

La indústria espanyola del videojoc consolida les bones expectatives de creixement

Published by [Interacció](#) [1] on 15/01/2018 - 12:45 | Last modification: 05/02/2026 - 14:19



[Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. DEV](#) [2]

- La facturació va arribar en 2016 els 617 milions d'euros, un 21% més que 2015.
- L'ocupació en el sector va créixer un 20%, sumant 5.440 professionals en 2016.
- Malgrat el creixement en facturació i ocupació, per primera vegada des que es compten dades històriques ha caigut el nombre d'estudis actius



El sector productor de videojocs espanyols va facturar el 2016: 617 milions d'euros, un 21% més que 2015, i va incrementar la seva plantilla un 22%, arribant als 5.440 professionals, segons revela el Llibre Blanc del Desenvolupament Espanyol de Videojocs en la seva edició 2017, que es va presentar el dijous 11 de gener a Madrid per l'Associació Espanyola d'Empreses Productores i Desenvolupadores de Videojocs i Software d'Entreteniment (DEV) amb el suport de l'ICEX Espanya Exportació i Inversions.

Aquest estudi recull les principals dades de la indústria espanyola de desenvolupament de videojocs, investiga sobre les tendències que seguirà la producció de continguts interactius, i avalua les seves necessitats, i trasllada al Govern i a la resta de les administracions públiques les recomanacions imprescindibles per a l'impuls d'aquest sector tan important.

UNA INDÚSTRIA EN EL CAMÍ DE LA CONSOLIDACIÓ

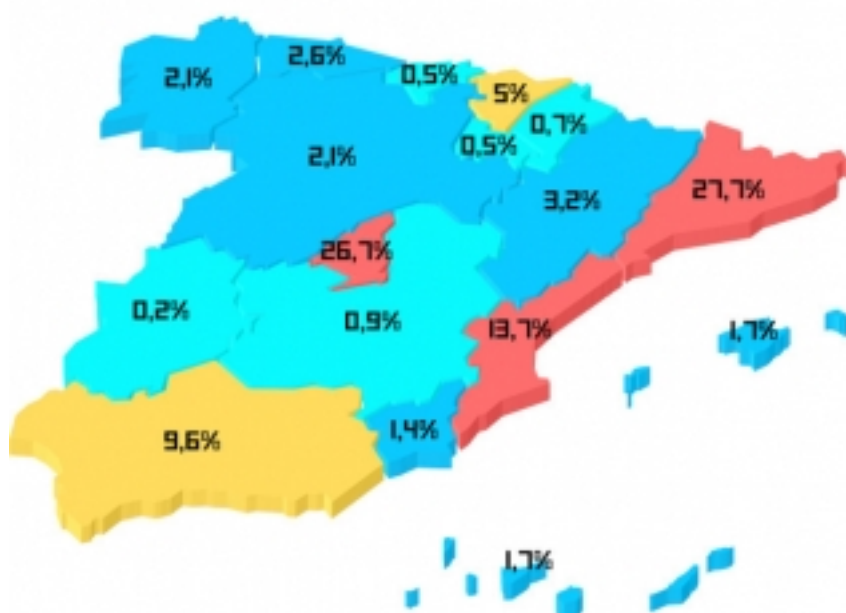
La indústria espanyola del desenvolupament de videojocs ha entrat, per primera vegada en els últims anys, en una **fase de consolidació**. Actualment existeixen a Espanya **450 empreses i estudis legalment constituïts, a més d'altres 130 projectes** a l'espera de constituir-se. Pel que fa a 2016, la xifra actual suposa una **reducció del 6% d'estudis en actiu**.

