LLIBRE BLANC

LA INDÚSTRIA CATALANA DEL VIDEOJOC 2021

Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

ic Institut Català de les Empreses Culturals

Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)
Passatge de la Banca, 1-3 | 08002 Barcelona
icec@gencat.cat | icec.gencat.cat

Coordinació, disseny i maquetació
Direcció General d'Innovació i Cultura Digital
La Rambla, 8 | Palau Marc | 08002 Barcelona
innovacio.cultura@gencat.cat | cultura.gencat.cat/ca/temes/cultura-digital

Amb la col·laboració de
DEV - Desarrollo Español de Videojuegos
Velázquez, 94, 1ª planta | 28006 Madrid
info@dev.org.es | www.dev.org.es

ÍNDEX

3 Índex
4 Resum executiu
7 El videojoc català en números
11 El videojoc català: dades quantitatives
12 Facturació i treball: el videojoc català continua creixent
18 Nombre i antiguitat dels estudis
22 Tipologia i activitats dels estudis catalans
26 Plataformes, eines i idiomes
30 Finançament: fonts i necessitats actuals
36 Model de negoci i distribució territorial
38 Treballadors de les empreses de videojocs
44 Reptes i demandes de la indústria catalana
_
46 Annex. Nota metodològica

RESUM EXECUTIU

El videojoc català continua creixent, tal com mostren les dades d'aquest *Llibre blanc*. La indústria ha facturat 552 milions d'euros el 2020, cosa que suposa un creixement del 17% respecte de la facturació de l'any anterior.

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.

En l'actualitat, a Catalunya trobem fins a 200 estudis operatius que es divideixen de la manera següent:

Hi ha 123 empreses constituïdes a les quals hem de sumar unes 35 que es troben en risc de desaparèixer, ja que no tenen activitat durant els últims mesos.

77 projectes de desenvolupament en actiu per a professionals que encara no s'han constituït com a empresa, però als quals cal considerar com a part de la indústria.

El total d'empreses i professionals dona treball a 3.966 persones, un augment del 17% respecte de l'any passat. El sector català ha destacat en els últims anys per acollir oficines de grans estudis internacionals com King, Ubisoft, Smilegate o Scopely i en els darrers mesos aquesta tendència s'ha mantingut com ho demostra l'obertura d'oficines d'IO Interactive. L'entrada d'estudis estrangers en empreses locals, com ha estat el cas de My. Games i The Breach Studios, o l'adquisició d'altres consolidats (Digital Legends per part d'Activision Blizzard) demostra la bona salut i la reputació del videojoc català a l'estranger.

Aquest augment del nombre de treballadors ha vingut acompanyat d'una pujada significativa del nombre de dones en el videojoc català, que en tan sols un any ha passat d'un 20% a un 25%.

Amb el 52% de les vendes, Europa es manté com el principal mercat del videojoc català.

Es tracta d'un sector que desenvolupa majoritàriament per PC (82%) però on les consoles de nova generació com PlayStation 5 y Xbox Series X/S comencen a tenir un pes considerable (59%).

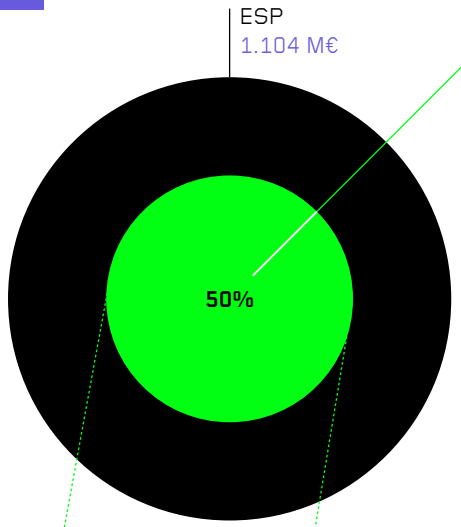
El 74% dels estudis continuen fent servir l'autofinançament per dur a terme els projectes d'oci interactiu, però hem trobat un canvi en les necessitats de finançament: el principal tram ara es troba entre els 150.000 i els 300.000 euros per al proper projecte.

El creixement en els principals marcadors d'aquest *Llibre blanc* demostra la força del sector català en un moment delicat si ens atenim a la crisi sanitària viscuda durant els darrers anys. Gràcies a la seva naturalesa digital, tant en termes laborals com de distribució, el videojoc ha estat capaç d'adaptar-se de manera ràpida a la nova situació, fet que l'ha permès créixer durant els últims mesos.

EL VIDEOJOC CATALÀ EN NÚMEROS

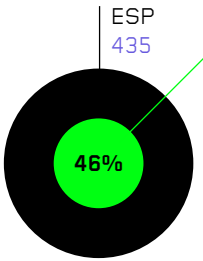
LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

FACTURACIÓ
2020



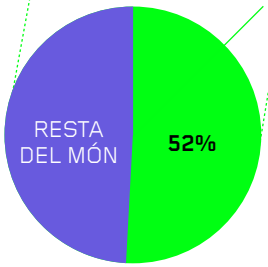
ESTUDIS CATALANS
552 M€
(+17% sobre el 2019)

EMPRESES
2020



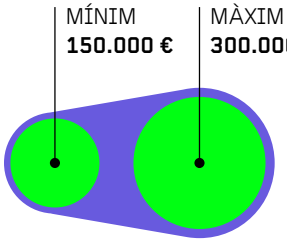
CAT
200

MERCAT PRINCIPAL
2020



EUROPA OCCIDENTAL

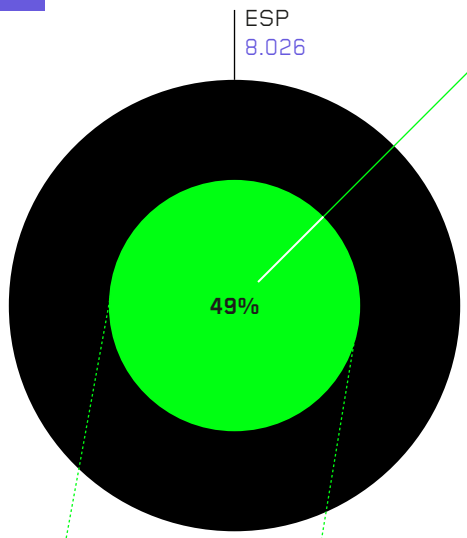
COST PER PROJECTE
2020



MÍNIM
150.000 €

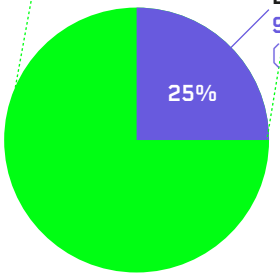
MÀXIM
300.000 €

PROFESSIONALS
2020



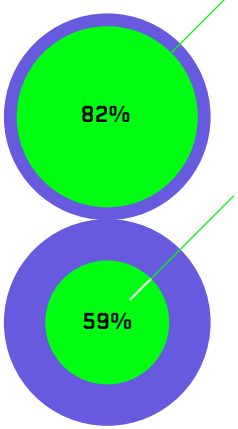
CATALUNYA
3.966 PROFESSIONALS
(+17% sobre el 2019)

PER GÈNERE
2020



DONES
992
(+5%)

PLATAFORMES PREFERIDES DE DESENVOLUPAMENT
2020

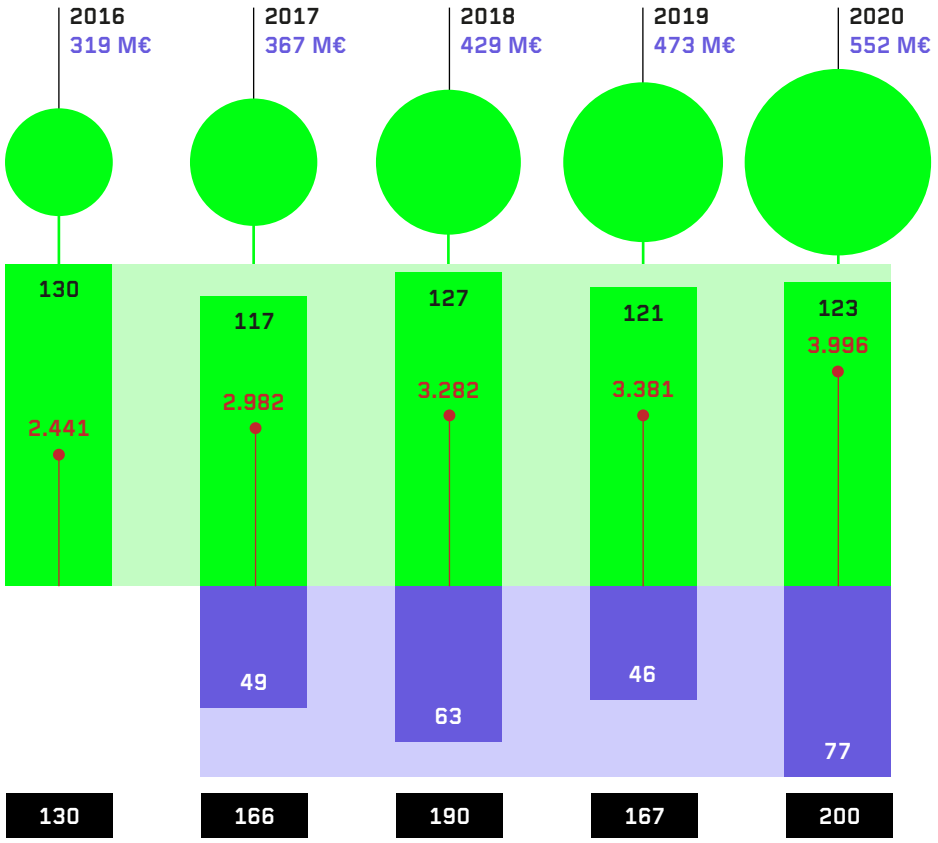


PC

PLAY STATION 5

XBOX SERIES X/S

Quadre-resum de la indústria catalana del videojoc 2016-2020



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.

