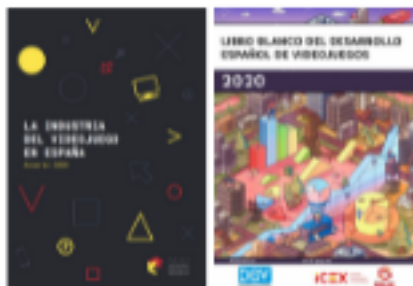


## L'estat del videojoc en 2020: la indústria que ha esquivat la Covid

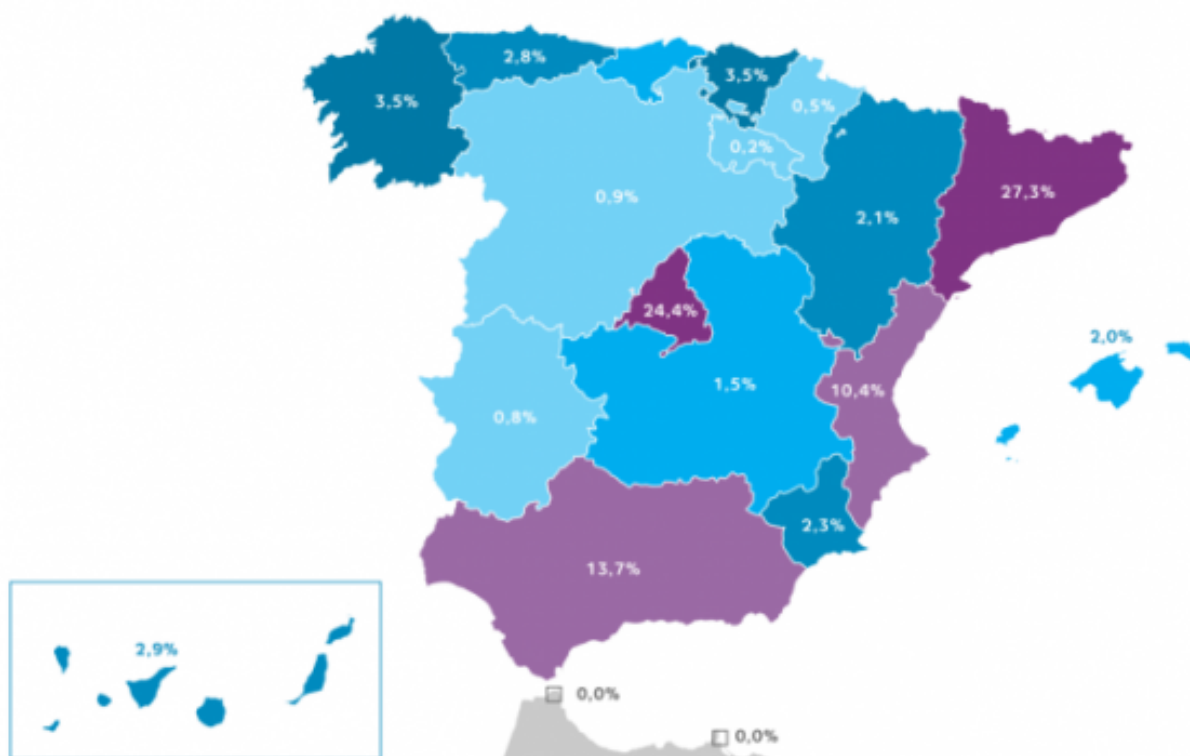
Publicat per [Interacció](#) [1] el 22/06/2021 - 09:00



[Desarrollo Español de Videojuegos](#) [2], [Asociación Española de Videojuegos](#) [3]

