

LLIBRE
BLANC
LA
INDÚSTRIA
CATALANA
DEL
VIDEOJOC
2023

ÍNDEX

3	Índex
4	Resum executiu
7	El videojoc català en números
11	Les notícies més importants del 2023
15	El videojoc català: dades quantitatives
16	Facturació i treball: el videojoc català continua consolidant-se
24	Nombre i distribució dels estudis
29	Tipologia i activitats dels estudis. I <i>serious games</i>
32	Capital social i necessitats de finançament
35	Plataformes, eines i botigues en línia
39	Idiomes emprats
42	Finançament i <i>publishing</i>
45	Facturació, model de negoci i regions
48	Ajudes públiques
50	Tipologia del personal empleat dels estudis catalans
57	Inversió estrangera
59	Reptes i demandes de la indústria catalana
62	Annex. Nota metodològica

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

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 | www.dev.org.es



RESUM EXECUTIU

LLIBRE BLANC
LA INDÚSTRIA
CATALANA
DEL VIDEOJOC
2023

5

El videojoc català és un motor de creixement econòmic, tal com mostren les dades d'aquest *Llibre blanc*. La indústria ha facturat 709 milions d'euros el 2022, la qual cosa suposa un creixement del 7,5 % respecte de la facturació de l'any anterior.

La pujada en la facturació també s'ha traduït en un major nombre d'empreses que desenvolupen projectes relacionats amb els videojocs i de professionals que hi treballen. A Catalunya podem trobar fins a 239 estudis operatius que es divideixen de la següent manera:

Hi ha 147 empreses constituïdes, a les quals hem de sumar-ne 47 que es troben en risc de desaparèixer, ja que no tenen activitat durant els últims mesos.

92 projectes de desenvolupament en actiu per professionals que encara no s'han constituït com a empreses, però que cal considerar com a part de la indústria, ja que s'espera que posin a la venda els seus jocs en un futur no gaire llunyà.

En termes comparats respecte a l'any anterior, hi ha un augment de 15 empreses constituïdes i un augment de 28 projectes de desenvolupament actiu. Ambdues dades suposen un salt endavant —quantitatiu i qualitatiu— en la consolidació de l'ecosistema del videojoc català.

El total d'empreses i professionals dona treball a 4.619 persones, un augment del 8,7 % respecte de l'any passat. El sector català ha destacat en els últims anys per acollir oficines de grans estudis internacionals com King, Ubisoft, Rovio o Scopely. Barcelona també és una de les seus on estudis com IO Interactive treballen en jocs de franquícies globals, com James Bond. La recent aprovació de la fusió entre Microsoft i Activision Blizzard ha permès que estudis com el barceloní Digital Legends —que publicaven el nou Call of Duty Mobile el març de 2024— demostrin el talent i la reputació del videojoc català arreu del món (el CoD mobile tenia 65 milions d'usuaris actius a gener 2024).

La pujada del nombre de personal també ha suposat un augment del nombre de dones en el videojoc català, que ha passat d'un 25 % a un 27 %.

Els Estats Units són el principal mercat del videojoc català, amb un 30 % de quota de mercat, superant al continent europeu per primera vegada en els darrers anys.

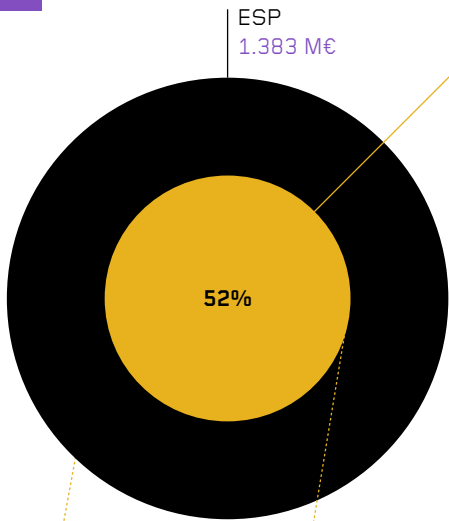
El sector del videojoc es desenvolupa majoritàriament per PC (86 %) però les consoles de nova generació com PlayStation 5 i Xbox Series X|S tenen un pes considerable (47 %).

El 70 % dels estudis continuen fent servir l'autofinançament per dur a terme els projectes d'oci interactiu. Respecte a les necessitats de finançament: el principal tram es troba entre 600.000 i 1.500.000 euros per al proper projecte. Aquesta darrera dada contrasta a l'alça amb la dada de l'any anterior quan en aproximadament un 60 % dels estudis catalans necessitaven entre 150.000 i 300.000 euros per a desenvolupar els seus projectes.

El creixement en els principals marcadors d'aquest Llibre blanc demostra la consolidació de la fortalesa del sector català derivada de la crisi sanitària del 2020. Des d'aleshores fins a l'any 2023, la indústria catalana del videojoc —gràcies a la seva naturalesa digital tant en termes laborals com de distribució— ha estat capaç d'adaptar-se a les necessitats del mercat i enfortir-se amb un augment de les principals magnituds en especial aquella que fa referència a la consolidació dels projectes i estudis existents.

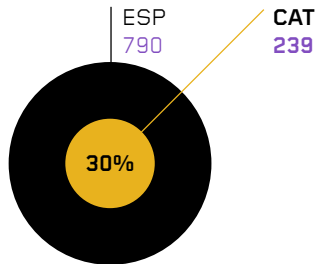
EL VIDEOJOC CATALÀ EN NÚME- ROS

FACTURACIÓ
2022

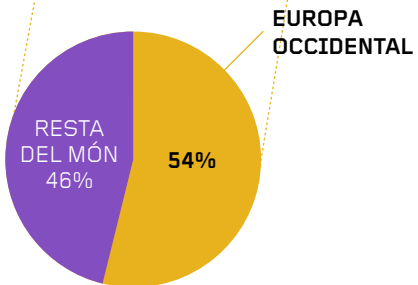


ESTUDIS CATALANS
709 M€
(+7,5% sobre el 2021)

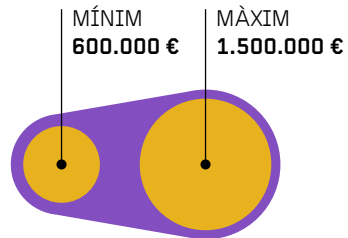
EMPRESSES
2022



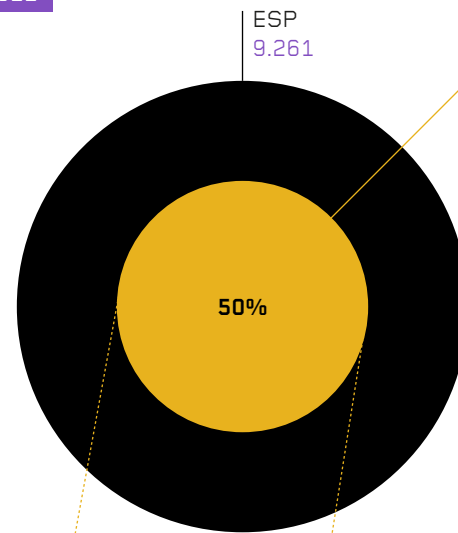
MERCAT PRINCIPAL
2022



COST PER PROJECTE
2022

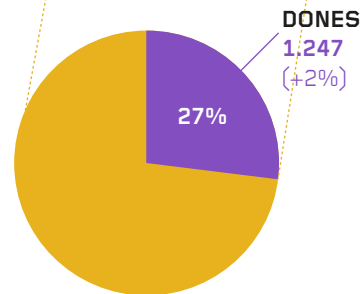


PROFESSIONALS
2022

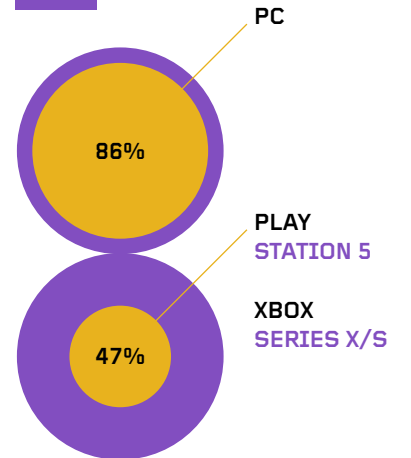


CATALUNYA
4.619 PROFESSIONALS
(+8,7% sobre el 2021)

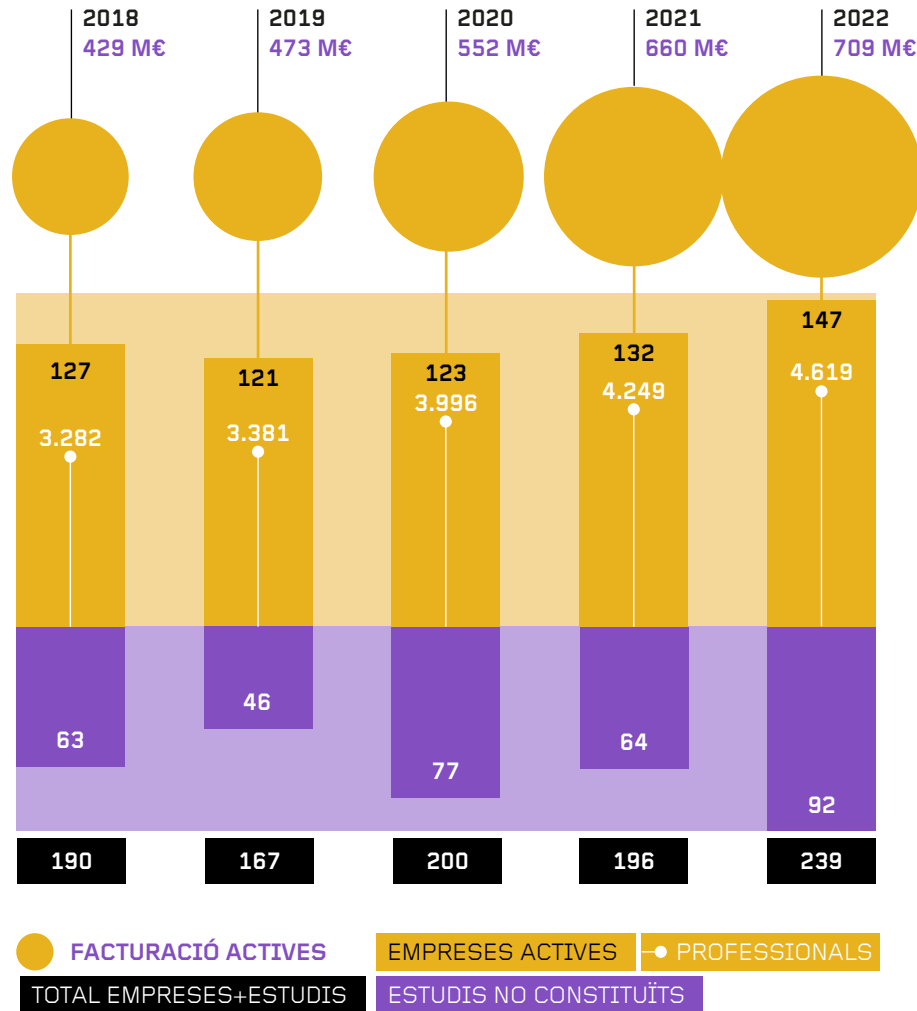
PER GÈNERE
2022



PLATAFORMES PREFERIDES DE DESENVOLUPAMENT
2022



Quadre-resum de la indústria catalana del videojoc 2018-2022



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 2023

Una prova de la importància de Catalunya a l'escena internacional és la presència d'una oficina de Larian Studios al territori català. Larian és l'empresa desenvolupadora del videojoc Baldur's Gate 3 que ha estat guardonat amb el premi al millor videojoc de l'any 2023 als *The Game Awards* —premis de referència en el sector del videojoc—. Aquest reconeixement és també, en part, un reconeixement a la feina desenvolupada pel talent ubicat a les seves oficines de Barcelona.

