

Novembre del 2025

El sector dels videojocs a Catalunya



El sector dels videojocs a Catalunya: informe sectorial

ACCIÓ

Generalitat de Catalunya



Els continguts d'aquest document estan subjectes a una llicència Creative Commons. Si no s'indica el contrari, se'n permet la reproducció, la distribució i la comunicació pública sempre que se'n citi l'autor, no se'n faci un ús comercial i no se'n distribueixin obres derivades. Podeu consultar un resum dels termes de la llicència a:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

L'ús de marques i logotips en aquest informe és merament informatiu. Les marques i els logotips esmentats pertanyen als seus respectius titulars i en cap cas no són titularitat d'ACCIÓ. Aquesta és una representació il·lustrativa parcial de les empreses, les organitzacions i les entitats que formen part de l'ecosistema del sector dels videojocs. Pot haver-hi empreses, organitzacions i entitats que no han estat incloses en l'estudi.

Elaboració

Unitat d'Estratègia i Intel·ligència Competitiva d'ACCIÓ

Direcció General d'Innovació i Cultura Digital. Institut Català de les Empreses Culturals

Barcelona, novembre del 2025

Índex de continguts

1. Resum executiu

2. El sector dels videojocs

Definició del sector dels videojocs

El sector dels videojocs a escala global

- La facturació global de la indústria dels videojocs
- La comunitat mundial de jugadors de videojocs
- Els videojocs que dominen el mercat global
- Els videojocs es juguen (i es venen) en digital

La IED mundial supera els 7.800 M€ en el quinquenni 2020-2024

Els eSports, una part essencial de la cultura dels videojocs

3. El sector dels videojocs a Catalunya

Els videojocs catalans superen les 260 empreses i estudis

- Radiografia dels estudis de videojocs a Catalunya

Prop de 60 startups impulsen la indústria catalana dels videojocs

Catalunya, líder en videojocs gràcies a un ecosistema consolidat

- Els agents tecnològics impulsen el lideratge català en el sector dels videojocs
- Catalunya és un pol tecnològic amb reconeixement internacional

Referent en captació i creació de talent per al sector dels videojocs

- Àmplia varietat de CFGS i formacions no reglades en videojocs
- Veus empresarials sobre el talent català en videojocs

Catalunya és capdavantera en captació d'IED en videojocs

- En el punt de mira de les grans empreses de videojocs globals

Alta competitivitat en costos operatius a escala europea

4. Tendències i oportunitats en el sector dels videojocs

Tendències de mercat en el sector dels videojocs

Tendències tecnològiques en el sector dels videojocs

Oportunitats de negoci internacional per al sector dels videojocs

El sector dels videojocs a Catalunya

1. Resum executiu

El sector dels videojocs creix a escala mundial, amb més facturació, IED i jugadors

5



La facturació i la IED en el sector dels videojocs continuen creixent de manera sostinguda a escala mundial

- La facturació mundial arribarà als 188.800 M\$ el 2025, amb un **pes destacat dels dispositius mòbils** (55% del total).
- L'Àsia-Pacífic generarà la major part dels ingressos el 2025, tot i que **6 de les 10 principals empreses globals són dels EUA**.
- Factors com la comoditat i l'impacte de la COVID-19 han impulsat un **creixement dels ingressos en el segment digital**.
- Entre 2020 i 2024, la **IED en videojocs** ha generat més de 470 projectes, 7.800 M€ d'inversió i 36.000 llocs de feina.

Cada vegada hi ha més jugadors, més exigents i amb un interès creixent pels eSports

- La **penetració mundial dels videojocs** és del 83,6%, amb països com Filipines, Indonèsia i l'Índia per sobre de la mitjana.
- El nombre de jugadors al món serà de 3.578 M el 2025, amb un **protagonisme important de l'Àsia-Pacífic** (53% del total).
- Tot i que el temps de joc en ordinadors i consoles va augmentar un 6% l'any 2024, **els jugadors són cada cop més selectius**.
- Els **usuaris que han consumit contingut d'eSports** almenys una vegada superen ja el 70% a Àsia i a l'Orient Mitjà.

Les tendències de mercat i tecnològiques que defineixen el rumb del sector dels videojocs a escala mundial

- Cap a un model de videojocs de durada més reduïda, amb més UGC i amb una major atenció a la gestió de comunitats.
- S'obriran oportunitats per al creixement del segment *indie* i AA, però hi haurà reptes per als nous actors del segment F2P.
- Es produirà una obertura dels ecosistemes mòbils, mentre que el PC es beneficiarà dels llançaments multiplataforma.
- La IA generativa, la RA i la RV, el metavers, el *cloud*, el *blockchain* i la ciberseguretat seran les **tecnologies de major impacte**.

Font: ACCIÓ.

Catalunya, referent nacional i internacional en el sector dels videojocs

6



Un ecosistema competitiu i innovador per al sector dels videojocs

- Catalunya es manté com el **motor de l'ecosistema espanyol**: un punt de trobada per a inversors, *publishers*, estudis i jugadors.
- Catalunya concentra **més d'un quart de les empreses i estudis de videojocs** registrats a Espanya (32,1%).
- Catalunya acapara **més de la meitat dels professionals i de la facturació** del sector a Espanya (50,4% i 53,1%).
- Els videojocs catalans **creixen de manera sostinguda**, amb una previsió positiva en termes de facturació i professionals.

Una ubicació que continua en el punt de mira de la inversió global en videojocs

- Catalunya és la **1a regió de la UE** en nombre de projectes d'IED en videojocs, capital invertit i llocs de treball creats.
- En el quinquenni 2020-2024, Catalunya ha estat la **2a regió de destí d'IED en videojocs al món** (per nombre de projectes).
- Per si sola, Catalunya té més projectes que països com **el Japó, França, l'Índia, la Xina o els Països Baixos**.
- Empreses de renom com **Scopely, Lilith Games, Sandsoft o Infinity Ward** han invertit a Catalunya en el període 2023-2025.

Un pol de talent local i internacional emmarcat en un entorn altament creatiu

“Barcelona és una ciutat amb una forta atmosfera artística i un excel·lent conjunt de talent en disseny, que ofereix condicions ideals per al desenvolupament del sector dels videojocs.” Ou Ya, Head of Strategy and Investment, Lilith Games.

“Barcelona acull una comunitat pròspera de creadors de videojocs i és la ubicació ideal per a desenvolupadors talentosos de tot Europa.” David Fernández, CEO, Sandsoft.

Font: ACCIÓ.

El sector dels videojocs a Catalunya

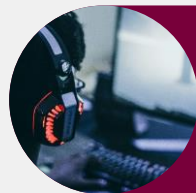
2. El sector dels videojocs

Definició del sector dels videojocs

8

El sector dels videojocs engloba tota la **indústria dedicada a la creació, el desenvolupament, la publicació, la distribució i la monetització de videojocs**. Es tracta d'una indústria en ràpid creixement, amb milions de persones arreu del món que hi juguen i milers de milions de dòlars en ingressos generats cada any.

En funció de la **plataforma utilitzada pels usuaris**, és possible segmentar el mercat mundial dels videojocs en tres grans grups:



Videojocs per a
PC



Videojocs per a
consola



Videojocs per a
dispositius mòbils



Fases del procés de desenvolupament d'un videojoc
Preproducció, producció i postproducció

Preproducció

Aquí neix cada projecte. La preproducció serveix per definir el tema del joc, justificar-ne la creació i establir què cal per dur-lo a terme.

Pot durar entre una setmana i un any, en funció del tipus de projecte, els recursos disponibles i la situació financera.

Producció

La producció és el moment en què el joc comença a prendre forma: s'hi perfila la narrativa, es creen els actius (personatges, accessoris i entorns), s'estableixen les mecàniques i les regles del joc... És l'etapa més llarga del procés, amb una durada que pot oscil·lar entre un i quatre anys.

Postproducció

En la fase de postproducció, alguns membres de l'equip es dediquen al manteniment del joc o al desenvolupament de contingut addicional o descarregable (DLC), mentre que d'altres poden començar a treballar en un nou projecte. El cicle de desenvolupament es manté actiu.

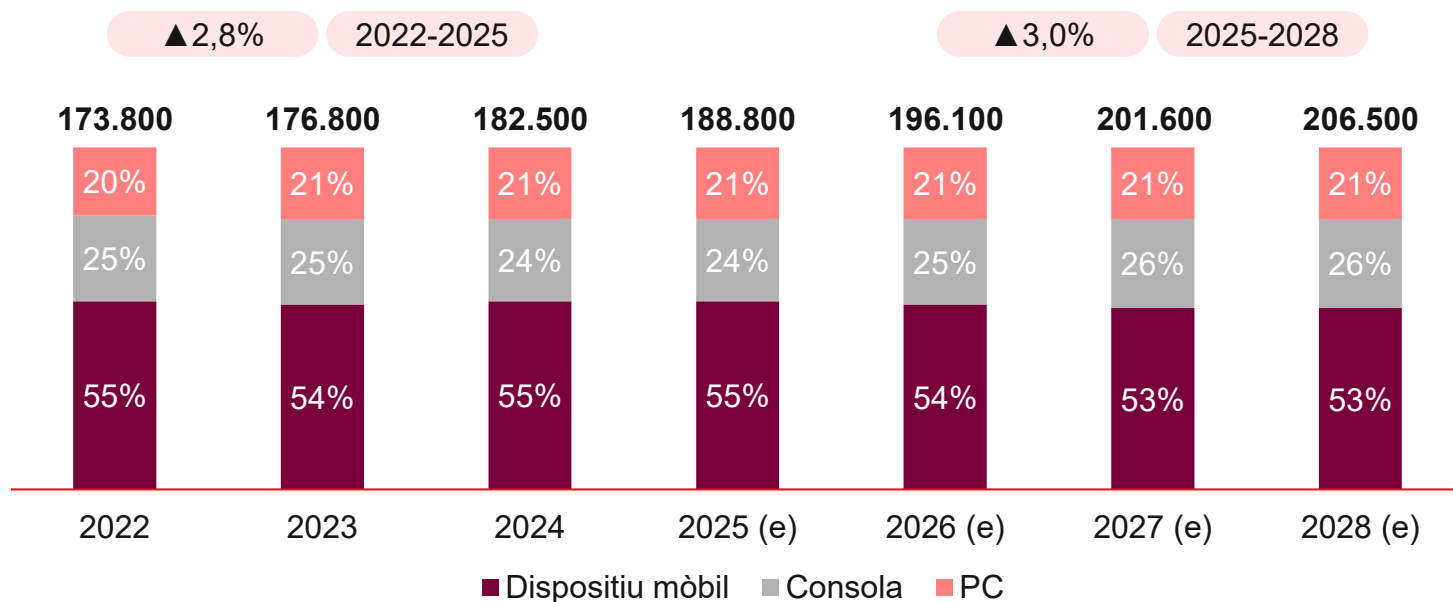
Font: ACCIÓ, a partir d'Statista (2025) i CG Spectrum (2022).

La facturació global de la indústria dels videojocs (I)

9

La facturació mundial del sector dels videojocs arribarà als 188.800 M\$ el 2025, amb un creixement interanual del 3,4%, i superarà els 200.000 M\$ el 2027. La regió de l'Àsia-Pacífic generarà la major part dels ingressos aquest any (87.600 M\$, el 46% del total), seguida de l'Amèrica del Nord (52.700 M\$, 28%) i Europa (33.100 M\$, 18%). En termes de creixement, les regions amb un augment interanual més destacat seran l'Orient Mitjà i l'Àfrica (7,5%) i l'Amèrica Llatina (6,4%).

Facturació global del sector dels videojocs, 2022-2028 (M\$)



Facturació global per segment, 2025 (e)



Dispositiu mòbil | 55%

103.000 M\$

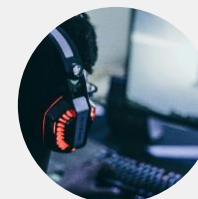
▲ 2,9% respecte del 2024



Consola | 24%

45.900 M\$

▲ 5,5% respecte del 2024



PC | 21%

39.900 M\$

▲ 2,5% respecte del 2024

Notes: la notació (e) fa referència a valors estimats, subjectes a revisió posterior.

Font: "Global Games Market Report", Newzoo, 2025.

La facturació global de la indústria dels videojocs (II)

Principals mercats per facturació del videojoc, 2024

País	Facturació (M\$)	Jugadors (M)
 1 Xina	48.700	710,1
 2 Estats Units	47.600	219,8
 3 Japó	16.600	72,8
 4 Corea del Sud	7.100	33,7
 5 Alemanya	6.400	52,0
 6 Regne Unit	6.100	42,0
 7 França	3.800	39,7
 8 Canadà	3.000	23,6
 9 Mèxic	2.500	75,8
 10 Brasil	2.500	117,9

 L'Índia és el **segon país amb més jugadors del món**, però la seva facturació total és molt inferior a la d'altres països a causa de la **baixa monetització individual**.

Principals empreses per facturació, T4 2024 (YTD)

1		 Tencent
2		 Microsoft
3		 Sony
4		 Apple
5		 NetEase
6		 Google
7		 Electronic Arts
8		 Take-Two Interactive
9		 Nintendo
10		 Roblox

Font: ACCIÓ, a partir de Newzoo (2025).

La comunitat mundial de jugadors de videojocs (I)

El nombre de jugadors al món serà de 3.578 M el 2025, amb un creixement interanual del 4,4%. D'aquests, 3.000 M jugaran des de dispositius mòbils (83% del total, ▲4,5% interanual), 936 M des de PC (26%, ▲3,1%) i 645 M des de consoles (18%, ▲2,5%).

Tot i que el temps de joc en ordinadors i consoles va augmentar un 6% l'any 2024, els jugadors són cada cop més selectius i juguen a menys jocs. Des del 2021, ha crescut a totes les plataformes el nombre de jugadors que cada any només juguen entre un i tres títols.