Evolución del número de empresas censadas en España



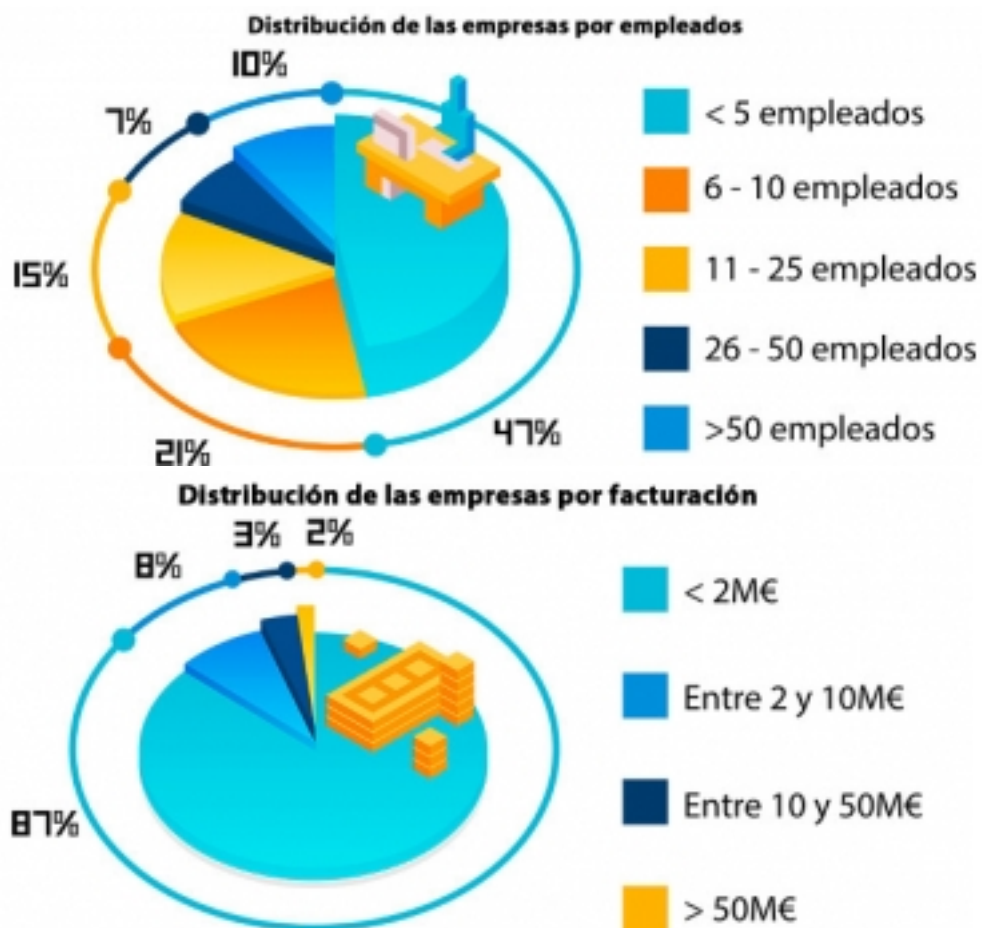
Año

Distribución territorial de las empresas y estudios de videojuegos



El 80% de les empreses i estudis actius a dia d'avui no existien fa 10 anys. Aquest creixement s'ha vist accelerat en els últims 5 anys, durant els quals s'ha creat el 52% de les empreses actuals.

La conseqüència d'això, és un teixit empresarial polaritzat i compost principalment per una àmplia base de **microempreses**, poques petites empreses i molt escasses de mida mitjana o gran. El 47% dels estudis espanyols dóna feina a menys de 5 empleats i el 87% factura menys de 2 milions d'euros.



