

Octubre del 2024

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

Realització

Unitat d'Estratègia i Intel·ligència Competitiva d'ACCIÓ
Direcció General d'Innovació i Cultura Digital. Institut Català de les Empreses Culturals

Barcelona, octubre del 2024

Índex de continguts

1. El sector dels videojocs

Definició del sector dels videojocs

El sector dels videojocs a escala global

- La IED en videojocs continua sent imparable
- Un sector eminentment digital
- Els usuaris dels videojocs són un grup divers i en constant creixement
- Els eSports, un component central de la cultura dels videojocs *online*

2. El sector dels videojocs a Catalunya

Empreses i estudis de videojocs a Catalunya

Ecosistema del sector dels videojocs a Catalunya

- Catalunya, un *hub* tecnològic amb reconeixement internacional

La IED en videojocs a Catalunya continua assolint nous rècords

Pol d'atracció per al talent en el desenvolupament de videojocs

- Catalunya supera el miler d'estudiants en el camp dels videojocs
- Barcelona, pol de formació en *bootcamps* a Espanya
- Barcelona acompanya persones amb talent en situació de vulnerabilitat

Costos operatius extremament competitius a Europa

3. Tendències i oportunitats en el sector dels videojocs

Tendències en el sector dels videojocs

Tecnologies en el sector dels videojocs

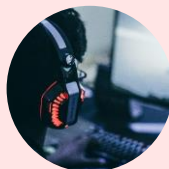
Oportunitats de negoci internacionals per als videojocs

1. El sector dels videojocs

Definició del sector dels videojocs

5

El sector dels videojocs engloba tota la indústria relacionada amb la creació, el desenvolupament, la publicació, la distribució i la monetització dels videojocs. Es tracta d'un sector en ràpid creixement, amb milions de persones a tot el món que juguen a videojocs i que genera milers de milions de dòlars d'ingressos cada any.



En funció de la plataforma emprada pels usuaris, és possible segmentar el mercat mundial dels videojocs en tres grans grups diferenciats: els videojocs per a **dispositius mòbils**, els videojocs de **consola** i els videojocs de **PC**.

Procés productiu d'un videojoc



Preproducció

En essència, en aquesta fase es defineix de què tracta el joc, per què s'ha de fer i què ha de costar fer-lo.

Producció

Pot durar entre 1 i 4 anys i és el moment en què el joc pren forma: es perfecciona la història, es creen els actius (personatges i entorns, per exemple), s'estableixen les regles del joc, s'escriu el codi...

Postproducció

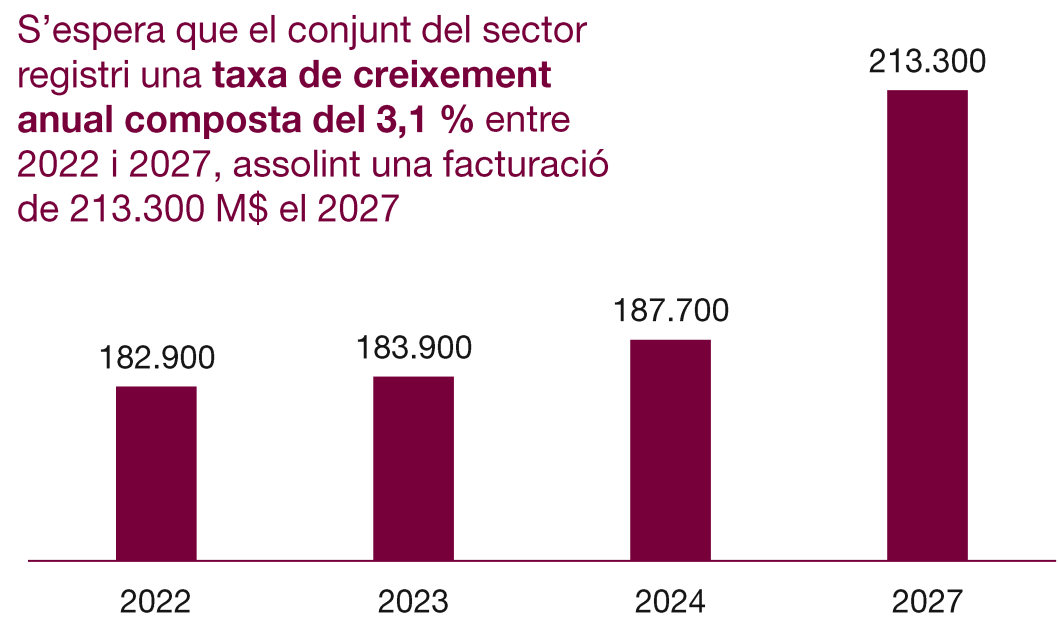
Un cop finalitzada la producció i llançat el joc, es duu a terme el manteniment (correcció d'errors, creació de pedaços) i la creació de continguts addicionals o descarregables (DLC).

Font: ACCIÓ a partir d'Statista i CG Spectrum

El sector dels videojocs a escala global (I)

El mercat mundial dels videojocs assolirà una facturació de 187.700 M\$ el 2024, la qual cosa representa un creixement interanual del 2,1 %. El segment dels PC creixerà de forma sostinguda a partir del 2025 i representarà en aquell moment el 22 % del mercat total. A mesura que el creixement de la facturació de les consoles es recuperi, superant de nou la dels PC, serà responsable del 30 %. Per contra, la facturació del segment dels dispositius mòbils ha disminuït des del final de la pandèmia i seguirà fent-ho.

Facturació mundial del videojoc, 2022-2027 (M\$)



Facturació mundial per segment, 2024



Dispositius mòbils
92.600 M\$ | ▲3,0 % respecte del 2023 **49 %**



Consola
51.900 M\$ | ▼1,0 % respecte del 2023 **28 %**



PC
43.200 M\$ | ▲4,0 % respecte del 2023 **23 %**

Font: ACCIÓ a partir de “Global Games Market Report”, Newzoo, 2024

El sector dels videojocs a escala global (II)

Dispositius mòbils



Jocs més populars (per volum de facturació), març del 2024					
	1 MONOPOLY GO! Scopely	2 Royal Match Dream Games	3 Last War: Survival G. First Fun	4 Coin Master Moon Active	5 Candy Crush Saga King
iPhone	1 Honor of Kings Level Infinite	2 PUBG MOBILE Tencent Mobile Int.	3 MONOPOLY GO! Scopely	4 Honkai: Star Rail COGNOSPHERE	5 Royal Match Dream Games
iPad	1 Roblox Roblox Corporation	2 PUBG MOBILE Tencent Mobile Int.	3 Candy Crush Saga King	4 Royal Match Dream Games	5 Honkai: Star Rail COGNOSPHERE

Consola



Jocs més populars (per <i>monthly average users</i> , MAU), 2023					
	1 Fortnite Epic Games	2 Grand Theft Auto V Rockstar Games	3 Call of Duty Infinity Ward	4 EA Sports FC 24 Electronic Arts	5 Roblox Roblox Corporation
	1 Fortnite Epic Games	2 Call of Duty Infinity Ward	3 Grand Theft Auto V Rockstar Games	4 Minecraft Mojang Studios	5 Roblox Roblox Corporation
	1 Fortnite Epic Games	2 The Legend of Zelda Nintendo	3 Super Mario Bros Nintendo	4 Mario Kart 8 Nintendo	5 Minecraft Mojang Studios

PC



Jocs més populars (per monthly average users, MAU), 2023				
1 Fortnite Epic Games	3 Minecraft Mojang Studios	5 The Sims 4 Electronic Arts	7 League of Legends Riot Games	9 Grand Theft Auto V Rockstar Games
2 Roblox Roblox Corporation	4 Counter-Strike 2/GO Valve	6 Call of Duty Infinity Ward	8 Valorant Riot Games	10 Rocket League Psyonix

Font: ACCIÓ a partir de “The PC & Console Gaming Report”, Newzoo, 2024; Statista, 2024

El sector dels videojocs a escala global (III)

Principals mercats per facturació*, 2022

País	Facturació	Jugadors
 Estats Units	46.400 M\$	209,8 M
 Xina	44.000 M\$	696,5 M
 Japó	19.100 M\$	73,4 M
 Corea del Sud	7.400 M\$	33,3 M
 Alemanya	6.500 M\$	49,5 M
 Regne Unit	5.500 M\$	38,5 M
 França	4.100 M\$	38,8 M
 Canadà	3.300 M\$	22,0 M
 Itàlia	3.100 M\$	36,1 M
 Brasil	2.600 M\$	102,6 M

Principals empreses per facturació, T4 2023

1	 Tencent 腾讯	 Tencent	6	 Google	 Google
2	 SONY	 Sony	7	 Electronic Arts	 Electronic Arts
3	 Microsoft	 Microsoft	8	 Nintendo	 Nintendo
4	 Apple	 Apple	9	 T2	 Take-Two Interactive
5	 網易 NETEASE	 NetEase	10	 NEXON	 Nexon



*Si bé l'Índia no forma part del top 10 mundial per facturació, és el segon país del món per nombre de jugadors (373 M el 2022).

Font: ACCIÓ a partir de Newzoo, 2024; “Insights into Indian Mobile Gamers and How to Reach Them”, Newzoo, 2022

La IED en videojocs continua sent imparable, amb més del doble d'inversió i d'ocupació creada que en el darrer quinquenni

El **volum d'IED en el sector dels videojocs**, que registra un nou rècord en el quinquenni 2019-2023, reflecteix la realitat d'un mercat que es troba immers en una fase de ràpida expansió. Espanya ha capitalitzat l'oportunitat, esdevenint la 3a destinació mundial d'aquesta IED.

La IED en videojocs al món, 2019-2023

525 projectes (▲65,1 % vs. 2014-2018)	8.856 M€ en inversió (▲131,8 % vs. 2014-2018)	40.801 llocs de feina creats (▲107,8 % vs. 2014-2018)
--	--	--

Països d'origen per projectes

-  1 EUA | 121 projectes
-  2 Regne Unit | 46 projectes
-  3 Xina | 41 projectes
-  4 França | 38 projectes
-  5 Suècia | 37 projectes

Països de destí per projectes

-  1 Canadà | 59 projectes
-  2 Regne Unit | 50 projectes
-  3 Espanya | 39 projectes
-  4 EUA | 36 projectes
-  5 Alemanya | 28 projectes

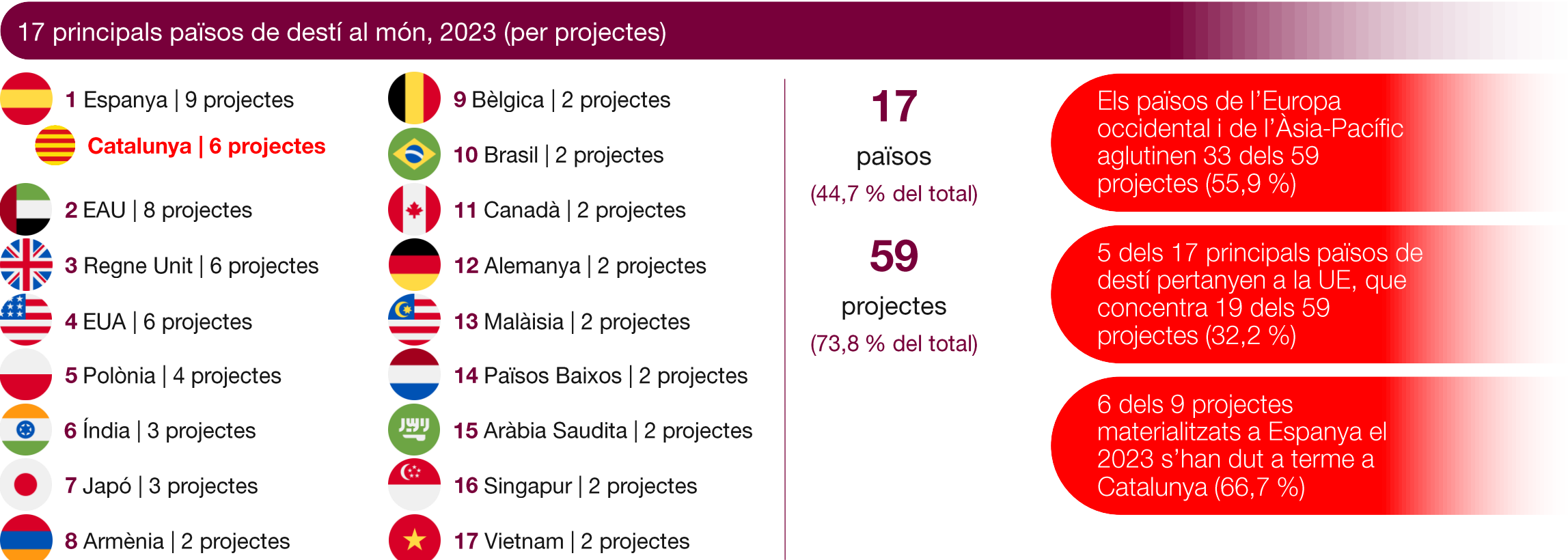
Les 25 principals empreses per capital invertit, 2019-2023



Nota: S'han tingut en compte les inversions realitzades en les activitats de videojocs, aplicacions i contingut digital
Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, 2024

Catalunya converteix Espanya en el país amb més projectes d'IED en videojocs el 2023

El 2023, Espanya ocupa una excel·lent posició en els rànquings globals d'IED en videojocs. L'Europa occidental és l'àrea geogràfica que ha rebut un major nombre de projectes (31,3 % del total registrat), com també passa en el conjunt de la sèrie històrica (35,6 %).