Nombre de jugadors segons la regió geogràfica, 2025 (e)

Distribució anual del nombre de títols jugats per plataforma



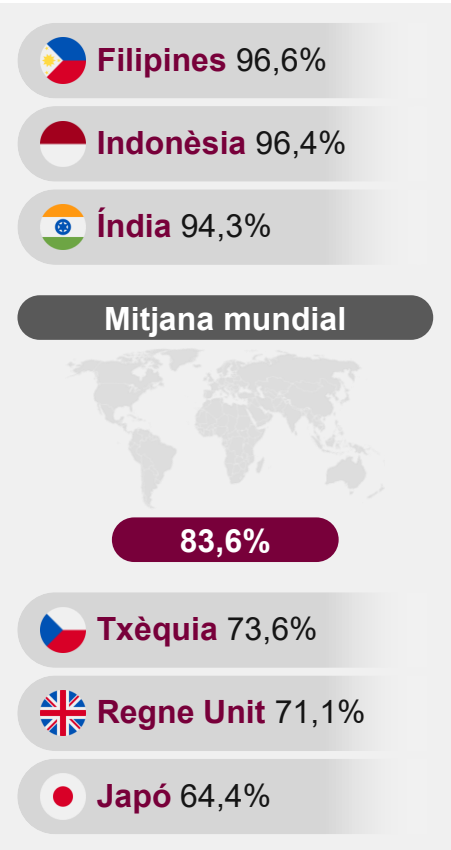
- Àsia-Pacífic | 53%
1.896 M | ▲4,5% respecte del 2024
- Orient Mitjà i Àfrica | 16%
595 M | ▲6,8% respecte del 2024
- Europa | 13%
465 M | ▲2,3% respecte del 2024
- Amèrica Llatina | 11%
372 M | ▲4,5% respecte del 2024
- Amèrica del Nord | 7%
249 M | ▲2,4% respecte del 2024

		1-3	4-5	6-10	+11
	2021	22%	11%	21%	46%
	2024	34%	13%	21%	32%
		1-3	4-5	6-10	+11
	2021	27%	15%	26%	32%
	2024	31%	14%	22%	33%
		1-3	4-5	6-10	+11
	2021	24%	13%	23%	40%
	2024	32%	15%	23%	30%

Notes: la notació (e) fa referència a valors estimats, subjectes a revisió posterior.
Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2025; “The PC & Console Gaming Report”, Newzoo, 2025.

La comunitat mundial de jugadors de videojocs (II)

Penetració mundial dels videojocs, T3 de 2024



Per edat i gènere		
Tram d'edat	Dones	Homes
16-24 anys	92,2%	93,0%
25-34 anys	89,6%	90,2%
35-44 anys	84,4%	86,3%
45-54 anys	76,5%	80,4%
55-64 anys	69,2%	71,2%
+65 anys*	57,6%	53,7%

**Les dades relatives als jugadors de 65 anys o més encara no estan disponibles a tots els països.*

Els 10 gèneres de videojocs amb més èxit, T3 de 2024



Notes: les dades es presenten com el percentatge d'usuaris d'Internet majors de 16 anys que juguen a videojocs en qualsevol dispositiu.

Font: "Digital 2025: Global Overview Report", We Are Social i Meltwater.

Els videojocs que dominen el mercat global (I)

13

	PC		1 Counter-Strike 2 & GO Valve		2 Minecraft Mojang Studios		3 ROBLOX Roblox		4 Fortnite Epic Games		5 The Sims 4 Electronic Arts
	Consoles		1 Fortnite Epic Games		2 Call of Duty: MW2/MW3/WZ/BO6 Activision		3 EA Sports FC 25 Electronic Arts		4 Grand Theft Auto V Rockstar G.		5 ROBLOX Roblox
			1 Call of Duty: MW2/MW3/WZ/BO6 Activision		2 Fortnite Epic Games		3 ROBLOX Roblox		4 Minecraft Mojang Studios		5 Grand Theft Auto V Rockstar G.
	Dispositius mòbils		1 Donkey Kong Bananza Nintendo		2 Fortnite Epic Games		3 Mario Kart 8 Nintendo		4 Mario Kart World Nintendo		5 Animal Crossing: NH Nintendo
			1 ROBLOX Roblox		2 Block Blast! Hungry Studio		3 Music Piano 7: RSG Melodya Muses		4 Ludo King Gametion		5 Subway Surfers SYBO Games
			1 Block Blast! Hungry Studio		2 Color Block Jam Rollic Games		3 Township Playrix		4 ROBLOX Roblox		5 PUBG MOBILE Tencent

*Notes: per als jocs de PC s'han considerat els MAU (Monthly Active Users, usuaris mensuals actius); per als de dispositius mòbils, les descàrregues.
Font: ACCIÓ, a partir de Newzoo (juliol 2025) i Statista (febrer/juny 2025).*

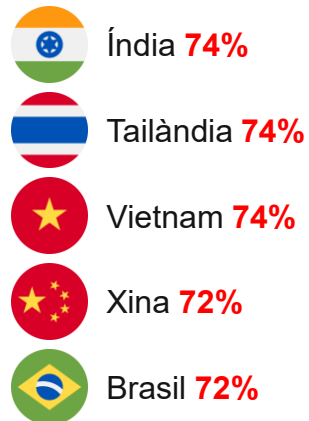
Els videojocs que dominen el mercat global (II)

14

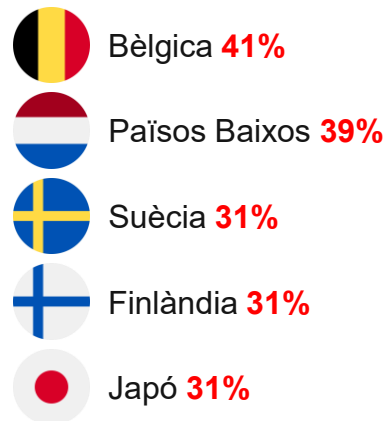
L'èxit d'un joc rau en la seva capacitat per atreure i retenir una base activa de jugadors, i la propietat intel·lectual pot ser clau en aquesta tasca. A escala global, la majoria dels jugadors afirmen que **són més propensos a jugar a un joc si aquest inclou la seva franquícia d'entreteniment preferida.**

Probabilitat de jugar a un joc basat en una franquícia d'entreteniment popular

Jugadors més propensos

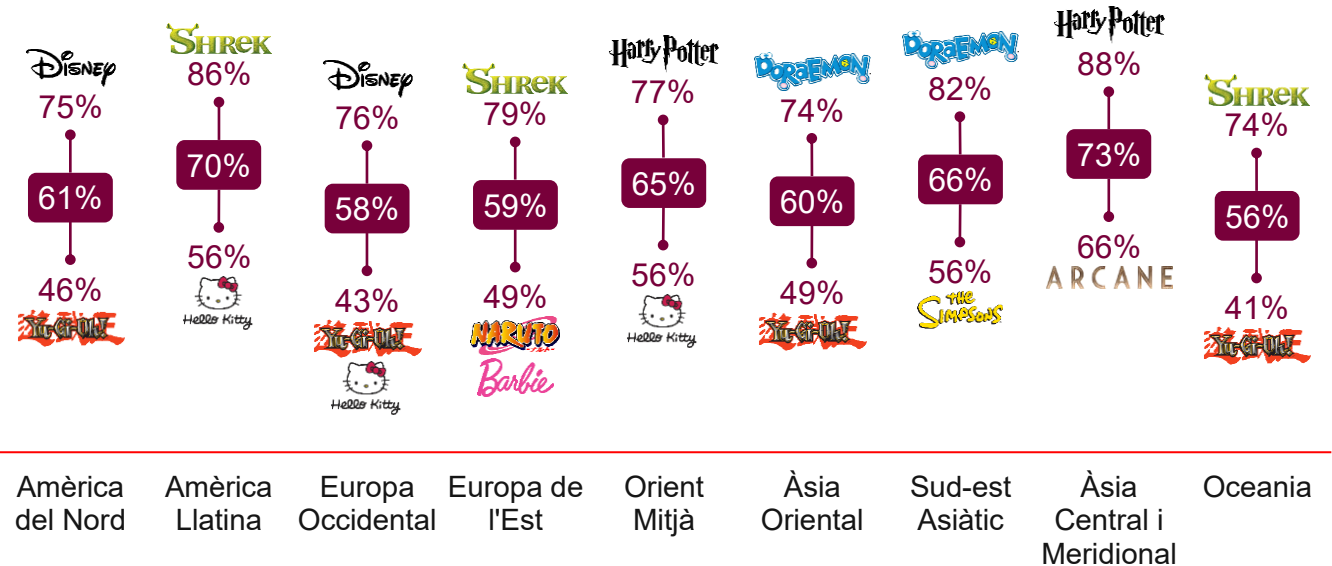


Jugadors menys propensos



Actitud envers les franquícies d'entreteniment (positiva i molt positiva)

Inclou el sentiment positiu mitjà, màxim i mínim envers les principals franquícies per regió



Les percepcions sobre la propietat intel·lectual varien segons la regió geogràfica. Algunes franquícies dominen els seus mercats d'origen però passen força desapercebudes en altres zones, mentre que d'altres aconseguixen una presència global destacada.

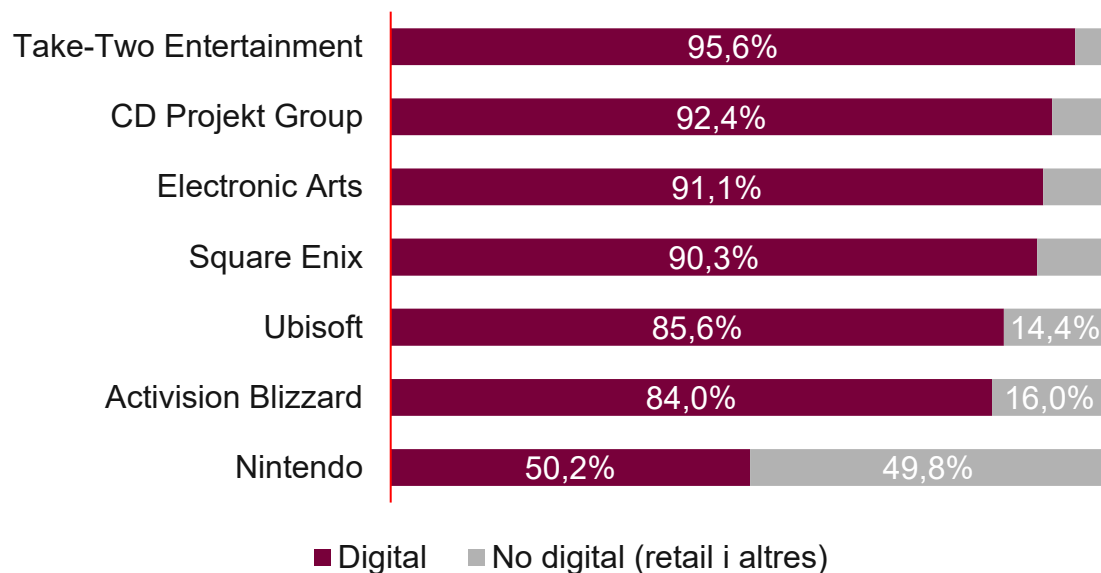
Notes: l'actitud envers les franquícies d'entreteniment es quantifica pel percentatge de jugadors amb una percepció "positiva" o "molt positiva".

Font: "Mapping IP Fandom with the Global Gamer Study in 2025", Newzoo.

Els videojocs es juguen (i es venen) en digital

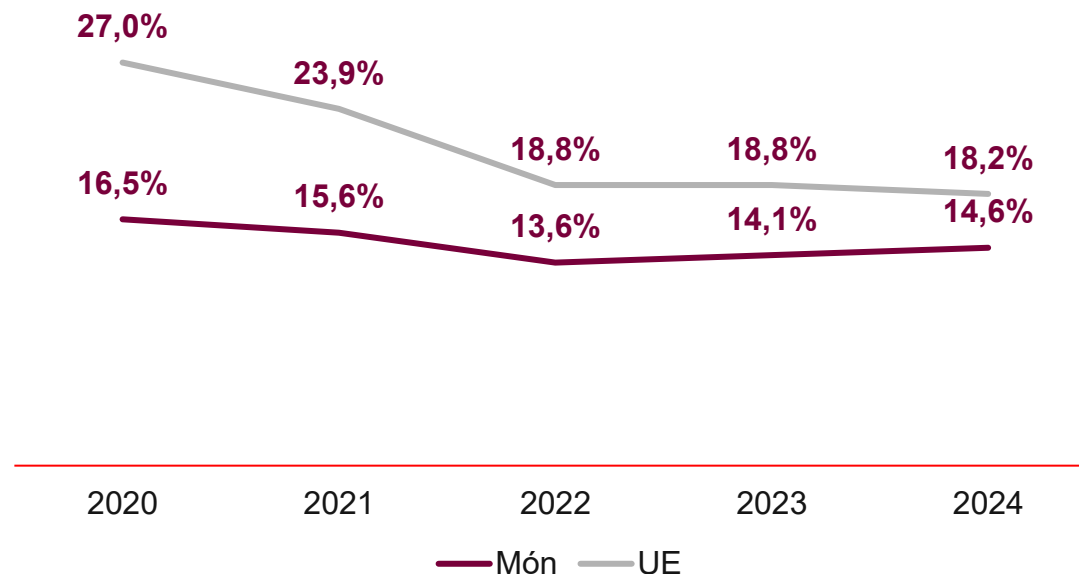
15

% del digital en els ingressos dels grans editors mundials



La comoditat, les ofertes habituals en vendes digitals, el contingut addicional i, més recentment, l'impacte de la COVID-19 han portat els jugadors a **destinar la major part de la seva despesa al format digital**.

Grau d'adopció dels videojocs en format físic, 2020-2024



El grau d'adopció dels videojocs en format físic (mesurat com el percentatge de clients actius respecte de la població total) mostra una **tendència decreixent a escala global**, i es manté al voltant del 15%.

Notes: per als ingressos, s'ha pres com a referència l'últim exercici fiscal disponible.

Font: ACCIÓ, a partir d'Statista (2025).