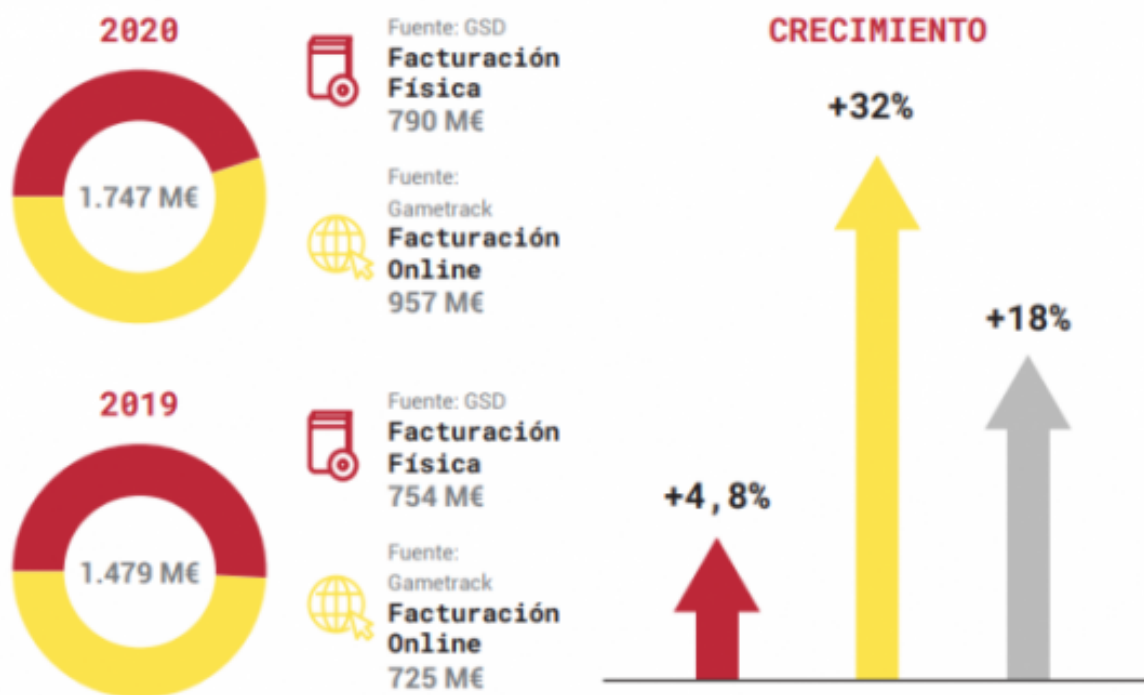
L'[Asociación Española de Videojuegos](#) [3] (AEVI) i [Desarrollo Español de Videojuegos](#) [2] (DEV) van publicar recentment l'**Anuario 2020 de la Industria del Videojuego en España** i el **Libro Blanco del Desarrollo Español del Videojuego**, respectivament. El primer informe, com ve sent habitual des de 2003, es tracta del document de referència per a empreses, professionals i experts del sector que detalla en profunditat, any rere any, l'estat d'una indústria en creixement. El segon, per la seva banda, il·lustra en el potencial del sector per facilitar la presa de decisions i l'elaboració de plans d'inversió i suport públic i privat.

**Catalunya** es manté en 2020 com el principal **motor del desenvolupament de videojocs**, segons DEV, acollint al **27,3% de les empreses** de l'Estat, **facturant el 51% del total** de la indústria i representant el principal pol d'ocupació, amb una concentració del **46% dels treballadors** lligats a la indústria del videojoc.



Distribució d'estudis actius per comunitats autònomes. DEV

En aquest any, caracteritzat per la irrupció de la pandèmia, la **venda online** de videojocs s'ha vist disparada, segons l'AEVI, assolint la xifra històrica de 957 milions d'euros<sup>[1]</sup> facturació a l'estat espanyol, el que suposa un **creixement interanual del 32%**. Quant a la facturació física, aquest increment ha estat del 4,4% respecte a l'any passat, amb un total de 790 milions d'euros. Amb tot, amb un total de 1.747 milions d'euros de facturació (i un creixement del 18%), aquestes dades estan lluny de mercats de l'entorn com el francès (5.300 milions d'euros) o l'alemany (8.500 milions d'euros).



Facturació en 2020 del videojoc espanyol, respecte a 2019. AEVI

Pel que respecta al perfil dels videojugadors, segons l'AEVI, **les dones representen el 45,9%** dels usuaris totals – unes xifres similars a la d'altres països europeus – i la freqüència de joc se situa en una dedicació de 7.51 hores setmanals de mitjana. Gran part de l'informe està dedicada a les reflexions de directius i representants de les principals companyies del videojoc, que fan balanç de l'activitat del darrer any, l'impacte de la Covid-19 i previsions per l'avenir.

En aquest context, l'informe de DEV identifica una sèrie de debilitats del sector – necessitats de formació de professionals i de finançament, especialment – i proposa tot un seguit de mesures amb l'objectiu d'incentivar l'economia del sector de desenvolupament dels videojocs per a aquest any inclouen l'establiment **d'un incentiu fiscal** a la producció de videojocs, el **disseny d'un ambiciós pla** per al sector (per al qual el document proposa unes línies estratègiques) i fomentar la incorporació laboral de joves professionals, amb **focus en les dones**.

**Podeu consultar i descarregar-vos els documents:**

[Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2020](#) [4]. (2021). Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV) [www.dev.org.es](http://www.dev.org.es) [5]

[La industria del videojuego en España. Anuario 2020](#) [6]. (2021). Asociación Española de Videojuegos (AEVI) [www.aevi.org.es](http://www.aevi.org.es) [7]



[1] La metodologia emprà fonts diferents per a cada informe

**Categories:** Informe estadístic

**Categories:** Anuari

**Etiquetes:** videojocs

**Etiquetes:** estructura de mercat

**Etiquetes:** Espanya

- [8]

**URL d'origen:** <https://interaccio.diba.cat/news/2021/06/videojocs-anuari>

**Enllaços:**

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

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

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

[4] [https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/libro\\_blanco\\_del\\_desarrollo\\_espanol\\_de\\_videojuegos\\_2020.pdf](https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/libro_blanco_del_desarrollo_espanol_de_videojuegos_2020.pdf)

[5] <https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20espanol%20de%20videojuegos%202020.pdf>

[6] [https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/aevi\\_anuario\\_2020.pdf](https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/aevi_anuario_2020.pdf)

[7] [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI\\_Anuario\\_2020.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf)

[8] <https://interaccio.diba.cat/node/8662>