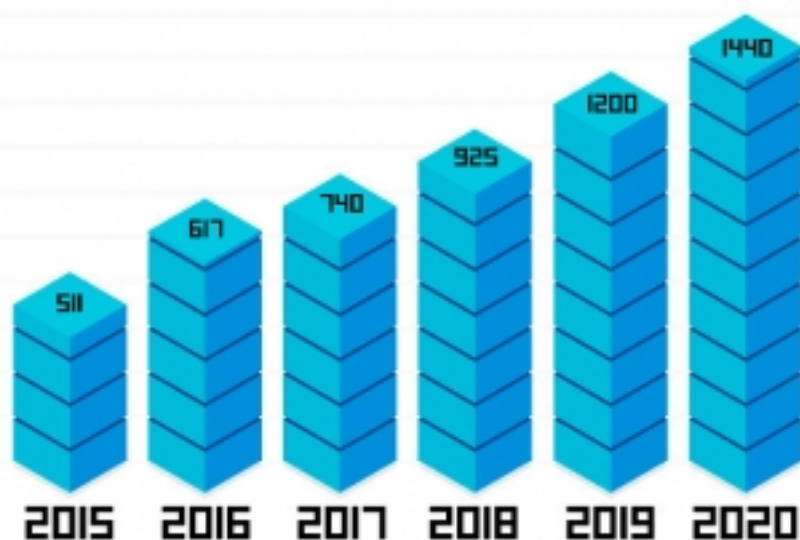
D'altra banda, es tracta d'un sector jove i qualificat: el **49%** dels/de les **treballadors/des té menys de 30 anys** i el **64%** han cursat **estudis superiors** (llicenciatura, postgrau).

LA FACTURACIÓ I L'OCUPACIÓ van créixer un 20%

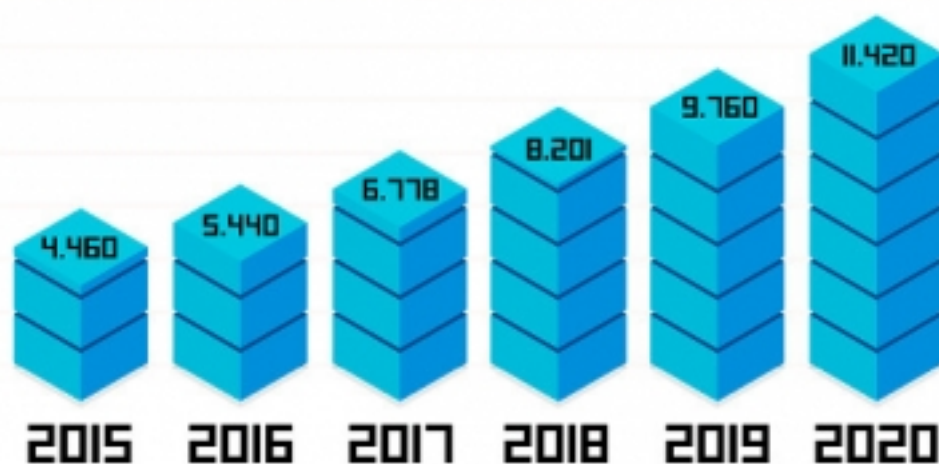
La facturació de la indústria espanyola va assolir al **2016 els 617 milions d'euros**, un 21% més que 2015. És possible estimar una previsió de creixement anual del 23,6% (CAGR 2016-2020), el que suposaria assolir el 2020 els 1.440 milions d'euros de facturació.

De la mateixa manera, l'**ocupació directa en el sector va créixer un 20%**, sumant 5.440 professionals en 2016. També les **previsions d'evolució de l'ocupació** són positives, i ens porten a estimar un **creixement a una taxa composta anual** (CAGRE 2016-2020) **del 20,37%**, fins arribar als 11.420 llocs de treball directes en 2020.

Estimación de crecimiento de la facturación del sector (M€)



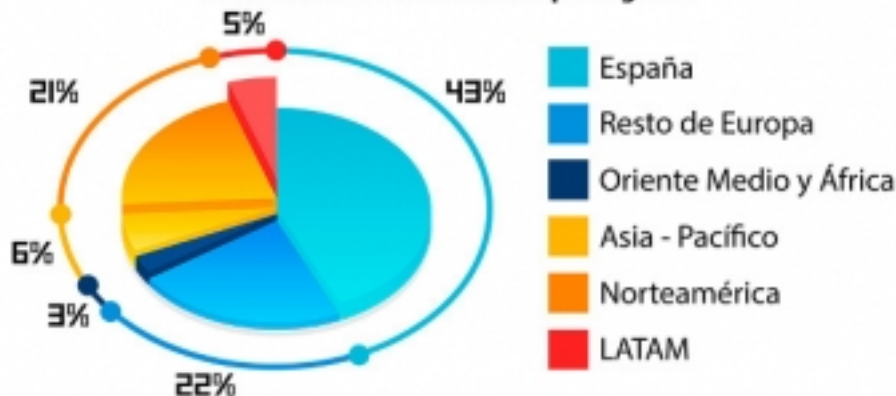
Evolución prevista del empleo en el sector (empleados/as)