La IED mundial en videojocs ha superat els 7.800 M€ durant el quinquenni 2020-2024

Entre 2020 i 2024, el sector dels videojocs ha registrat 477 projectes d'IED arreu del món, fet que representa un **augment de gairebé el 40% respecte del quinquenni anterior**. Espanya se situa com el quart país receptor d'aquesta inversió, amb un total de 32 projectes.

La IED en videojocs al món, 2020-2024

477 projectes (▲39,5% vs. 2015-2019)	7.807,8 M€ en inversió (▲58,5% vs. 2015-2019)	36.067 llocs de feina creats (▲53,3% vs. 2015-2019)
---	--	--

Països d'origen per projectes

-  **1 Estats Units** | 108 projectes
-  **2 Xina** | 43 projectes
-  **3 Regne Unit** | 42 projectes
-  **4 Suècia** | 31 projectes
-  **5 França** | 28 projectes

Països de destí per projectes

-  **1 Canadà** | 46 projectes
-  **2 Regne Unit** | 41 projectes
-  **3 Estats Units** | 34 projectes
-  **4 Espanya** | 32 projectes
-  **5 Emirats Àrabs Units** | 26 projectes

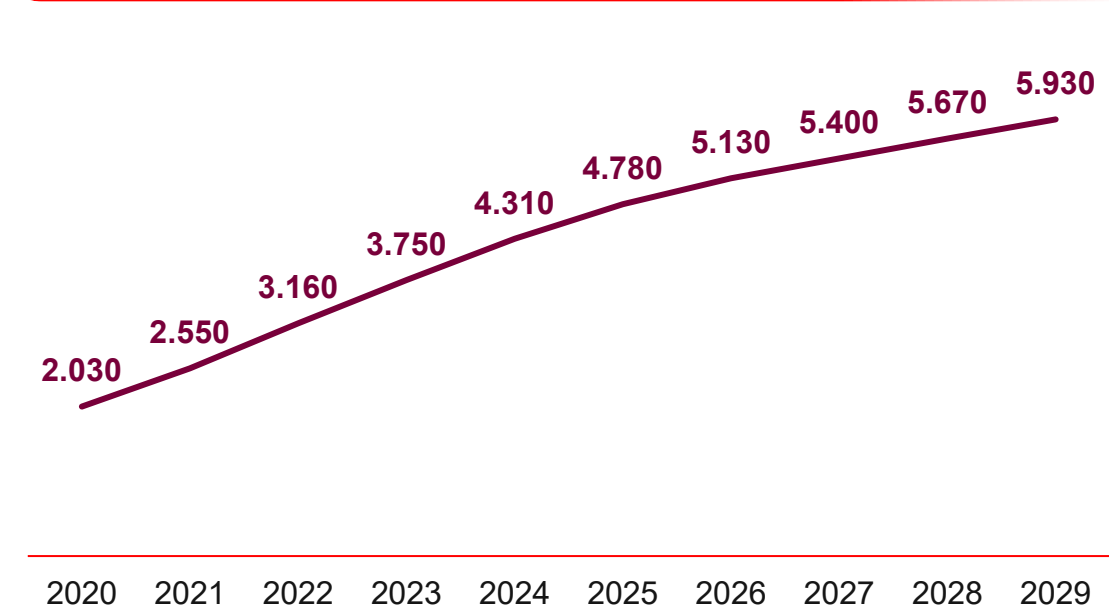
25 principals empreses per capital invertit, 2020-2024



Notes: s'han considerat les inversions efectuades en “videojocs, aplicacions i contingut digital”.
Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Markets (2025).

Els eSports s'han consolidat com una part essencial de la cultura dels videojocs (I)

Facturació mundial dels eSports, 2020-2029 (M\$)



La facturació global dels esports electrònics ha experimentat un creixement sostingut en els darrers anys, i les previsions apunten a un **increment de 1.200 M\$ (▲ 25,1%) entre el 2025 i el 2029**.

Facturació mundial dels eSports per segment, 2024

Apostes d'eSports	Patrocini i publicitat	Drets audiovisuals
2.497,3 M\$ 58,0%	982,8 M\$ 22,8%	318,9 M\$ 7,4%
Marxandatge i venda d'entrades	Tarifes d'editorials	Transmissió en directe
242,4 M\$ 5,6%	140,9 M\$ 3,3%	126,5 M\$ 2,9%

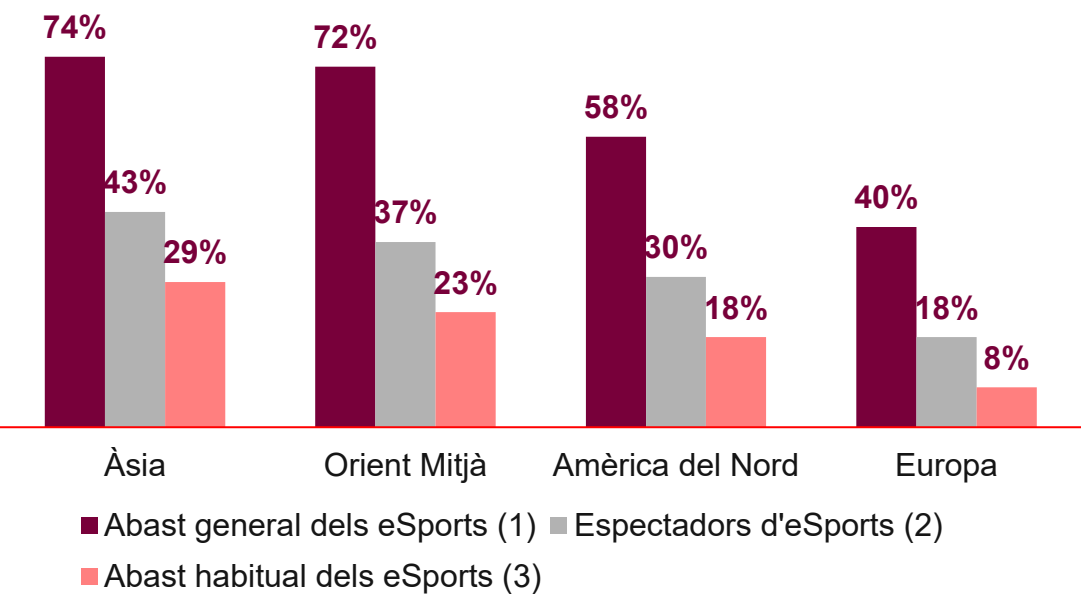
Facturació mundial dels eSports en una selecció de països, 2025

 Estats Units 1.236,1 M\$	 França 185,2 M\$
 Xina 537,7 M\$	 Japó 178,8 M\$
 Alemanya 325,6 M\$	 Canadà 152,8 M\$
 Corea del Sud 321,3 M\$	 Espanya 147,1 M\$
 Regne Unit 250,7 M\$	 Austràlia 146,7 M\$

*Notes: els eSports consisteixen en competicions de videojocs multijugador on hi participen jugadors professionals, ja sigui en solitari o formant part d'un equip.
Font: ACCIÓ, a partir d'Statista (2025).*

Els eSports s'han consolidat com una part essencial de la cultura dels videojocs (II)

Usuaris que han consumit contingut d'eSports, 2024



Enquestats que han vist contingut professional d'eSports:

- (1) Almenys una vegada en el passat.
- (2) En els darrers sis mesos.
- (3) Almenys un cop per setmana en els darrers sis mesos.

Jocs d'eSports més populars del món, 2024 (per hores vistes)

LEAGUE OF LEGENDS	League of Legends	Mobile Legends: Bang Bang
	749,6 M	475,8 M
COUNTER-STRIKE 2	Valorant	Dota 2
434,6 M	355,6 M	319,8 M

Torneigs d'eSports més destacats, 2019-2025 (per màxim d'espectadors)

WORLDS 24	1 League of Legends 2024 World Championship 6,9 M
WORLDS 23	2 League of Legends 2023 World Championship 6,4 M
WORLD SERIES	3 Free Fire World Series 2021 Singapore 5,4 M
WORLDS 22	4 League of Legends 2022 World Championship 5,2 M
M5	5 Mobile Legends M5 World Championship 5,1 M

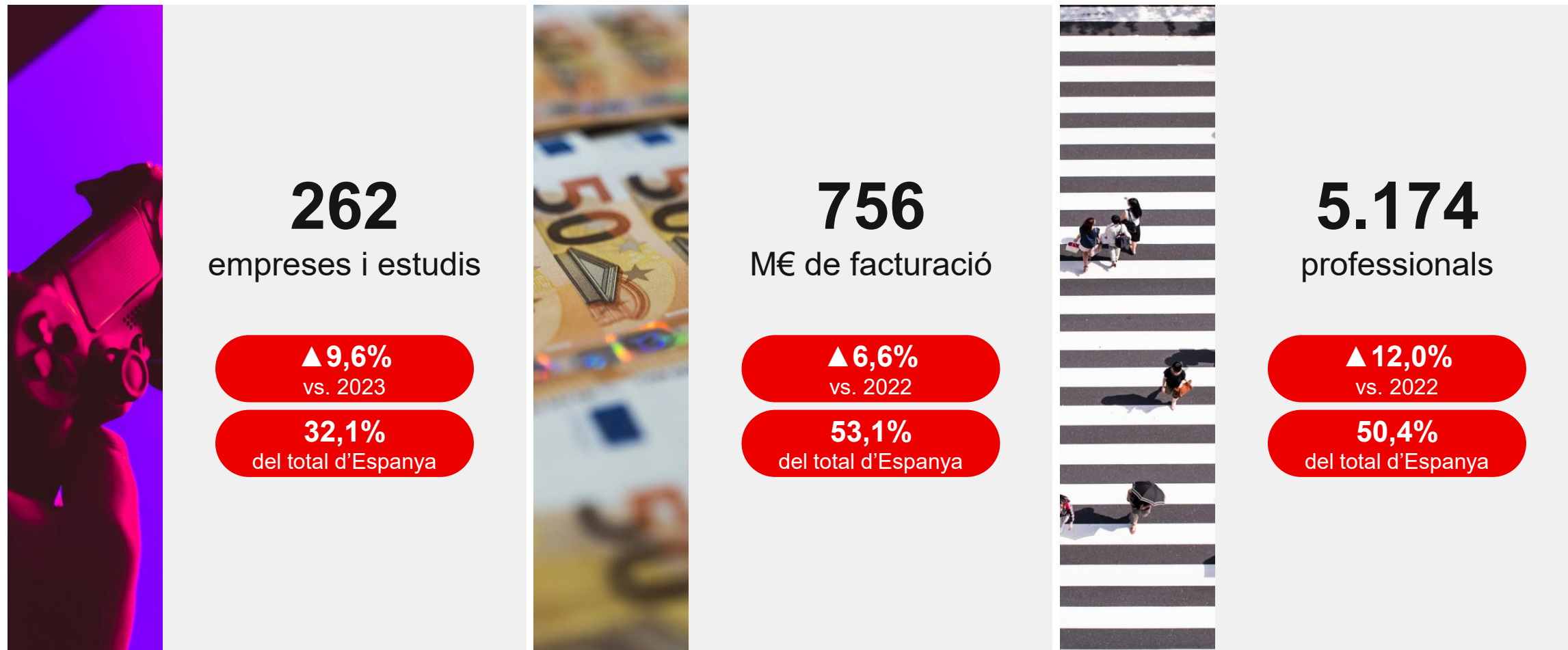
*Notes: els eSports consisteixen en competicions de videojocs multijugador on hi participen jugadors professionals, ja sigui en solitari o formant part d'un equip.
Font: ACCIÓ, a partir d'Statista (2025).*

El sector dels videojocs a Catalunya

3. El sector dels videojocs a Catalunya

Una indústria en expansió: els videojocs catalans superen les 260 empreses i estudis

20

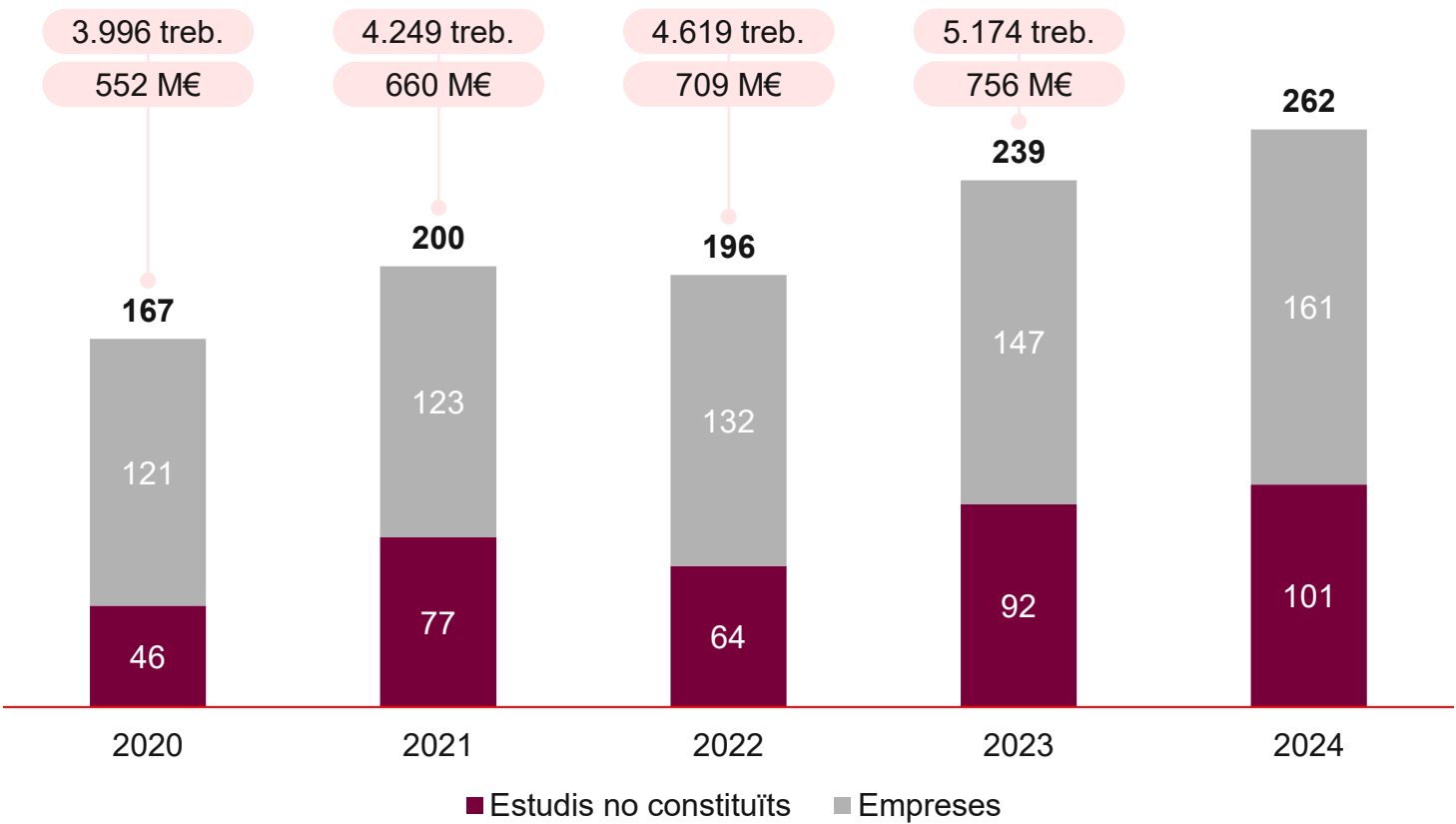


Notes: les dades d'empreses i estudis corresponen a l'any 2024, mentre que les de facturació i professionals són del 2023.

