

El videojoc

Xavier Ribes i Guàrdia

Grup de Recerca en Imatge, So i Síntesi
Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat
(Universitat Autònoma de Barcelona)

En les pàgines següents examinem la indústria del vídeo joc a Catalunya en el període 2023–2024. Per fer-ho hem plantejat una anàlisi que comença presentant una visió general del sector, que destaca la incorporació de noves tecnologies que estan transformant l'experiència de joc i els models de negoci. Al mateix temps, fem referència a la convulsa situació laboral viscuda després del creixement del sector durant el confinament, amb acomiadaments i tancament d'estudis a escala internacional, que també han afectat Espanya i Catalunya. Després de presentar aquest context, el capítol detalla l'evolució de la indústria del videojoc a Espanya i Catalunya durant el període examinat, abordant les polítiques i accions de suport al sector del videojoc en català per part de les institucions, així com la situació de la llengua en els videojocs. Finalment, plantegem els reptes i les tendències que, previsiblement, impactaran en el sector en el futur immediat.

RIBES I GUÀRDIA, Xavier (2025): "El videojoc", a LÓPEZ, Bernat; HUERTAS BAILÉN, Amparo; NAVARRO, Celina; PERES-NETO, Luiz, eds.: *Informe de la comunicació a Catalunya 2023–2024*. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Generalitat de Catalunya i Institut de la Comunicació (InCom-UAB), pàg. 199–212.

**El Ministeri
de Cultura ha
reconegut
la importància
dels videojocs
com a vehicle de
promoció cultural
i econòmica**

.....

1. Introducció

La indústria del videojoc està incorporant a les seves produccions tecnologies més o menys consolidades, com la realitat virtual o la realitat augmentada, i d'altres d'emergents, com són les aplicacions de *blockchain*, els criptoactius no fungibles (NFT de la sigla en anglès) o el metavers. Totes aquestes eines, juntament amb l'omnipresent intel·ligència artificial, estan transformant tant l'experiència de joc com els models de negoci.

Durant el període 2023–2024 s'han produït títols com *Baldur's gate 3* (2023) o *Elden Ring: Shadow of the Erdtree* (2024) que aporten noves dinàmiques de joc, i s'ha anunciat el desenvolupament de la nova Nintendo Switch 2 que es va posar a la venda a mitjans de 2025.

Malgrat haver estat un període de creixement, també ha estat força convuls laboralment. El confinament per causa de la pandèmia va fer que l'entreteniment domèstic i el consum d'audiovisuals augmentés. És per això que diverses empreses van fer moviments expansionistes que es van traduir en fusions, adquisicions i acords d'inversió. El mercat, però, va experimentar un procés de normalització després de la Covid-19 i alguns dels nous equips de producció, creats per les fusions prèvies, es van demostrar sobredimensionats per a la “nova normalitat”. Això ha provocat que, en alguns casos, el resultat final de les absorcions corporatives internacionals, lluny de les expectatives inicials, s'hagi traduït en el tancament d'estudis o l'acomiadament de part de la plantilla de professionals que formaven els estudis adquirits. Segons les dades de Noor (2025), durant el 2023 es van acomiadar 10.545 professionals del sector dels videojocs arreu del món, mentre que el 2024 van ser 14.603. Com veurem, Espanya i Catalunya també van patir les conseqüències d'aquests moviments internacionals.

2. El sector del videojoc a Espanya

La indústria del videojoc a Espanya ha experimentat, el 2023, un creixement significatiu en la facturació total, amb un augment del 16,29% respecte a l'any anterior, que va ser de 2.012 milions d'euros fins a arribar als 2.339 milions d'euros (AEVI, 2023). Aquest creixement l'han impulsat diverses iniciatives i suports institucionals, tant en l'àmbit nacional com europeu. El 2021 la Comissió d'Indústria, Comerç i Turisme del Congrés dels Diputats va instar el Govern de Catalunya, mitjançant la proposició no de llei relativa a incentivar la indústria del videojoc a Espanya¹, a incloure el videojoc en les deduccions per inversions en produccions cinematogràfiques i arts escèniques. El Ministeri de Cultura, en el marc del Hub Audiovisual d'Espanya i del Pla de Recuperació, Transformació i Resiliència, va reconèixer la importància dels videojocs com a vehicle de promoció cultural i econòmica, i ha desenvolupat mecanismes de col·laboració entre les institucions i el sector associatiu i empresarial. Aquest suport governamental a la indústria del videojoc (i a d'altres formes de creació digital) s'ha concretat, bàsicament, en tres accions: la convocatòria d'ajudes públiques al sector del Ministeri de Cultura i dotades amb un pressupost de 8 milions d'euros; les ajudes a projectes d'R+D, convocades pel Centre per al Desenvolupament

1. BOCG, 20-05-2021, pàg. 31.
congreso.es/public_oficiales/
L14/CONG/BOCG/D/
BOCG-14-D-276.PDF

Tecnològic Industrial, dependent del Ministeri d'Economia, Comerç i Empresa, amb 30 milions d'euros en forma de subvencions, i mitjançant l'establiment d'un fons d'inversió públicoprivat en forma de línia de capital de risc —AXIS, de l'Instituto de Crédito Oficial— per fomentar el creixement, desenvolupament i internacionalització de les empreses espanyoles de videojocs (DEV, 2023). D'altra banda, el Consell de la Unió Europea va aprovar el novembre de 2022 les conclusions sobre el reforç de la dimensió cultural i creativa del sector dels videojocs a Europa (AEVI, 2023). Un altre aspecte que consolida el reconeixement de la indústria del videojoc és que des de principi de 2023 el dipòsit legal de la Biblioteca Nacional inclou els videojocs dins la tipologia de creacions culturals.