El 2023 ha estat un altre any de bones notícies per la indústria catalana, que continua generant llocs de treball i posant a la venda nous jocs. Jocs que, com veurem més endavant, també són guardonats.



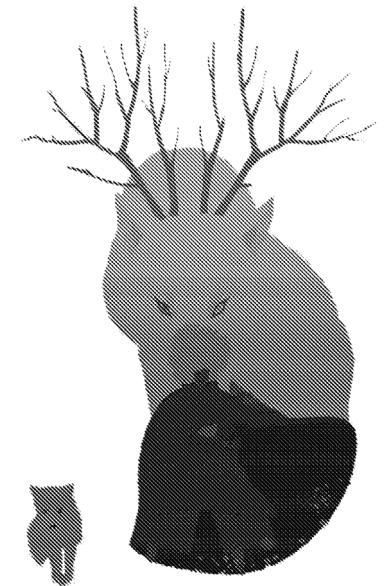
Catalunya continua sent un pol d'atracció d'inversió estrangera. FunPlus, estudi suís instal·lat a Barcelona, va anunciar el gener la seva intenció de generar 120 llocs de treball durant els pròxims quatre anys, que se sumaran als quaranta que tenia l'estudi a l'inici de l'any. NetEase, estudi xinès, ha obert una seu a Barcelona d'Anchor Point Studios, a la qual preveu dotar de fins a 50 persones empleades a mitjà termini, per complementar els deu que ja hi treballen en l'actualitat. També tindrà estudi propi Sandsoft, que ja comptava amb una oficina a Barcelona, i que el desembre anunciava l'obertura d'un estudi a la capital catalana amb la intenció de contractar 60 persones durant els pròxims tres anys. I si parlem de llançaments d'estudis establerts a Barcelona, Netflix ha estrenat una versió de *Cut the Rope* desenvolupada per ZeptoLab, empresa situada a Barcelona. L'espiral d'obertures i ampliacions d'estudis a Barcelona ha estat responsable del fet que el sector hagi llogat més de 10.000 metres quadrats d'oficines durant els darrers anys.

L'estudi barcelonès Piccolo Studio ha estrenat *After Us*, una aventura amb elements d'exploració, de la mà del publisher Private Division, que va arribar a les botigues el 23 de maig.

Un dia més tard, el 24 de maig, els creadors de l'aclamat *Gris*, Nomada Studio, feien públic el seu nou projecte. *Neva* és una aventura protagonitzada per una dona i un inseparable llop que tornarà a publicar-se amb el segell de Devolver Digital, prestigiós publisher independent, i que està prevista per PC i consoles en algun moment de 2024.



A l'escena independent, *Endling: Extinction is Forever* va aconseguir un premi BAFTA al millor videojoc "més enllà de l'entreteniment", gràcies a la seva trama, que situa al jugador a la pell d'una lloba que ha de cuidar els seus fills, últims exemplars de la seva espècie en un planeta cada vegada més desolat.



També és important ressenyar l'èxit tant de públic com d'estudis que es van congregar a l'IndieDevDay, un esdeveniment centrat en el desenvolupament de jocs independents on també es pot gaudir de xerrades i tallers. L'edició de 2023, celebrada a la Farga de l'Hospitalet, va reunir a 12.000 persones i 120 estudis durant els dies 8, 9 i 10 de setembre.

El reconeixement social del videojoc a Catalunya s'ha enfortit gràcies a aquest tipus d'esdeveniment i també a altres iniciatives destacables com, per exemple, la feina de la Taula del Videojoc que —entre altres iniciatives— ha posat en marxa un portal global anomenat <videojocscatalans.cat> adreçat a tothom que li interessi conèixer, formar-se o desenvolupar-se professionalment en la indústria del videojoc; la itinerància de l'exposició *Nova Pantalla. El videojoc a Catalunya*, que va apropar la realitat de la indústria del videojoc a Girona, Amposta i l'Hospitalet de Llobregat durant el 2023 o, finalment, la nova iniciativa de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals de crida per a la coproducció de videojocs.



Finalment, també és destacable l'evolució de la producció de videojocs que disposen de versió catalana que durant el 2023 va arribar al 64 % dels jocs desenvolupats a Catalunya. Tots els videojocs disponibles en llengua catalana estan recollits al portal *VDJOC*. Un bon exemple d'aquesta normalització de la llengua catalana al sector dels videojocs va ser la publicació, l'any 2023, de l'ambiciós projecte de Socialpoint *Top Troops*, que ha aconseguit milions de descàrregues arreu del món.

EL VIDEOJOC CATALÀ DADES QUANTI- TATIVES



FACTURACIÓ I TREBALL EL VIDEOJOC CATALÀ CONTINUA CONSOLIDANT-SE

La facturació estimada de la indústria catalana del videojoc el 2022 és de 709 milions d'euros, fet que suposa un creixement del 7,5 % respecte a la xifra de 2021 (660 milions).

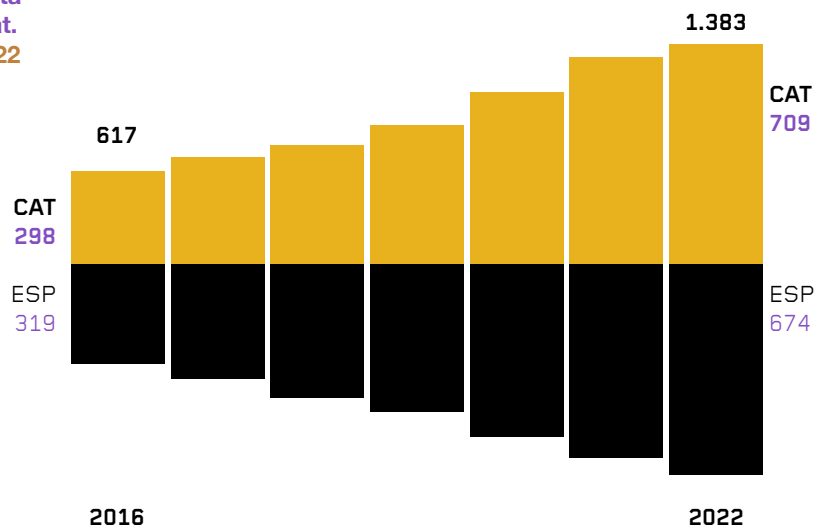
Malgrat que no es trenca el procés continuat de creixement cal significar que aquest creixement interanual és inferior a l'enregistrat els darrers anys. Aquest indicador podria estar relacionat amb un creixement en la incertesa del sector a escala global que es va iniciar l'any 2022 i que va anar prenent importància durant el 2023 i que, en bona mesura, podria respondre a un reajustament respecte a l'esclat de demanda de videojocs relacionats amb la pandèmia global.

L'augment de la facturació també ha permès un increment del nombre de persones empleades, que ha arribat fins als 4.619 treballs directes, una pujada del 8,7 % respecte als 4.249 de 2021.

Aquestes dues dades demostren la resiliència del sector del videojoc i, per tant, el seu procés de consolidació també quant a força de treball contractada.

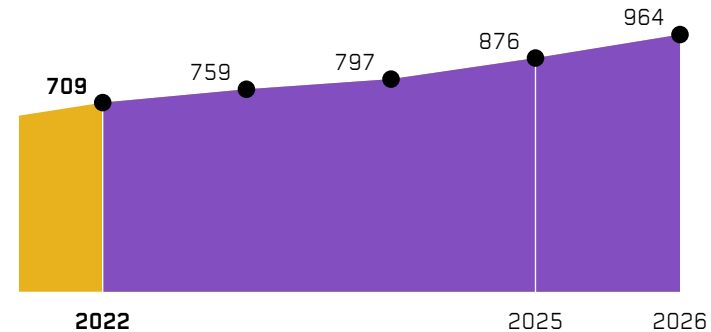
Comparat amb anys anteriors, el videojoc català continua creixent de manera continuada. El 2022, la indústria catalana representa el 52 % de la facturació i el 50 % dels llocs de treball generats a tot l'Estat.

Facturació del videojoc a Catalunya i a la resta de l'Estat. 2016-2022



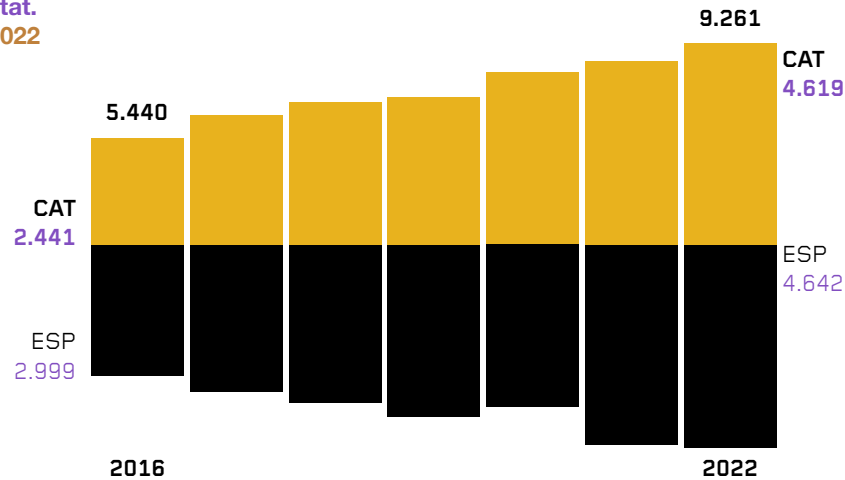
De cara al futur a curt termini, la tendència es manté a l'alça malgrat la incertesa global esmentada. S'estima una taxa de creixement anual composta (TCAC) del 8 % pel període 2022-2026, any que s'estima que la indústria catalana facturarà 964 milions d'euros. Estimem que el creixement del sector a Catalunya serà més lent els anys 2023 i 2024 a causa de la situació d'incertesa global a la indústria, la qual es preveu revertir l'any 2025, en què l'estimació ja apunta a creixement de dobles dígits.

