

L'estat del videojoc

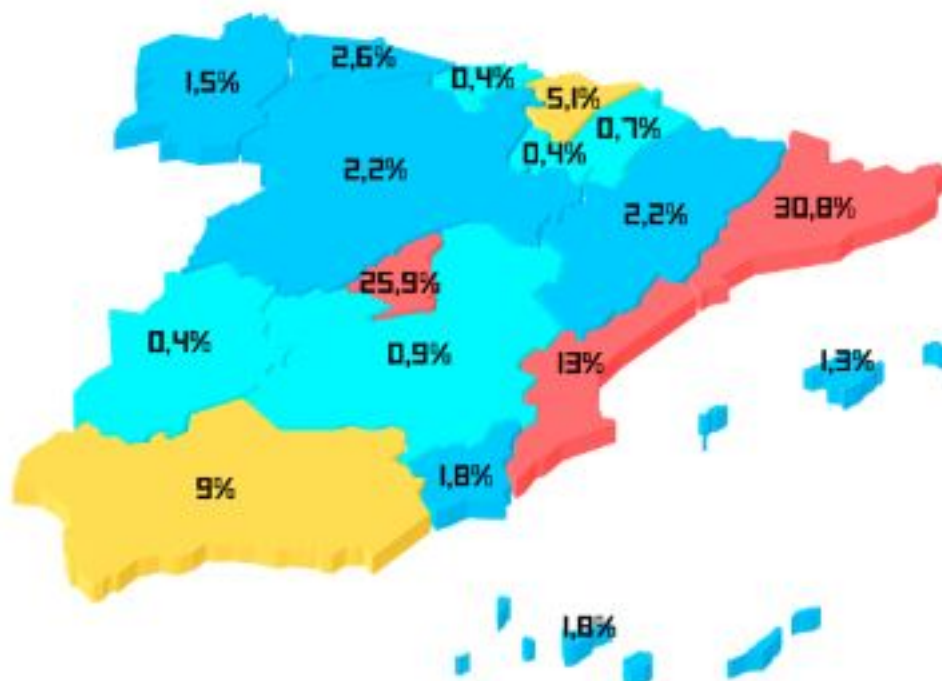
Publicat per [Centre d'Informació i Documentació](#) [1] el 31/01/2019 - 15:43



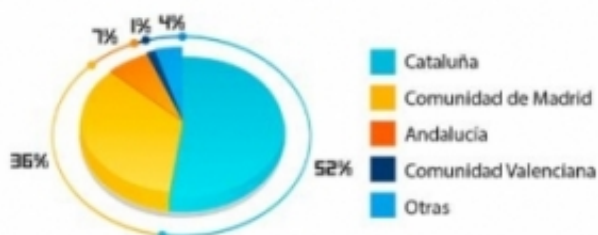
Un any més, [DEV](#) [2], 'Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento' ens presenta el 'Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos', l'informe de referència que explica en profunditat el panorama del sector productiu dels videojocs amb una mirada local i internacional.

Enguany, de l'extens informe destaquem que **Catalunya es consolida com el principal pol de la indústria del videojoc de tot l'Estat**, que amb el 31% d'empreses, suposa ja **la meitat de la facturació i de l'ocupació de tot el sector**.

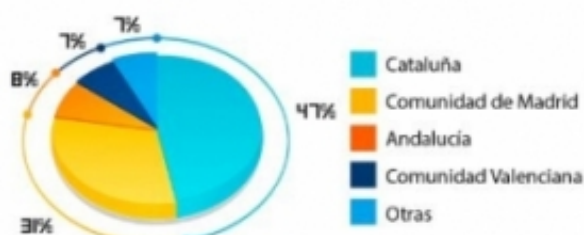
Distribución territorial de las empresas y estudios de videojuegos



Distribución de la facturación por CC.AA.



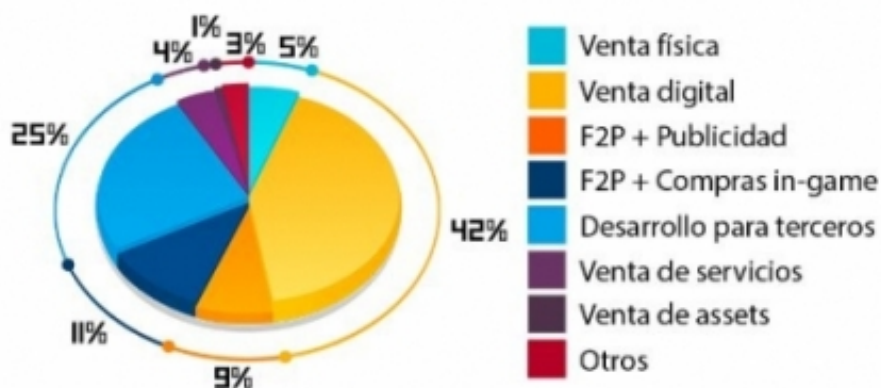
Distribución del empleo por CC.AA.



