

LLIBRE  
BLANC  
LA  
INDÚSTRIA  
CATALANA  
DEL

VIDEOJOC  
2022

# ÍNDEX

Coordinació, disseny i maquetació

**Direcció General d'Innovació i Cultura Digital**

La Rambla, 8 | Palau Marc | 08002 Barcelona

[innovacio.cultura@gencat.cat](mailto:innovacio.cultura@gencat.cat) | [cultura.gencat.cat/ca/temes/cultura-digital](http://cultura.gencat.cat/ca/temes/cultura-digital)

Il·lustracions de personatges

**Direcció General d'Innovació i Cultura Digital amb IA**

Amb la col·laboració de

**DEV - Desarrollo Español de Videojuegos**

Velázquez, 94, 1ª planta | 28006 Madrid

[info@dev.org.es](mailto:info@dev.org.es) | [www.dev.org.es](http://www.dev.org.es)



3	Índex
4	Resum executiu
7	El videojoc català en números
11	Les notícies més importants del 2022
15	El videojoc català: dades quantitatives
16	Facturació i treball: un creixement imparable
20	Distribució dels estudis per facturació, nombre i antiguitat
25	Nombre i distribució dels estudis
28	Tipologia i activitats dels estudis catalans, <i>serious games</i> i capital social
32	Necessitats de finançament
35	Plataformes, eines i botigues en línia
39	Idiomes
41	Finançament i <i>publishing</i>
44	Facturació, model de negoci i regions
47	Ajudes públiques
49	Tipologia dels treballadors dels estudis catalans
55	Inversió estrangera
57	Reptes i demandes de la indústria catalana
	—
60	Annex. Nota metodològica

# RESUM EXECUTIU

LLIBRE  
BLANC  
LA INDÚSTRIA  
CATALANA  
DEL VIDEOJOC  
2022

5

El videojoc català continua la seva línia ascendent. En aquest Llibre blanc podem trobar dades que refuten aquesta idea. La indústria ha facturat 660 milions el 2021, un creixement del 20 % respecte de l'any passat.

Aquest augment en la facturació també ha suposat una pujada en el nombre d'empreses i professionals que treballen en l'actualitat en projectes relacionats amb el videojoc.

Creix també el nombre de professionals, que ja sumen 4.249 persones, un 7% que el 2020, i manté un percentatge de presència de dones a les plantilles del sector del 25%.

Baixa lleugerament el nombre d'estudis operatius, que el 2020 eren 200 i que al 2021 sumen 196. D'aquests, 132 són empreses actives, un nombre superior a les 123 del 2020 a les quals hem de sumar 64 projectes de desenvolupament en actiu per professionals que encara no s'han constituït com a empreses, però als quals cal considerar com a part de la indústria.

Aquestes dades es reforcen amb les darreres notícies relacionades amb l'arribada d'estudis internacionals a Catalunya que han suposat un impuls a la creació de llocs de treball. Rovio ha anunciat la contractació de 30 professionals pel primer semestre de 2023 a la nova seu pel sud d'Europa que ha obert a Barcelona mentre que IO Interactive també ha posat en marxa plans per contractar 150 persones a la seva oficina.

El 2022 també ha vist com estudis estrangers passaven a formar part del capital d'estudis catalans. Ha estat el cas de Novarama que arran de projectes com Invizimals o el projecte en desenvolupament United 1944 s'ha reforçat amb l'entrada de Tencent en l'accionariat de l'empresa.

Europa continua sent el principal mercat pel videojoc català amb un 43% seguit de prop per Amèrica del Nord, que suposa el 36%. Això suposa un canvi respecte les dades anteriors on Amèrica del Nord només arribava fins el 28% de les facturacions.

La majoria dels videojocs creats a Catalunya es fan per a PC (75 %), dispositius mòbils (56 % Android, 50 % iOS) i consoles de nova generació, liderades per la PlayStation 5 (50 %).

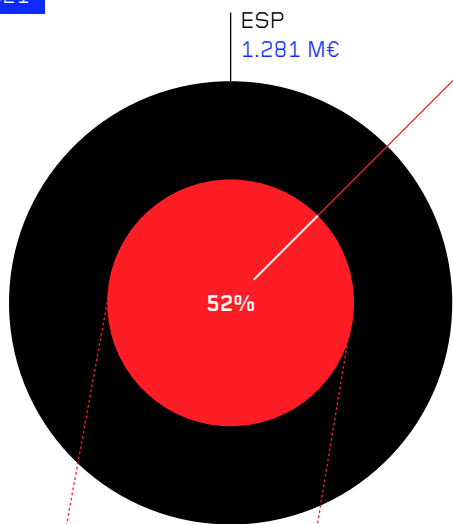
El 69% dels estudis continuen fent servir l'autofinançament per dur a terme els projectes d'oci interactiu (aquesta dada suposa una disminució d'aquesta solució en un 5%). El 58% dels estudis necessiten entre 150.000 i 300.000 euros per desenvolupar el seu proper projecte.

El creixement en els principals marcadors d'aquest Llibre Blanc demostra la força del sector català en el darrer any d'efectes estructurals derivats de la gestió de la pandèmia provocada pel Covid-19. Les conseqüències del confinament i la naturalesa digital de l'entreteniment que representen els videojocs ha permès a empreses i estudis adaptar-se, en bona mesura i en condició d'avantatge, respecte d'altres indústries fet que encaixa amb les tendències i estadístiques recollides en aquest Llibre Blanc.

# EL VIDEOJOC CATALÀ EN NÚME- ROS

FACTURACIÓ

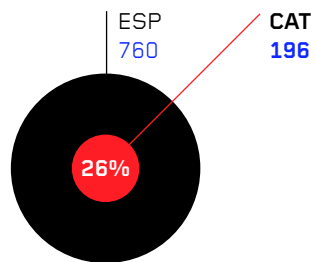
2021



ESTUDIS  
CATALANS  
660 M€  
(+20% sobre el 2020)

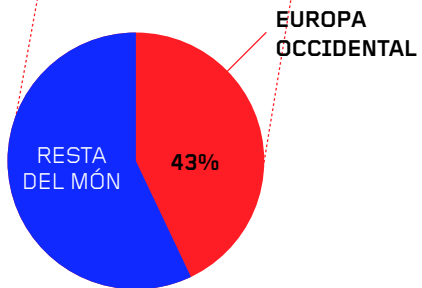
EMPRESSES

2021



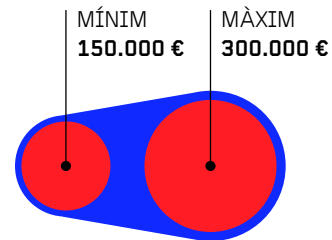
MERCAT PRINCIPAL

2021



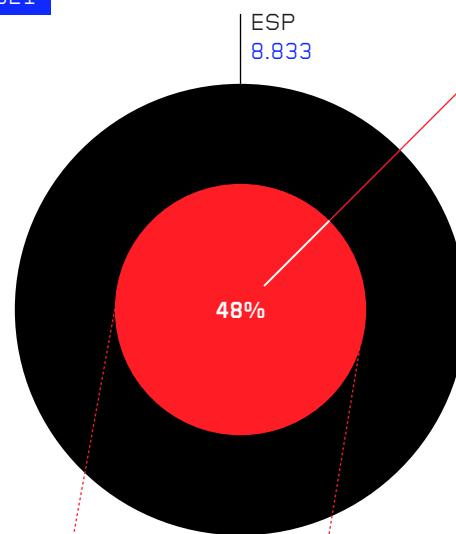
COST PER PROJECTE

2021



PROFESSIONALS

2021



CATALUNYA  
4.249 PROFESSIONALS  
(+7% sobre el 2020)

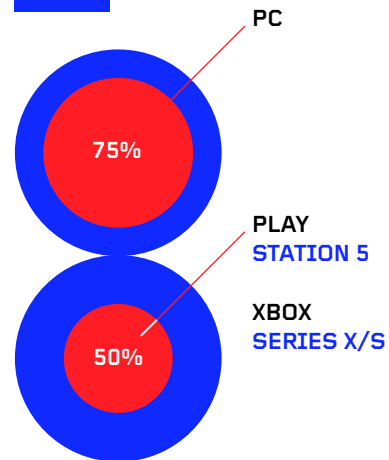
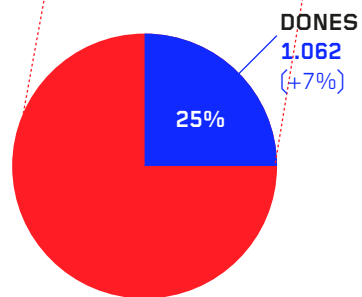
PLATAFORMES PREFERIDES

