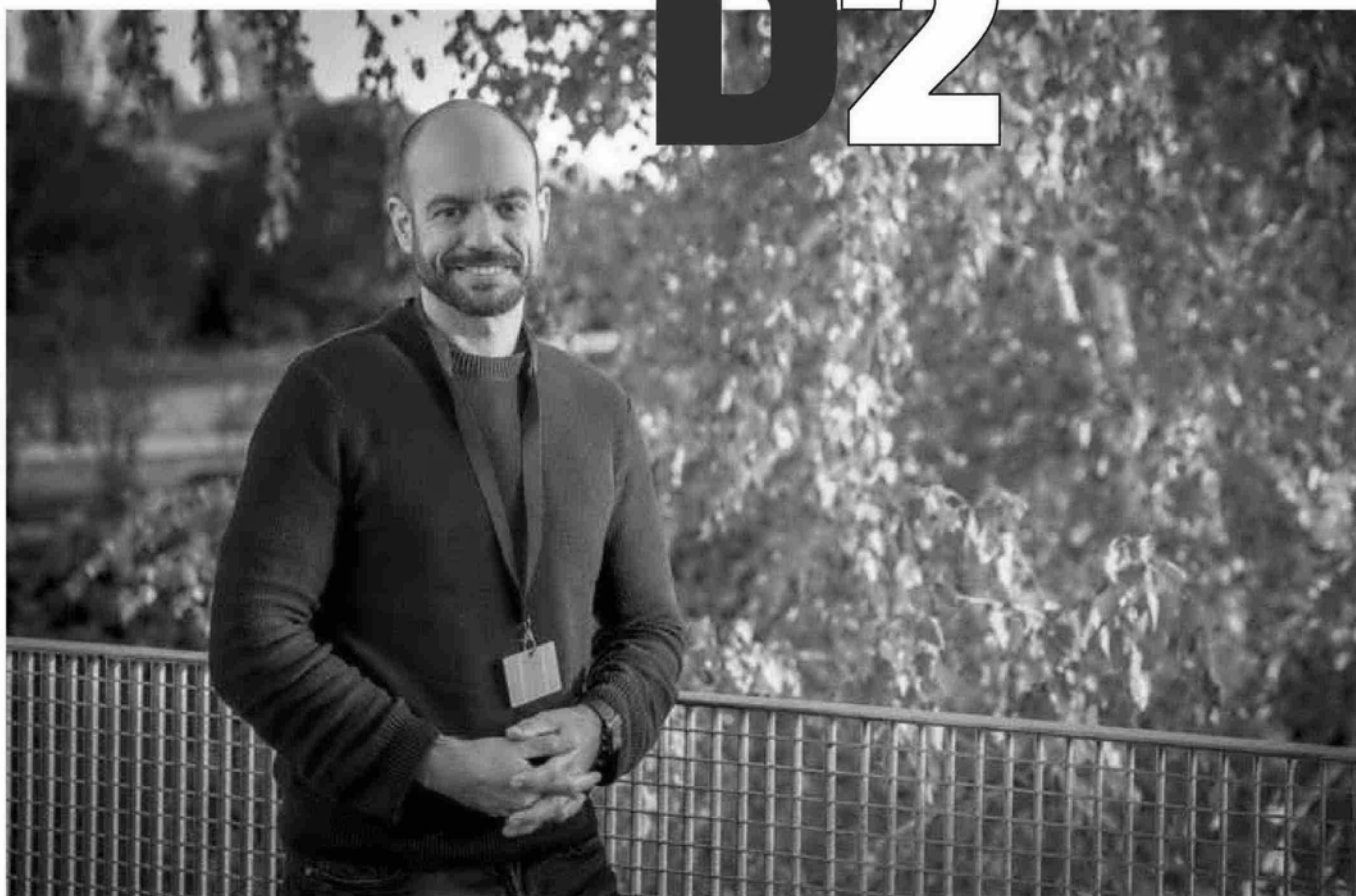


# D2



Josep Martínez, productor, posa ante la cámara en los aledaños del Centro de Arte Contemporáneo de Huarte antes de su ponencia.