EL VIDEOJOC CATALÀ DADES QUANTI-TATIVES

LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

FACTURACIÓ I FORÇA DE TREBALL EL VIDEOJOC CATALÀ CONTINUA CREIXENT

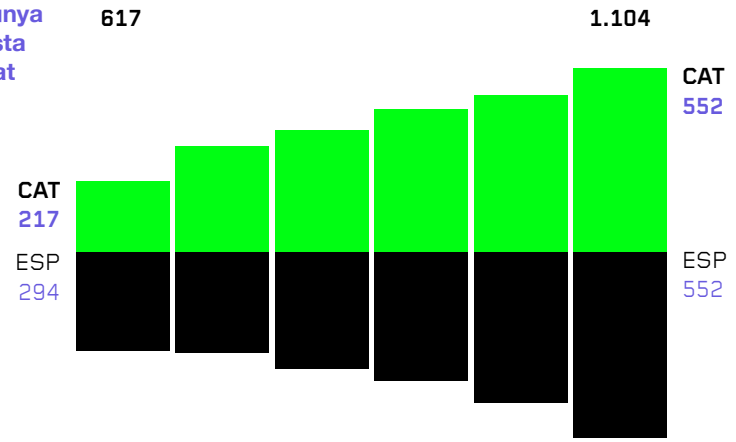
Foto: Bambani Nguqu / Pexels

La indústria catalana del videojoc va tenir una facturació estimada el 2020 de 552 milions d'euros, cosa que suposa un creixement del 17% respecte a la xifra de 2019 (473 milions). Aquesta pujada en la facturació ha suposat també un increment del nombre de treballadors, que ha arribat fins als 3.966 treballs directes, una pujada també del 17% respecte als 3.381 treballadors de 2019.

Aquests dos marcadors posen de manifest la força del sector del videojoc en un any especialment complicat com va ser el 2020 a causa de la crisi sanitària provocada per la COVID-19.

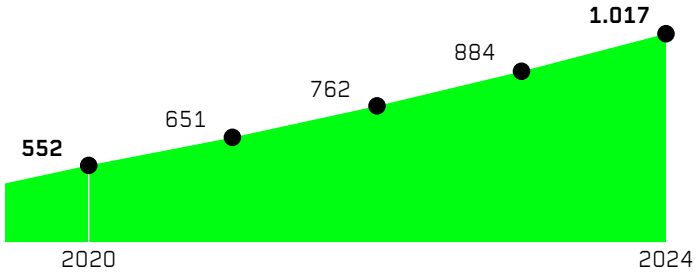
Comparat amb anys anteriors, el videojoc català continua gaudint d'un fort creixement any rere any fins al punt que, el 2020, la indústria catalana representa exactament el 50% de la **facturació** i dels llocs de treball generats a tot l'Estat (s'ha arribat a aquesta xifra segons les estimacions del *Llibre Blanc del Videojoc Espanyol* de 2020).

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



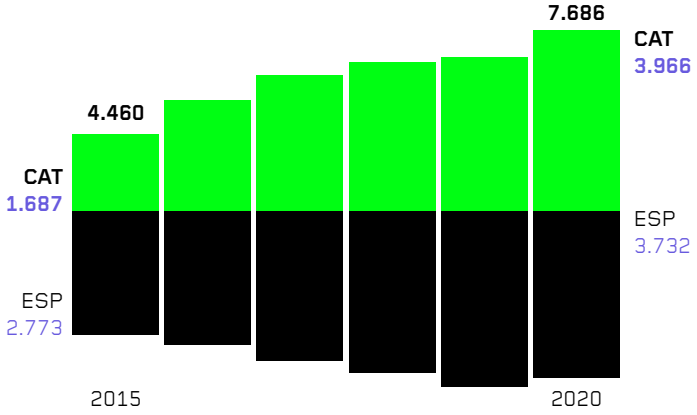
Pel que fa a les **previsions** de cara als anys vinents, la tendència continua sent positiva. S'estima una taxa de creixement anual composta (TCAC) del 16,5% d'aquí al 2024, any que s'estima que la indústria catalana superarà la barrera dels mil milions d'euros en facturació anual.

Previsions de creixement del videojoc a Catalunya. 2020-2024



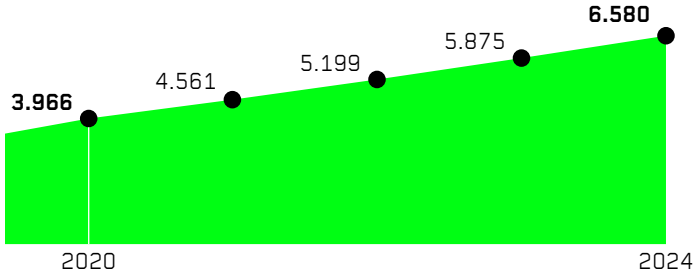
Els bons números en facturació tenen una translació directa al treball. El 2020 va veure com la indústria catalana era responsable de crear més del 50% de tots els **llocs de treball** a Espanya (s'ha arribat a aquesta xifra segons les estimacions del *Llibre Blanc del Videojoc Espanyol* de 2020).

Treballadors del videojoc a Catalunya i a la resta de l'Estat. 2015-2020



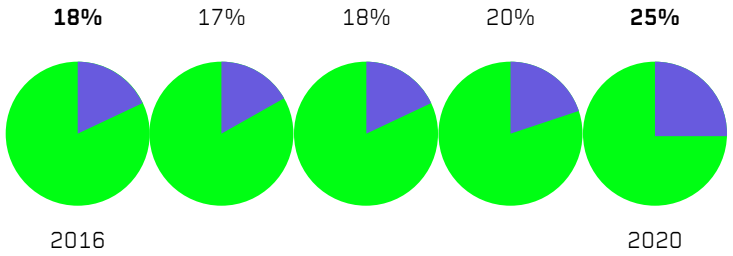
Pel que fa a les previsions de futur en l'**àmbit laboral**, la taxa de creixement anual composta (TCAC) és sensiblement inferior a la de facturació, però amb una previsió del 13,5% fins al 2024 s'estima que el sector a Catalunya generarà més de 6.500 treballs directes.

Previsions de creixement del treball a Catalunya. 2020-2024



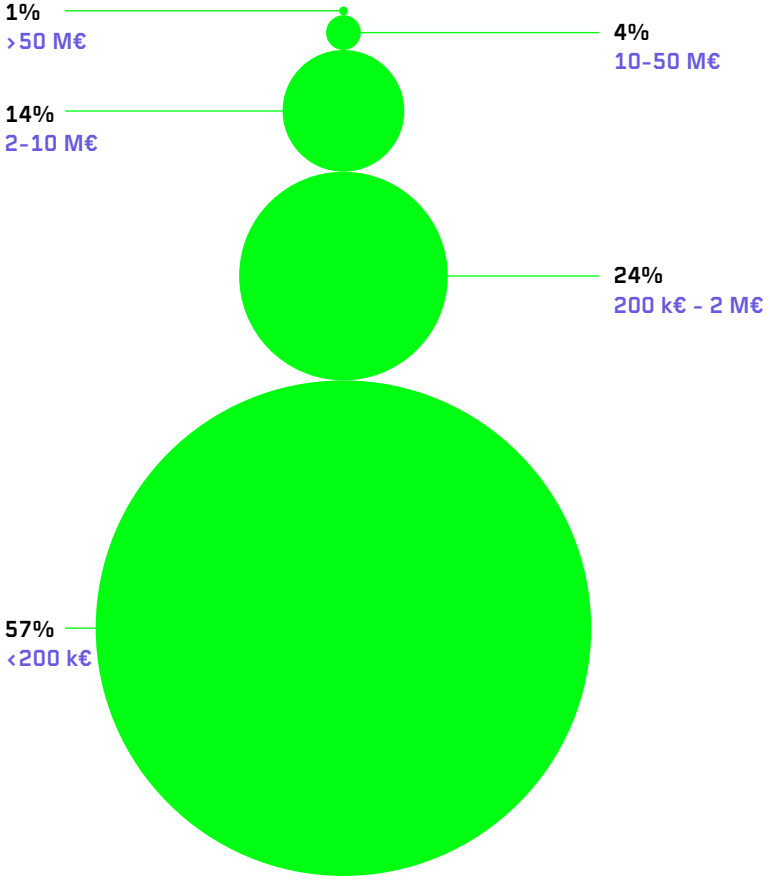
Si donem una ullada a la distribució dels treballadors, podem afirmar que el videojoc català continua incorporant més **dones** als estudis, com ho certifica la presència d'un 25% de treballadores als estudis. La xifra suposa una pujada d'un 25% respecte de l'any passat i manté la corba ascendent iniciada el 2017.

