

Presentació Informe sobre l'audiovisual a Catalunya 2024



Laura Pinyol Puig - Vicepresidenta del CAC
MAC, Granollers, 11 de juny de 2025



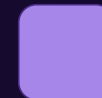
Context general del sector audiovisual



Creixement global

Facturació + 5% vs. any anterior.
Supera el creixement de l'economia mundial (+ 3,2%).

2,8 B\$



Lideratge mundial EUA

Seguit a distància de la Xina, Indonèsia i l'Índia.



Publicitat audiovisual a l'alça

1 B\$

Per davant de la despesa directa.

Facturació publicitat digital 2026 *



Projecció espanyola

43.000 M€

+ 2,6% per any fins al 2028

Facturació audiovisual 2028 *

Situació del sector audiovisual a Catalunya

8.636 M€
Facturació 2023

+14,1% anual, que representa el 3%
del PIB de Catalunya

4 %
Increment empreses

Més de 4.000 empreses,
majoritàriament petites i mitjanes

12,6 %
Creixement ocupació

Gran concentració a Barcelona

4,1 %
Filials estrangeres

Només un 4,1% són filials de
corporacions estrangeres

Font: ACCIÓ.



Catalunya com a pol d'atracció internacional

■ 9a regió mundial

En projectes d'IES en audiovisual

■ 4a regió a la Unió Europea

En captació d'inversions audiovisuals

■ 335 *startups* audiovisuals

Més del doble que el 2019

Startups relacionades amb el sector audiovisual a Catalunya



Iniciativa Catalunya Media City



Projecte estratègic

Impulsat per institucions públiques, sector industrial i centres de recerca.



Transformació Nau Turbines

Part de la inversió de 15,9 M€ destinada a infraestructures.



Platós al Parc Audiovisual

Construcció de noves instal·lacions per a produccions internacionals.

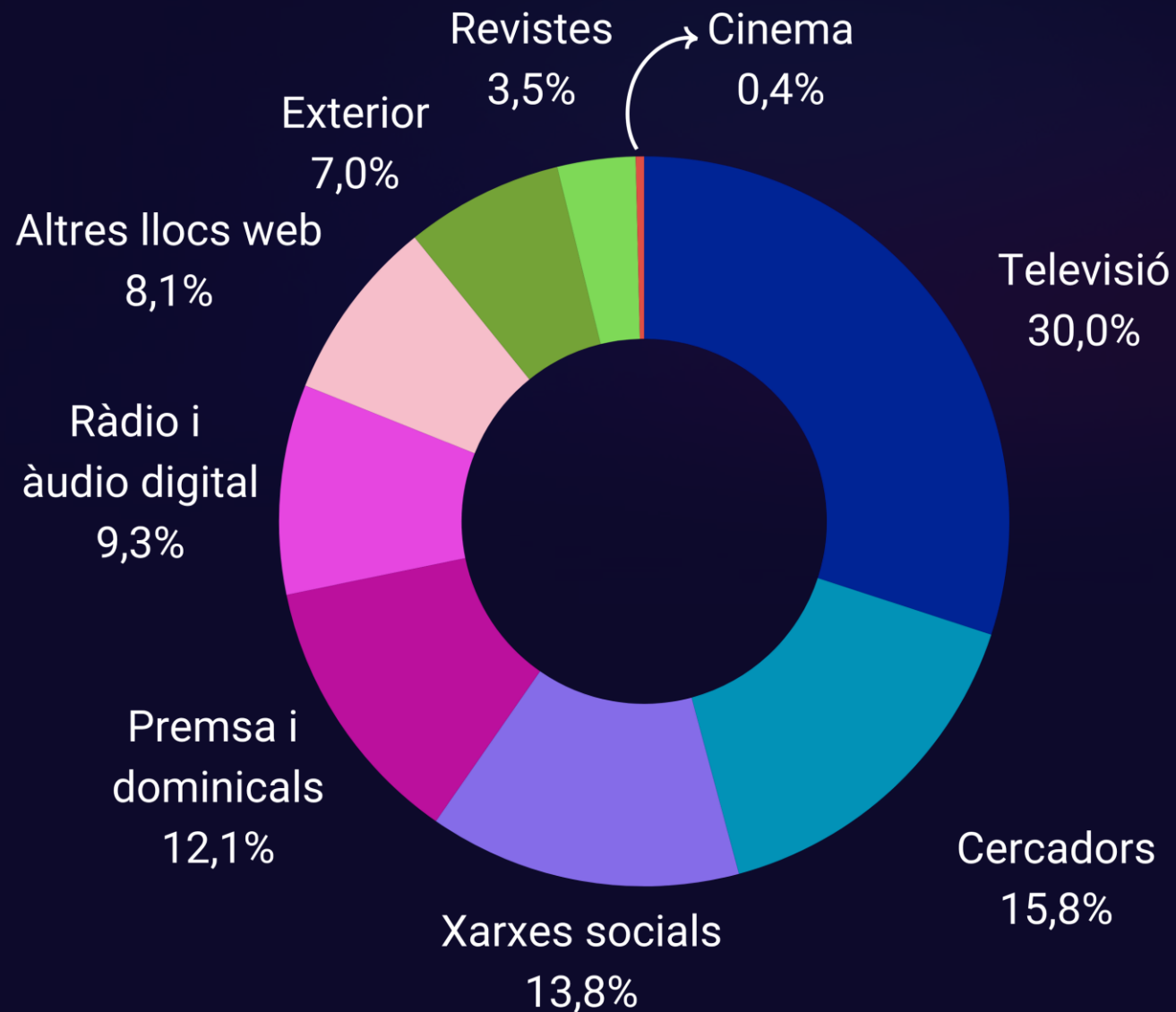
Ajuts públics al sector audiovisual català

