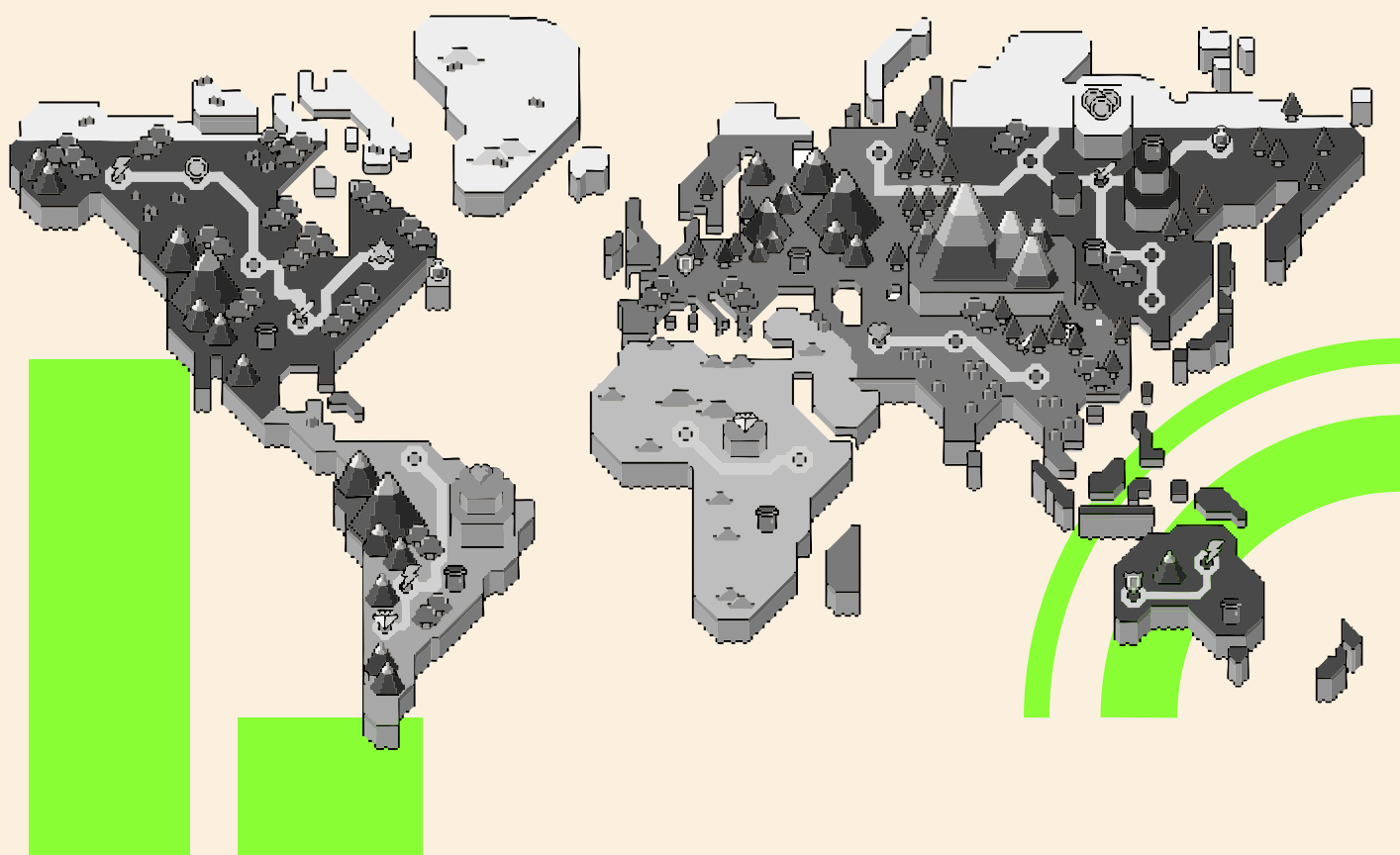


POLÍTIQUES PÚBLIQUES INTERNACIONALS

EN VIDEOJOCS



Generalitat
de Catalunya



Llicència de Reconeixement
No comercial - Sense obra derivada

© Autoria

D'EP Institut

Sílvia Amblàs i Pons (directora tècnica)

Laia Gall Trabal (responsable del projecte)

David Vilchez Álvarez (tècnic analista)

© Generalitat de Catalunya

Departament de Cultura

Coordinació i disseny

Departament de Cultura

Maquetació

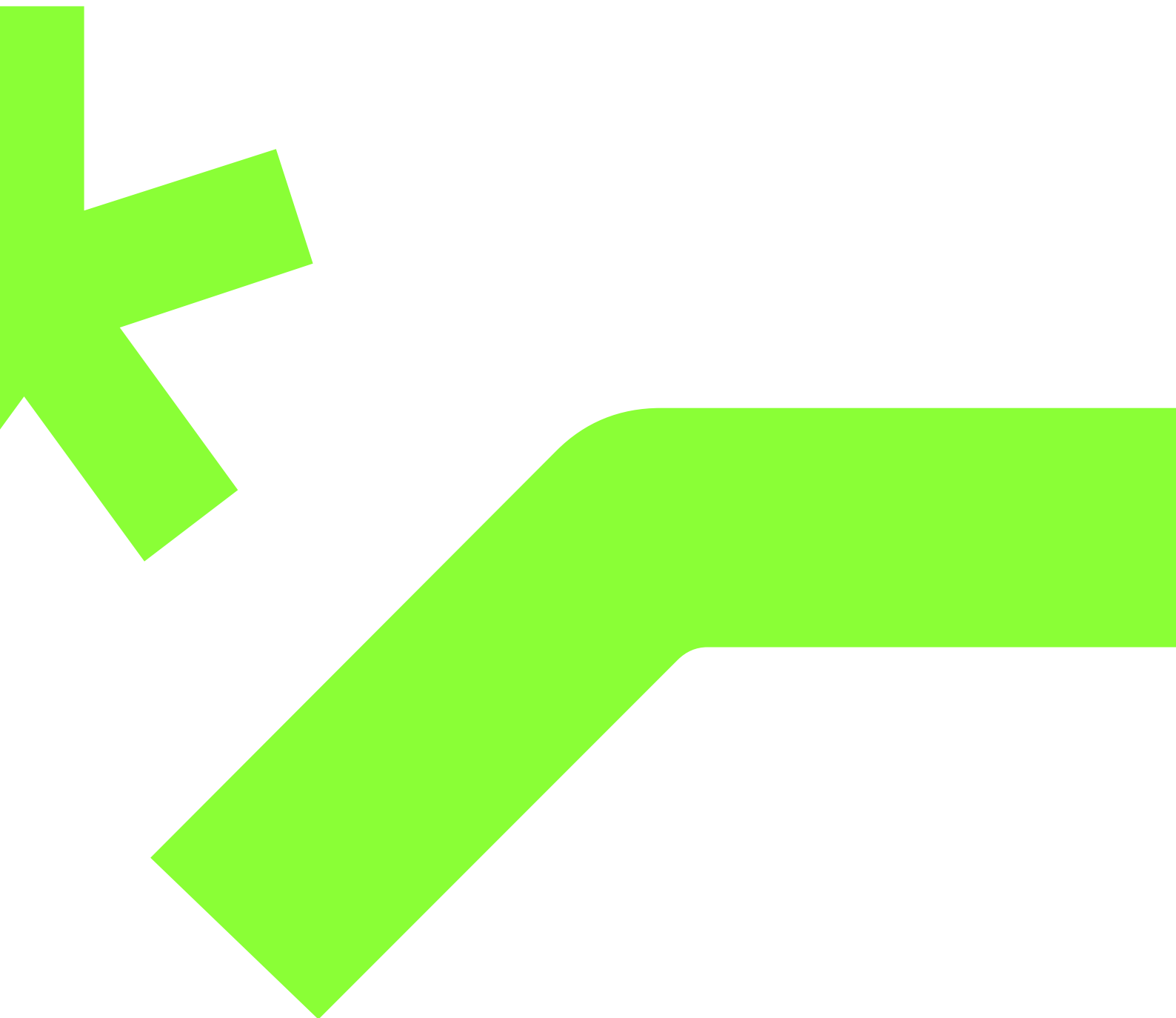
Pixtin

Novembre de 2025

ÍNDEX

01. INTRODUCCIÓ	4
02. METODOLOGIA	6
02.1. PLA DE TREBALL	7
02.2. ABAST DE L'ESTUDI	7
02.3. ESTRUCTURA DE LES FITXES	9
03. FITXES DELS PAÏSOS ANALITZATS	10
03.1. FRANÇA	11
03.2. REGNE UNIT	16
03.3. FINLÀNDIA	24
03.4. SUÈCIA	32
03.5. CANADÀ	40
03.6. COREA DEL SUD	46
03.7. ESTATS UNITS	53
03.8. JAPÓ	60
04. BIBLIOGRAFIA DESTACADA	67

01 INTRODUCCIÓ





La Direcció General d'Innovació i Cultura Digital del Departament de Cultura ha impulsat l'elaboració d'un estudi comparatiu sobre polítiques públiques de referència en l'àmbit dels videojocs.

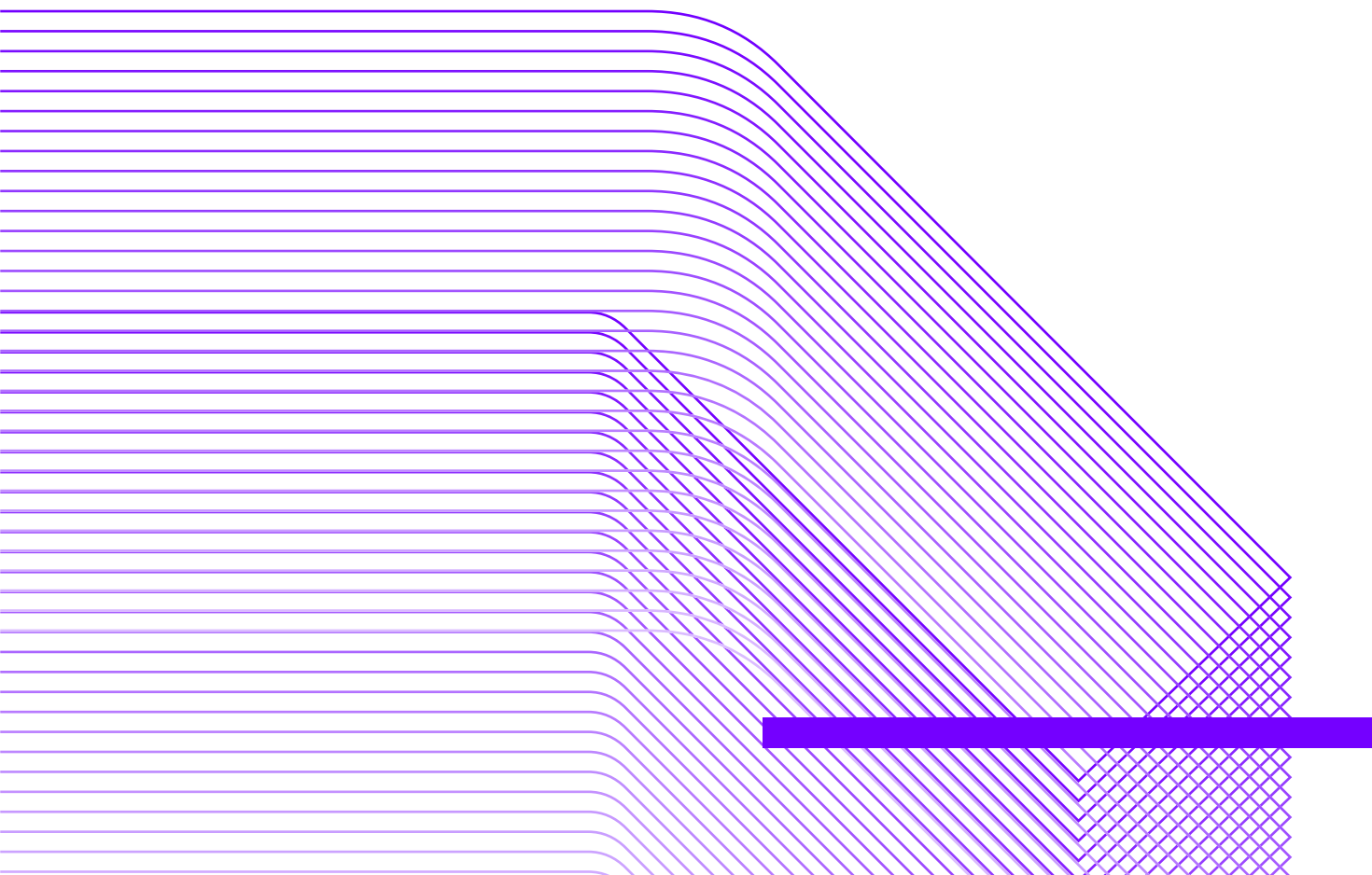
Des de fa anys, la Taula del Videojoc de Catalunya funciona com un espai de concertació entre la indústria catalana del videojoc i la resta d'agents que conformen l'ecosistema català del videojoc i el Govern de la Generalitat, amb representació de totes les unitats que desenvolupen polítiques que poden impactar en aquest ecosistema.

En el marc d'aquesta Taula, es concerten i consensuen actuacions encaminades a consolidar l'ecosistema i la seva competitivitat. Aquest estudi sorgeix de l'impuls de la Taula i ofereix coneixement, referències i exemples que es poden integrar en les polítiques públiques futures en l'àmbit del videojoc a Catalunya.

