

# PASSEM PANTALLA



2025

**Nota de premsa**

## El videojoc català consolida el seu creixement i reafirma el seu caràcter cultural

- A l'acte s'ha destacat el compromís del Govern amb el sector i la seva importància estratègica dins de l'economia i la cultura del país.
- A l'acte s'ha presentat el ***Llibre Blanc del Videojoc a Catalunya 2024*** i el ***Catàleg d'Empreses del Videojoc 2025***.
- Catalunya supera per primera vegada els **5.000 treballadors** al sector i els **756 milions d'euros** de facturació anual
- **262 estudis actius a Catalunya** que aposten per la creació pròpia i el territori. Un 74% dels videojocs desenvolupats a Catalunya es poden jugar en català.

01

La Sala Gòtica del Convent dels Àngels ha acollit **Passem Pantalla 2025**, la trobada anual impulsada pel Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya per fer balanç i projecció del sector del videojoc a Catalunya. L'acte ha servit per presentar el ***Llibre Blanc del Videojoc a Catalunya 2024***, el ***Catàleg d'Empreses de Videojocs 2025***, repassar les actuacions desenvolupades per la Taula del Videojoc durant l'últim any i avançar les línies estratègiques per al període 2025–2026.

Durant l'acte s'ha reafirmat el compromís del Govern amb el sector i la seva importància estratègica dins de l'economia i la cultura del país en un acte que ja s'ha consolidat com una cita imprescindible per al sector del videojoc a Catalunya.

L'acte ha estat conduït per l'experta en innovació i tecnologia Gina Tost, que ha posat en valor el paper creixent del videojoc com a indústria cultural i creativa, destacant la seva capacitat per integrar referents territorials, lingüístics i històrics de Catalunya.

PASSEM PANTALLA 2025

NOTA DE PREMSA

## 40 anys de videojoc en català: Guillem de Berguedà

Una de les commemoracions destacades de l'edició d'enguany ha estat el 40è aniversari del primer videojoc publicat en català: *Guillem de Berguedà* (1985), creat per Joan Argemí i editat pel Centre Divulgador de la Informàtica de la Generalitat de Catalunya.

El joc, una aventura conversacional i d'estratègia ambientada a la Catalunya medieval, va ser desenvolupat per a plataformes com Amstrad, MSX, ZX Spectrum i Commodore 64.

Per celebrar aquesta efemèride, el periodista Albert Murillo, director del programa *Generació Digital* de 3Cat, ha ofert una ponència audiovisual en què ha repassat la rellevància històrica i cultural d'aquesta fita a través de documents d'arxiu i *gameplay* inèdits.

02

## Catalunya dins dels videojocs

Una de les novetats d'enguany ha estat la taula rodona "**Videojocs que situen Catalunya al mapa**", on quatre estudis han presentat videojocs que incorporen **paisatges, llengua i cultura catalanes** en les seves propostes:

- *Dracamar*, de Petoons Studio
- *CLeM*, de Mango Protocol
- *Catcelona*, de Can Pixel Studio
- *Antro*, de Gatera Studio

Els representants dels estudis de videojocs han compartit l'experiència d'integrar l'imaginari català en les seves narratives i estètiques, demostrant la riquesa simbòlica i la singularitat que aporta Catalunya als mons digitals.

**PASSEM PANTALLA 2025**

NOTA DE PREMSA

## Una indústria que continua creixent

Segons les dades del Llibre Blanc 2024, el sector manté la seva tendència ascendent malgrat un context internacional de contracció. Algunes de les dades destacades són:

- La **facturació** del sector català el 2023 va ser de **756 M€**, un **augment del 6,6 %** respecte al 2022. Aquesta xifra suposa el **53,6 % de la facturació total del sector a l'Estat espanyol** —xifrada en 1.425 M€—, dos punts per sobre del percentatge registrat l'any anterior.
- El nombre d'**estudis** ha crescut fins a **262** (161 empreses i 101 projectes professionals en desenvolupament)
- La **ocupació directa** ha pujat a **5.174 treballadors**, un 12 % més que l'any anterior
- Els jocs catalans es destinen majoritàriament a **PC (94 %)**, **Android (54 %)**, **iOS (50 %)** i **Nintendo Switch (44 %)**
- Un **74%** dels videojocs desenvolupats a Catalunya **es poden jugar en llengua catalana**.

**PASSEM PANTALLA 2025**

NOTA DE PREMSA

## La Taula del Videojoc: un espai de treball consolidat

La **Directora General d'Innovació i Cultura Digital, Marisol López**, ha presentat les actuacions desenvolupades durant l'any 2024-2025 per la Taula del Videojoc, un espai de concertació públic-privat que actualment reuneix més d'un centenar de professionals representants de prop de **50 entitats i 9 departaments de la Generalitat**. Durant aquest període, s'ha treballat en àmbits com:

- Monitoritzar la percepció social del videojoc per part de la ciutadania catalana
- L'impuls de vocacions femenines i a la visibilització del talent femení
- El foment del consum conscient i respectuós així com recursos per a les famílies i els centres educatius
- El desenvolupament d'iniciatives per enfortir la professionalització del talent català com, per exemple, el desenvolupament de programes d'incubació de projectes sorgits de les universitats.
- L'execució del **Pla d'Internacionalització del videojoc català**
- El suport financer per al desenvolupament de projectes, la seva incubació o la internacionalització mitjançant la presència a fires i mitjans especialitzats.
- L'elaboració d'un **Pla estratègic per als esports electrònics a Catalunya**

04

També s'han presentat diverses publicacions estratègiques, com l'Informe. ***El sector del videojoc indie a Catalunya***, la ***Guia d'ajudes públiques a la Cultura Digital 2025*** i l'***Informe de necessitats formatives de les empreses de videojocs a Catalunya***.

PASSEM PANTALLA 2025

NOTA DE PREMSA

## Reconeixement i projecció internacional

Tot i el tancament d'alguns estudis i una situació internacional de desacceleració, el 2024-2025 ha deixat **bones notícies**:

- *Neva*, de **Nomada Studio**, ha estat reconegut amb premis internacionals (BAFTA i Game Awards)
- El videojoc *Crims* de Cubus Games o la proposta *Ereban*, de Baby Robot Games, han estat èxits destacats
- Segueix el ritme d'**instal·lació a Catalunya d'estudis internacionals**. Un dels darrers exemples és el de *Bespoke Pixel* que ajuda a consolidar Catalunya com a hub internacional del videojoc

05

Podeu ampliar la informació aquí:

<https://culturadigital.blog.gencat.cat/taula-del-videojoc/>