JESÚS CASO

## “Los videojuegos necesitan inglés y en eso los españoles no somos buenos”

**Josep Martínez** Productor de videojuegos

El catalán experto en la producción de videojuegos analizó ayer en el Centro Huarte las responsabilidades de su oficio y habló de la situación de esta industria durante las jornadas dedicadas al sector organizadas por Cultura

**LUCAS DOMAICA**  
Pamplona

Las palabras friki y videojuegos han sido dos conceptos que, para muchos, siempre han ido de la mano. La imagen de un tipo con cascos frente a una o dos pantallas en una habitación lúgubre se ha quedado obsoleta y no corresponde con la realidad que rodea al sector del videojuego en el año 2022. Los videojuegos ya no son de unos pocos frikis. Según Reyes Maroto, ministra de Industria, Comercio y Turismo, ya se puede considerar a este sector

como un “motor de la economía”. Y los datos avalan esta dimensión adquirida. En 2021, se facturaron en España 1.795 millones de euros y se registraron un total de 18 millones de jugadores. Cada uno de ellos dedicaron 8 horas semanales de media, siendo el FIFA 22 el juego más vendido. En todo este universo creciente trabaja Josep Martínez, productor de videojuegos que dirige Nexxy Labs y ha sido nominado a un BAFTA, premio relevante en el sector a escala internacional. Empezó siendo programador, pero su afición por los videojue-

gos le llevó hasta Dinamarca para formarse y acabar siendo un referente en la producción de estos. Ayer visitó el Centro Huarte durante la II edición de las jornadas de videojuegos y creación digital de Navarra.

**¿Cómo se llega a su puesto?**  
Uy, esto es complicado. Yo te puedo contar mi historia.

**Adelante.**  
Vale. Yo me dedicaba al tema de la tecnología, era programador. Pero claro, siempre me han gustado mucho los videojuegos, mi hobby favorito. Entonces, con 28 años, llegó un momento de mi vida en el que decidí que quería dedicarme a ello. Dejé la programación, dejé la consultoría tecnológica y me fui tres años a Dinamarca para estudiar diseño de videojuegos.

**¿Cómo fue la aventura?**  
Mientras hacía el master me di

**DNI**

**Josep Martínez** nació en Barcelona en el año 1980. Era programador de *software* hasta que en el año 2010 decidió apostar todo por su pasión, los videojuegos, y mudarse a Dinamarca para estudiar en la IT-Universitetet i København un máster en diseño. Después de trabajar un tiempo de diseñador, lo que le valió una nominación a los BAFTA, pasó a ser *producer* de videojuegos. Ha trabajado en para empresas como Ubisoft, Gameloft, Scopely y, ahora, en Nexxy Labs. Ha participado en unos quince juegos; entre ellos, *Assassin's creed codename Jade*, *The division Resurgence* y *Rainbow Six mobile* y otros menos conocidos como *Dragon-Mania*, licencias Disney, *Race Kings*...

cuenta de un par de cosas. Lo primero es que la creatividad quizá no era lo mío. Pero, sin embargo, la organización sí. Bastante más. **Le gustaba tener todo en orden.** Me gustaba organizar a la gente y ver cómo las cosas iban hacia delante y, básicamente, tener el control de la situación. Siempre que teníamos que hacer un proyecto en la universidad, alguien tenía que ejercer el rol de organizador y siempre me ofrecía voluntario. Así aprendí que quería seguir ese camino y no el del diseño.

**¿Consiguió que su primer trabajo en el sector fuera organizar?**  
Acabé el master con 30 años. O sea, ya una persona “mayor”. No era un chavalillo recién salido de la universidad. Me contrataron en Gameloft Madrid de *producer*. En mi opinión, vieron que un *producer* tenía que tener un poquito de control de diferentes campos. Entonces justamente por esa experiencia que tenía en programación, esa formación en diseño y por esas necesidades



Ilustración del protagonista del juego 'Assassins Creed Odyssey'. FLICKR

organizativas, cuadraba mi perfil. **Entonces usted se dedica básicamente a coordinar trabajadores de diferentes departamentos.**

Entiendo como *producir* la persona que está en medio de todo el proyecto y sincroniza los diferentes temas. Es como un director de orquesta, no tocan, pero coordina un poquito a todo el mundo para que cada uno no vaya a su bola. Es el señor Lobo que se remanga, se pone las botas de meterse en el agua y arregla los problemas como sea. [Ríe].