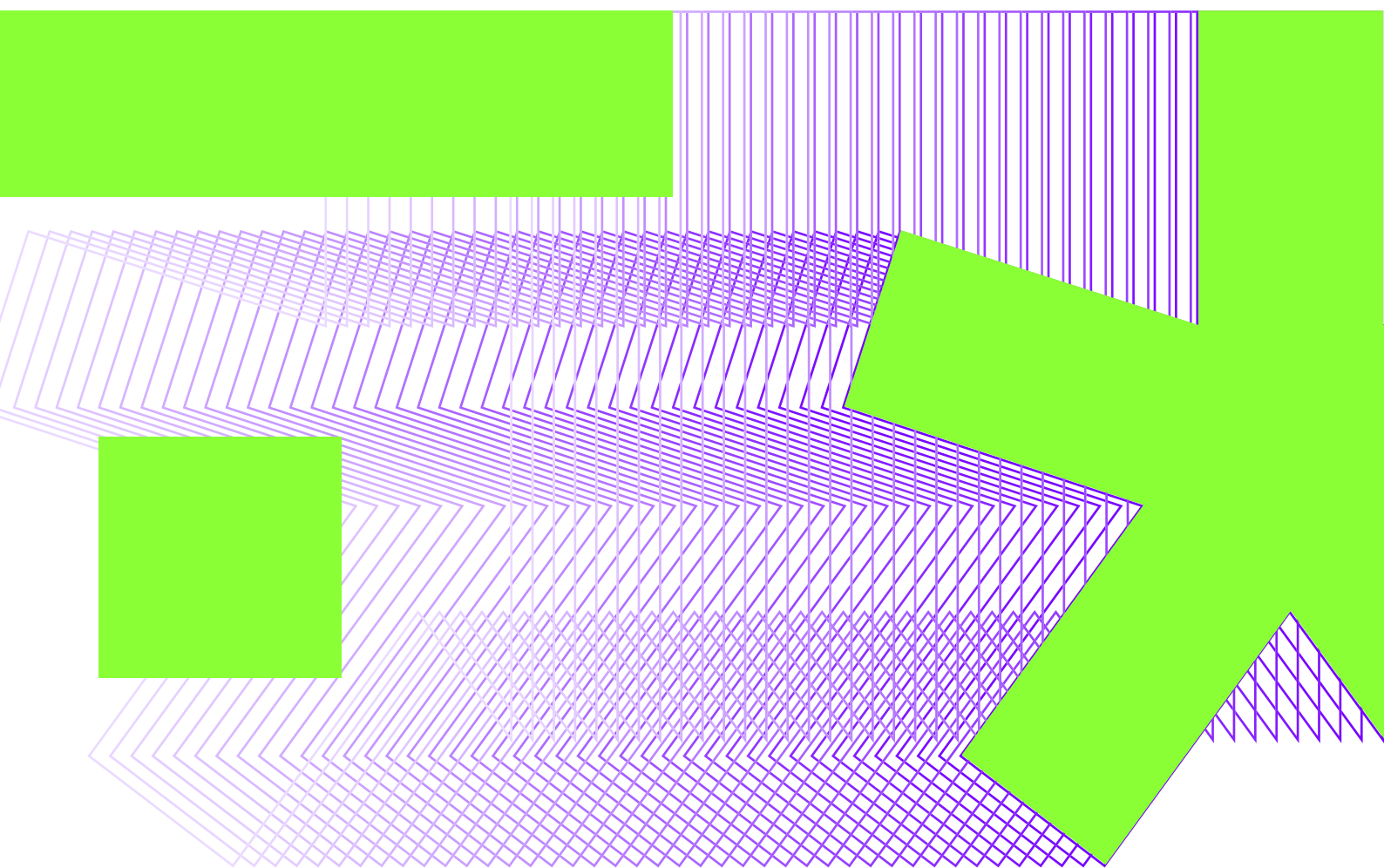
En aquest sentit, l'objectiu principal d'aquest estudi és disposar d'una anàlisi comparativa de les polítiques públiques més destacades que han adoptat els governs estatals i, eventualment, regionals dels principals *hubs* de desenvolupament de videojocs a escala mundial.

En aquest marc, l'estudi identifica les estratègies institucionals principals que reforcen el desenvolupament i la implementació de projectes empresarials vinculats a la indústria dels videojocs, així com les mesures governamentals destinades a acompanyar aquests projectes i facilitar-ne el desenvolupament. Aquestes mesures inclouen tant iniciatives de caràcter general com actuacions específiques adreçades al sector del videojoc.

A continuació, D'EP Institut, consultoria responsable de l'elaboració de l'estudi, presenta els resultats principals del *benchmarking* internacional sobre les polítiques públiques en cultura digital i l'àmbit dels videojocs.



02 METODOLOGIA



02.1 PLA DE TREBALL

El pla de treball per portar a terme aquest estudi és el que es mostra a continuació:

1. Reunió inicial: en la reunió inicial, es va presentar l'equip tècnic de referència, es va definir l'abast del projecte, el format dels lliurables i el calendari previst.

2. Cerca de dades secundàries: en aquesta fase, s'ha fet una anàlisi documental mitjançant la cerca en fonts sobre les polítiques públiques relacionades amb la indústria del videojoc.

3. Entrevistes a referents del sector: s'han fet entrevistes semiestructurades a tres persones de referència del sector amb coneixement de la indústria, que han permès contextualitzar la informació cercada i el marc català.

4. Elaboració i disseny de les fitxes: s'han elaborat les fitxes de les polítiques públiques de cada país, seguint els criteris acordats prèviament amb els responsables de la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital. Les fitxes inclouen la informació referenciada amb les fonts consultades.

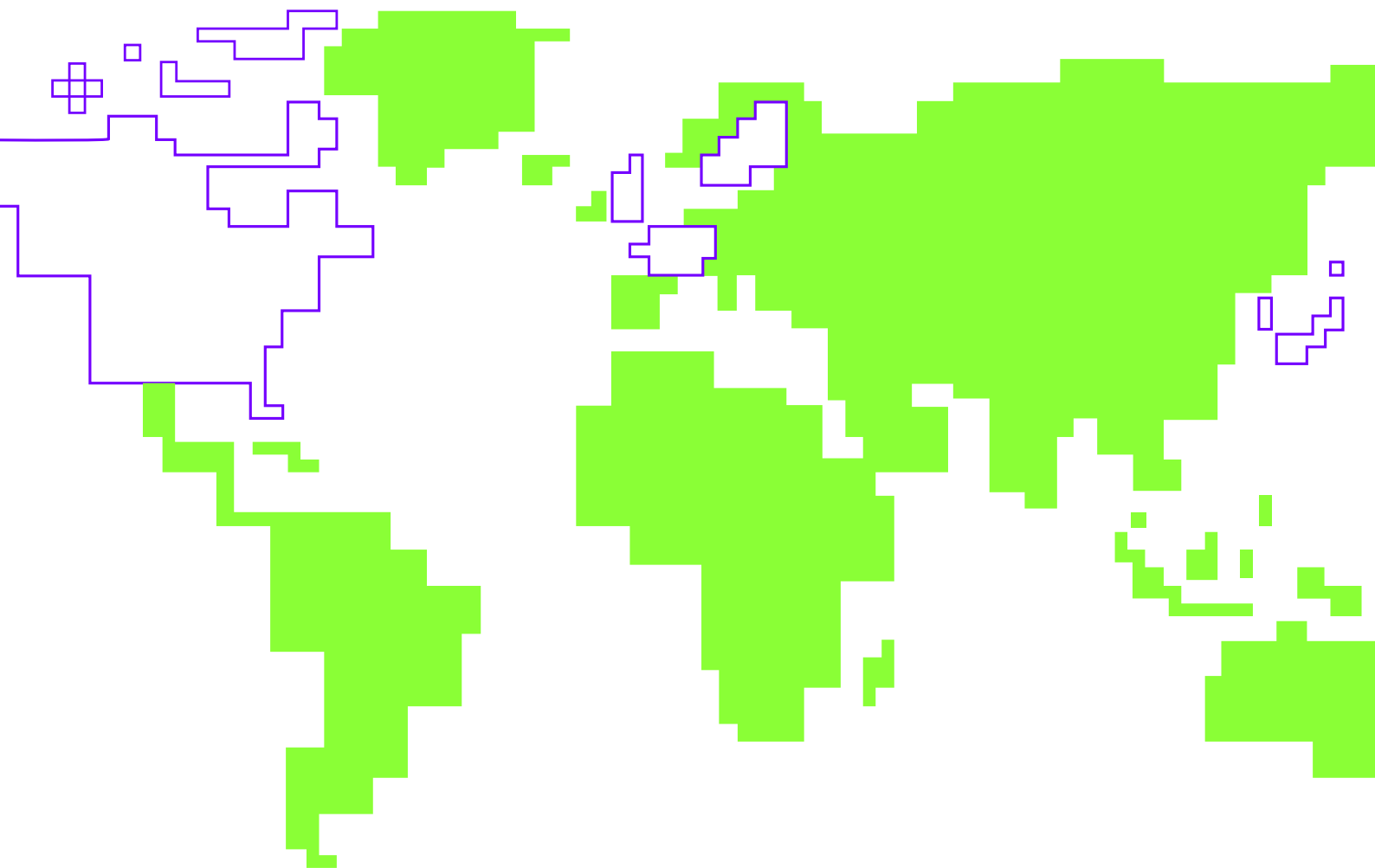
5. Informes: s'ha elaborat un informe amb les fitxes de les polítiques públiques analitzades per països, i un informe resum on s'inclouen les conclusions principals de l'estudi, s'identifiquen els punts en comú i es destaquen les iniciatives més rellevants o amb potencial d'adaptació al context català.

02.2 ABAST DE L'ESTUDI

Abast territorial

Els països analitzats en aquest estudi són: França, Regne Unit, Finlàndia, Suècia, Canadà —amb especial atenció al Quebec—, Corea del Sud, Estats Units i Japó.

Aquesta selecció es va consensuar amb la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, per ser *hubs* consolidats o madurs, o bé *hubs* en expansió que es poden assimilar al sector del videojoc a Catalunya. En tots els casos, preveuen polítiques públiques que convé examinar amb detall.



Mapa de l'abast territorial de l'estudi, amb els països analitzats en verd.

Àmbits analitzats a l'estudi

Els àmbits principals que s'han analitzat en els diferents països són els que es mostren a continuació:

- Polítiques fiscals de suport al sector: fons públics d'inversió i altres iniciatives.
- Suport a *startups* i garantia de la infraestructura tecnològica: promoció de programes d'incubació i acceleració; garantia de connectivitat amb internet d'alta velocitat i xarxes 5G.
- Desenvolupament del talent: formació especialitzada i polítiques per atreure talent.
- Acompanyament en la internacionalització: suport en l'exportació i presència en esdeveniments internacionals.
- Promoció del sector i marca de la regió: organització d'esdeveniment, festivals i posicionament com a *hub* tecnològic de referència en videojocs.
- Foment de la col·laboració sectorial: entre entitats, empreses, associacions i organismes del sector (clústers, etc.).



02.3 ESTRUCTURA DE LES FITXES

A continuació, es presenten les fitxes dels diferents països analitzats amb la informació de les polítiques públiques més destacades que han afavorit el sector del videojoc.

Les fitxes s'han consensuat amb les persones responsables de l'estudi de la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital del Departament de Cultura i s'organitzen en els apartats següents:

■ **Informació general de context de cada país:** en aquest requadre verd, s'hi inclou la informació general del país i del sector del videojoc: població, població jugadora, volum de negoci, nombre d'estudis, persones ocupades, nombre d'institucions amb formació en videojocs i les associacions principals del sector.

■ **Introducció** amb un resum breu dels continguts més destacats de cada apartat de la fitxa.

a) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals: les polítiques públiques de suport econòmic o els incentius fiscals més destacats o que més han ajudat al sector del videojoc, que poden ser polítiques sectorials específiques o genèriques.

b) Desenvolupament del talent: context general de cada país sobre l'oferta formativa i els centres educatius que imparteixen estudis específics en matèria de videojocs, i de polítiques públiques d'atracció de talent estranger.

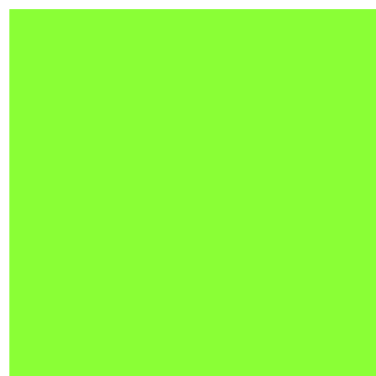
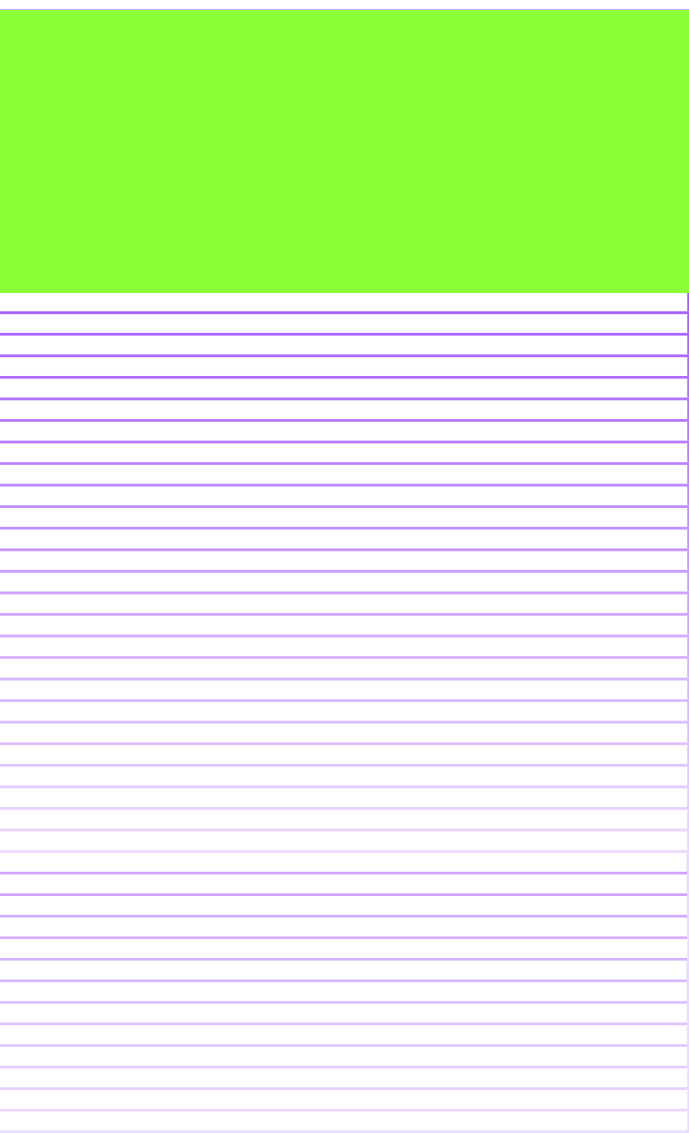
c) Promoció nacional i internacional: esdeveniments i fires que s'organitzen en cada país per promocionar el sector del videojoc, així com l'estratègia de marca per donar a conèixer el sector.

d) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial: polítiques de clúster o mesures que fomenten la col·laboració del sector (associacions sectorials, entitats, etc.) i serveis principals de suport a les empreses del sector.

L'ordre en què es presenta les fitxes per països és:

- 1 França 2 Regne Unit
- 3 Finlàndia 4 Suècia
- 5 Canadà 6 Corea del Sud
- 7 Estats Units 8 Japó

03 FITXES DELS PAÏSOS ANALITZATS



03.1 FRANÇA

68,3 M

Població (2023)

38,3 M

Jugadors/es de 10 anys o més (2024)

75 % habituals. 56 % de la població.

5.677 M€

Volum de negoci (2024)

2a xifra històrica, 1a 2023. Representa el 0,20 % del PIB.

921

Estudis de desenvolupament i proveïdors (2022)

577 estudis i 344 de proveïdors.

15.000

Persones ocupades (2022)

130

Institucions amb formació en videojocs (2022)

Centres d'educació formal.

SELL SNJV

Principals associacions



Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugador/es i volum de negoci corresponen a l'informe de l'estat del sector 2025 de SELL.

Les dades d'empreses, treballadors/es i institucions educatives corresponen a l'informe 2022 European Videogames Industry de EGDF.

Des del 2008, França ha estat pionera en l'aplicació de polítiques sectorials de suport econòmic o incentius fiscals al videojoc. De fet, és l'Estat europeu amb l'esquema d'ajudes sectorials a la producció de videojocs més ampli.

Pel que fa al desenvolupament del talent, l'ecosistema formatiu francès del videojoc es considera d'alta qualitat.