€ 130,2 M€ en ajuts al 2024



Inversió publicitària a Espanya

6.187 M€ Inversió en mitjans
(+4,2% vs. 2023)

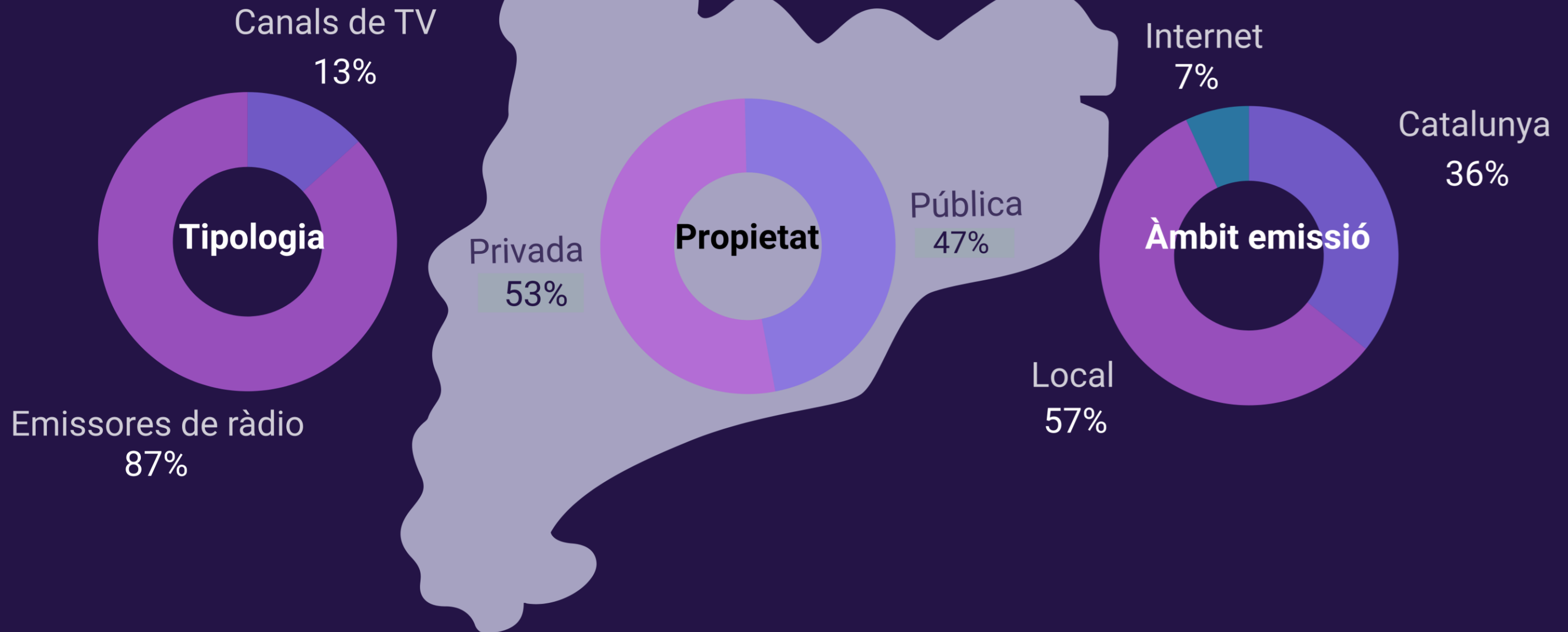


13.080 M€ Inversió publicitària
(+3,8% vs. 2023)



Serveis audiovisuals a Catalunya

494 serveis audiovisuals establerts

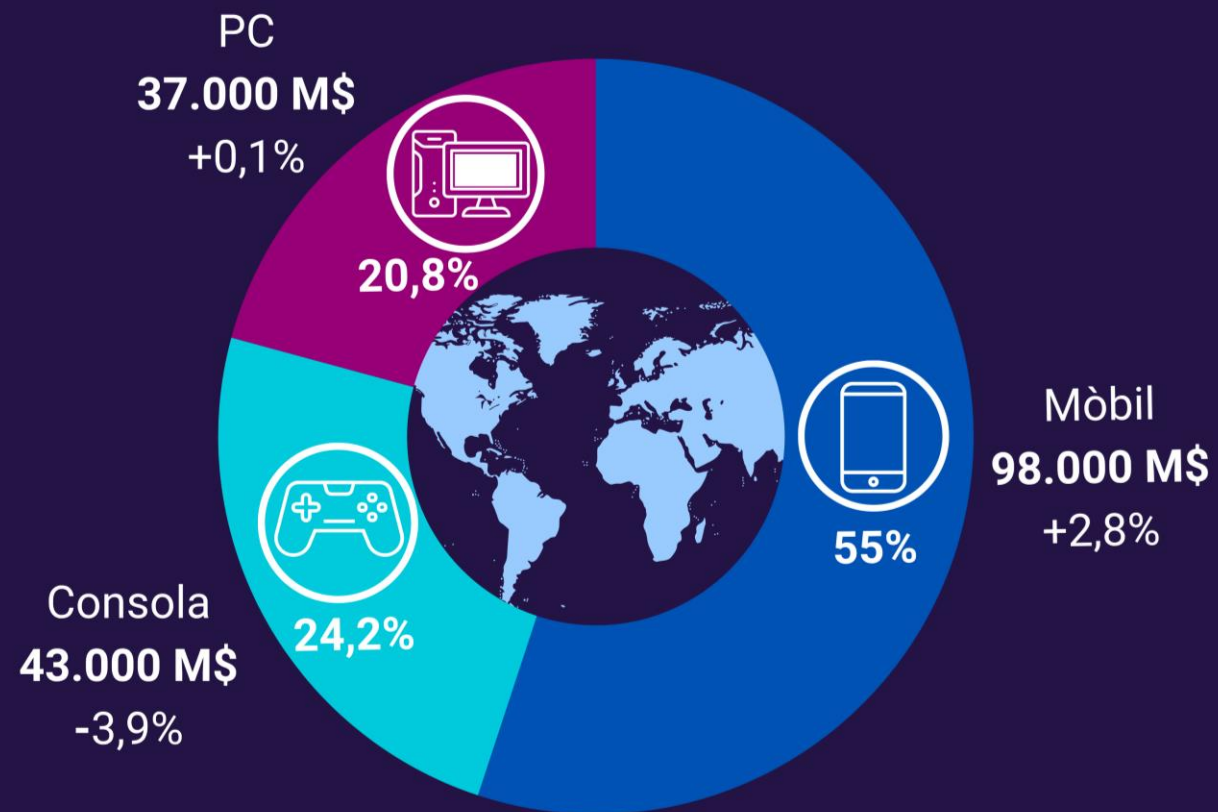


El sector dels videojocs

Ingressos globals 2024

178.000 M\$

+0,6%



Lideratge a Espanya

Catalunya lidera en facturació i ocupació el sector a escala estatal.

Inversió estrangera

Entre 2019 i 2023 va ser la regió europea amb més projectes d'IED en videojocs.

Innovació digital

El 2024, 21 dels 160 Digital Innovation Hubs de Catalunya eren del sector del videojoc.