Segons les dades publicades per l'Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2023), el 2023 la indústria espanyola del videojoc va experimentar un creixement de la facturació, amb un augment del 16,3% respecte al 2022, i la xifra total es va elevar a 2.339 milions d'euros. Les previsions pel que fa a la facturació són optimistes: apunten a un creixement agregat del 8%. Si es complissin les previsions s'assolirien els 1.880 milions d'euros el 2026 (DEV, 2023). Pel que fa a la facturació de la venda física, es detecta un augment del 24,85%, i el 2023 s'arriba als 1.038 milions d'euros. Finalment, la facturació de productes en línia, que el 2022 va patir un retrocés del 5,67%, ha estat, el 2023, de 1.301 milions d'euros, la qual cosa suposa un increment del 10,25%.

No obstant això, aquest mateix informe indica que el nombre d'unitats venudes ha minvat respecte de l'any anterior: de les més d'11 milions d'unitats venudes entre accessoris i jocs el 2022 (11.042.028) s'ha passat a poc més de 10,76 milions (10.764.353) el 2023. Els jocs per a consoles continuen sent els més populars, amb més de 6,4 milions d'unitats venudes, seguits pels jocs de videoconsoles, que superen el milió d'unitats. Els jocs d'ordinador, en tercer lloc i molt per sota, han mogut més de 67.000 transaccions.

El nombre de jugadors també ha crescut i ha superat els 20 milions (AEVI, 2023), amb una distribució equilibrada entre homes (51%) i dones (49%). Aquesta dada mostra una reducció de la bretxa de gènere entre jugadors i jugadores en 4 punts percentuals, que dediquen una mitjana de 7,7 hores setmanals als videojocs.

Segons l'AEVI (2023), a Espanya hi ha 524 estudis distribuïts per tot el territori i el videojoc ocupa 7.106 professionals del sector. Catalunya acull 133 estudis (25,38% del total) on treballen 3.036 professionals (42,72% del total). A la Comunitat de Madrid, en segon lloc, es localitzen 118 estudis (22,51%), amb una oferta laboral de 2.026 llocs de treball (28,98%).

Les dades de l'Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV, 2023) són similars: comptabilitzen 790 estudis actius (460 dels quals estan constituïts com a empresa) a tot Espanya, la qual cosa suposa un lleuger increment del 4% que cal matisar: dels 460 estudis constituïts, 170 no han tingut activitat, i s'ha incrementat el nombre d'estudis inactius un 6,25%. Una dècada abans, el nombre d'estudis constituïts era de 330,

El nombre de jugadors també ha crescut i ha superat els 20 milions, amb una distribució equilibrada entre homes (51%) i dones (49%)

.....

Tot i que la presència femenina en els estudis de videojocs espanyols continua creixent, encara s'està lluny de la paritat: les treballadores en el sector representen el 26,4%

.....

és a dir, que la formalització dels estudis de videojocs ha augmentat en un significatiu 40%.

La distribució territorial manté Catalunya (30,1%) com a líder pel que fa al nombre d'estudis actius. La segueixen la Comunitat de Madrid (21,6%), Andalusia (14,4%) i la Comunitat Valenciana (8,9%). Segons dades de 2022, les últimes disponibles, Catalunya també és líder pel que fa a la facturació, ja que va moure el 51% dels 1.383 milions que va generar el sector (DEV, 2023).

Segons dades de 2023, el 68% dels estudis espanyols són petites i mitjanes empreses amb menys de deu treballadors i sols el 6% superen els cinquanta professionals. De fet, quasi la meitat del sector (47%) el formen estudis petits, amb menys de cinc empleats. Malgrat aquestes dades, els estudis grans ocupen el 47% dels professionals del sector, dos punts per sobre de les xifres de 2022. En dades absolutes, el 2022 els ocupats directament en el sector van ser 9.261 persones, xifra que suposa un augment del 4,8% respecte de l'any anterior. Cal destacar que el 93% dels contractes eren indefinits i que el 50% d'aquests contractes es van fer a Catalunya. Si se sumen els treballadors autònoms amb altres llocs de treball indirectes, la indústria espanyola va sustentar 14.108 llocs de treball el 2022. Les previsions de creixement d'ocupació del sector s'estimen en el 7,5% agregat per als pròxims anys, la qual cosa resultaria en una xifra de 12.346 llocs de treball directes per al 2026.

Malgrat aquesta previsió de creixement, el 2023 va ser un any marcat per acomiadaments en grans companyies internacionals que també van afectar Espanya i Catalunya, i van provocar el tancament d'alguns estudis (DEV, 2023). Així, es van declarar expedients de regulació d'ocupació (ERO) per reduir plantilles en estudis com Codigames (València) o Pendulo Studios (Madrid) i es van tancar de manera definitiva estudis com Campero Games de Màlaga (2017–2023), que havia funcionat durant sis anys, o Tequila Works a Madrid (2009–2024), després de quinze anys en actiu. Aquesta situació va fer que el 2024 la Confederación General del Trabajo (CGT) constituís la Coordinadora Sindical del Videojuego, “un grup de treball format per treballadors del videojoc interessats en una millora global de les condicions de vida de totes les persones que treballin en el sector, des de les condicions laborals a la lluita per una indústria igualitària” (CGT, 2024).

Cal esmentar que, tot i que la presència femenina en els estudis de videojocs espanyols continua creixent, encara s'està lluny de la paritat: les treballadores en el sector representen el 26,4%, i els llocs de direcció dels estudis de videojocs ocupats per dones no arriben a la quarta part (23,9%).