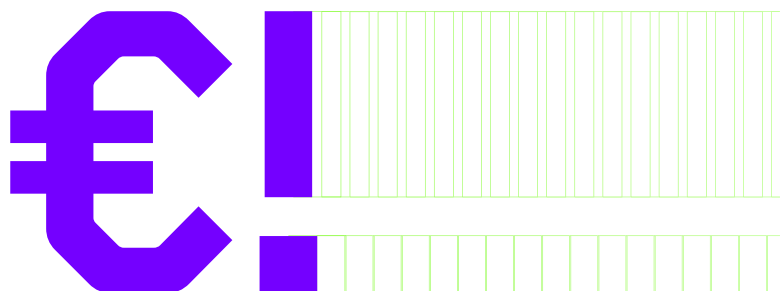
En relació amb la promoció i el foment de la col·laboració al sector, França disposa d'una política madura de suport a clústers i acull esdeveniments de rellevància internacional. A més, ha impulsat una estratègia nacional específica per promoure dels esports electrònics (e-Esports).

A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

Pel que fa a les polítiques de suport econòmic o incentius fiscals, França disposa de tres figures principals de suport en l'àmbit estatal:

- El **crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV)** o crèdit fiscal al disseny, la creació i el desenvolupament de videojocs amb contingut cultural. En els inicis, l'any 2008, atorgava crèdits pel 20 % de la despesa elegible, amb un màxim de 3 M€ per empresa/any. Des del 2017, ha passat a atorgar crèdits pel 30 % de la despesa elegible, amb un màxim de 6 M€ per empresa/any. El cost mínim del projecte ha de ser de 100.000€. Recentment, se n'ha allargat la vigència fins al 2031.

El 2023 va suposar una despesa per a l'Estat de 66 M€ i se'n van beneficiar 144 videojocs amb un pressupost de 348 M€¹. Es considera que aquesta mesura ha contribuït a incrementar la indústria 2,5 vegades en 10 anys (9 % de creixement anual mitjà, superior al mundial), a l'aparició d'estudis de grandària mitjana, al desenvolupament a França de grans projectes internacionals (videojocs AAA), al reconeixement internacional del saber fer local; i al creixement del sector fora de la regió de París (que concentra actualment més del 40 % de les empreses del sector). S'estima que també va contribuir a crear



i mantenir 2.500 llocs de treball (32 % del total; dades de 2020)².

- El **fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)** o subvenció d'ajuda al desenvolupament de videojocs en les fases de disseny, preproducció i producció. És un fons amb un pressupost de 5 M€/any. L'import sol·licitat no pot superar el 50 % del cost de preproducció o producció. L'ajuda pel disseny sol ser, de mitjana, d'uns 6.000€ per projecte i es pot combinar amb la resta d'ajudes del fons.
- **Ajudes creditícies del IFCIC** (institució publicoprivada especialitzada a finançar el sector cultural). Ofereix garanties financeres i un fons de préstecs participats per a videojocs (*fonds de prêts participatifs au jeu vidéo* o FPJV). Es dirigeix a PIMES amb més de dos anys. Pot arribar al 100 % de la despesa, amb un límit de 2 M€. El préstec s'ha de retornar en un màxim de set anys, amb possibilitat de dos anys de període de gràcia.

Aquestes ajudes coexisteixen amb altres instruments de suport sectorial subestatal, així com amb ajudes generals vinculades a iniciatives d'innovació i R+D (fons, subvencions i anticipacions reemborsables)³.

Més enllà del suport públic, els actors del sector del videojoc a França poden recórrer a quatre modalitats principals de finançament privat extern (a part de l'autofinançament): els editors o *publishers* (contractes d'edició i capitals propis), els fons d'inversió (fons d'inversió generalistes i fons de capital de risc), les entitats de crèdit i els finançaments participatius.

2. Assemblée Nationale. (2024). Esmena parlamentària per a l'aprovació de la pròrroga de l'incentiu. Consultable a: <https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/17/amendements/03244/AN/3287>.

MASSÉGLIA, D. (2024). Rapport d'information [...] sur le crédit d'impôt en faveur des entreprises de jeux vidéo. Consultable a: https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/16/rapports/cion_fin/116b2737_rapport-information.

3. SNJV. (2025). A guide to public funding mechanisms for video game creators. Consultable a: <http://snjv.org/publications/>.

1. Després de la reforma de l'ajuda de 2017, la despesa anual ha passat de 13 M€ a 66 M€ i quasi s'ha quadruplicat el nombre de videojocs anuals als quals dona suport. El pressupost elegible dels videojocs ha passat de 95 M€ a 348 M€.

Tot i que les inversions de fons d'inversió privats estan en creixement dins el sector, les inversions de fons francesos en el sector del videojoc encara són limitades. Així, els estudis francesos de videojocs recorren prioritàriament al finançament estranger, probablement a causa de la diferència de mida i capacitat d'inversió entre els fons estrangers i els francesos.

Pel que fa a les entitats de crèdit franceses, el finançament del sector del videojoc encara està poc desenvolupat. Aquest fet es podria explicar per la dificultat d'aquestes entitats per comprendre el mercat del videojoc, però també per la tendència dels estudis al finançament per part dels *publishers*⁴.

B) Desenvolupament del talent

França és el país europeu que presenta més institucions acadèmiques amb oferta formativa en videojocs (2022)⁵. A escala internacional, la **formació francesa gaudeix d'una reputació excel·lent**, amb una presència regular de les escoles de videojocs en els rànquings més prestigiosos de la indústria (en un rànquing internacional elaborat el 2019 per la web especialitzada GAMEducation, tres escoles franceses es van classificar entre els deu millors llocs en la categoria de PC i consoles, i es va citar quatre escoles en les categories d'animació 2D i 3D)⁶. Hi ha escoles especialitzades en

programació o animació. De fet, la qualitat de la formació en videojocs de les institucions educatives del país és el segon factor principal d'atracció que esmenten les empreses del sector (23,4 %, el 31 % són els incentius fiscals i el 21,9 % la qualitat de vida)⁷.

El sistema de formació francès es basa essencialment en l'oferta de **formacions privades superiors** (només hi ha una escola pública francesa dedicada al videojoc, mentre que en el sector audiovisual, o en altres països europeus, en són força més; en canvi, en altres països també hi ha més presència de formació en edats més primerenques).

Aquesta baixa presència d'oferta formativa pública es considera un punt feble pel que fa a la diversificació del perfil dels estudiants i, a llarg termini, a la diversitat de l'oferta de jocs i la tipologia de jugadors, ja que el cost elevat de les formacions frena els estudiants procedents de classes socials desfavorides⁸. Com a resposta, han emergit algunes iniciatives (borses d'ajuda) per tal de donar suport a joves que volen dedicar-se al sector⁹. També suposa un repte la **presència femenina** a les formacions de videojoc, molt inferior que en altres formacions com cinema i audiovisual.

Un tercer punt de millora és la **formació en administració d'empreses i negocis**. Des del sector, es reclama una diversificació dels programes per tal que ofereixin una visió més ampla de la indústria (economia, gestió, estratègia, etc.) o establir associacions amb escoles que ofereixin coneixements d'aquest tipus (escoles de negocis, etc.).

Un quart punt de millora seria la connexió entre escola i empresa. es considera que els diferents instruments de formació que permeten establir un vincle entre el món acadèmic i el professional (per exemple, figures com el contracte d'aprenentatge o el contracte de professionalització) s'utilitzen poc encara, principalment a causa de la manca d'adaptació del ritme acadèmic dels graus al cicle de producció del sector.

4 COURBE, T. (2021). L'industrie du jeu vidéo en France : tissu économique et compétitivité. Synthèse. Consultable a: https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lindustrie-du-jeu-video-en-france--tissu-economique-et-competitivite_1433471?

5 EGDF. (2024). 2022 European video games industry. Insight Report. Consultable a: <https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2024/06/2022-European-video-games-industry-insight-report.pdf>

6 Un altre exemple de rànquing és el de GAMEducation. Segons el rànquing mundial de 2024, amb només sis escoles citades, hi ha dues de França (iguals les dues dels EUA, país original de l'associació que elabora el rànquing). Consultat l'abril del 2025 a: <https://www.gameschools.com/home>. ISART, nascuda el 2001, és la segona d'aquest rànquing mundial, amb seus a París, Montreal i Niça. Presenta múltiples especialitzacions en els programes de grau i màster, estructurats en quatre àrees: negoci i estratègia (productor o mànager), 3D-FX, videojocs i animació cinematogràfica. En alguns màsters, té programes estudi-treball. També porten a terme experiències *jam*, on estudiants de diverses titulacions han de crear un producte en una setmana. Consultat l'abril del 2025 a: <https://www.isart.com/>

7 SNJV. Annual Survey of Video Games in France 2023 edition. Consultat l'abril del 2025 a: <https://frenchgamesmap.fr/en/barometre>

8 Per exemple, a ISART, els costos de matrícula (2024-25) són d'entre 9.100 i 9.500 euros per any.

9 La *Bourse Jeux Vidéo* és una iniciativa privada suportada principalment per empreses i escoles del sector que dona suport i acompanya els estudiants mitjançant beques completes dedicades a finançar la formació en escoles reconegudes. Des de 2020, ha donat suport a 27 joves. Les donacions al projecte comporten deduccions fiscals d'entre el 60 % (empreses) i el 66 % (particulars).

Un cinquè punt de millora se situa en la formació contínua, per exemple, en relació amb l'actualització dels coneixements tècnics aplicables. A França, només hi ha sis formacions d'aquest tipus, que s'ofereixen a tres escoles¹⁰.

En aquest camp, cal destacar la iniciativa privada *Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo* o xarxa de formació professional en videojocs, sorgida el 2015 de la mà de la SNJV i diverses institucions educatives, amb l'objectiu de promoure la qualitat de la formació francesa i millorar el coneixement i la col·laboració entre els actors del sector i les escoles. Actualment, en formen part 20 escoles, les quals han hagut de complir una sèrie de requisits i assumir diversos compromisos¹¹.

C) Promoció nacional i internacional

El país té una estratègia de promoció dels **e-Esports** (pla 2020-2025) amb quatre eixos clau: promoure el desenvolupament d'una pràctica responsable i socialment valorada dels esports electrònics; crear un programa formatiu, amb atenció especial als jugadors d'alt nivell; donar suport als esportistes francesos i promoure l'atractiu de França i el seu ecosistema d'e-Esports davant la indústria i els inversors. El pla inclou 21 accions principals.

A aquesta estratègia, s'hi suma la presència al país de nombrosos *gaming bars* (destaca l'ESpot Paris, un espai de 2.000 m² dedicat a l'oci vinculat al videojoc) i centres multiús que han acollit esdeveniments d'e-Esports (per exemple, el 2019, l'AccorHotels Arena, amb capacitat per a 20.000 espectadors, va acollir la final de la lliga mundial de *League of Legends*). S'estima que el sector dels e-Esports té un volum de negoci de 141 M€; amb 22,9 M€ de fons recaptats i 1.017 llocs de treball generats (2022)¹².

En aquest apartat, cal fer esment de la celebració d'esdeveniments relacionats amb el videojoc com la **Paris Game Week**, organitzada per l'organització d'editors el darrer trimestre de l'any. Actualment, porta

13 edicions i, en la darrera edició, va acollir 156 expositors i va rebre gairebé 190.000 visitants. La solen visitar representants públics d'alt nivell com, per exemple, els ministres de cultura i els d'esports; en aquest sentit, el 2023 va tenir el suport explícit de la presidència de la República, amb un vídeo publicat a les xarxes¹³.

La mateixa organització també celebra cada estiu al sud de França, des del 2006, l'IDEF (*Interactive & Digital Entertainment Festival*), un esdeveniment de caràcter professional on participen tots els actors de la indústria del videojoc (desenvolupadors, distribuïdors i editors/publishers) per presentar les novetats de final d'any. Promou la col·laboració entre actors dels diversos subsectors.

En aquesta línia, també cal destacar l'esdeveniment **Game Connection**, una fira de comerç internacional del videojoc amb un enfocament professional, celebrada a París des del 2001 i que compta amb el suport del Govern regional. L'any 2019, va reunir més de 1.500 desenvolupadors, editors o proveïdors de serveis de 60 països. Està enfocada a potenciar el *networking* i facilita als assistents una agenda de reunions amb altres actors de la indústria del seu interès (ús del programari *Let's Meet*). El 80 % dels participants afirmen haver signat acords arran de les reunions celebrades a la fira. També celebra edicions a Àsia i Amèrica¹⁴.

Internacionalment, França té una presència organitzada al voltant de les marques *Choose France* (atracció d'inversions, seria una marca generalista) o *Game France*. Aquesta presència es troba, per exemple, a l'esdeveniment GamesCom de Colònia (Alemanya), organitzada per *Business France* amb el suport de la CNC (Centre Nacional del Cinema i la Imatge en Moviment)¹⁵.

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

La **política de clústers francesa** (política de clústers de competitivitat o *pôle de compétitivité*) neix formalment el 2004; es considera una política estatal (que depèn

10 Ídem, 2021.

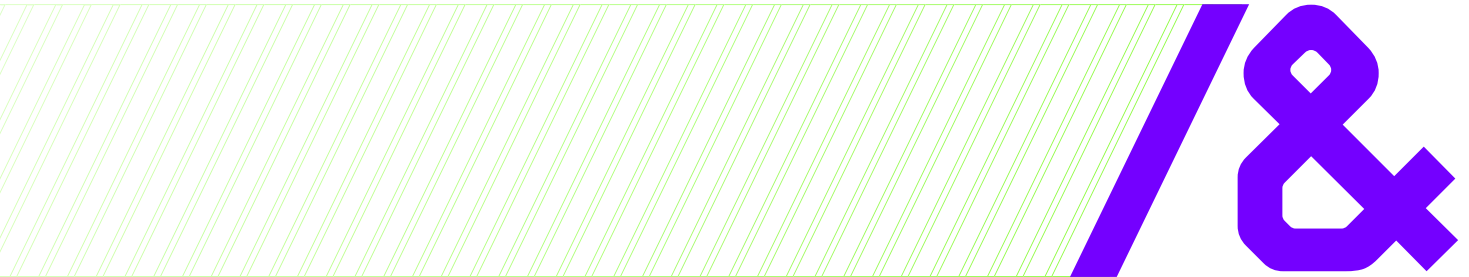
11 Entre els requisits: haver tingut un mínim de tres promocions d'estudiants per als estudis que cal integrar a la xarxa, comptar amb el suport de, com a mínim, tres empreses de més de deu treballadors, garantir una taxa d'ocupació mínima del 60 %. Pel que fa als compromisos: pagament d'una subscripció anual de 1500 € i signar la carta de promoció de la diversitat, la qual conté sis punts. Consultat l'abril de 2025 a: <http://reseauformati-ons-jeuvideo.fr/decouvrez-le-reseau>.

12 Stratègia esport 2020-2025. Consultat l'abril de 2025 a: <https://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-dactivite/numerique/lesport/strategie-esport-2020-2025>.

13 Consultat l'abril de 2025 a: <https://www.sell.fr/evenements/la-paris-games-week>.

14 Consultat l'abril de 2025 a: <https://www.nferias.com/videojuegos/francia/>, <https://www.gamesindustry.biz/events?year=2023>, <https://www.chooseparisregion.org/industries/gaming>, <https://www.sell.fr/evenements/IDEF-interactive-digital-entertainment-festival>, <https://www.game-connection.com/>.