Nota: S'han tingut en compte les inversions realitzades en les activitats de videojocs, aplicacions i contingut digital

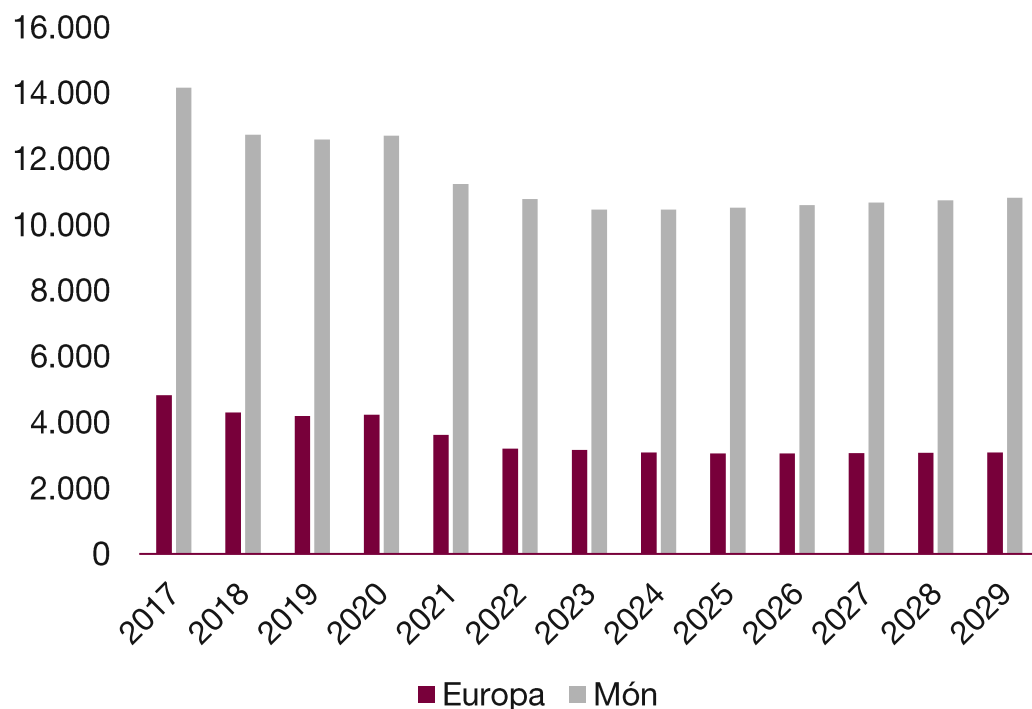
Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, 2024

Un sector eminentment digital

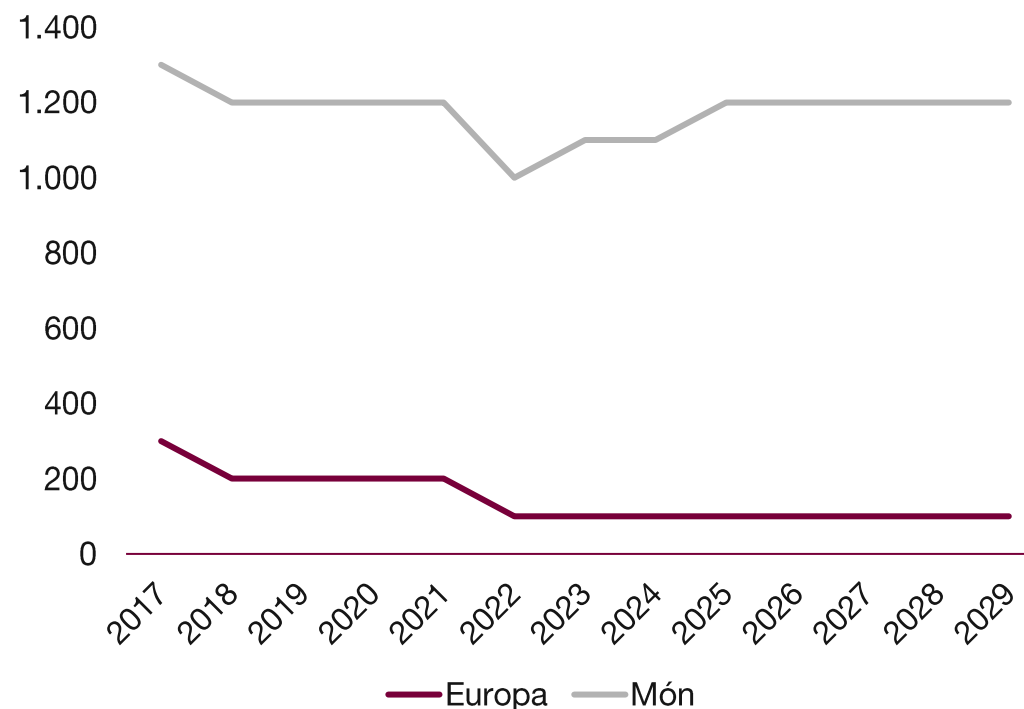
11

El declivi del format físic en la indústria del videojoc impulsa la transició al digital. Atès l'auge mundial de la demanda de videojocs distribuïts digitalment, les vendes físiques de videojocs estan experimentant un descens gradual. S'estima que la facturació registrarà una taxa de creixement anual composta del 0,68 % en el període 2024-2029, la qual cosa es traduirà en una facturació de 10.820 M€ el 2029.

Facturació dels videojocs en format físic (M€)



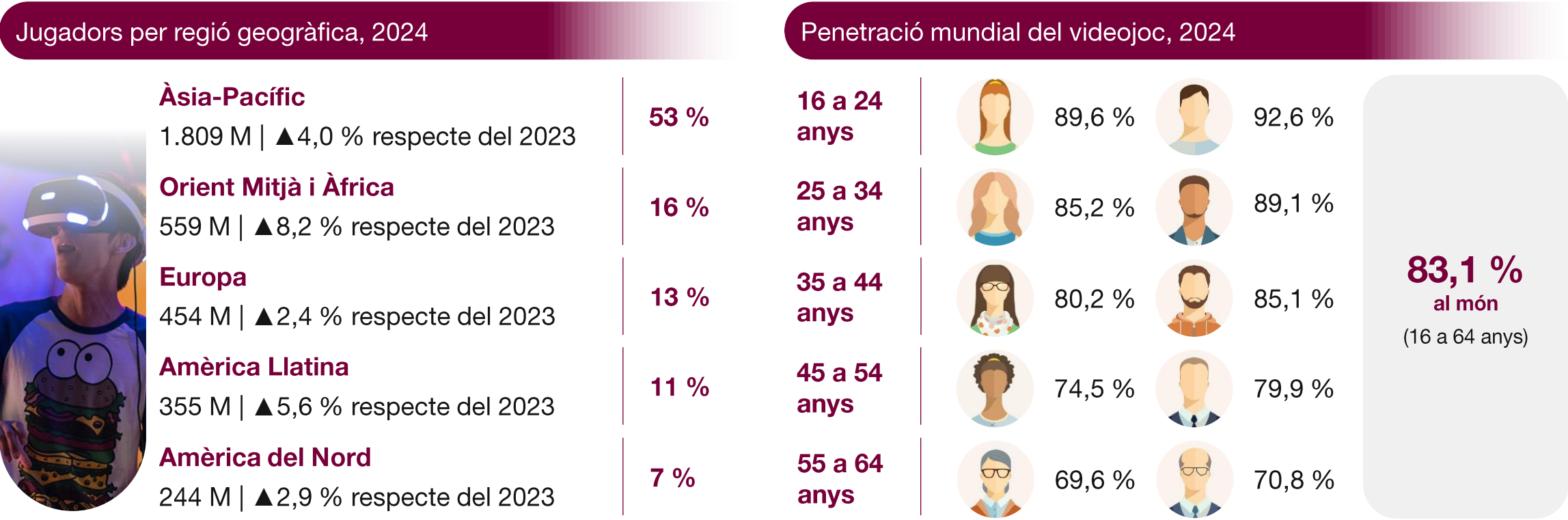
Usuaris dels videojocs en format físic (M)



Font: ACCIÓ a partir d'Statista, 2024

Els usuaris dels videojocs són un grup divers i en constant creixement (I)

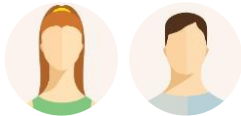
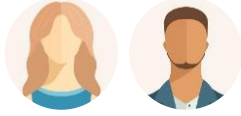
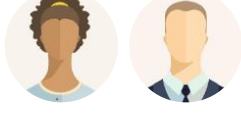
El nombre de jugadors a escala mundial assolirà els 3.422 M el 2024, amb un augment interanual del 4,5 % impulsat en gran mesura pel creixement dels jugadors de PC. La xifra arribarà als 3.759 M el 2027. D'altra banda, la penetració mundial del videojoc entre els usuaris de 16 a 64 anys és lleugerament superior en homes que en dones i té tendència a disminuir a mesura que avança l'edat.



Nota: La penetració mundial del videojoc es mesura com el percentatge d'internautes d'arreu del món que juguen a videojocs en qualsevol dispositiu
Font: ACCIÓ a partir de “Global Games Market Report”, Newzoo, 2024; “Digital 2024: Global Overview Report”, Meltwater i We Are Social

Els usuaris dels videojocs són un grup divers i en constant creixement (II)

En l'actualitat, els videojocs *shooter* i els d'acció i aventura són els més populars arreu del món. Els *shooter* es classifiquen com el gènere més jugat per totes les franges d'edat analitzades, que comprenen des dels 16 fins als 64 anys. Si bé el percentatge d'internautes que juguen a videojocs d'aquest tipus disminueix a mesura que augmenta l'edat, es manté per sobre del 50 % en 3 dels 5 grups etaris.

Gèneres de videojocs més populars, 2024						
16 a 24 anys		1 <i>Shooter</i>	3 Simulació	5 MOBA	7 Curses	9 Trencaclosques
		2 Acció i aventura	4 Esports	6 <i>Battle royale</i>	8 Estratègia	10 Acció (plataformes)
25 a 34 anys		1 <i>Shooter</i>	3 Esports	5 MOBA	7 Trencaclosques	9 Lluita
		2 Acció i aventura	4 Curses	6 Simulació	8 Estratègia	10 Acció (plataformes)
35 a 44 anys		1 <i>Shooter</i>	3 Esports	5 Curses	7 Simulació	9 Acció (plataformes)
		2 Acció i aventura	4 Trencaclosques	6 Estratègia	8 MOBA	10 Lluita
45 a 54 anys		1 <i>Shooter</i>	3 Trencaclosques	5 Curses	7 Simulació	9 MOBA
		2 Acció i aventura	4 Esports	6 Estratègia	8 Acció (plataformes)	10 Lluita
55 a 64 anys		1 <i>Shooter</i>	3 Acció i aventura	5 Estratègia	7 Curses	9 Acció (plataformes)
		2 Trencaclosques	4 Esports	6 Simulació	8 Videojocs de taula	10 MOBA

Nota: MOBA són les inicials de Multiplayer Online Battle Arena, també conegut en català com “videojoc multijugador en línia en camp de batalla”

Font: ACCIÓ a partir de “Digital 2024: Global Overview Report”, Meltwater i We Are Social

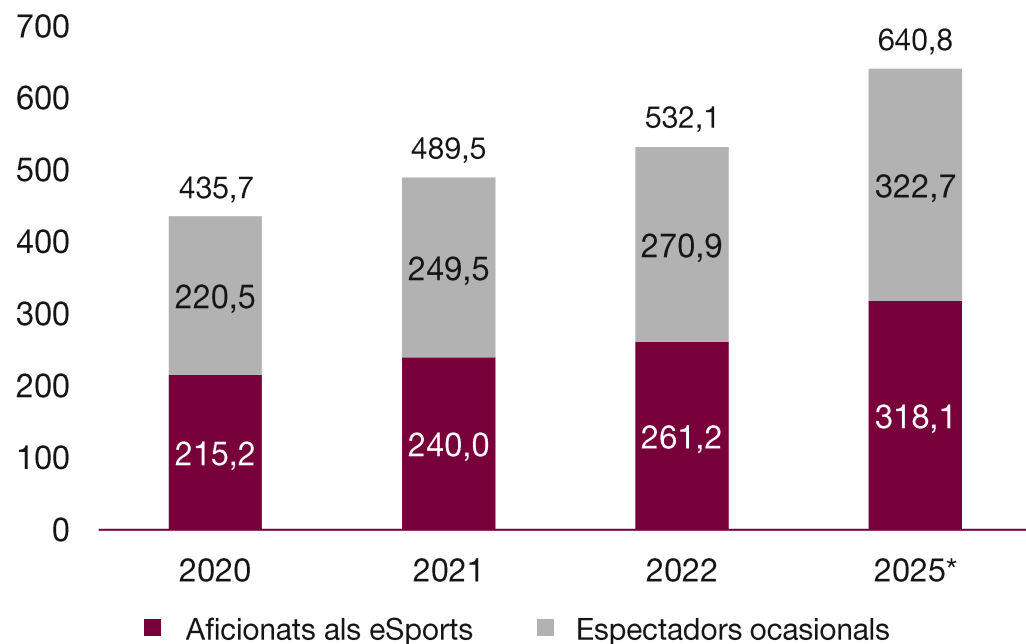
Els eSports s'han convertit en un component central de la cultura dels videojocs *online* (I)

14



Els eSports són **competicions organitzades de videojocs multijugador entre jugadors professionals, ja sigui de forma individual o per equips**. L'auge del nombre de jugadors professionals i l'augment de la popularitat de les retransmissions en directe d'esdeveniments d'eSports han donat lloc a la creació de tornejos i lligues.

