

El videojoc en expansió

Publicat per [Interacció](#) [1] el 08/02/2018 - 14:16 | Última modificació: 05/02/2026 - 15:19



[Associació Espanyola de Videojocs](#) [2]

La indústria del videojoc té un impacte a la nostra economia que sovint es menysté, bé per desconeixement, o bé per manca de visibilitat. Però en realitat és **una indústria en creixement que a Espanya suposa el 0,11 del PIB i ocupa a gairebé 9.000 persones** en llocs de treball directes.

Es tracta de la **primera anàlisi econòmica sobre la indústria dels videojocs**, promogut per l'[Associació Espanyola de Videojocs](#) [2] (AEVI), que aprofundeix més enllà dels estudis de mercat i consum.

L'impacte econòmic del videojoc

Val la pena destacar dades del 2016, que apunten que la **producció del sector dels videojocs a Espanya va ser de 1.177 milions d'euros**, i el seu **valor afegit va ser de 503 milions d'euros**, amb una **ocupació directa de 8.790 persones** dins el sector.

Una dada impactant sobre el valor afegit del sector, és que **per cada euro que s'inverteix, el seu impacte reverteix en 3 euros al conjunt de l'economia**, de la mateixa manera que per cada feina que es crea al sector de videojocs, se'n generen 2,6 en d'altres sectors indirectament.

I és que del videojoc en beuen molts d'altres sectors, com ara un **14,3%** del sector d'**edició**, el **9,6%** del sector de **producció audiovisual** (cine, vídeo, televisió i música), el **3,8%** del sector de la **programació i tractament de dades** i un **3,2%** del sector de les **telecomunicacions**.

Una indústria en creixement.

El **2016**, el sector dels videojocs va generar **1.163 milions d'euros a Espanya**. D'aquesta manera, el sector es consolida un any més com ho fa des del 2014, com la primera opció d'oci audiovisual i interactiu de l'Estat. La xifra suposa un **increment del 7,4% en relació al 2015**, quan la indústria va generar 1.083 milions d'euros.

Augment del 30% del consum de videojocs on-line.

El valor estimat del consum on-line de videojocs el 2016 va ascendir fins als 382 milions d'euros (un 30,82% més que el 2015, amb 292 milions d'euros) amb la suma de les apps (per a dispositius mòbils) i la resta de plataformes en línia.

Els videojocs adquirits a través d'**apps mòbils** van suposar un valor de **177 milions d'euros** (un 43,90% respecte al 2015), mentre que el valor estimat del consum des de la resta de plataformes en línia va situar en els 205 milions d'euros (un 17, el 56% més que l'any anterior).

Aquest tipus d'estudi ens mostren que **el videojoc es troba en un moment d'expansió**. Ens ho demostra un altre estudi provinent del portal [Statista](#) [3] '[Digital Market Outlook - Digital Media Market Report](#) [4]', on es fa visible que **el segment dels videojocs és actualment i serà en un futur proper el que assoleixi una major facturació de tots els mitjans digitals**, tant aquí com a la resta del món.



PDF [El sector de los videojuegos en España](#) [5]

HTML [El sector de los videojuegos en España](#) [6]

[Inicieu sessió](#) [7] o [registreu-vos](#) [8] per a enviar comentaris

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: sectors culturals i creatius

Etiquetes: economia de la cultura

- [9]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/videojoc-expansio>

Enllaços:

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

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

[3] <https://www.statista.com/>

[4] <https://de.statista.com/statistik/studie/id/45113/dokument/digital-media-report/>

[5] http://http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/1801_aevi_estudioeconomico.pdf

[6] <http://www.aevi.org.es/la-industria-los-videojuegos-emplea-8-790-personas-espana-representa-011-del-pib-pais/>

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

[8] <https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[9] <https://interaccio.diba.cat/node/7429>

