



Embajada de la  
**República Argentina**  
República de Finlandia  
**Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto**

INFORME

# **EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS FINLANDIA**

Sección comercial de la Embajada Argentina en Helsinki  
Diciembre 2019

Embajada de Argentina en Finlandia  
Sección Comercial y de Inversiones  
Bulevardi 5 A 11  
00120 Helsinki  
Finlandia  
Tel: +358 9 4242 8709. Fax: +358 9 4242 8701  
Email: [comercial\\_efinl@mrecic.gov.ar](mailto:comercial_efinl@mrecic.gov.ar)

Fecha: 12/2019

## INFORMACIÓN GENERAL SOBRE FINLANDIA

Finlandia, oficialmente llamada República de Finlandia, es un país situado en el norte de Europa y uno de los cinco Países Nórdicos junto a Suecia, Dinamarca, Noruega e Islandia. Finlandia es miembro de la Unión Europea (UE) desde el 1 de enero de 1995 y se caracteriza por ser uno de los países con menor densidad de población de la Unión Europea, aunque goza de considerable importancia dentro de la UE tanto por su economía como por su alto nivel de vida.

Con solamente 5,5 millones de habitantes, Finlandia es conocida en el mundo por su frío clima, sus bosques y sus miles de lagos, pero también por su excelente sistema educativo, así como por su alto grado de desarrollo tecnológico y social. A pesar de su reducido número de habitantes, Finlandia es el sexto país en extensión de la Unión Europea. El PBI per cápita de Finlandia es superior a la media de los países de la UE.

Datos básicos de Finlandia	
Capital	Helsinki
Superficie	338 455 km <sup>2</sup>
Población	5,5 millones de habitantes
Principales núcleos	Helsinki 648.042 habitantes Zona metropolitana (Helsinki, Espoo y Vantaa) 1.159.840 hab
Densidad de población:	16 habitantes / km <sup>2</sup>
PBI 2018	233.555 MEUR (+1,7 %)
PBI per cápita 2018	42.300 EUR (USD 48.204)
Tasa de desempleo abril 2019	6,8 %
Salario Medio 2018	43.984 EUR
Temperatura máxima 2018	+33,7°C
Temperatura mínima 2018	-37,1°C

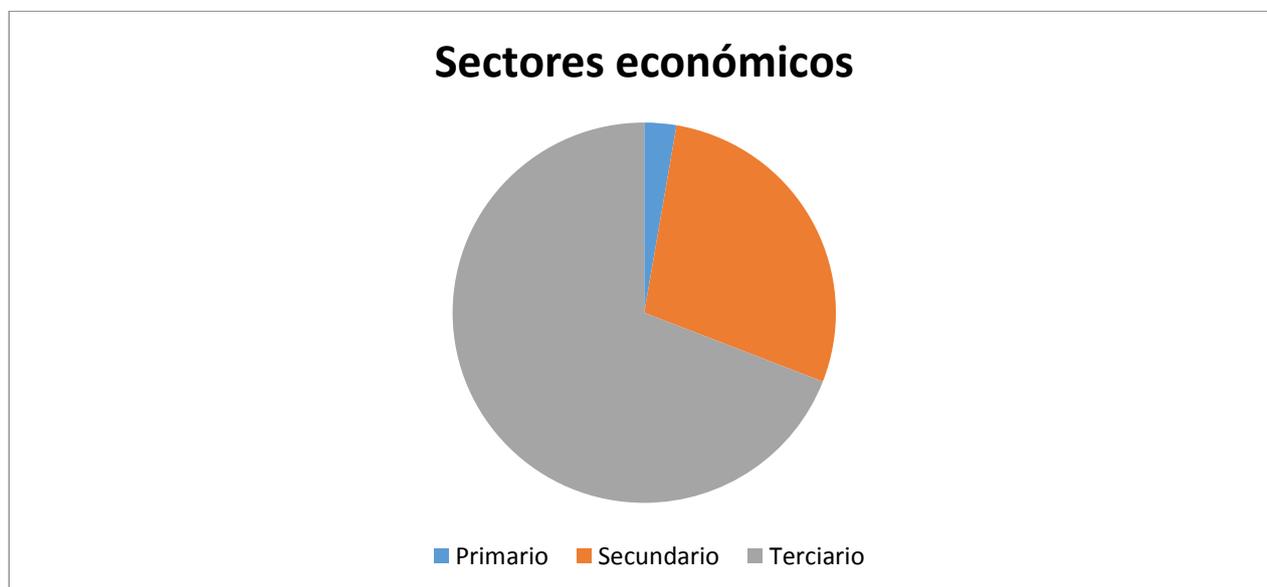
**Finlandia destaca especialmente por su alto nivel de vida, las condiciones de bienestar social, su sistema de salud, así como por la calidad de la educación.**