Audiència mundial dels eSports (en M)



El **nombre d'aficionats als eSports** a escala mundial creixerà fins als 318 M amb una taxa de creixement anual composta del 8,1 % entre 2020 i 2025, moment en què l'audiència total superarà els 640 M.

El 86 % dels europeus va afirmar conèixer el terme eSports el 2022, un increment de més del 10 % respecte del 2020

El 2022, l'abast dels eSports a Europa es va situar en el 36 %, un augment del 6 % respecte de la xifra del 2020

La competència entre plataformes d'*streaming* es manté intensa en el segon trimestre del 2024, amb una reducció notable de la bretxa entre l'audiència de **YouTube Gaming** i el segment de jocs de **Twitch**.

Hores visionades de retransmissions de videojocs en directe



3.850 M
79,4 % del total de la plataforma



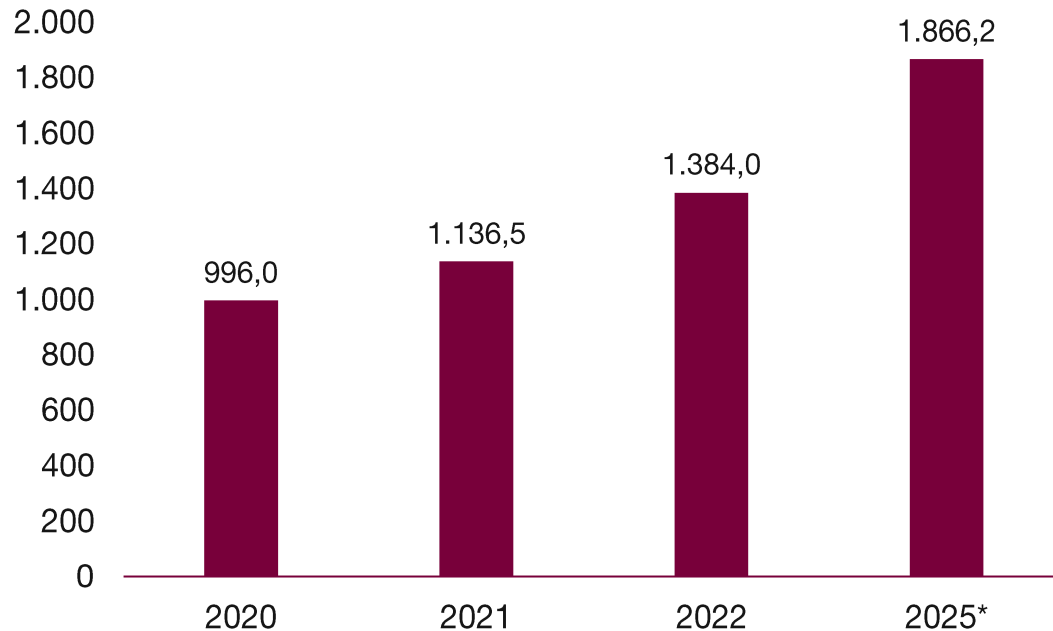
2.400 M
15,7 % del total de la plataforma

Font: ACCIÓ a partir d'Statista, 2024/2023; Streams Charts, 2024

Els eSports s'han convertit en un component central de la cultura dels videojocs *online* (II)

15

Facturació mundial dels eSports (en M\$)



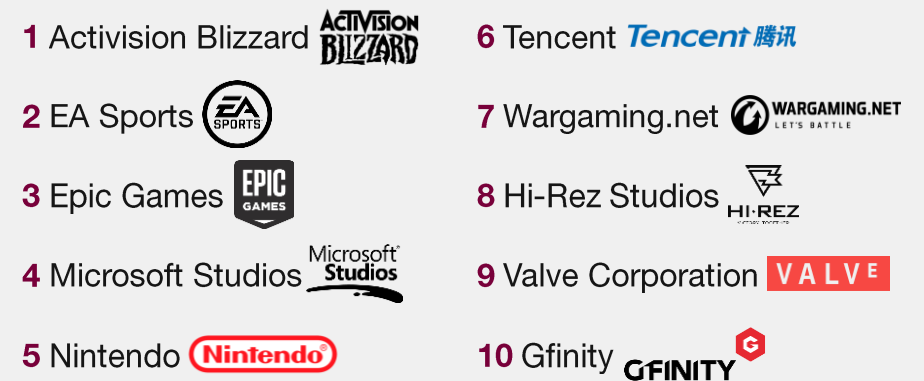
La facturació mundial dels eSports superarà els 1.860 M\$ el 2025, registrant una saludable taxa de creixement anual composta del 13,4 %. Els ingressos per patrocini continuen sent la principal font d'ingressos, generant 837,3 M\$ el 2022.



Principals països per facturació, 2023



Principals empreses al món per facturació, 2021



Nota: El rànquing per facturació es basa en una selecció de països duta a terme per Statista

Font: ACCIÓ a partir d'Statista, 2024/2023

2. El sector dels videojocs a Catalunya

L'enorme potencial del videojoc català és reconegut en l'àmbit nacional i internacional

17



L'ecosistema català, competitiu i innovador per als videojocs

- Catalunya és el **motor de l'ecosistema espanyol de videojocs** i representa el **52 % de la seva facturació**.
- El **nombre d'empreses i estudis catalans** va experimentar un **creixement interanual del 21,9 %** l'any 2022.
- Catalunya concentra **la meitat dels treballadors i de la facturació registrada a Espanya** l'any 2022.
- En el quinquenni 2018-2022, el nombre de treballadors i la facturació van créixer un **40,7 %** i un **65,3 %** respectivament.



En el radar global per a la inversió en videojocs

- Catalunya és la **1a regió de destí de la Unió Europea** en nombre de projectes d'IED en videojocs, en llocs de treball generats a partir d'aquesta IED i en volum de capital invertit.
- En el quinquenni 2019-2023, Catalunya ha sigut la **2a regió de destí d'IED en videojocs al món** en nombre de projectes. Per si sola, té més projectes que països sencers com França, els Països Baixos, la Xina, el Japó o Austràlia.
- Empreses de renom com **Rovio**, **NetEase Games** o **Infinity Ward** s'han instal·lat a Catalunya el 2023.



Pol de talent local i internacional en un entorn d'alta creativitat

- Barcelona és la **8a ciutat del món en atracció de talent, turisme i inversió** (*Resonance*, 2024).
- Barcelona és la **8a ciutat del món preferida pels estrangers per mudar-se per feina** (*BCG*, 2024).
- Barcelona és la **2a ciutat no capital de la UE en atracció de talent, capital i empreses** (*GPCI*, 2023).

Font: ACCIÓ

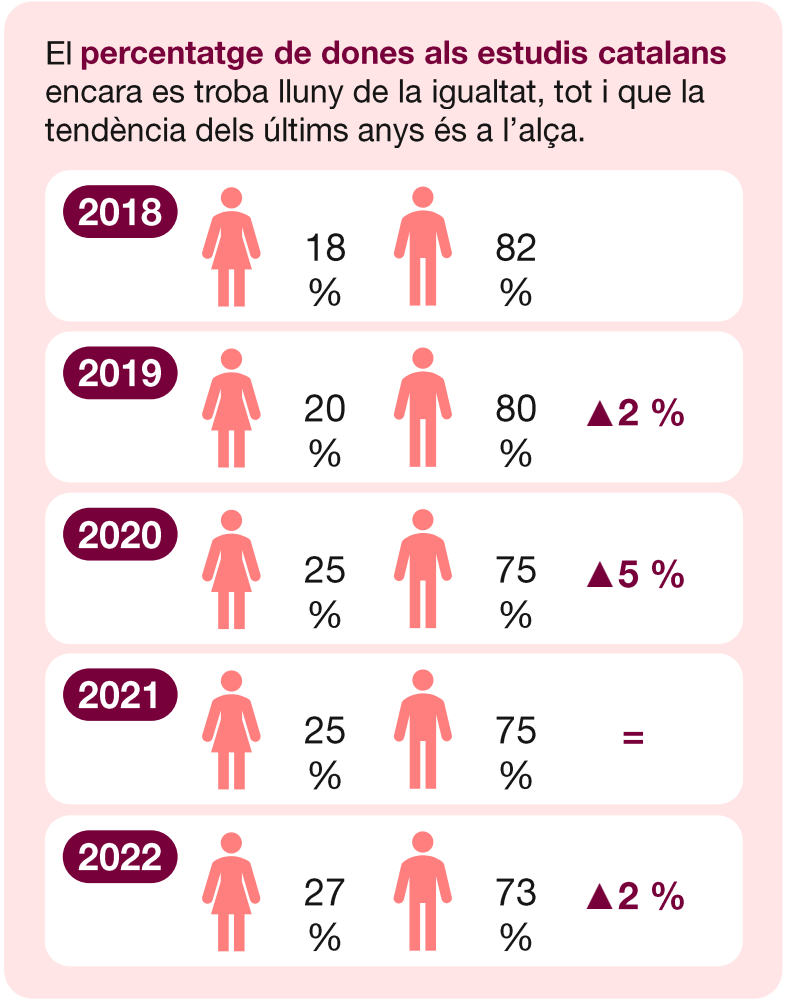
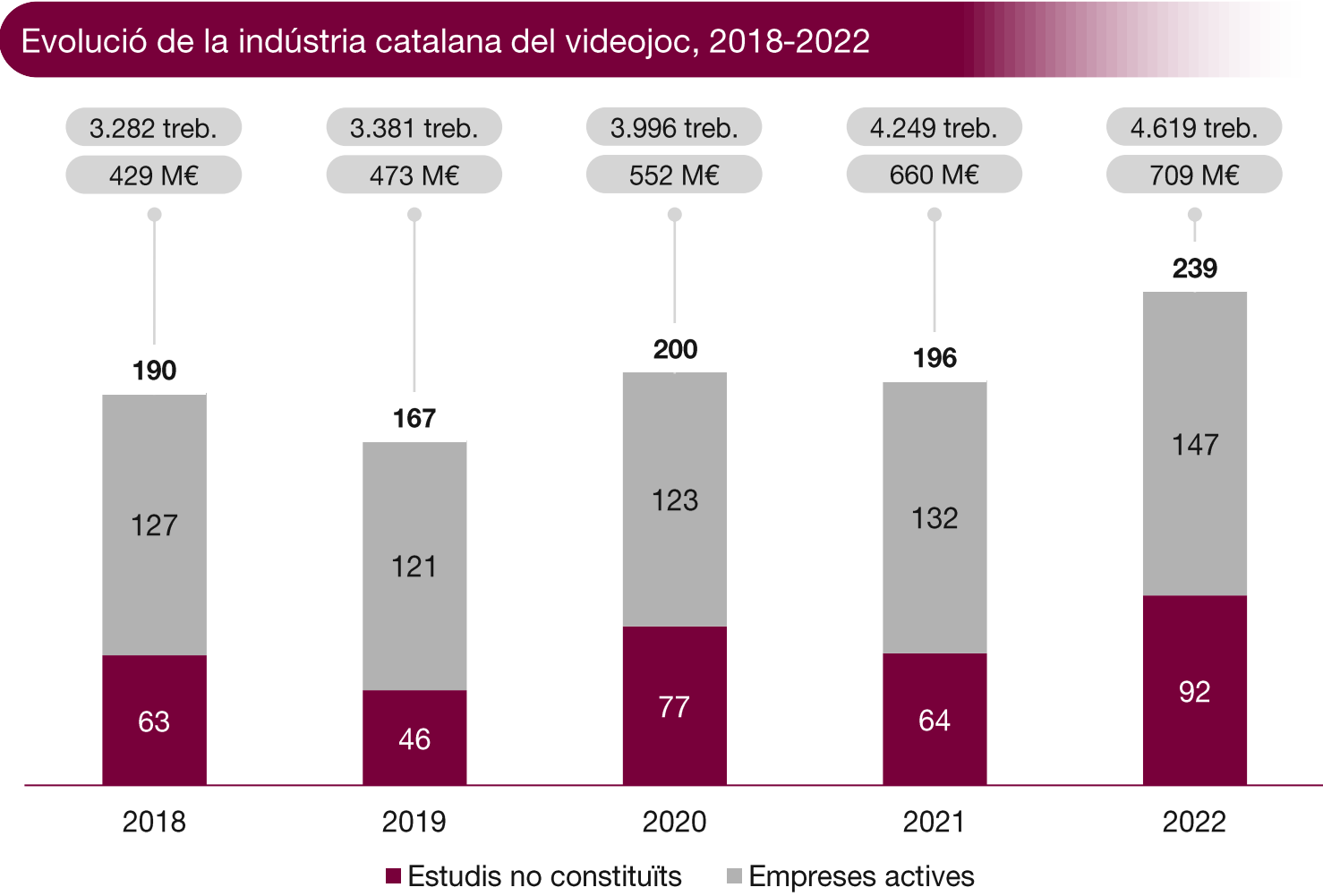
Més de 200 empreses i estudis conformen el sector dels videojocs a Catalunya

18



Nota: Les dades corresponen a l'any 2022 i els increments que es mostren són respecte de l'any 2021
Font: ACCIÓ a partir de "Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc", Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, 2023

La facturació i l'ocupació generades pel sector dels videojocs creixen any rere any



Font: ACCIÓ a partir de “Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc”, Direcció General d’Innovació i Cultura Digital, 2023

Barcelona, un pol d'atracció d'empreses i estudis de videojocs

20

El gruix de les empreses dedicades a la creació de videojocs s'ubica a Barcelona, mentre que la resta es troben distribuïdes de manera gairebé uniforme a les altres províncies catalanes. Les seves vendes es concentren especialment a Europa (54 %) i a Amèrica del Nord (30 %), que s'han erigit com els principals mercats per al videojoc català.