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



Una de les dades que mostra el gran pes que encara tenen els estudis petits el demostra el 57% d'empreses enquestades que afirmen **facturar** menys de 200.000 euros a l'any. La xifra representa una millora respecte de l'any passat (ho afirmava el 63%). En canvi, creix de manera significativa el grup que ha facturat entre 2 i 10 milions, que passa del 9% al 14%.

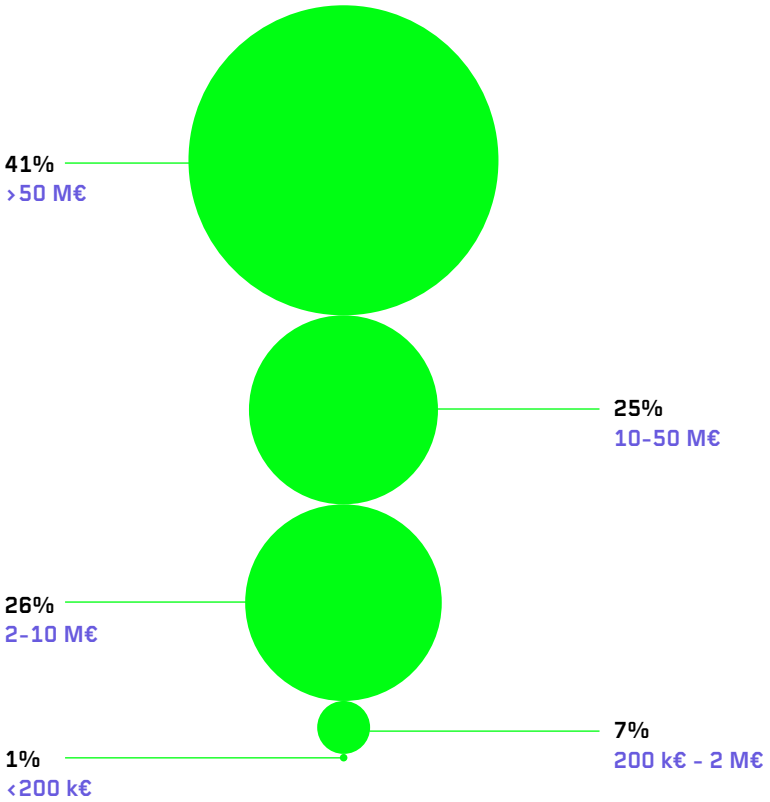
Percentatge d'empreses segons la seva facturació. 2020



LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

Si ens fixem en el pes que tenen els estudis segons la seva **dimensió** a l'hora d'analitzar la **facturació**, ens trobem que el 57% que representaven als de menys de 200.000 euros de la gràfica anterior només representen l'1% de la facturació de tot el sector. En aquesta dada trobem canvis interessants: els estudis que facturen més de 50 milions han baixat del 47% al 41% mentre que els d'entre 2 i 10 han pujat del 19% al 26%, cosa que demostra que, de mica en mica, s'està eixamplant aquest grup, tan necessari per enfortir el teixit industrial del sector.

Total de facturació acumulada segons la dimensió empresarial. 2020



FACTURACIÓ I FORÇA DE TREBALL NOMBRE I ANTIGUITAT DELS ESTUDIS

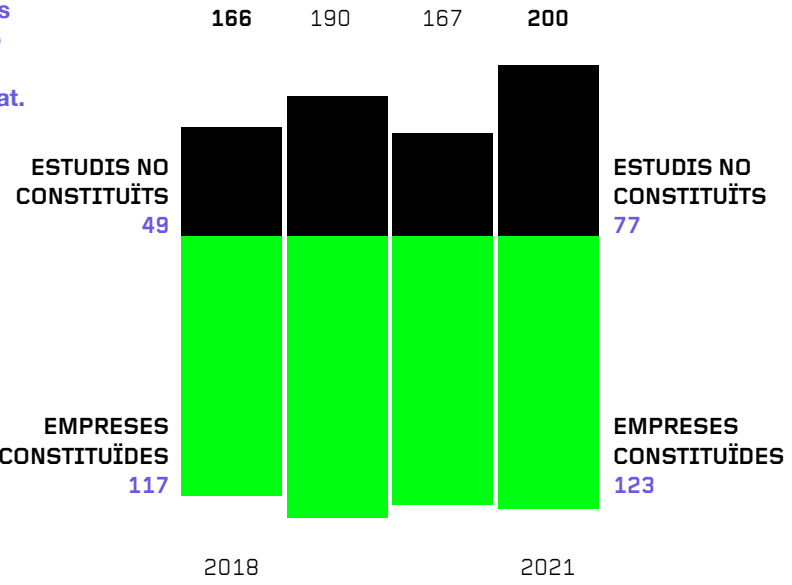
Foto: Stas Knop / Pexels

LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

La indústria catalana compta a finals del 2021 amb 123 empreses constituïdes, a les quals hem de sumar-ne 35 que es troben en situació de desaparèixer. També hem identificat 77 projectes addicionals en desenvolupament de grups que encara no estan constituïts com a empreses.

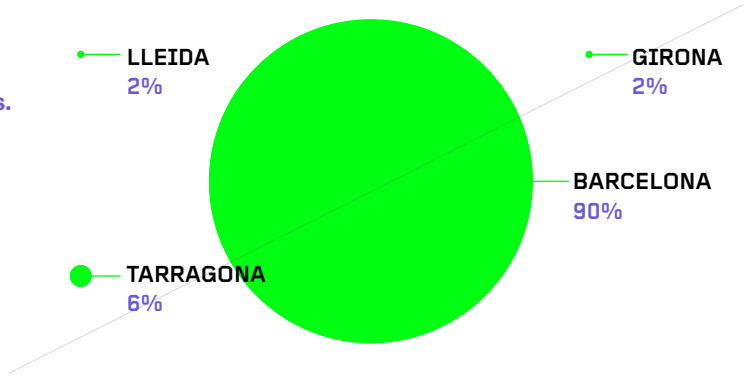
Les dades recollides a l'informe ens permeten certificar que la indústria catalana ha estat capaç de sobreposar-se a l'impacte de la COVID-19, ja que el nombre d'empreses registrades l'any passat va superar els números prepandèmics. Si donem una ullada a la sèrie històrica, el 2021 a Catalunya hi havia més d'un 20% d'estudis respecte al 2018.

Evolució d'empreses constituïdes i estudis no constituïts amb activitat. 2018-2021



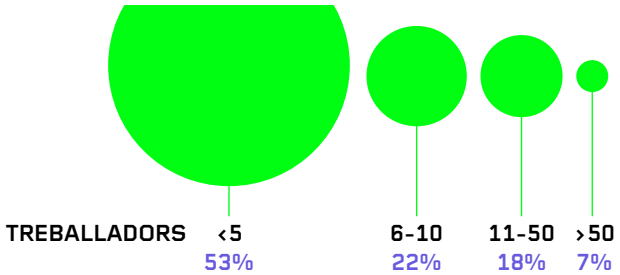
Barcelona continua sent el principal *hub* industrial del sector, ja que en aquesta demarcació estan situades el 90% de les empreses i estudis de videojocs. Tarragona, amb un 6%, i Lleida i Girona amb un 2% cadascuna, completen la **distribució territorial**.

Distribució de les empreses per demarcacions. 2020



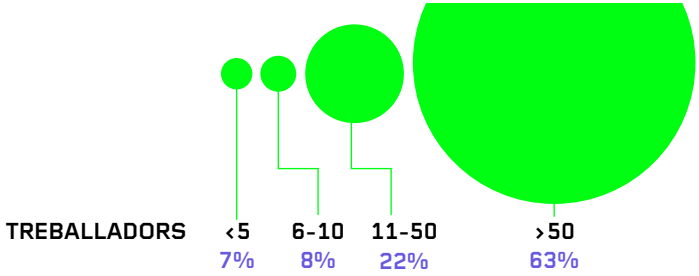
On sí que trobem un lleuger creixement és en la distribució dels estudis segons la **dimensió de la força de treball**. El principal, amb un 53%, el conformen les empreses amb menys de cinc persones (un augment de tres punts sobre l'any passat). També creix el grup de 6-10 persones (passa del 19% al 22%) mentre que el cop més important el reben els estudis mitjans, d'11-50 persones, que cauen d'un 24% a un 18%.