15 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.cnc.fr/web/en/news/the-cnc-at-the-2024-games-com-2237482>, <https://www.filmfrance.net/en/about-us-2/video-game/>.



del Ministeri d'Economia i Finances), tot i que el nivell d'administració subestatal o regional juga un paper clau en la implementació.

La política s'ha desenvolupat a través de períodes quadriennals i s'avalua al final de cada fase. Es considera una política plenament madura a l'escenari europeu.

Els objectius generals de la política són promoure la visibilitat dels clústers; estimular l'activitat d'R+D i el desenvolupament tecnològic; estimular la innovació i reforçar els ecosistemes innovadors; promoure l'excel·lència i la professionalització dels clústers, i enfortir la xarxa de relacions entre les organitzacions dels clústers.

El finançament dels clústers es du a terme des de l'Estat, a través d'un fons estatal específic, els governs regionals i locals i el sector privat. Entre els actors que col·laboren en el finançament, hi trobem els bancs públics d'inversió. L'organització *France Clusters* és l'ens que aglutina i dona suport a les organitzacions dels clústers, membres i territoris en la implementació de projectes (proporciona formació i assessorament, mentoria, ajuda a la internacionalització, organitza reunions d'intercanvi d'experiències, etc.).

En l'avaluació de 2017, es considerava que, en general, havia estat una política positiva amb efectes de millora sobre la capacitat d'autofinançament de les activitats d'R+D (per cada euro públic invertit, se n'havien gastat tres) i l'ocupació de les empreses participants. Tanmateix, l'efecte en l'exportació, la facturació o la productivitat es considerava més limitat¹⁶.

En el marc dels 54 grans clústers actius (o pols de competitivitat) que reben fons estatals, n'hi ha tres que presenten vinculació amb les indústries creatives digitals:

Images & Réseaux (*Pays del Loire, Bretagne*), *Minalogic* (*Auvergne-Rhône-Alpes*) i **Cap Digital** (Regió de París o *Île-de-France, Hauts-de-France*)¹⁷.

El més important és *Cap Digital*, creat el 2006 i qualificat per l'administració com un clúster amb potencial d'importància global. Inclou agents del món audiovisual, del videojoc, dels VFX, de la literatura, de la música o de l'Adtech. Agrupa unes 850 PIMES, 70 grans empreses, més de 70 institucions educatives i d'investigació i 10 fons d'inversió. Disposa d'un equip d'un 32 persones. *Cap digital* ha canalitzat més de 1.800 M€ d'inversió en R+D, incloent-hi 730 M€ d'ajudes públiques¹⁸.

La institució especialitzada en el videojoc més important a la regió de París és el clúster regional **Capital Games**, membre de *Cap Digital*. Agrupa més de 120 agents del sector, incloent-hi estudis, editors o institucions educatives especialitzades. Fomenta l'ajuda mútua i l'intercanvi entre els membres. Ofereix serveis en el desenvolupament i la internacionalització de negoci, mentoria d'acompanyament (xarxa de 120 professionals) i celebració de xerrades i esdeveniments. També canalitza informació sobre serveis de preincubació i incubació a la regió. Ha llançat recentment una escola de formació professional (juntament amb Game Only, l'organisme regional del videojoc de la regió de *Auvergne-Rhône-Alpes*) per tal de reforçar l'àrea de la formació continuada al sector¹⁹.

¹⁶ European Cluster Collaboration Platform. (2022). Country Factsheet: France. Es pot consultar a: <https://www.clustercollaboration.eu/>. Consultat l'abril de 2025 a: <https://www.franceclusters.fr/>.

¹⁷ Consultat l'abril de 2025 a: <https://www.entreprises.gouv.fr/espace-entreprises/etre-accompagne/annuaire-poles-competitivite?page=0>, <https://lespolesont20ans.com/>, <https://vipress.net/55-poles-de-competitivite-labelises-pour-la-phase-v-2023-2026/>.

¹⁸ Consultat l'abril de 2025 a: <https://www.capdigital.com/en/>.

¹⁹ Consultat l'abril de 2025 a: <https://capital-games.org/>, <https://afjv.com/societe/827-capital-games.htm>.

03.2 REGNE UNIT

68,4 M

Població (2023)

37,7 M

Jugadors/es 16 anys o més (2024)

76,9 % habituals. 55,1 % de la població.

9.011 M€

Volum de negoci (2024)

2a xifra històrica, 1a 2023. Representa el 0,29 % del PIB.

2.148

Empreses videojocs (2024)

1.697 estudis, 278 proveïdors i 173 d'editors i altres.

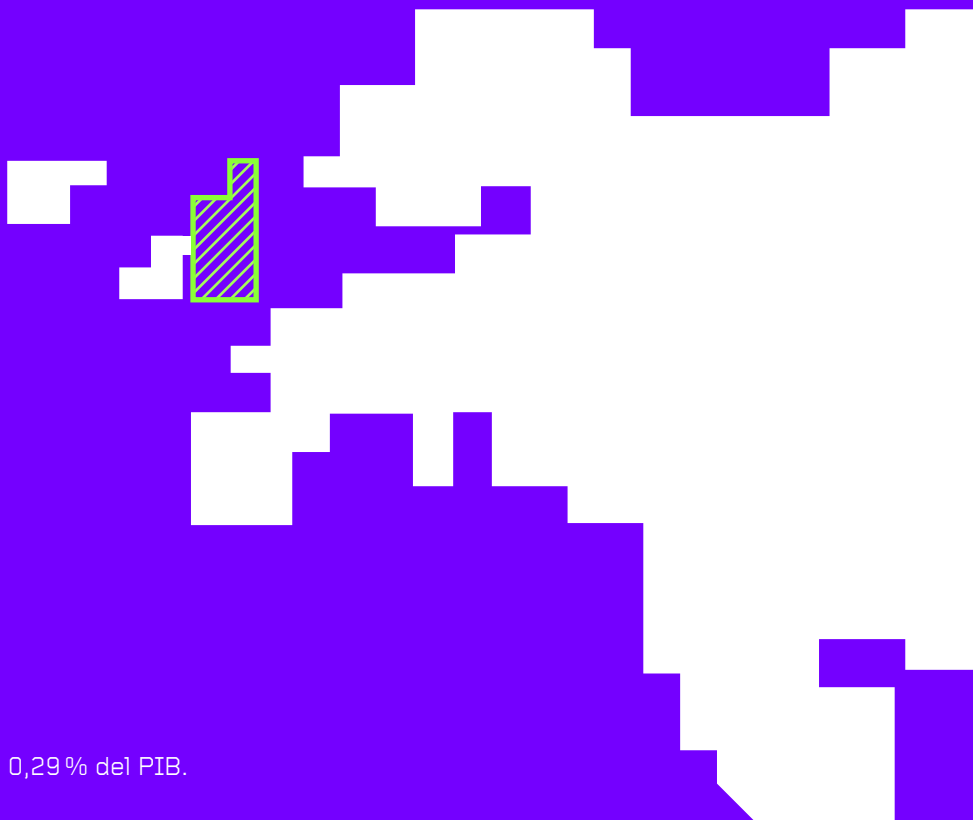
25.419

Persones ocupades (2024)

75

Institucions amb formació en videojocs (2022)

Centres d'educació formal.



Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugador/es correspon a Statista. Les dades de volum de negoci corresponen a comunicació estat del sector 2025 d'UKIE.

Les dades d'empreses i treballadors/es corresponen a la comunicació de novembre de 2024 de TIGA.

El Regne Unit se situa entre els primers països europeus que aplica polítiques fiscals sectorials de suport al videojoc, en un marc amb diverses ajudes a la inversió en capital risc. Presenta programes estatals d'ajuda a la preincubació i la incubació de nous estudis *indie*.

Pel que fa al desenvolupament del talent, a part d'una presència important de titulacions universitàries, amb graus pioners en determinat moment, també presenta una oferta de formació professional força especialitzada des d'edats primerenques.

En relació amb la promoció, està desenvolupant, principalment amb impuls privat, la pràctica dels e-Esports.

Pel que fa al foment de la col·laboració al sector, hi ha hagut recentment un programa estatal específic per a indústries creatives de formalització i impuls de l'R+D als clústers, amb les universitats com a destinataris primaris.

A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

Respecte a les polítiques de suport econòmic o incentius fiscals, el Regne Unit presenta diverses ajudes en l'àmbit estatal:

- El **Video Games Expenditure Credit (VGEC)** o crèdit fiscal per a la despesa en disseny, producció i test de videojocs de contingut cultural britànic. L'empresa ha de gastar almenys un 10 % dels costos relacionats amb les activitats citades al Regne Unit. El crèdit de despesa correspon a un 34 % de la despesa elegible, la qual correspondrà a la xifra més baixa entre el 80 % d'aquests costos principals i el total d'aquests costos principals incorreguts al Regne Unit. El crèdit fiscal permet liquidar el deute vinculat a l'impost de societats o altres deutes tributaris de l'empresa o alguna altra empresa del grup (si encara queda crèdit, l'empresa rep un crèdit fiscal per aquest import romanent). L'ajuda es pot reclamar per a despeses de l'any 2024 en endavant i fins dos anys després. Aquest incentiu substitueix l'incentiu en extinció que existia prèviament (el *Video Game Tax Relief* o VGTR, el qual es va implementar el 2014)²⁰.

Segons valoren les organitzacions del sector, la nova ajuda millora lleugerament l'anterior en termes quantitatius (mig punt, del 25 al 25,5 %), ja que aquesta ha de tributar a l'impost de societats, mentre que l'anterior no ho havia de fer²¹.

Es considera que l'ajuda del VGTR ha contribuït a incrementar el nombre d'empreses establertes al Regne Unit, la distribució pel territori més enllà de Londres i el nombre de treballadors/es (per exemple, des del 2014, s'ha passat de 10.900 persones ocupades a més de 25.000)²². Des del 2014, el VGTR ha ajudat 2.790 jocs i la devolució fiscal ha estat de 1.479 M£ (aproximadament, 1.700 M€); per a l'any fiscal 2022-2023 va suposar una despesa per l'estat d'uns 282 M£ (uns 324 M€)²³. Des del sector, s'estima que ha retornat 1,72 £ de valor afegit brut per cada 1 £ de despesa per a l'Estat²⁴. Existeixen estimacions de l'aportació a la inversió i el creixement del sector en diversos aspectes²⁵.

- **UK Games Fund** o fons per a videojocs del Regne Unit. Sorgeix el 2015 i és gestionat per l'empresa pública sense ànim de lucre *UK Games Talent and Finance* (UKGTF). L'objectiu del fons és donar suport a empreses desenvolupadores de videojocs britàniques petites i mitjanes, especialment en les primeres etapes.

Les subvencions que atorguen oscil·len entre les 10.000 i les 150.000 £ (entre 11.800 € i 177.000 €). L'ajuda demanada no pot superar el 50 % del total del cost del projecte. El fons es divideix en el suport a prototips (fins a 30.000 £ d'ajuda, uns 35.000 €) i

La VGTR presenta com a diferències principals que l'empresa ha de satisfer almenys un 25 % de la despesa principal al Regne Unit a l'Espai Econòmic Europeu (UE, Noruega, Islàndia o Liechtenstein); que l'ajuda correspon a una rebalta a l'impost de societats equivalent al 25 % de la xifra més baixa entre el 80 % del total de la despesa principal o el total de la despesa principal incorreguda en el Regne Unit o l'EEE; i que hi ha un límit d'1 M£ per costos subcontractats per joc/projecte. No es poden reclamar despeses per aquesta ajuda per videojocs que hagin iniciat la producció amb posterioritat al març de 2025. L'ajuda s'extingirà el març de 2027.
<https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax>.

21 Es pot consultar la guia sobre la nova ajuda publicada el 2024 per TIGA: <https://tiga.org/news/download-tiga-issues-new-guide-to-video-games-expenditure-credit-vgec>.

22 Consultat el maig de 2025 a: <https://tiga.org/news/new-hmrc-data-shows-vgtr-has-paid-out-1-48bn>.

23 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.gov.uk/government/statistics/creative-industries-statistics-august-2024/creative-industries-statistics-commentary-august-2024#video-games-tax-relief>.

24 Declaració aportada per la CEO d'UKIE a una comissió parlamentària sobre ajudes fiscals el 2022. Consultat l'abril de 2025 a: <https://committees.parliament.uk/work/6876/tax-reliefs>.

25 Es fa una anàlisi molt àmplia del cas del Regne Unit, tot recollint alguns estudis a CERVINO, J. et al. (2023). *Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos*. Per exemple, es recull que, mentre la taxa de creixement en l'ocupació directa per al període 2011-2014 va ser del 6,9 %, per al període 2014-2020, ja amb el VGTR, va ser de l'11,6 %.

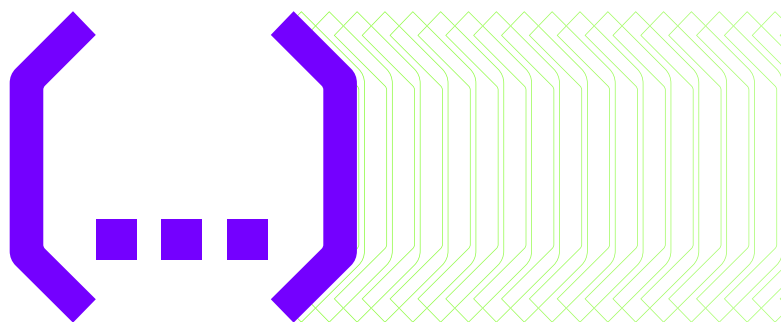
20 Informació sobre VGEC, consultada l'abril de 2025 a: <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-expenditure-credits-for-corporation-tax>.

el suport al desenvolupament de jocs. El fons per a prototips implica un compromís del personal sènior de l'empresa pel que fa a la contribució amb hores de mentoria per altres empreses que formin part dels projectes d'UKGTF en els dos anys posteriors a l'ajuda. En general, una mateixa empresa no pot demanar les dues ajudes en paral·lel o de manera consecutiva²⁶.

Es busca que les ajudes fomentin el creixement de les empreses i que comptin amb una implicació paral·lela d'altres agents finançadors, especialment en el cas de la segona ajuda (la de suport al desenvolupament)²⁷.

Fins al 2024, s'han atorgat 12 M£ en ajudes (quasi 14 M€) a més de 450 empreses²⁸. Per al període fiscal 2025-2026, s'anuncia un pressupost per al fons de 5,5 M£ (quasi 6,5 M€)²⁹. En una primera avaluació feta el 2019, es va estimar que hi va haver un retorn de la inversió de 5 lliures per cada lliura invertida³⁰.

- **UK Global Screen Fund International Business Development strand** o línia de desenvolupament de negocis internacionals del fons Global Screen. El fons sorgeix el 2021, el gestiona el *British Film Institute* (BFI), té un pressupost anual de 7 M£ i compta amb tres línies principals³¹. La línia esmentada promou la internacionalització de les empreses petites i mitjanes independents del sector audiovisual del país amb experiència en la creació o l'explotació de contingut, incloent-hi els estudis de videojocs. Es poden demanar imports d'entre 50.000 i 200.000 £ (entre 60.000 i 236.000 €, aproximadament), que cal incorporar a una estratègia de creixement internacional de tres a cinc anys de durada.



