



## El videojoc a Catalunya es consolida amb més professionals i més facturació

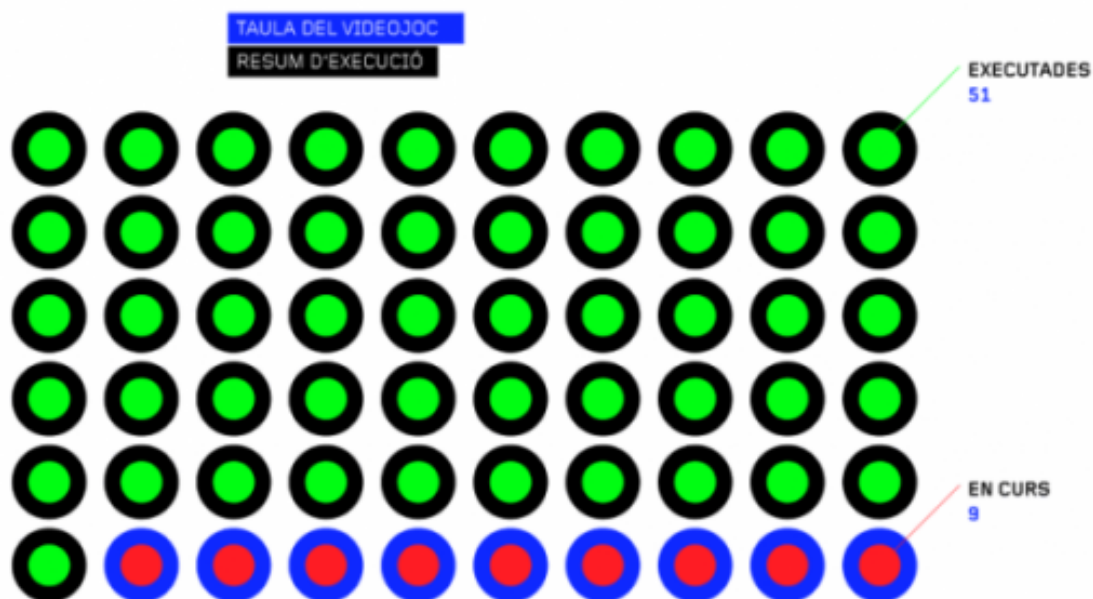
Publicat per [Interacció](#) [1] el 11/07/2023 - 17:00



**El sector del videojoc prem el botó de l'accelerador a Catalunya i continua en la seva línia de consolidació com a ecosistema estratègic del país.**

El sector del videojoc preveu tancar el 2023 amb 5.141 treballadors i una facturació que superi els 910 milions d'euros. Segons el 'Llibre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc 2022', realitzat pel Govern i representants de les empreses ([DeviCAT](#) [2]), la indústria manté una línia ascendent en el seu creixement i d'un volum de negoci de 660 milions el 2021, s'espera arribar als 1.216 milions el 2025. **Les previsions de creixement de treball són de 6.564 persones pel 2025.** Durant l'acte 'Passem Pantalla: els videojocs impacten en el Disseny Hub', s'ha presentat la feina feta a la **Taula del Videojoc**, on s'han [assolit el 86% de les actuacions](#) [3] per **accelerar el posicionament estratègic del videojoc**. També s'ha donat a conèixer el nou portal web dels videojocs catalans.

Entre les actuacions més destacades de la Taula del Videojoc hi ha el **Pla d'Internacionalització del videojoc català**, el treball de promoció de la sensibilització dels docents i joves en la tecnocultura digital i la visibilització dels efectes positius, el combat contra les violències masclistes digitals, la promoció del talent o l'impuls del circuit d'esdeveniments.