3. El sector del videojoc a Catalunya

Segons l'informe de DEV (2023), Catalunya acull el 30,1% de les empreses i estudis de producció de tot l'Estat, i creix en 2,7 punts respecte de 2022. La Comunitat de Madrid perd 2,5 punts, i es queda en el 21,6%, i Andalusia es manté en tercer lloc, amb el 14,4% i una variació mínima (–0,3%). També en perd la Comunitat Valenciana (–0,7%) en quart lloc amb el 8,9% de les empreses arrelades als seus territoris.

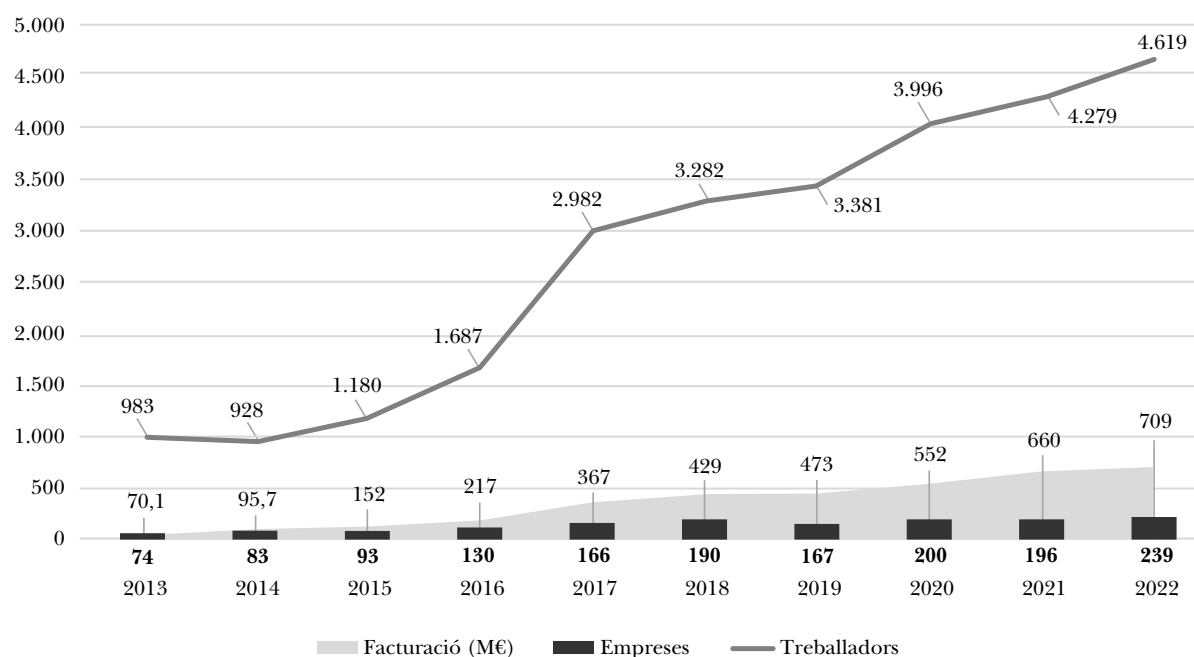
Les dades de l'Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC, 2023) estimen que la facturació de la indústria catalana del videojoc va assolir els 709 milions d'euros el 2022. Això suposa un creixement de 7,5 punts respecte als 660 milions comptabilitzats el 2021. Aquesta facturació representa el 52% del total facturat pel sector a Espanya (DEV, 2023). Tot i que l'evolució és positiva, es percep certa desacceleració en les xifres: la taxa interanual de 2022 va ser inferior a la dels anys anteriors, possiblement degut a la incertesa global del sector. L'ICEC preveu una taxa de creixement anual composta del 8% per al període 2022–2026 a Catalunya, amb una estimació de 964 milions d'euros de facturació per al 2026.

El nombre de persones empleades directament en la indústria catalana del videojoc va arribar a 4.619 el 2022, amb un augment del 8,7% respecte als 4.249 de 2021. Amb aquest increment se supera el 50% de tots els llocs de treball creats al sector del videojoc a tot Espanya durant el 2022 i es preveu que el sector generi més de 6.338 llocs de treball directes a Catalunya el 2026.

El mateix informe apunta que el 2022 hi havia 239 estudis dedicats a la creació de videojocs a Catalunya, 147 dels quals estaven constituïts com a empresa, la qual cosa suposa un augment de l'11% respecte a l'any anterior. La majoria dels estudis es troben a la província de Barcelona (90%) seguida de lluny per Girona (5%).

La presència femenina als estudis catalans va arribar al 27% el 2022 i va mantenir la tendència ascendent iniciada el 2017, encara que no és prou significativa com per fer desaparèixer el desequilibri de gènere del sector.

Gràfic 1. Evolució del sector del videojoc a Catalunya: facturació, empreses i treballadors (2013–2022)



Font: elaboració pròpia a partir de les dades de l'ICEC (2017, 2019, 2020, 2021, 2023).

L'alt impacte dels tancaments d'aquest període es deu al fet que s'han produït després de moviments empresarials expansionistes basats en les xifres de consum d'entreteniment domèstic del confinament

.....

Pel que fa al finançament, el 70% dels estudis catalans utilitzen l'auto-finançament com a font principal per a nous projectes, sense rebre cap ajuda pública.

Segons DeVuego (2025), la base de dades del videojoc espanyol, en el període 2023–2024 han sorgit 33 nous estudis de creació de videojocs a Catalunya: el 2023 en va veure néixer dinou i catorze més es van formar el 2024.