Previsió de la facturació del videojoc a Catalunya. 2022-2026



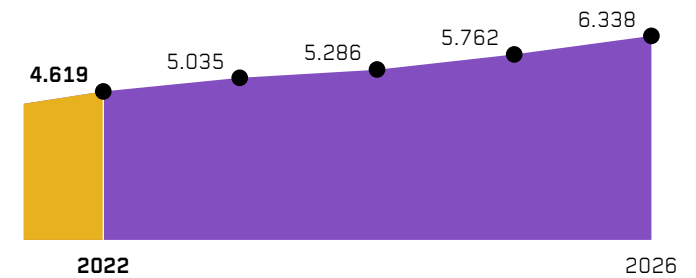
Els bons números en facturació també es poden apreciar al mercat de treball. La indústria catalana va crear més del 50 % de tots els llocs de treball a Espanya durant el 2022.

Treballadors/es del videojoc a Catalunya i a la resta de l'Estat. 2016-2022



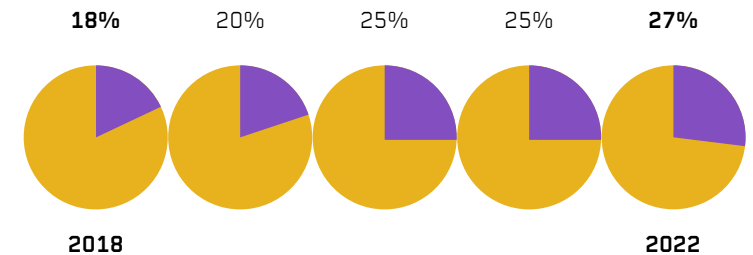
Les expectatives laborals del sector del videojoc a Catalunya continua sent positiu. La taxa de creixement anual composta (TCAC) preveu un augment del 8,3 % fins al 2026, any que s'estima que el sector generarà més de 6.338 treballs directes a Catalunya, i on el creixement tornaria a superar el 10 % en el cas que prosperés les reformes legislatives de nous incentius fiscals pel videojoc que el sector planteja al Govern de l'Estat.

Previsió de creixement del treball a Catalunya. 2022-2026



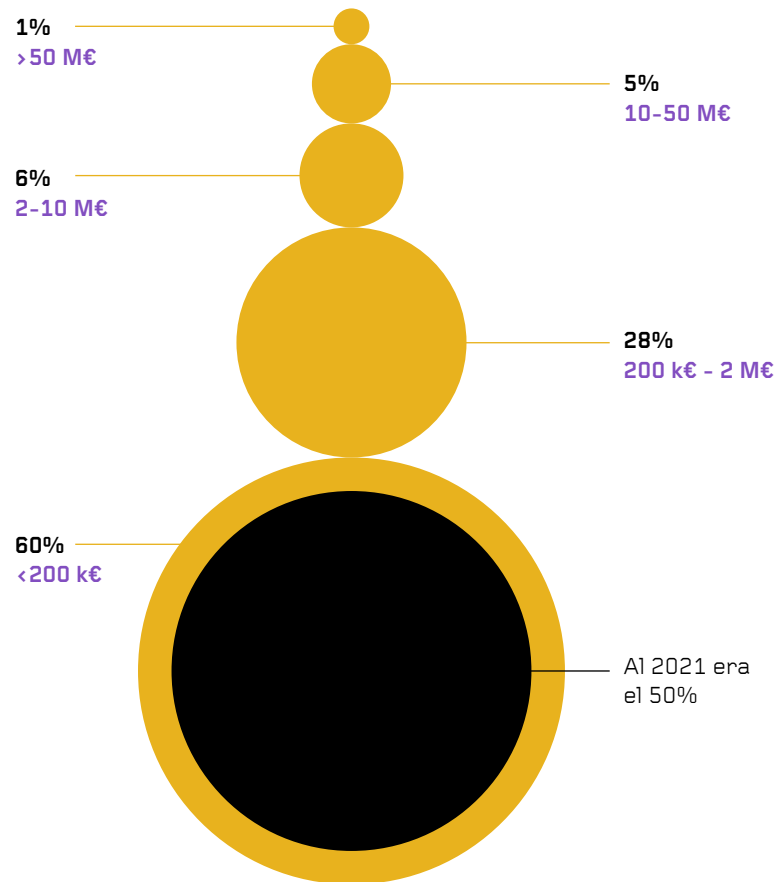
En un procés lent, però de creixement continu, el videojoc català continua incorporant més dones als estudis, tal com ho certifica la presència d'un 27 % de treballadores als estudis. La xifra manté la corba ascendent iniciada el 2017.

Evolució del percentatge de dones als estudis catalans. 2018-2022



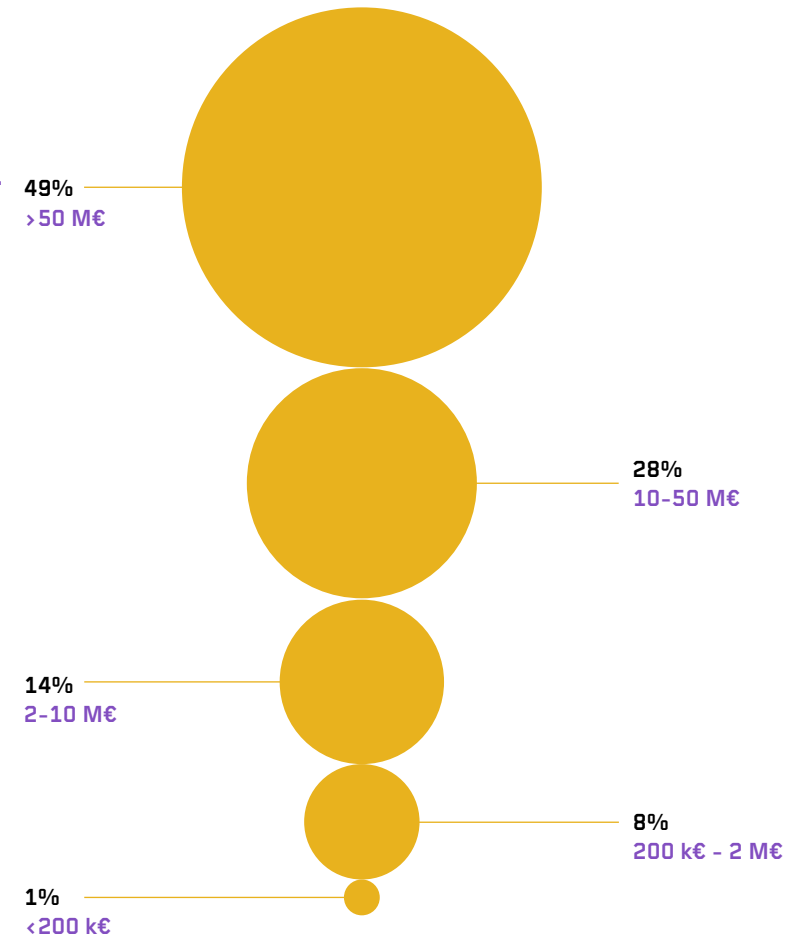
L'ecosistema industrial del videojoc a Catalunya encara destaca per un nombre significatiu d'estudis petits. El 60 % d'empreses enquestades afirmen que facturen menys de 200.000 euros a l'any, un augment de 10 punts respecte del 2021.

Percentatge d'empreses segons la seva facturació. 2022



Si parlem de la relació entre la facturació dels estudis i el total de la indústria, els estudis que facturen menys de 200.000 euros suposen només l'1 % de la facturació total. Els estudis que facturen més de 50 milions signifiquen el 49 % de la facturació del sector (2 punts més que el 2021) i creixen els que facturen entre 10 i 50 milions, que ara són el 28 % (17 % l'any passat).

Total de facturació acumulada segons la dimensió empresarial. 2022

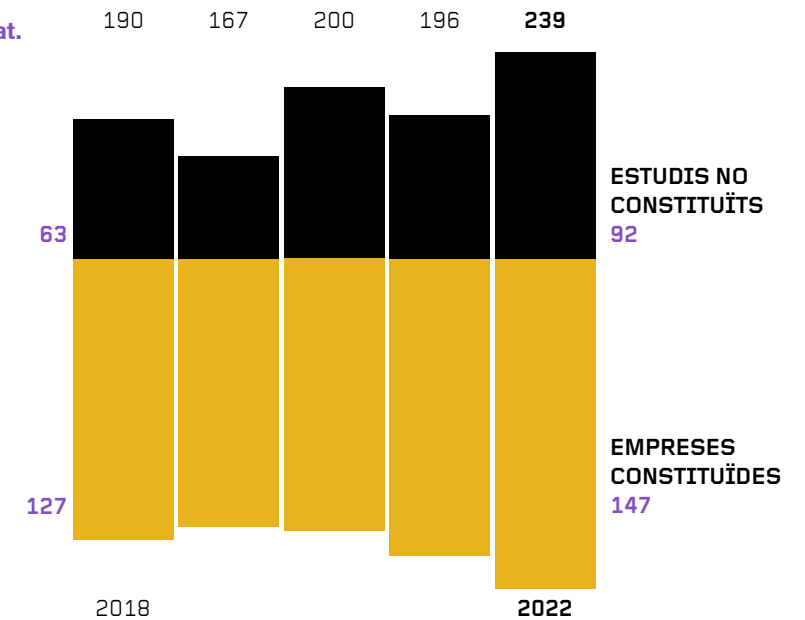




NOMBRE I DISTRIBUCIÓ DELS ESTUDIS

A Catalunya hi ha més estudis de videojocs que mai. El 2022 el sector comptava amb 239 estudis dedicats a la creació de videojocs. D'aquests estudis, n'hi ha 147 que es troben constituïts com a empresa, una pujada de l'11 % respecte a l'any anterior.

Evolució
d'empreses
constituïdes
i estudis no
constituïts
amb activitat.
2018-2022

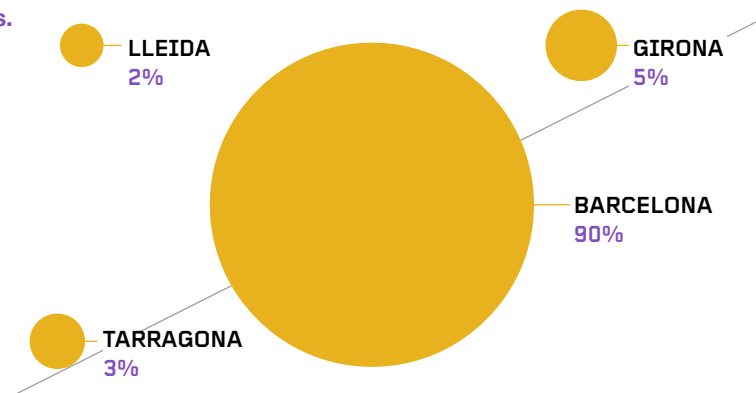


https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2024/04/Catleg-Empreses-Videojocs-Catalunya-2024_low-1.pdf

El *Catàleg d'empreses de videojocs a Catalunya*, publicat pel Departament de Cultura, és el document de detall sobre les empreses que es dediquen al desenvolupament de videojocs a Catalunya.