De les 60 actuacions previstes a la Taula del Videojoc s'han executat 51 (un 86%) Tot plegat accelerar les polítiques de suport al videojoc des de totes les seves dimensions i consolidar l'ecosistema

El nou [web](#) [4] que s'ha presentat serà el **primer portal paraigües** que agrupa tot el **contingut, informació i recursos de l'ecosistema del videojoc a Catalunya**. El web vol ser una eina útil per **diversos perfils de públic**: estudiants o persones que volen formar-se o dedicar-s'hi professionalment als videojocs, professionals i empreses que busquen finançament, recursos públics o col·laboracions i famílies, professionals de l'educació i ciutadania interessada en trobar informació sobre videojocs fets a Catalunya o en català, recursos sobre efectes positius i consum responsable.

El web també enllaça amb altres webs temàtiques com el portal de jocs en català [VDJOC](#) [5].

Properament també es podran trobar al web continguts en anglès que proporcionin informació de context a aquelles persones que, a l'estranger, s'interessen pel sector a Catalunya; es vulguin formar en universitats catalanes o desenvolupar-se professionalment aquí, o que tinguin interès en invertir en projectes a Catalunya.

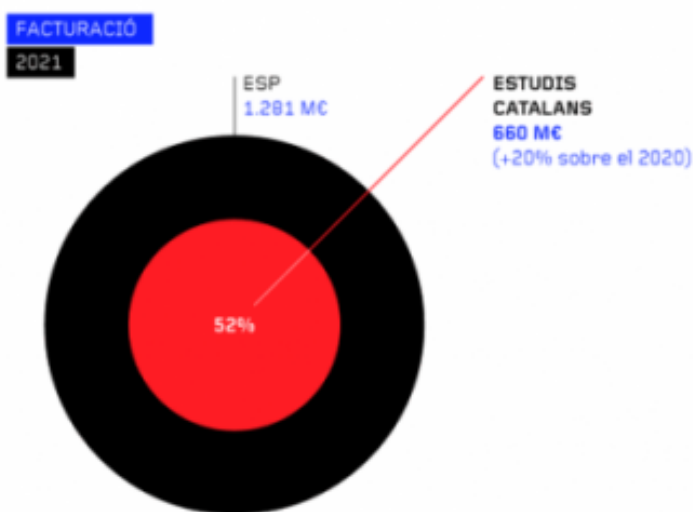
### Facturació de 660 milions el 2021

El Llibre Blanc de la indústria catalana del videojoc 2022 apunta que el sector va tenir una facturació estimada el 2021 de 660 milions, **un creixement del 20%** respecte dels 552 milions del 2020, 9 milions d'euros per sobre de les previsions del darrer Llibre Blanc. El sector va donar feina directa a unes 4.249 persones, el que suposa **un augment del 7,1%** en comparació amb 2020.

El Llibre indica que **Catalunya concentra el 52% de la facturació estatal**, que va pujar fins als 1.326 milions. Les previsions de creixement són "optimistes" de cara als cinc propers anys, ja que s'estima un creixement agregat de 16,5% en el període 2021-2025, de manera que el 2025 s'estima que la indústria catalana facturarà 1.216 milions, pràcticament el doble que el 2021.

En aquests propers cinc anys s'espera un creixement agregat de l'11,5% en la dada d'ocupació, de manera que, el 2025, s'espera que el videojoc català ocupi 6.564 persones. En comparació amb la resta de l'Estat, a **Catalunya es creen el 48 % dels llocs de treball del sector** (8.829).

L'estudi constata la baixada del nombre d'empreses que facturen menys de 200.000 euros l'any, que ha passat del 57 % el 2020 al 50 % el 2021. El grup d'estudis que facturen entre 200.000 euros i 2 milions puja fins al 28 %, i els que facturen entre 2 i 10 milions pugen fins al 16 %. Només l'1 % dels estudis instal·lats a Catalunya factura més de 50 milions l'any. A més, **les empreses catalanes representen el 26% del total d'estudis**.



Creix la facturació del sector del videojoc a Catalunya fins a 660M€ el 2021, un creixement del 20% respecte al 2020. I Catalunya concentra el 52% de la facturació estatal.