Crisi recent del sector del videojoc i els e-Sports



Pandèmia

Auge del sector durant el confinament



Sobreproducció

El mercat no pot absorbir tots els títols



Acomiadaments

Més de 25.000 acomiadaments globals



Tancaments

Diversos estudis han tancat les seves portes



EMFA: Reglament europeu sobre la llibertat de mitjans de comunicació



Aplicació gradual

De novembre del 2024 a maig del 2027. Reconeix els mitjans com a guardians del debat democràtic.

Comitè Europeu

Creació d'un Comitè Europeu de Serveis de Mitjans amb més competències que l'actual ERGA.

Contra la desinformació

Impulsa diàlegs estructurats entre plataformes, mitjans i societat civil.

Reglament europeu sobre publicitat política

- Limita pràctiques de manipulació i segmentació abusiva en processos electorals.
- Regula només els missatges destinats a influir en eleccions o referèndums.
- Posa l'èmfasi en les condicions de difusió, no en el contingut dels missatges.





Contracte programa CCMA (2024–2027)

■ 1.569 M€

Pressupost global

Total per al període 2024-2027

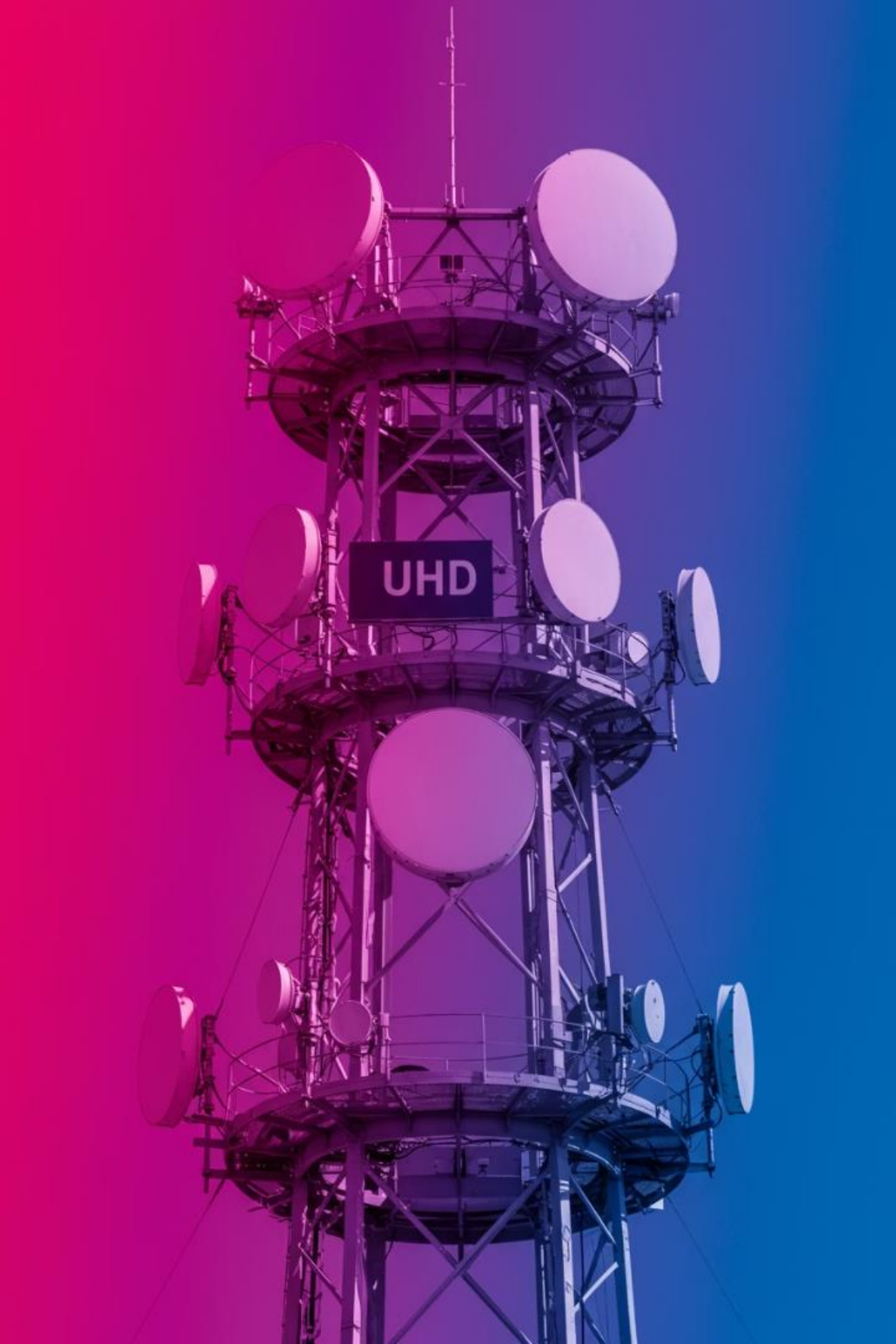
■ 1.347 M€

Aportacions públiques

Finançament garantit per la Generalitat

■ Objectius estratègics

Cohesió social, centralitat de la ciutadania, innovació digital, promoció del català i sostenibilitat organitzativa.