Distribució de les empreses segons el nombre de professionals. 2020



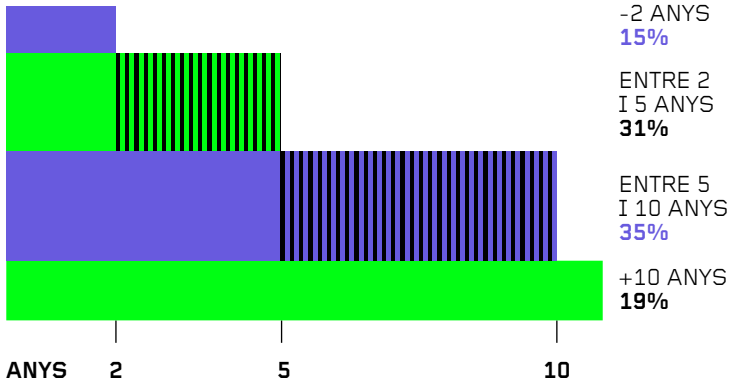
També trobem lleugeres modificacions en la distribució del treball segons la **dimensió dels estudis**. Els estudis de més de 50 persones ara suposen el 63% (60% fa un any) mentre que, de nou, és el grup d'empreses d'11 a 50 treballadors que disminueix (del 26% al 22%). La resta de grups es mantenen pràcticament igual.

Distribució dels treballadors segons la dimensió de l'empresa. 2020



Creixen dos punts els estudis catalans que tenen menys de 5 anys d'**antiguitat** (46% respecte del 44% de 2020) a costa dels estudis que tenen més de cinc anys. Tot i això, més de la meitat de les empreses (un 54%) està consolidada, la qual cosa demostra la força del sector.

Distribució dels estudis catalans segons l'antiguitat de l'empresa. 2020



FACTURACIÓ I FORÇA DE TREBALL TIPOLOGIA I ACTIVITATS DELS ESTUDIS CATALANS

Foto: Cottonbro / Pexels

LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

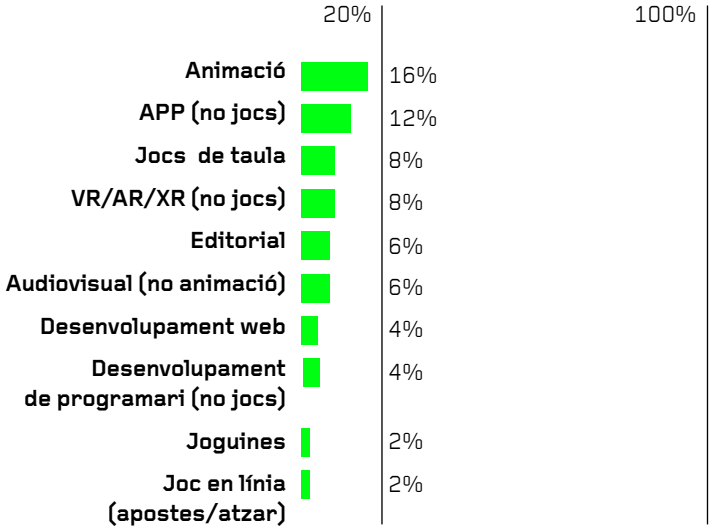
La creació d'IP pròpies continua liderant aquesta classificació i és l'**activitat** que ocupa el 84% dels estudis. Gairebé sis de cada deu es dediquen a tasques d'autopublicació, cosa que significa que més de la meitat dels estudis catalans encara opta per treballar sense un *publisher*. Tot i això, la xifra suposa una reducció de quatre punts sobre l'any passat. La tercera posició l'ocupa el desenvolupament per tercers que amb un 33% també suposa una reducció sobre l'any passat, també de quatre punts.

Tipologia de les activitats dels estudis. 2020

LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

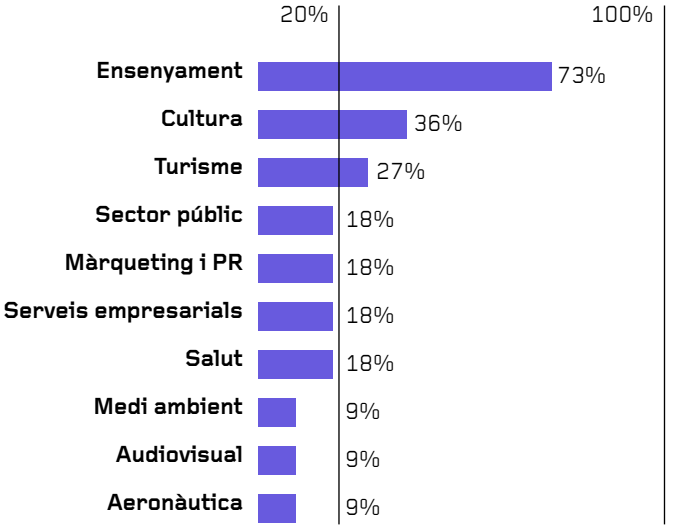
Els estudis que es dediquen a **altres tasques** més enllà del videojoc tenen com a principal ocupació l'animació, que dona treball al 16% de les empreses catalanes. El desenvolupament d'aplicacions (no vinculades al videojoc) ocupa el 12% mentre que els jocs de taula i el desenvolupament d'aplicacions *VR/AR/XR* no lligades al videojoc són l'activitat paral·lela per a un 8%, respectivament.

Activitats dels estudis en altres sectors relacionats. 2020



Segons la tipologia de les activitats dels estudis catalans, el 12% es dedica a la producció de ***serious games***, jocs pensats des d'una òptica educativa, comercial o professional. Dins d'aquest grup, trobem que el 73% dels estudis que afirmen haver treballat en algun en els últims dotze mesos ho ha fet en el sector educatiu. La cultura, amb un 36%, és el segon sector més important mentre que el turisme representa el 27%. Disminueix lleugerament el turisme, que passa d'un 27% a un 18%.

Distribució de la producció de *serious games* segons sector. 2020



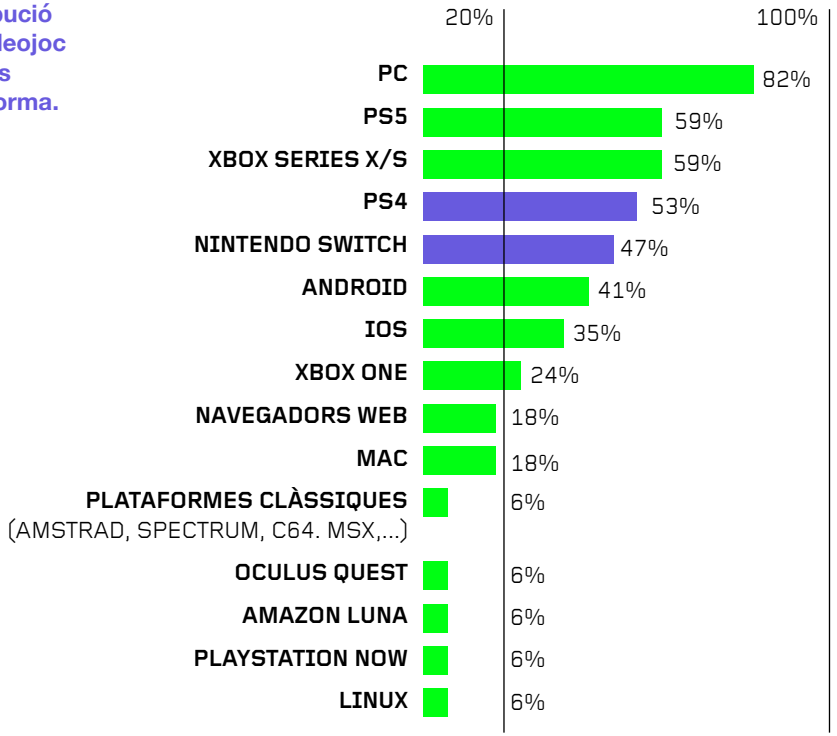
LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

FACTURACIÓ I FORÇA DE TREBALL PLATAFORMES, EINES I IDIOMES

Foto: Huy Phan / Pexels

L'ordinador personal creix sis punts com a **plataforma** preferida pels estudis catalans i és l'escollida per un 82% dels enquestats. Pugen amb força les consoles de nova generació, PS5 i Xbox Series X/S, amb un 59% respectivament, tot i que els problemes de subministrament encara persisteixen al mercat. Resulta interessant comprovar com la PS4 (53%) és una plataforma més popular que la Nintendo Switch (47%). Pel que fa al desenvolupament de jocs per a plataformes mòbils, Android (41%) supera a iOS (35%), tot i que ambdós plataformes cauen més de vint punts respecte a 2020.