### Les dones, un 25% del sector

Pel que fa al gènere, **les dones suposen el 25 % (1.062) del sector del videojoc a Catalunya**, una xifra encara lluny de la igualtat, però que es troba una mica per sobre de països com els Estats Units d'Amèrica (EUA), on suposen el 23,8%. L'estudi conclou que la tendència dels últims anys és a "alça, tot i que en aquest últim exercici no s'ha registrat un creixement". El talent dels equips és **jove i amb estudis superiors**: el 92% de les persones treballadores tenen menys de 45 anys i un 89% son titulades universitàries.

En el terreny de les empreses, a Catalunya hi ha 196 companyies dedicades a la creació de videojoc, una xifra per sota de les 200 que es dedicaven a l'oci interactiu en l'[anterior estudi](#) [6] de 2020. Tot i això, el Llibre Blanc aplaudeix el gran nombre d'empreses ja constituïdes. **El 90% de les empreses estan establertes a Barcelona**, mentre que a la demarcació de Tarragona hi ha el 4%, el 3% a Lleida i el 3% a Girona.

Els estudis catalans promouen videojocs especialment per ser gaudits a l'ordinador, tot i que la quota de mercat ha passat del 82% al 75% actualment. Els videojocs per telèfon mòbil no amenacen al PC i tampoc ho fan els destinats a les consoles.

Pel que fa a **la formació**, en aquest curs acadèmic 1.358 joves han realitzat formació superior en videojocs. Del total, **un 15% han estat dones** i un 7% estrangers.

### **El català, a la cua dels videojocs**

L'anglès és l'idioma predominant dels videojocs creats a Catalunya amb un 97% dels casos. El castellà el 91% i més de la meitat dels estudis (53%) han fet servir el català als seus jocs. Tot i això, el català es troba per sota de l'ús del francès (75%), el rus (66%), l'alemany (63%), el portuguès i l'italià (59%).



L'anglès és l'idioma predominant en els videojocs creats a Catalunya, amb un 97% | Kelly Sikkema (Unsplash)

### **Els reptes del sector**

Com és habitual en cada edició del Llibre blanc, els estudis han destacat els reptes del sector a Catalunya. Així, han apuntat que el finançament continua sent el repte principal amb què es troben els estudis catalans a l'hora de desplegar la seva feina quotidiana. Les empreses reclamen l'existència de beneficis fiscals per atreure treballadors qualificats, tal com passa en d'altres ciutats. "La dificultat d'obtenir perfils professionals amb experiència és un problema recurrent, com també ho és la retenció del talent als estudis", han subratllat.

La indústria també necessita poder ser competitiva a l'hora de competir amb les grans empreses per poder atraure talent. "Els salaris i les sinergies així com mantenir un ecosistema atractiu per inversors són algunes de les solucions que es proposen", ha detallat l'estudi.

D'altra banda, pel que fa als punts forts han destacat el pol d'atracció de talent i inversió que suposa estar ubicats a Barcelona. La formació nombrosa i la presència d'un nombre significatiu de grans i petites empreses ajuda a crear un teixit de col·laboració dins la indústria.



**Podeu consultar i descarregar-vos l'informe:**

[Llibre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc 2022](#) [7]. (2023). Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura. [culturadigital.blog.gencat.cat](http://culturadigital.blog.gencat.cat) [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/2023/07/llibre-blanc-videojocs>

**Enllaços:**

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

[2] <https://devi.cat/>

[3] [https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/acomplimenttaula\\_0.pdf](https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/acomplimenttaula_0.pdf)

[4] <http://videojocscatalans.cat>

[5] <https://llengua.gencat.cat/ca/serveis/videojocs/index.html>

[6] <https://interaccio.diba.cat/news/2022/06/llibre-blanc-videojocs>

[7] [https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/llibreblanc\\_industria\\_catalana\\_videojoc\\_2022\\_0.pdf](https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/llibreblanc_industria_catalana_videojoc_2022_0.pdf)

[8] <https://culturadigital.blog.gencat.cat/taula-del-videojoc/>

[9] <https://govern.cat/>

[10] <https://interaccio.diba.cat/node/9220>