El 81% de les empreses desenvolupa propietat intel·lectual (IP) pròpia. D'altra banda, el 42% desenvolupa videojocs per encàrrec i el 20% publica els seus jocs o jocs de tercers. El 21%, també porta a terme activitats formatives, pel seu compte o en col·laboració amb centres de formació. Una de cada quatre empreses desenvolupa serious games.

Els models de negoci digitals són els que més facturació generen de mitjana per a les empreses espanyoles de videojocs: **en primer lloc la venda digital, seguida pels models de negoci free to play amb monetització per publicitat o compres in-game**. Els videojocs per encàrrec, de mitjana, ja representen una quarta part dels ingressos del sector.

Distribución de la facturación por modelo de negocio (% de facturación)



La indústria de desenvolupament i producció de videojocs es reconfirma com **un sector d'ocupació jove i qualificat**: el 55% dels / de les empleats / des té menys de 30 anys i només el 3% supera els 45 anys; el 68% han cursat estudis superiors (llicenciatura, postgrau) i el 24% estudis mitjans (diplomatura, FP superior); a més, el 67% de l'ocupació té un contracte de caràcter indefinido.

Els perfils professionals més presents en la indústria son programador, artista i game designer, que junts sumen el 55% de l'ocupació total.

Distribución de los perfiles profesionales en las empresas españolas



La presència de la dona en la indústria segueix sent un repte, ja que **l'ocupació femenina només arriba al 16,5%**, el que contrasta amb l'**equilibri pel que fa a les gamers**. La dada segueix la tendència dels principals països productors de videojocs, el que confirma que **el sector, també en l'àmbit europeu, ha de fer una reflexió i prendre seriosament aquesta greu anomalia**.

Evolución de la presencia de la mujer en la industria española



Presencia de la mujer en las principales industrias europeas



El mercat del videojoc espanyol és el **quart europeu i novè mundial**. Tot i això, la indústria espanyola de desenvolupament i producció de videojocs està encara lluny d'ocupar el lloc que li correspon en el rànquing internacional per la grandària del seu mercat. **Les indústries dels principals països productors aconseguixen una facturació per empresa molt superior a la de l'Estat espanyol**. Ho podeu comprovar en aquest rànquing:

Industria del videojuego en los principales países

País	Empresas	Empleados	Facturación (M€)	Fact. por empresa (M€)
EEUU	2.711	65.678	10.263	3,8
Canadà	596	21.700	3.300	5,5
Francia	700	5.050	3.677	5,3
Finlandia	250	3.000	2.360	9,4
Alemania	521	11.140	1.820	3,5
Reino Unido	2.261	20.430	1.720	0,8
Suecia	343	5.338	1.526	4,4
Espanya	455	6.337	713	1,6
Polonia	331	4.000	266	0,8
Países Bajos	455	3.030	190	0,4
Dinamarca	186	1.009	123	0,7
Bélgica	75	800	43,6	0,6
Noruega	180	599	36	0,2
Austria	120	750	n.d.	-
Italia	120	1.000	n.d.	-

Podeu consultar l'**informe complet** als següents links:

HTML [Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos](#) [3]

PDF [Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos](#) [4]

[Inicieu sessió](#) [5] o [registreu-vos](#) [6] per a enviar comentaris



Categories: indústries culturals i creatives
Categories: Pràctiques culturals i públics
Categories: Professions artístiques i culturals
Categories: Estadístiques
Categories: Economia
Categories: Creativitat, innovació i Tics
Etiquetes: videojocs
Etiquetes: indústries culturals
Etiquetes: internacionalització
Etiquetes: estructura de mercat
Etiquetes: comerç
Etiquetes: professionalització

- [7]

URL d'origen: <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2019/lilibre-blanc-videjocs-2018>

Enllaços:

- [1] <http://interaccio.diba.cat/members/centre-dinformacio-documentacio>
- [2] <http://www.dev.org.es/>
- [3] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46089>
- [4] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=1aa81c06a90a1e51c9b765ad98d725ea>
- [5] <http://interaccio.diba.cat/>
- [6] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>
- [7] <http://interaccio.diba.cat/node/7869>