Font: "Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc", Departament de Cultura, 2024.

La indústria catalana dels videojocs assoleix rècords de facturació i ocupació

Quadre resum de la indústria catalana dels videojocs, 2020-2024



La **presència femenina en els estudis catalans** va en augment, però encara es troba molt per sota dels nivells d'igualtat.

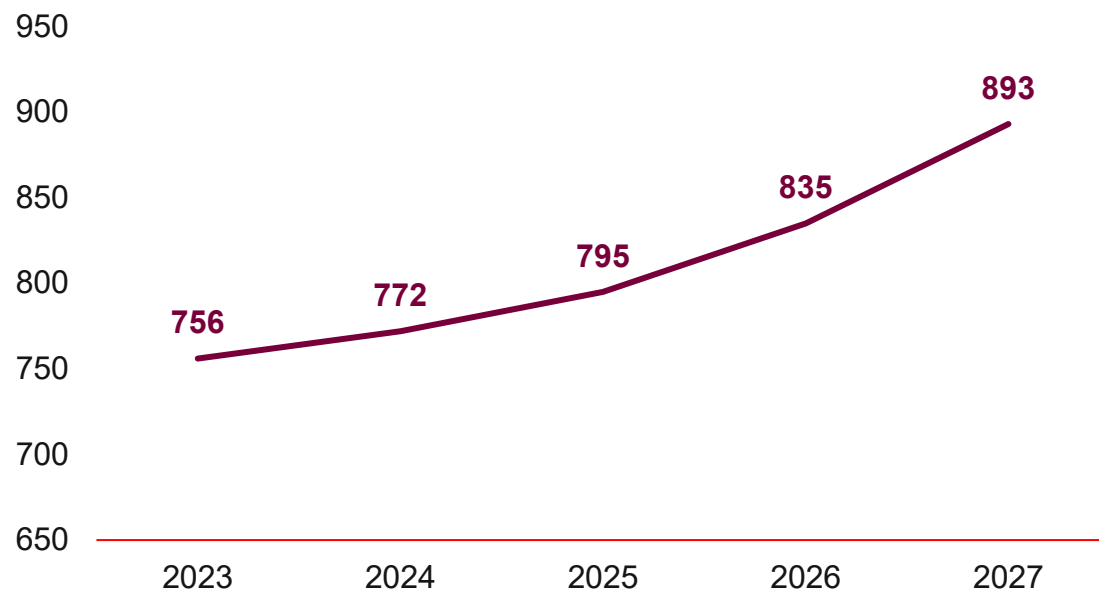
2019	♀	20%	
2020	♀	25%	▲5% vs. 2019
2021	♀	25%	= vs. 2020
2022	♀	27%	▲2% vs. 2021
2023	♀	27%	= vs. 2022

Font: “Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc”, Departament de Cultura, 2024.

Les previsions indiquen una evolució positiva del sector dels videojocs català

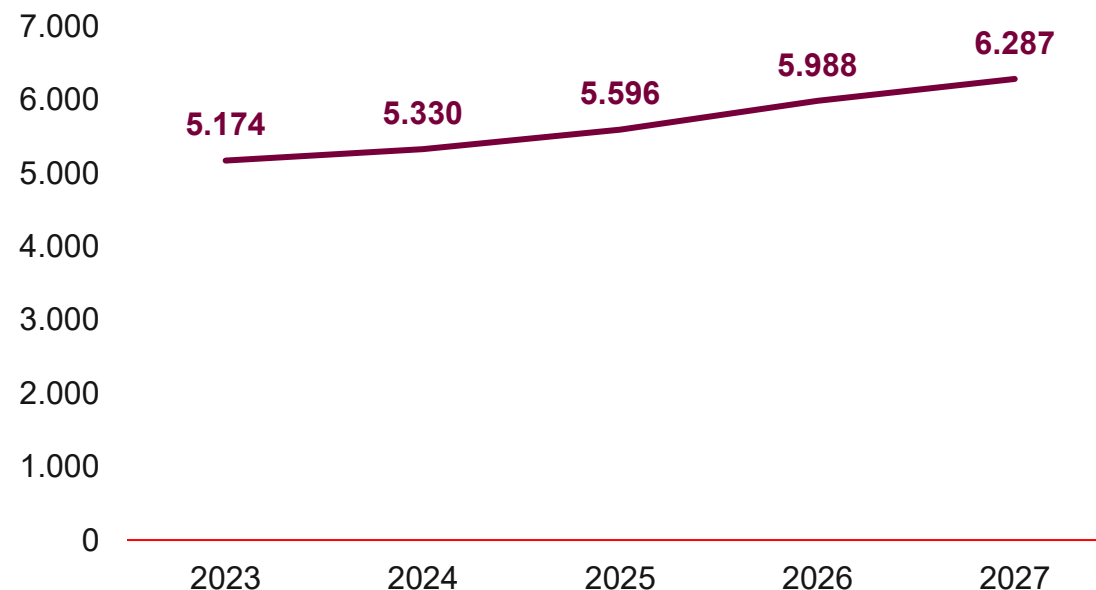
22

Previsió de la facturació a Catalunya, 2023-2027 (M€)



S'estima una **taxa de creixement anual composta (TCAC) del 4,3%** per al període 2023-2027, quan es calcula que la indústria catalana dels videojocs facturarà 893 milions d'euros.

Previsió de l'ocupació a Catalunya, 2023-2027



S'estima una **taxa de creixement anual composta (TCAC) del 5,0%** per al període 2023-2027, any que s'estima que el sector generarà més de 6.200 llocs de treball directes a Catalunya.

Font: "Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc", Departament de Cultura, 2024.

Barcelona s'erigeix com a pol d'atracció per a empreses i estudis de videojocs

23

- La major part de les empreses dedicades a la creació de videojocs s'ubica a Barcelona (91%), que es manté com el principal motor de la indústria catalana. La resta es distribueixen de manera gairebé uniforme entre les altres províncies, totes amb menys del 5%.
- Els videojocs catalans generen la major part dels seus ingressos en mercats internacionals (67%). Les vendes fora de l'Estat espanyol es concentren principalment a Europa (31%) i a Amèrica del Nord (28%), mentre que la resta de mercats continuen sent minoritaris per al sector local.

Distribució de les empreses per demarcacions, 2024



Facturació segons la regió de venda, 2023

1 Europa (incl. Espanya) (64%)

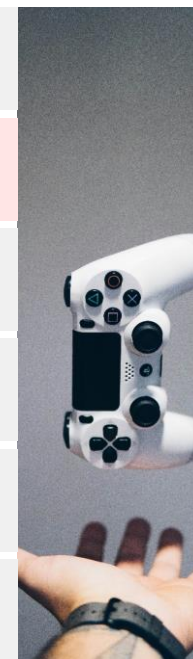
Espanya (33%)
Reste d'Europa (31%)

2 Amèrica del Nord (28%)

3 Àsia-Pacífic (4%)

4 Amèrica Llatina (2%)

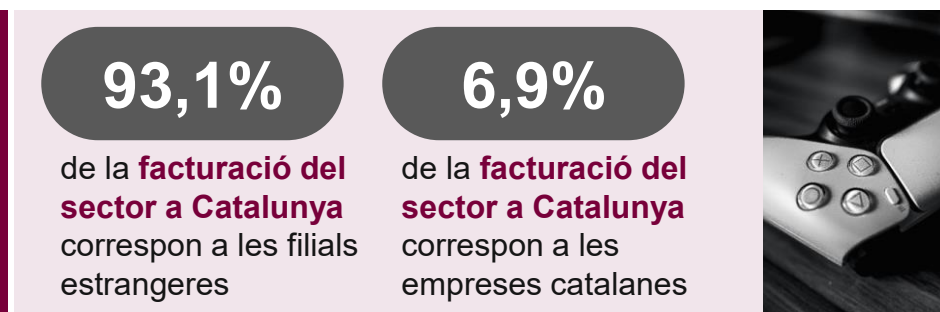
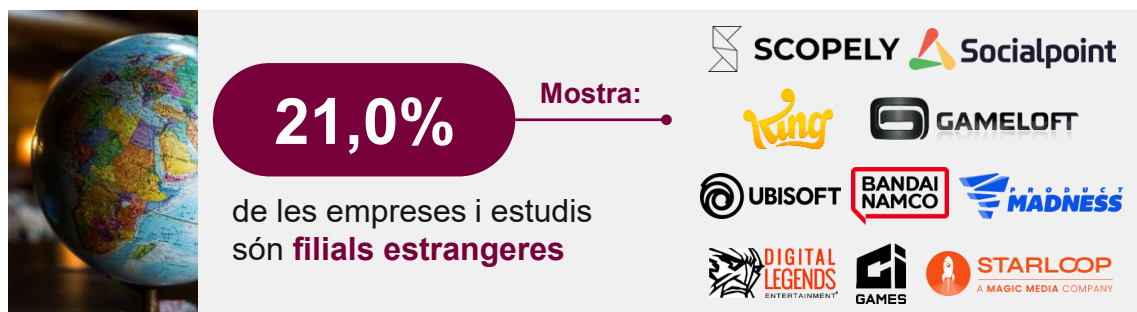
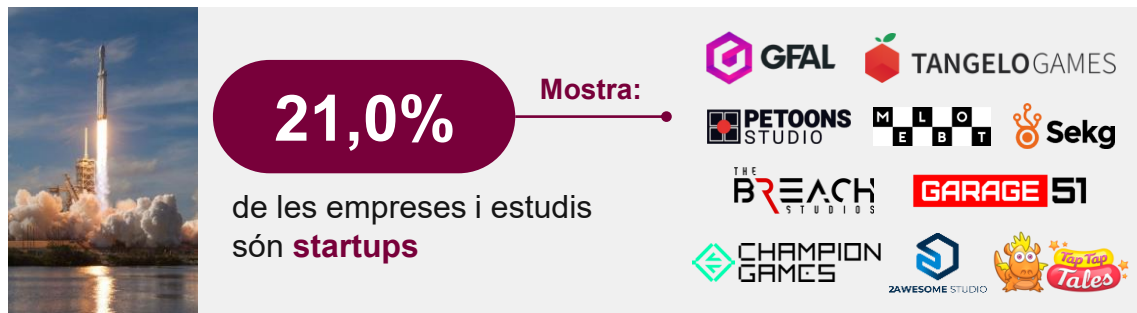
5 Orient Mitjà i Àfrica (2%)



Font: "Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc", Departament de Cultura, 2024.

Un de cada quatre estudis de videojocs catalans té més de deu anys de trajectòria

24



Per volum de facturació...

El sector dels videojocs català continua format per un bon nombre d'estudis petits, però **cada vegada hi ha més estudis amb nivells de facturació elevats**. Els estudis que facturen més de 50 M€ representen actualment només el 2% del total, però concentren el 55% de la facturació global del sector a Catalunya.

Per nombre de professionals...

El sector dels videojocs català continua **dominat per les petites empreses**, amb un pes del 44% d'aquelles que compten amb menys de 5 professionals. Les empreses amb més de 50 treballadors representen actualment el 8% del total, però ocupen el 64% del conjunt de professionals del sector a Catalunya.

Per antiguitat...

Aquest any s'ha constatat una reducció significativa en el nombre d'empreses joves (amb menys de dos anys d'activitat), que han passat del 19% al 8%. Alhora, destaca especialment el fet que **un 25% dels estudis catalans de videojocs ja superen els deu anys de trajectòria**.

Notes: per al càlcul de les startups i les filials estrangeres, només s'han considerat els estudis constituïts com a empresa (dades de filials estrangeres calculades a partir de les empreses que disposen d'informació de facturació).

Font: ACCIÓ i "Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc", Departament de Cultura, 2024.

Principals empreses i estudis de videojocs a Catalunya (I)

25



Per volum de facturació

Posició		Empresa o estudi
1	 SCOPELY	Scopely
2	 Socialpoint	Socialpoint
3	 King	King
4	 GAMELOFT	Gameloft
5	 UBISOFT	Ubisoft
6	 BANDAI NAMCO	Bandai Namco Mobile
7	 MADNESS	Product Madness
8	 DIGITAL LEGENDS ENTERTAINMENT	Digital Legends Entertainment
9	 GAMES	CI Games
10	 STARLOOP A MAGIC MEDIA COMPANY	Starloop Studios

Per nombre de professionals

Posició		Empresa o estudi
1	 SCOPELY	Scopely
2	 King	King
3	 Socialpoint	Socialpoint
4	 GAMELOFT	Gameloft
5	 UBISOFT	Ubisoft
6	 MADNESS	Product Madness
7	 DIGITAL LEGENDS ENTERTAINMENT	Digital Legends Entertainment
8	 UBISOFT BARCELONA MOBILE	Ubisoft Barcelona Mobile
9	 TILTINGPOINT RAISE YOUR GAME	Tilting Point
10	 STARLOOP A MAGIC MEDIA COMPANY	Starloop Studios

Notes: rànkung elaborat a partir de les últimes dades publicades per les empreses i estudis del sector.