Empreses catalanes per demarcacions, 2022



Barcelona
90 %



Girona
5 %



Tarragona
3 %



Lleida
2 %

Facturació del videojoc català per regions, 2022

1 Europa (54 %)

Espanya (25 %) + Resta d'Europa (29 %)

2 Amèrica del Nord (30 %)

3 Àsia-Pacífic (7 %)

4 Amèrica Llatina (5 %)

5 Orient Mitjà i Àfrica (4 %)

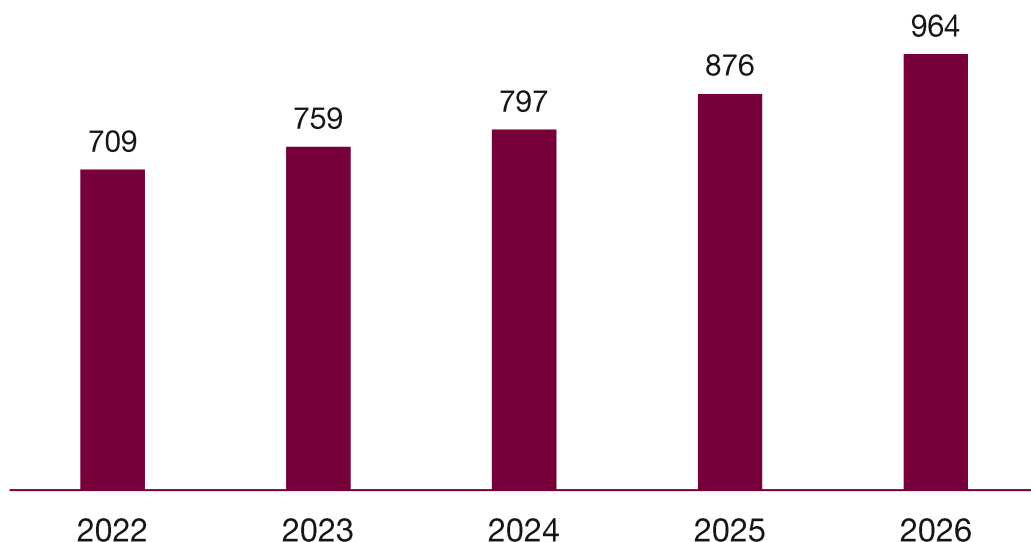


Font: ACCIÓ a partir de “Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc”, Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, 2023

Les previsions apunten que el videojoc català gaudirà d'una evolució altament favorable

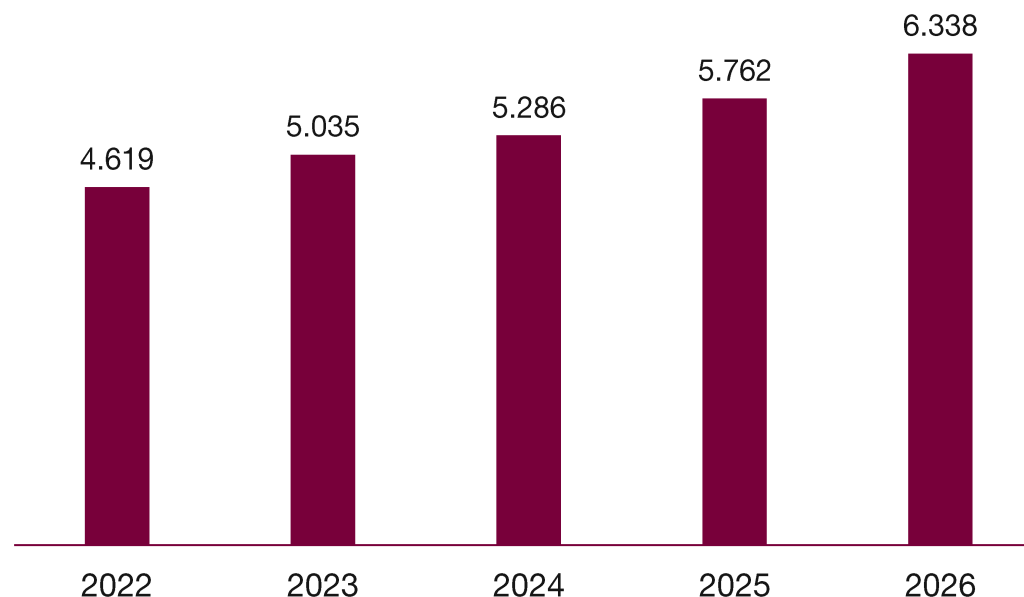
21

Previsió de la facturació a Catalunya (en M€)



Les estimacions de creixement en el període 2022-2026 són optimistes. Es preveu una taxa de creixement anual composta del 8 %, assolint així una facturació de 964 M€ el 2026. S'aproparà, doncs, a la barrera dels 1.000 M€.

Previsió del nombre de treballadors a Catalunya



Les previsions pel que fa el nombre de treballadors també són positives. S'espera, en el període 2022-2026, una taxa de creixement anual composta del 8,3 %. El 2026, per tant, el sector dels videojocs ocuparà 6.338 persones.

Font: ACCIÓ a partir de "Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc", Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, 2023

Perfil de les empreses i els estudis de videojocs a Catalunya (I)

22

Estudis i empreses de desenvolupament de videojocs

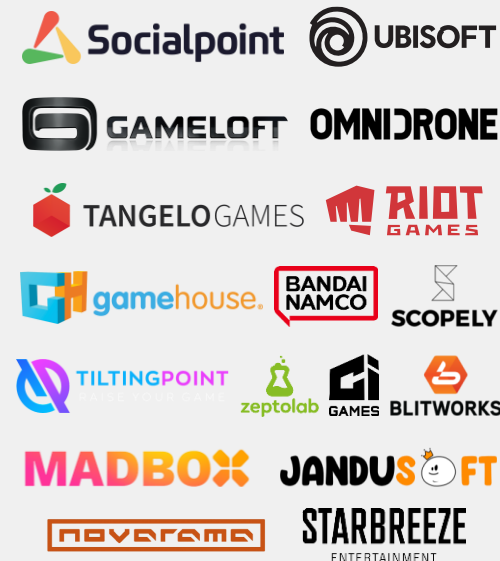


Un **95 %** del total d'empreses a Catalunya són desenvolupadores de videojocs

Del total de *developers* a Catalunya:

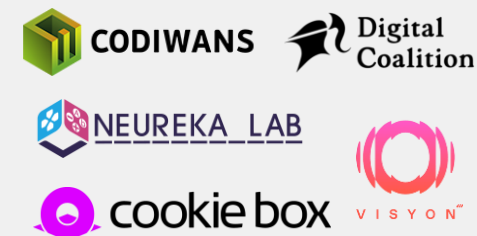
- Un **66 %** s'han constituït com a empreses i romanen actius
- Un **34 %** són estudis no constituïts

Publishers de videojocs



Un **20 %** del total d'empreses a Catalunya són *publishers* de videojocs

Altres empreses de videojocs



Inclou empreses de creació d'**art** per a videojocs, d'**experiències immersives** o de **solucions gamificades**.

Un **3 %** del total d'empreses a Catalunya pertanyen a aquesta categoria

Nota: Representació parcial no exhaustiva. Les empreses poden ser alhora desenvolupadores i publishers de videojocs

Font: ACCIÓ

Perfil de les empreses i els estudis de videojocs a Catalunya (II)

23



Un **14 %** del total d'empreses i estudis a Catalunya són **startups**



Un **13 %** del total d'empreses i estudis a Catalunya són **filials d'empreses estrangeres**



Un **12 %** del total d'empreses i estudis a Catalunya són **exportadores regulars**



Per comarques

Les principals comarques per nombre d'empreses i estudis de videojocs són el **Barcelonès** (64 %), el **Vallès Occidental** (9 %) i el **Baix Llobregat** (8 %). Les comarques restants presenten uns percentatges inferiors al 5 %.

Per volum de facturació i treballadors

Hi ha una **concentració de la facturació i els treballadors en les empreses més grans**: els estudis que facturen més de 50 M€ l'any (només l'1 %) són responsables del 49 % del total facturat pel videojoc a Catalunya, mentre que els estudis de més de 50 treballadors (6 %) donen feina al 53 % del sector.

Per antiguitat

Una part important dels estudis instal·lats a Catalunya compta amb una **sòlida trajectòria de 5 o més anys d'experiència** (entre 5 i 10 anys, 33 %; més de 10 anys, 21 %). També hi ha un fort **component emprenedor i creatiu**, donat que el 19 % dels estudis tenen menys de 2 anys d'antiguitat.

Nota: Representació parcial no exhaustiva

Font: ACCIÓ; "Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc", Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, 2023

Perfil de les empreses i els estudis de videojocs a Catalunya (III)

24

Principals empreses i estudis a Catalunya per volum de facturació

Posició	Empresa
1 	King
2 	Scopely
3 	Socialpoint
4 	Blackout Lab
5 	Zitro
6 	Gameloft
7 	Ubisoft
8 	Bandai Namco Mobile
9 	Starloop Studios
10 	ZeptoLab

Principals empreses i estudis a Catalunya per nombre de treballadors

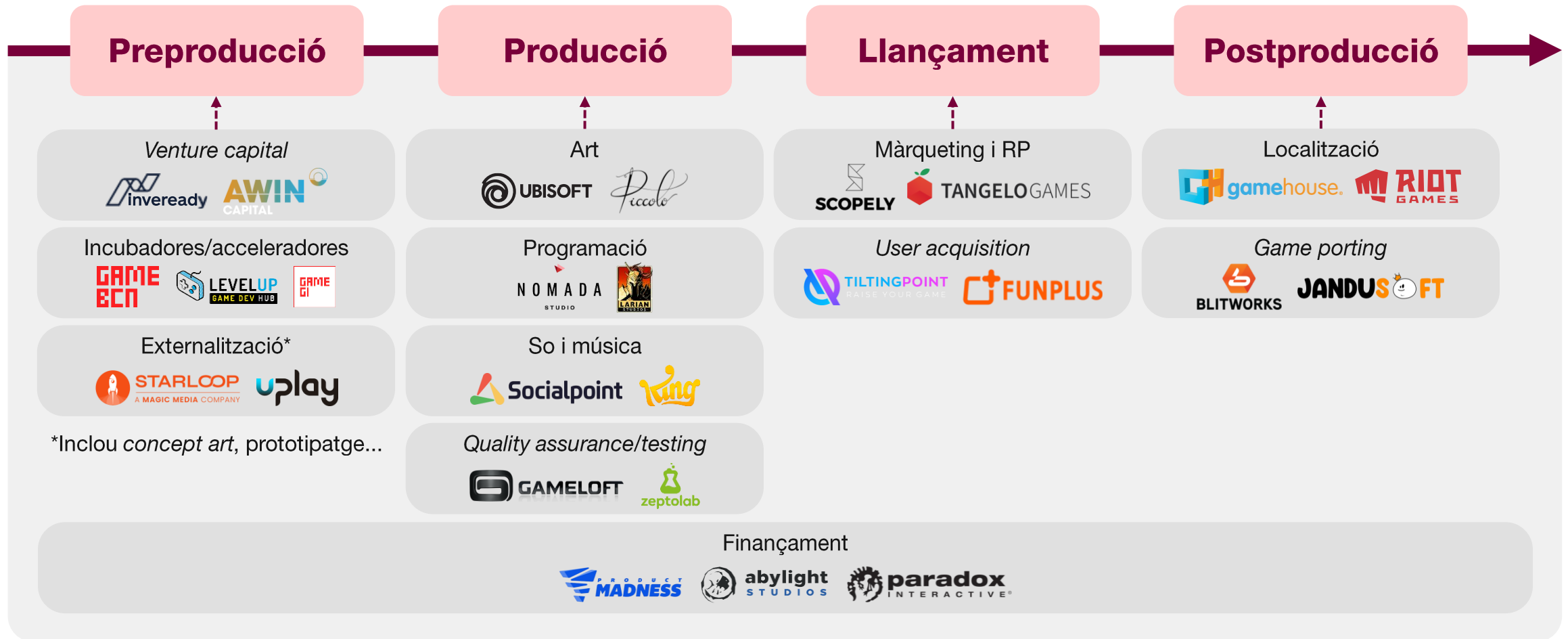
Posició	Empresa
1 	Scopely
2 	King
3 	Socialpoint
4 	Zitro
5 	Gameloft
6 	Ubisoft
7 	2K Games
8 	Ubisoft Barcelona Mobile
9 	Digital Legends Entertainment
10 	ZeptoLab