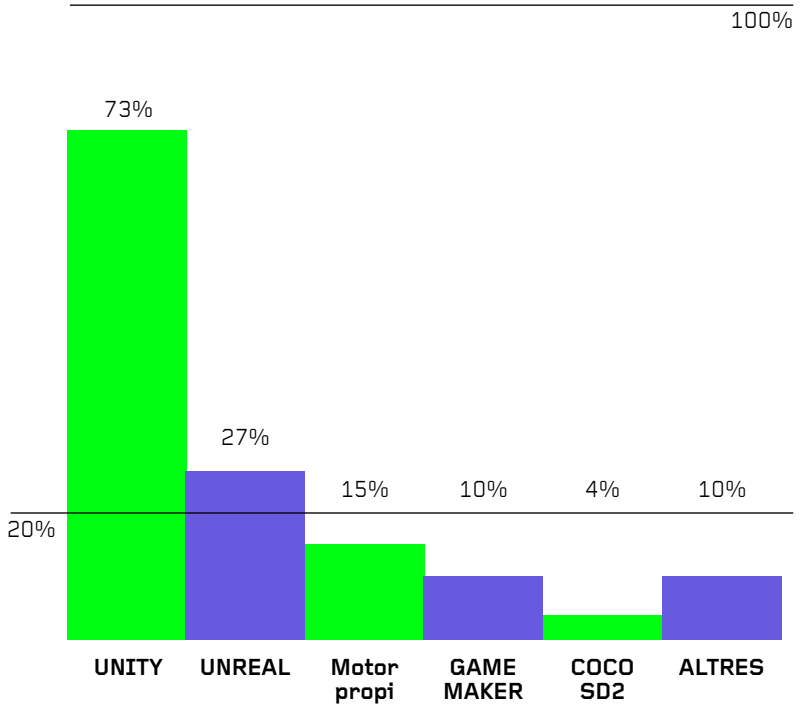
Distribució del videojoc segons plataforma. 2020



LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

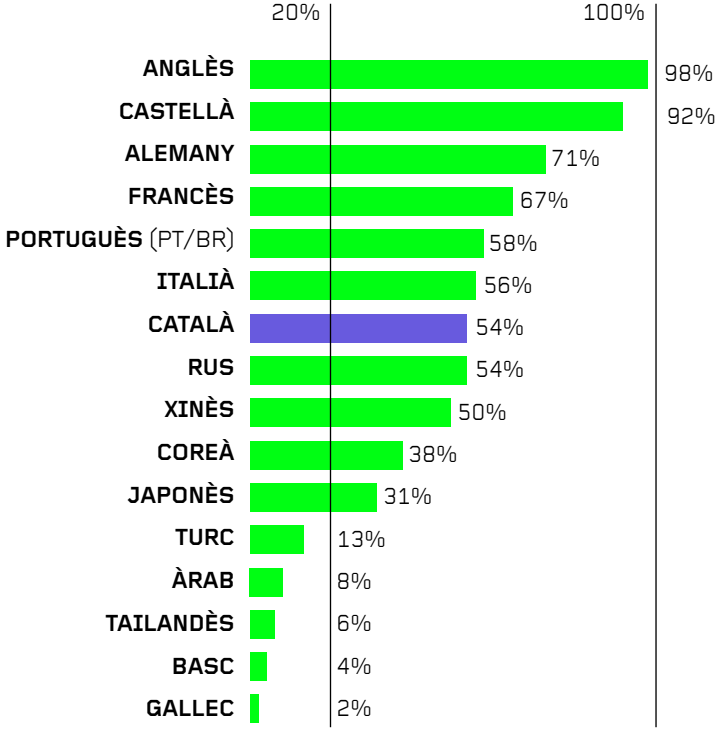
Un any més, Unity és l'**eina principal** dels estudis catalans quan es tracta de crear videojocs. Tot i que la plataforma ha experimentat un lleuger decreixement (73%) respecte de l'any passat, continua liderant amb un avantatge considerable sobre Unreal (27%), els motors propis (15%) o Game Maker (10%).

Eines de desenvolupament. 2020



L'anglès (98%), el castellà (92%), l'alemany (71%) i el francès (67%) continuen sent les **llengües** predominants a les produccions catalanes. En cinquena posició trobem el primer canvi, ja que el portuguès (58%) desplaça l'italià (56%). Puja lleugerament el rus (54%), que es col·loca a la mateixa alçada que el català (54%), amb el xinès representat al 50% dels jocs produïts el 2020.

Principals idiomes emprats als videojocs catalans. 2020



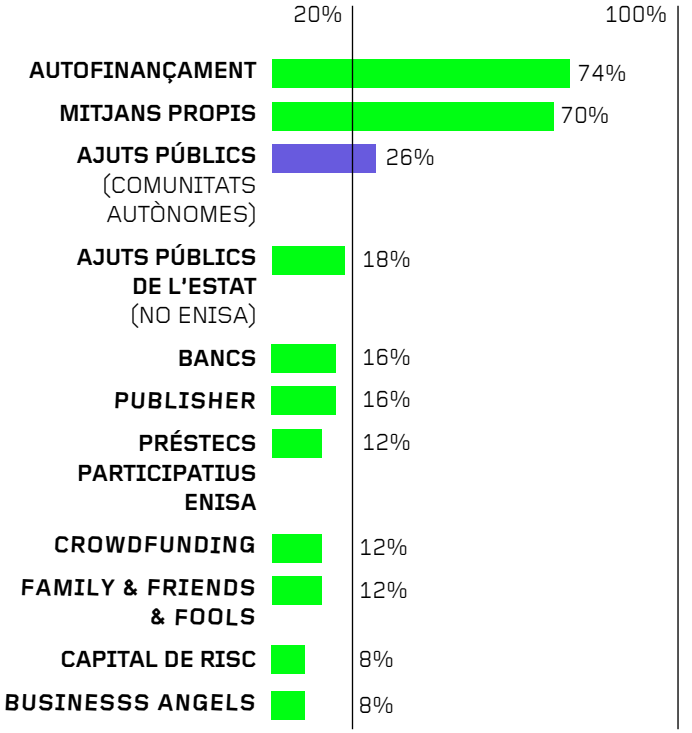
LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

FACTURACIÓ I FORÇA DE TREBALL FINANÇAMENT: FONTS I NECESSITATS ACTUALS

Foto: Michel Rothstein / Pexels

L'autofinançament (74%) i els mitjans propis (70%) continuen sent les dues principals eines de **finançament** dels estudis catalans, tot i que el nombre disminueix lleugerament. Aquesta és una tendència que es pot apreciar també a altres categories com les ajudes de la Generalitat (26%) o altres ajudes de l'Estat (no ENISA). Augmenten de manera simbòlica el percentatge d'estudis que ha comptat amb ajuda de bancs (16%) i de *crowdfunding* (12%).

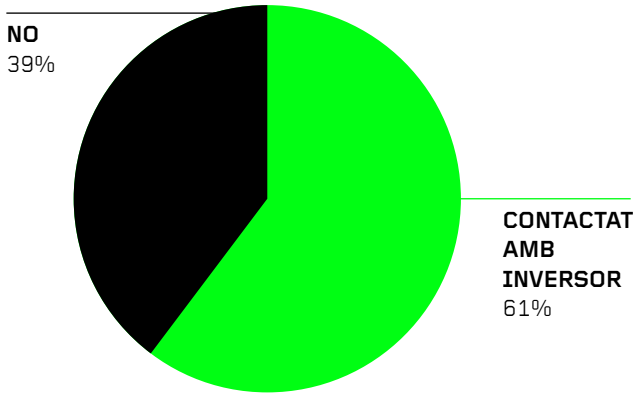
Fonts de finançament del videojoc català. 2020



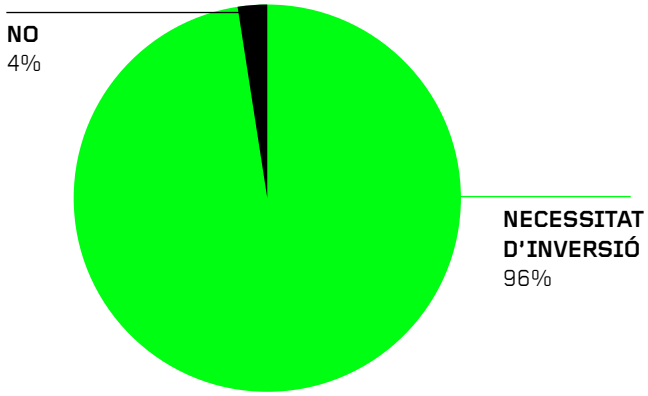
LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

Tot i que disminueix el nombre, gairebé dues terceres parts dels estudis catalans han presentat alguna vegada un projecte a un **inversor**, mentre que augmenta de manera significativa els estudis que tenen necessitats d'inversió en l'actualitat (96%).