Font: ACCIÓ, a partir d'Orbis.

Principals empreses i estudis de videojocs a Catalunya (II)

26



Notes: representació parcial i no exhaustiva d'algunes de les principals empreses i estudis de videojocs a Catalunya, classificats segons el seu origen (només s'inclouen els 9 principals països estrangers per percentatge de facturació; dades calculades a partir de les empreses que disposen d'informació de facturació).

Font: ACCIÓ.

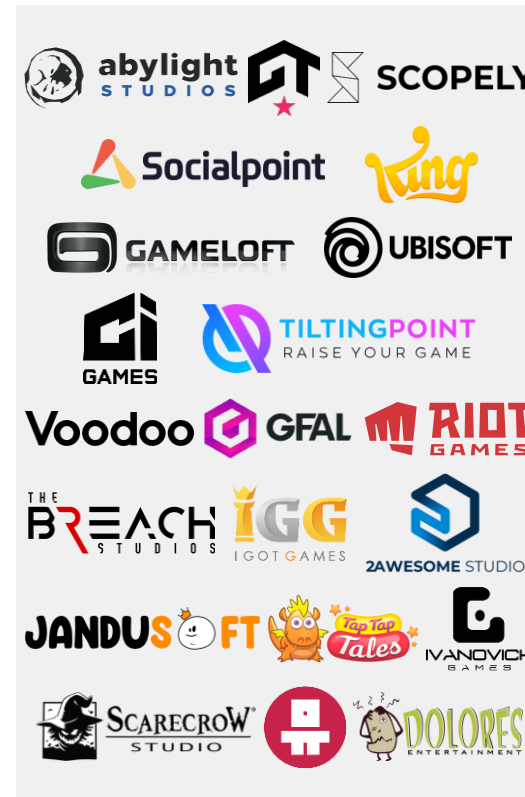
Distribució de les empreses i estudis de videojocs segons el seu àmbit d'activitat

27

Empreses i estudis desenvolupadors de videojocs



Empreses i estudis publishers de videojocs



Altres empreses i estudis de videojocs

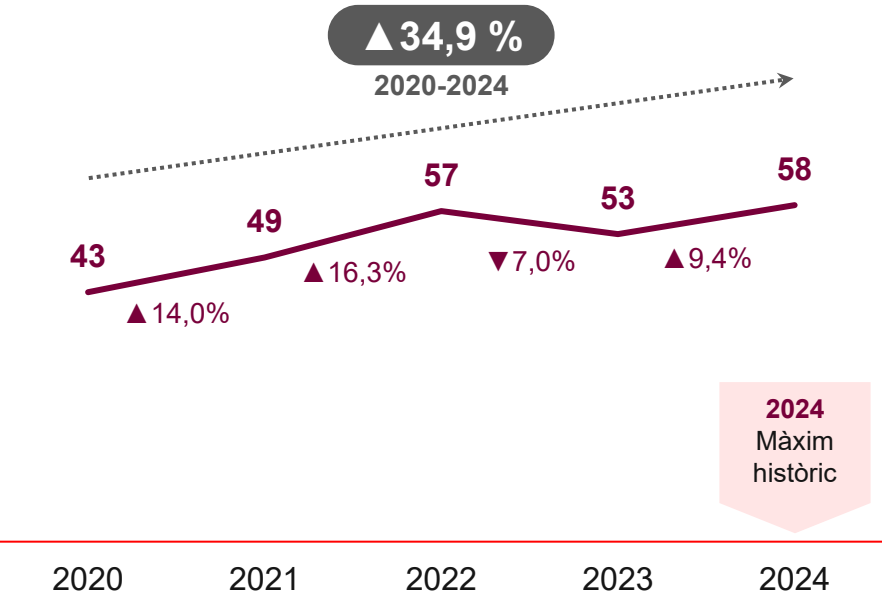


Notes: representació parcial i no exhaustiva; les empreses i estudis poden actuar simultàniament com a desenvolupadors i publishers de videojocs.

Font: ACCIÓ.

Prop de 60 startups impulsen la indústria catalana dels videojocs (I)

Evolució del nombre de startups, 2020-2024



Barcelona és la 4a ciutat amb més startups de videojocs a la UE i la 6a a tot Europa

Startup Ecosystem Report, StartupBlink, 2025



L'any 2024 s'ha registrat un increment interanual del 9,4%

58 startups 2,5% del total de startups	11 scaleups 2,7% del total de scaleups	19,86 M€ de fact. 0,9% del total registrat a Catalunya
---	---	---

Startups destacades de l'ecosistema català dels videojocs



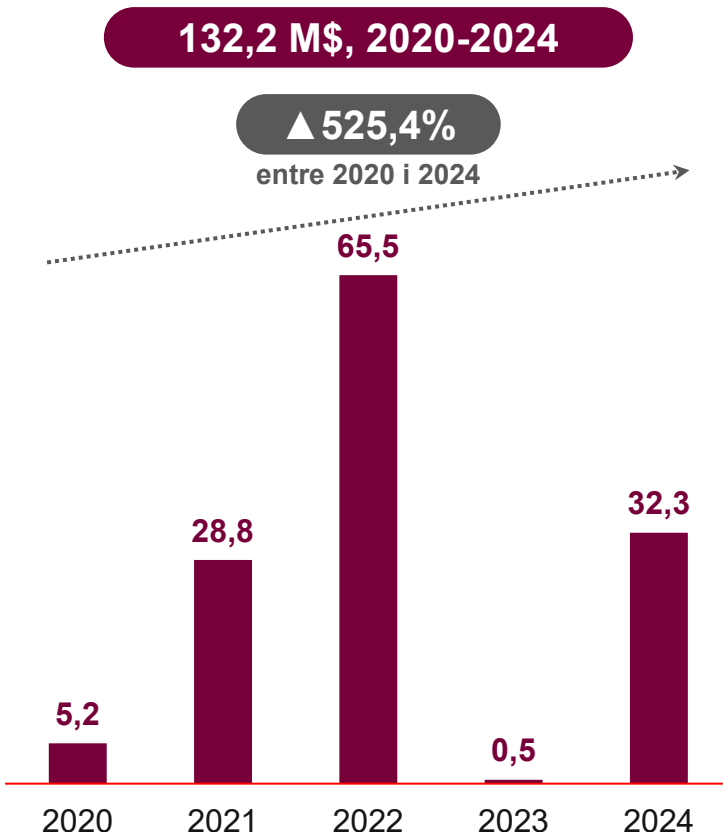
Notes: les scaleups són startups que han aixecat un finançament d'1 M\$ en una única ronda de finançament (startups amb un major potencial de creixement).

Font: "Barcelona & Catalonia Startup Hub", ACCIÓ, 2024.

Prop de 60 startups impulsen la indústria catalana dels videojocs (II)

29

Inversió captada per les startups de videojocs, 2020-2024 (en M\$)



Crypto Snack

2022 | 50,0 M\$



Bespoke Pixel

2024 | 25,0 M\$



Omnidrone

2021 | 16,7 M\$



Gamestry

2021 | 5,0 M\$



MokensLeague

2024 | 3,7 M€

L'any 2024 s'ha registrat el **2n volum d'inversió més alt del quinquenni 2020-2024** captat per les startups catalanes de videojocs.

L'any 2024 s'ha registrat el **3r volum d'inversió més alt de la sèrie històrica (2000-2024)** captat per les startups catalanes de videojocs.

El volum d'inversió captat per les startups de videojocs l'any 2024 representa un **2,7% del total captat** pel conjunt d'startups catalanes.

El període 2020-2024 ha estat marcat per un **notable increment en la inversió captada**, passant de 7,8 M\$ (2015-2019) a 132,2 M\$ (2020-2024).

Font: ACCIÓ, a partir de Dealroom.

Un ecosistema sòlid consolida Catalunya com a motor del sector dels videojocs

30

Administració pública



Associacions i fundacions



Clúster



Fires i congressos, 2024-2025



Formació



Centres tecnològics i agents de transferència de tecnologia



Incubadores i acceleradores



Altres iniciatives de suport al sector



Notes: representació parcial i no exhaustiva d'alguns dels principals actors per a cadascuna de les categories de l'ecosistema català dels videojocs. Només s'ha inclòs una mostra dels centres que ofereixen un nombre més gran de CFGS relacionats amb els videojocs.

Font: ACCIÓ.

Els agents tecnològics impulsen el lideratge català en el sector dels videojocs (I)

31



El **GILAB (Laboratori de Gràfics i Imatge de la UdG)** lidera el projecte LISSA (Life Support Simulation Activities), un joc seriós desenvolupat amb l'objectiu d'ensenyar el protocol de reanimació o ressuscitació cardiopulmonar (RCP) i l'ús dels desfibril·ladors externs automàtics (DEA).



El **Music Technology Group de la UPF** combina recerca d'avantguarda en computació de so i música amb aplicacions pràctiques, col·laborant amb empreses de diversos sectors (inclòs el dels videojocs) per desenvolupar solucions innovadores que defineixen el futur de la tecnologia musical.



El **TechLab (Laboratori Tecnològic de la UOC)** inclou el Social Networks & Gaming Lab, un espai dedicat a la recerca aplicada sobre xarxes socials i entorns de socialització digital. El seu objectiu és generar formats innovadors per a la transferència i la difusió del coneixement.



El grup de recerca **La Salle-URL Research Group on Smart Society** compta amb l'IASlab (Interactive Arts & Science Laboratory), una iniciativa que promou l'estudi de la interacció entre el món real i el virtual, explorant les possibilitats d'aquest nou paradigma en les relacions entre l'ésser humà i la màquina.



El grup de recerca **La Salle-URL Human Environment Research Group** aborda diverses línies d'investigació, entre les quals figura la producció, el processament, la transmissió, la recepció i el control del so. Alguns dels seus projectes, com FEMVoQ, presenten un alt potencial d'aplicació en l'àmbit dels videojocs.

Notes: mostra d'algunes de les iniciatives impulsades pels agents de transferència de tecnologia del sistema R+D+I de Catalunya.

Font: ACCIÓ.

Els agents tecnològics impulsen el lideratge català en el sector dels videojocs (II)

32



El **Centre de Recerca en Enginyeria Biomèdica (CREB) de la UPC** té una àmplia experiència en **el disseny, la implementació i la validació de jocs seriosos i solucions de gamificació**. Les seves aplicacions inclouen la formació professional, el cribratge, la rehabilitació i l'educació.



Un dels àmbits de coneixement d'**Eurecat Centre Tecnològic** en l'àrea digital són les tecnologies audiovisuals. El seu equip ofereix, entre altres serveis, **la producció de continguts d'àudio 3D i de música immersiva**. Aquests recursos tenen diversos camps d'aplicació, entre els quals destaquen els videojocs.



L'**Institut d'Investigació en Intel·ligència Artificial (IIIA-CSIC)** combina la realitat virtual, la IA i la ludificació per promoure l'aprenentatge a través del joc. Crea **jocs seriosos que proporcionen entorns d'aprenentatge immersius i entretinguts** on es poden estudiar diverses matèries de manera més motivadora.



Un dels projectes de la **Fundació i2CAT** en l'àmbit de les tecnologies virtuals i immersives és MED GAIMS, en el qual es van desenvolupar **solucions de gamificació per crear experiències turístiques memorables**, proporcionant un avantatge competitiu que augmenta l'atractiu dels llocs menys coneguts.

Notes: mostra d'algunes de les iniciatives impulsades pels agents de transferència de tecnologia del sistema R+D+I de Catalunya.

Font: ACCIÓ.

Catalunya és un pol tecnològic amb reconeixement internacional

33



Catalunya i Barcelona als rànquings internacionals

2a ciutat més atractiva del món per a la inversió estrangera en R+D
Global Cities Investment Monitor, Paris-Île de France Capitale Economique, 2024

5è *hub* de la UE preferit pels fundadors per crear-hi una startup
Startup Heatmap Europe Report, DEEP Ecosystems, 2025

5è millor ecosistema de la UE per crear-hi una startup
Global Startup Ecosystem Index, StartupBlink, 2025

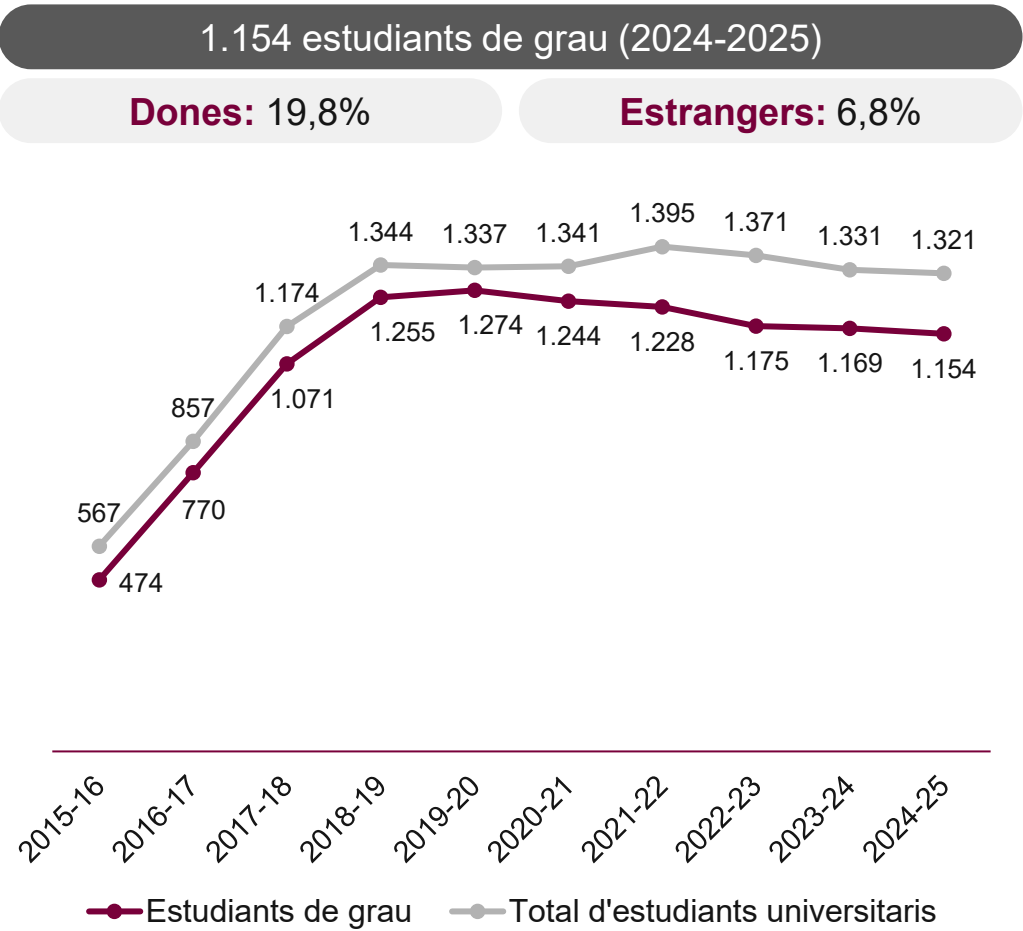
6a ciutat del món més atractiva per al talent tecnològic
Executive Nomad Index, Savills, 2024

8è *hub* tecnològic d'Europa (mesurat pel capital total invertit)
State of European Tech, Atomico, 2024

Categoria d'*Strong Innovator (middle)* al Regional Innovation Scoreboard
Regional Innovation Scoreboard, European Commission, 2025

Font: ACCIÓ.