El 90 % dels estudis es troben a Barcelona. La capital catalana es manté com el principal motor del videojoc català i Girona es troba ara a la segona posició, amb 11 estudis i que signifiquen prop del 5 % de la indústria. Tarragona (3 %) i Lleida (2 %) completen la llista. En el cas de Girona és raonable pensar que iniciatives com la incubadora de projectes de videojocs GameGi —que l'any 2023 desenvolupava la segona edició— està al darrere d'aquesta progressiva consolidació de projectes a les comarques gironines.

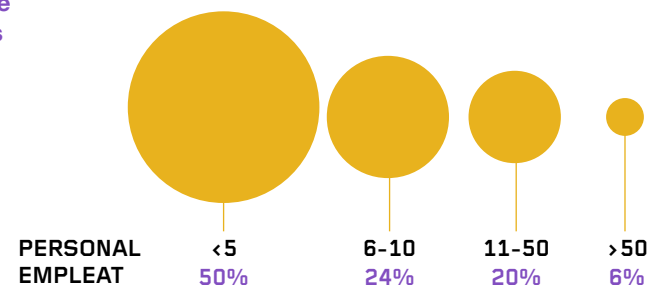
Distribució de les empreses per demarcacions. 2022



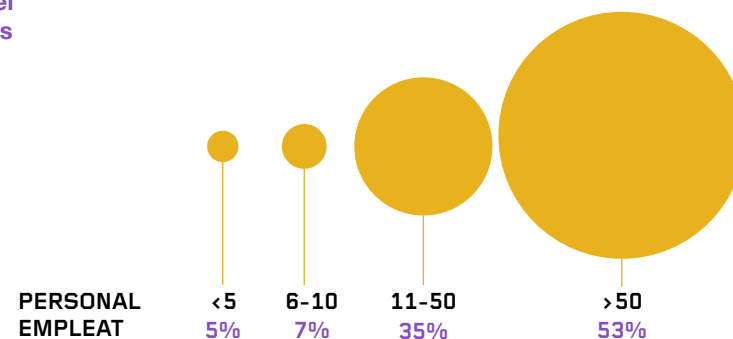
Pel que fa a la dimensió de les plantilles, el sector català continua dominat per les petites empreses. Les de personal empleat de menys de 5 persones sumen el 50 %, i si a aquestes hi afegim les de 5-10 trobem que el 74 % dels estudis catalans estan formats per 10 o menys persones.

Si donem una ullada a la inversa, ens trobem que les empreses més grans, amb una plantilla de més de 50 persones, donen treball al 53 % del sector, mentre que les de 0 a 5 i les de 6 a 10 donen feina al 5 % i al 7 % respectivament.

Distribució de les empreses per nombre de personal empleat. 2022

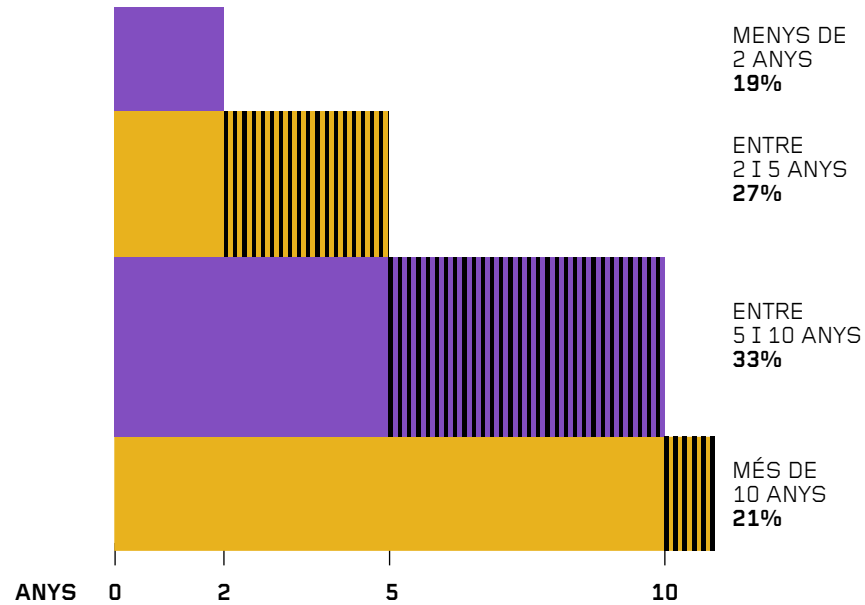


distribució del treball segons la mida de l'empresa. 2022



Creixen lleugerament els estudis d'entre 2 i 5 anys d'antiguitat (passen del 22 % al 27 %) i baixen quatre punts els d'entre 5 i 10. Els més joves i antics es mantenen pràcticament igual respecte a l'any passat.

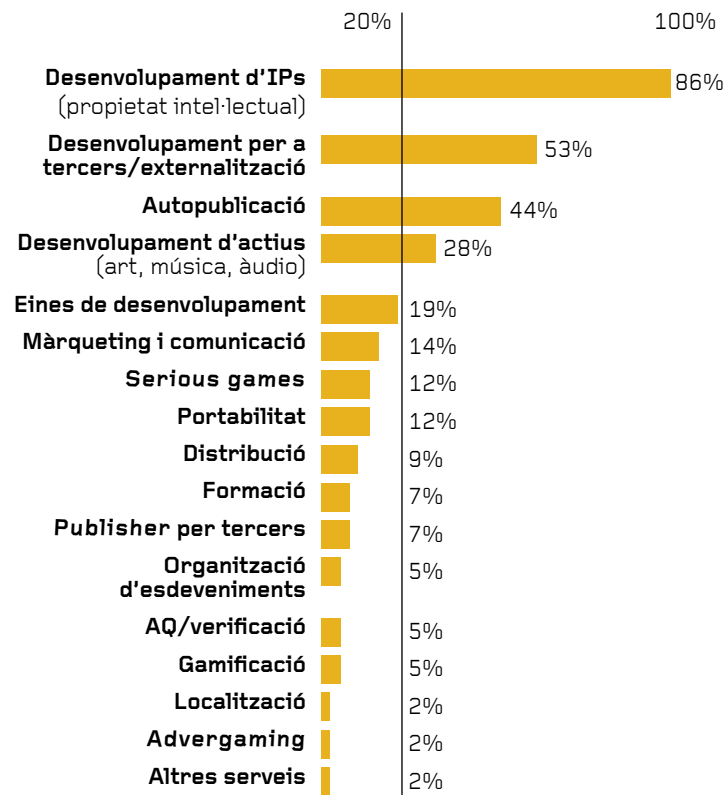
Distribució dels estudis catalans segons l'antiguitat de l'empresa.
2022



TIPOLOGIA I ACTIVITATS DELS ESTUDIS I SERIOUS GAMES

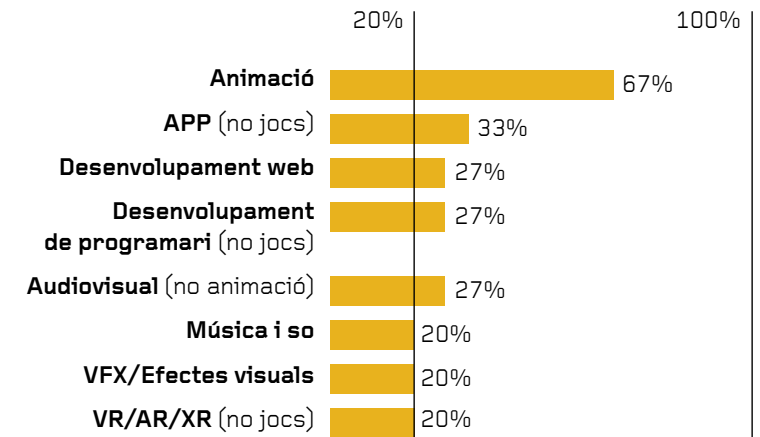
El videojoc català ha fet una aposta decidida pels continguts originals. El 86 % d'estudis afirmen treballar en IP (proprietats intel·lectuals) pròpies, una baixada de 5 punts respecte del 2022. Creix amb força el treball per a tercers, que passa del 32 % al 53 % i se situa a la segona posició. L'autopublicació es manté igual (43 %) i creixen lleugerament els serious games, que passen d'un 9 % el 2022 a un 12 % el 2023. El sector educatiu és el principal client d'aquests continguts, amb un 67 %, seguit dels culturals, amb un 33 %.

Tipologia de les activitats dels estudis. 2022



Pel que respecta a la feina que les empreses desenvolupen en altres sectors relacionats, creix amb força l'animació, una activitat en què treballen el 67 % d'estudis. En segona posició, trobem el desenvolupament d'apps que no siguin jocs, amb un 33 %, que baixa 7 punts respecte del 2022. El desenvolupament web, el de *software* (no relacionat amb videojocs) i l'audiovisual que no és animació ocupen a un 27 % dels estudis. En general, tots els apartats, excepte les apps, han crescut en relació amb l'informe de 2022.

Activitats dels estudis en altres sectors relacionats. 2022

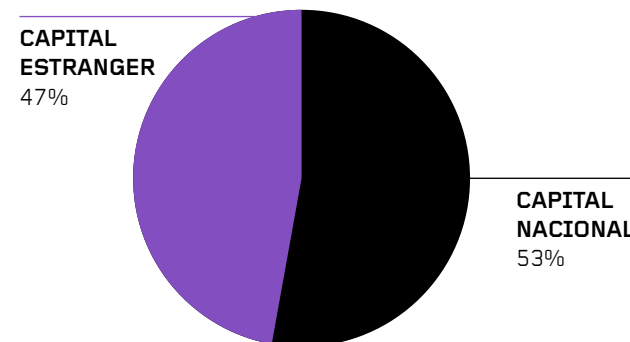




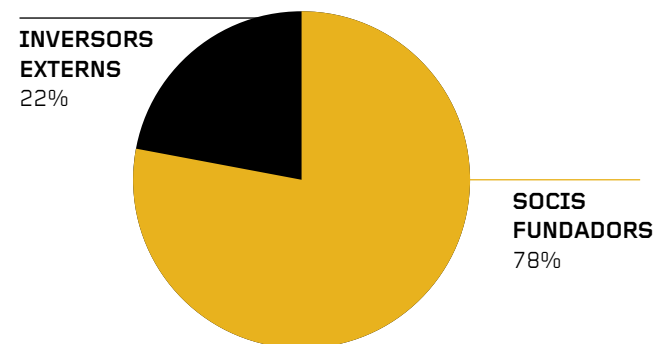
CAPITAL SOCIAL I NECESSITATS DE FINANÇAMENT

El capital nacional suposa el 53 % dels estudis, mentre que el 78 % del capital dels estudis està format pels socis/sòcies fundadors/es. Augmenta 10 punts la participació de capital estranger en els estudis, que ara suposa el 47 %. El percentatge de capital en mans d'inversors externs passa del 20 % al 22 %. Aquestes dades confirmen l'exposició cada cop més gran dels estudis catalans al capital estranger, així com la progressiva implantació d'estudis estrangers al nostre territori.