Estudis catalans que han contactat amb un inversor. 2020

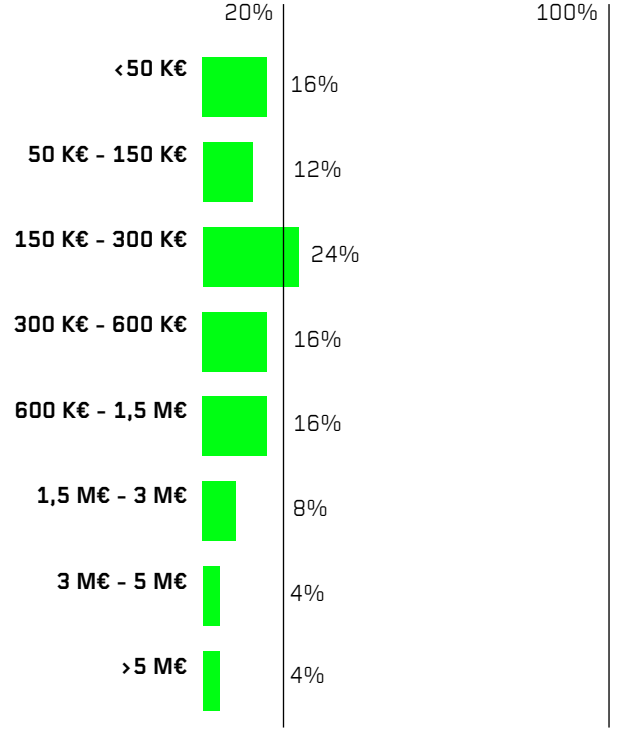


Estudis catalans que tenen necessitat d'inversió en l'actualitat. 2020



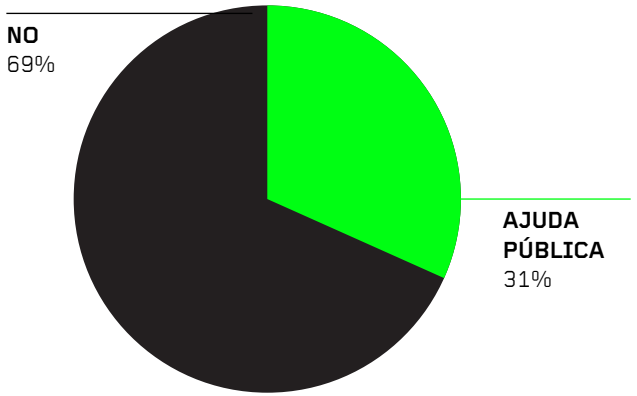
Si ens fixem en les **necessitats de finançament** dels estudis catalans i les comparem amb les de l'any anterior, podem establir que les empreses han fet un salt endavant per posar en marxa projectes més ambiciosos. Ho demostra el 24% d'estudis que necessita entre 150.000 i 300.000 euros, un bloc que ha augmentat sis punts respecte del 2019. L'anterior bloc més nombrós, entre 50.000 i 150.000 euros, ha passat de representar el 23% de la mostra al 12%.

Necessitats de finançament dels estudis catalans. 2020



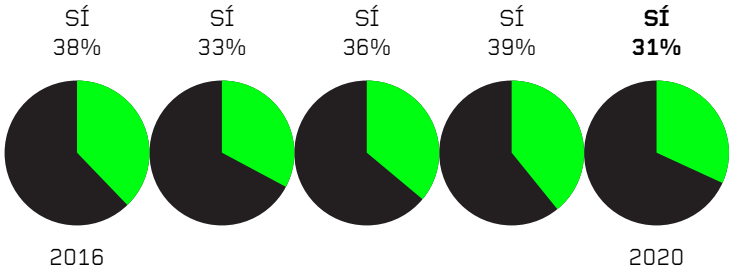
El que ha disminuït és el nombre d'estudis que han rebut **ajudes públiques** durant l'últim any, i que ha passat del 39% al 31%.

Percentatge d'estudis que ha rebut alguna ajuda pública. 2020



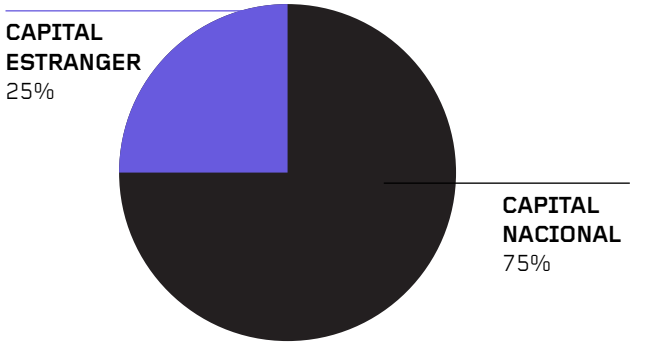
El **nombre** representa una reducció significativa respecte de l'any anterior (39% d'estudis que van rebre algun ajut). La dada és encara més reveladora si tenim en compte l'impacte que la crisi sanitària de la COVID-19 va tenir a tot el teixit industrial durant el 2020.

Evolució del nombre d'estudis que han rebut ajudes públiques. 2016-2020



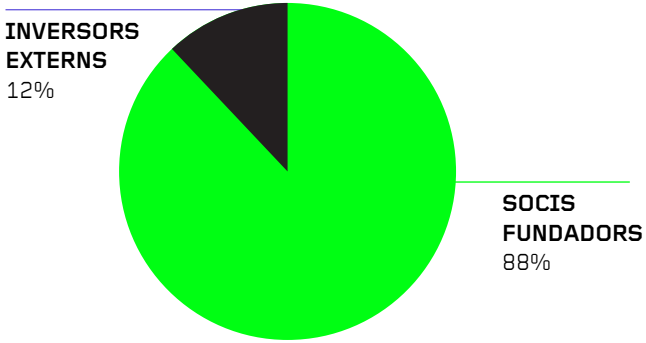
El **finançament** dels estudis catalans continua sent preferentment estatal (75%-25%) tot i que podem apreciar un lleu creixement de l'aportació estrangera al videojoc català si comparem les dades amb les de l'any passat, quan la xifra voltava sobre el 22%.

Procedència del finançament dels estudis. 2020



Els estudis continuen estant, de manera majoritària, en mans dels socis fundadors (88%) mentre que el paper reservat pels inversors externs (12%) encara és minoritari.

Distribució del finançament dels estudis. 2020



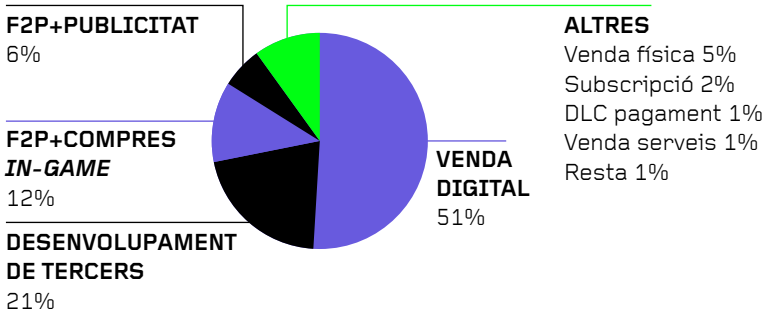
FACTURACIÓ I FORÇA DE TREBALL MODEL DE NEGOCI I DISTRIBUCIÓ TERRITORIAL

Foto: Ehsan Ahmadnejad / Pexels

LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

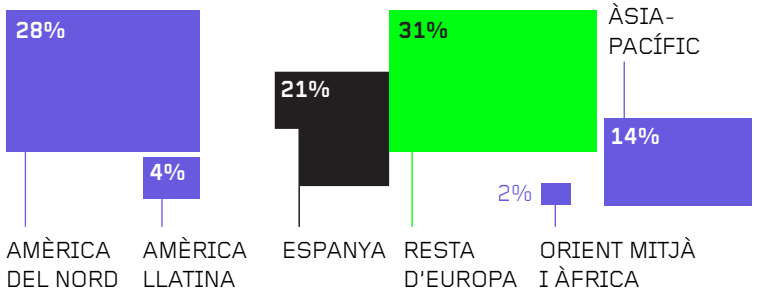
Els diferents formats digitals suposen la principal font d'ingressos del videojoc català. Els jocs que es descarreguen previ pagament suposen més de la meitat de la recaptació, amb un 51%. Si sumem totes les **modalitats** digitals sumen el 72% del total. El desenvolupament per tercers (21%) i la venda física (5%) completen la classificació.

Percentatge de vendes segons el model de negoci. 2020



Tot i ser un producte global, el videojoc català continua tenint el seu millor client en el **mercat** continental. Si donem una ullada a la mitjana d'ingressos per regions, Europa és el principal mercat, amb un 52%. Amèrica de Nord, amb un 28%, és la segona regió en termes d'ingressos seguida, de lluny, d'Àsia-Pacífic, amb un 14%.