Nou Pla tècnic de la TDT

Projecte de Reial decret per modernitzar les emissions televisives a Espanya.

Sistema DVB-T2

Implementació progressiva per millorar l'eficiència de l'espectre.

Ultra alta definició

Permetrà emissions en UHD amb so immersiu.

Experiència millorada

Qualitat propera a l'experiència cinematogràfica.

Consum de ràdio generalista a Catalunya



884.000

oients

Continua líder d'audiència



634.000

oients

Millor registre dels darrers 4 anys



405.000

oients

1a estatal a Catalunya



El 70% dels oients escolta la radio en català.

Consum de televisió



Consum diari de TV tradicional a la baixa:

A Catalunya, 2h 36 min.

A Espanya, menys de 3h per primer cop.



Audiències:

A Catalunya  13,7%

Líder per 15è any consecutiu

A Espanya  12,6%

 10,5%

 9,8%

Pitjor resultat de la seva història



Vídeo sota demanda



Panorama general

220 serveis a Espanya, segons l'OEA.



Lideratge de Netflix

Present en més de la meitat (53%) de les llars catalanes.



Nous models de negoci

Inclusió de publicitat i limitació de comptes compartits.



Tendències creixents

Augment significatiu de plataformes amb contingut per a adults i pornogràfics.



Presència del català

Només 62 obres en VO en català a les principals plataformes.
Representa un augment de 15 títols respecte del 2023.



X (TWITTER)

FACEBOOK

LINKEDIN

TIKTOK

INSTAGRAM

YOUTUBE

WHATSAPP



0,6 M. usuaris
(=)



2,3 M. usuaris
(-0,8 M.)



2,5 M. usuaris
(+1,4 M.)



3,6 M. usuaris
(+2 M.)



4,8 M. usuaris
(+2 M.)



4,9 M. usuaris
(+0,3 M.)



6,1 M. usuaris
(+0,2 M.)

Xarxes socials a Catalunya

Consum mitjà diari 2h 18min

Superior a la mitjana espanyola
i equivalent a la mitjana mundial.



Consum de videojocs i e-Sports

Hàbits a Catalunya

El 45% de la població juga a videojocs.

En el cas del jovent d'entre 14 i 24 anys, el 70%.

Un terç dels usuaris hi juga diàriament.

Ús del català

Només el 6% dels usuaris juga a videojocs en llengua catalana.