**¿Qué habilidades necesita?**

Ayuda mucho el hecho de hablar diferentes tipos de lenguaje (refiriéndose a diversos campos).

**Conocimiento y capacidad de improvisación, por lo que se deduce.** Muchísima, muchísima... A diferencia de la programación de *software*, que es solucionar una necesidad, el tema de los juegos es creatividad, planificar... No es de ser un concepto que quizá alguien tiene, pero ese concepto es muy evolutivo y muy creativo. Tú cuando empiezas a hacer un videojuego dices: vale, me lo invento. Voy a hacer un videojuego, un Mario. Pero esto es solamente un concepto, luego hay que saber cómo es el arte o el control. Hay una parte creativa súper alta y cambiante con personas con diferentes opiniones.

**¿Cambia continuamente?**

No existe una verdad y una mentira en el desarrollo, tienes que ir totalmente adaptándote en el día a día e intentando decidir. Una planificación a largo plazo en un videojuego no suele funcionar porque puede cambiar todo de la noche a la mañana.

**¿Algún cambio muy brusco que recuerde?**

Lo que iba a ser un juego de cartas, me pidieron que pasara a ser un juego de lucha, así que imagínate.

**¿Considera más exigente su trabajo de ahora que el de programador?**

Muchísimo más, es muy diferente. Una cosa es tratar con códigos, que es difícil y tiene sus cosas, y otra es tratar con personas, que es una complicación muy diferente.

**Más difícil con personas.**

El código, por ejemplo, no tiene ego. En cambio cada persona es diferente, reaccionan de forma distinta... Imagínate un proyecto en el que una persona está trabajando durante un año y de golpe tienes

que pivotar el proyecto y cambiarlo por completo. Vete y dile a esa persona que lo que ha estado haciendo durante un año se va a tirar a la basura.

**La paciencia también es clave.**

Sí. Hay que escuchar a todo el mundo, intentar no imponer nada y que la gente se sienta participe.

**El sector evoluciona a pasos agigantados y cada vez se forma más gente, ¿qué se le pide a los aspirantes a estos puestos?**

Creo que a día de hoy hay una deficiencia muy grande de gente con el nivel de programación. Hay una necesidad muy grande de programadores. Faltan muchísimos programadores de *unreal*. El problema es que aunque las universidades saquen a gente, tenían que ser alumnos que estuvieran ya bastante especializados en el tema de los videojuegos. Que alguien sepa programar no es lo mismo que sepa programar videojuegos.

**¿Eso es una falta en educación?**

La educación debería esmerarse un poco más en alguna especialización que se requiera para el tema de videojuegos. Bien en plan serio, que hay sitios, eh, pero los másteres suelen ser cosas muy generales. Además del conocimiento es necesario tener personalidad porque es un mundo muy vocacional. La gente que viene aquí es porque siente pasión.

**¿Temen que empiece a llegar gente atraída por el crecimiento del sector?**

Realmente se nota cuando una persona tiene o no tiene pasión. Se identifican fácil esos casos en nuestro área de desarrollo.

**La sociedad se está dando cuenta que esto ya no es solo de frikis.**

Cuando era joven se decía que esto era de frikis, pero hoy en día está totalmente integrado en cualquier cualquier sector poblacional.

**¿Cómo está posicionada España?**

A nivel mundial bien, pero a nivel europeo tenemos países por delante. Pero sí que hemos crecido mucho en los últimos años.

**¿Ha habido fuga de talento?**

Hay talento, pero mi experiencia personal es que no se va mucho. Sobre todo por el tema del idioma. La gente de aquí que sale de estudiar quiere seguir trabajando aquí. No tengo la sensación de que la gente se vaya en masa a trabajar fuera. No somos buenos con el inglés y eso frena a mucha gente.