Les despeses elegibles inclouen, entre d'altres, la contractació de personal o d'estratègies de màrqueting. Aquesta línia d'internacionalització, en la versió general, ha suposat el 40 % del pressupost del fons els tres primers anys (uns 2,3 M€ per any)³². Des que va sorgir aquesta ajuda, ha donat suport a 24 empreses de videojocs per un valor de quasi 2 M£ (uns 2,3 M€)³³.

Pel que fa a les iniciatives publicoprivades, resulta interessant esmentar el **Creative Growth Finance** o fons de préstecs per a petites i mitjanes empreses creatives establertes al Regne Unit. Aquest fons de 35 M£ llançat el 2023 està coparticipat pel banc Triodos i l'entitat sense ànim de lucre CreativeUK (la qual rep el suport de diversos ens públics). Atorga préstecs d'entre 100.000 i 1 M£ (entre uns 118.000 € i uns 1,8 M€), amb interessos d'entre el 10 % i el 15 %, a empreses amb un mínim de facturació de 300.000 £ i dos anys d'activitat. El retorn es pot fer en quatre anys. L'objectiu és finançar empreses creatives amb dificultats per accedir a un finançament privat convencional. El préstec també incorpora activitats i serveis de suport³⁴.

Pel que fa a les iniciatives generalistes, que també són importants per a la indústria dels videojocs, podem citar els plans de desgravació fiscal a inversors en capital risc que inverteixen en empreses petites i mitjanes.

26 No s'exclou l'opció de demanar la segona ajuda si ja s'ha demanat la primera. En aquest cas, però, ha de quedar clar que la primera ajuda va facilitar el progrés del projecte empresarial.

27 Consultat el maig de 2025 a: <https://ukgtf.org/> i <https://ukgamesfund.com/>.

28 Consultat el maig de 2025 a: <https://ukgamesfund.com/ukgfnews/record-breaking-year/>.

29 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.gov.uk/government/news/60-million-boost-for-creative-industries-to-turbocharge-growth>.

30 Consultat el maig de 2025: <https://questions-statements.parliament.uk/written-questions/detail/2024-01-23/11105>.

31 La línia de desenvolupament de negocis internacionals en la versió general, però, és la única a què poden accedir les empreses de videojocs; les altres estan enfocades al cinema o la televisió.

32 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.bfi.org.uk/get-funding-support/funding-support-international-activity/uk-global-screen-fund>.

33 Consultat el maig de 2025 a: <https://tiga.org/news/the-uk-global-screen-fund-opens-for-business-development-applications>.

34 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.werecreative.uk/support/creative-enterprise/investment/creativegrowthfinance/>.

L'entitat matriu de CreativeUK sorgeix el 2010 de la fusió de diverses agències regionals dedicades al sector audiovisual després del tancament del UK Film Council, amb l'objectiu de promoure el desenvolupament d'empreses creatives (empreses relacionades amb els videojocs, cinema, mitjans creatius i digitals, així com serveis de producció), especialment fora de Londres. Consultat el maig de 2025 a: https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_UK. La iniciativa específica del fons actual va comptar amb una primera edició el 2019, la qual va atorgar finançament per 17 M£. Consultat el maig de 2025 a: <https://www.triodos.co.uk/press-releases/2023/creative-uk-and-triodos-bank-launch-new-gbp35-million-creative-growth-finance-ii-fund>.

De les tres figures principals que existeixen al Regne Unit actualment, s'ha destacat particularment el **Seed Enterprise Investment Scheme (SEIS)**³⁵, el qual està destinat a empreses de menys de dos anys, menys de 25 treballadors i un màxim de 350.000 £ (uns 410.000 €) en actius bruts. L'empresa que sol·licita la inversió pot rebre fins a 250.000 £ (uns 295.000 €) i ha d'afrontar les despeses en els tres anys següents. No es pot demanar de manera simultània a d'altres figures de capital risc del programa. L'inversor es pot desgravar el 50 % de la quantitat invertida si compleix certes condicions³⁶.

B) Desenvolupament del talent

Hi ha 75 universitats al Regne Unit que proporcionen formació en videojocs i animació. En general, es parla de més de 200 programes per a assolir un nivell de grau i uns 40 de postgrau³⁷.

L'associació TIGA (*The Independent Game Developers' Association*), una de les dues entitats més importants de representació del sector al país, vetlla per la qualitat de la formació i, per això, ofereix als centres formatius una avaluació d'un comitè expert i atorga una **acreditació**. Actualment, al voltant de 48 programes d'universitats i escoles de formació postobligatòria (*colleges*) tenen aquesta acreditació en vigor³⁸. Alguns rànquings internacionals valoren les institucions del

Regne Unit entre les millors d'Europa³⁹ i presenten una trajectòria important⁴⁰.

Al Regne Unit, també hi ha una **presència important de cursos de formació professional bàsica i més avançada**, a partir dels 14 anys, els anomenats BTEC (*Business and Technology Education Council*)⁴¹; es considera que proporcionen una via important cap a l'educació superior, en particular per a estudiants de contextos diversos o menys privilegiats.

Se citen especialment tres qualificacions principals vinculades al videojoc⁴², però que no tenen assegurada la continuïtat, almenys en algunes etapes, davant la reforma a favor dels *T levels* (estudis també de formació professional de dos anys per a estudiants d'entre 16 i 19 anys). En general, es considera que aquests nous cursos poden no ser tan específics i adaptats al món del videojoc com els anteriors⁴³.

En el camp del desenvolupament del talent, també resulta d'interès citar l'altre programa principal finançat per *UK Games Talent and Finance* (UKGTF). Es tracta del programa **Tranzfuser**, adreçat a graduats del Regne Unit que desitgen crear estudis de jocs quan acaben la titulació. Els equips (d'entre tres i sis persones) reben el suport d'una beca en metàl·lic (7.500 £, uns 8.800 €) i l'aixopluc d'un centre local per desenvolupar un prototip que es mostrarà i competirà amb d'altres en una important fira de jocs que se celebra cada tardor.

39 Per exemple, el rànquing de GAMEducation considera una universitat pública britànica entre les millors europees. Consultat el maig de 2025 a: <https://www.gameschools.com/europe>.

El rànquing anual de la Universitat de Princeton (EUA), que considera principalment institucions de Nord-Amèrica i del món angloparlant, inclou entre les deu primeres institucions alguna universitat del Regne Unit. <https://www.princetonreview.com/college-rankings?rankings=top-50-game-design-ugrad>.

40 La Universitat d'Abertay, a Dundee, Escòcia, és un centre reconegut en disseny digital, ciberseguretat i innovació en jocs d'ordinador, i va llançar el que es considera primer grau en jocs d'ordinador del món el 1997.

41 Són qualificacions professionals de qualitat, on es treballen projectes basats en la vida real i orientats a la pràctica. Les qualificacions BTEC poden cursar-se en escoles i instituts d'ensenyament superior, conjuntament o paral·lelament als plans d'estudis acadèmics més tradicionals. https://en.wikipedia.org/wiki/Business_and_Technology_Education_Council <https://www.smythacademy.com/10959/btecs-que-son-como-se-comparan-con-a-levels/>

42 Es parla de 8.000 estudiants matriculats en els diplomes *Pearson BTEC Level 3 National Extended Diploma in Creative Digital Media Production*; *Pearson BTEC Level 3 National 540 Diploma in Creative Media Practice*; i *Pearson BTEC Level 3 National Extended Diploma in Creative Media Practice*.

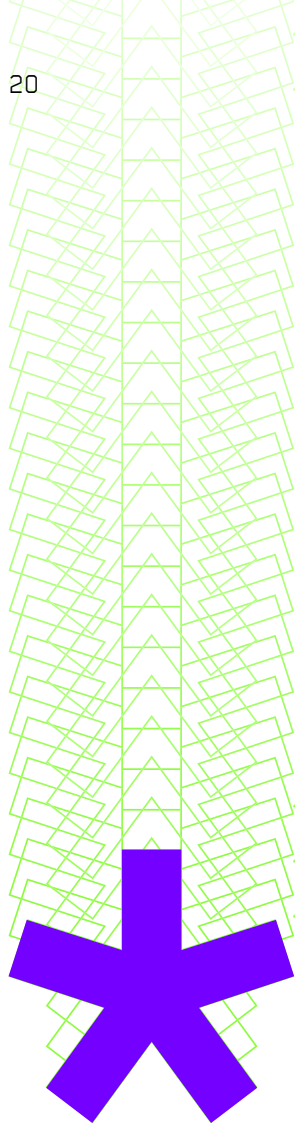
43 Sobre la fi progressiva del finançament dels BTEC i el pas al *T levels* en els casos de solapaments: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/znq9p9q>. Valoració per part de TIGA d'aquests possibles canvis i propostes al respecte: TIGA. (2024). TIGA Manifesto 2024: The agenda for the UK video games industry. Consultable a: <https://tiga.org/news/tiga-set-agenda-for-the-uk-games-industry-with-2024-manifesto>. UKIE, per la seva banda, ha proposat impulsar una certificació o titulació de secundària (CGSE) en Creativitat Digital, una formació professional de dos cursos, que s'afegeixi a la ja existent en Informàtica, centrada en habilitats pràctiques que integrin tecnologies creatives i digitals. Aquest curs proporcionaria als estudiants experiència pràctica en àrees com la producció d'àudio, el disseny visual i el desenvolupament de jocs. Consultat el maig de 2025 a: <https://ukie.org.uk/news/uk-video-games-industry-calls-for-digital-creativity-gcse/>.

35 És citat per la CEO d'UKIE com un dels millors incentius fiscals en la comissió parlamentària esmentada sobre ajudes fiscals el 2022.

36 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.gov.uk/guidance/venture-capital-schemes-raise-money-by-offering-tax-reliefs-to-investors>. <https://www.gov.uk/guidance/venture-capital-schemes-tax-relief-for-investors>.

37 Dades generals proporcionades pel British Council. Consultat el maig de 2025 a: <https://study-uk.britishcouncil.org/plan-studies/choosing-course/subjects/gaming>.

38 Consultat el maig de 2025 a: <https://tiga.org/education/tiga-university-accreditation>.



També poden aprofitar aquesta oportunitat per sol·licitar finançament del *UK Games Fund*.

Durant el programa, que dura aproximadament un estiu, entre altres coses, poden accedir a materials de suport relacionats amb la creació d'un negoci, reben el suport d'un equip facilitador amb experiència en la indústria o poden participar en esdeveniments de *networking* de la indústria. Cada any, s'escullen entre 15 i 20 equips aproximadament. D'aquests equips i d'altres que es puguin presentar, a posteriori, se seleccionaran estudis amb alt potencial per accedir al projecte residencial *DunDev*, d'un mes de durada⁴⁴. Mentre que alguns equips acabaran formant empreses, s'espera que la resta surti del programa amb més habilitats i experiència en projectes integrals que també poden millorar l'ocupabilitat i proporcionar nous talents al Regne Unit⁴⁵.

44 El projecte residencial DunDev actua com a catalitzador perquè aquests estudis que entren en una fase inicial se centrin en la creació de jocs i el negoci de la creació de jocs. Els equips reben allotjament a la ciutat escocesa de Dundee, espai d'oficina i ajudes en metàl·lic perquè puguin canalitzar el temps que dediquin al programa exclusivament cap al desenvolupament del joc en què estan treballant i a l'estudi independent. Dundee és la ciutat d'origen de DMA Design, antecessor de Rockstar North, que va llançar el joc *Grand Theft Auto* a finals dels anys 90. Apart d'això, Dundee és un clúster important del videojoc des de fa anys, amb centres educatius importants i grans empreses. És, per exemple, un dels sis clústers que s'investigaran al projecte europeu GAME-ER (3,8 M€ de pressupost), focalitzat en l'estudi de clústers del videojoc fora de grans ciutats europees.

45 Sobre Transfuser: <https://transfuser.com/>.
Sobre DunDev: <https://dun-dev.com/>.

En general, des del sector es percep marge de millora en la connexió entre el sistema educatiu i el sistema empresarial del videojoc al Regne Unit. En aquest sentit, s'han formulat diverses propostes en relació amb, entre altres objectius, sostenir o millorar la formació professional, incrementar la formació continuada i assegurar l'actualització dels coneixements dels docents que formen en les titulacions de videojocs⁴⁶.

Finalment, com a iniciativa d'atracció de talent estranger, cal destacar el programa *Global Talent Visa*, que permet a professionals destacats en tecnologia digital, incloent-hi el sector dels videojocs, treballar al Regne Unit sense necessitat d'una oferta laboral prèvia. Els sol·licitants han de ser reconeguts com a líders o líders potencials en el seu camp⁴⁷.

C) Promoció nacional i internacional

El Regne Unit celebra dos esdeveniments principals de promoció del videojoc a Londres. Per un costat, tenim el **London Games Festival**, que se celebra en el format actual des del 2015 —als anys 2000, ja hi ha antecedents del festival— a la primavera, durant unes dues setmanes.

La fira és una iniciativa de l'Ajuntament de Londres a través de *Film London* i rep el suport d'UKIE. Els darrers anys, ha tingut un pressupost d'1 M£ (en anys anteriors, va ser fins i tot superior). És un esdeveniment mixt, on hi ha activitats tant per als jugadors en general com per a les empreses.

S'estima que, el 2024, s'estima va tenir més de 100.000 visitants i rebre més de 4.000 professionals i representants de 900 empreses i 41 països diferents; s'hi van promocionar 300 jocs, hi va haver 37 esdeveniments i es van generar uns 30 M£ (uns 34,5 M€) entre acords d'inversió i publicació, promocions i vendes⁴⁸. L'organització del festival també porta a terme dos programes d'acceleració d'empreses.

També destaca el festival EGX, iniciat el 2008, celebrat

46 El manifest de TIGA de 2024, citat prèviament, inclou un decàleg de deu propostes a l'administració, de les quals quatre es refereixen a la formació. Del manifest d'UKIE de 2023, tres de set propostes es refereixen a formació i una a atracció de talent estranger. UKIE. Video games Industry Manifesto. (2023). Consultable a: <https://ukie-cms.project-n.com/wp-content/uploads/2025/04/Ukie-Video-Games-Industry-Manifesto-11.pdf>

47 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.gov.uk/global-talent-digital-technology>.

48 Consultat al maig de 2025 a: <https://games.london/london-games-festival-2024-sees-record-breaking-attendance-of-over-100000-visitors/>.
<https://www.gamesindustry.biz/mayor-of-london-renews-1m-investment-in-london-games-festival>

a la tardor durant uns pocs dies i que organitza *ReedPop*, una empresa especialitzada en l'organització d'esdeveniments. La darrera edició va rebre més de 100.000 visitants i va tenir més de 450 exhibidors. També disposa d'un espai de generació de *networking* i creació d'oportunitats professionals⁴⁹.

Pel que fa als **e-Esports**, el Regne Unit presenta una tradició important (ha acollit competicions importants des dels anys 2000) i un present significatiu. Actualment, acull les seus d'algunes empreses rellevants del sector com Fnatic (organització d'e-Esports fundada el 2004, amb equips per a diversos jocs i present en diversos països), EXCEL (una altra organització d'e-Esports, fundada el 2014) o FACEIT (plataforma d'e-Esports fundada el 2012 a Londres), i hi tenen ofícines empreses rellevants com Twitch (plataforma de retransmissió de contingut) o Riot Games (empresa *publisher* i desenvolupadora de videojocs, que també organitza competicions d'e-Esports, creada el 2006).