Nota: Segons les últimes dades publicades per les empreses del sector dels videojocs
Font: ACCIÓ

Empreses i estudis a Catalunya segons l'etapa del procés de creació d'un videojoc

25



Nota: Representació parcial no exhaustiva. S'inclouen empreses en cada etapa del procés amb una finalitat merament il·lustrativa

Font: ACCIÓ

Principals empreses i estudis de videojocs a Catalunya (I)

26

Mostra d'empreses i estudis locals



Mostra d'empreses internacionals a Catalunya



Nota: Representació parcial no exhaustiva

Font: ACCIÓ

Fem avui l'**empresa** del demà

Principals empreses i estudis de videojocs a Catalunya (II)

27



2019

45 startups

del sector dels videojocs

▲ 17,8 %

2023

53 startups

del sector dels videojocs

Catalunya acull en l'actualitat **53 startups relacionades amb el sector dels videojocs**, xifra que representa un 2,5 % del total d'empreses d'aquest tipus.



Petoons Studio és una incubadora de projectes transmèdia fundada el 2016. Els artistes, desenvolupadors de videojocs i educadors que la conformen són pioners en l'*Storyplaying*, un art que fusiona videojocs, sèries d'animació i educació.



Rubiko és un expert en el camp de l'atenció al client i en el servei de pagaments adaptat a la indústria de l'*iGaming*.



Remotto és una empresa líder en el disseny i en la producció d'accessoris per a videojocs i està centrada en millorar l'experiència de joc dels usuaris de tot el món.

Principals startups catalanes de videojocs (per volum de facturació)



Barcelona és el 5è ecosistema d'*startups* més important de la UE

Startup Ecosystem Report, StartupBlink, 2024

Barcelona és el 2n *hub* preferit per fundar una startup a la UE

Startup Heatmap Europe, DEEP Ecosystems, 2023

Font: ACCIÓ a partir del Barcelona & Catalonia Startup Hub

Ecosistema del sector dels videojocs a Catalunya

28

Associacions i organismes relacionades amb el sector dels videojocs



Clústers



Institucions públiques que donen suport al sector dels videojocs



Fires i congressos relacionats amb el sector dels videojocs a Catalunya



Centres tecnològics que donen suport al sector dels videojocs



Universitats catalanes amb formació en el sector dels videojocs



Centres amb formació relacionada amb els videojocs



Bootcamps de codificació TIC a Catalunya



Nota: Mostra dels principals representants de cada categoria

Font: ACCIÓ

Fem avui l'**empresa** del demà

Catalunya, un *hub* tecnològic amb reconeixement internacional

29



Catalunya-Barcelona als rànquings internacionals



3r clúster de ciència i tecnologia del sud d'Europa

“Global Innovation Index”, Organització Mundial de la Propietat Intel·lectual, 2023



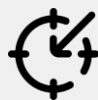
7a ciutat del món preferida pel talent tecnològic

“Executive Nomad Index”, Savills, 2023



Categoria d'*strong innovator* al rànquing d'innovació europeu

“European Innovation Scoreboard”, Comissió Europea, 2023



2a millor estratègia del sud d'Europa per captar IED tecnològica

“fDi x TNW Tech Cities of the Future”, fDi Intelligence i TNW, 2021



7è *hub* tecnològic d'Europa (mesurat pel capital total invertit)

“State of European Tech”, Atomico, 2021

Font: ACCIÓ

Catalunya atrau gairebé el 67 % dels projectes d'IED en videojocs d'Espanya

30

En el quinquenni 2019-2023, Catalunya es manté com un important pol d'atracció d'IED en videojocs a Espanya. Es consolida com la **primera destinació de l'Estat en nombre de projectes, volum de capital invertit i llocs de treball creats** a partir d'aquesta IED.



26 projectes

▲ 225,0 % vs. 2014-2018



66,7 %

del total a Espanya



176,2 M€ en inversió

▲ 150,6 % vs. 2014-2018



54,1 %

del total a Espanya



1.552 llocs de treball creats

▲ 173,7 % vs. 2014-2018



53,2 %

del total a Espanya

Principals països d'origen, 2019-2023 (per capital invertit)



1 Suècia | 22,1 M€



2 Dinamarca | 22,1 M€



3 EUA | 19,2 M€



4 Aràbia Saudita | 18,7 M€



5 França | 14,6 M€



6 Regne Unit | 14,6 M€



7 Suïssa | 12,9 M€



8 Bèlgica | 11,0 M€



9 Austràlia | 7,3 M€



10 Xina | 7,3 M€



11 Finlàndia | 7,3 M€



12 Japó | 7,3 M€

Empreses inversores a Catalunya, 2019-2023 (ordenades per capital invertit)



Nota: S'han tingut en compte les inversions realitzades en les activitats de videojocs, aplicacions i contingut digital

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, 2024

El talent català, un motiu de pes en l'atracció d'IED en videojocs

31

Segons les empreses que han invertit en el quinquenni 2019-2023, **hi ha diversos al·licients que consoliden Catalunya com una destinació internacional de primer ordre** per a la IED en videojocs.

1 Disponibilitat de talent qualificat
Esmentat en el **90,9 %** dels projectes



2 Clúster industrial
Esmentat en el **36,3 %** dels projectes



3 Qualitat de vida
Esmentat en el **27,2 %** dels projectes



4 Tecnologia i innovació
Esmentat en el **18,1 %** dels projectes



5 Infraestructures de transport
Esmentat en el **9,0 %** dels projectes



6 Proximitat als mercats i als clients
Esmentat en el **9,0 %** dels projectes



Nota: S'han tingut en compte les inversions realitzades en les activitats de videojocs, aplicacions i contingut digital

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, 2024

Catalunya és la 2a regió de destí d'IED en videojocs al món en el quinquenni 2019-2023

32

Principals regions de destí al món

2019-2023 (per projectes)

-  1 Quebec | 37 projectes
-  2 **Catalunya** | **26 projectes**
-  3 Sud-est | 24 projectes
-  4 Berlín | 16 projectes
-  5 Singapur | 16 projectes
-  6 Dubai | 15 projectes
-  7 Califòrnia | 14 projectes
-  8 Kanto | 14 projectes
-  9 Colúmbia Britànica | 10 projectes
-  10 Romania | 10 projectes



2014-2018

Catalunya | Posició 8
8 projectes

▲ 6 posicions

2019-2023

Catalunya | Posició 2
26 projectes



Nota: S'han tingut en compte les inversions realitzades en les activitats de videojocs, aplicacions i contingut digital

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, 2024

Catalunya lidera la IED en videojocs a la Unió Europea en el quinquenni 2019-2023

33



1a regió

en nombre de projectes

14,3 % del total de la UE



1a regió

en capital invertit

12,7 % del total de la UE



1a regió

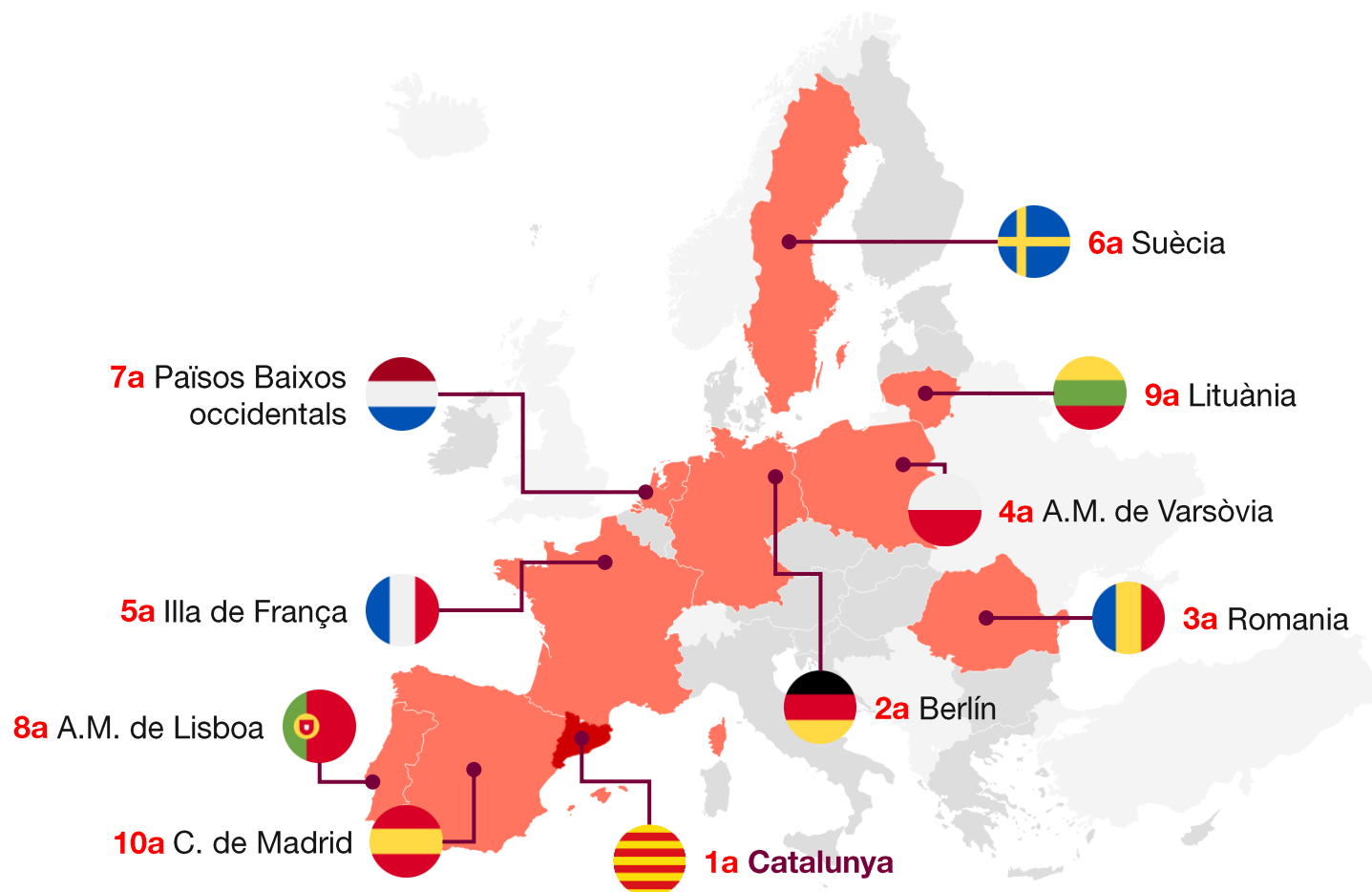
en llocs de treball creats

14,4 % del total de la UE



Nota: S'han tingut en compte les inversions realitzades en les activitats de videojocs, aplicacions i contingut digital
Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, 2024

IED en videojocs a la UE (per projectes), 2019-2023



Les grans empreses internacionals trien Barcelona

34



Infinity Ward, el creador de Call of Duty, escull Barcelona com a hub per a la seva expansió europea

El desenvolupador de videojocs estatunidenc Infinity Ward s'instal·larà a la seu de Digital Legends a Barcelona, i ambdues empreses col·laboraran en el desenvolupament de projectes de Call of Duty.

[Més informació](#)



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

Sandsoft, desenvolupador de videojocs per a dispositius mòbils, ha pres la decisió d'ubicar el seu estudi a la capital catalana en el marc del seu pla de creixement global.

[Més informació](#)



L'empresa xinesa de videojocs NetEase Games obre un nou estudi a Barcelona

NetEase Games, proveïdor líder de serveis d'internet i jocs, ha anunciat la creació d'un nou estudi de videojocs anomenat Anchor Point Studios. Es dedicarà a desenvolupar jocs d'acció i d'aventura per a consola i PC.