Taula 1. Productores catalanes de videojocs de nova creació (2023–2024)

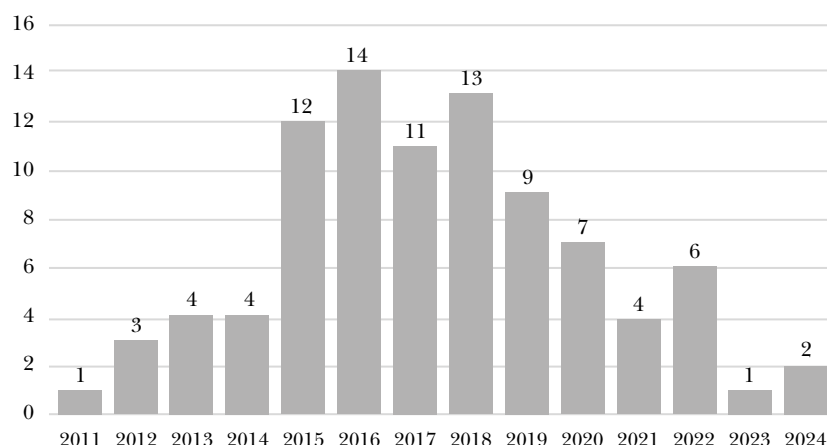
2023	2024
333Studios	Bespoke Pixel
Anchor Point Studios	Catcelona
ByTreesome	De Falces
Cobaya Unchained	Drac Games
Crispy Fried Chicken Studio	Ginuh Games
Dhelfra Games	Guateke Studios
Dust Games	KÈ Juegos
FlipFlop Interactive	Ling Hun Project
Frozen Leaf	NETK2GAMES
GSProject Games	Omaet Games
Gungin Studio	Oxtail Games
Lebrilope Studio	Poti Poti Studios
Machape Project	Two Weeks at Home
Mini Hamster Productions	White Blanket Games
Momiji Games	
Moon Mole Games	
Nebuloid Team	
Ouroboros Studio	
ThinkingLiteSoft	

Font: elaboració pròpia a partir de les dades de DEVUEGO (2025).

Altres estudis, però, han hagut de tancar o reduir les plantilles. En aquest sentit, cal esmentar l'ERO de King, que va afectar el 7% de la seva plantilla de Barcelona (2024). També cal destacar el tancament de sis estudis l'any 2022 (Ancla Studio, creat el 2019; Finalboss Games, de 2015; Naduku Games, de 2018; OXiAB Game Studio, de 2014; Titan Deep Space Company, de 2015, i ViOD Games Studio, fundat el 2016). L'any 2023 va abaixar la persiana Greenboy Games (2018–2023) i el 2024 van tancar Smilegate Barcelona (2020–2024) i Novarama (2003–2024), amb una trajectòria de 21 anys d'activitat. Malgrat això, i sense voler treure pes a la situació, en altres períodes la desaparició de productores de videojocs era més elevada. Entre 2015 i 2018, per exemple, van tancar a Catalunya cinquanta estudis, més de deu empreses l'any (DEVUEGO, 2025). L'alt impacte dels tancaments d'aquest període es deu al fet que s'han produït després de moviments empresarials expansionistes basats en les xifres de consum d'entreteniment domèstic del confinament. Aquests indicadors no van seguir les tendències esperades un cop la

situació es va normalitzar i la manera de corregir les males inversions va ser liquidar els petits estudis adquirits o part de les plantilles amb què es van sobredotar, fet que va frustrar les altes expectatives de futur generades per les adquisicions. A més, els tancaments s'han succeït en un moment on la tendència a les liquidacions empresarials anava a la baixa (vegeu el gràfic 2) i quan el mercat del videojoc estava vivint un moment plàcid tant en produccions com en generació de beneficis econòmics.

Gràfic 2. Nombre d'estudis de videojocs catalans que han finalitzat l'activitat per any (2011–2024)



Font: elaboració pròpia a partir de les dades de DEVUEGO (2025).

Resulta destacable que la inversió estrangera directa a Catalunya en el sector del videojoc va assolir els 57,3 milions d'euros el 2023, amb la creació de 438 llocs de treball a través de sis projectes. Les empreses inversores van ser Sandsoft Games (17,3 M€), FunPlus (11,05 M€) i Arctic7, Tripledot Studios, Infinity Ward i NetEase (7,2 M€ cadascuna). Tal com es mostra en el gràfic 3, el 86% de tots els estudis treballen amb propietats intel·lectuals (PI) pròpies. Això suposa una baixada de 5 punts respecte de 2022. En canvi, reïx el treball per a tercers, que passa del 32% al 53%. L'autopublicació es manté al 43% i els *serious games* passen del 9% de 2022 al 12% el 2023. El sector educatiu és el client principal d'aquests continguts, amb el 67%, seguit dels culturals, amb el 33% (ICEC, 2023).