Procedència
del capital
social dels
estudis.
2022

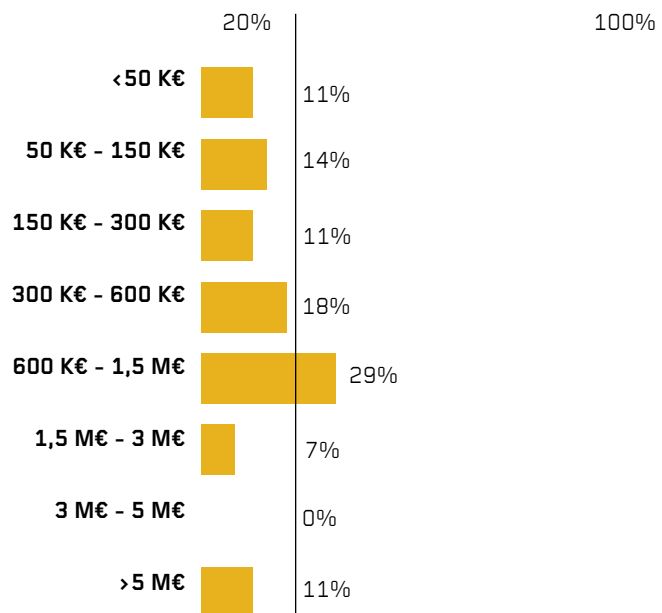


Composició
del capital
social dels
estudis.
2022



En les necessitats de finançament observem tres tendències significatives. La primera, els projectes d'entre 600.000 i 1,5 milions d'euros creixen del 15 % al 29 %, una demostració que cada cop es fan jocs independents més ambiciosos. La segona és l'absència de projectes entre 3 i 5 milions d'euros, el mateix nombre que l'any passat, i que confirma que la indústria catalana no compta amb estudis de format mitjà. La tercera, la pujada dels jocs de més de 5 milions d'euros (d'un 4 % a un 11 %), una mostra que a Catalunya cada cop es fan jocs amb pressupostos més grans i que contracten més gent. De tots els estudis, el 58 % afirma haver presentat algun projecte a un/a inversor/a.

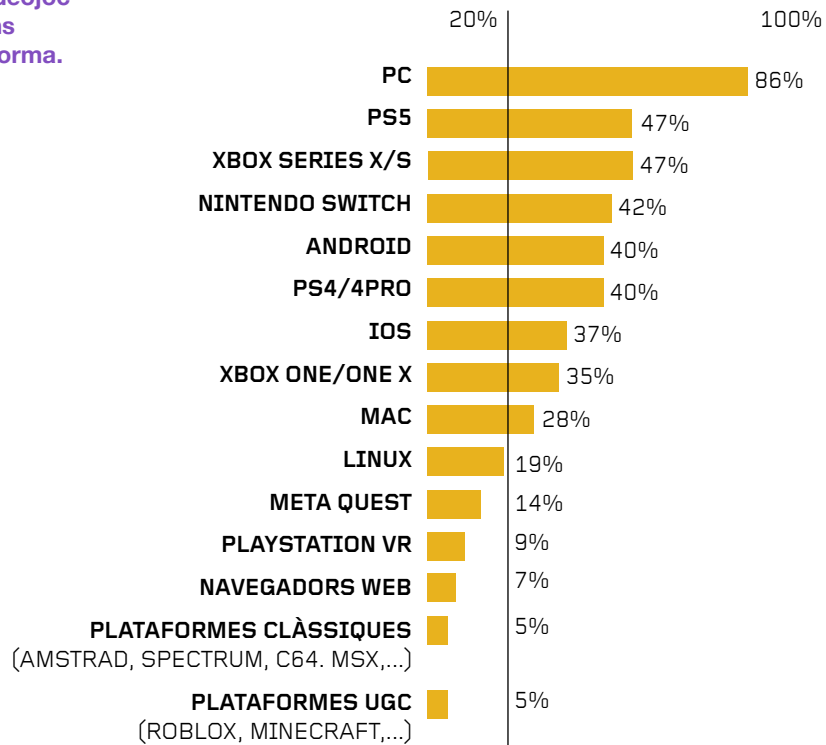
Necessitats
de finançament
dels estudis
catalans.
2022



PLATAFORMES,
EINES
I BOTIGUES
EN LÍNIA

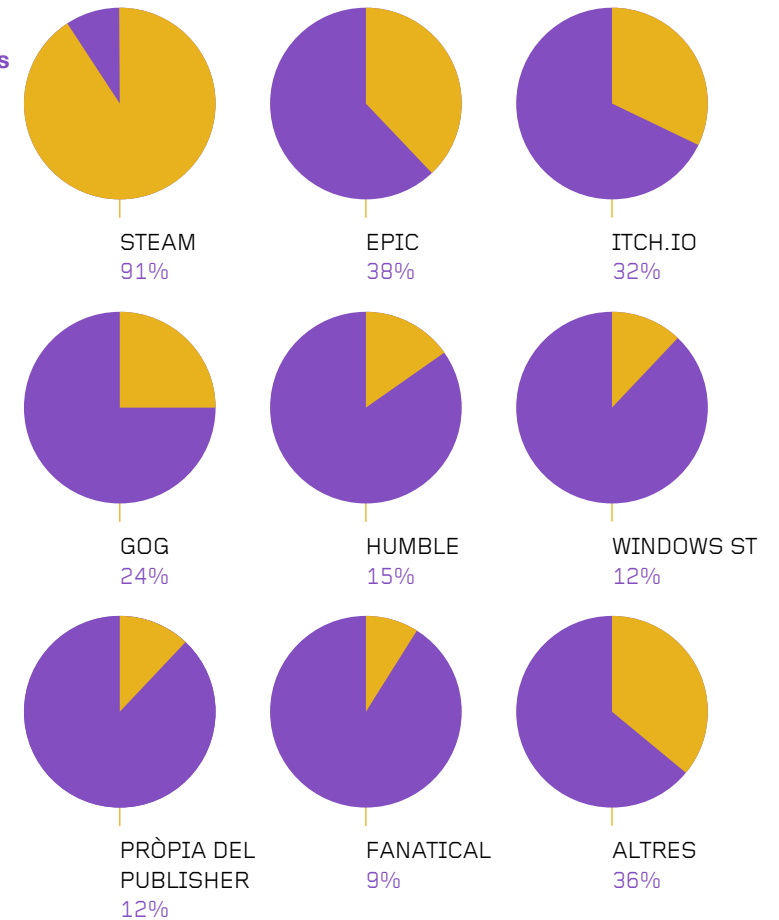
L'ordinador personal continua sent la plataforma preferida pels estudis catalans, ja que suposa un 86 %. Tot i això, no hi ha cap gran plataforma que amenaci el PC: les consoles PlayStation 5 (47 %), Xbox Series X|S (47 %) i Nintendo Switch (42 %) es troben a 40 punts de distància. Baixen respecte de l'any passat els jocs per dispositius mòbils, Android i iOS, amb un 40 % i un 37 % respectivament.

Distribució del videojoc segons plataforma. 2022



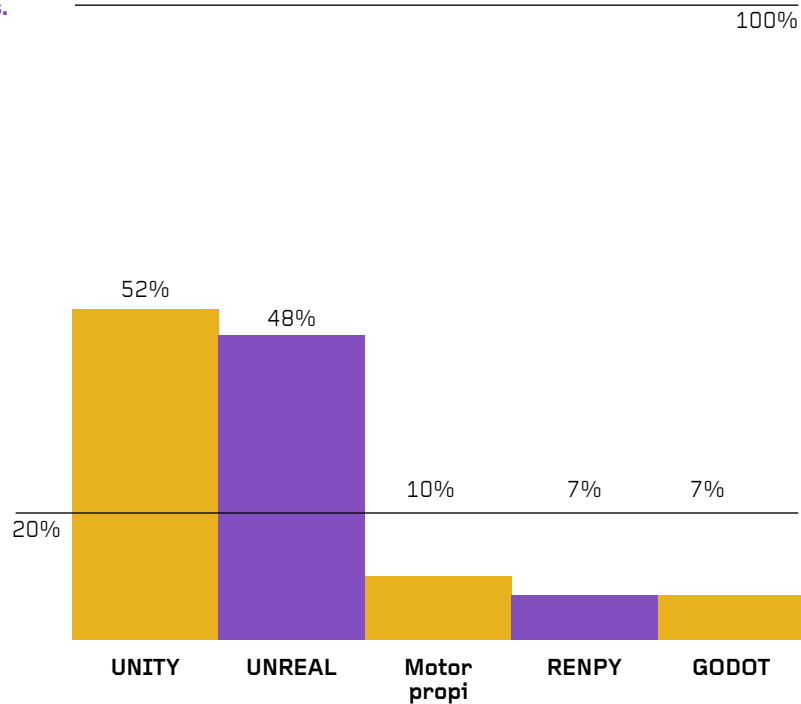
Steam és la botiga en línia preferida dels estudis que treballen en PC, ja que és on es posen a la venda el 91 % dels jocs creats a Catalunya. Epic Games Store (38 %) i itch.io (32 %) segueixen a la botiga de Valve a una distància considerable.

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



Pel que fa a les eines de desenvolupament, s'escurça la diferència entre Unity (52 %) i Unreal Engine (48 %), que l'any passat era de 30 punts. És molt probable que la polèmica amb els termes d'ús de Unity, que volia canviar la relació contractual amb els estudis de manera unilateral (tot i que va haver de fer enre la proposta), sigui la principal causa d'aquest canvi de tendència.