[Més informació](#)



L'empresa suïssa de videojocs FunPlus crearà 120 nous llocs de treball al seu estudi de Barcelona

FunPlus, un dels líders mundials en videojocs d'estratègia com ara State of Survival, Guns of Glory o King of Avalon, crearà 120 nous llocs de treball al seu estudi de Barcelona com a part dels seus plans d'expansió.

[Més informació](#)



El desenvolupador del videojoc Angry Birds escull Barcelona per obrir el seu primer estudi al sud d'Europa

L'empresa finlandesa Rovio crearà uns 30 llocs de treball amb l'obertura d'un nou estudi a Barcelona, que es convertirà en el primer d'aquesta companyia al sud d'Europa.

[Més informació](#)



L'empresa de videojocs IO Interactive crea 150 nous llocs de treball a Barcelona

L'empresa danesa de videojocs IO Interactive ha anunciat l'ampliació del seu estudi a Barcelona. Actualment, compta amb 30 treballadors i preveu crear 150 nous llocs de treball en els pròxims quatre anys.

[Més informació](#)

Font: ACCIÓ a partir de Catalonia Trade & Investment

La IED en videojocs a Catalunya continua imbatible, assolint nous rècords el 2023

35

2023

2n millor any de la sèrie històrica

per nombre de projectes

2023

Millor any de la sèrie històrica

per capital invertit

2023

Millor any de la sèrie històrica

per llocs de treball creats

2023

1a regió de destí de tot el món

per nombre de projectes

2023

2a regió de destí de tot el món

per capital invertit

2023

2a regió de destí de tot el món

per llocs de treball creats

La IED en videojocs a Catalunya el 2023

Projectes d'IED de més envergadura

Mitjana de **capital invertit** més alta del quinquenni 2019-2023

La IED en videojocs a Catalunya el 2023

Projectes d'IED amb més impacte

Mitjana de **llocs de treball creats** més alta del quinquenni 2019-2023

Nota: S'han tingut en compte les inversions realitzades en les activitats de videojocs, aplicacions i contingut digital

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, 2024

“La concentració de talent a Barcelona és increïble, i l'accés futur al talent també està assegurat a través d'una àmplia oferta de formació universitària”

David Polfeldt, Fundador de Bespoke Pixel

“Barcelona alberga una pròspera comunitat de creadors de videojocs i és el lloc perfecte per a desenvolupadors amb talent de tot Europa”

David Fernández, CEO de Sandsoft

“Barcelona està situada geogràficament de tal manera que és fàcil arribar a tot Europa i als Estats Units. Les infraestructures locals són de primera classe, i la qualitat de vida no pot ser millor”

Jordi Pullés, Director General de Tripledot Studios Barcelona

“Barcelona compta amb una sòlida indústria mòbil. Els estudis d'AAA, PC i consoles s'estan assentant cada vegada més a la ciutat, cosa que la fa encara més emocionant per a tothom”

Javier Capel, Director d'Estudi d'Ubisoft Barcelona

Cost de la vida

- Barcelona presenta un **cost de la vida relativament baix** en comparació amb altres grans ciutats europees.

“Cost of Living Index by City (Mid-Year)”, Numbeo, 2024

- Barcelona gaudeix dels **costos operatius més competitiu** en relació amb altres ciutats europees.

fDi Benchmark, 2024

- Els **preus de lloguer de les oficines de primera classe** de Barcelona són molt més atractius que els de metròpolis com Brussel·les, Amsterdam o París.

Statista, 2024

Cost de la vida

	Barcelona – 54,0
	Roma – 54,4
	Berlín – 64,7
	París – 73,6
	Londres – 78,7

Qualitat de vida

- Barcelona és la 7a ciutat més adorable del món.**

“World's Best Cities Report (Lovability)”, Resonance, 2024

- Barcelona és la 4a ciutat més habitable del món.**

“Global Power City Index (Livability)”, The Mori Memorial Foundation, 2023

- Barcelona és la 9a ciutat més sostenible de la UE.**

“European Sustainable Cities Index”, Schrodgers, 2021

- Barcelona és la 9a ciutat del món en seguretat sanitària.**

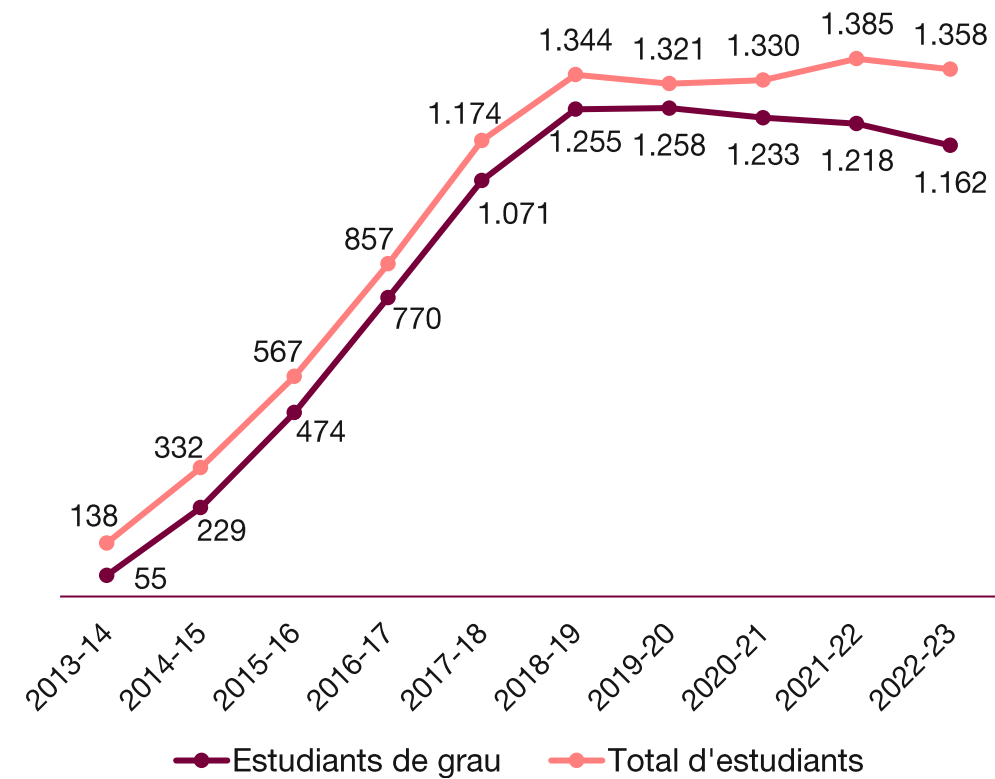
“Safe Cities Index”, The Economist, 2021

Font: ACCIÓ

1.162 estudiants de grau (2022-2023)

Dones: 15,3 %

Estrangers: 6,4 %



Tot i un lleuger descens des del curs acadèmic 2020-2021, el nombre d'**estudiants de grau amb titulacions relacionades amb els videojocs** s'ha estabilitzat en els últims anys i ha superat la barrera dels 1.100 alumnes.

Universitat	Titulacions de grau
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)

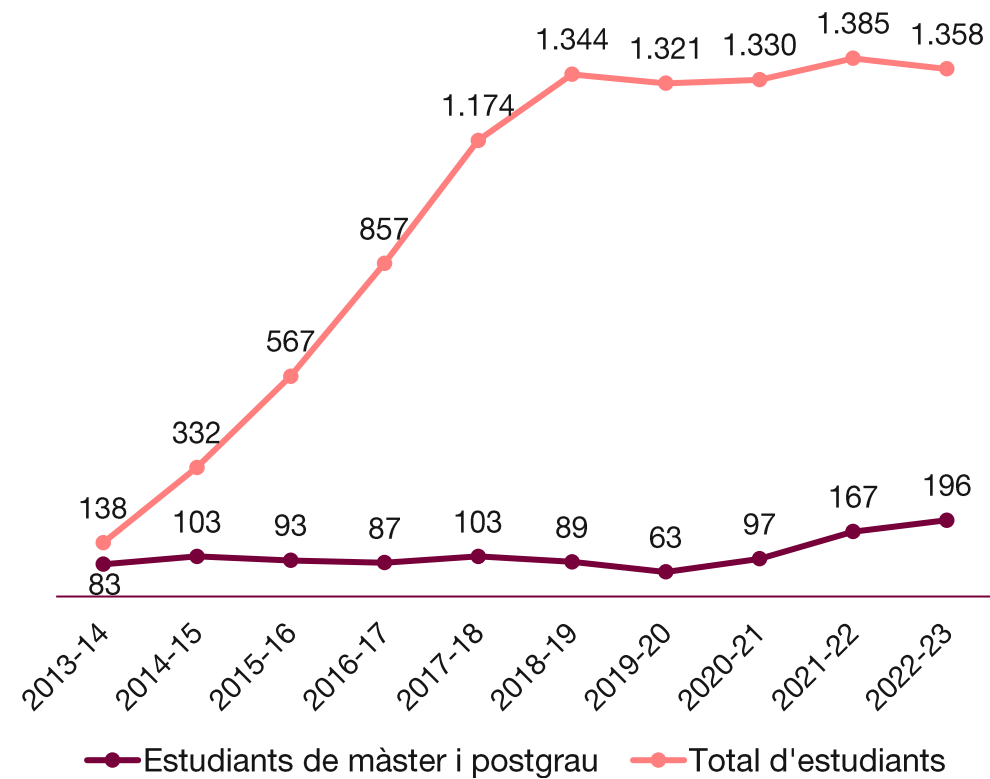
Font: ACCIÓ a partir de la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital

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

196 estudiants de màster i postgrau (2022-2023)

Dones: 12,8 %

Estrangers: 11,2 %



El nombre d'estudiants de màster i de postgrau amb titulacions relacionades amb els videojocs ha mantingut una tendència de creixement des del curs acadèmic 2020-2021, arribant fins i tot a fregar la barrera dels 200 alumnes.

En el curs acadèmic 2022-2023 s'ha registrat el **major nombre d'alumnes de la sèrie històrica**, amb un creixement interanual del 17,4 % i un total de 196 estudiants.

Universitat	Titulacions de postgrau
UOC	Desenvolupament de Videojocs
Universitat	Titulacions de màster
UOC	Disseny i Programació de Videojocs
UPC	Advanced Programming for AAA Video Games
UPC	Animation & Digital Arts for AAA Video Games
BSM-UPF	Creació de Videojocs
UAB	Disseny Narratiu de Videojocs

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

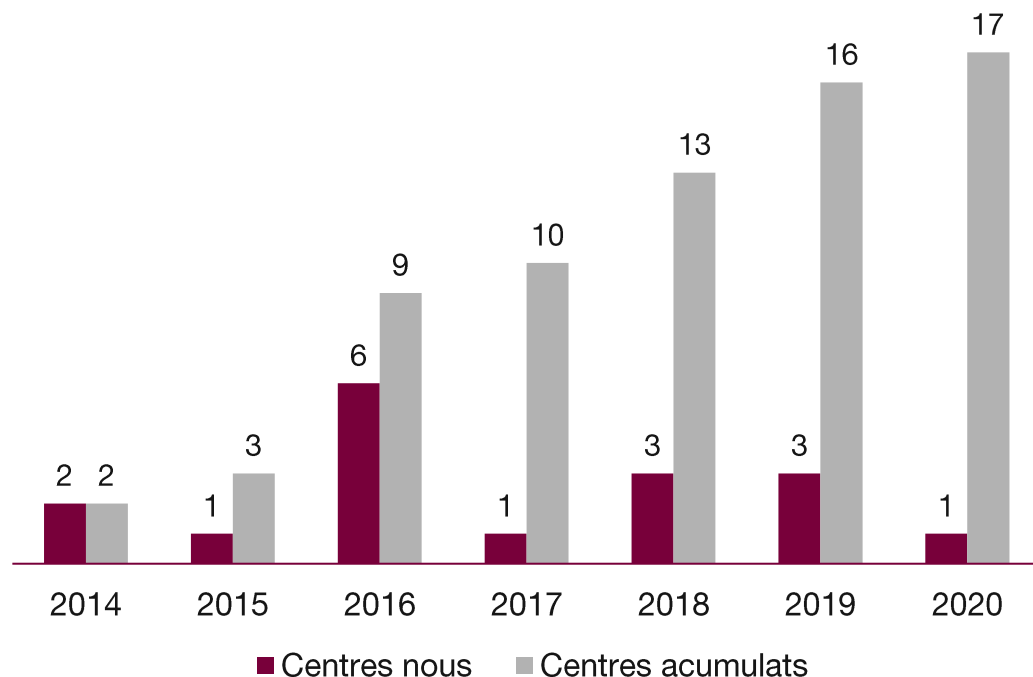
Barcelona, pol de formació en *bootcamps* a Espanya

39



Els *bootcamps* són **itineraris educatius no reglats de curta durada** (generalment d'entre 3 i 12 mesos) que apliquen el concepte militar d'entrenament intensiu a les disciplines tecnològiques i que persegueixen una ràpida ocupabilitat.

Centres que ofereixen *bootcamps* a Barcelona



40,5 %

dels centres espanyols que ofereixen *bootcamps* es troben a Barcelona, la ciutat amb una major oferta de l'Estat.