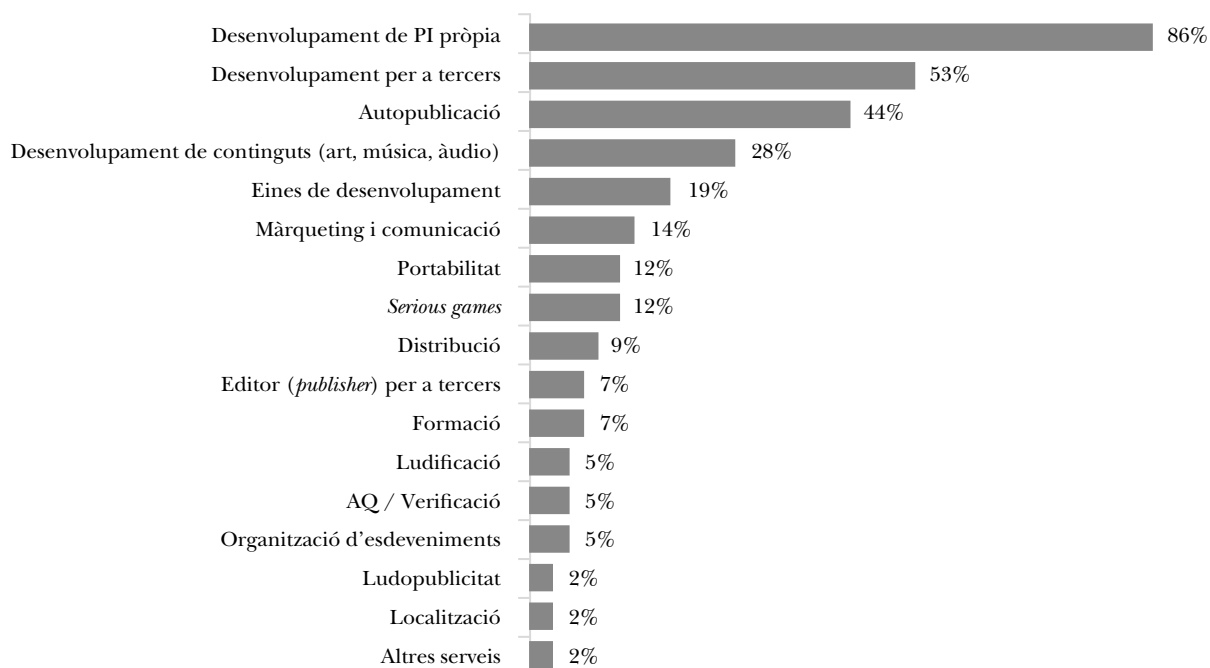
El sector del videojoc independent o *indie* a Catalunya ha experimentat un increment important de la producció i presenta èxits reconeguts internacionalment com *Gris*, *Endling: Extinction is forever* o *CLeM*. Aquest creixement s'ha vist impulsat per l'augment de la inversió estrangera i el foment decidit per part dels agents de l'ecosistema català.

L'Indie Games TRS, que va tenir lloc l'octubre de 2023, va ser el primer congrés a Catalunya que va abordar els reptes i les oportunitats dels videojocs *indie* des de les perspectives acadèmica, cultural, industrial i de negoci.

El sector del videojoc independent o *indie* a Catalunya ha experimentat un increment important de la producció i presenta èxits reconeguts internacionalment

.....

Gràfic 3. Tipologia d'activitats desenvolupades per empreses de videojocs a Catalunya (2023)



Font: elaboració pròpia a partir de les dades de l'ICEC (2023).

Malgrat el creixement, el sector *indie* també ha patit tancament d'estudis. La precarietat, amb autoexplotació i salaris baixos, mina la competitivitat i el grau de supervivència d'aquests estudis (VILASÍS-PAMOS, FERNÁNDEZ-RUIZ, SORA-DOMENJÓ, 2024).

4. L'impuls institucional del sector del videojoc a Catalunya

Un dels objectius del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, a través de la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, ha estat enfortir l'ecosistema del videojoc. Amb aquesta missió va néixer la Taula del Videojoc, un espai fonamental de concertació entre el sector i la Generalitat de Catalunya. Es va crear el 30 de gener de 2019 a instàncies de la Resolució 89/XII del Parlament de Catalunya, sobre la convocatòria de la taula de treball de la indústria dels videojocs, i té com a objectiu analitzar les necessitats del sector i coordinar propostes i iniciatives per situar-lo com un pol estratègic de país "amb una representació dels departaments d'Empresa i Coneixement, Ensenyament, Cultura, Salut, Treball, Afers Socials i Famílies, i Polítiques Digitals i Administració Pública, de l'Institut Català de Finances i de les entitats més representatives del sector" (PARLAMENT DE CATALUNYA, 2019).

El setembre de 2023 es va iniciar una nova etapa de la Taula del Videojoc que, amb l'objectiu d'enriquir el debat i accelerar el seu impacte, va incorporar nous membres i entitats als processos de diàleg. La Taula reunia prop de 48 organitzacions, entre les quals entitats, associacions,

universitats, incubadores i set departaments de la Generalitat de Catalunya implicats en polítiques relacionades amb el sector.

La Taula del Videojoc va consensuar una graella de seixanta actuacions que s’havien de dur a terme durant el període 2024–2025 que complementaven les seixanta dutes a terme entre 2022 i 2023, que es divideixen en cinc grans àmbits d’acció: impacte social, professionalització, internacionalització, finançament i esports electrònics. Entre les mesures previstes, destaquen la millora del coneixement social dels jocs i el foment del talent (GENERALITAT DE CATALUNYA, 2024).

Una altra iniciativa que s’ha consolidat ha estat la base de dades de videojocs en català VDJO, creada per la Secretaria de Política Lingüística. Aquesta plataforma recollia a final de 2024 una oferta total de 245 videojocs comercials disponibles en català. Aquesta xifra reflecteix el total de videojocs produïts en català al llarg de tots els anys. Malgrat que encara resulta molt petita, sobretot si tenim en compte que la producció de videojocs de l’Estat només en el període 2022–2023 va ser de 514, cal destacar que ha augmentat respecte dels 130 títols identificats a final de 2022.

Aquesta bateria d’actuacions forma part de l’estratègia “Passem Pantalla: els videojocs es manifesten”, presentada per la consellera de Cultura, Natàlia Garriga, i el conseller d’Empresa i Treball, Roger Torrent, amb l’objectiu d’accelerar el posicionament social i estratègic del videojoc a Catalunya. Les iniciatives busquen consolidar l’ecosistema actual, fomentar el creixement sostingut, l’atracció de talent i la presència de dones professionals, millorar l’encaix de la formació professional i universitària, potenciar la internacionalització i oferir formació i eines per a un millor finançament del sector.

Un element clau en l’impuls del sector ha estat la bona entesa i coordinació entre el sector públic i els agents privats a través d’espais de diàleg com el de la Taula del Videojoc. Aquesta col·laboració ha permès que el videojoc català continuï la seva línia ascendent de consolidació com a ecosistema estratègic del país.