La generación de riqueza de Finlandia está basada en su economía industrial avanzada y un alto grado de desarrollo tecnológico. Finlandia también es conocida por sus importantes recursos forestales. Durante las últimas décadas, la industria de la madera, la ingeniería, la industria tecnológica y química han sido los motores de su economía. Ahora, tras un proceso de innovación y transformación de la estructura económica los sectores más pujantes tradicionalmente, como son el forestal y la industria electrónica han perdido peso específico a favor de los servicios. En Finlandia se han desarrollado productos de alto valor agregado, como son las maquinarias de precisión (pulsómetros y relojes Polar, Suunto), equipos para predicción meteorológica (Vaisala), o comunicaciones y nuevas tecnologías (Nokia, F-Secure, Linux), así como el sector de los videojuegos (Rovio, Supercell).

Durante los últimos 20 años, Nokia fue el buque insignia de la industria tecnológica finlandesa. La compañía mantuvo durante años el liderazgo como mayor fabricante mundial de teléfonos móviles. Pero en los últimos años su cuota de mercado fue menguando y en abril de 2014 la división de telefonía de la compañía finlandesa fue vendida a la multinacional Microsoft. Por el contrario, un gran número de pequeñas empresas de software y nuevas tecnologías han florecido en Finlandia en las últimas décadas. Las más conocidas son Rovio y Supercell, desarrolladoras de Angry Birds y Clash of Clans, así como Hay Day, respectivamente. Actualmente Finlandia cuenta con un nutrido tejido de empresas tecnológicas que destacan mundialmente en desarrollos relacionados con ciberseguridad, inteligencia artificial (AI), internet de las cosas (IoT), así como la tecnología aplicada a procesos productivos.

### Sectores económicos

Primario (agricultura, silvicultura y pesca)	2,7 %
Secundario (industria y construcción)	28,2 %
Terciario (servicios)	69,1 %



El éxito de Finlandia y de las compañías finlandesas en el negocio de las nuevas tecnologías y las comunicaciones es el resultado de una política previsorá orientada hacia el logro de objetivos. Se ha realizado un esfuerzo continuo programas orientados a promover la sociedad de la información y crear unas infraestructuras óptimas para ello. Ya desde la primera mitad de la década de los 90 se desarrollaron lineamientos orientados a crear una estrategia nacional de información, incluyendo los cambios necesarios en los planes de las áreas de educación y cultura para servir al propósito de la estrategia y la consecución de los objetivos.

## EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN FINLANDIA

Finlandia es uno de los mercados más atractivo para la industria de los videojuegos en todo el mundo. La estabilidad económica del país y las actividades de apoyo para el fomento del emprendimiento y el ecosistema startup son algunas de sus fortalezas. En cambio, la disponibilidad de profesionales cualificados y experimentados sigue siendo uno de los mayores desafíos para la industria de juegos finlandesa.

### HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

La historia de la industria de videojuegos finlandesa se remonta a 1979, año en que se lanzó el primer videojuego finlandés *Chesmac*. En 1986 se lanzó el primer juego a escala internacional y las primeras compañías se fundaron en la década de los 90. Durante la burbuja de las compañías tecnológicas de los años 1990 y 2000, se establecieron muchos estudios juegos para teléfonos móviles. Después del estallido de la burbuja, Nokia mantuvo la industria del juego finlandesa con el dispositivo de juego N-Gage 2003.