DE DESENVOLUPAMENT

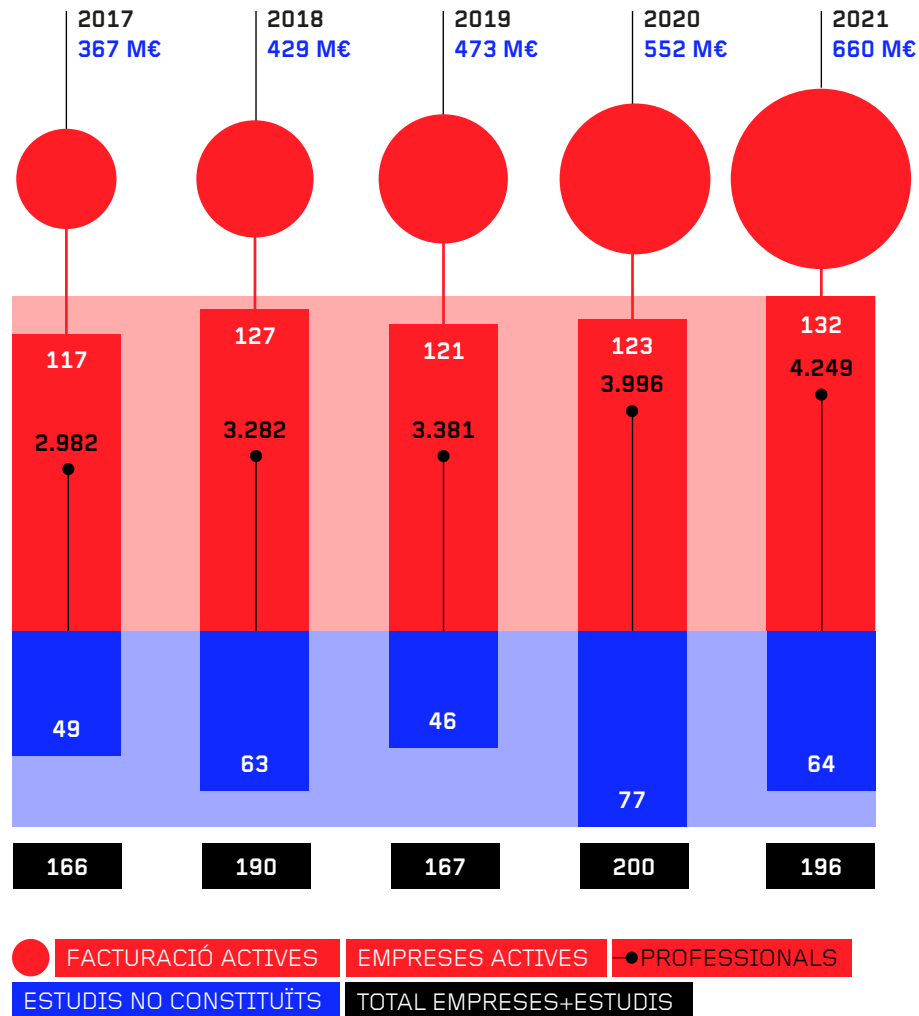
2021

PER GÈNERE

2021



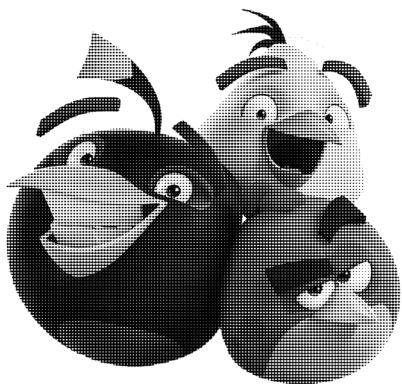
Quadre-resum de la indústria  
catalana del videojoc 2017-2021



NOTA METODOLÒGICA. A partir de 2019 es revisa el criteri de recompte del total d'empreses i estudis: s'inclouen les empreses actives i els estudis encara no constituïts però amb activitat. S'han revisat les xifres dels anys anteriors per poder disposar de dades comparatives.

# LES NOTÍCIES MÉS IMPOR- TANTS DEL 2022

L'any passat va ser una nova prova de la fortalesa de l'ecosistema creat al voltant del videojoc català. La finaesa Rovio, coneguda per Angry Birds, va anunciar la creació d'una seu pel sud d'Europa que estarà instal·lada a Barcelona. **Rovio pretén crear 30 llocs de treball** en el primer semestre de 2023.



No és l'única companyia estrangera que ha desembarcat a Catalunya de manera recent. Un d'ells, **IO Interactive, va anunciar el desembre la creació de 150 nous llocs de treball**. L'estudi és conegut per la franquícia Hitman, tot i que a la seva seu de Barcelona està desenvolupant Project 007, un joc ambientat en l'univers de James Bond i del qual encara no es coneix la data de sortida. «Hem vingut a créixer. Crearem un equip potent a escala mundial. La gent que treballa amb nosaltres tindrà un impacte en la manera com es creïn els videojocs del futur», assegurava Eduard López, responsable de l'estudi, en un article aparegut el passat mes de juny.

Un altre estudi que **ha reforçat la seva presència a Catalunya és FunPlus**. La companyia amb seu a Suïssa va anunciar a finals de setembre que ampliaria la plantilla que treballava a les oficines del carrer Casp. «Barcelona ha esdevingut un centre mundial reconegut pel talent en el sector mòbil i de creació de videojocs. A FunPlus estem molt orgullosos de poder expandir aquest compromís amb la ciutat i començar a treballar aquí en els jocs que liderin els objectius estratègics de la companyia», declarava Enric Cabestany, vicepresident de FunPlus per a Europa i Amèrica Llatina.



I si parlem d'estudis locals, també s'ha d'assenyalar l'acord al qual van arribar Piccolo Studio (responsables d'Arise: A Simple Story) amb Take-Two Interactive, el publisher responsable de Grand Theft Auto. **L'acord al qual va arribar Piccolo significa que el joc que creï l'estudi barcelonès es llançarà sota la marca Private Division**, un segell de Take-Two on ja han aparegut títols com Kerbal Space Program o The Outer Worlds.

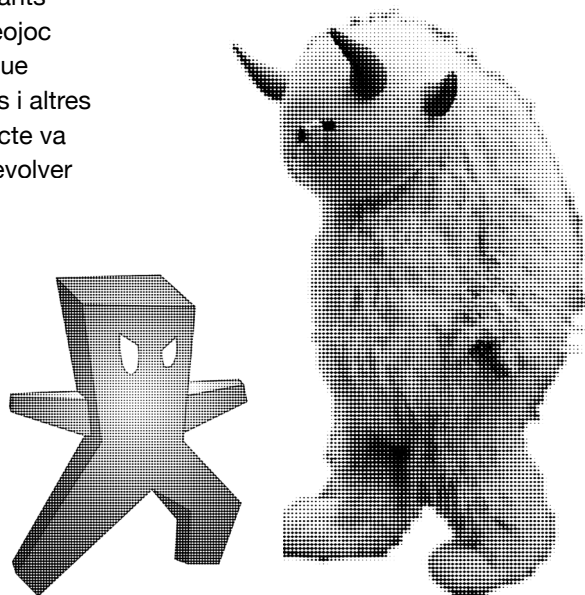


El 2022 també ha estat l'any en què, de mica en mica, hem tornat a la normalitat després de la crisi sanitària de la Covid-19. És l'any on els actes presencials han tornat a tenir força.

En són dos exemples l'IndieDevDay i l'esdeveniment de nova creació SAGA, Saló del Gaming.

**L'Indie Dev Day és la fira catalana del videojoc independent de referència.** L'any 2022 confirmava el creixement de l'esdeveniment en assistència i projectes exposats. En aquest sentit, la fira va aplegar **4.300 assistents** a les Cotxeres de Sants i presentar 94 projectes de videojoc en el marc de l'esdeveniment que també aixopluga taules rodones i altres activitats complementàries. L'acte va comptar amb el patrocini de Devolver Digital, publisher de reconegut trajectòria a la indústria i que f anys va publicar Gris, joc cata premiat a tot el planeta.

En quant al Saló del Gaming, **SAGA, l'any 2022 s'estrenava com a nou esdeveniment dedicat als videojocs i als eSports en llengua catalana** a la Farga de l'Hospitalet de Llobregat. L'èxit de la primera edició, amb una assistència de **3.500 persones**, ha fet que els organitzadors anunciessin la continuïtat de la proposta.



# EL VIDEOJOC CATALÀ DADES QUANTI- TATIVES

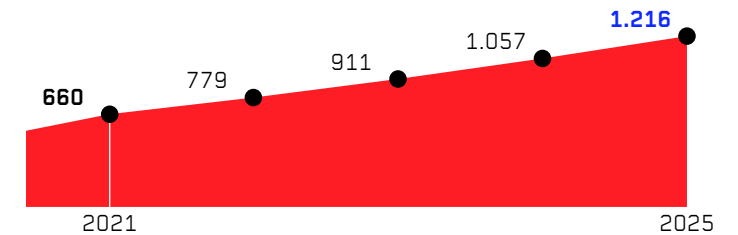




# FACTURACIÓ I TREBALL UN CREIXEMENT IMPARABLE

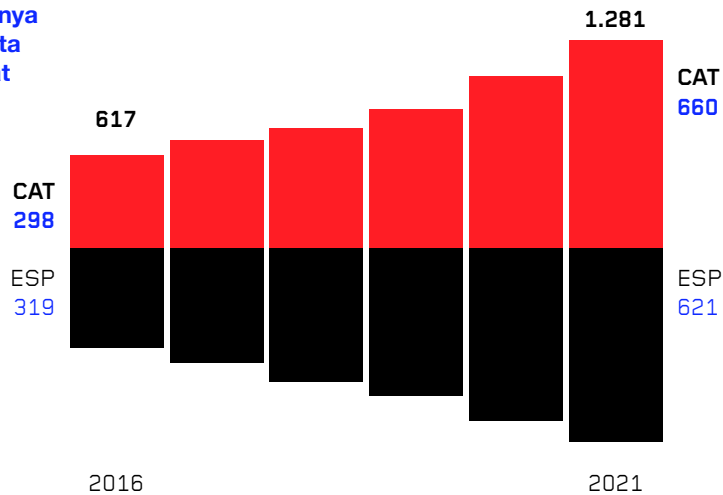
El videojoc català va tenir una facturació estimada el 2021 de 660 milions d'euros, un creixement del 20% respecte dels 552 del 2020, 9 milions d'euros per sobre de les previsions del darrer Llibre Blanc, i va donar treball directe a unes 4.249 persones, el que suposa un augment del 7,1% si el comparem amb la xifra del 2020.

Previsions de creixement del videojoc a Catalunya. 2021-2025



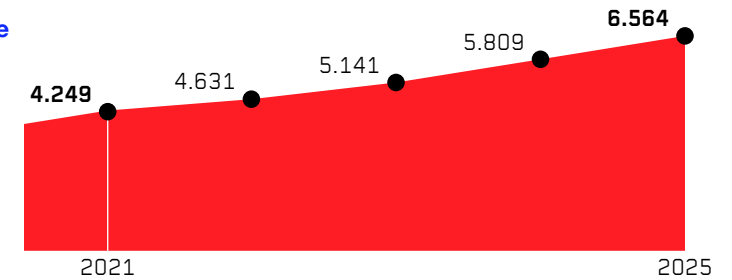
El videojoc català suposa gairebé el 50 % del total del sector a Espanya, que va pujar fins als 1.326 milions. Les previsions de creixement són optimistes de cara als cinc propers anys, ja que s'estima un creixement agregat de 16,5 % en el període 2021-2025, de manera que el 2025 s'estima que la indústria catalana facturarà 1.216 milions, pràcticament el doble que el 2021.