És el quart país europeu amb més jugadors que han presentat guanys econòmics, per darrere d'Alemanya, França i Rússia (2022)⁵⁰. S'estima que el sector generava va generar 1.214 llocs de treball el 2020, que havia crescut un 8,5 % entre 2016 i 2019 i que aportava 111,5 M£ (uns 127 M€) de valor afegit brut al país; s'estimava que la celebració d'un esdeveniment important podia generar 238 llocs de treball i 12 M£ (uns 13,7 M€) de valor afegit brut per a l'economia⁵¹.

El 2024, el Regne Unit va acollir la final mundial de *League of Legends* a l'O2 Arena de Londres (amb capacitat per a 20.000 espectadors), entre altres esdeveniments importants⁵².

Des del 2016, existeix la Federació Britànica d'e-Esports, una organització privada sense ànim de lucre; que des del 2018 forma part d'UKIE. Amb l'impuls de la federació, s'ha posat en marxa un *BTEC* dedicat als e-Esports, amb 5.500 estudiants per al curs 2022-2023; i el país disposa d'una oferta important d'estudis de nivell superior especialitzats en e-Esports.

Hi ha una iniciativa federativa de tornejos per a diferents jocs entre joves de 12 anys i més; i també n'hi ha una altra d'UKIE que apropa el món dels videojocs i els e-Esports a escoles per a infants i joves d'entre 8 i 18 anys. També destaquen iniciatives per incrementar la diversitat dels participants en els e-Esports. La federació esmentada va inaugurar el 2024 la seva seu al nord d'Anglaterra, a Sunderland, un campus especialitzat de més de 4.000 metres quadrats, que ha comptat amb el suport de l'administració local i col·labora amb una de les escoles de secundària postobligatòria (*college*) del municipi⁵³.

El Govern va anunciar el 2024 que es publicaria en guany un pla sectorial per a les indústries creatives que també inclourà l'impuls dels e-Esports⁵⁴.

Internacionalment, el Regne Unit ha tingut una presència organitzada recent al voltant de la marca *UKIE Worldwide*. Aquesta presència la trobem, per exemple, a l'esdeveniment GamesCom de Colònia (Alemanya) o la GDC (Estats Units), organitzada per UKIE amb el suport del Govern britànic (*Department for Business and Trade*)⁵⁵.

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

El Regne Unit presenta una tradició important en el videojoc des dels anys 80, fet que ha originat el sorgiment de **pols d'aglomeració territorial** múltiples i diversos al voltant del videojoc. El 2014, es van identificar 18 clústers rellevants al país, el 30 % dels quals es trobaven concentrats a Londres i prop del 20 % al sud-est del país.

Els sis clústers més complets pel que fa a diversitat en la composició empresarial es localitzaven a Londres, Brighton (sud-est del país), Guildford i Aldershot (al sud-oest de Londres, sud-est del país), Manchester (al nord-oest d'Anglaterra), Dundee i Edimburg (aquests dos últims a Escòcia)⁵⁶. En anys posteriors, s'ha detectat un creixement important sobretot al sud-est, a Londres i

49 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.bbc.com/news/live/cgqy2dypdw0t>, <https://www.egx.net/london/en-gb/things-to-do.html> i https://en.wikipedia.org/wiki/EGX_expo

50 UKIE. (2023). e-Esports in the UK. Challenges and future opportunities. Consultat a: https://ukie-cms.project-n.com/wp-content/uploads/2025/04/Esports-in-the-UK-challenges-and-opportunities-3_compressed.pdf.

51 UKIE. (2019). The value of e-Esports in UK. Consultat a: https://ukie-cms.project-n.com/wp-content/uploads/2025/04/Header-images_Value-of-Esports-2020.pdf.

52 Consultat el maig de 2025 a: <https://esports-news.co.uk/2023/12/25/top-10-uk-esports-events-2024/>.

53 Consultat el maig de 2025 a: <https://britishesports.org/nepc/> i https://en.wikipedia.org/wiki/British_Esports.

54 Consultat el maig de 2025 a: <https://questions-statements.parliament.uk/written-questions/detail/2024-10-24/11076>.

55 Consultat el juny de 2025 a: <https://ukie.org.uk/ukie-worldwide/>, <https://ukie.org.uk/news/2024-video-games-growth-programme-cohort-revealed/> i <https://ukie-cms.project-n.com/wp-content/uploads/2025/04/Ukie-Supercharged-strategy-and-mission-2024-5.pdf>.

56 NESTA. (2014). A map of the UK games industry. Consultable a: https://pec.ac.uk/wp-content/uploads/2024/07/map_uk_games_industry_wv.pdf.

fora de Londres; en general, aquesta part de l'Estat és encara la que concentra més empreses i treballadors⁵⁷.

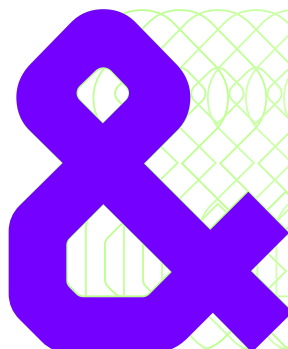
En general, les polítiques públiques de suport recents més detectades han estat un programa estatal ambiciós i altres iniciatives de caràcter local i regional.

Una iniciativa interessant de suport a clústers amb finançament estatal ha estat el programa **Creative industries clusters programme** (2018-2023), el qual va comptar amb un pressupost inicial de 56 M£ (uns 63 M€) de l'UKRI (*UK Research and Innovation*).

Aquest programa tenia com a objectiu general reforçar el creixement industrial a llarg termini a través de la creació de vincles entre la recerca duta a terme a les institucions d'educació superior i les indústries creatives i, així, oferir beneficis econòmics regionals associats a la inversió en R+D i el desenvolupament dels clústers, incloent-hi una ampliació de la capacitat entre les empreses creatives per explotar la innovació tècnica basada en dades⁵⁸.

El programa en cada clúster o zona identificada estava liderat per una universitat; un dels nou clústers seleccionats tenia relació amb el videojoc i la zona va ser Dundee, Escòcia (5,6 M£ de finançament inicial estatal, uns 6,3 M€; complementat amb aportacions de caràcter regional i privat), amb la Universitat d'Abertay com a líder, en cooperació amb altres dues universitats de la regió.

L'objectiu general del projecte del clúster (*inGAME*) va ser ajudar les empreses a créixer en nous mercats nacionals i internacionals (per exemple, aprofitant oportunitats com la gamificació)⁵⁹. Entre les activitats, el clúster va posar en marxa diferents models de recerca aplicada col·laborativa (per exemple, convocatòria de prototips vers problemes o oportunitats emergents en



el sector, subvencions i finançament llavor de projectes, i suport financer a petites i mitjanes empreses per adquirir serveis d'R+D), així com diferents mecanismes d'assessorament i formació per a les PIMES interessades (tallers, activitats de mentoria, classes magistrals, etc.).

També es van portar a terme esdeveniments per presentar proves de concepte de productes i serveis a inversors i al públic en general.

El projecte va facilitar la creació de noves connexions i va millorar la col·laboració entre empreses creatives i institucions d'educació superior. En aquest sentit, es van portar a terme 73 iniciatives d'R+D dirigides a abordar reptes del sector a escala local i general; les activitats de formació van arribar a 2.283 professionals i es van registrar 177 col·laboracions.

Les empreses participants van reportar un augment en la capacitat per accedir a finançament (11,5 M£, uns 13 M€, de cofinançament) i van experimentar un creixement en l'activitat.

El projecte també ha deixat un web amb un *toolkit* per a la innovació⁶⁰ i un *spin-out* consistent en un laboratori d'aplicació de la tecnologia dels jocs a altres camps⁶¹.

S'estima que el projecte ajudarà a generar un total de 84,7 M£ de valor afegit brut els deu anys vinents a Escòcia i crearà 175 llocs de treball. L'avaluació general del projecte *Creative industries clusters programme* va considerar que havia compensat la despesa pública invertida. De fet, en general, s'estima que les empreses participants en els nou clústers van aconseguir 57 M£ (uns 65 M€) extra en coinversió o finançament addicional; i les mateixes organitzacions dels clústers

57 TIGA elabora regularment, cada un o dos anys, un estat del sector, també en perspectiva territorial. Per exemple, el 2019 identificava un creixement important al sud-est, fora de Londres. Darrerament, presenta un panorama on Londres torna a se capdavantera amb claredat. Consultat el març de 2025 a: <https://tiga.org/news/tiga-reveals-south-east-london-north-west-and-scotland-as-the-largest-centres-of-games-development-in-the-uk>.
<https://tiga.org/news/weathering-the-storm-tiga-research-reveals-uk-games-dev-sector-continues-to-grow-despite-global-sector-downturn>.

UKIE elabora també el seu propi mapa d'actors: <https://ukie.org.uk/uk-games-map>.

58 Els objectius específics eren identificar els reptes definits per la indústria on la recerca i les oportunitats col·laboratives puguin conduir a resultats demostrables i mesurables per al creixement de la indústria i l'avanç del coneixement; augmentar l'activitat d'R+D per i amb les indústries creatives; crear un entorn on les grans empreses vegin cada cop més el valor de fer inversions significatives en R+D amb institucions acadèmiques per donar suport a la recerca innovadora i les noves oportunitats per a empreses de totes les mides; crear una comunitat de recerca i una força de treball d'R+D experta en treballar a la universitat, les empreses i la pràctica creativa; enfortir la influència de les indústries creatives i millorar les dades i l'anàlisi sobre i amb les indústries creatives, tant per informar les polítiques com per proporcionar informació als propis sectors.

59 Si parlem d'objectius més concrets: reduir el risc de l'experimentació creativa i la comercialització per a PIMES, diversificar i incentivar la innovació tecnològica, i intensificar les capacitats d'escalat i organitzatives.

60 Consultat el maig de 2025 a: <https://innovationforgames.com/resolver/>.

61 Consultat el maig de 2025 a: <https://innovationforgames.com/theappliedgameslab/>.

van aconseguir generar 276,8 M£ (uns 315 M€) de coinversió⁶².

Existeix un altre projecte similar, iniciat el 2024, a Surrey (un comtat al sud-est del país, al costat de Londres) i Warwickshire (a la zona oest del centre d'Anglaterra, més al nord), el **Games and Innovation Nexus**, encapçalat per la Universitat de Surrey i amb 2,3 M£ de finançament (uns 2,6 M€) aportat per *Research England* i l'administració dels comtats implicats, entre altres agents. Els objectius del projecte són connectar investigadors universitaris amb empreses de jocs amb reptes per resoldre, connectar els clústers de jocs de Guildford (Surrey) i Leamington (Warwickshire), invertir en un ecosistema d'innovació, incloent-hi un nou centre d'innovació de jocs (amb un espai de col·laboració entre desenvolupadors locals i acadèmics, i una àrea dedicada a les proves i al joc) i un centre d'incubació que doni suport a la comercialització de la innovació⁶³.

En aquest camp, també resulta interessant esmentar les **iniciatives d'acceleració d'empreses** de *Games London* (organitzadora del *London Games Festival*), que fa quatre anys que estan en marxa.

El programa general es dirigeix a fundadors d'estudis de Londres amb un o dos jocs ja al mercat que vulguin desenvolupar l'estratègia empresarial i comprendre millor el tipus de col·laboracions que necessiten per tenir èxit en el futur i poder escalar el negoci.

El darrer any, s'han seleccionat vuit estudis per emprendre diverses activitats durant tres mesos (entre els elements principals, hi ha: assignació de mentors, 16 sessions impartides per experts en la indústria, visites a empreses i estudis destacats de Londres i demostració al final del programa del prototip refinat i avançat durant el projecte)⁶⁴.

Un altre programa d'acceleració de la mateixa organització és el *Game Changer*, de caràcter similar, però dirigit a fundadors de negocis de jocs de Londres de col·lectius o contextos d'origen infrarepresentats a la indústria. El projecte s'allarga durant sis mesos, amb

un ritme de treball inferior al programa general.

El programa incorpora una sortida a l'estranger (Hèlsinki, Finlàndia) a l'*Slush*, un esdeveniment líder per a *startups* que reuneix fundadors i inversors d'arreu del món; i culmina amb un mercat de finançament per tal de contactar amb editors i finançadors en general. Aquest projecte va donar entrada entre 2023 i 2024 a més de 70 empreses que treballaven en tots els espectres del joc i, per al 2025, s'anuncia una selecció d'uns 20 estudis⁶⁵.

Finalment, cal esmentar la iniciativa d'acceleració de negocis del videojoc *Video Games Growth Programme* que porta a terme la mateixa organització UKIE des de 2021. Per a l'edició de 2024, ha comptat amb el suport del *Department of Business and Trade (DBT)*. La iniciativa ofereix dues vies adaptades: una via d'acceleració per a *startups* i una via de *scale-up* per a empreses amb alt potencial de creixement. Proporciona un programa complet que cobreix temes com ara l'estratègia empresarial, l'accés al finançament, la gestió, l'expansió al mercat internacional, etc. El 2024, va donar suport a 30 empreses⁶⁶.

62 FRONTIER ECONOMICS, BOP CONSULTING. (2024). Evaluation of the Creative industries clusters programme. Final report to AHRC i UKRI. Consultable a: https://www.bop.co.uk/reports/download/ahrc_ukri_creative_industries_clusters.

Web general del projecte: <https://creativeindustriescusters.com/>.

Web de inGAME: <https://innovationforgames.com/>.

Informació a UKRI: <https://www.ukri.org/what-we-do/browse-our-areas-of-investment-and-support/creative-industries-clusters-programme/>.

63 Consultat el maig de 2025 a: <https://surrey-research-park.com/news/gain-launched-to-tackle-gaming-industry-challenges/> i <https://www.gamesindustry.biz/23m-programme-funds-new-games-innovation-zone-in-the-uk>.

64 Consultat el maig de 2025 a: <https://games.london/accelerator/>.

65 Consultat el juny de 2025 a: <https://games.london/gamechanger/#1722250413061-7bcd2532-5e97>.

66 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.playeroneconsulting.com/our-thinking/2024-video-games-growth-programme-by-ukie/> i <https://ukie.org.uk/news/2024-video-games-growth-programme-cohort-revealed/>.

03.3 FINLÀNDIA

5,6 M

Població (2023)

2,8 M

Jugadors/es de 10 a 65 anys (2020)
51 % de la població.

3.200 M€

Volum de negoci (2022)
Representa l'1,2 % del PIB.

242

Estudis de desenvolupament i proveïdors (2022)
232 estudis i 10 proveïdors.