La distribución digital formó la base del crecimiento de la industria de juegos finlandesa a fines de la década de 2000. Las nuevas empresas se lanzaron en torno al año 2011, ya que el desarrollo y la publicación de nuevos productos se habían vuelto más fáciles incluso para los estudios pequeños. Entre 2011 y 2014, se fundaron en total 179 nuevos

estudios o compañías de videojuegos. En 2015, las compañías de videojuegos finlandesas lanzaron un total de 145 juegos. En 2014, la industria del videojuego alcanzó una facturación de 1.800 millones y el volumen de facturación actual supera ya los 2.000 millones de euros al año.

## CARACTERIZACIÓN DEL SECTOR

El sector de los videojuegos en Finlandia genera actualmente más de 2 mil millones de euros al año. La industria consta de unas 260 empresas especializadas en el desarrollo de juegos específicamente para dispositivos móviles (teléfonos móviles y tabletas). Más de 20 instituciones educativas imparten formación y capacitación relacionada con el sector de los videojuegos.

El sector está bien organizado y cuenta con varias asociaciones que apoyan la industria. Los principales organismos intermedios son: IGDA Finlandia, Neogames y Pelinkehittäjät - La Asociación Finlandesa de Desarrolladores de Juegos

## EMPLEO EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

La industria de los videojuegos emplea a más de 3.000 profesionales, de los cuales el 27 por ciento de ellos son extranjeros. El número total de empleados en el sector ha aumentado aproximadamente un 16% en los últimos dos años, mientras que el número de trabajadores extranjeros incrementó hasta en un 75%. Según las previsiones, los estudios de videojuegos finlandeses generarán más de 500 nuevos empleos en los próximos menos de dos años.

En Finlandia se lanzan alrededor de 150-200 juegos por año, aunque en 2018 sólo 100. Según Koopee Hiltunen, el director de la asociación de videojuegos Neogames, esto se debe principalmente al hecho de que la mayoría de los estudios se centran en desarrollar juegos existentes en lugar de lanzar nuevos. Los estudios más sólidos generan productos más duraderos en el tiempo, en lugar de nuevos desarrollos independientes.

## PRINCIPALES COMPAÑÍAS Y ESTUDIOS DE VIDEOJUEGOS

Las compañías más representativas de la industria de los videojuegos son Supercell, Rovio, Remedy Entertainment, Bugbear Entertainment, Sulake, RedLynx, Frozenbyte y Housemarque.

Algunos de los juegos más destacados desarrollados en Finlandia son: Max Payne de Remedy, Rally Trophy de Bugbear Entertainment, Stardust de Bloodhouse; Clash of Clans, Clash Royale y Hay Day de Supercell; y Angry Birds de Rovio.

Otras compañías finlandesas, que en 2019 que han alcanzado importantes éxitos son, Next Games y Nitro Games, que junto con Rovio empezaron a cotizar en la bolsa de valores.

Cabe destacar, que además de las compañías y estudios, en Finlandia hay muchos aficionados que desarrollan videojuegos. Por ejemplo alrededor de 700 desarrolladores aficionados participaron ya en 2014 en el evento Global Game Jam Finland.

## APOYO Y FINANCIACIÓN PARA LAS COMPAÑÍAS DEL SECTOR EN FINLANDIA

Business Finland ofrece financiación para el desarrollo de compañías de videojuegos en condiciones normales de financiación y cubrir parte del costo del proyecto de desarrollo. El financiamiento es una subvención o préstamo. Hasta 100 000 euros, la subvención (regla de minimis) está destinada principalmente a estudios de viabilidad y proyectos de diseño para nuevas empresas. El financiamiento del préstamo está destinado a proyectos de investigación y desarrollo más grandes.