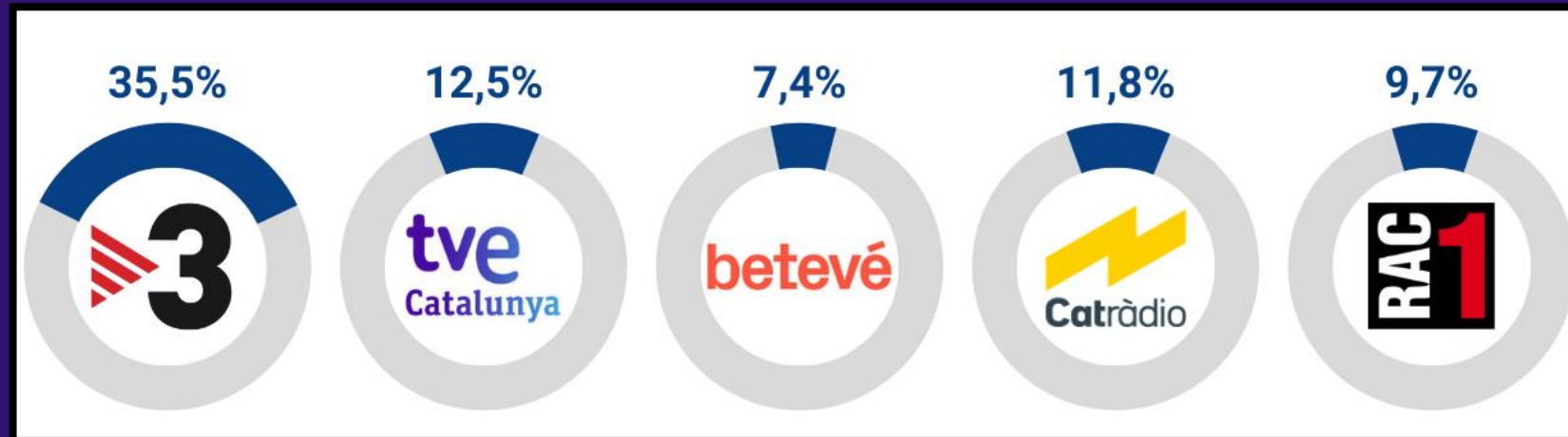
e-Sports

Espanya lidera la UE en interès pels e-Sports.

Un 13% dels internautes en són seguidors habituals.

Programació informativa

Pes dels informatius diaris a les graelles 2024



Convergència temàtica en les notícies principals de l'any:

- Conflictes a l'Orient Mitjà
- Eleccions al Parlament 12M
- Violències masclistes
- Episodi de DANA



La revolució de la IA generativa

Automatització total

La IA pot intervenir en tot el procés creatiu: guió, imatge, veu i postproducció.

Eficiència incrementada

Redueix dràsticament els temps de producció i els costos associats.

Democratització creativa

Permet a usuaris sense formació tècnica crear continguts d'alta qualitat.



IA i comunicació: Qüestions de debat



Estereotips de gènere



Copyright



Desinformació i democràcia



Periodisme



Educació

IA i estereotips de gènere

Creació d'avatars amb IA:

- Nou model de negoci de gran valor afegit.
- Atracció de talent i promoció de la innovació.



- Perpetuació d'estereotips de gènere.
- Explotació sense limitacions ètiques.

Exemple:

L'Aitana López, model creada amb IA i *influencer* a les xarxes socials.

350.000

Seguidors a Instagram

10.000€

Ingressos mensuals

Beneficis per als creadors en
campanyes comercials contractades.





IA i *copyright*. debat (i batalla)

Companyies tecnològiques

Regulació mínima per afavorir la innovació.

OpenAI:

"Cal garantir la llibertat de la intel·ligència (*Freedom of Intelligence*) i protegir les persones de les autocràcies i de les burocràcies".

Els creadors de continguts i tenidors de drets

La indústria del cinema i l'audiovisual, l'animació, la premsa, les editorials, els artistes i creadors de continguts en general defensen els seus drets de *copyright* en l'entrenament de la IA.

Comissió Europea:

Les obres produïdes mitjançant la IA estan protegides pels drets d'autor.



IA i nou periodisme

- **Processament de textos**
Resumeix, tradueix, crea pòdcasts i vídeos automàticament
- **Innovació de productes**
Desenvolupa nous formats i personalitza continguts
- **Anàlisi de dades**
Gestiona informació desestructurada eficientment
- **Prototipatge àgil**
Permet testear productes amb usuaris abans de llançar-los



IA, desinformació i democràcia

Falsificacions de notícies, suplantacions de personalitats, manipulacions de fets i fabricació de continguts informatius.

Viralització ràpida a les xarxes socials, que augmenta la polarització social.

Conseqüències preocupants: alteració dels processos electorals i erosió dels sistemes democràtics.

Der Spiegel i la IA

Context

Auge de l'extrema dreta a Alemanya, amb campanyes a les xarxes socials amb *fakes*.

Lideratge

Ole Reissmann, director en IA de *Der Spiegel*.

Innovació

Nova eina d'IA del departament de *fact checking*, que valida informacions i detalla els punts incorrectes/falsos en una notícia.





IA, infància i educació (1)

Beneficis pedagògics potencials:
Aprenentatge personalitzat i atenció a la diversitat a les aules.

PERÒ pot afectar els menors d'edat en:

- Sociabilitat
- Oci
- Privacitat
- Desigualtat
- Formació de valors

77,1%

Ús de la IA entre adolescents, el doble que els adults.

IA, infància i educació (i 2)

Accions de futur:

Reforçar l'ètica, la inclusió i la protecció de les llengües minoritzades.

La UNESCO, líder en Educació en IA
(*AI Literacy*).

Cas Regne Unit:
AI Opportunities Action Plan.
Implementació supervisada a les aules.



Moltes gràcies!