Facturació del videojoc a Catalunya i a la resta de l'Estat



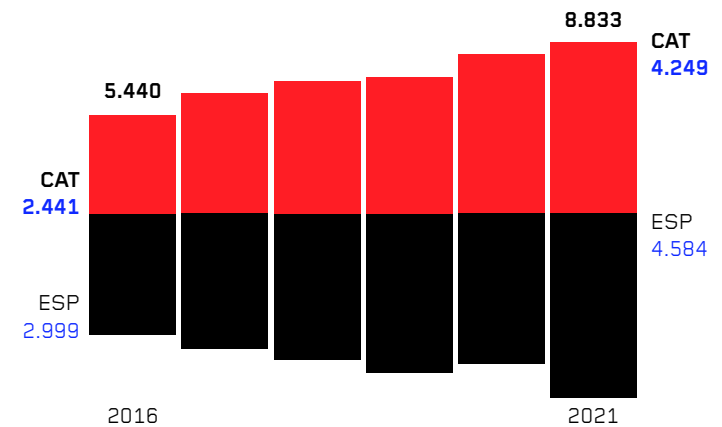
La dada del treball també és optimista de cara als propers cinc anys, en què s'espera un creixement agregat de l'11,5 %, de manera que, el 2025, s'espera que el videojoc català ocupi 6.564 persones. És interessant comprovar com s'estima un creixement més lleu els primers anys, però la previsió és optimista de cara al període 2024-2025.

Previsions de creixement del treball a Catalunya. 2021-2025



En comparació amb la resta d'Espanya, a Catalunya es crea el 48 % dels llocs de treball del sector, que el 2021 va suposar 8.829 treballs directes a tot l'estat.

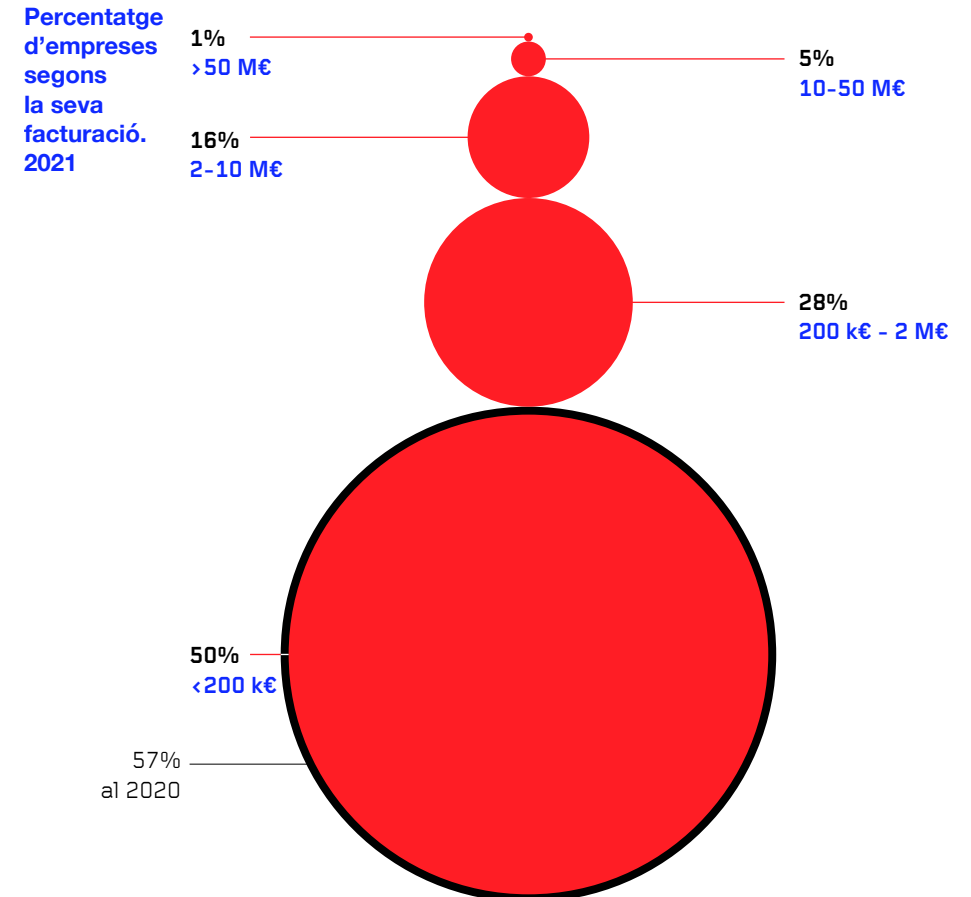
Treballadors del videojoc a Catalunya i a la resta de l'Estat. 2016-2021





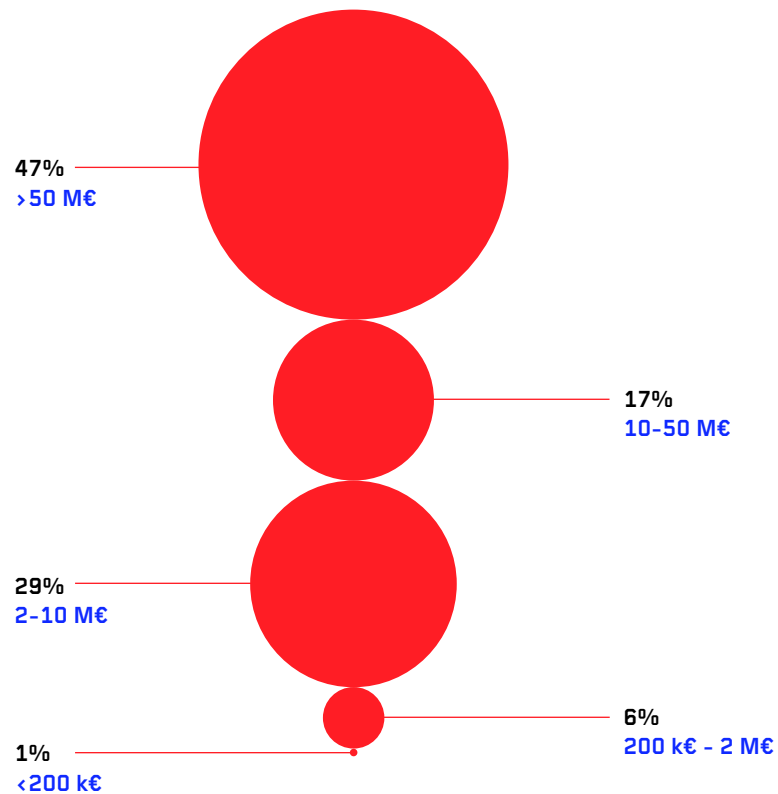
# DISTRIBUCIÓ DELS ESTUDIS PER FACTURACIÓ, NOMBRE I ANTIGUITAT

Una bona notícia en aquest apartat és 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. Així, el grup d'estudis que facturen entre 200.000 euros i dos milions d'euros puja fins al 28 %, i els que facturen entre dos i deu milions pugen fins al 16 %. Tan sols l'1 % dels estudis instal·lats a Catalunya factura més de 50 milions d'euros l'any.



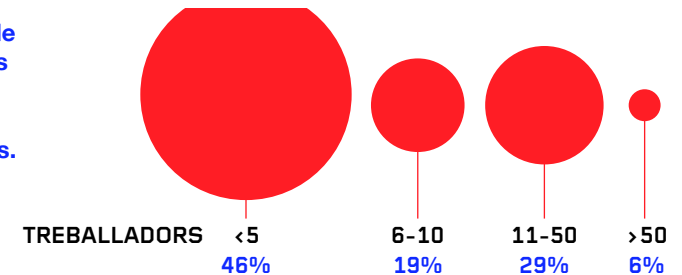
Si donem una ullada al total de la facturació acumulada segons la dimensió empresarial, s'observa que l'1% que factura més de 50 milions l'any és responsable del 47 % de tota la facturació del videojoc català. Els estudis que facturen entre dos i 50 milions suposen un 46 % addicional, la qual cosa indica que els estudis que facturen menys de dos milions d'euros l'any només representen el 7 % de la facturació del sector, un punt per sota de la dada de 2020.

**Total de facturació acumulada segons la dimensió empresarial. 2021**



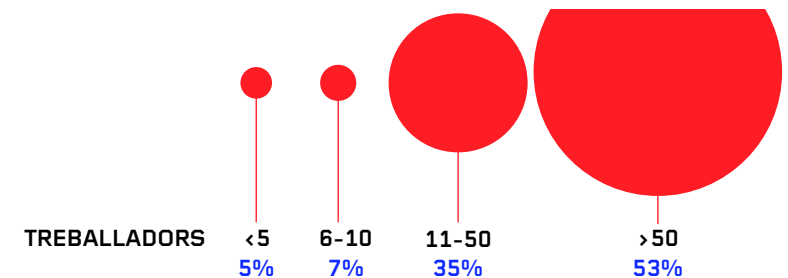
El videojoc català està en evolució positiva. Enguany les empreses d'entre 11 i 50 treballadors ha passat d'un 18% a un 29% respecte l'any anterior. Els estudis i empreses que compten amb menys de cinc treballadors segueixen sent la majoria (46%) però baixen el percentatge en set punts respecte de la dada de l'any anterior.

**Distribució de les empreses segons el nombre de professionals. 2021**



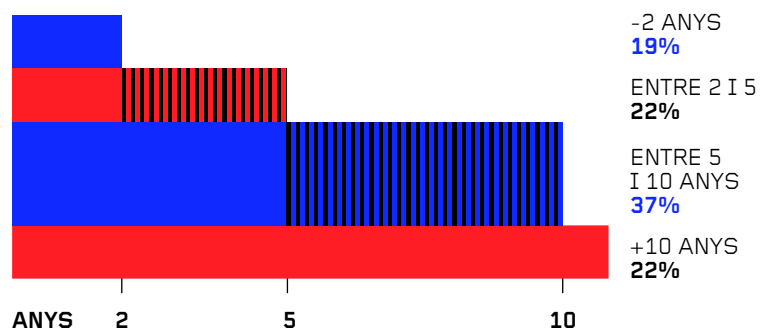
Els estudis més grans són els que disposen de més llocs de treball i tanmateix les tendències respecte l'any anterior apunten a un creixement dels estudis petits i mitjans. Els estudis de més de 50 persones donen treball al 53% de la indústria a Catalunya, una xifra que és deu punts inferior a la de 2020. Els estudis d'11 a 50 treballadors suposen el 35% (una pujada des del 22% del 2020) i baixen de manera mínima els grups de 6 a 10 (7%) i de menys de 5 (5%).