Catalunya supera el miler d'estudiants universitaris en videojocs (I)

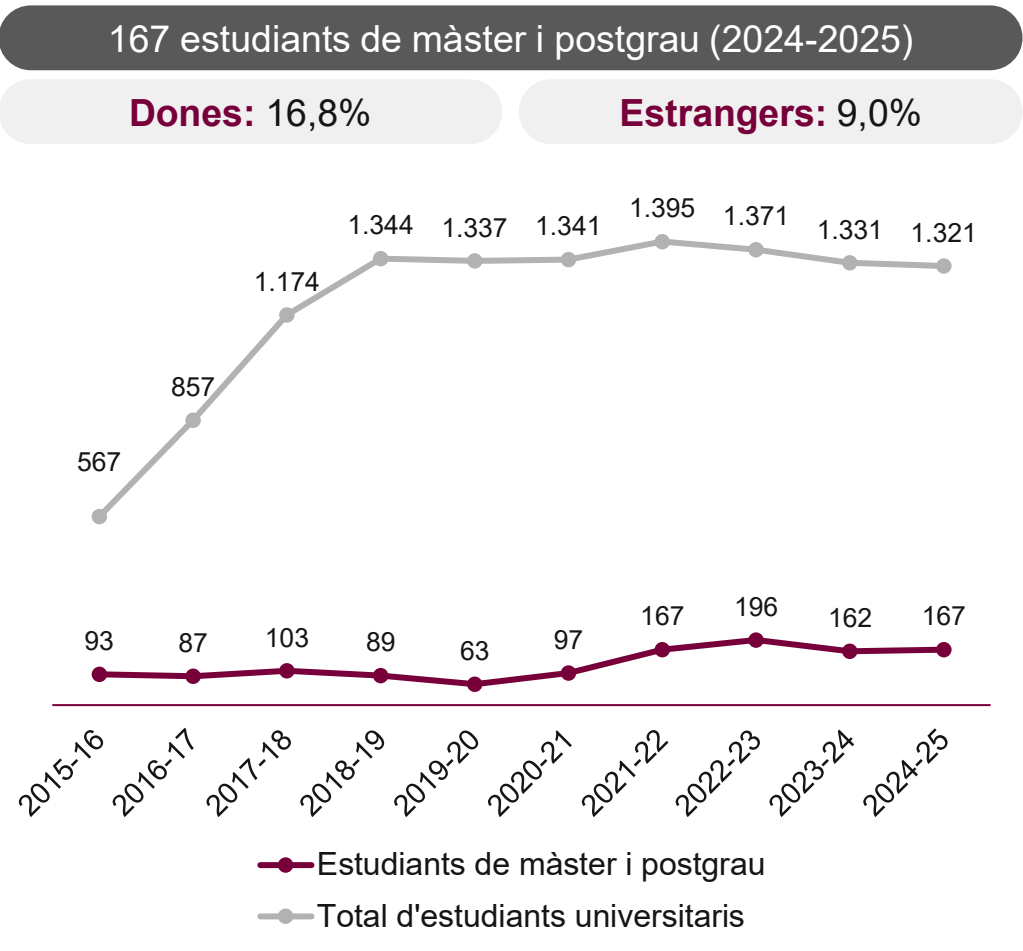


El nombre d'estudiants de grau **ha superat novament el miler en el curs acadèmic 2024-2025**, malgrat un lleuger descens després del pic assolit el 2019-2020. El percentatge de dones ha augmentat progressivament i es manté en un 20%.

Universitat	Titulacions de grau (2024-2025)
ENTI-UB	Disseny i Desenvolupament de Videojocs i Jocs Aplicats
ENTI-UB	Disseny, Animació i Art Digital per a Videojocs i Jocs Aplicats
CITM-UPC	Disseny i Desenvolupament de Videojocs
CITM-UPC	Disseny i Desenvolupament de Videojocs (en anglès)
Tecnocampus-UPF	Disseny i Producció de Videojocs
Tecnocampus-UPF	Enginyeria Informàtica de Gestió i Sistemes d'Informació i Disseny i Producció de Videojocs
UdG	Disseny i Desenvolupament de Videojocs
UVic-UCC	Multimèdia. Aplicacions i Videojocs
La Salle-URL	Enginyeria Multimèdia (Menció en Videojocs)
La Salle-URL	Disseny i Creació de Productes Interactius (Menció en Disseny i Desenvolupament de Videojocs)

Font: ACCIÓ, a partir de la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital.

Catalunya supera el miler d'estudiants universitaris en videojocs (II)



El nombre d'estudiants de màster i postgrau en el curs 2024-2025 **ha augmentat lleugerament respecte del curs anterior**, tot i situar-se encara per sota del pic assolit el 2022-2023. El percentatge de dones se situa entorn del 17%.

Després de superar la barrera dels 1.300 estudiants universitaris vinculats als videojocs el curs 2018-2019, **Catalunya ha mantingut aquesta xifra malgrat algunes oscil·lacions anuals.**

Estudis de postgrau

Universitat	Titulacions de postgrau (2024-2025)
UOC	Desenvolupament de Videojocs

Estudis de màster

Universitat	Titulacions de màster (2024-2025)
UOC	Disseny i Programació de Videojocs
UPC	Advanced Programming for AAA Video Games
UPC	Animation & Digital Arts for AAA Video Games

Font: ACCIÓ, a partir de la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital.

Catalunya ofereix una àmplia varietat de CFGS i formacions no reglades en videojocs

36

Cicles formatius de grau superior (CFGS)

CFGS Animació (Videojocs i Entorns Virtuals)

Deià
Escola d'Art i Disseny



CFGS Animacions 3D, Jocs i Entorns Interactius



CFGS Desenvolupament d'Aplicacions Multiplataforma (DAM)



CFGM / CFGS Gràfica Digital (Infografia 3D)

Deià
Escola d'Art i Disseny



CFGS Gràfica Audiovisual

Deià
Escola d'Art i Disseny



laGaspar
escola municipal d'art i disseny

CEFP Desenvolupament de Videojocs i Realitat Virtual



Institut
Bernat el Ferrer



Institut
Pedralbes



Altres formacions no reglades

CEV | Top-up Bachelor Degree for Animation, Videogames & VFX

CEV | Màster en Art 3D, Animació i Efectes Visuals per a Videojocs i Cinema

CEV | Màster en Modelatge 3D i Texturitzat amb Zbrush i Substance

Frame Games | Grau en Animació 2D

Frame Games | Grau en Animació 3D

Frame Games | Grau en Modelat 3D

Frame Games | Grau en Concept Art

Frame Games | Grau en Programació y Disseny de Videojocs

Frame Games | Grau en VFX, Efectes Visuals

Frame Games | Grau en Disseny Gràfic

Frame Games | Bootcamp UX/UI

Frame Games | Bootcamp Web Development

Notes: representació parcial i no exhaustiva d'alguns dels principals centres que ofereixen cadascun dels cicles formatius de grau superior (CFGS).

Font: ACCIÓ, a partir de Videojocs Catalans.

Veus empresarials sobre el talent català en videojocs

37



“Barcelona és una ciutat amb una forta atmosfera artística i un excel·lent conjunt de talent en disseny, que ofereix condicions ideals per al desenvolupament del sector dels videojocs.”
Ou Ya, Head of Strategy and Investment, Lilith Games



“La concentració de talent a Barcelona és increïble, i l'accés futur al talent també està assegurat gràcies a una àmplia oferta de formació universitària.”
David Polfeldt, Fundador, Bespoke Pixel



“Barcelona acull una comunitat pròspera de creadors de videojocs i és la ubicació ideal per a desenvolupadors talentosos de tot Europa.”
David Fernández, CEO, Sandsoft



“Barcelona és un lloc increïble per reunir un equip d'elit format per professionals del sector amb una trajectòria contrastada en consoles i PC AAA, i formar un nou grup creatiu.”
Infinity Ward (Nota de premsa)



“Es van considerar moltes ubicacions, però vam escollir Barcelona perquè és un gran centre de talent en jocs mòbils i, a més, es troba en una zona horària propera a la de Finlàndia.”
Matthieu Burleraux, Senior Director Live Ops, Rovio

Font: Catalonia Trade & Investment.

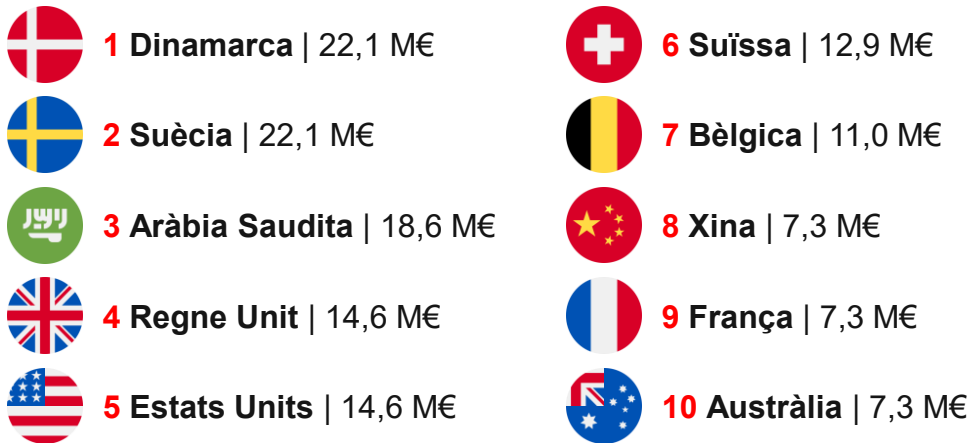
Catalunya ha atret més de la meitat de la IED en videojocs a Espanya entre 2020 i 2024

38

En el quinquenni 2020-2024, Catalunya no només ha registrat creixements importants en totes les variables, sinó que també ha mantingut el seu lideratge com a **principal destinació de l'Estat en nombre de projectes, volum de capital invertit i llocs de treball creats**.



Principals països d'origen per capital invertit, 2020-2024



Principals empreses inversores a Catalunya per capital invertit, 2020-2024



Notes: s'han considerat les inversions efectuades en "videojocs, aplicacions i contingut digital".
Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Markets (2025).

La disponibilitat de talent és el principal factor d'atracció de la IED en videojocs

39

Les empreses que han invertit a Catalunya durant el quinquenni 2020-2024 destaquen l'existència d'una àmplia oferta de talent qualificat, l'alta qualitat de vida i la presència d'un clúster industrial com els principals factors que han afavorit la materialització de projectes d'IED.

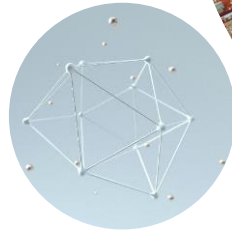
1 Disponibilitat de talent qualificat
Esmentat en el **90,0%** dels projectes



2 Qualitat de vida
Esmentat en el **30,0%** dels projectes



3 Clúster industrial
Esmentat en el **30,0%** dels projectes



4 Tecnologia i innovació
Esmentat en el **20,0%** dels projectes



5 Infraestructura de transport
Esmentat en el **10,0%** dels projectes



6 Proximitat als mercats/clientes
Esmentat en el **10,0%** dels projectes



*Notes: s'han considerat les inversions efectuades en "videojocs, aplicacions i contingut digital"; només s'han considerat els projectes amb dades disponibles.
Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Markets (2025).*

Catalunya, segona regió en nombre de projectes d'IED en videojocs entre 2020 i 2024

40

En el quinquenni 2020-2024, Catalunya ha mantingut una **excel·lent posició a escala internacional** en nombre de projectes d'IED en videojocs: ha estat la segona regió del món, només per darrere del Quebec, i ha pujat cinc posicions respecte del quinquenni anterior.

