

Libre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc 2020

Publicat per [Interacció](#) [1] el 09/07/2021 - 11:11

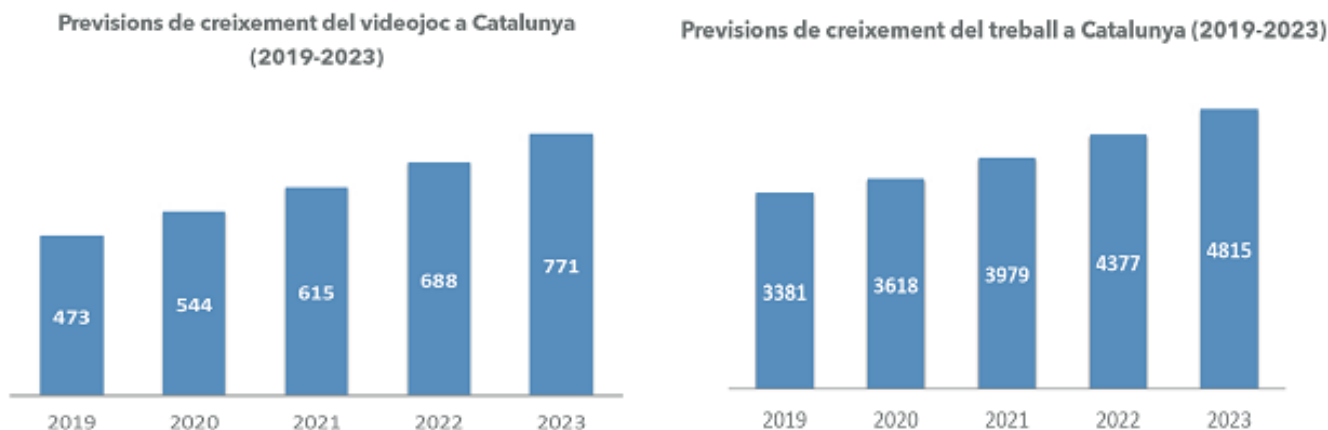


[Institut Català de les Empreses Culturals](#) [2]

Catalunya és avui el **principal motor del desenvolupament de videojocs** estatal, acollint al 27,3% de les empreses, facturant el 51% del total de la indústria i representant la concentració més gran d'ocupació amb el 46% dels treballadors de tot l'Estat, segons indica [DEV – Desarrollo Español de Videojuegos](#) [3] (2021) al "**Libro Blanco del Desarrollo Español del Videojuego**" ([vegeu](#) [4]).

Amb l'objectiu d'analitzar amb detall la situació del sector a Catalunya, [l'Institut Català de les Empreses Culturals \(ICEC\)](#) [2], amb la col·laboració de DEV, acaba de publicar l'edició 2020 del "**Libre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc**". Des de la seva primera edició en 2016, aquesta publicació recull dades de les tendències del sector, del teixit empresarial i professional i dels productes desenvolupats per la indústria.

Estem davant d'un sector amb unes previsions de creixement molt més favorables que a la resta d'indústries culturals i creatives: amb una **facturació de 473 milions d'euros**, el **creixement interanual** per al sector del videojoc a Catalunya se situa en un **10,3%**. Repassem les principals dades.