**Distribució dels treballadors segons la dimensió de l'empresa. 2021**



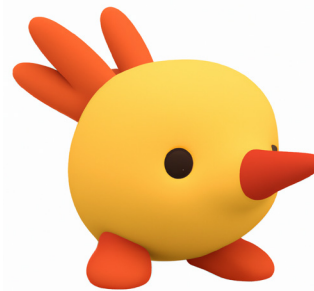
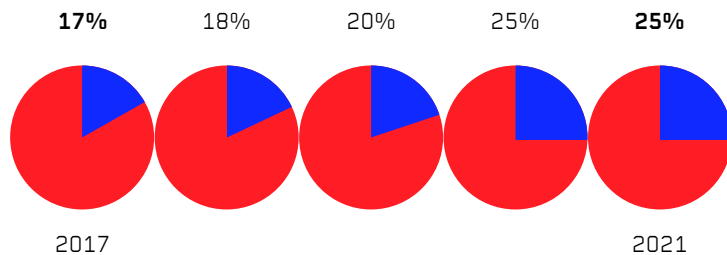
El sector del videojoc a Catalunya es consolida amb el pas dels anys, tal com ho demostra el fet que cada vegada són més nombrosos els estudis amb més de deu anys d'antiguitat (un 22 %, tres punts més que l'any passat). També creix el nombre d'estudis amb entre 5 i 10 anys d'experiència, que passa del 35 % al 37 %. D'aquesta gràfica també podem extreure l'augment de l'emprenedoria, ja que els estudis més joves (menys de 2 anys de trajectòria) han passat de ser el 15% al 19% en tan sols un any.

Distribució dels estudis catalans segons l'antiguitat de l'empresa. 2021



Les dones suposen el 25 % 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, on suposen el 23,8 %. La tendència dels últims anys és a l'alça, tot i que en aquest últim exercici no s'ha registrat un creixement.

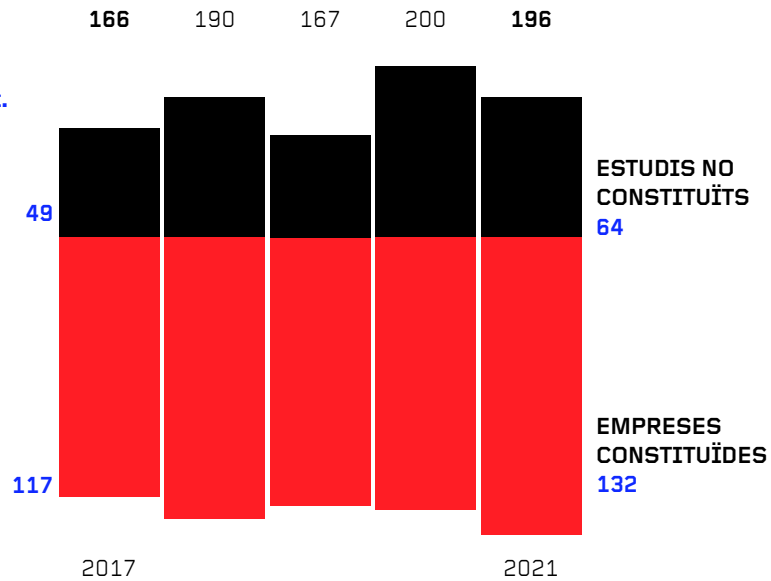
Evolució del percentatge de dones als estudis catalans. 2016-2020



## NOMBRE I DISTRIBUCIÓ DELS ESTUDIS

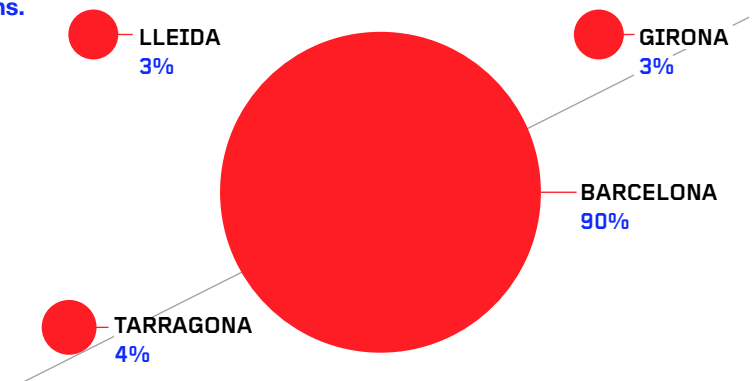
A Catalunya hi ha 196 empreses dedicades a la creació de videojocs, una xifra lleugerament inferior a les 200 que es dedicaven a l'oci interactiu ara fa un any. La bona notícia la representen els 132 estudis que es troben constituïts com a empresa, una pujada del 7 % respecte a l'any anterior en un grup especialment significatiu. D'acord amb aquesta dada mai abans, des de que es disposen d'estadístiques, havia hagut tantes empreses constituïdes com al 2022.

**Evolució d'empreses constituïdes i estudis no constituïts amb activitat. 2017-2021**



El 90 % d'aquestes empreses continua establert a Barcelona. La capital catalana suma el gruix dels estudis, mentre que les altres tres províncies catalanes es troben gairebé a la mateixa alçada, amb Tarragona (4 %) una mica per sobre de Lleida (3 %) i Girona (3 %).

**Distribució de les empreses per demarcacions. 2021**

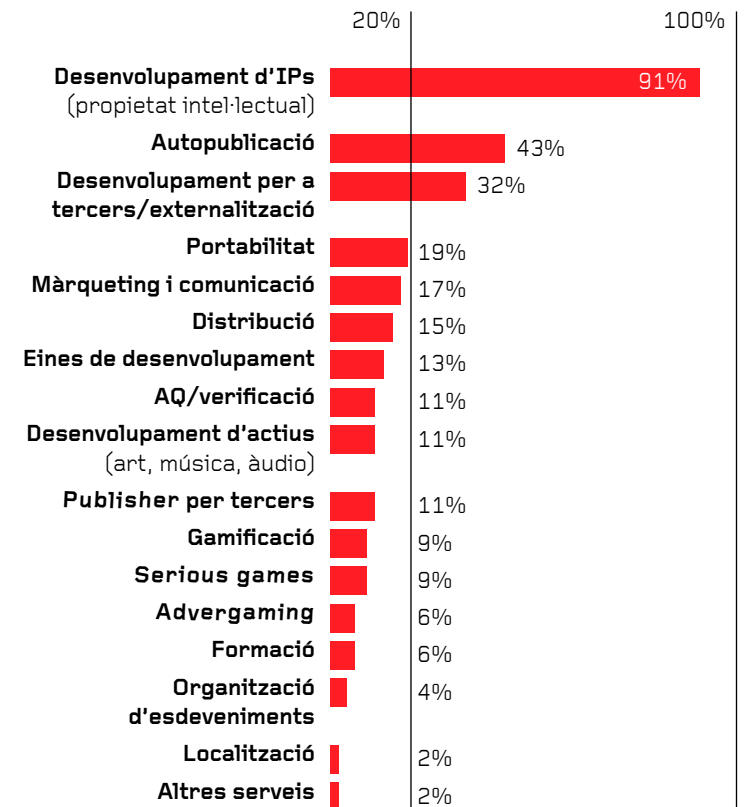




# TIPOLOGIA I ACTIVITATS DELS ESTUDIS CATALANS, SERIOUS GAMES I CAPITAL SOCIAL

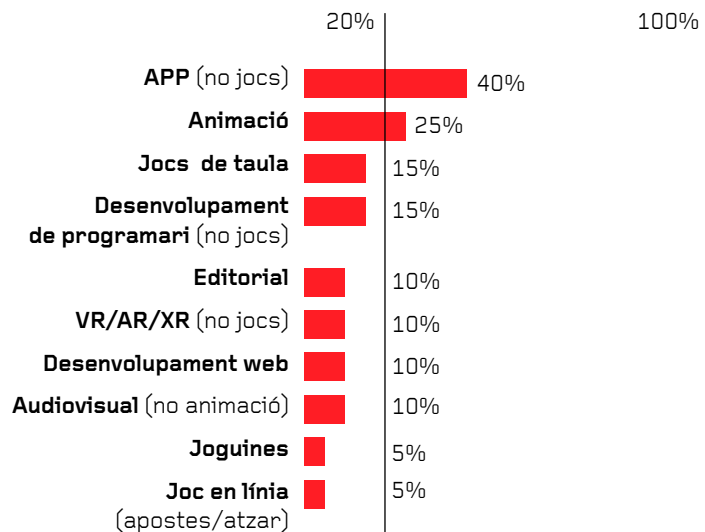
El videojoc català aposta cada cop amb més força per la creació de continguts originals. Ho demostra el 91 % d'estudis que afirmen treballar en IP (propietats intel·lectuals) pròpies, una pujada de set punts respecte de 2021. L'autopublicació perd força (passa del 59 % al 43 %) i la feina feta per tercers es manté amb un 32 %. Destaca la baixada dels serious games, que passen d'un 12 % el 2021 a un 9 % el 2022. En aquesta àrea, continuen manant els jocs per al sector educatiu (67 %), mentre que els infantils, culturals, sanitaris i d'arquitectura son la resta de disciplines citades, tot i que només computen un 11 % respectivament.

Tipologia de  
les activitats  
dels estudis.  
2021



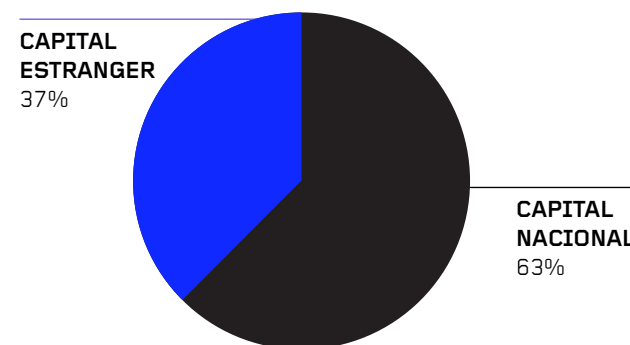
Si donem una ullada al treball que fan les empreses en altres sectors relacionats, creix amb molta força el pes de les aplicacions, que el 2022 suposa el 40 %, quan fa un any només era el 12 %. De seguit trobem l'animació (puja nou punts, fins al 25 %), i els jocs de taula i la creació de programari (amb un 15 %, i que pugen 7 i 11 punts respectivament). En general, tots els apartats han crescut en relació amb l'informe de 2021.

**Activitats dels estudis en altres sectors relacionats. 2021**

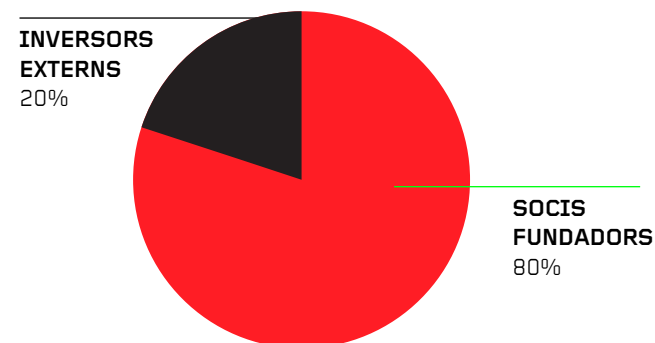


El finançament dels estudis catalans continua sent preferentment estatal (que suposa el 63%) tot i que el capital estranger consolida el seu gran creixement (12 punts de creixement anual els darrers dos anys). D'altra banda el 80% de la composició del capital dels estudis està formada pels socis fundadors de l'empresa. En aquest cas hi ha un creixement del 8% de la participació d'inversors externs.