La consellera de Cultura, Natàlia Garriga, va destacar “la satisfacció per la feina feta” per la Taula del Videojoc per consolidar la comunitat del videojoc a Catalunya i per provocar un salt qualitatiu en la seva consideració social. Segons la consellera, “els videojocs ja s’associen a la cultura i a valors positius com els de la innovació” i ja ningú qüestiona que “el videojoc és cultura” (GOVERN DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA, 2024).

Un altre actor per a l’impuls i el reconeixement del sector del videojoc en català ha estat 3Cat. En aquest període, la Corporació Catalana de Mitjans de Comunicació (ara 3Cat) ha impulsat els Premis Ludi 3Cat, que es van crear el 2023, i la segona edició dels quals va ser el 2024. Aquest certamen té per objectiu visibilitzar el talent emergent dels estudiants catalans d’educació superior en la creació de videojocs. Per inscriure-s’hi no és imprescindible estar cursant estudis específics en videojocs: qualsevol estudiant de grau superior, és a dir, de cicle formatiu, grau, postgrau, màster i doctorat hi pot participar.

Un element clau en l’impuls del sector ha estat la bona entesa i coordinació entre el sector públic i els agents privats a través d’espais de diàleg com el de la Taula del Videojoc

.....

**La filosofia dels
Premis Ludi es
basa en la idea
que els videojocs
poden ser una
eina divertida
per motivar
les persones
a millorar
habilitats, adquirir
coneixements
i despertar
interessos**

.....

La filosofia dels Premis Ludi es basa en la idea que els videojocs poden ser una eina divertida per motivar les persones a millorar habilitats, adquirir coneixements i despertar interessos. Els objectius, segons els organitzadors, són estimular el talent en creació digital i explicar-lo a la ciutadania; proposar creacions amb valors i sentit social; crear una comunitat de creadors, potenciant contactes i sinergies; enfortir la cadena de valor, apropant els estudiants i el sector, i generar dinàmiques d'innovació oberta. Indirectament, aquests premis també volen aconseguir que els videojocs siguin entesos no només com a entreteniment sinó, a més, com una eina útil per a la societat. Els Premis es donen en quatre categories: diversió, creativitat, jugabilitat i accessibilitat.

En cada edició els Premis proposen un repte als participants, alineat amb alguna de les missions de servei públic de 3Cat. En l'edició de 2023, el repte va ser crear el prototip d'un videojoc que, de manera divertida, acostés els joves al consum diari de notícies i informatius, més enllà de les xarxes i de la possible desinformació. En la de 2024, es va proposar que els equips creessin un prototip de videojoc que mostrés el català com una llengua rica, útil, viva i de qualitat. Aquests reptes s'anuncien a finals de setembre i, a partir d'aquesta data, els equips tenen un mes i mig per conceptualitzar i crear almenys un nivell del joc que sigui plenament funcional i mostri l'art final.

A més de respondre el repte proposat, els jocs han de complir altres requeriments: que ofereixin una jugabilitat "casual" amb partides ràpides, una corba d'aprenentatge ràpida i intuïtiva, i la possibilitat d'obtenir puntuacions diferents a cada partida. Quant a la tecnologia, els prototips han de poder jugar-se des dels principals navegadors d'internet; estar optimitzats per a mòbils, tauletes i ordinadors, i el codi entregat ha de funcionar en local.

En la primera edició de 2023 es van presentar 24 prototips, dissenyats per 79 estudiants de set centres diferents. Els premiats van ser *Picto diari* (a la màxima creativitat), *Redactor exprés* (a la millor jugabilitat), *Actualicat.cat* (a la màxima diversió) i *Primícia a la vista* (a la millor accessibilitat). Pel que fa a l'edició de 2024, van ser 31 els prototips a concurs, creats per 97 estudiants de vuit centres educatius diferents. Els guardonats van ser *Mots* (a la màxima creativitat), *En Patufet torna a casa* (a la millor jugabilitat), *La santa espina* (a la màxima diversió) i *Catalunya mini* (a la millor accessibilitat).

Una altra de les línies d'acció de 3Cat ha estat incorporar el videojoc com part de l'estratègia transmèdia d'un dels seus principals productes audiovisuals. Així, el març de 2024, el programa *Crims* va publicar el videojoc *Crims. Casos oberts* per a mòbils i tauletes, que en sis mesos va aconseguir 70.000 descàrregues i més d'1,6 milions de partides jugades.

També ha incrementat el nombre de produccions relacionades amb els videojocs: a banda del clàssic *Generació digital* (emès entre 2009 i 2011), 3Cat ha incorporat a EVA, la seva plataforma destinada al públic juvenil, noves produccions com *Nivell extra*, *Tres vides* o *Git Gud*.

La qualitat d'algunes produccions catalanes ha estat reconeguda arreu del món. Aquest és el cas, per exemple, d'*Endling: Extinction is forever* de Herobeat Studio, que va rebre el premi Game Beyond Entertainment

en els BAFTA Games Awards 2023. Una altra producció premiada ha estat *Neva* de Nomada Studio, que en l'edició 2024 dels The Game Awards va rebre el premi Games for Impact. Aquest estudi ja havia guanyat aquest premi el 2019 amb *Gris*.

Els Premis SAGA, creats el 2022 i organitzats per Plataforma per la Llengua, gaming.cat i Lúdica han tingut continuïtat en el període de l'*Informe*. El premi al videojoc en català de l'any 2023 se'l va endur *Ugly*, de Team Ugly, que, a més, també va recollir el premi a la jugabilitat i al millor art visual. La resta de guardonats de l'edició dels SAGA 2023 van ser *De-Exit*, d'Eternal Matters, a la millor narrativa i també al millor disseny de so; *Minabo. A walk through life*, de l'estudi Devilish Games, a l'impacte social, i el premi del públic va ser per a *Waterfall prisoner*, d'APA Estudi.

