

Videojocs a Espanya: una indústria en creixement amb bases fràgils

Published by [Interacció](#) [1] on 04/03/2020 - 11:58 | Last modification: 23/03/2026 - 12:39

El *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019* dibuixa un sector dinàmic, altament internacionalitzat i amb potencial econòmic. Al mateix temps, revela una estructura empresarial atomitzada que interpel·la directament les polítiques públiques de suport.

L'article presenta el *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019* com una eina clau per entendre l'estat i les perspectives d'un sector que s'ha consolidat com a peça rellevant de l'economia digital. Elaborat a partir de dades dels mateixos estudis desenvolupadors, el document ofereix una radiografia precisa tant del teixit empresarial com de les dinàmiques de mercat i ocupació.

Una de les primeres evidències que emergeixen és la vitalitat del sector. El nombre d'empreses ha crescut de manera notable fins a superar les 500, amb una gran majoria creades en l'última dècada. Aquesta expansió, però, no s'ha traduït en una estructura sòlida. Més de la meitat de les empreses tenen menys de cinc treballadors i una part significativa presenta una activitat limitada o irregular, fet que apunta a una elevada fragilitat estructural.

En paral·lel, les dades econòmiques projecten un escenari de creixement sostingut. Les previsions apunten a increments anuals rellevants tant en facturació com en ocupació, amb milers de llocs de treball nous en l'horitzó immediat. Aquest dinamisme es veu reforçat per una forta orientació internacional: prop de dos terços dels ingressos provenen de mercats exteriors, fet que situa la indústria del videojoc com un sector clarament exportador.

Des del punt de vista territorial, Catalunya apareix com el principal pol del sector, concentrant una part molt significativa de les empreses, la facturació i l'ocupació. Aquesta concentració reforça la idea que el desenvolupament de la indústria no és homogeni i que depèn de determinats sistemes locals capaços d'articular talent, inversió i infraestructures.

Cal destacar les transformacions rellevants en els models de negoci i producció. Predomina el desenvolupament de propietat intel·lectual pròpia i els models digitals de distribució, amb plataformes globals com Steam com a canals principals de comercialització. Alhora, emergeixen línies com els *serious games*, que amplien l'impacte del videojoc cap a àmbits com l'educació o la salut, i reforcen la seva dimensió cultural i social.

El document planteja una tensió que no és menor. D'una banda, el videojoc es presenta com un sector estratègic, amb capacitat de generar ocupació qualificada i projecció internacional. De l'altra, la seva estructura fragmentada i la dependència de mercats globals apunten a la necessitat de polítiques públiques més decidides, tant en finançament com en suport a la consolidació empresarial.

El valor del *Libro Blanco* no rau només en les dades, sinó en la seva funció orientadora. Esdevé una base per a la presa de decisions públiques i per a la definició d'estratègies que evitin que el creixement quantitatiu del sector no vagi acompanyat d'una major solidesa estructural. En aquest sentit, la pregunta que queda oberta és fins a quin punt les polítiques culturals i industrials estan preparades per llegir el videojoc no només com una indústria emergent, sinó com un camp central de la cultura contemporània.

[Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2019](#) [2] i [Resumen ejecutivo](#) [3]



Categories: Informe

Categories: Informes i documents

Tags: sectors culturals i creatius

Tags: cultura digital

Tags: treball cultural i professionals

Tags: innovació cultural

- [4]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/blogs/2020/videojocs>

Links:

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

[2] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/e200003.pdf>

[3] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/e200004.pdf>

[4] <https://interaccio.diba.cat/node/8256>