Principals
motors gràfics
emprats pels
estudis
catalans.
2022



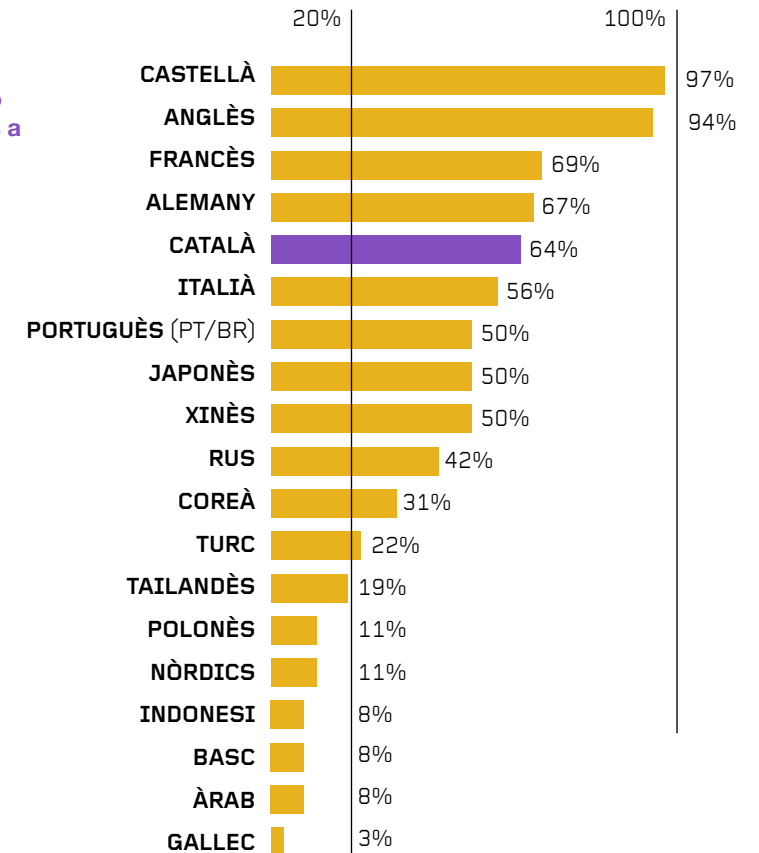
IDIOMES
EMPRATS

El castellà és l'idioma predominant dels videojocs creats a Catalunya (97 %) seguit de prop per l'anglès (94 %). Augmenta més de 10 punts l'ús del català (64 %), que es situa a la cinquena posició. Francès (69 %) i alemany (67 %) tenen més quota de mercat que el català. El rus passa del 66 % al 42 %, una situació probablement derivada de les restriccions per comercialitzar jocs a Rússia per la guerra a Ucraïna.

Centrant l'atenció en la inclusió de versions catalanes dels videojocs desenvolupats al país, cal posar en relleu la tendència positiva en la disposició d'oferta en llengua catalana en l'àmbit del videojoc, que encaixa amb la voluntat de normalitzar la seva presència en àmbits de consum multimèdia i audiovisual en què, històricament, no ha tingut la presència desitjada.

La sensibilitat dels mateixos estudis, les iniciatives a la difusió d'aquesta oferta —com per exemple, el 'SAGA, Saló del Gaming' en llengua catalana que l'any 2023 celebrava la segona edició— o les eines de suport impulsades pel Departament de Cultura han comportat una evolució positiva que durant l'any 2023 s'ha accelerat.

Principals idiomes emprats en la creació de videojocs a Catalunya. 2022

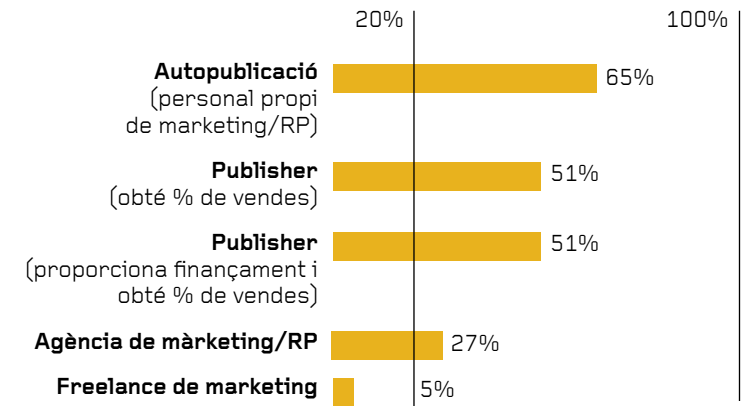




FINANÇAMENT I PUBLISHING

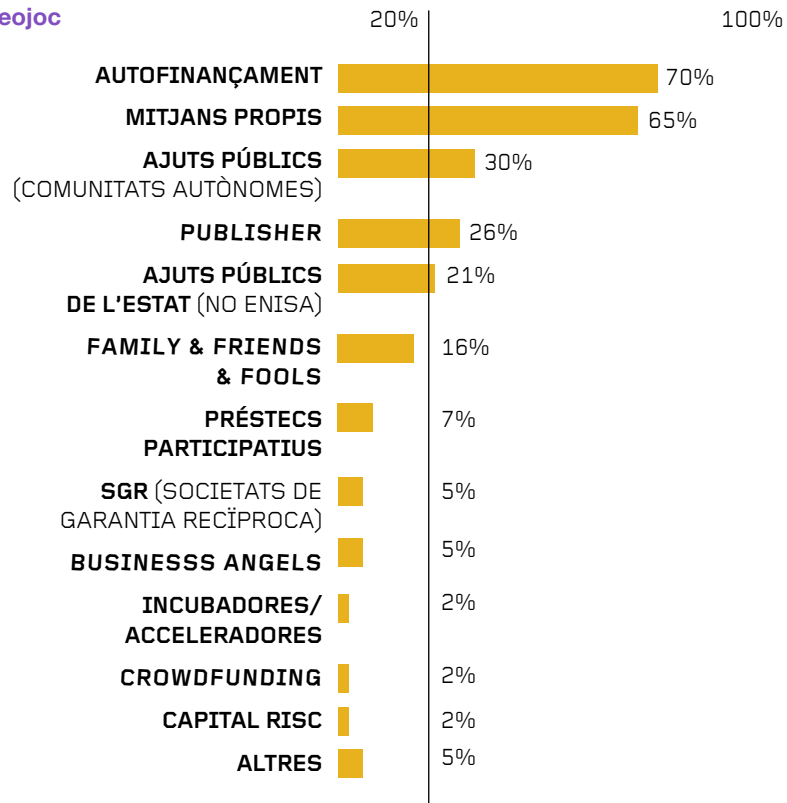
El 65 % dels estudis opta per l'autopublicació dels seus jocs (7 punts més que el 2022), la qual cosa demostra que el videojoc català encara compta amb un nombre important d'estudis petits. També creix el nombre d'estudis que té un publisher que finança part del projecte (i obté un percentatge de les vendes), un 51 %, xifra que també trobem en els estudis que han treballat amb un publisher, però que no han necessitat finançament durant els anys que ha emprat en crear el joc.

Serveis emprats per llençar un videojoc al mercat. 2022



El 70 % manté l'autofinançament (el capital generat durant la seva trajectòria) com a principal eina de finançament per als nous projectes, mentre que els mitjans propis (els fons aportats pels socis i sòcies de l'empresa) es mantenen a la segona posició amb un 65 %. La baixada d'ambdues fórmules contrasta amb les ajudes públiques, un 30 %. La presència de *publishers* als estudis catalans ha passat del 34 % al 26 %, un nombre que ajuda a comprendre millor la situació d'inestabilitat del sector.

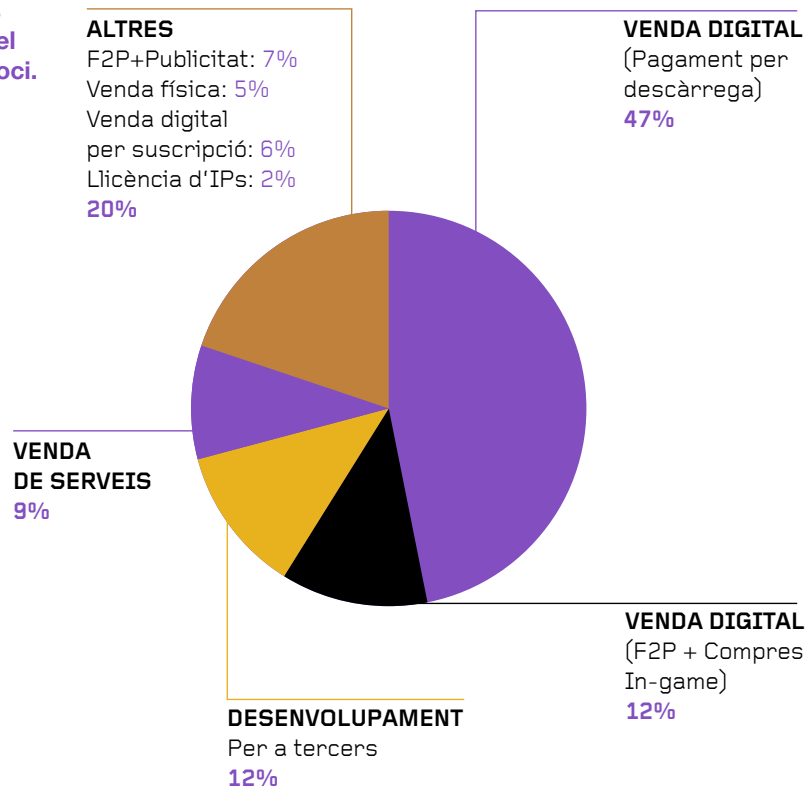
**Fons de
finançament
del videojoc
català.
2022**



FACTURACIÓ MODEL DE NEGOCI I REGIONS

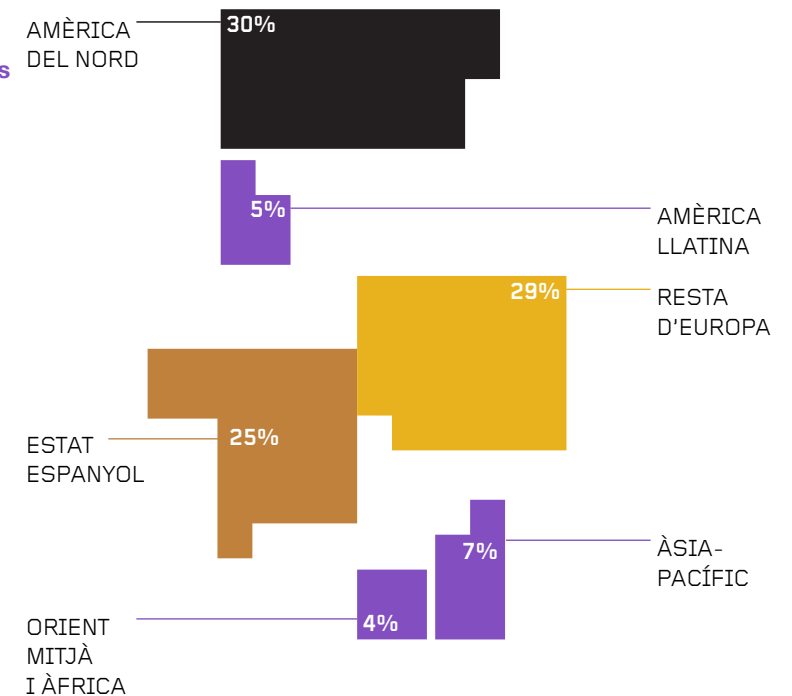
La venda digital creix fins al 72 % de la facturació dels videojocs catalans, mentre que el 12 % treballa per a tercers; el 9 % ven serveis i un 5 % encara es beneficia de la venda física. La venda digital mitjançant pagament per descarregar és el model de negoci més popular al sector, amb un 47 % del total, una pujada de 4 punts respecte de l'any passat.