20 principals regions de destí per projectes al món, 2020-2024

 1 Quebec ▲1 31 projectes	 6 Berlín ▼2 15 projectes	 11 Colúmbia Britànica ▲2 8 projectes	 16 Suècia ▼8 7 projectes
 2 Catalunya ▲5 24 projectes	 7 Califòrnia ▼4 14 projectes	 12 Karnataka ▲29 8 projectes	 17 Abu Dhabi Novetat 7 projectes
 3 Singapur ▲22 18 projectes	 8 Kanto ▲3 13 projectes	 13 Illa de França ▼8 8 projectes	 18 Kuala Lumpur ▲5 6 projectes
 4 Sud-est d'Anglaterra ▼3 16 projectes	 9 AM de Varsòvia ▲22 11 projectes	 14 Turquia ▲28 7 projectes	 19 Finlàndia del Sud ▼4 6 projectes
 5 Dubai ▲31 16 projectes	 10 Romania ▲4 10 projectes	 15 AM de Lisboa ▲50 7 projectes	 20 Comunitat de Madrid ▼2 5 projectes

20

regions

(16,7% del total)

237

projectes

(49,7% del total)

24 dels 32 projectes materialitzats a Espanya s'han dut a terme a Catalunya (75,0%)

L'Àrea Metropolitana de Lisboa, Dubai, Karnataka i Turquia han protagonitzat els majors ascensos en el rànquing

Notes: s'han considerat les inversions realitzades en “videojocs, aplicacions i contingut digital”; canvis de posició calculats respecte del quinquenni 2015-2019.
Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Markets (2025).

Catalunya supera en nombre de projectes països com el Japó, França, l'Índia o la Xina

41



Quinquenni 2015-2019

Posició
7

amb un total de

10
projectes

▲ 5
posicions

Quinquenni 2020-2024

Posició
2

amb un total de

24
projectes

Catalunya al món

Quinquenni 2020-2024 (selecció de països)

-  Catalunya | 24 projectes
-  Singapur | 18 projectes
-  Japó | 16 projectes
-  França | 12 projectes
-  Índia | 12 projectes
-  Xina | 10 projectes
-  Finlàndia | 8 projectes
-  Països Baixos | 8 projectes
-  Portugal | 8 projectes
-  Aràbia Saudita | 7 projectes

**2a regió
del món**

per nombre de
projectes

**9a regió
del món**

per volum de
capital invertit

**5a regió
del món**

per llocs de treball
creats

Notes: s'han considerat les inversions efectuades en "videojocs, aplicacions i contingut digital".

Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Markets (2025).

Catalunya lidera la captació d'IED en videojocs entre totes les regions de la UE

42



1a regió

en nombre de projectes

14,7% del total de la UE



1a regió

en capital invertit

12,2% del total de la UE



1a regió

en llocs de treball creats

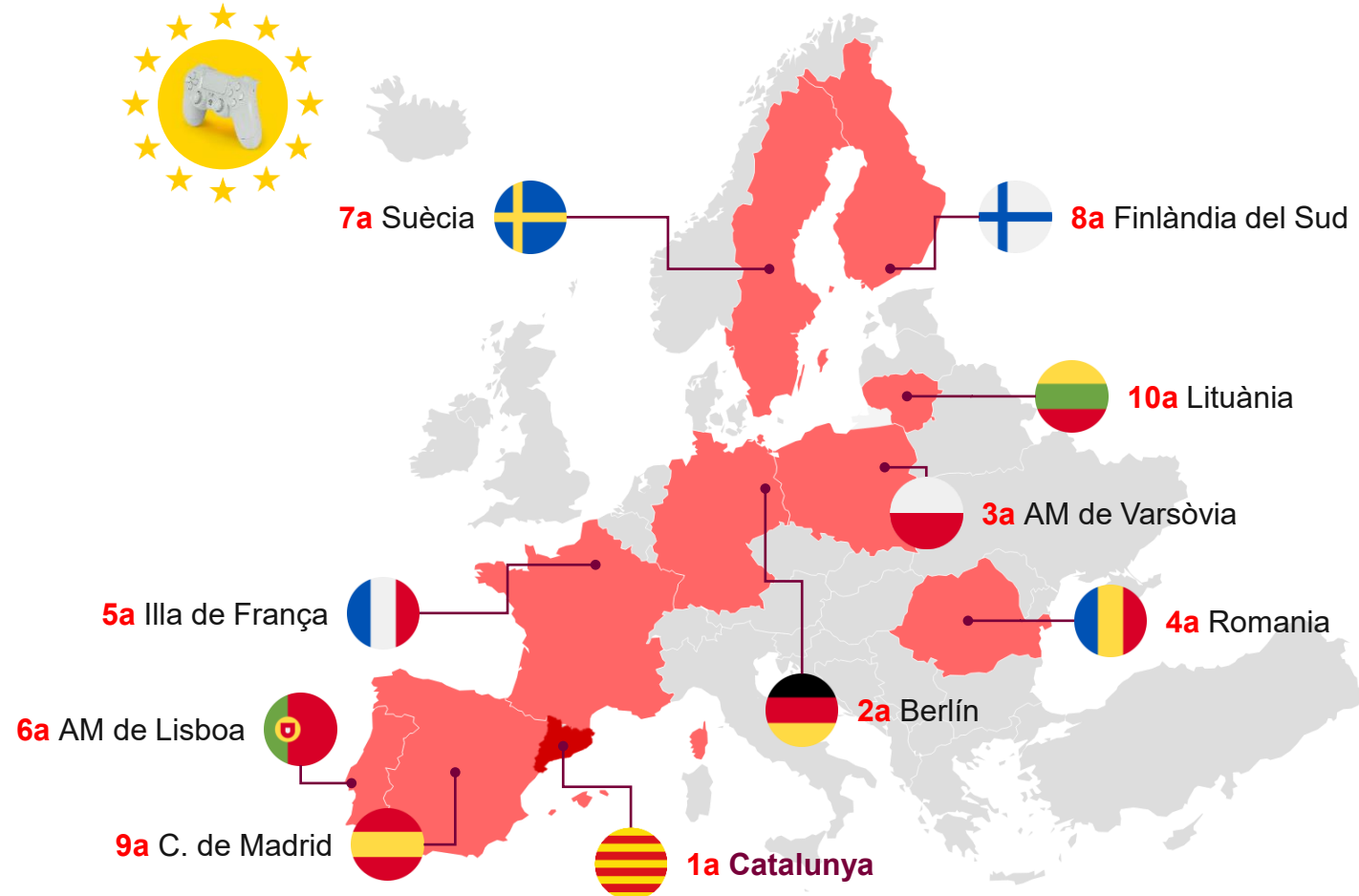
15,2% del total de la UE



Notes: s'han considerat les inversions efectuades en "videojocs, aplicacions i contingut digital".

Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Markets (2025).

IED en videojocs a la UE per projectes, 2020-2024



Barcelona-Catalunya, en el punt de mira de les grans empreses de videojocs del món

43



Juliol 2025

La multinacional de videojocs Scopely ha inaugurat el seu nou centre tecnològic a Barcelona, que donarà feina a 700 persones

L'estatunidenca Scopely ha inaugurat un **nou centre creatiu i tecnològic de desenvolupament de videojocs** de 8.500 m² al districte 22@. Amb aquesta nova instal·lació, reforça la seva presència a la capital catalana i la consolida com el seu principal centre tecnològic a Europa.



Novembre 2024

L'empresa xinesa de videojocs Lilith Games ha escollit Barcelona com a seu per a la seva expansió europea

Lilith Games, amb seu a la Xina, ha triat Barcelona com a **primera base a Europa mitjançant la inversió en l'estudi local XRON**. Aquesta iniciativa li permetrà expandir-se en el desenvolupament de videojocs prèmium per a PC i productes multiplataforma.



Juny 2024

Pioners europeus dels videojocs han invertit 25 milions d'euros per obrir Bespoke Pixel, un nou estudi AAA a Barcelona

Un grup de pioners europeus de la indústria dels videojocs ha fundat a Barcelona un **nou estudi anomenat Bespoke Pixel**, que crearà 50 llocs de feina i se centrarà en el desenvolupament de videojocs AAA per a PC i consoles (l'equivalent als *blockbusters* del cinema).



Abril 2024

La Copa Amèrica ha llançat a Barcelona el seu primer videojoc oficial, juntament amb el seu primer campionat d'*e-sports*

La Copa Amèrica, la icònica competició internacional de vela, fa la seva entrada al món virtual amb el **llançament del seu videojoc oficial de simulació**, AC Sailing, i la **inauguració del seu primer campionat mundial d'*e-sports***, l'America's Cup E-series.



Desembre 2023

L'empresa de videojocs Sandsoft crearà 60 llocs de feina a Barcelona amb l'obertura de la seva seu europea

L'empresa saudita Sandsoft, especialitzada en el desenvolupament de videojocs per a mòbils, crearà 60 nous llocs de feina a Barcelona amb l'**obertura de la seva seu europea a la capital catalana**. Aquesta decisió forma part del pla de creixement global de l'empresa.



Juny 2023

El creador de Call of Duty, Infinity Ward, ha triat Barcelona com a centre per a la seva expansió europea

Infinity Ward, l'empresa estatunidenca desenvolupadora de videojocs i creadora del reconegut títol Call of Duty, ha anunciat la seva implantació a Barcelona com a part de la seva expansió europea. La seu estarà ubicada a les instal·lacions de Digital Legends Entertainment a la capital catalana.

Notes: selecció d'inversions estrangeres en videojocs rebudes a Catalunya durant el període 2023-2025.

Font: Catalonia Trade & Investment.

Barcelona presenta uns costos operatius altament competitius a escala europea (I)



Cost d'operació anual, 2025 (70 empleats, 950m² d'oficines)

 1 Barcelona 6.198.705 €	 2 Madrid 6.865.652 €	 3 Dublín 7.460.128 €	 4 Viena 8.051.258 €	
 5 Amsterdam 8.055.995 €	 6 Berlín 8.213.649 €	 7 Brussel·les 8.829.069 €	 8 París 10.334.021 €	 9 Londres 10.926.464 €

Costos laborals anuals, 2025 (70 empleats)

 1 Barcelona 5.788.305 €	 2 Madrid 6.386.852 €	 3 Dublín 6.782.778 €	 4 Amsterdam 7.500.245 €	
 5 Berlín 7.616.289 €	 6 Viena 7.663.658 €	 7 Brussel·les 8.449.069 €	 8 Londres 8.783.648 €	 9 París 9.251.021 €

Costos de propietat anuals, 2025 (950m² d'oficines)

 1 Brussel·les 380.000 €	 2 Viena 387.600 €	 3 Barcelona 410.400 €	 4 Madrid 478.800 €	
 5 Amsterdam 555.750 €	 6 Berlín 597.360 €	 7 Dublín 677.350 €	 8 París 1.083.000 €	 9 Londres 2.142.816 €

Notes: implica la creació d'una instal·lació destinada al desenvolupament, la prova i la distribució de videojocs, així com a les funcions de suport associades.

Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Benchmark (2025).

Barcelona presenta uns costos operatius altament competitius a escala europeu (II)



Dissenyador/a de videojocs, 2025 (cost per treballador/a)

 1 Barcelona 76.935 €	 2 Madrid 83.923 €	 3 Dublín 90.452 €	 4 Amsterdam 100.512 €	
 5 Berlín 103.625 €	 6 Viena 103.754 €	 7 Brussel·les 112.035 €	 8 Londres 112.157 €	 9 París 120.591 €

Animador/a, 2025 (cost per treballador/a)

 1 Barcelona 48.234 €	 2 Madrid 52.615 €	 3 Dublín 55.756 €	 4 Amsterdam 67.313 €	
 5 Londres 67.654 €	 6 Viena 71.857 €	 7 Berlín 74.044 €	 8 Brussel·les 78.664 €	 9 París 84.329 €

Director/a creatiu/va, 2025 (cost per treballador/a)

 1 Barcelona 116.756 €	 2 Madrid 132.620 €	 3 Dublín 134.600 €	 4 Berlín 139.856 €	
 5 Viena 143.807 €	 6 Amsterdam 146.293 €	 7 Brussel·les 167.758 €	 8 París 192.193 €	 9 Londres 194.674 €

*Notes: mostra de perfils professionals requerits als centres de desenvolupament, prova i distribució de videojocs.
Font: ACCIÓ, a partir d'fDi Benchmark (2025).*

El sector dels videojocs a Catalunya

4. Tendències i oportunitats en el sector dels videojocs

Tendències de mercat en el sector dels videojocs (I)

47

1

Els llançaments multiplataforma beneficiaran principalment el PC

2

Cap a un model de videojocs de durada més reduïda

3

Les noves normatives afavoriran l'obertura dels ecosistemes mòbils

4

La gestió de comunitats esdevindrà un factor clau per a l'èxit

5

Reptes per als nous actors del segment *free-to-play* (F2P)

6

Oportunitats per al creixement del segment *indie* i AA

7

El contingut generat pels usuaris i l'impacte de les noves generacions



Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2024; “Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos”, DEV, 2024; premsa i llocs web dels estudis.

Fi del model d'exclusivitats en consoles: els llançaments multiplataforma beneficiaran principalment el PC

1

Les pressions econòmiques impulsaran una transició del model d'exclusivitats cap a estratègies multiplataforma més àmplies. L'accés a una audiència més gran farà que renunciar a les vendes vinculades al *hardware* sigui una decisió cada cop més raonable. En aquest context, el PC es consolida com la plataforma potencialment més beneficiada.

L'adaptació dels videojocs al nou context del mercat: cap a un model de videojocs de durada més reduïda

2

Les condicions del mercat faran que el model de jocs de llarga durada sigui cada cop menys viable des del punt de vista econòmic. Els estudis més grans optaran per desenvolupar jocs més compactes, ubicant-los de manera òptima en el calendari de llançaments per maximitzar els retorns i ampliar el marge per als projectes més ambiciosos.

Les noves normatives obriran els ecosistemes d'aplicacions mòbils a la incorporació de nous actors

3

L'entrada en vigor de normatives com la Llei de mercats digitals (DMA) de la Unió Europea modificarà l'ecosistema de les grans operadores mòbils. Tant Apple com Google s'han vist obligades a permetre l'accés a tercers, fet que propiciarà l'arribada de noves botigues digitals que competiran amb l'App Store i la Play Store.

Microsoft

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències

Amb l'excepció de Nintendo, tant Microsoft com Sony han normalitzat el llançament de videojocs que fins ara eren exclusius de les seves consoles en altres plataformes. El model més agressiu l'ha implementat Microsoft, que ha portat alguns dels seus títols exclusius a PlayStation i a Nintendo Switch (en PC ja es podien jugar a través de Game Pass).