La financiación de Business Finland siempre se asigna al proyecto. El objetivo puede ser:

- Desarrollo de nuevos conceptos de juegos, plataformas de juegos o herramientas de desarrollo de juegos.
- Desarrollo de nuevos modelos operativos y comerciales y conceptos y formatos de medios cruzados.
- utilizando gamificación y gamificación para desarrollar nuevos conceptos de productos y servicios

Una empresa de juegos puede utilizar financiación, por ejemplo para:

- Probar la funcionalidad de un concepto comercial inicial, identificar la demanda en nuevos mercados y encontrar comentarios de clientes potenciales (Tempo Finance)
- Desarrollo y pilotaje de nuevos productos, servicios y modelos de negocio (I + D y financiación piloto)
- para una rápida expansión del negocio en los mercados internacionales, por ejemplo, trabajo en equipo y estrategia de crecimiento internacional (financiación del NIY)

Más información en el sitio web de Business Finland:

<https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/tempo-funding/game-business-funding/>

## EVENTOS Y ACTIVIDADES

### **Finnish Game Awards**

La gala de los Finnish Game Awards es organizada anualmente por los desarrolladores de videojuegos finlandeses y Neogames Finland. En este evento se premian los mejores juegos del año y los estudios más creativos.

Más información: <https://www.neogames.fi/fga-2019/>

### **Finnish Game Jam Awards**

Fecha -vie, 13 de diciembre, 18:00 – 23:00

<https://www.facebook.com/events/390164465208726/>

### **Nordic Game Conference**

Fecha 27 – 29 de may de 2020

### **Gamescom**

Fecha - 25 – 29 de ago de 2020

### **XmasJKL 2020 - The Finnish Game Industry Seminar**

Fecha - viernes, 6 de nov de 2020

Lugar - Jyväskylä, Finland (mapa)

### **Slush**

[www.slush.org](http://www.slush.org)

## ENLACES E INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

### ENLACES DE INTERÉS

#### ASOCIACIONES DE VIDEOJUEGOS

Finnish Games and Multimedia Association

IGDA Finlandia <https://www.igda.fi/>

Neogames <https://www.neogames.fi/en/>

Pelinkkehittäjät - La Asociación Finlandesa de Desarrolladores de Juegos <http://www.pelinkehittajat.fi/> (en finés)

#### COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS

Supercell <https://supercell.com/en/>

Rovio <http://www.rovio.com/>

Remedy Entertainment <https://www.remedygames.com/>

Bugbear Entertainment <http://bugbeargames.com/>

Sulake <https://www.sulake.com/>

RedLynx <https://redlynx.com/>

Frozenbyte <https://www.frozenbyte.com/>

Housemarque <https://housemarque.com/>

Next Games <https://www.nextgames.com/>

Nitro Games <https://www.nitrogames.com/>

### INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

#### Compañías internacionales presentes en Finlandia

Entre las compañías internacionales de juegos y tecnología en Finlandia se encuentran AMD, Nvidia, EA, Ubisoft y Unity.

#### Información sobre el sector de las TICs

<https://www.businessfinland.fi/en/do-business-with-finland/explore-finland/ict-digitalization/>

#### Neogames, informe completo del sector del videojuego en Finlandia, 2018:

<http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2019/04/FGIR-2018-Report.pdf>

#### FINNISH VIRTUAL REALITY ASSOCIATION

**FIVR**

<https://fivr.fi/>

**Información sobre el sector de la realidad virtual y realidad aumentada (VR, AR)**

<https://www.businessfinland.fi/en/do-business-with-finland/explore-finland/ict-digitalization/vrar/>

**Asociaciones de realidad virtual de Finlandia:**

**Virtual Reality Finland**

<https://vrfinland.fi/en/index/>

**Finnish Virtual Reality Association (FIVR); listado de compañías de realidad virtual y realidad aumentada de Finlandia**

<https://fivr.fi/companies/>

**Demos Helsinki**

<https://www.demoshelsinki.fi/en/>

ESTE DOCUMENTO HA SIDO ELABORADO POR:

---

Sección Comercial de la Embajada de la República de Argentina en Helsinki

Fecha de actualización: diciembre de 2019

Datos de contacto:

comercial\_efin@mrecic.gov.ar

Tel: +358 9 4242 8709