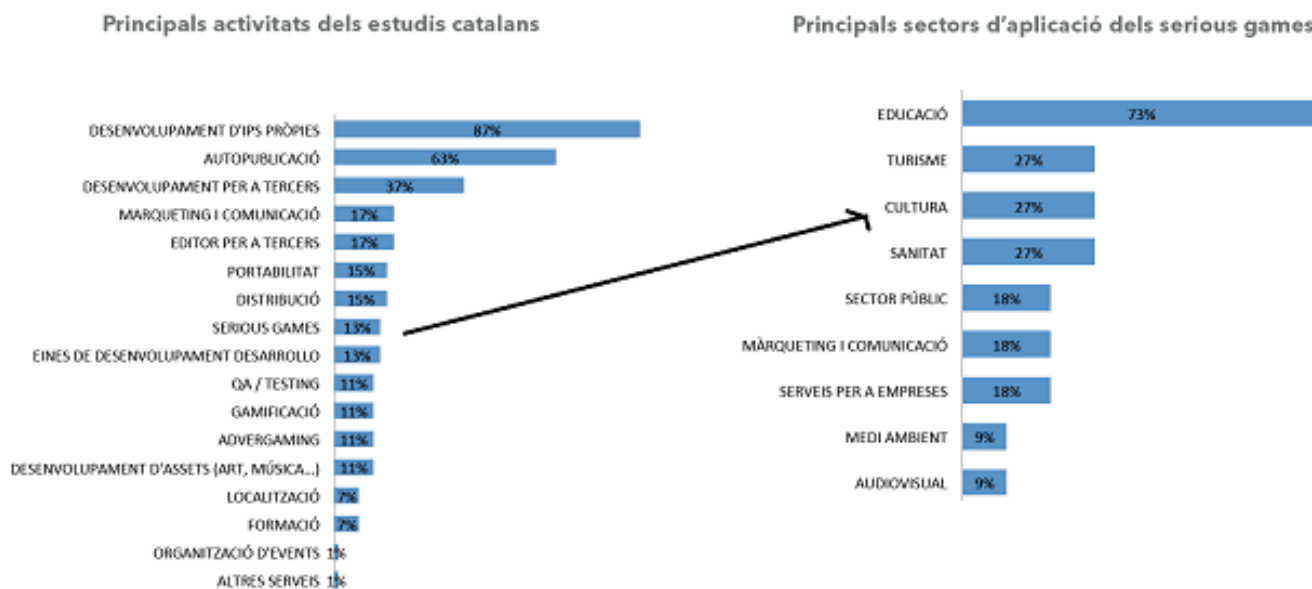


Previsions de creixement: facturació i força de treball

Tot i aquest augment en la facturació, el nombre d'empreses i estudis pateix una baixada continuada: del cens de 156 empreses, actualment hi ha 35 entitats en vies d'extinció. Aquestes 121 empreses donen feina a **3.381 professionals**, dels quals actualment **un 20% són dones**, una presència femenina que creix de forma lenta, però estable, per tercer any consecutiu. Cal destacar que es tracta **d'un col·lectiu eminentment jove**, amb el 92% dels treballadors per sota dels 45 anys.

Quant a la distribució d'empreses segons la seva dimensió, el sector està format en més del **50% per microempreses** de cinc o menys treballadors i el grup d'estudis que compten entre 11 i 50 treballadors suposa ara el 24%, una millora respecte a l'any anterior (20%). Amb tot, el 60% dels treballadors formen part d'estudis de més de 50 persones (7% del total).

Les **principals plataformes** emprades pels videojocs catalans són el **PC (76%)** i els jocs creats per a **telèfons mòbils i tauletes** (63% per a iOS i 61% per a Android), per davant de les consoles. El principal mercat d'aquests productes és Espanya i la resta d'Europa Occidental (52% de les vendes). El **català** és l'idioma emprat en el **55% dels videojocs** creats a casa nostra.



Principals activitats dels estudis catalans i focus en els serious games

D'entre aquestes creacions, ens centrem en els **serious games**, aquells videojocs dissenyats amb un propòsit formatiu per sobre de l'entreteniment. Avui representen el 13% de les principals activitats desenvolupades pels estudis catalans i, dins d'aquesta branca, el principal àmbit d'aplicació és l'**educatiu** (73%), seguit per les aplicacions desenvolupades per al **turisme**, la **cultura** o la **sanitat** (27%).

El document recull altres dades referents als sistemes i necessitats de finançament dels estudis catalans o la seva presència a fires i esdeveniments relacionats amb el sector, així com les demandes actuals del sector en matèria de finançament i formació. Per a més informació, us convidem a consultar l'informe i la presentació que acompanya aquest text.



Podeu consultar i descarregar-vos el document:

[Llibre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc 2020](#) [5]. (2021). Institut Català de les Empreses Culturals. issuu.com/icec_generalitat [6]

Categories: Vídeo, pòdcast

Categories: Informe estadístic

Categories: Anuari

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: estructura de mercat

Etiquetes: Catalunya

- [7]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/news/2021/07/llibre-blanc-videojocs>

Enllaços:

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

[2] <https://icec.gencat.cat/ca/inici>

[3] <https://www.dev.org.es/index.php>

[4] <https://interaccio.diba.cat/news/2021/06/videojocs-anuari>

[5] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/llibre_blanc_videojocs_2020.pdf

[6] https://issuu.com/icec_generalitat/docs/llibre_blanc_videojocs_2020

[7] <https://interaccio.diba.cat/node/8682>