El 2024, en els tercers Premis SAGA el videojoc en català de l'any va ser *Ereban: shadow legacy*, de Baby Robot Games, que, a més, es va endur el premi a millor narrativa. El premi a l'art visual va ser per a *Worldless*, de Noname Studios, que també va ser guardonat amb el premi al millor disseny de so. *Hell of an office*, de 43 Studios, va recollir el premi a la millor jugabilitat. El joc amb més impacte social va ser *CLeM*, de Mango Protocol, i el premi del públic li va correspondre a *El retrovisor*, de Cubus Games.

Altres iniciatives de promoció i creació de comunitat en aquest període són les que es recullen a l'informe sobre el sector del videojoc *indie* (VILASÍS-PAMOS, FERNÁNDEZ-RUIZ, SORA-DOMENJÓ, 2024). El juliol de 2023 es va posar en marxa el portal *The Good Gamer* en català (thegoodgamer.cat) per reivindicar els valors positius dels videojocs i fomentar-ne l'ús responsable. També es va publicar el web *videojocscatalans.cat*, un portal que agrupa contingut, informació i recursos per a l'ecosistema del videojoc a Catalunya. I, a més, es va obrir un servidor de Discord, anomenat Creativitat Digital,² com a punt de trobada per a la comunitat creativa catalana.

Diversos programes d'incubació com GameBCN, GameGi i Level-UP donen suport a la creació d'empreses innovadores en el sector del videojoc a Catalunya. Cal destacar PowerUp+, una preincubadora pionera a l'Estat espanyol que incorpora la perspectiva de gènere.

S'està treballant per millorar la presència del català als videojocs. Iniciatives com el Saló del Gaming (SAGA) reivindiquen l'ús del català en el món del videojoc i els esports electrònics. El portal VDJOc visibilitza l'oferta de videojocs disponibles en català. El 64% dels jocs desenvolupats a Catalunya el 2023 tenien versió en català.

Una dada que apunta cap a un optimisme moderat en l'ús del català per part dels creadors de videojocs és l'augment progressiu de la presència de jocs en aquest idioma dins de Steam, una plataforma en línia de distribució digital de videojocs d'abast mundial. Des dels inicis el setembre de 2003 i fins a 2024 Steam ha publicat un total de 101.679 jocs. D'aquests, el 2024, se'n catalogaven un total de 1.971 en català, que suposa l'1,9% del conjunt de jocs disponibles en aquesta plataforma (STEAMDB, 2025).

Amb aquestes dades, es detecta una certa acceleració en l'increment de la presència del català a Steam en els últims anys: l'oferta de

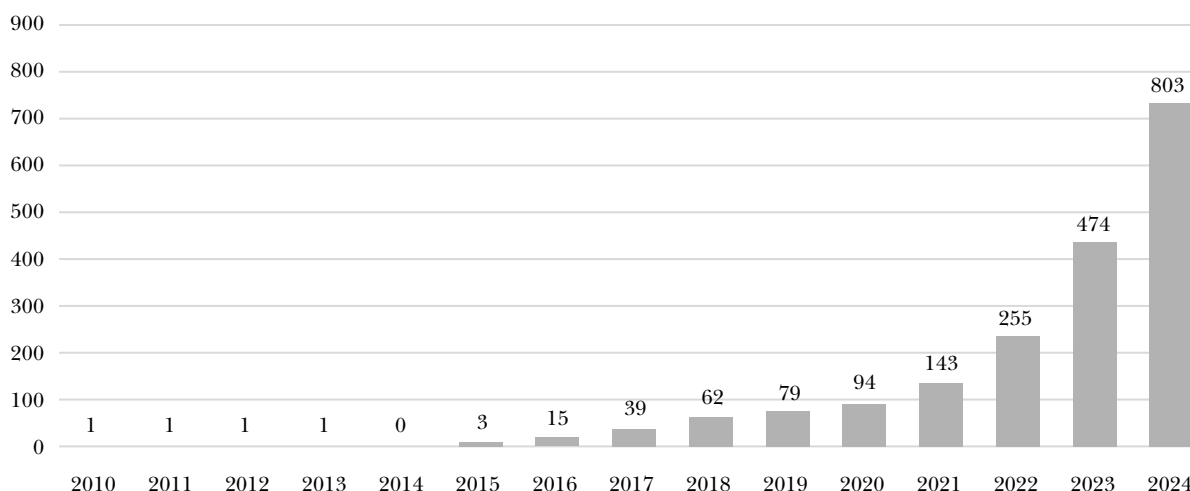
**La qualitat
d'algunes
produccions
catalanes ha
estat reconeguda
arreu del món**

.....

2. S'hi pot accedir des de discord.com/invite/6JmZah6Eat

produccions que es poden descarregar en llengua catalana ha passat dels 255 jocs publicats l'any 2022 als 474 publicats el 2023, la qual cosa suposa un increment del 85,9%. I el 2024 s'han comptabilitzat un total de 803 jocs nous en català, la qual cosa representa un augment de més de 69 punts percentuals.

Gràfic 4. Nombre de videojocs en català publicats a la plataforma Steam per anys (2010–2024)



Font: elaboració pròpia a partir de les dades de STEAMDB (2025).

5. Reptes i tendències

Un dels desafiaments principals que afronta la indústria del videojoc a Catalunya és l'obtenció de finançament adequat. A més, ha de poder incorporar el conjunt d'estudiants que acaben els diversos programes de grau i màster relacionats amb el sector.

Un altre obstacle significatiu és la contractació de professionals qualificats. Un elevat percentatge d'estudis de videojocs, concretament el 67%, declara tenir dificultats a l'hora de detectar i incorporar aquests perfils. Saber quines són les necessitats laborals de la indústria pot facilitar al sistema educatiu dissenyar programes formatius orientats a aquests perfils.