**Procedència del finançament dels estudis. 2021**



**Distribució del finançament dels estudis. 2021**



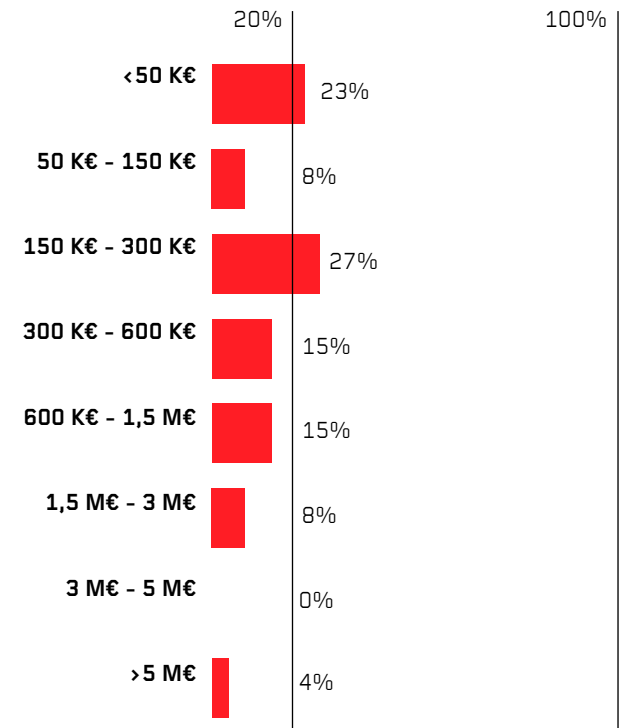




# NECESSITATS DE FINANÇAMENT

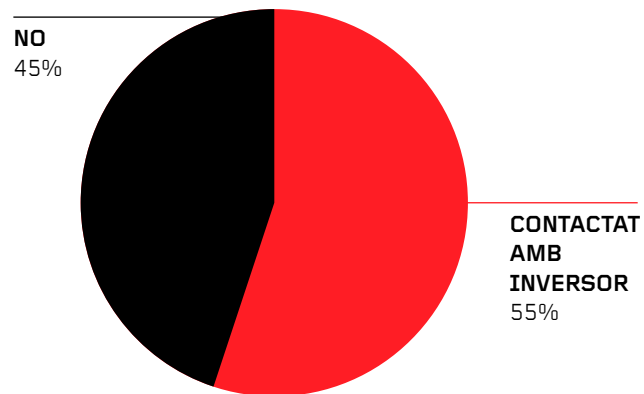
De mitjana, el 27 % dels estudis catalans necessita entre 150.000 i 300.000 euros per poder satisfer les seves necessitats productives. Un 23 % assegura poder-ho fer amb menys de 50.000 euros. Si agrupem els extrems, ens trobem que els estudis que tenen unes necessitats de més d'1,5 milions d'euros només suposen el 12 %, mentre que els que necessiten menys de 300.000 euros són el 58 %.

**Necessitats  
de finançament  
dels estudis  
catalans.  
2021**

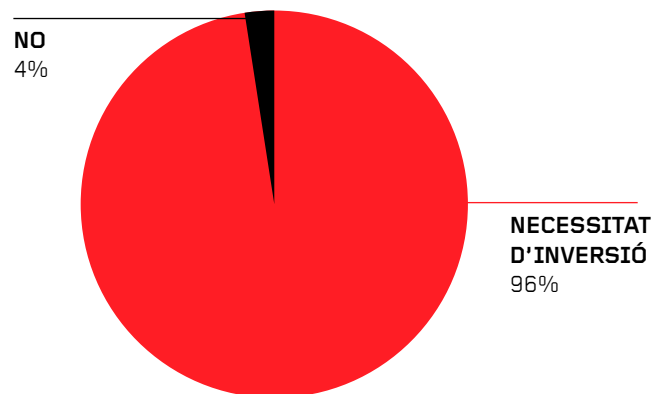


El 96 % dels estudis afirma que té necessitat d'aconseguir finançament per poder desenvolupar nous projectes, tot i que només el 55 % assegura que s'ha posat en contacte alguna vegada amb algun inversor per aconseguir els fons necessaris.

Estudis catalans que han contactat amb un inversor. 2021



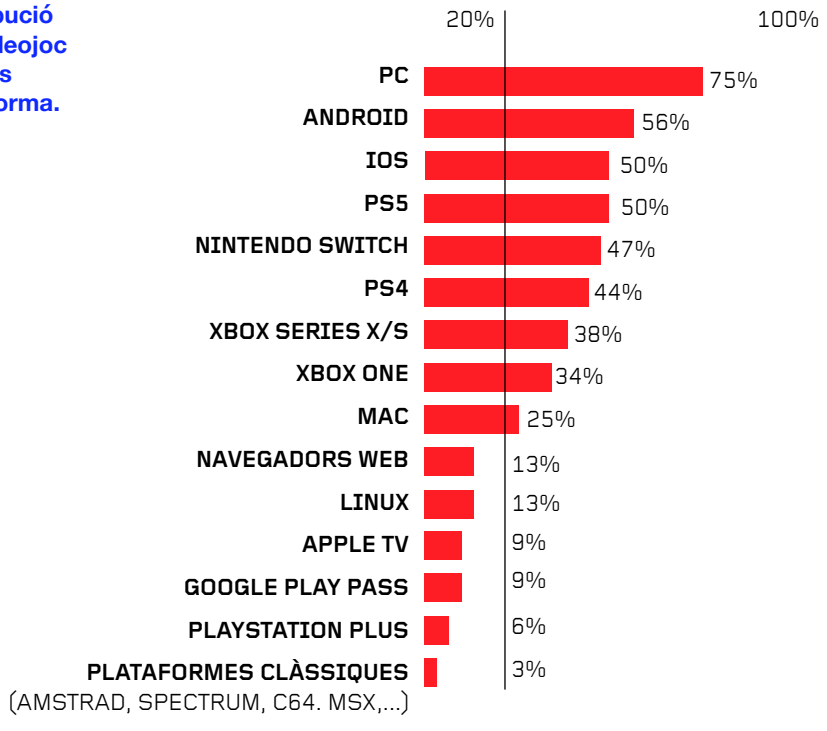
Estudis catalans que tenen necessitat d'inversió en l'actualitat. 2021



PLATAFORMES,  
EINES  
I BOTIGUES  
EN LÍNIA

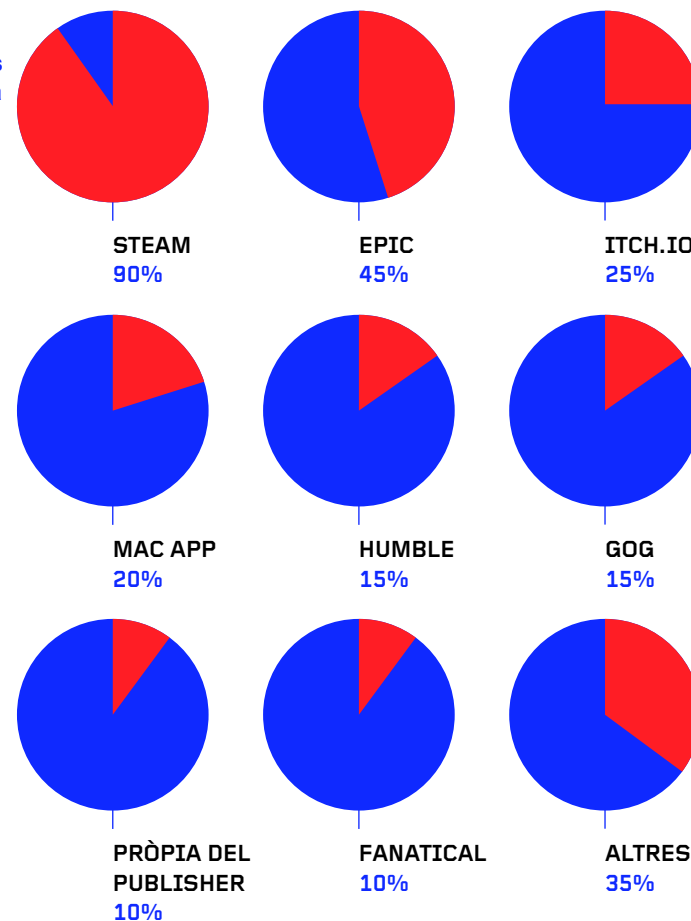
L'ordinador personal continua sent la plataforma preferida pels estudis catalans, tot i que en aquest últim any ha passat de tenir una quota del 82 % al 75 %, una baixada de set punts respecte a 2021. Tot i això, no hi ha cap gran plataforma que amenaci el PC: la telefonia mòbil torna a ocupar els esglaons següents d'aquest podi (Android, 56 %; iOS, 50 %) i les consoles es troben just al darrere, amb la PlayStation 5 com la màquina més interessant pels estudis, amb un 50 %. La segueixen la Nintendo Switch (47 %), la PlayStation 4 (44 %) i l'Xbox Series X/S (38 %).