Percentatge de vendes segons el model de negoci. 2022



En referència a la distribució territorial de les vendes del videojoc català, Nord-amèrica és el principal mercat, amb un 30 %. També és important el nostre continent, Europa, que concentra un 29 % dels ingressos, tot i que una bona part d'aquests estan relacionats amb treballs per a tercers. L'Estat espanyol (25 %) continua sent un mercat clau pel nostre videojoc. A una distància considerable es troben Àsia-Pacífic (7 %), Amèrica Llatina (5 %) i Orient Mitjà i Àfrica (4 %).

Percentatge de la facturació del videojoc català segons la regió de venda. 2022

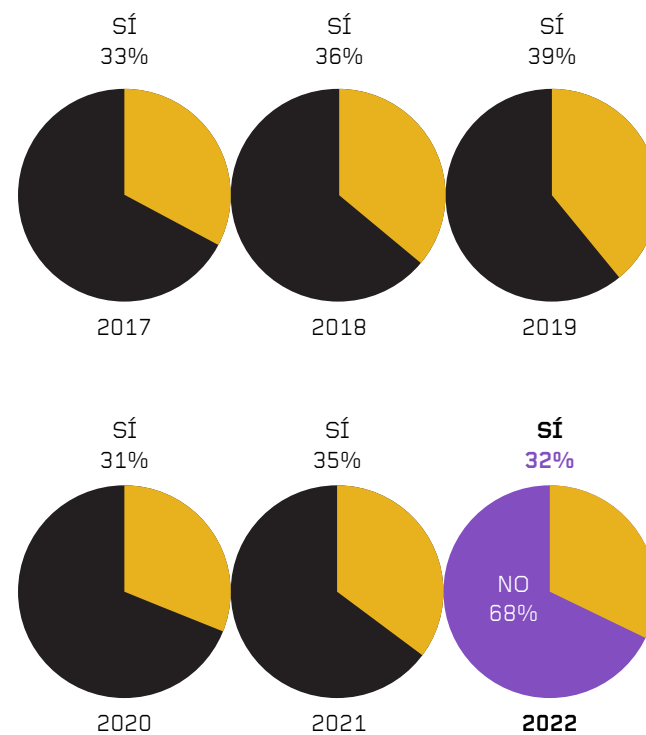




AJUDES PÚBLIQUES

El 68 % dels estudis catalans no va rebre cap ajuda pública durant el 2022, una xifra tres punts superior respecte del 65 % que ho va declarar el 2021. Si donem una ullada a la sèrie històrica, els estudis catalans que han rebut alguna ajuda pública es mantenen entre el 33 % i el 38 % entre 2017 i 2022.

**Evolució
del nombre
d'estudis
que han
rebut ajudes
públiques.
2017-2022**

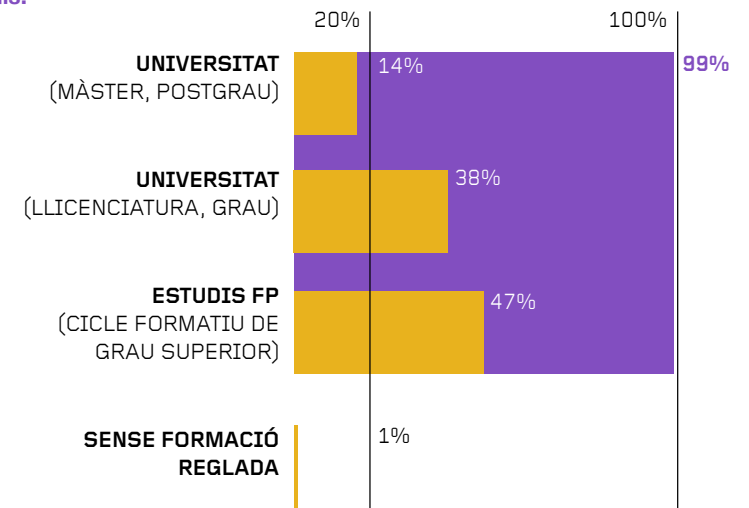




TIPOLOGIA DEL PERSONAL EMPLEAT DELS ESTUDIS CATALANS

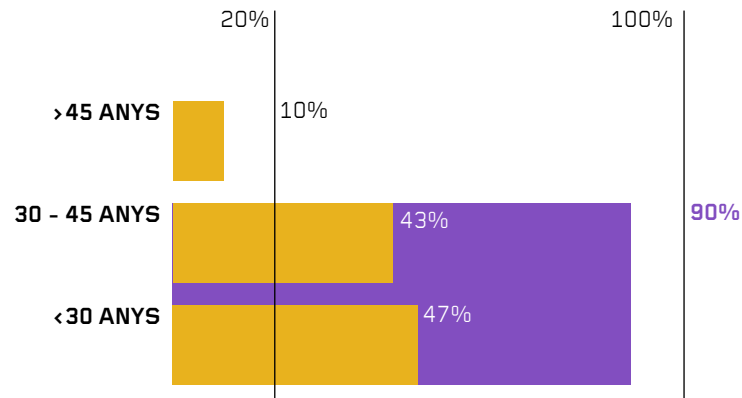
Creix el nombre de personal amb estudis superiors amb un 99 %, una nova mostra que el videojoc és capaç de crear feina qualificada a tot el territori. Només un 1 % de les persones que treballen al sector a Catalunya no té cap títol educatiu.

Percentatge
del personal
empleat
segons els
seus estudis.
2022



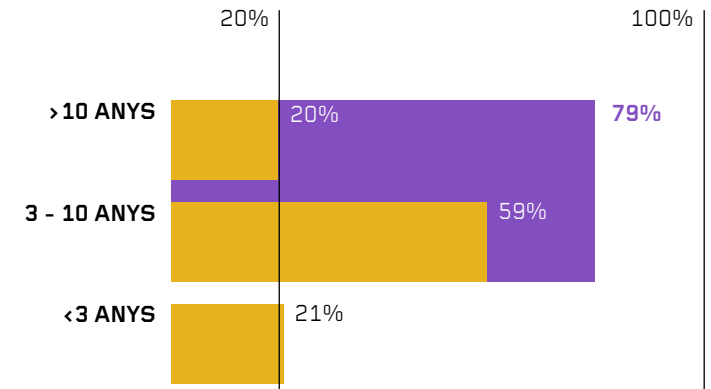
El 47 % del personal empleat dels estudis són menors de 30 anys, una pujada de 14 punts respecte de la dada de l'any passat, mentre que el grup entre 30 i 45 anys suma el 43 %. Tots dos grups sumen un 90 %, fet que suposa que només el 10 % de les persones que treballen al videojoc català té més de 45 anys. La pujada del nombre de personal més jove es pot explicar gràcies a mà d'obra cada vegada més nombrosa que arriba al mercat provinent de l'àmplia oferta formativa a Catalunya, mitjançant graus i postgraus universitaris i cicles de formació professional.

Percentatge del personal empleat dels estudis segons la seva edat. 2022



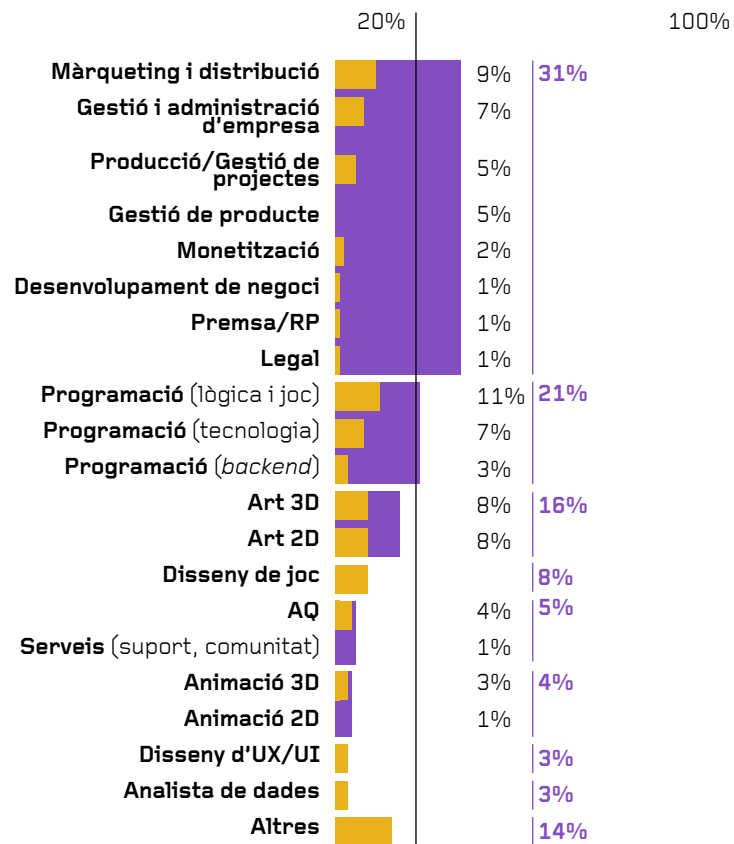
Pel que respecta a l'antiguitat del personal empleat a la indústria, un 79 % fa 3 o més anys que treballa en empreses relacionades amb el sector. L'altre 21 % s'acaba d'incorporar al mercat o té una experiència màxima de dos anys.

Percentatge del personal empleat dels estudis en funció de l'antiguitat. 2022



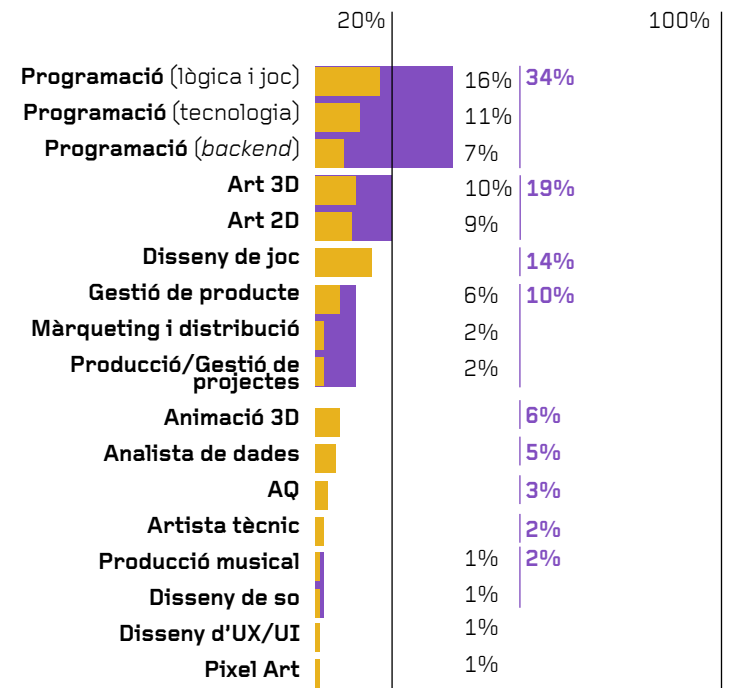
El grup de programació es manté com el més nombrós dins dels estudis catalans, ja que sumen un 21 % de la força de treball. El d'artistes 3D i 2D suposen el 16 %, un 8 % respectivament. Grups menys nombrosos són els de disseny de joc (8 %) i producció (5 %). Puja amb força el màrqueting (passa del 5 % al 9 %), una bona notícia, ja que implica que els estudis cada vegada tenen més present la importància de comptar amb les eines i gestió necessàries per comercialitzar els seus jocs.