3.700

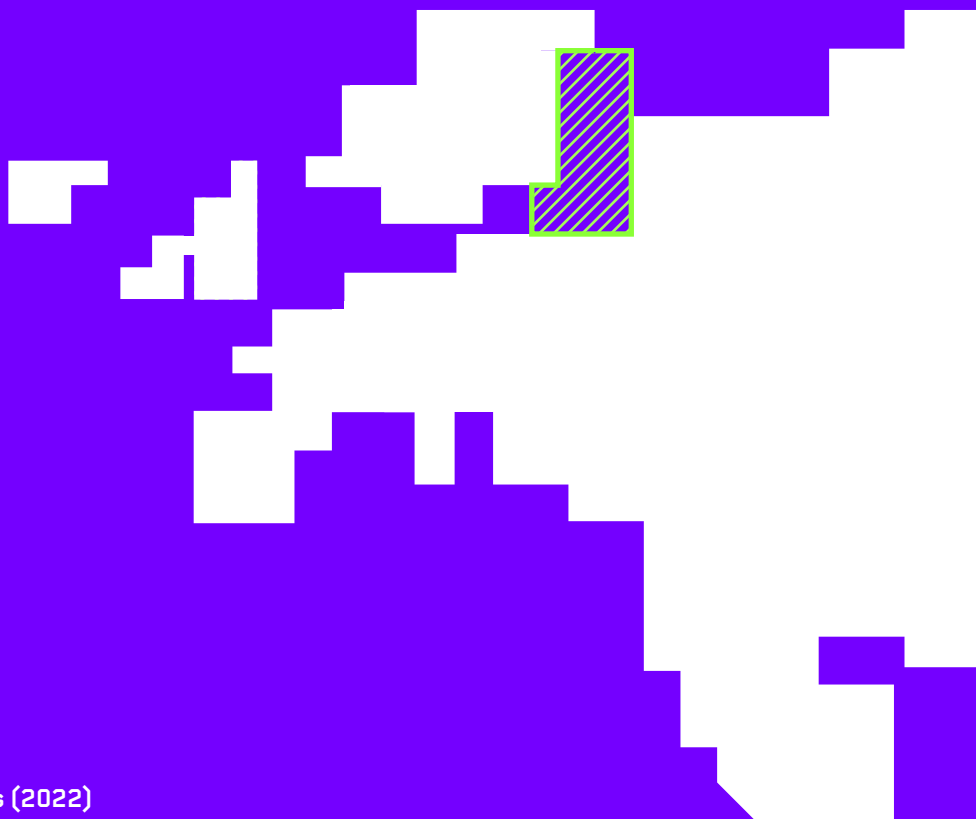
Persones ocupades (2022)

47

Institucions amb formació en videojocs (2022)
42 d'educació formal i 5 no formals.

ANGI NeoGames

Principals associacions



Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugador/es corresponen a dades de consultora especialitzada Newzoo.

Les dades de volum de negoci corresponen al darrer informe de l'estat del sector de NeoGames (2022).

Les dades d'empreses, treballadors/es i institucions educatives corresponen a l'informe 2022 European Videogames Industry, d'EGDF.

*Probablement, es refereix únicament a jugadors/es habituals (juguen un cop per setmana o més).

**Associació nòrdica sorgida de les associacions estatals preexistents a Finlàndia, Dinamarca, Noruega i Suècia.

Finlàndia presenta polítiques de finançament i suport especialment orientades a l'R+D, la internacionalització i l'atracció de talent estranger; de fet, més del 90 % dels ingressos de les empreses prové de l'estranger.

Pel que fa al desenvolupament del talent, Finlàndia destaca per la presència de formacions en videojocs en institucions públiques, les quals estan lliures de costos de matrícula per a estudiants locals, de la UE i l'EEE més Suïssa, i presenten certa oferta d'especialització.

En relació amb la promoció, Finlàndia organitza un esdeveniment per a *startups* digitals d'importància internacional. En el camp dels serveis de suport empresarial i el foment de la cooperació, Finlàndia presenta diverses agències públiques, majoritàriament generalistes, i iniciatives a escala regional. En la dècada passada, destaca com a fita el desenvolupament del programa *Skene*.

A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

El principal actor públic que intervé en el finançament del videojoc a Finlàndia és **Business Finland**, un organisme públic generalista creat el 2018 de la fusió de *Tekes* (agència creada el 1983 per finançar projectes d'R+D d'empreses, institucions d'educació superior o unitats de recerca) i *Finpro* (institució proveïdora de serveis d'internacionalització, inversió i promoció turística, amb antecedents que es remunten a la primera meitat del segle XX).

Entre 1995 i 2022, s'estima que ha atorgat ajudes per valor de més de 100 M€ a la indústria del videojoc (per exemple, el 2017 va arribar als 16 M€)⁶⁷. Ofereix serveis de finançament, normalment subvencions o préstecs, a través de múltiples programes o instruments majoritàriament generalistes.

Aquests s'estructuren a partir de la dimensió, la maduresa i la capacitat financera de les empreses. Les ajudes estan principalment vinculades a R+D i orientades en gran part a PIMES. Normalment, sempre hi ha d'haver una vocació d'internacionalització del servei,

el producte o la idea⁶⁸. El 2024, va executar 611 M€ de pressupost (62,7 % per a ajudes a R+D+I; 29 % per a recerca i 8,1 % per ajudar la indústria)⁶⁹.

Les ajudes de cara al videojoc, principalment, es poden demanar quan una empresa desenvolupa nous conceptes de joc, plataformes o eines de desenvolupament; nous models de negoci o d'operació i nous formats o conceptes *cross media*; o aplica la gamificació per a nous productes i conceptes de servei. En aquest sentit, es planteja una **seqüència general d'instruments** que acompanyarien aquests projectes nous o desenvolupament empresarial:

- **Tempo funding** o ajuda per testar la viabilitat mercantil d'una nova idea, producte o servei. Amb aquesta ajuda, una empresa es pot preparar per al creixement internacional gràcies a comentaris de clients potencials i al mapatge de la demanda i la funcionalitat del producte al mercat internacional.

L'empresa ha de tenir en tot cas un pla per posar en marxa la idea nova si el resultat del test és positiu. La subvenció pot arribar a un màxim de 60.000€ i pot cobrir fins a un 75 % del cost de l'acció o projecte (80.000€ màxim). L'empresa ha de tenir menys de cinc anys —definició de *startup* per *Business Finland*— i comptar amb dues persones, com a mínim. L'empresa no pot tenir més de 50 treballadors/es i ha de tenir un màxim de 10 M€ de balanç net de facturació.

- **Research, development and piloting funding** o finançament per a la investigació, el desenvolupament i el pilotatge de nous productes, etc. Aquesta ajuda busca impulsar la rendibilitat i l'avantatge competitiu de les empreses a través de la innovació.

L'ajuda en la versió per a PIMES (empreses de menys de 250 treballadors/es i un màxim de 43 M€ de balanç net de facturació) i empreses de capitalització mitjana (facturació consolidada d'un màxim de 300 M€) combina subvenció (per a investigació i cerca d'informació) i préstec (per desenvolupar el nou producte o servei)⁷⁰.

67 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.businessfinland.fi/499324/globalassets/finnish-customers/02-build-your-network/digitalization/game-industry/faq-game-business-development-funding.pdf>.

68 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.businessfinland.fi/en/games#stored> i <https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding>.

69 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.businessfinland.fi/en/whats-new/news/cision-releases/2025/the-funding-granted-by-business-finland-was-611-meuros>.

70 Hi ha una ajuda també per grans empreses.

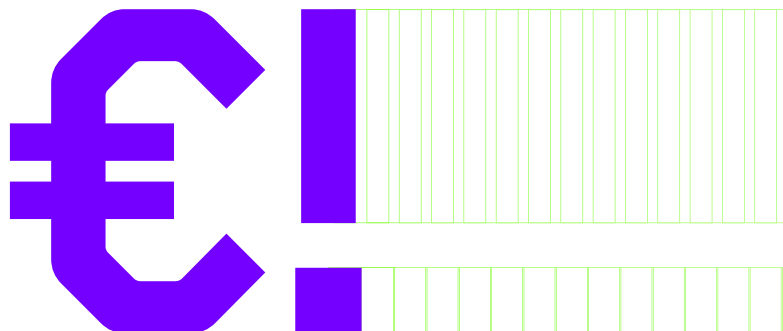
La subvenció pot oscil·lar entre un 40 % (per a empreses de capitalització mitjana) i un 60 % (per a PIMES amb un projecte de recerca industrial pura). El préstec, per la seva banda, pot oscil·lar entre el 50 % i el 70 % del cost del projecte. El tipus d'interès serà, en general, tres punts per sota del tipus d'interès base (el 2024, va oscil·lar entre el 4,25 % i el 3,75 %), amb un mínim de l'1 %. El període de retorn del préstec pot ser de set a deu anys, dels quals entre tres i cinc poden ser sense pagament de quotes.

Els costos elegibles depenen de la naturalesa del projecte (per exemple, en projectes d'R+D s'inclouen costos directes de personal, part dels costos indirectes, compres d'equipament, serveis i part de les despeses generals). L'ajuda oscil·la normalment entre 100.000 € i diversos milions d'euros.

- **Young Innovative Company funding** o finançament per a *startups* amb alt potencial d'exportació. El component d'R+D en aquest cas sembla tenir menys pes. Es proporciona finançament en forma de subvenció en tres trams per un total màxim d'1 M€ (250.000 € per al primer i el segon tram, i 500.000 € per al tercer).

Entre els costos elegibles, els de personal poden ser com a màxim el 30 %. L'edat d'una empresa típica seleccionada per al finançament és de quatre anys, amb una mitjana de tretze treballadors/es, una facturació de més de 420.000 € i inversions en capital propi per valor d'1 M€; els directius solen tenir experiència internacional i la majoria de les empreses ja tenen una facturació internacional significativa; el 40 % de les empreses tenen inversors estrangers⁷¹.

En el marc de les ajudes d'R+D, a partir de l'any 2025 s'ha habilitat un fons específic de finançament per a indústries creatives (**R&D funding for the creative industries**) de 9 M€/any. Inclou una figura de finançament d'R+D per a empreses (en funció de la mida de



l'empresa, entre altres característiques, pot oscil·lar entre un 35 % de subvenció i un 50 % de préstec) i una altra de finançament de projectes conjunts d'innovació entre empreses i organitzacions de recerca (en funció de qui demana l'ajuda i del caràcter del projecte, pot oscil·lar entre el 40 % i el 80 % de subvenció dels costos).

Altres fons de *Business Finland* destacats per al sector del videojoc són:

- **Talent funding** o fons de finançament per preparar l'organització per al creixement internacional, per a PIMES i empreses de capitalització mitjana. L'objectiu de les mesures finançades ha de ser crear noves oportunitats laborals i pràctiques organitzatives i de gestió que donin suport al creixement internacional i millorin la capacitat de contractar talent estranger. L'import de la subvenció pot ser d'un màxim de 50.000 € i no pot superar el 50 % dels costos de la transformació. Només es pot demanar una vegada.
- **Exhibition Explorer funding** o fons de finançament per a l'assistència a fires internacionals B2B per a PIMES i empreses de capitalització mitjana que vulguin augmentar l'exportació dels propis productes o serveis a nous mercats objectius. El requisit previ per a la subvenció és que almenys quatre empreses sol·licitin finançament per a la mateixa fira, tret que la naturalesa del projecte exigeixi el contrari. La subvenció és com a màxim del 50 % dels costos elegibles. L'import que es pot concedir a una empresa individual és d'un màxim de 10.000 € per fira comercial. Es paga posteriorment.

⁷¹ En anys previs, encara s'assenyalava una quarta ajuda com a possible ajuda inicial per a les empreses: *innovation voucher* o ajuda a la innovació. Existent fins al 2024, en la darrera versió era una ajuda d'un màxim de 4.500 € per a contractar un servei d'un proveïdor expert per a una empresa que estigués desenvolupant un nou producte i tingués plans per vendre'l internacionalment; la quantitat demanada no podia superar el 75 % del cost total del servei. L'ajuda es reemborsava posteriorment i només es podia demanar una vegada. L'empresa havia de ser una *startup* amb menys de 50 treballadors i un màxim de facturació de 10 M€. L'ajuda s'ha acabat per al 2025, ja que es considera que calia reorientar els esforços pressupostaris cap a ajudes que haguessin demostrat més efectivitat per a incrementar l'R+D de les empreses. Consultat el maig de 2025 a: <https://www.businessfinland.fi/en/whats-new/news/2024/applications-for-innovation-voucher-and-group-explorer-will-close-on-october-17-2024>.

Altres ajudes no específiques del sector del videojoc per part d'altres organismes públics, però, així i tot, destacades per l'associació de la indústria, són:

- Crèdits (o garanties de crèdit) per a l'exportació de PIMES per part de *Finnvera*⁷². La quantitat màxima que es pot sol·licitar sol ser de 20 M€ (en certs casos, pot arribar a 40 M€) i cobreix les operacions d'exportació des de Finlàndia a un llistat de països (aquells per als quals es considera que el risc no és massa alt). El tipus d'interès pot ser fix o variable. Les exportacions han de tenir un mínim de contingut finlandès. El període de retorn és d'un mínim de 2 anys⁷³.
- **DigiDemo** és un programa de finançament gestionat per AVEK (centre audiovisual), finançat pel Ministeri de Cultura i Educació, iniciat el 2003 i destinat a donar suport al desenvolupament de nous continguts audiovisuals o altres continguts culturals i formes narratives, incloent-hi els videojocs. Es concedeix l'ajuda per produir una demostració o per dur a terme la planificació conceptual d'un producte, l'empresa ha de tenir un mínim de sis mesos, la subvenció pot ser de 10.000 o 20.000 € i no pot superar el 80 % dels costos elegibles⁷⁴.
- **Subvencions** per part de *Suomen Kulttuurirahasto* (Fundació Cultural Finlandesa) per a projectes culturals, incloent-hi videojocs. Es poden sol·licitar subvencions per dissenyar o implantar el producte.

El pressupost en ajudes generals per al 2024 va ser de 48,2 M€; tanmateix, només un 1 % de les ajudes destinades a l'art van ser per a videojocs. Les ajudes poden ser per finançar el treball (32.000 €-36.000 € anuals) o per finançar despeses (entre 1.000 i 4.000 €) i es distribueixen en quatre rondes o crides específiques durant l'any⁷⁵.

En el camp del finançament privat, resulta rellevant destacar els nombrosos **fons d'inversió fundats per veterans exitosos** de la indústria del videojoc a Finlàndia. En aquest sentit, se citen fons com *Play Ventures*, fundat el 2018, que ha finançat projectes a Finlàndia, Estats Units, Regne Unit i altres països de tot el món; el primer fons va recaptar 30 M\$ (2018), el segon 135 M\$ (2021) i el tercer 140 M\$ (2023)⁷⁶. També, de *Sisu Games Ventures*, fundat el 2014⁷⁷.

En un àmbit de partida regionalment més ampli, hi ha *Nordic Games Ventures*, fundat el 2019, que inverteix exclusivament en desenvolupament de jocs en fase inicial i en PIMES sense cotització en borsa; i que ha recaptat més de 40 M€ per a més de 150 empreses⁷⁸. També es poden trobar inversors individuals amb interès i coneixement en la indústria del videojoc a *FIBAN* (Xarxa finlandesa de Business Angels)⁷⁹; aquesta xarxa va invertir més de 30 M€ en 2024.

B) Desenvolupament del talent

A Finlàndia, hi ha prop de 50 institucions que ofereixen estudis o titulacions especialitzades en videojocs. La majoria de l'oferta formativa es troba en **universitats de ciències aplicades**, però també hi ha oferta en **universitats en general, centres d'educació per a adults i instituts de formació professional**, amb possibilitat d'iniciar-se a partir dels 16 anys⁸⁰.