Distribució del videojoc segons plataforma. 2021



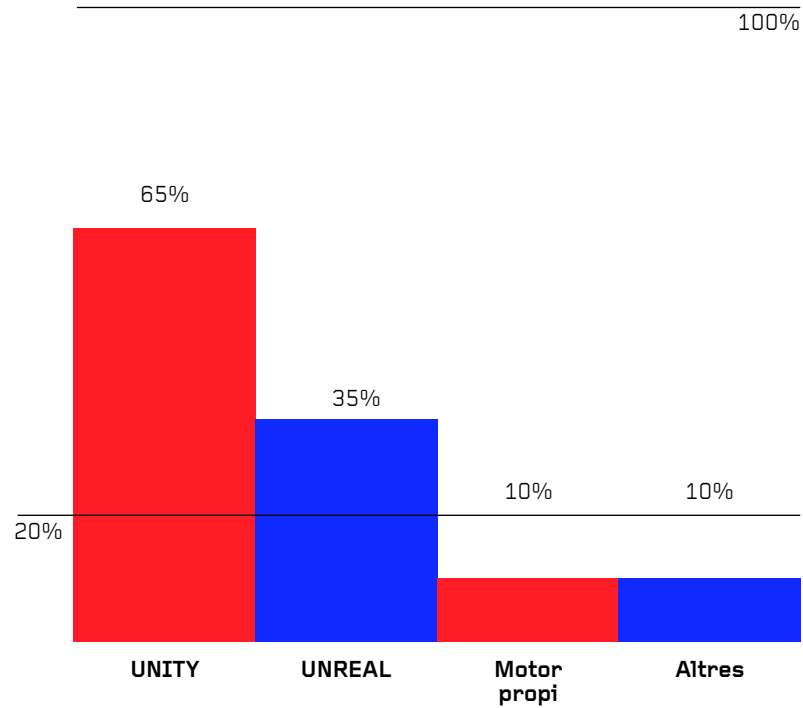
Steam continua sent la botiga en línia principal per als estudis que treballen en PC, ja que és on es llencen el 90 % dels jocs creats a Catalunya. Epic Games Store (45 %) i itch.io (25 %) segueixen la botiga de Valve a una distància considerable.

Botigues digitals on es venen els jocs catalans per a PC i Mac. 2022



Pel que fa a les eines amb què treballen els estudis, Unity es consolida com el motor preferit del estudis catalans (65 %) seguit a una certa distància d'Unreal Engine (35 %). Serà interessant veure si l'aparició recent d'Unreal Engine 5 canviarà aquest panorama d'aquí a dotze mesos.

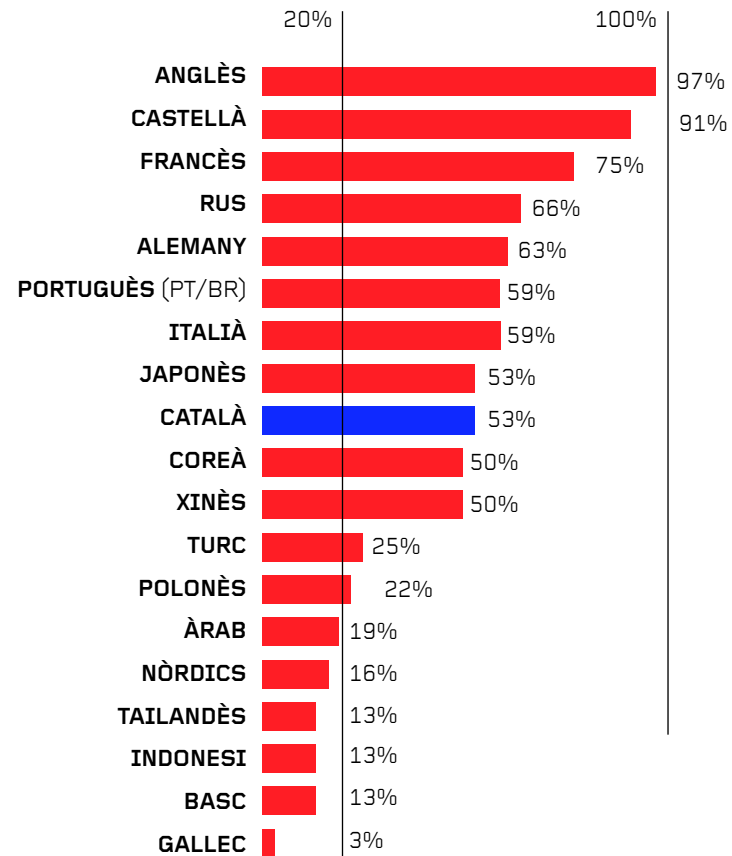
**Motors gràfics  
principals emprats  
pels estudis  
catalans.  
2021**



**IDIOMES**

L'anglès es consolida, un any més, com l'idioma predominant dels videojocs creats a Catalunya (97 %), seguit de prop pel castellà (91 %). Més de la meitat dels estudis (53 %) han fet servir el català als seus jocs, una xifra igual a la del japonès i per sobre del xinès (50 %). Tot i això, el català es troba per sota del francès (75 %), el rus (66 %), l'alemany (63 %), i el portuguès i l'italià (59 %).

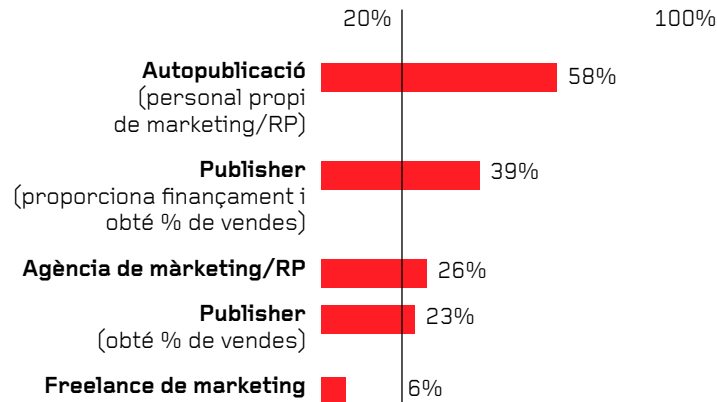
Principals  
idiomes  
emprats  
als videojocs  
catalans.  
2021



FINANÇAMENT  
I PUBLISHING

Una mostra que el sector del videojoc a Catalunya encara està format per un gran nombre d'estudis petits el trobem en el fet que el 58 % dels estudis opta per autopublicar els seus jocs. Un 39 % dels estudis compta amb un publisher que finança part del projecte (i obté un percentatge de les vendes), mentre que un altre 23 % llença els seus jocs amb un publisher, tot i que no ha tingut necessitats de finançament durant els anys que ha trigat a crear un joc.

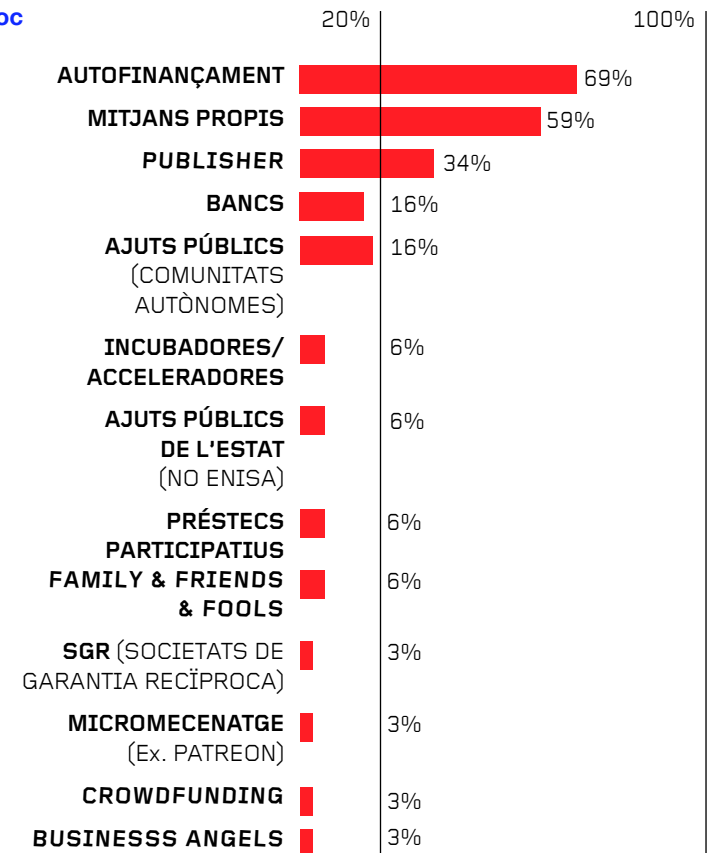
**Serveis emprats per llençar un videojoc al mercat. 2022**



El 69 % dels estudis catalans fa servir l'autofinançament (el capital generat durant la seva trajectòria) com a eina de finançament principal pels nous projectes. Els mitjans propis, els fons aportats pels socis de l'empresa, es manté en la segona posició amb un 59 %. És important destacar la baixada d'ambdues fórmules, que el 2021 comptaven amb un 74 % i un 70 % respectivament.

La presència de publishers ha augmentat en un any, passant d'un 16% a un 34%, el que indica que els jocs catalans han aconseguit captar l'atenció i l'interès de les empreses dedicades a publicar videojocs. Els ajuts públics han baixat deu punts des del 2021, passant del 26% al 16%.