82,4 %

dels *bootcamps* s'han instal·lat a Barcelona en els últims 5 anys, de manera que la majoria són de nova creació.



10,8 %

dels desenvolupadors a nivell global afirmen haver-se format en un *bootcamp* de programació.

Font: ACCIÓ a partir de "Talent i bootcamps", BDT, 2021; "Digital Talent Overview", BDT, 2021; "Digital Talent Overview", BDT, 2023

Barcelona acompanya persones amb talent en situació de vulnerabilitat

40

El projecte **BCN Inclusive Coding** és una col·laboració públicoprivada que acompanya persones amb talent en situació de vulnerabilitat en totes les etapes del procés fins a formar-se com a professionals digitals. Per això, s'han identificat 4 línies d'actuació que permetran al futur talent digital disposar de tots els recursos i les eines per incorporar-se al mercat laboral.

Objectius

- Incorporar 10.000 professionals digitals en els propers 10 anys per combatre la bretxa digital.
- Reduir l'exclusió social
- Impulsar la formació digital
- Fomentar la responsabilitat social
- Generar vocació per a les professions digitals

Línies d'actuació

Captació

Connexió amb la xarxa i comunitat de la Creu Roja Catalunya per identificar les persones susceptibles de ser formades en l'àmbit digital.

Assessorament formatiu

Impuls d'un programa de *mentoring* extern, format per diverses entitats socials, que assessorarà les persones en les competències tècniques i transversals que han de desenvolupar.

Formació digital

Centres de formació i organitzacions socials de Catalunya com **MigraCode Barcelona** (migrants i refugiats), **Factoria F5** (dones i aturats de llarga duració), **Fundació Esplai** (joves, migrants o en situació de vulnerabilitat) i **Barcelona Activa**.

Accés al mercat

Organització d'una jornada de reclutament entre les empreses i talent, amb l'objectiu de connectar els perfils digitals amb les empreses tecnològiques i facilitar-los la inserció al mercat laboral. Un cop contractat el perfil, tindran una persona mentora interna per garantir l'èxit del procés d'inserció.

Empreses compromeses amb el projecte



Impulsat per:

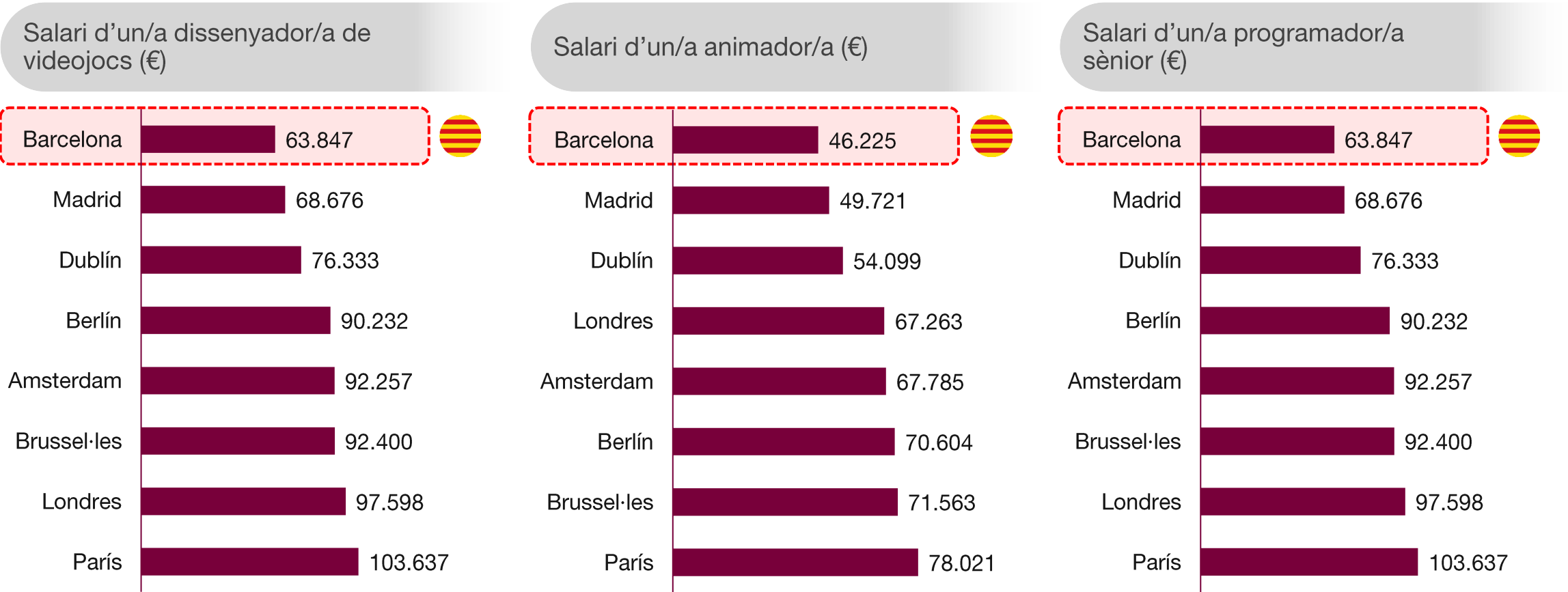


Font: ACCIÓ a partir de "Impulsem BCN Inclusive Coding", Consorci per a la Formació Contínua de Catalunya, 2021

Fem avui l'empresa del demà

Barcelona ofereix uns costos operatius extremament competitius a Europa

Barcelona presenta els costos més competitius de les 8 ciutats similars en comparació. Operar un centre de disseny de videojocs de 16 treballadors i 800 m² té un cost d'1.351.943 €, la xifra més atractiva del conjunt de ciutats europees amb les quals s'ha comparat.

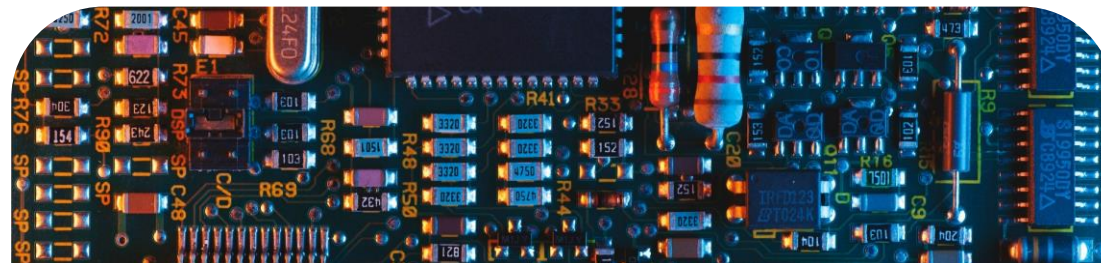


3. Tendències i oportunitats en el sector dels videojocs



El futur del sector dels videojocs

- 1 Jocs *live-service* per a PC i consola
- 2 Transformació del paisatge competitiu
- 3 Contingut generat per l'usuari (*user-generated content*, UGC)
- 4 Dispositius de joc complementaris
- 5 Enfocament *play-to-earn*
- 6 Importància de la diversitat, l'equitat i la inclusió
- 7 Impacte de les noves polítiques en matèria de privacitat
- 8 Publicitat *in-game*
- 9 Nous actors en l'escena mundial
- 10 Estudis de videojocs dirigits per *influencers*
- 11 *Serious games* com a mètode de formació
- 12 Gamificació per a altres activitats econòmiques



Les tecnologies que revolucionaran el sector

- 1 Intel·ligència Artificial (IA) generativa
- 2 Realitat virtual (RV) i realitat augmentada (RA)
- 3 Metavers
- 4 *Cloud gaming*
- 5 Tecnologia Web3 i *blockchain*
- 6 Tecnologia olfactiva

Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2022/2023; “Libro blanco del desarrollo español de videojuegos”, DEV, 2022; “Video Games in Spain”, Euromonitor, 2023; “Two Technology Trends Shaping The Future Of Gaming”, Forbes, 2023; “The Gaming Playbook”, GWI, 2021; ISE/MWC Open Innovation Challenge, 2024



1 | L'inqüestionable auge dels jocs *live-service* per a PC i consola

Els desenvolupadors de consoles i PC aposten cada vegada més pels jocs *live-service*: jocs que els desenvolupadors mantenen durant un període prolongat amb nous continguts perquè els jugadors puguin entretenir-se i comprar amb el pas del temps.

League of Legends és un exitós videojoc MOBA llançat el 2009 i desenvolupat i publicat per **Riot Games**, que disposa d'una oficina a Barcelona. Fa més d'una dècada que és al mercat però no mostra signes de desacceleració: l'equip té l'objectiu de mantenir el joc fresc amb la introducció periòdica de pedaços que inclouen correccions, millores i nous continguts.



2 | Els ecosistemes s'entremesclen i el paisatge competitiu es transforma

El joc creuat entre plataformes, unit al subsegüent augment de l'oferta de jocs *live-service* i les subscripcions als jocs, ha difuminat les fronteres entre les comunitats de jugadors de les diferents plataformes.

Gameloft Barcelona és l'estudi encarregat de desenvolupar Disney Speedstorm, un videojoc en què els personatges de Disney s'embarquen en trepidants curses de karts per circuits basats en els mons de les seves pel·lícules. Permet el joc creuat entre plataformes, de manera que els jugadors poden reunir-se en una mateixa partida sense importar des de quin dispositiu estan jugant.



3 | El contingut generat per l'usuari (UGC): una estratègia per potenciar la interacció, la retenció i el contingut

Els continguts generats pels usuaris han estat una constant en el sector del videojoc durant dècades, però la popularització de la modalitat *free-to-play*, els jocs socials i el metavers han portat aquest fenomen a noves cotes.

L'aplicació Unreal Editor for Fortnite (UEFN) és la base de l'estratègia de UGC d'**Epic Games**, l'empresa que ha desenvolupat un dels videojocs més populars de la història: Fortnite. Es tracta d'un editor orientat a empoderar els creadors, ja que els permet dissenyar, desenvolupar i publicar jocs i experiències directament a Fortnite.

Font: "Global Games Market Report", Newzoo, 2022/2023; "Libro blanco del desarrollo español de videojuegos", DEV, 2022; "Video Games in Spain", Euromonitor, 2023; "Two Technology Trends Shaping The Future Of Gaming", Forbes, 2023; "The Gaming Playbook", GWI, 2021; ISE/MWC Open Innovation Challenge, 2024



4 | Una nova estrella en ascens: els dispositius de joc complementaris guanyen terreny

Diversos fabricants i titulars de plataformes estan treballant perquè els jugadors puguin endur-se els seus jocs de consola i PC allà on vulguin. Aquests productes pretenen ser secundaris als dispositius de joc principals dels consumidors.

El 2017, **Nintendo** va aportar un innovador enfocament híbrid al mercat de les consoles amb el llançament de la Switch. Aquesta consola permet als usuaris jugar en tres modes diferents que s'adapten a tot tipus de situacions: mode televisor, sobretaula i portàtil. La nova funció va ser un èxit entre els consumidors i va canviar la forma en què moltes persones interactuaven amb els videojocs.



5 | L'innovador enfocament *play-to-earn* està revolucionant els models de negoci tradicionals del videojoc

S'està produint un auge dels models *play-to-earn*, en què els jugadors poden monetitzar les seves activitats i assoliments en el joc. Aquest concepte incentiva la participació dels jugadors i democratitza el joc en oferir-los oportunitats de guanyar diners.

Games for a Living (GFAL) és una plataforma que desenvolupa videojocs amb tecnologia *blockchain* establerta a Barcelona. L'any 2022 va llançar Elemental Raiders, un videojoc de rol, acció i estratègia *play-to-earn* basat en combats per torns en què els usuaris obtenen recompenses guanyant combats i intercanviant els seus béns en el joc amb altres jugadors.



6 | La diversitat, l'equitat i la inclusió són aspectes que guanyen importància en els videojocs

Les empreses estan començant a incloure en els seus continguts, polítiques i plantilles grups infrarepresentats com les dones, les minories ètniques, la comunitat LGBTQIA+ i les persones amb discapacitat.

La diversitat estimula la innovació i per això a **Activision Blizzard** estan creant un entorn en el qual les diferències s'accepten, es valoren, se celebren i són sempre benvingudes. L'equip de Disseny de Jocs Inclusius d'Activision té la missió d'integrar les millors pràctiques i innovacions en tots els seus jocs per garantir que siguin els més diversos, acollidors i inclusius.

Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2022/2023; “Libro blanco del desarrollo español de videojuegos”, DEV, 2022; “Video Games in Spain”, Euromonitor, 2023; “Two Technology Trends Shaping The Future Of Gaming”, Forbes, 2023; “The Gaming Playbook”, GWI, 2021; ISE/MWC Open Innovation Challenge, 2024



7 | Les noves polítiques en matèria de privacitat marquen el rumb dels estudis de jocs per a mòbils

Les mesures per protegir la privacitat dels usuaris han deixat els estudis amb menys eines per mesurar mètriques o comprovar el rendiment de les seves campanyes d'adquisició d'usuaris, i els han fet buscar noves formes de monetitzar i captar jugadors.