Per la seva banda, la intel·ligència artificial (IA) ha irromput en tots els aspectes de la nostra societat. La integració de la IA en les diferents fases del cicle productiu pot generar un impacte substancial en el sector. Caldrà que sigui capaç d'analitzar les possibilitats i d'adaptar-se.

El sector del videojoc està implementant mesures per a la reducció de la bretxa de gènere entre la base de jugadors, la qual va experimentar una disminució de 4 punts percentuals entre 2022 i 2023, i va arribar pràcticament a la paritat. No obstant això, s'ha d'actuar per millorar el reconeixement de la comunitat de jugadores. Amb relació a la indústria, malgrat l'increment progressiu de la participació femenina, encara persisteix un marge de millora considerable i s'ha de promocionar la igualtat en l'àmbit professional, especialment en llocs directius. També

cal vetllar per les narratives, especialment perquè existeixi una representació equitativa en el contingut dels videojocs.

També resulta imprescindible apostar per la formació de professionals especialitzats en les àrees de disseny i desenvolupament de videojocs per assegurar el creixement i la competitivitat del sector, tal com demanen alguns estudis. Finalment, cal parar atenció a tecnologies com el meta-vers, el *blockchain*, la IA o els NFT per valorar el possible impacte en la indústria del videojoc i, si escau, introduir noves modalitats d'interacció i monetització.

6. Conclusions

Les tendències actuals suggereixen una consolidació progressiva de Catalunya com a node de desenvolupament de videojocs, amb una especialització creixent en el sector *indie* i en la producció de jocs per a dispositius mòbils. A més, la internacionalització i l'atracció d'inversió estrangera es mantenen com a estratègies crucials per al desenvolupament del sector.

S'observa una consciència creixent respecte a la importància de la diversitat, la inclusió i la paritat de gènere com a factors clau per a un creixement sostenible i equitatiu i per equilibrar una situació que, encara, és molt desigual. Les polítiques i iniciatives impulsades per la Generalitat de Catalunya, juntament amb el suport d'associacions com DEV i AEVI, estan contribuint a enfortir l'ecosistema i a afrontar els reptes existents. La col·laboració entre el sector públic i privat esdevé fonamental per al futur desenvolupament de la indústria.

Malgrat els èxits i el potencial, encara hi ha reptes importants a superar, com l'accés al finançament, la manca de certs perfils professionals i la necessitat d'avançar en matèria d'igualtat de gènere, especialment en l'àmbit laboral. La tendència cap a la internacionalització, la professionalització i el suport al sector *indie* marquen el camí a seguir per la indústria catalana del videojoc en els propers anys.

Les tecnologies de realitat virtual i realitat augmentada ofereixen noves vies per a la creació d'experiències de joc altament immersives, amb un potencial de creixement significatiu. Els videojocs com a servei (*games as a service* o *GaaS*) proposen un model de negoci basat en la subscripció i l'accés continu a contingut addicional que guanya acceptació i popularitat entre els consumidors.

7. Referències

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE EMPRESAS PRODUCTORAS Y DESARROLLADORAS DE VIDEOJUEGOS Y SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO (DEV) (2023): *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2023*. Madrid: Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. dev.org.es/images/stories/docs/2023_libro_blanco_dev_media.pdf

S'observa una consciència creixent respecte a la importància de la diversitat, la inclusió i la paritat de gènere com a factors clau per a un creixement sostenible i equitatiu i per equilibrar una situació que, encara, és molt desigual

.....

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS (AEVI) (2023): “La industria del videojuego en España en 2023”. *Anuario 2023*. Madrid: AEVI. aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/AEVI_Anuario-2023-2.pdf

BASE DE DATOS DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOL (DEVUEGO) (2025). devuego.es/bd/estudios

CONFEDERACIÓ GENERAL DEL TREBALL (CGT) (2024): “Neix la Coordinadora Sindical del Videojoc de la CGT”. 29 de gener. cgtcatalunya.cat/neix-la-coordinadora-sindical-del-videojoc-de-la-cgt/

GENERALITAT DE CATALUNYA (2024): *Taula del videojoc. Actuacions 2024–2025*. drac.cultura.gencat.cat/handle/20.500.12368/33551#page=7

GOVERN DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA (2024): “El videojoc a Catalunya torna a créixer en facturació, estudis i presència de les dones a l’ecosistema”. govern.cat/gov/notes-premsa/627022/videojoc-catalunya-torna-creixer-facturacio-estudis-presencia-dones-ecosistema

INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESSES CULTURALS (ICEC) (2023): *Llibre blanc de la indústria catalana del videojoc 2023*. Barcelona: Institut Català de les Empreses Culturals (Generalitat de Catalunya). culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2024/07/llibreblanc_2023.pdf

NOOR, FARHAN (2025): *Game Industry Layoffs*. publish.obsidian.md/vg-layoffs

PARLAMENT DE CATALUNYA (2019): *Resolució 89/XII del Parlament de Catalunya, sobre la convocatòria de la taula de treball de la indústria dels videojocs*. parlament.cat/web/activitat-parlamentaria/resolucions/index.html?p_pagina=1&p_fw=

STEAMDB (2025): *Database of everything on Steam*. steamdb.info/stats/releases

VILASÍS-PAMOS, JÚLIA, FERNÁNDEZ-RUIZ, MARTA, SORA-DOMENJÓ, CARLES (2024): *El sector del videojoc indie a Catalunya. Anàlisi d’un ecosistema en creixement i amb projecció internacional*. Barcelona: Generalitat de Catalunya; Universitat Politècnica de Catalunya. culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2024/11/informe_indie_acc.pdf