**Fonts de finançament del videojoc català. 2021**

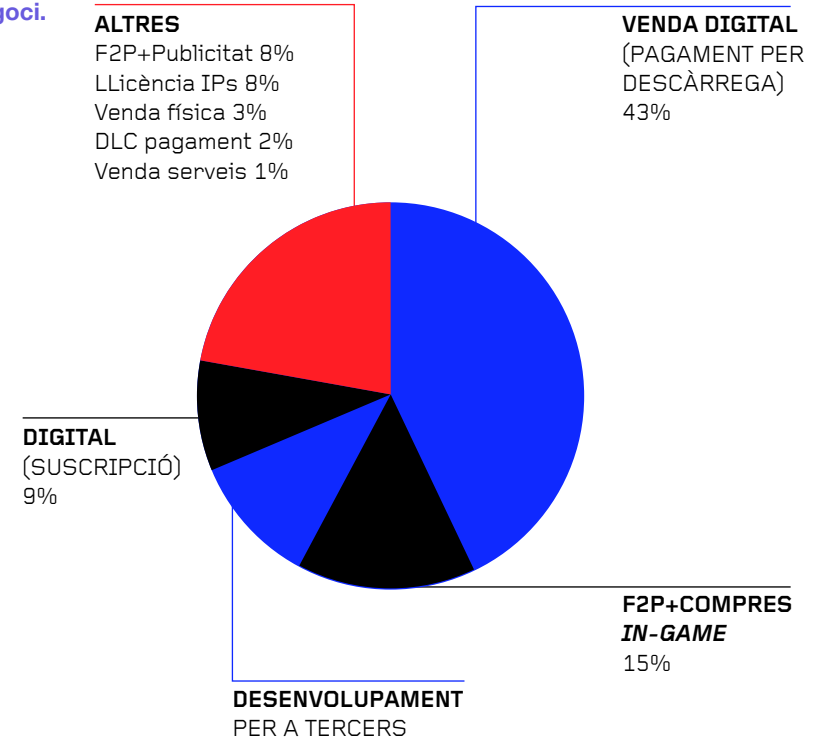




# FACTURACIÓ MODEL DE NEGOCI I REGIONS

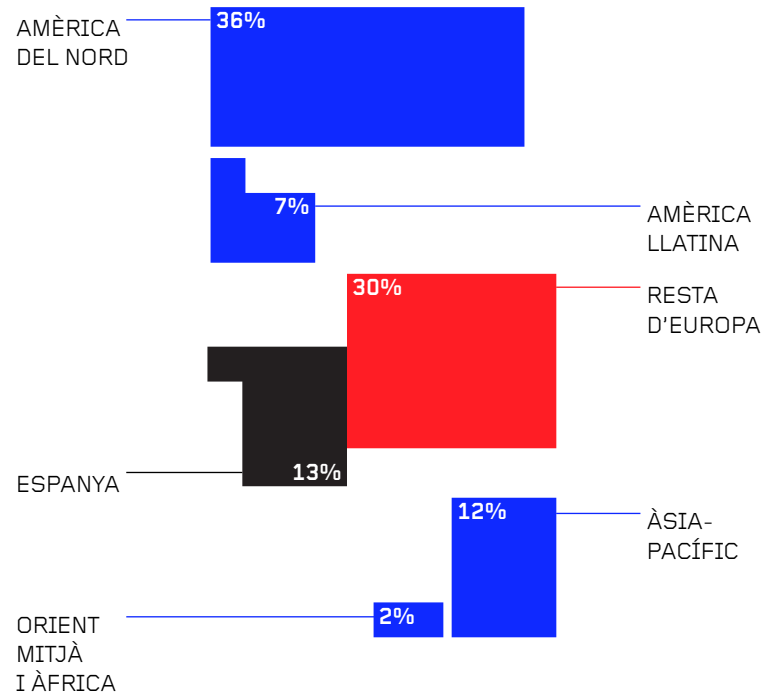
La venda digital ja suposa el 75 % de la facturació dels videojocs catalans (el 43 % mitjançant pagament per descarregar continguts, el 15 % per la compra dins del joc en jocs free-to-play, el 9 % per subscripcions i el 8 % per publicitat en jocs free-to-play). La venda de serveis a tercers cau amb força i ara suposa un 11 % (respecte del 21 % de 2021), i la venda de jocs físics continua la seva caiguda i passa del 5 % al 3 %.

Percentatge de vendes segons el model de negoci. 2021



Europa continua sent el mercat principal del videojoc català. El continent suposa el 43 % de les vendes (13 % Espanya, 30 % la resta de països), seguida de prop d'Amèrica del Nord (36 %) i, a una distància considerable, ja hi ha Àsia-Pacífic (12 %), Amèrica Llatina (7 %), i Orient Mitjà i Àfrica (2 %).

Facturació  
del  
videojoc  
català  
per regions.  
2021

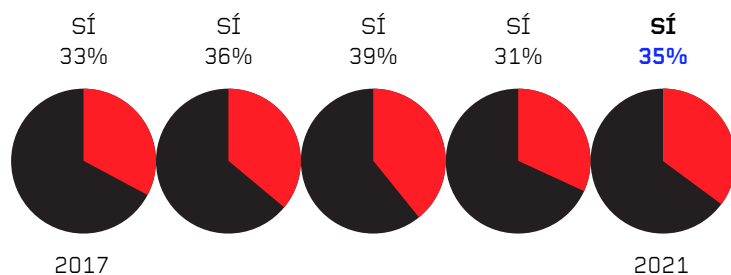


AJUDES  
PÚBLIQUES



El 65% dels estudis catalans no va rebre cap ajuda pública durant el 2021, una xifra lleugerament inferior respecte del 69% que ho va declarar el 2020. Si donem una ullada a la sèrie històrica, els estudis catalans que han rebut alguna ajuda pública es mantenen entre el 31 % i el 39 % entre 2016 i 2021, per la qual cosa la xifra d'aquest últim any es troba just a la meitat de la forquilla.

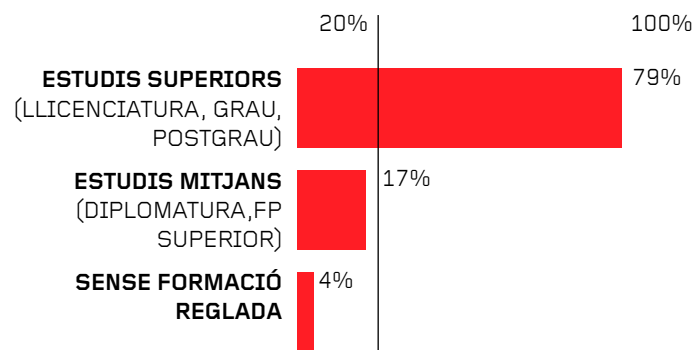
Evolució  
del nombre  
d'estudis  
que han  
rebut ajudes  
públiques.  
2017-2021



# TIPOLOGIA DELS TREBALLADORS DELS ESTUDIS CATALANS

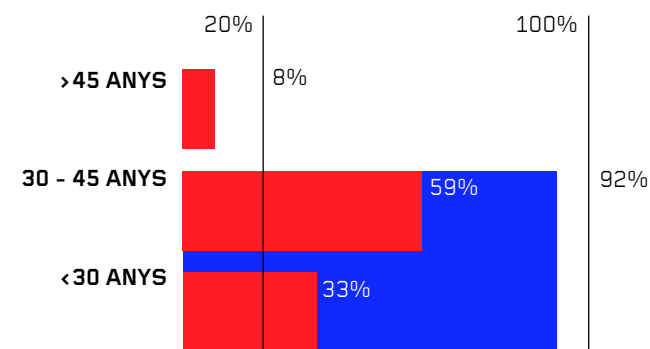
Els estudiants de cicles de grau superior (49%) suposen gairebé la meitat dels treballadors dels estudis. L'altra meitat la conformen estudiants de grau (27%) i de màster o postgrau (20%). Es tracta, doncs, d'una nova mostra de la capacitat de creació de feina qualificada a tot el territori per part de la indústria del videojoc. Només un 4% de les persones que treballen al sector a Catalunya no té cap títol educatiu.

**Distribució dels treballadors segons els seus estudis. 2021**



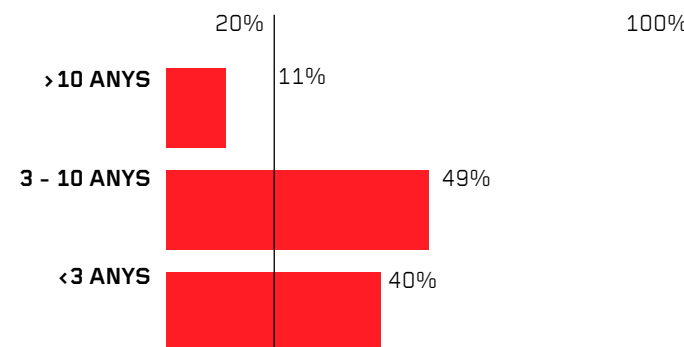
El 59% dels treballadors dels estudis té entre 30 i 45 anys, amb un 33 % de perfils menors de 30 anys. Només un 8 % de les persones que treballen al sector té més de 45 anys.

**Distribució dels treballadors segons la seva edat. 2021**



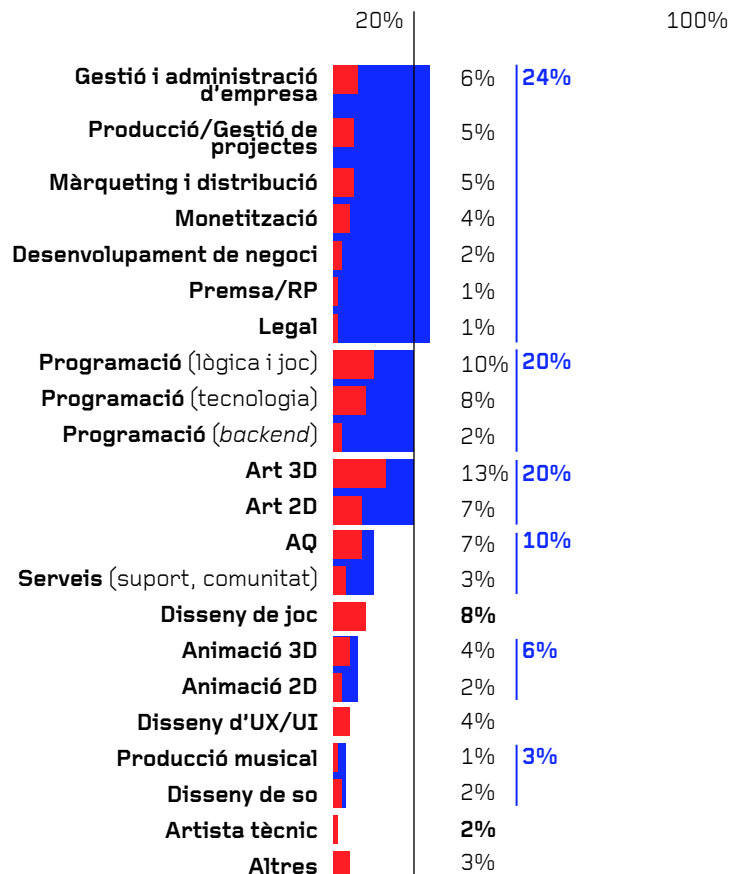
Una de les assignatures pendents del sector és l'antiguitat. El 69 % d'empleats porta sis o menys anys a la seva empresa i només un 11 % fa més de 10 anys que es manté al mateix lloc de treball.

