

El mercado del videojuego en Finlandia

Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Helsinki

Este documento tiene carácter exclusivamente informativo y su contenido no podrá ser invocado en apoyo de ninguna reclamación o recurso.

ICEX España Exportación e Inversiones no asume la responsabilidad de la información, opinión o acción basada en dicho contenido, con independencia de que haya realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información que contienen sus páginas.

icex



ESTUDIO
DE MERCADO

19 de diciembre de 2019
Helsinki

Este estudio ha sido realizado por
Francisco Garrido Alonso y Begoña Alcover Bueno

Bajo la supervisión de la Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Helsinki

Editado por ICEX España Exportación e Inversiones, E.P.E., M.P.

NIPO: 114-19-038-4



Durante los últimos años la industria del videojuego en Finlandia está considerada como una de las más potentes tanto a nivel europeo como mundial, destacando especialmente en materia de desarrollo para móviles.

El gran crecimiento que el sector ha experimentado durante estos últimos años se debe en gran parte a los numerosos apoyos públicos que recibe, es un sector que está muy bien considerado. El gran boom de los trabajos de IT que existen en la actualidad, unido a la gran demanda de muchos de los productos que se comercializan han convertido a este mercado en uno de los más potentes del país.

Finlandia ha sido uno de los países pioneros en su apuesta por la industria del entretenimiento, representando un modelo a seguir para numerosos países que han decidido seguir su ejemplo. Desde el Gobierno de Finlandia se lanzan numerosas iniciativas para la captación de talento tanto local como extranjero, recordemos que la población existente en el país, hace que sea más que necesaria la búsqueda de talento extranjero, a la vez que se pone a disposición de las empresas del sector gran cantidad de incentivos financieros para la innovación, que se traduce en multitud de aceleradoras, incubadoras y ayudas para todo aquel que esté interesado en producir contenido digital en Finlandia.

Es importante recalcar, que el cien por cien de los productos que se producen en la industria del videojuego en Finlandia se exportan, aunque también pueden ser adquiridos en el país, como ya se ha comentado, los aproximadamente 5 millones de habitantes que tiene el país, no son suficientes para absorber la oferta que se produce.

El número de estudios desarrolladores de videojuegos se mantiene con datos similares al año 2017. Durante el año 2017, quince nuevas empresas fueron fundadas y aproximadamente 150 nuevos títulos fueron lanzados en el país, donde un gran porcentaje de estos fueron juegos para móvil, pero destacando el gran crecimiento de los juegos de realidad virtual y aumentada.

Incluso en un mercado cada vez más competitivo, en el que cada vez los costes asociados al desarrollo de videojuegos están en continuo aumento (laborales, tiempo de desarrollo...) durante los últimos años, el sector se ha fortalecido en el país. Después de todo, la industria de desarrollo de videojuegos en Finlandia es un hub bien interconectado donde estudios como Small Giant, Next Games, Rovio, Supercell, Remedy, Seriously and Fingersoft, destacan como pioneros en su sector.



Por su parte, las cifras de ventas de software de videojuegos en Finlandia se han incrementado año a año desde 2011, principalmente debido al gran aumento de las ventas de software digital, un formato en el cual las ventas se han multiplicado por cinco desde ese año. La enorme relevancia del software digital en los últimos años contrasta con la progresiva pérdida de protagonismo del software físico. Las perspectivas de evolución del sector en lo referente a los canales de distribución apuntan en la misma dirección, por lo que la sustitución de los canales físicos de venta por los canales digitales será pronto otra realidad consumada en Finlandia.

Por edades, los hombres jóvenes de entre 21 y 35 años suponen el segmento de población con mayor representación entre los *gamers*. En el caso de las mujeres, las diferencias entre los distintos tramos de edad no son especialmente significativas.

Durante los últimos años se ha producido un cambio en las plataformas más utilizadas. Así, las consolas portátiles como la Nintendo 3DS, la PlayStation Vita o la PSP y sus respectivos juegos han perdido protagonismo en favor de los videojuegos y aplicaciones para *smartphones* y *tablets*.

Para dar apoyo al sector, el país cuenta con multitud de organismos y programas enfocados a desarrollar el talento, cuya principal misión es fomentar, promocionar, desarrollar y financiar aplicaciones relevantes para todo tipo de plataformas audiovisuales.

Finalmente, las principales oportunidades que se presentan actualmente en la industria radican en los juegos y dispositivos de Realidad Virtual y Realidad Aumentada, o la aplicación de la tecnología de los videojuegos para su utilización fuera del sector del entretenimiento.

ICEX

Si desea conocer todos los servicios que ofrece ICEX España
Exportación e Inversiones para impulsar la internacionalización
de su empresa contacte con:

Ventana Global

900 349 000 (9 a 18 h L-V)
informacion@icex.es

www.icex.es



ICEX España
Exportación
e Inversiones