

El Govern i el sector dels videojocs acorden 60 actuacions per accelerar-ne el posicionament a Catalunya

Publicat per [Interacció](#) [1] el 17/06/2022 - 09:15



Entre les mesures hi ha millorar el coneixement social dels jocs i fomentar el talent. Catalunya compta amb 200 empreses desenvolupadores del videojoc, ocupa prop de 4.000 professionals i concentra el 50% d'empreses, volum de facturació i de professionals de tot l'Estat Espanyol

El Govern i el sector dels videojocs han presentat una bateria de 60 actuacions per accelerar el posicionament social i estratègic del videojoc a Catalunya. Durant l'acte '**Passem Pantalla: els videojocs es manifesten**' al [centre IDEAL](#) [2] la consellera de Cultura, Natàlia Garriga, i el conseller d'Empresa, Roger Torrent, han presentat el treball fet a la taula del videojoc, el [catàleg d'empreses catalanes de videojocs 2022](#) [3] i el [Llibre Blanc del videojoc](#) [4].

La Taula del Videojoc

La [Taula del videojoc](#) [5] és l'espai de concertació entre el sector i la Generalitat de Catalunya. Ha consensuat una bateria d'actuacions a desenvolupar per a accelerar les polítiques de suport al videojoc des de totes les seves dimensions: consolidar l'actual ecosistema; fomentar el creixement sostingut, l'atracció de talent i la presència de dones professionals; millorar l'encaix de la formació professional i universitària; potenciar la internacionalització de les empreses i els videojocs catalans i oferir formació i eines per a un millor finançament del sector.

Nascuda l'any 2019 a instàncies del Parlament de Catalunya i en el marc de desenvolupament del Pacte Nacional per a la Indústria, la Taula ha realitzat treballs durant tres anys en què han participat una cinquantena de persones del sector. Quan es va posar en marxa la Taula, es van identificar fins a 8 àmbits en funció de les necessitats prioritàries del sector per al desenvolupament dels treballs: finançament, internacionalització, talent, gènere, salut, gamificació, e-sports i visió empresarial. La feina d'identificació de necessitats ha conclòs amb la concreció d'una bateria tancada de 60 actuacions encaminades totes elles a consolidar i fer créixer l'ecosistema català del videojoc. Totes elles han estat calendaritzades i s'ha establert un calendari i els responsables per a la seva execució. Entre d'altres, la **Taula del Videojoc** ha identificat les següents mesures:

- Millora del coneixement del sector per part de la ciutadania mitjançant la difusió de la realitat i l'existència del sector a Catalunya al públic general.

- Creació d'un espai d'informació i recursos a disposició de les empreses i els professionals (formació, ajudes, oportunitats,...) que serveixi alhora per reforçar la difusió envers la ciutadania però també com a plataforma de difusió internacional.
- Estructurar i enfortir l'ecosistema mitjançant l'organització de trobades entre professionals del sector.
- Dinamitzar el talent al territori mitjançant l'organització o el foment d'esdeveniments, incubadores i altres iniciatives.
- Visibilitzar els aspectes positius dels videojocs com per exemple el foment de l'activitat física, els aprenentatges, la socialització i també els *serious games* o les diferents aplicacions de la gamificació.
- L'impuls d'un programa de mentories per a empreses per ajudar en la seva creació, professionalització i internacionalització.
- L'impuls de mesures encaminades a la millora dels plans d'estudis universitaris i a l'impuls de la Formació Professional dual i continua, per trobar un millor encaix entre els professionals formats i les necessitats de les empreses i a la permanent actualització per a professionals del sector.



200 estudis a Catalunya



Durant l'acte s'ha presentat el **Catàleg d'Empreses Catalanes de Videojocs 2022**, una publicació trilingüe per difondre, a fires internacionals i a Internet, la riquesa de la indústria del videojoc catalana. Segons apunta el document, actualment es comptabilitzen 200 estudis de videojocs, xifra que representa un augment del 54% respecte a l'any 2016.

El sector creix

En la mateixa línia, s'ha presentat el **Llibre Blanc del Videojoc a Catalunya 2021**, una radiografia de l'estat del sector i els reptes imminents elaborada en col·laboració amb [DEV, Associació Espanyola d'Empreses Productores i Desenvolupadores de Videojocs](#) [7]. Segons han explicat, el llibre blanc permet constatar que les xifres pateixen un creixement des de 2016. En concret, **la facturació ha crescut** des dels 319 MEUR fins als 552 MEUR en cinc anys (+73%). Les 200 empreses analitzades ocupen fins a **4.000 persones** dels quals un **25% són dones**, tot i que els darrers anys hi ha hagut un creixement amb un 7% més de presència femenina a les empreses del videojoc.

Pel que fa al **perfil professional**, prop del 45% desenvolupen tasques relacionades amb l'art, un 28% es dediquen a gestió empresarial, un 21% a programació i un 7% a altres feines. El sector professional del videojoc a Catalunya és jove perquè un 91% de professionals són menors de 45 anys i un 41% del total és menor de 30 anys. De fet, durant el curs acadèmic 2020-2021 hi havia al voltant **1.330 estudiants** de videojocs a les universitats de Catalunya. A més a més, també **han crescut les versions en català de videojocs produïts a Catalunya que s'enfila fins al 54%**, un creixement de l'11% en comparació amb l'any 2016.

Finalment, durant l'acte s'ha presentat **la campanya de comunicació 'El videojoc és cultura'**. La iniciativa vol millorar la percepció de la ciutadania respecte els videojocs, posant èmfasi en conceptes com la creativitat, l'oportunitat professional, la formació, l'art, el desenvolupament empresarial, l'economia digital o la col·laboració i les comunitats de jugadors i jugadores.

Tota la documentació presentada a l'esdeveniment es pot consultar a culturadigital.blog.gencat.cat/videojocscatalans/ [8].

La informació procedeixen de les webs i canals de comunicació del [Govern de la Generalitat de Catalunya](#) [9]

Categories: Informe estadístic

Categories: Anuari

Categories: Actualitat

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: estructura de mercat

Etiquetes: Catalunya

- [10]



URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/news/2022/06/lilibre-blanc-videojocs>

Enllaços:

- [1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>
- [2] <https://idealbarcelona.com/>
- [3] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/empresesvj_cat_2022.pdf
- [4] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/lilibreblancvj_2021_1.pdf
- [5] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/presentaciotaula.pdf>
- [6] <https://www.soonintokyo.com/>
- [7] <https://www.dev.org.es/>
- [8] <http://culturadigital.blog.gencat.cat/videojocscatalans/>
- [9] <https://govern.cat/>
- [10] <https://interaccio.diba.cat/node/8998>