Facturació del videojoc català per regions. 2020



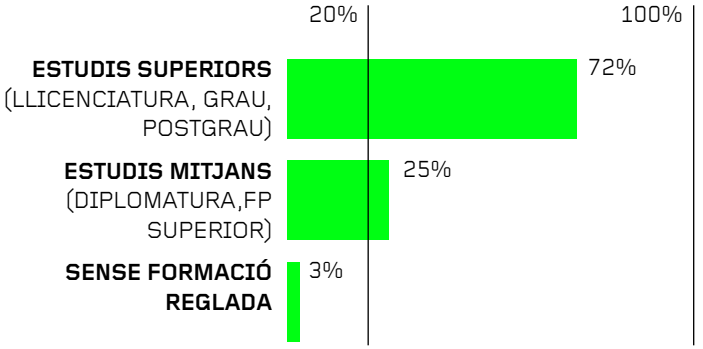
FACTURACIÓ I FORÇA DE TREBALL TREBALLADORS DE LES EMPRESES DE VIDEOJOCS

Foto: Stas Knop / Pexels

LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

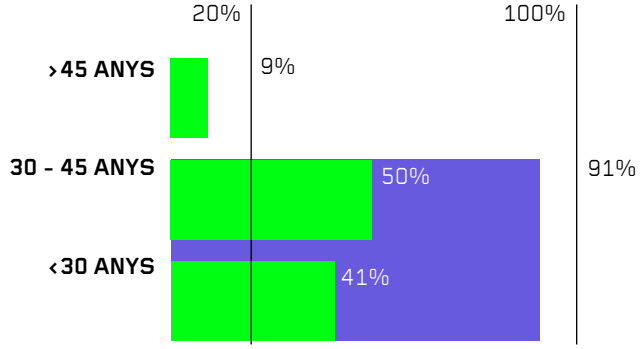
El videojoc català és un sector amb una clara majoria de professionals formats en l'ensenyament superior (72%), una xifra que disminueix de manera lleugera respecte al percentatge de treballadors amb **estudis** mitjans, que passa del 23% al 25%.

Distribució dels treballadors segons els seus estudis. 2020



Un 91% dels treballadors del sector del videojoc català són menors de 45 anys, una xifra que disminueix lleugerament si tenim en compte que els majors de 45 han passat del 8% al 9% durant l'últim any.

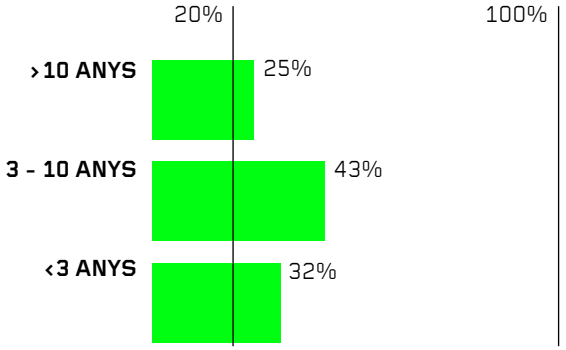
Distribució dels treballadors segons la seva edat. 2020



LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

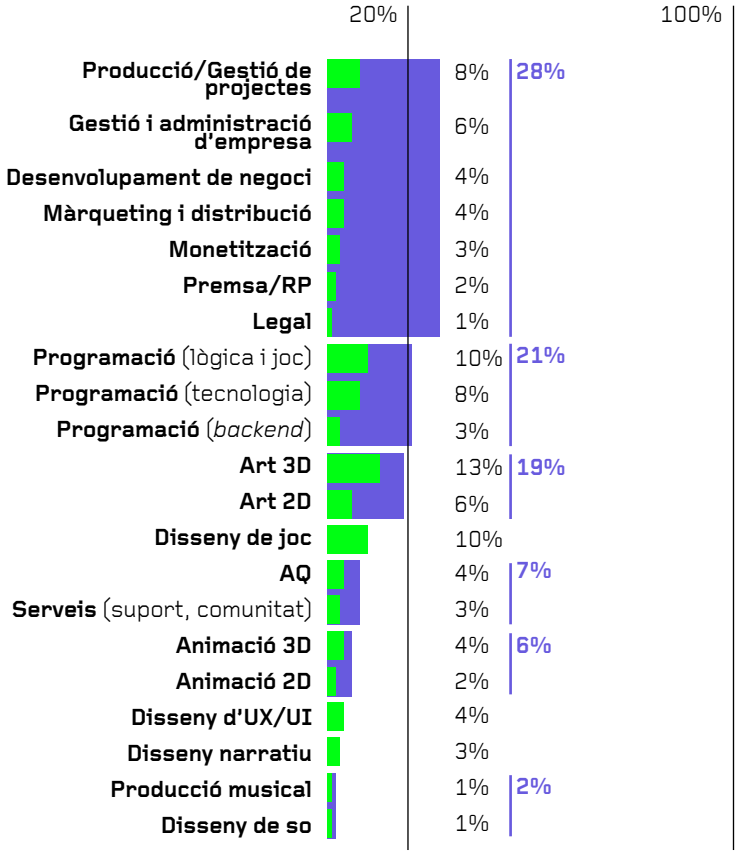
També augmenta lleugerament el nombre de professionals amb més de 10 anys d'**experiència** a la indústria (passa del 22% al 25%). Tot i això, el grup més nombrós està format pels que tenen entre 3 i 10 anys (43%), seguits de prop pels que fa menys de 3 anys que treballen (un 32%).

Distribució dels treballadors segons la seva antiguitat al sector. 2020



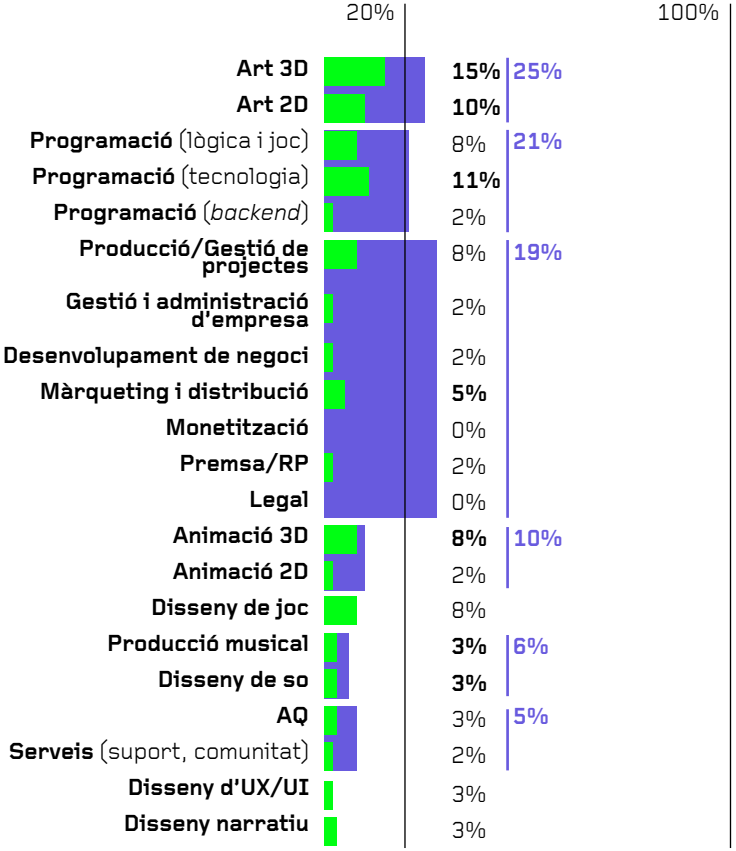
Els programadors són, un any més, el **col·lectiu** més gran del videojoc català (21%), seguits dels artistes (19%) i els dissenyadors (10%), tot i que els tres tenen una presència inferior respecte al 2019. Màrqueting i distribució creix lleugerament com també ho fa el grup de productors i gestors de projecte, que creix del 5% al 8%.

Percentatge de treballadors dels estudis segons el departament. 2020



Els estudis reclamen menys programadors que l'any passat (un 21%) i més artistes (25%). Els perfils d'animació (10%), producció i gestió de projectes (8%) i disseny (8%) són els següents en aquesta llista. Continua sent revelador que només un 2% necessiti perfils de desenvolupament de negoci o de gestió i administració d'empreses.

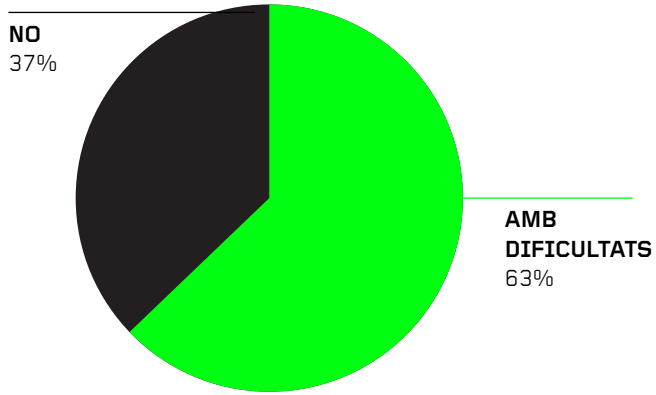
Distribució de les necessitats dels estudis segons el departament durant els propers 12 mesos. 2020



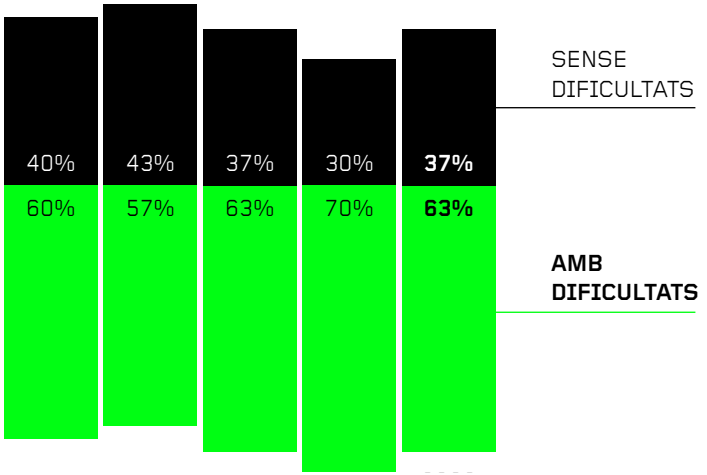
LLIBRE
BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2021

Els estudis catalans continuen tenint problemes per **trobar professionals qualificats**. Així ho declara el 63%, un nombre que ha disminuït set punts respecte de l'enquesta de l'any passat.