**Distribució dels treballadors segons la seva antiguitat al sector. 2021**



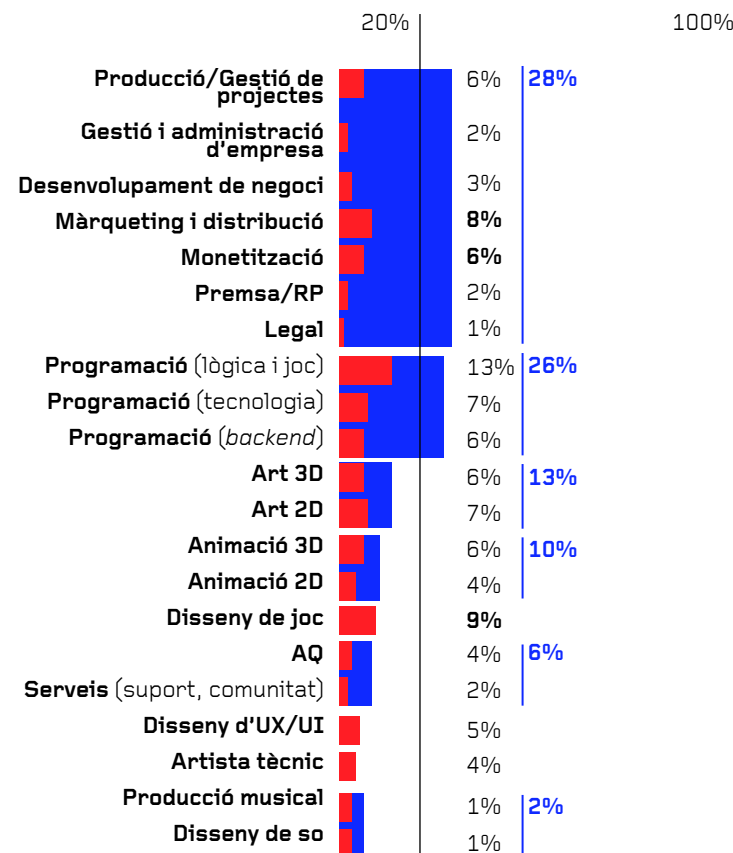
Els programadors continuen sent el grup més nombrós dins dels estudis catalans, ja que representen un 20% de la força de treball. Tot i que si sumem els artistes 3D i 2D, també trobem que sumen un 20%. Baixen els perfils de disseny de joc (8%) i de producció (5%) i pugen els de màrqueting (8%).

Percentatge de treballadors dels estudis segons el departament. 2021



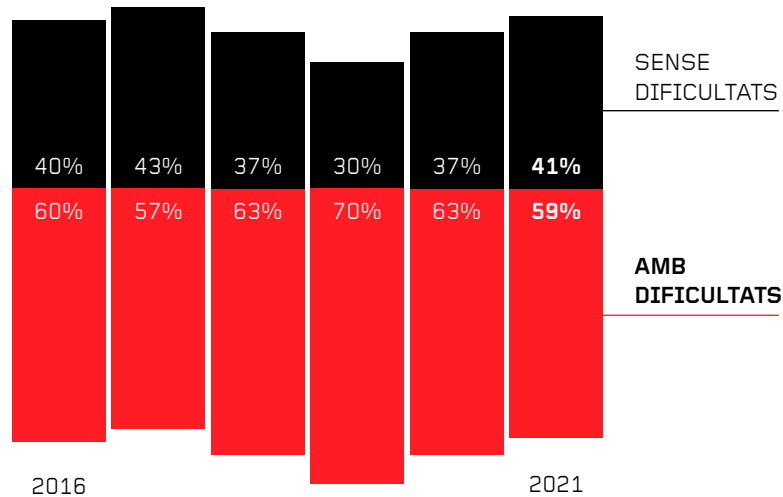
Les tres branques de la programació continuen sent el grup més demandat pels estudis catalans (26%). Els artistes 2D i 3D només suposen el 13% de la llista, mentre que els perfils de disseny de joc (9%), màrqueting (8%) i monetització (6%) es colen també entre els més desitjats.

Distribució de les necessitats dels estudis segons el departament durant els propers 12 mesos. 2021



Tot i així, el 59 % dels estudis admet que té problemes per trobar perfils professionals adequats, un número que és significativament inferior respecte a les enquestes de 2019 i 2020, com es pot veure a la figura 17, però que encara suposa un número elevat.

**Evolució del nombre d'estudis que tenen dificultats per trobar perfils professionals qualificats. 2016-2021**



## INVERSIÓ ESTRANGERA

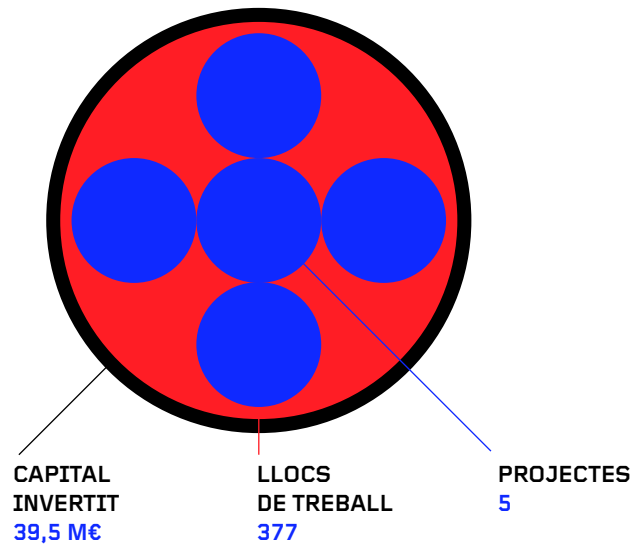
Per primera vegada s'incorpora al Llibre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc un nou apartat relatiu a la inversió estrangera a Catalunya en el sector dels videojocs per mirar de completar i enriquir, encara més, la informació d'aquest informe. Aquesta informació ha estat generada per ACCIÓ -Agència per la Competitivitat de l'Empresa de la Generalitat de Catalunya- en base a la informació proporcionada per fDi Markets.

En relació a la inversió estrangera directa a Catalunya en la indústria del videojoc, l'atractiu català per seduir els mercats estrangers és indiscutible. N'és bon indicar la xifra de creació de llocs de treball creats directament per la iED (377). A més de produir-se un creixement interanual en el nombre de llocs de treball creats (+32 %), tant Catalunya com Barcelona han tornat a ocupar posicions capdavanteres en els rànquings de la Unió Europea.

Així, Catalunya ha aconseguit atraure 5 projectes de IED que han representat 39,5 M€ de capital invertit. Amb aquestes xifres, el país se situa com a 3<sup>a</sup> regió en nombre de projectes, 4<sup>a</sup> regió en capital invertit i 3<sup>a</sup> regió en llocs de treball creats.

Les empreses de videojocs inversores a Catalunya durant el 2022 han estat: IO Interactive (18,7 M€), Rovio i Product Madness (8 M€ cadascuna), RedDeer.Games (3,3 M€) i Room 8 Group (1,5 M€).

Inversió  
estrangera  
directe (IED)  
a Catalunya.  
2022



# REPTES I DEMAN- DES DE LA INDÚS- TRIA CATALANA

Com és habitual en cada edició del *Llibre blanc*, els estudis catalans han donat la seva opinió sobre els reptes als quals s'enfronta el sector a Catalunya. Els estudis han respost tres preguntes, en format obert, en les quals fan una anàlisi dels reptes principals que es troben a l'hora de dur a terme la seva activitat econòmica, els reptes específics amb els quals es troba la indústria a Catalunya i també quins són els punts forts del sector en l'àmbit local.

# 1

## **Reptes principals als quals s'enfronta un estudi català cada dia**

El finançament continua sent el repte principal amb què es troben els estudis catalans a l'hora de desplegar la seva feina quotidiana. Un finançament que en molts casos condiciona la possibilitat d'encetar nous projectes, una vegada acabat l'actual, tot i que també trobem estudis que necessiten el finançament per poder desenvolupar un segon projecte en paral·lel o per créixer de manera més ràpida.

Els beneficis fiscals també apareixen citats en aquest apartat. En alguns casos, es parla de la necessitat d'equiparar-se a altres ciutats que sí disposen de beneficis fiscals per poder atraure treballadors qualificats.

Aquest últim punt també s'esmenta en diverses ocasions. La dificultat d'obtenir perfils professionals amb experiència és un problema recurrent, com també ho és la retenció del talent als estudis.

# 2

## **Reptes principals de la indústria del videojoc a Catalunya**

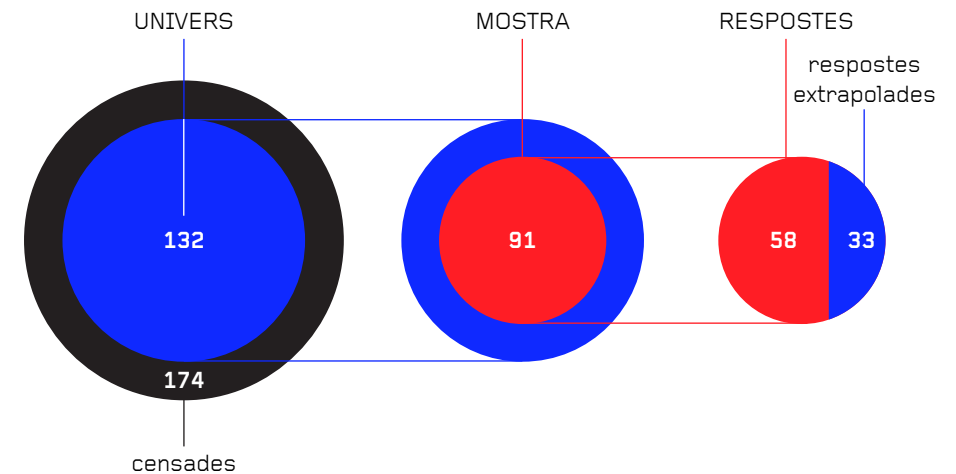
Tot i que els reptes són similars als que trobem al dia a dia (i el finançament continua sent la gran preocupació dels estudis), en aquest punt sí que trobem estudis que apunten a la necessitat de poder ser competitius a l'hora de competir amb les grans empreses per poder atraure talent. Els salaris i les sinergies així com mantenir un ecosistema atractiu per inversors són algunes de les solucions que es proposen.

# 3

## **Punts forts de la indústria catalana del videojoc**

L'ecosistema d'estudis de videojocs creat a Catalunya, amb Barcelona com a pol d'atracció de talent i d'inversió, és un dels punts forts principals esmentats pels estudis. Aquesta situació, unida a la formació nombrosa i la presència d'un nombre significant de grans i petites empreses, ajuda a crear un teixit on el networking i la col·laboració entre estudis els permet destacar. El nombre destacat d'actes també és un punt a favor de la indústria catalana.

# ANNEX NOTA METO- DOLÒGICA



**Univers:** 132 empreses (174 entitats censades, de les quals 42 no tenen cap activitat)

**Mostra:** N = 91 entitats

- De les quals: 58 van respondre l'enquesta realitzada el 2022
- Per a 33 empreses, es van completar i es van extrapol·lar les dades a partir de les enquestes del Llibre blanc dels anys 2019 i 2020, i amb les dades de facturació i ocupació dipositades al Registre Mercantil (informes Axesor, elnforma i dades del Registre Mercantil).

Per tot això, es recopilen les dades de 91 entitats i se'n fa una extrapol·lació a la població total de 132. (Per a n = 91, s'assumeix un error mostral de  $\pm 5,7\%$ , amb un nivell de confiança del 95 % i pq = 0,5).

GAME  
OVER  
CONTINUE?