Apple va trasbalsar tot l'ecosistema mòbil l'abril del 2021 quan va desplegar les eines App Tracking Transparency (ATT) i SKAdNetwork 2.0. Google la va seguir amb mesures similars. El nou marc fa molt més difícil rastrejar els usuaris i diverses empreses de jocs per a mòbils, com **Zynga**, ja han fet públics els problemes relacionats amb l'adquisició d'usuaris i la monetització.



8 | La publicitat *in-game*, una nova font d'ingressos per als jocs de PC i consola AAA

La popularització dels jocs *free-to-play* ha empès els grans *publishers* a buscar noves formes de finançament per als seus jocs. La publicitat *in-game* també beneficia les marques, que obtenen accés a un grup demogràfic il·limitat i a un públic de difícil accés.

SuperIndie.Games és la principal agència de màrqueting, relacions públiques i llicències de jocs *indie* del sud d'Europa, havent promocionat més de 1.000 títols per a PC, consola, realitat virtual i dispositius mòbils. Amb seu a Barcelona, ha dut a terme diverses campanyes publicitàries *in-game* per a empreses com Universal, Domino's Pizza, Harley Davidson i Volkswagen Polo.



9 | Esdeveniments destacables en el sector dels videojocs davant l'aparició de nous actors en l'escena mundial

Amb Savvy Games Group al capdavant de les inversions massives, l'Àràbia Saudita es troba enmig d'una campanya d'inversió en jocs enormement ambiciosa amb l'objectiu de diversificar la seva economia i evitar dependre tant dels ingressos del petroli.

L'Àràbia Saudita es vol convertir en un actor principal de la indústria de l'entreteniment, amb el videojoc com un dels seus pilars. Per a això, Savvy Games Group compta amb un important fons de 38.000 milions de dòlars i ja ha tancat diverses operacions d'alt nivell. Un exemple és l'adquisició de **Scopely**, un desenvolupador de videojocs per a mòbils amb presència a Catalunya.

Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2022/2023; “Libro blanco del desarrollo español de videojuegos”, DEV, 2022; “Video Games in Spain”, Euromonitor, 2023; “Two Technology Trends Shaping The Future Of Gaming”, Forbes, 2023; “The Gaming Playbook”, GWI, 2021; ISE/MWC Open Innovation Challenge, 2024



10 | El sorgiment d'estudis de videojocs dirigits per *influencers*: un detonant de la innovació?

Els *influencers* són una part vital del sector i, per a molts usuaris, les seves recomanacions han substituït el periodisme tradicional. Ara estan diversificant les seves fonts d'ingressos per a no dependre tant de les plataformes de vídeo i de les xarxes socials.

Guinxu és un *influencer* de Barcelona amb més de 800.000 seguidors a YouTube que ha fet campanyes publicitàries per a marques de la talla de Gameloft, Sega o Super Mario. A més a més, és un desenvolupador independent de videojocs per a PC i Android i entre els seus projectes més recents es troben Flatworld i 1 Cat a Day.



Jellyworld

11 | Els *serious games*, un mètode de formació innovador

Els *serious games* són una nova forma d'aprenentatge i entrenament aplicada per simular situacions en empreses i institucions públiques. En destaca la seva transversalitat i aplicació (serveis financers, màrqueting, educació o construcció).

La companyia catalana **Jellyworld** desenvolupa, edita i publica videojocs i *serious games* que promouen i visibilitzen les dones. Women's Quiz, el seu últim videojoc, és un *serious game* sobre la vida i l'obra de dones cèlebres que han estat invisibilitzades al llarg de la història. Compta amb més de 200 preguntes sobre 50 dones rellevants: Marie Curie, Amelia Earhart, Virginia Woolf...



12 | Els videojocs en el marc d'altres activitats econòmiques: la gamificació

La gamificació és l'aplicació de les dinàmiques, mecàniques i estètiques que caracteritzen el joc en contextos no relacionats amb aquest sector amb la finalitat d'implementar les últimes metodologies, eines i solucions en el món empresarial.

KidneyApp és un projecte vinculat a **ViOD Games Studio**, amb seu a Barcelona. El seu objectiu és influir en el canvi d'hàbits de pacients amb insuficiència renal crònica per millorar-ne la qualitat de vida i endarrerir el procés degeneratiu de la malaltia. Per tal d'aconseguir-ho, han introduït tècniques de gamificació com els nivells de jocs, reptes, recompenses, rànquings d'usuaris...

Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2022/2023; “Libro blanco del desarrollo español de videojuegos”, DEV, 2022; “Video Games in Spain”, Euromonitor, 2023; “Two Technology Trends Shaping The Future Of Gaming”, Forbes, 2023; “The Gaming Playbook”, GWI, 2021; ISE/MWC Open Innovation Challenge, 2024



1 | El debat al voltant de l'ús de la Intel·ligència Artificial (IA) generativa

Els estudis estan dividits sobre l'impacte de la IA generativa en la creació de videojocs: pot potenciar la creativitat, reduir els costos i agilitzar el procés de desenvolupament, però alhora pot afavorir acomiadaments massius i infraccions dels drets d'autor.

El 2022, **King** va adquirir Peltarion (una empresa sueca especialitzada en Intel·ligència Artificial) i va reconèixer aquesta tecnologia com una àrea clau de la direcció estratègica actual de l'empresa. Aquest moviment demostra la seva anticipació en l'adopció de solucions d'IA i posiciona King, que té presència a Barcelona, a l'avantguarda del desenvolupament de jocs impulsats per IA.



2 | La realitat virtual (RV) i la realitat augmentada (RA) semblen més prometedores que mai

La venda d'ulleres de RV/RA seguirà creixent impulsada per un nombre cada vegada més gran d'actors que es dirigeixen a públics diferents. S'està treballant en versions assequibles d'aquests dispositius que ajudaran a augmentar la penetració en el mercat.

Ivanovich Games, una empresa de desenvolupament i publicació de videojocs amb seu a Catalunya, se centra especialment en els jocs de realitat virtual. El seu joc de RV més exitós fins ara és Operation Warcade, un *shooter* inspirat en els clàssics *arcade* dels 80 que ara aprofita les noves tecnologies per oferir una experiència única.



3 | El metavers, un món virtual ple d'oportunitats

La interconnexió és al cor del metavers: els jugadors podran passar d'un joc a un altre mantenint les seves identitats digitals, possessions i fites. Els estudis hauran de col·laborar per crear universos compartits i experiències multiplataforma.

L'estudi de videojocs català **Champion Games** està darrere de la creació de MetaSoccer, el primer metavers futbolístic basat en tecnologia *blockchain* en què els usuaris poden gestionar el seu propi club i generar ingressos mentre juguen. Aquest videojoc pioner combina hàbilment la tecnologia *blockchain*, les finances descentralitzades, les apostes esportives i el futbol.

Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2022/2023; “Libro blanco del desarrollo español de videojuegos”, DEV, 2022; “Video Games in Spain”, Euromonitor, 2023; “Two Technology Trends Shaping The Future Of Gaming”, Forbes, 2023; “The Gaming Playbook”, GWI, 2021; ISE/MWC Open Innovation Challenge, 2024



4 | El *cloud gaming* és el futur dels videojocs?

L'accés a internet està en constant millora i els requisits de connexió dels jocs al núvol són menys estrictes gràcies als avenços tecnològics. Per aquesta raó, el públic objectiu del *cloud gaming* gairebé es triplicarà entre el 2021 i el 2025.

Entre els pioners a aprofitar les tecnologies al núvol per a solucions innovadores d'*streaming* de videojocs hi ha **Ubisoft**, un estudi líder que compta amb presència a Barcelona. Els seus equips estan treballant activament en el desenvolupament d'aquesta base tecnològica, que permetrà transformar radicalment els seus processos de producció i la seva infraestructura d'IT.



5 | La tecnologia Web3 i el *blockchain*: la propietat d'actius en el joc es manté com una força impulsora

La tecnologia Web3, impulsada per *blockchain* i protocols descentralitzats, està destinada a revolucionar el sector dels videojocs. Els jugadors podran intercanviar, vendre o transferir els seus objectes digitals mitjançant diferents plataformes en forma de criptoactius no fungibles (NFT), la qual cosa obrirà noves fonts d'ingressos i fomentarà una economia digital pròspera.

Starloop Studios, empresa amb presència a Catalunya, compta amb coneixements líders en el sector sobre la criptovalorització d'actius fungibles i no fungibles. Ajuda a dissenyar i a encunyar actius NFT que comporten propostes d'alt valor per a les persones.



6 | De què fan olor els videojocs? La tecnologia olfactiva enriqueix l'experiència dels jugadors

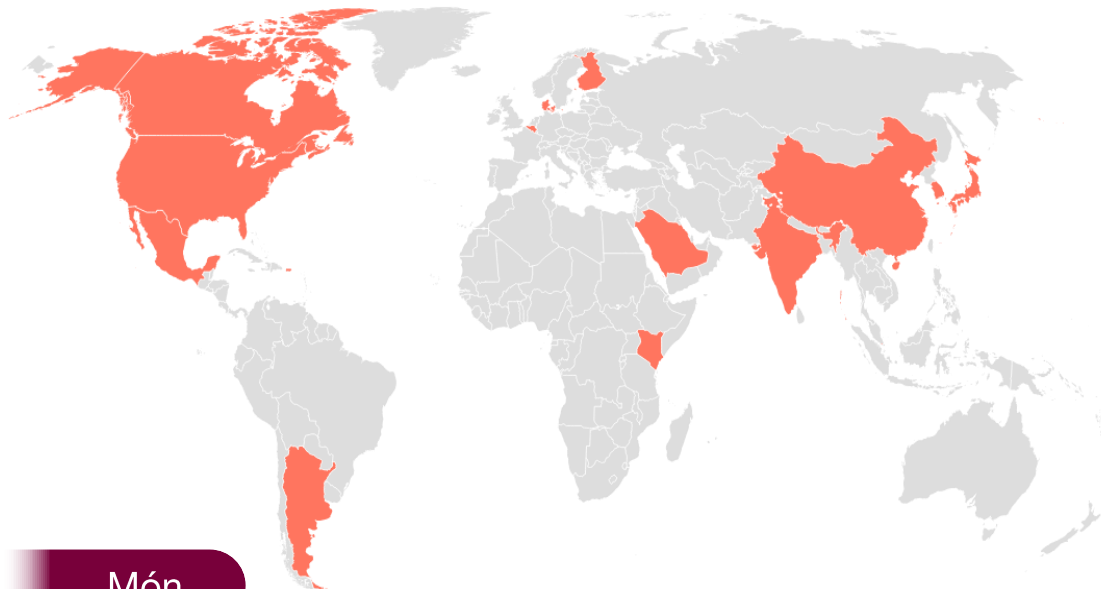
La tecnologia olfactiva té per finalitat submergir el jugador per complet en un videojoc fins al punt d'olorar les coses que apareixen en pantalla: l'olor de la pluja durant una tempesta, els trets en un *shooter* en primera persona...

AirParfum, que disposa d'una tecnologia olfactiva pionera i única, es troba en recerca activa de socis per al desenvolupament de videojocs que incorporin o que apel·lin al sentit de l'olfacte. El seu objectiu és expandir els horitzons d'aquest sector i conduir-lo a la seva màxima experiència sensorial.

Font: “Global Games Market Report”, Newzoo, 2022/2023; “Libro blanco del desarrollo español de videojuegos”, DEV, 2022; “Video Games in Spain”, Euromonitor, 2023; “Two Technology Trends Shaping The Future Of Gaming”, Forbes, 2023; “The Gaming Playbook”, GWI, 2021; ISE/MWC Open Innovation Challenge, 2024

Oportunitats de negoci internacionals per als videojocs

50



Món

	Bèlgica Estratègia Digital Europa: pilar a la UE i a Bèlgica		Dinamarca Dinamarca i els videojocs: el <i>matx</i> perfecte per a Catalunya
	Finlàndia Finlàndia, al capdavant de la indústria de videojocs a escala mundial		Kenya Kenya i les TIC: la Silicon Savannah
	Aràbia Saudita <i>Gamers</i> , atenció: videojocs a l'alça!		Índia L'Índia, tendència a l'alça del sector dels videojocs
	Singapur Singapur, el centre regional dels eSports		Japó Tendències al Japó: mercat dels videojocs
	Xina Conquerint el món virtual. La Xina, destinació clau per als videojocs		Corea del Sud Videojocs a Corea del Sud, un dels mercats més importants en l'àmbit global

**EUA**
Califòrnia: el *hub* global del sector audiovisual

**Mèxic**
Juguem junts? Col·laboració amb creadors mexicans

**Canadà**
Líder mundial en el sector de les experiències immersives

**Argentina**
Un sector en creixement

Nota: S'han tingut en compte les oportunitats d'altres sectors també relacionades amb el sector dels videojocs

Font: "Mapa global d'oportunitats de negoci internacionals 2023", 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/>



ACCIÓ
Catalonia
Trade & Investment

 **Generalitat
de Catalunya**

Fem avui l'**empresa** del demà