Percentatge de personal dels estudis segons el seu perfil. 2022



Els tres tipus de programadors es mantenen com el perfil més demandat pels estudis catalans (34 %). El grup d'artistes 2D (9 %) i 3D (10 %) sumen un 19 % addicional de les necessitats dels estudis. Puja la demanda de dissenyadors i dissenyadores de joc (14 %) i baixa la previsió de nous perfils de màrqueting (2 %). Una de les dades que ens mostren les respostes a l'enquesta és una baixada en el nombre d'estudis que declaren necessitats per contractar fet que permet intuir un creixement més lent de les plantilles per als propers anys.

Percentatge de perfils que els estudis pretenen contractar en els pròxims 12 mesos. 2022

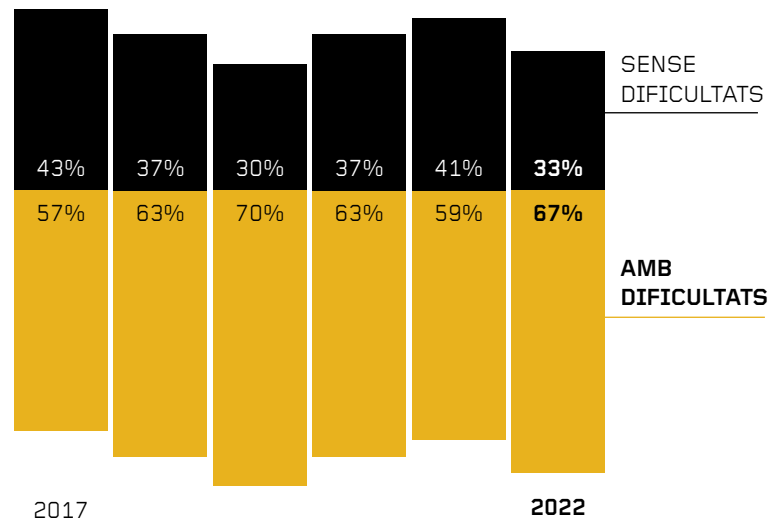


El nombre d'estudis que admet trobar-se amb problemes per contractar perfils professionals qualificats encara és elevat, amb un 67 %. Aquest nombre és el més elevat des del 2019 i es troba deu punts per sobre de la xifra més baixa dels últims anys, quan es va enregistrar un 57 %. En aquest punt, podem trobar una explicació al sector educatiu o a la manca de perfils sènior, que són els més demandats pel sector.

Amb l'objectiu de desenvolupar iniciatives encaminades a millorar l'encaix entre el talent emergent dels centres formatius i les necessitats de les empreses, el Departament de Cultura, en el marc de les actuacions impulsades per la Taula del videojoc, va elaborar el juny de 2023 l'*Informe de necessitats formatives de les empreses de videojocs a Catalunya*, que es pot recuperar a l'enllaç lateral.

https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2023/07/necessitats_formatives_empreses_vj_2023.pdf

Percentatge d'estudis que tenen problemes per trobar perfils professionals adequats. 2017-2022



INVERSIÓ ESTRANGERA

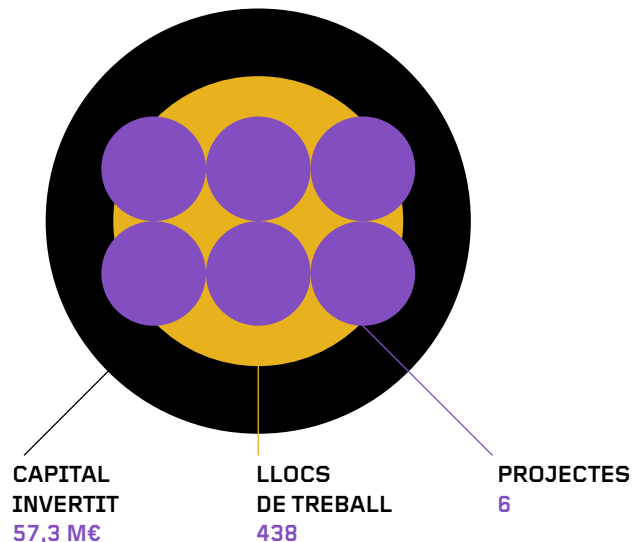
Per segona edició, el Llibre Blanc de la Indústria Catalana del Videojoc inclou l'apartat relatiu a la inversió estrangera a Catalunya en el sector dels videojocs per mirar de completar i enriquir, encara més, la informació d'aquesta publicació. Aquesta informació ha estat generada per ACCIÓ –Agència per la Competitivitat de l'Empresa de la Generalitat de Catalunya- en base a la informació proporcionada per fDi Markets.

D'entre les dades disponibles en relació a la inversió estrangera en el sector del videojoc destaca un any més la creació de llocs de treball creats directament per la iED. En aquest sentit, durant el 2023 es van crear 418 llocs de treball que consoliden les ja bones xifres de l'any anterior (438 llocs de feina creats.).

Així, Catalunya ha aconseguit atraure 6 projectes de IED que han representat 57,3 M€ de capital invertit. Les empreses de videojocs inversores a Catalunya durant el 2023 han estat: Sandsoft Games (17,3 M€), FunPlus (11,05) i Artic7, Triplelot Studios, Infinity Ward i NetEase (7,2 M€ cadascuna).

Tan pel que fa a les xifres d'ocupació generada com del capital invertit, aquestes xifres permeten a Catalunya seguir en les posicions privilegiades entre els territoris més atractius del continent europeu en relació al sector del videojoc.

Inversió
estrangera
directa (IED)
a Catalunya.
2023



REPTES I DEMAN- DES DE LA INDÚS- TRIA CATALANA

Com és habitual en cada edició d'aquest *Llibre blanc*, els estudis catalans han donat la seva opinió sobre els reptes i les oportunitats del sector a Catalunya. Els estudis han donat la seva opinió sobre tres preguntes, en format obert, en què fan una anàlisi dels principals reptes 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

Principals reptes dels estudis catalans en la seva activitat quotidiana

Com és lògic, la manca de finançament és, un any més, la principal preocupació dels estudis catalans. L'elaboració de projectes cada vegada més ambiciosos per lluitar en un marc global de molta oferta en projectes de videojocs, requereix un augment permanent de finançament per poder elaborar projectes de qualitat.

La necessitat d'obtenir un publisher que ajudi a finançar part del desenvolupament i a donar suport a l'hora de promocionar i comercialitzar el joc també se cita en nombroses ocasions.

2

Principals reptes de la indústria del videojoc a Catalunya

El finançament torna a ser el principal repte que els estudis assenyalen a l'enquesta, tot i que en aquest punt també es parla de la necessitat de poder emprar tots els estudiants de graus i màsters que arriben al mercat laboral any rere any.

També es destaca el poc impacte que provoquen els estudis estrangers que decideixen apostar per la seva presència a Catalunya. En aquest sentit, se sol·licita que part dels beneficis generats pels estudis ubicats al país es pugui reinvertir, en part, a Catalunya, per seguir enfortint l'ecosistema català del videojoc.

3

Punts forts de la indústria catalana del videojoc

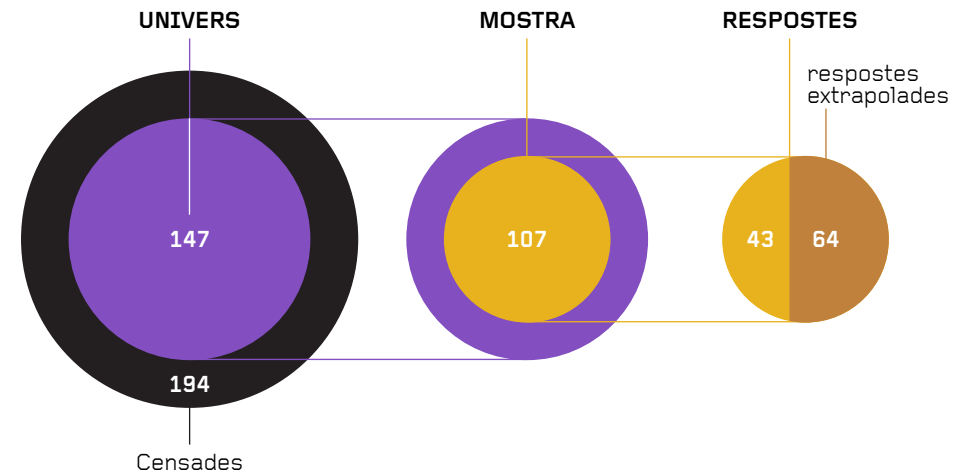
La fortalesa de l'ecosistema del videojoc català és l'opinió més repetida en aquest punt. També s'agraeix la comunitat, l'aposta del Govern i de les autoritats pel sector del videojoc.

En aquest sentit, durant el 2023 es va desenvolupar un canvi de cicle en la Taula del videojoc, espai de concertació i coordinació entre l'ecosistema català del videojoc i la Generalitat de Catalunya. D'una banda, es va tancar el primer cicle de la Taula amb l'execució de 60 actuacions per a l'enfortiment transversal del videojoc a Catalunya (*es pot consultar l'informe d'acompliment de la Taula a l'enllaç*). De l'altra, es va obrir un nou cicle amb un augment important de les persones membres de la Taula per garantir la millor representativitat possible en la definició, de nou, de les necessitats i projectes estratègics per desenvolupar conjuntament, i assolir l'objectiu de consolidar Catalunya com a referència internacional de la indústria i la generació de talent en l'àmbit.

<https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2023/07/acomplimentTAula.pdf>

Un altre dels elements rellevants ha estat la consolidació i potencialitat de l'escena independent catalana de desenvolupament de videojocs. La proliferació d'iniciatives encaminades a la preincubació i incubació de projectes de videojocs o d'esdeveniments amb referències tan rellevants com per exemple l'IndieDevDay demostren que el videojoc indie a Catalunya es consolida i és referent.

ANNEX NOTA METO- DOLÒGICA



Univers: 147 empreses (194 entitats censades, de les quals 47 no tenen cap activitat)

Mostra: N = 107 entitats

- De les quals: 43 van respondre l'enquesta realitzada el 2023
- Per a 64 empreses, es van completar i es van extrapol·lar les dades a partir de les enquestes del Llibre blanc dels anys 2020 i 2021, i amb les dades de facturació i ocupació dipositades al Registre Mercantil (informes *Axesor*, *elinforma* i dades del Registre Mercantil).

Per tot això, es recopilen les dades de 107 entitats i se'n fa una extrapolació a la població total de 147.
(Per a n = 107, s'assumeix un error mostral de $\pm 4,96\%$, amb un nivell de confiança del 95 % i $pq = 0,5$).

GAME
OVER
CONTINUE?