Nombre d'estudis que tenen dificultats per trobar perfils professionals qualificats. 2020



Evolució del nombre d'estudis que tenen dificultats per trobar perfils professionals qualificats. 2020



REPTES I DEMANDES DE LA INDÚSTRIA CATALANA

A més de les xifres quantitatives recopilades en el *Llibre blanc* d'enguany, als estudis catalans també se'ls ha fet tres preguntes en format obert perquè puguin donar una visió més qualitativa dels reptes als quals s'enfronten dia rere dia, quins són els principals avantatges de treballar a Catalunya i també se'ls ha preguntat per aquelles comunitats a la resta de l'Estat que creuen que estan fent una feina interessant en la promoció del videojoc.

1 **Quins són els reptes principals de la indústria del videojoc a Catalunya?**

La gran majoria de respostes apunten cap a l'àmbit econòmic. Ajuts per a la creació d'estudis independents, reducció de les quotes d'autònoms, i accés per als ajuts a aquells grups que encara no són empreses són algunes respostes que es repeteixen. La possibilitat de poder competir amb estudis AAA en matèria de salaris i la falta de perfils professionals sènior també s'han esmentat.

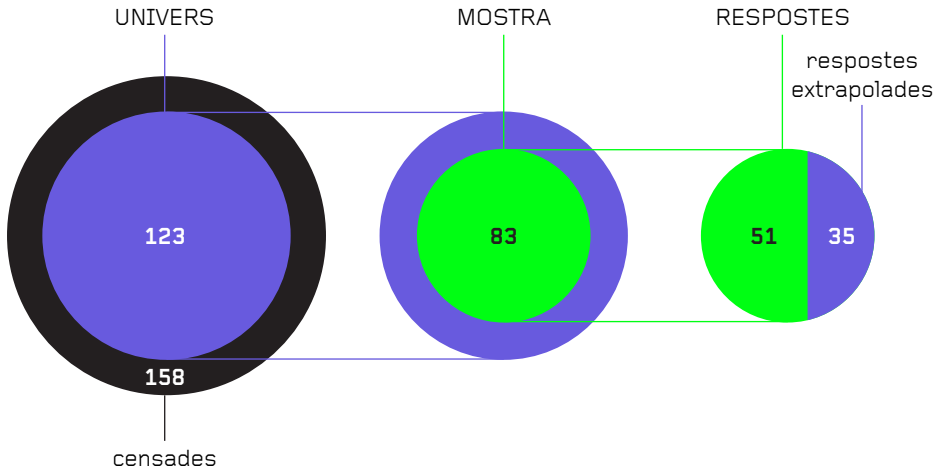
2 **Quins són els principals avantatges de la indústria a Catalunya?**

El gran nombre d'estudis instal·lats a Barcelona és, potser, la característica més destacada de la indústria catalana, ja que gràcies a aquest fet podem trobar altres trets diferencials com la celebració de nombrosos esdeveniments, la possibilitat de fer més sovint treball en xarxa, la xarxa de cooperació i comunicació que s'estableix entre les empreses. També es valora la gran entrada de júniors any rere any, fruit de l'oferta formativa a Catalunya, i es destaquen les qualitats de Barcelona com a reclam per atraure talent estranger.

3 **Quines són les comunitats que més suport donen a la indústria del videojoc?**

Segons els estudis consultats per a aquest *Llibre blanc*, Catalunya és la comunitat espanyola on s'està fent una feina més satisfactòria. La segueixen Madrid i les Illes Canàries i, a certa, distància, el País Basc, la Comunitat Valenciana i Andalusia.

ANNEX NOTA METO-DOLÒGICA

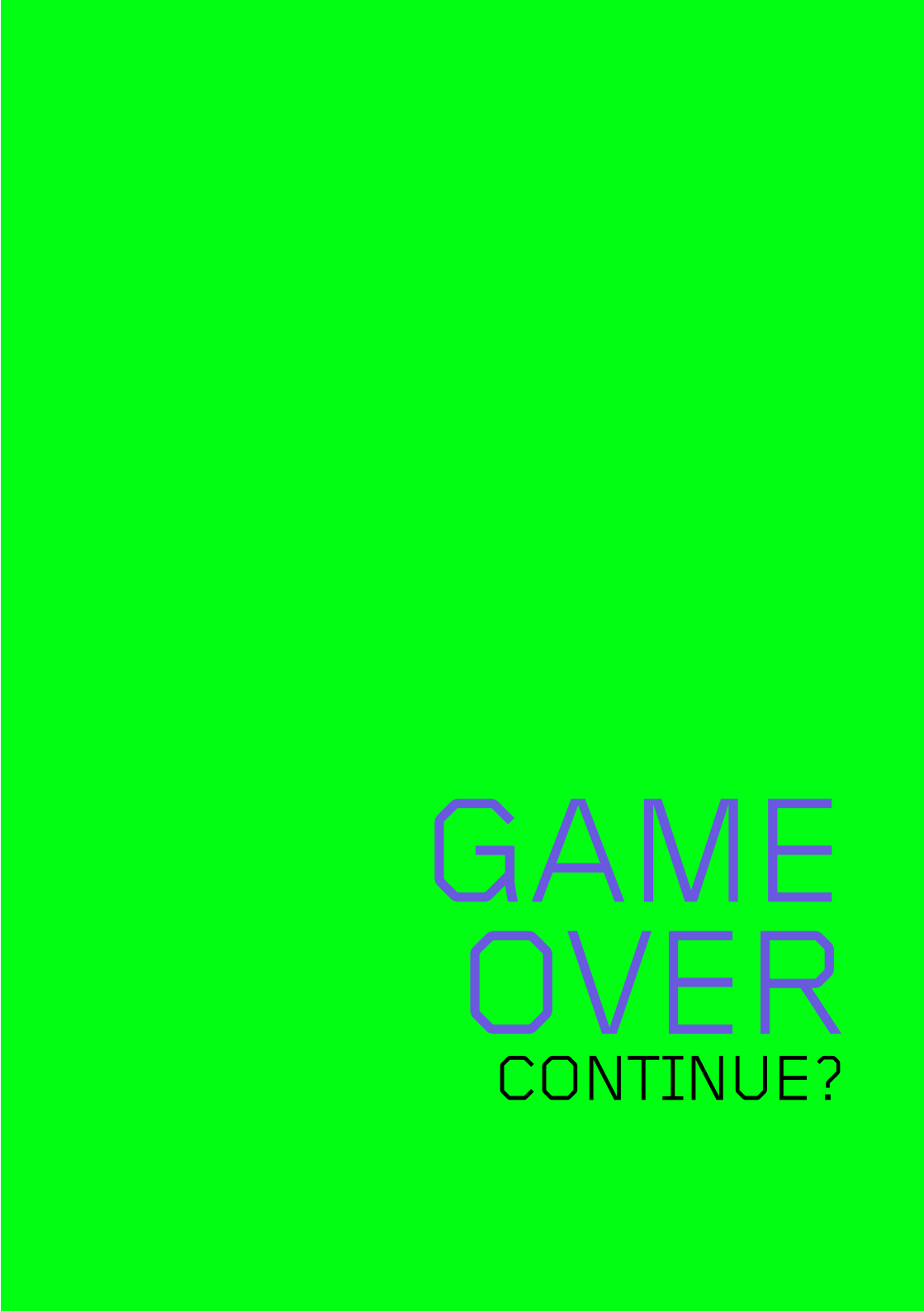


Univers: 123 empreses (158 entitats censades de les quals 35 no tenen cap activitat)

Mostra: N = 86 entitats

- De les quals: 51 van respondre a l'enquesta realitzada el 2020
- Per a 35 empreses es van completar i van extrapolar 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 86 entitats i se'n fa una extrapolació a la població total de 123. (Per a n = 86, s'assumeix un error mostral de ± 5,82%, amb un nivell de confiança del 95% i pq = 0,5).


GAME
OVER
CONTINUE?