UN SECTOR AMB CLARA VOCACIÓ INTERNACIONAL

La indústria espanyola de desenvolupament de videojocs es confirma un any més com altament exportadora, ja que, de mitjana, el **57% dels ingressos de les empreses del sector prové dels mercats internacionals**.

Distribución de la facturación por regiones





REALITAT VIRTUAL I ESPORTS, TENDÈNCIES PRINCIPALS

El 40% de les empreses espanyoles ja han dut a terme desenvolupaments per Realitat Virtual, mentre que més de la meitat pretén fer-ho en un futur proper. Els eSports, representen un mercat molt prometedor, però encara a l'espera de demostrar models de negoci viables per a les empreses, sobretot per als estudis de desenvolupament. **Un de cada cinc estudis espanyols desenvolupa 'serious games'.**

EL REPTE DE LA FORMACIÓ

Gràcies a la gran oferta actual de formació en videojocs a Espanya, per primera vegada es donen les condicions de poder generar una gran oferta de professionals. No obstant això, aquesta realitat contrasta amb el fet que encara **la meitat de les empreses espanyoles té dificultats per trobar perfils amb formació adequada al mercat.**

A més, si la indústria no evoluciona segons les expectatives, serà més difícil assegurar una ocupació a la totalitat dels nous titulats.

FINANÇAMENT, PRINCIPAL NECESSITAT DE LES EMPRESES

En l'acte es va presentar un avanç de l'informe "**Les 3D del Finançament de Videojocs**", un projecte que busca connectar l'oferta del capital inversor amb la demanda de projectes invertibles de desenvolupament de videojocs a Espanya, a través d'una major conscienciació sobre les seves característiques i processos associats. De mitjana, **el 91% del capital social de les empreses espanyoles de videojocs procedeix únicament dels socis fundadors**; el 92% d'elles finança la seva operativa amb mitjans propis, i el 48% també ho fa autofinant amb els ingressos de la seva pròpia activitat.

CAL UN AMBICIÓS PLA DE SUPORT PÚBLIC

La indústria espanyola de desenvolupament de videojocs necessita **un ambiciós Pla de suport públic que permeti la creació a Espanya d'un gran ecosistema enfocat a l'excel·lència**, que faci rendible l'activitat dels estudis ja creats, fomenti la creació sostenible de noves empreses, i assegurui un procés d'acompanyament que permeti la seva consolidació a la fases més crítiques de la seva maduració empresarial, al mateix temps impulsant l'entrada d'inversors privats.

"El futur de la nostra indústria depèn en gran part de l'èxit dels estudis independents i de l'ocupació que puguem generar per als futurs professionals. Necessitem per tant iniciatives tant públiques com privades que canalitzin, acompanyin i facin créixer aquesta important pedrera de gran talent per que aconseguim a Espanya una indústria capaç d'escometre grans produccions que ens posicionin en el lloc que mereixem " va assenyalar **Luis Quintans**, president de **DEV**.

Font [Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, DEV](#). [2]

PDF [Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2017](#). [3]

HTLM [Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2017](#). [4]

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

Tags: sectors culturals i creatius

Tags: cultura digital

Tags: internacionalització cultural



Tags: economia de la cultura

Tags: treball cultural i professionals

- [7]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2018/industria-espanyola-videojoc>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <http://www.dev.org.es/>

[3] http://http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/libro_blanco_dev_2017.pdf

[4] <http://hostmaster.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202017.pdf>

[5] <http://interaccio.diba.cat/>

[6] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[7] <https://interaccio.diba.cat/node/7404>