Nintendo

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències

Nintendo està explorant diverses maneres de fer front al problema continu de l'augment dels costos de desenvolupament. Segons Shuntaro Furukawa, el seu president, volen explorar la possibilitat de dissenyar videojocs més petits i amb un període de desenvolupament més curt, però que continuïn captivant igualment els aficionats de l'emblemàtica Nintendo.

Epic Games

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències

Epic Games ha estat un dels grans noms interessats a expandir-se en el sector mòbil. L'Epic Games Store ja està disponible per a la seva descàrrega a iPhones dins de la UE i en dispositius Android arreu del món. Es va llançar amb Fortnite, Rocket League Sideswipe i Fall Guys, i actualment treballa perquè tots els desenvolupadors hi puguin publicar els seus videojocs.

Font: "Global Games Market Report", Newzoo, 2024; "Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos", DEV, 2024; premsa i llocs web dels estudis.

Tendències de mercat en el sector dels videojocs (III)

49

El poder creixent de la comunitat de jugadors convertirà la gestió de comunitats en una clau fonamental per a l'èxit

4

Els estudis que convidin els jugadors a participar en un títol en accés anticipat obtindran una comprensió més precoç sobre si el seu videojoc encaixa al mercat, podran generar ingressos abans del llançament i aconseguiran refinar i ampliar els continguts i sistemes en col·laboració amb la seva comunitat.

Perspectives del model *free-to-play* (F2P) en PC i consola: nous actors exploraran formes creatives per trencar l'*status quo*

5

El temps de joc és essencial per a la viabilitat dels jocs *free-to-play* (F2P), un ecosistema que s'ha consolidat al voltant d'un conjunt de franquícies llançades en els darrers anys. Els alts costos d'adquisició d'usuaris i les baixes taxes de conversió en nous títols estimularan els nous actors del mercat a cercar propostes fresques i atractives.

Els reptes que afronten els videojocs AAA obriran un ampli ventall d'oportunitats per al creixement del segment *indie* i AA

6

El 2023 va ser un dels millors anys per al llançament de videojocs AAA, però el sector ha experimentat dificultats per igualar aquestes xifres rècord. Aquesta situació ha creat buits importants al mercat que poden ser aprofitats pels desenvolupadors *indie* i dels estudis AA per llançar jocs innovadors i atractius.

Gameloft

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

Entre l'abril i el setembre del 2023, Gameloft va oferir accés anticipat a Disney Speedstorm. Aquest videojoc de curses permet als aficionats competir amb personatges emblemàtics de Disney en circuits inspirats en les seves pel·lícules. Gràcies als comentaris dels jugadors, l'equip va disposar de més temps per perfeccionar el joc i fer-lo més atractiu i captivador per als fans.

Riot Games

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

League of Legends és un videojoc d'estratègia per equips desenvolupat per Riot Games en què dos grups s'enfronten per ser els primers a destruir la base de l'altre. Amb un model *free-to-play* i elements personalitzables de pagament, ha estat el 15è joc més jugat a l'agost del 2025 (segons el nombre d'usuaris mensuals actius, MAU) malgrat haver estat publicat el 2009.

Nomada Studio

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

L'estudi de videojocs *indie* barceloní Nomada Studio és el responsable de Neva, una aventura emotiva d'acció que narra la història d'una jove guerrera i la seva lloba. Ha estat guardonat amb el premi al millor joc d'impacte social en els prestigiosos The Game Awards, un reconeixement que destaca obres que conviden a la reflexió i transmeten un missatge amb rerefons social.

Font: "Global Games Market Report", Newzoo, 2024; "Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos", DEV, 2024; premsa i llocs web dels estudis.

Tendències de mercat en el sector dels videojocs (IV)

50

Aspirant a la rellevància intergeneracional: el paper del contingut generat pels usuaris i l'impacte de les noves generacions de jugadors

7

Captar les generacions més joves de jugadors és un pas clau per assolir la rellevància intergeneracional. Les generacions Alfa i Z solen gaudir d'una proporció més gran de jugadors dins de la població total en línia i interactuen amb els videojocs de maneres diverses, incloent-hi la visualització i la creació de contingut relacionat.

Larian Studios

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

Baldur's Gate III, el joc de rol desenvolupat per Larian Studios, incorpora tot un seguit de funcions d'integració amb Twitch que el fan especialment atractiu per a les noves generacions de *streamers*. Es tracta d'una característica que transforma les retransmissions en una experiència més personal i immersiva i els confereix una naturalesa molt més dinàmica.



Font: "Global Games Market Report", Newzoo, 2024; "Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos", DEV, 2024; premsa i llocs web dels estudis.

Tendències tecnològiques en el sector dels videojocs (I)

51



Font: Forbes, 2025/2024; Medium, 2024; "Global Games Market Report", Newzoo, 2024; PwC, 2024; EY, 2022; premsa i llocs web dels estudis.

Tendències tecnològiques en el sector dels videojocs (II)

52

Intel·ligència artificial generativa



Societat Digital

1

La IA generativa evoluciona a un ritme sense precedents i es preveu que tindrà un paper clau en totes les etapes del desenvolupament de videojocs. Pot aportar beneficis com l'acceleració en la creació de continguts i la reducció dels terminis de producció. Tot i això, el seu ús també genera inquietuds i ha obert un debat dins del sector.

Realitat augmentada i realitat virtual



Societat Digital

2

La RA i la RV continuen madurant gràcies a l'evolució tecnològica i al creixement sostingut dins de nínxols específics, tot i que l'adopció massiva encara està per arribar. Tenen el potencial de reforçar el realisme i la immersió dels videojocs, transportant els jugadors a universos 3D captivadors i oferint experiències de joc més atractives.

Metavers



Societat Digital

3

El metavers encara es troba en una fase incipient, però el realisme i la immersió que ofereixen els seus mons virtuals estan redefinint l'experiència de joc. Tot i els desafiaments que han afrontat alguns actors destacats, plataformes com Roblox apunten que la comunitat de jugadors podria acabar abraçant aquest nou entorn digital.

King

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

L'ús de la IA és una àrea clau dins de l'actual direcció estratègica de King. Més enllà de l'adquisició de l'empresa sueca d'IA Peltarion l'any 2022, la companyia ha aplicat aquesta tecnologia per personalitzar diversos elements del joc (com ara ajustar la dificultat dels nivells segons el progrés del jugador), optimitzar les estratègies de monetització i millorar l'atenció al client.

Ivanovich Games

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

Ivanovich Games és una empresa de desenvolupament de videojocs amb seu a Barcelona i més d'una dècada d'experiència, centrada especialment en els jocs d'RV. L'any 2017 va llançar Operation Warcade, el seu títol d'RV més exitós fins ara. És un *shooter* dissenyat específicament per a l'RV, inspirat en els clàssics jocs *arcade* bèl·lics de finals dels anys vuitanta.

Champion Games

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

Champion Games és el primer estudi independent de videojocs Web3 a Espanya. Ha creat el primer videojoc de futbol en el metavers, MetaSoccer, un projecte de NFT (tokens no fungibles) *play-to-earn* basat en tecnologia *blockchain*. Els jugadors no només creen i entrenen el seu equip, sinó que també guanyen diners mentre es diverteixen.

Font: Forbes, 2025/2024; Medium, 2024; "Global Games Market Report", Newzoo, 2024; PwC, 2024; EY, 2022; premsa i llocs web dels estudis.

Cloud



Societat Digital

4

Cada nou llançament d'un videojoc important obliga cada vegada més jugadors a decidir entre actualitzar el seu *hardware* o subscriure's a un servei de jocs en el núvol. Aquest tipus de jocs seguirà guanyant força, impulsat per la creixent demanda dels usuaris, l'expansió ràpida de la infraestructura i l'augment de la inversió en tecnologies de transmissió.

Blockchain



Societat Digital

5

La tecnologia *blockchain* i els NFT (tokens no fungibles) estan trobant aplicacions innovadores en el món dels videojocs, revolucionant la propietat digital i contribuint a l'impuls de l'economia digital. Permeten als jugadors ser propietaris dels seus actius dins del joc, intercanviar béns virtuals i participar en ecosistemes descentralitzats.

Ciberseguretat



Societat Digital

6

La creixent quantitat de dades que recopilen les empreses de videojocs les converteix en objectius atractius per als ciberdelinqüents. A mesura que augmenti la disponibilitat de dades, també ho faran els riscos cibernètics. Per això, les empreses hauran de protegir la informació i garantir que els jocs i les plataformes siguin entorns segurs.

Ubisoft

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

Ubisoft Scalar és una tecnologia fundacional que permet als títols d'Ubisoft aprofitar la potència del núvol perquè els desenvolupadors no estiguin limitats ni pel temps ni pel *hardware*, sinó només per la seva imaginació. Aquesta tecnologia podria transformar la manera com es creen els videojocs, donant lloc a mons de joc més grans, socials i immersius.

Starloop Studios

Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències



Presència a Catalunya

Starloop Studios és una empresa capdavantera en el desenvolupament de videojocs que ofereix una àmplia gamma de serveis, entre els quals destaca el desenvolupament de jocs basats en *blockchain*. Amb un profund coneixement en la tokenització d'actius fungibles i no fungibles, ajuda les empreses a dissenyar i encunyar NFT que aporten un alt valor als usuaris.

Agència de Ciberseguretat de Catalunya

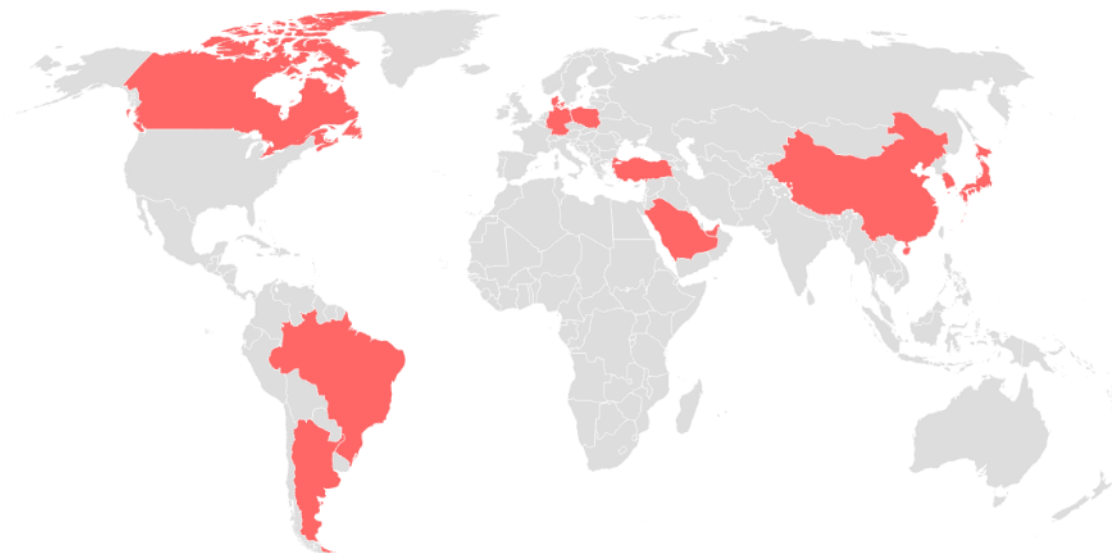
Un cas d'èxit com a resposta a les noves tendències

L'Agència de Ciberseguretat de Catalunya té l'encàrrec de sensibilitzar sobre ciberseguretat a la ciutadania, les empreses i les institucions del país. En l'àmbit de la ciutadania, una de les amenaces que aborda és el frau relacionat amb els videojocs. Treballa per conscienciar sobre com prevenir aquests fraus i donar a conèixer els principals tipus d'estafa que s'hi poden produir.

Font: Forbes, 2025/2024; Medium, 2024; "Global Games Market Report", Newzoo, 2024; PwC, 2024; EY, 2022; premsa i llocs web dels estudis.

Els videojocs compten amb 13 mercats amb oportunitats de negoci internacional

54



Vols saber-ne més?

[Recomanador d'oportunitats de negoci internacionals](#)



Brasil

Ràpida expansió del sector dels videojocs en els últims anys



Canadà

El Canadà és líder mundial en videojocs, i se situa en tercer lloc al món



Argentina

Argentina, el nou *hub* de videojocs a Llatinoamèrica



Alemanya

Producció immersiva i nous formats digitals (RA, RV i ludificació)



Luxemburg

Un sector que vol passar al nivell superior apostant per la innovació



Turquia

Gran mercat consumidor jove i connectat



Xina

Conquerint el món virtual: la Xina, destinació clau per als videojocs



Emirats Àrabs Units

Iniciativa governamental: Programa de Dubai per a Gaming 2033



Dinamarca

Mercat en expansió internacional, lidera el futur de la cultura digital



Polònia

Polònia: un gegant emergent en el desenvolupament de videojocs



Japó

Llegat històric del joc mòbil al Japó: 14% del mercat global



Corea del Sud

Mercat exigent però amb nínxols prometedors per a videojocs *indie*



Aràbia Saudita

El *boom* del *gaming* a l'Aràbia Saudita

Notes: també s'han considerat les oportunitats d'altres sectors amb sinergies amb la indústria dels videojocs.

Font: "Mapa global d'oportunitats de negoci internacionals 2025", ACCIÓ.

Gràcies!

Passeig de Gràcia, 129
08008 Barcelona

accio.gencat.cat
catalonia.com

 @accio_cat
@Catalonia_TI

 [linkedin.com/company/acciocat/](https://www.linkedin.com/company/acciocat/)
[linkedin.com/company/invest-in-catalonia/](https://www.linkedin.com/company/invest-in-catalonia/)

Consulteu l'informe aquí:

<https://www.accio.gencat.cat/ca/serveis/banc-coneixement/cercador/BancConeixement/eic-els-videojocs-a-catalunya>



Més informació sobre el sector, notícies i oportunitats:

<https://www.accio.gencat.cat/ca/sectors/videojocs/>

