) es vol consolidar com l'esdeveniment de referència dels videojocs en català i manté els tres dies de saló a la Farga de l'Hospitalet, amb competicions dels millors equips del League of Legends en català o una LAN Party de 56 hores.

«Hem nascut per jugar» i «#TothomÉsGamer» són els lemes de l'edició d'enguany, amb els quals cerca que tothom gaudeixi dels més de 100 punts de joc que oferirà el saló.

L'esdeveniment manté la jornada de divendres dedicada als alumnes que cerquen nous itineraris formatius i sortides professionals en el sector dels videojocs, programa el lliurament dels Premis SAGA per dissabte i converteix el diumenge en una jornada de moltes activitats familiars.

La venda d'entrades al saló s'obrirà aviat i, de moment, les empreses, centres formatius, associacions de jugadors i clubs d'esports electrònics que ho vulguin [ja poden demanar estand](#).

La tercera edició de SAGA, saló del *gaming*, ja té data: serà del divendres 29 de novembre al diumenge 1r de desembre, i es tornarà a celebrar a la Farga de l'Hospitalet. Després que l'any passat el saló s'allargués un dia i duplicués l'assistència, fins a superar els 7.000 visitants, en aquesta tercera edició, **l'objectiu és que es consolidi com l'esdeveniment de referència dels videojocs en català i que es vegi com una celebració de la cultura del *gaming* en la nostra**

**llengua.** Amb la idea que tothom pugui venir-hi a jugar, el saló oferirà més de 100 punts de joc i **durà per lemes «Hem nascut per jugar» i «#TothomÉsGamer».** Organitzat per Plataforma per la Llengua, SAGA compta també amb el suport de la Generalitat de Catalunya.

En un espai de gairebé 7.000 metres quadrats, el saló torna a apostar pels grans atractius de les edicions anteriors. Així, SAGA continuarà oferint **un gran espai firal amb estands** d'empreses desenvolupadores que mostraran les últimes novetats del món dels videojocs en català, a més de centres formatius, associacions de jugadors i clubs d'esports electrònics. També mantindrà l'espai de la LAN Party perquè **fins a 200 persones puguin jugar durant 56 hores seguides a desenes de videojocs,** i programarà **competicions de primer nivell en un gran escenari de 14 metres** amb els millors equips en català de la competició LLOP del League of Legends. A més, repartirà per tota la Farga **desenes de punts de joc** per descobrir videojocs actuals i *retro*, acollirà **xerrades,** formacions i mentories, i permetrà sentir diversos **pòdcasts en directe.**

Com en l'edició de l'any passat, el primer dia del saló, **divendres, serà una jornada dedicada sobretot als estudiants,** amb molts tallers i sessions informatives perquè descobreixin possibilitats formatives i sortides laborals. Enguany, **el saló tornarà a lliurar els Premis SAGA als millors videojocs en català,** però ho farà dissabte, un dia dedicat a la celebració del talent creatiu, per donar més visibilitat a les empreses desenvolupadores. Pel que fa a diumenge, el darrer dia de SAGA, servirà per veure el final de les competicions organitzades durant el Saló i també **serà un dia, i això és una novetat d'aquesta edició, de moltes activitats per al públic familiar.** □

Una altra de les novetats d'enguany és que s'organitzarà una Game Jam per als estudiants dels centres formatius. Es tracta d'un **concurs de creació de jocs in situ a partir d'una premissa concreta que contribuirà a ludificar** encara més el

**saló** i, ahora, es potenciarà la creació de videojocs i es donarà més visibilitat als centres formatius i als futurs professionals de la indústria.

El saló ja permet a les empreses sol·licitar un espai d'exposició [a través del web](#), i aviat també s'anunciarà la venda d'entrades per als visitants i les diferents tarifes disponibles per a [l'edició del 2024](#).

### **La consolidació de SAGA com a esdeveniment de referència del *gaming* en català**

SAGA és una iniciativa de Plataforma per la Llengua perquè un sector cultural tan important als territoris de parla catalana com és el dels videojocs tingui un espai de trobada que posi en contacte empreses creadores de videojocs, comunitats de jugadors, treballadors del sector, centres formatius i institucions públiques. En l'edició de l'any passat, la segona, **el saló va créixer en durada i en espai**: va passar de dos dies a tres, incorporant-hi un divendres per facilitar que hi poguessin assistir estudiants, i **va passar de concentrar-se en 4.500 metres quadrats a arribar als 7.000**. L'assistència va superar les expectatives i va duplicar la de la primera edició: **es va passar dels 3.500 visitants als més de 7.000**.

En aquestes dues primeres edicions de SAGA, s'ha batut el rècord d'audiència en retransmissions de videojocs en català a Twitch, un creador en català (Norman López) ha arribat per primer cop als 10.000 seguidors en aquesta plataforma, s'ha retransmès per primera vegada en català una partida del Barça del League of Legends i s'ha pogut sentir per primer cop una partida d'aquest videojoc amb les veus dels personatges en català, gràcies a una modificació no oficial del joc, que es pot descarregar de franc a Internet i que els impulsors del doblatge han posat a disposició de l'empresa desenvolupadora.

Més enllà dels tres dies del saló, que actua com a  **festa major de les comunitats catalanoparlants dels videojocs**, SAGA fa

feina durant tot l'any per fer prevaldre els videojocs que inclouen el català i per fer créixer la llengua en tots els àmbits d'aquest sector emergent. Per a Plataforma per la Llengua, **l'existència de SAGA és un incentiu perquè els creadors incorporin el català en els videojocs**, atès que la llengua és un dels requisits per participar-hi i que la indústria ha vist el saló com una **oportunitat no només per guanyar visibilitat, sinó també per connectar amb el públic local**. Per a l'entitat, SAGA ha contribuït a sensibilitzar el sector sobre el fet que hi ha una massa crítica de videojugadors catalanoparlants i que **incorporar la llengua als videojocs permet tenir una comunitat que hi donarà suport amb facilitat**.

L'entitat recorda que Catalunya és la **regió europea amb més inversió estrangera en videojocs** i que el 52% de la facturació a l'Estat espanyol és a Catalunya –segons dades del [Llibre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc 2022](#)–, però que, tanmateix, **la presència del català en aquest sector continua sent força residual**. Per bé que el 53% dels videojocs fets a Catalunya incorporen el català, encara cap dels videojocs més consumits pel públic, els Triple A, l'inclou. Per a Plataforma per la Llengua, l'existència de SAGA també ha de permetre que les grans empreses del sector vegin el potencial de les competicions i les retransmissions en català, i del **valor afegit de la llengua a l'hora d'introduir-se al mercat catalanoparlant**.