⁷² Empresa financera especialitzada de propietat estatal que reforça el potencial operatiu i la competitivitat de les empreses finlandeses amb l'oferiment de préstecs, garanties nacionals, garanties de crèdit a l'exportació i altres serveis associats amb el finançament de les exportacions.

⁷³ Consultat el maig de 2025 des de: <https://www.finnvera.fi/eng>.

⁷⁴ Una altra ajuda amb condicions similars és CreaDemo, si bé en aquest cas es cerquen principalment innovacions intersectorials amb protagonisme de la indústria cultural. Es fa èmfasi en projectes que millorin la col·laboració entre diferents línies de negoci i, en particular, la coincidència de l'experiència creativa amb altres experiències empresarials, la creació de nous negocis i el desenvolupament de l'emprenedoria. Consultat el maig de 2025 des de: <https://kopiosto.fi/en/AVEK/funding/avek-grants-and-support-guidelines/creademo-digidemo/>.

⁷⁵ Consultat el maig de 2025 a: https://skr.fi/en/grants/guidelines/#/guide_type/related_grant.

⁷⁶ Consultat el maig de 2025 a: <https://www.play.vc/>.

⁷⁷ Consultat el maig de 2025 a: <https://sisu.vc/>.

⁷⁸ Consultat el maig de 2025 a: <https://nordicgameventures.com/>.

⁷⁹ Consultat el maig de 2025 a: <https://fiban.org/>.

⁸⁰ Consultat el maig de 2025 a: <https://neogames.fi/education/>. Alguns dels programes universitaris que s'han consultat presenten com a característiques les visites a estudis de videojocs i el fet que, en acabar els estudis, els graduats tinguin una cartera sòlida de projectes completats (un exemple és el màster de la Universitat d'Aalto, a la regió capital). Consultat el maig de 2025 a: <https://www.aalto.fi/en/study-options/game-design-and-development-computer-communication-and-information-sciences-master-of-science#9-co-operation-with-other-parties>.

En la formació universitària, hi ha una certa **especialització** dintre de les branques o titulacions més orientades a la programació i al disseny i l'art; altrament, trobem titulacions amb cursos específics en 2D, d'altres en 3D, en producció de jocs per a mòbil, XR (*extended reality*, que inclou, per exemple, la realitat augmentada) o VR (realitat virtual, un tipus concret de XR)⁸¹.

Una característica destacada de Finlàndia és la **presència important d'institucions públiques** que ofereixen formació en videojocs; de fet, l'ensenyament secundari i superior ofereix la matrícula gratuïta als estudiants locals i als estudiants de la UE i l'Espai Econòmic Europeu més Suïssa⁸². També s'esmenta l'existència d'oferta formativa en el camp de la formació continuada⁸³.

Resulta rellevant assenyalar que un assumpte important al país és **l'atracció i la retenció de talent** i és, de fet, una de les preocupacions de la indústria quan es plantegen restriccions a la immigració⁸⁴. En el document d'estratègia del sector per als pròxims anys, la capacitat per desenvolupar, atraure o retenir talent ben format se situa com un coll d'ampolla per al creixement desitjat⁸⁵. Aproximadament un terç de la força laboral en la indústria del videojoc a Finlàndia és forana⁸⁶. També es considera rellevant eliminar les restriccions burocràtiques al treball remot transfronterer.

A mig camí entre les iniciatives d'atracció del talent i el foment de l'activitat empresarial innovadora, cal citar la iniciativa *Startup-yrittäjän oleskelulupahakemus* o permís de residència per a emprenedors de *startups* innovadores amb alt potencial d'exportació, popularment conegut com a *Startup Permit*. Introduït el 2018, aquest permís permet als emprenedors de fora de la UE establir i fer créixer les seves *startups* a Finlàndia, tot proporcionant-los una porta d'entrada al mercat europeu⁸⁷.

En aquest camp de la formació, resulta interessant destacar el **projecte GameBadges**, recentment impulsat, entre altres socis, per l'associació d'entitats vinculades al videojoc al país, NeoGames⁸⁸.

El projecte, amb finançament europeu —i la participació d'institucions educatives i associacions de Txèquia, Dinamarca, Països Baixos, Bèlgica, a més a més de Finlàndia— pretén dissenyar, provar i implementar el primer ecosistema de microcertificacions obertes basat en competències a escala europea, dirigit a la indústria europea del videojoc i a l'educació en videojocs.

El model vol ser transparent, públic i basat en les necessitats de la indústria. Com a resultat, l'ecosistema té dues parts: un mapa de competències en línia, ja disponible, i certificacions obertes digitals. El mapa cobreix totes les categories professionals relacionades amb la indústria dels videojocs i diferents nivells d'experiència; així, hi ha objectius de competència de bronze, per als estudiants d'últims cursos i acabats de graduar, objectius de plata, que cobreix la major part del nivell professional independent, i d'or, reservat per als grans experts de la indústria⁸⁹.

Per acabar, una iniciativa que també cal destacar, organitzada per la mateixa NeoGames, és l'esdeveniment *GetFunded*, una sessió d'orientació per a la cerca de

81 VOUTILAINEN, V. (2023). Game-related studies in Finland. Es pot consultar a: <https://kamk.fi/wp-content/uploads/2024/05/Game-Related-Studies-in-Finland.pdf>.

82 Consultat el maig de 2025 a: <https://eurypedia.eacea.ec.europa.eu/eurypedia/finland/funding-education> i <https://opintopolku.fi/konfo/en/sivu/tuition-fees#exemption-from-the-fee>.

83 Consultat el maig de 2025 a: https://toolbox.finland.fi/wp-content/uploads/sites/2/2021/03/game-industry_presentation.pdf.

COURBE, T. (2021). L'industrie du jeu vidéo en France : tissu économique et compétitivité. Synthèse. Consultable a: https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lindustrie-du-jeu-video-en-france-tissu-economique-et-competitivite_14334717.

84 Per exemple, es pot observar en alguns dels punts plantejats per NeoGame abans de la campanya de les darreres eleccions europees. Consultat el maig de 2025 a: <https://neogames.fi/suomen-pelitalan-eu-vaaliohjelmia/>.

També, aquest comunicat pel que fa a política estatal. Consultat el maig de 2025 a: <https://neogames.fi/neogames-pushes-for-revisions-to-the-three-month-rule-proposal/>.

85 NeoGames. (2024). Strategia 2024-2026 Visio 2030. Consultat el maig de 2025 a: <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2024/11/Neogames-Finland-strategia-2024-2026-Visio-2030.pdf>. En el document, un dels objectius és fer que Hèlsinki sigui un lloc tan atractiu per treballar en el sector com, literalment, Berlín o Barcelona. Altrament, alguns dels objectius clau marcats per als propers anys per augmentar la creació de força de treball autòctona es refereix a fer que l'educació en videojocs arribi a grups poc representats; que els joves talents de la indústria tinguin un camí clar i ben dotat des del desenvolupament de jocs com a aficionats fins a l'emprenedoria en videojocs; o que les institucions educatives i els estudis de desenvolupament de jocs tinguin programes conjunts de pràctiques.

86 Consultat el maig de 2025 a: https://www.researchgate.net/publication/388476221_Understanding_Game_Work_Migration_Game_Expats_in_Finland.

87 El permís s'atorga per dos anys renovables i no implica cap mena de suport financer. L'empresa ha de tenir un mínim de dos fundadors i aquests han de posseir almenys el 60 % de la propietat de l'empresa. L'elegibilitat de la idea de negoci la decideix per *Business Finland*. S'ha de demostrar una capacitat financera suficient per tal que el negoci i el personal es puguin instal·lar a Finlàndia. Els fundadors han de treballar per a l'empresa durant el període de residència al país. Es poden demanar simultàniament permisos de residència per a la unitat familiar.

Consultat el juny de 2025 a: <https://enterfinland.fi/eServices/info/startupentrepreneur>, <https://tinyurl.com/fejmcvrf> i <https://www.businessfinland.com/establish-your-business/finnish-startup-permit/>.

88 NeoGames agrupa diverses associacions i institucions a l'entorn del videojoc: associació finlandesa de desenvolupadors (Suomen Pelinkehittäjät), entitat sense ànim de lucre We in Games (promou la inclusivitat i la diversitat a la indústria) o institucions educatives. Col·labora estretament amb entitats com la secció finlandesa d'IGDA (International Game Developers Association) o el sindicat de treballadors/es del videojoc (Game makers of Finland). Rep finançament del Ministeri d'Educació i Cultura com a un dels nous centres per les arts del país.

89 El Mapa de Competències es va crear en col·laboració estreta amb educadors i professionals de la indústria dels videojocs. El procés de desenvolupament va incloure tallers en esdeveniments de la indústria dels videojocs, entrevistes amb educadors i professionals, així com enquestes. Tot el projecte es pot consultar a: <https://gamebadges.eu/>.

finançament enfocada a estudiants amb interès a formar el propi estudi o petites empreses⁹⁰.

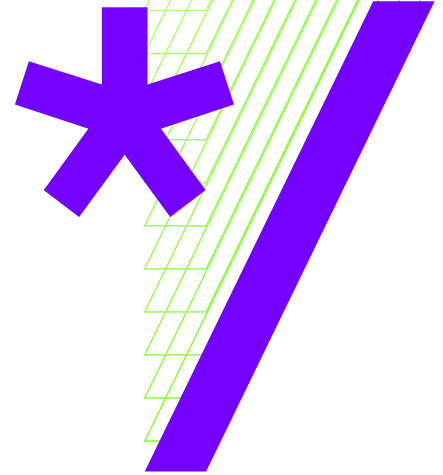
C) Promoció nacional i internacional

Pel que fa a la promoció del videojoc, Finlàndia presenta un nombre important d'esdeveniments, alguns d'ells significatius en l'àmbit europeu i mundial. Cal esmentar, en primer lloc, la **Finnish Game Week**, celebrada a Hèlsinki cap al setembre o l'octubre, impulsada per NeoGames i amb suport de l'administració local. Concentra una sèrie de quatre esdeveniments principals relacionats amb la indústria; és a dir, esdeveniments que tracten de promoure la presència simultània i la trobada d'estudis *indies*, productors/desenvolupadors, editors, inversors, estudiants o interessats en general.

Els esdeveniments tracten d'apropar l'assistent a tots els aspectes del negoci dels videojocs, des de la creació fins al màrqueting, alhora que s'exploren temes de lideratge, treball en equip, desenvolupament empresarial, etc., per tal de crear un ambient ideal per al *networking*. Probablement, l'esdeveniment central de la *Finnish Game Week* és *Pocket Gamer connects Hèlsinki*, que organitza des del 2014 una empresa privada especialitzada en esdeveniments⁹¹.

Inicialment, l'esdeveniment se centrava en els videojocs per a mòbil, el segment on Finlàndia més ha destacat globalment; no obstant això, des de fa uns anys també se celebra en paral·lel l'esdeveniment *Big Screen Gaming Summit*, en un principi més enfocat a PC, consola, etc. El darrer any, l'esdeveniment va rebre uns 1.500 assistents i més de 150 conferenciantes de més de 40 països. L'esdeveniment incorpora un sistema de *business matchmaking* per promoure una agenda de reunions entre interessats. Des de la primera edició, s'estima que ha propiciat més de 100.000 reunions, les quals han tingut un impacte o han donat lloc a acords posteriors per valor de més de 900 M €⁹².

Un esdeveniment especialment rellevant a escala internacional és l'**Slush**, que se celebra també a Hèlsinki cap a finals de novembre des del 2008. Està dedicat a



fundadors de *startups* de caràcter tecnològic en etapes primerenques d'Europa i la resta del món. L'esdeveniment reuneix inversors, emprenedors, periodistes i aficionats a la tecnologia, l'organitza una fundació independent (*Startup-säätiö*) sense ànim de lucre i compta amb la participació de més de 1.500 estudiants i voluntaris recentment graduats per organitzar la trobada.

En la darrera edició, es parla d'uns 13.000 assistents, el 70 % dels quals són emprenedors o inversors. Com altres esdeveniments del mateix tipus, també proporciona als assistents mitjans per generar una agenda prèvia de trobades o reunions; en aquest sentit, té una plataforma en línia creada per donar suport a la comunitat i on es poden produir contactes durant tot l'any. Des que va sorgir, ha celebrat edicions també a Tòquio (Japó) o Shanghai (Xina)⁹³.

Internacionalment, la indústria de Finlàndia, quan es presenta juntament amb altres països de la zona, se sol identificar sota el concepte o marca *Nordic*. Per exemple, trobem presència organitzada a la Games-Com de Colònia (Alemanya) sota el nom *Nordic All Stars*. A xarxes socials, també hi trobem la marca *Play-Finland*. Tota aquesta tasca de presència organitzada se sol fer a través de la iniciativa de NeoGames⁹⁴.

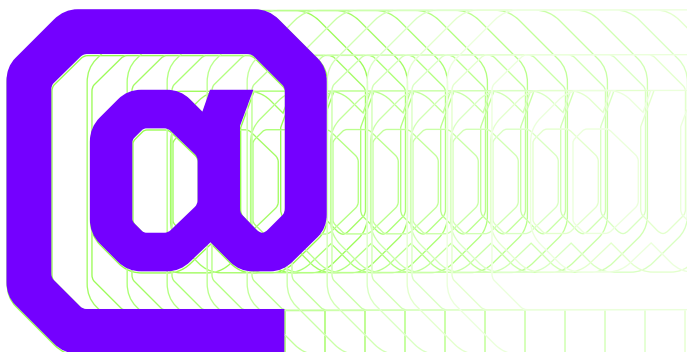
⁹⁰ Consultat el maig de 2025 des de: <https://neogames.fi/get-funded-how-to-fund-your-game-startup-in-2024/>.

⁹¹ La mateixa empresa també organitza un esdeveniment similar a Barcelona.

⁹² Consultat el maig de 2025 a: <https://www.finnishgamesweek.com/> i <https://www.pgconnects.com/Helsinki/finnish-games-week/>.

⁹³ Consultat el maig de 2025 a: <https://slush.org/>, [https://en.wikipedia.org/wiki/Slush_\(event\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Slush_(event)) i <https://horkan.com/2024/11/17/the-history-of-the-slush-conference-from-local-startup-event-to-global-innovation-platform>.

⁹⁴ NeoGames compta amb el suport del Ministeri d'Educació i Cultura i, per a missions internacionals o presència a fires, normalment també de *Business Finland*.



En el camp dels **e-Esports**, Finlàndia presenta una tradició —especialment en el gènere dels FPS (*First-Person Shooter*)— i un present importants. Actualment, és el catorzè Estat del món pel que fa a guanys registrats pels seus jugadors/es —només per darrere de Dinamarca, si considerem països de menys de 10 milions d'habitants. És seu de desenvolupadors de jocs amb un èxit relatiu en el món dels e-Esports, com *Clash of Clans* o *Clash Royale* (Supercell). També és seu d'un organitzador important dintre dels e-Esports, ENCE, fundat el 2013 a Hèlsinki. Els e-Esports es poden estudiar al país en el nivell de secundària postobligatòria i també hi ha un grau universitari.

El comitè olímpic nacional va reconèixer la federació d'e-Esports de Finlàndia, constituïda el 2010, com a membre associada el 2016, i el 2017 les autoritats del país van reconèixer els jugadors professionals d'e-Esports com a atletes pel que fa a l'estatus fiscal. La federació també rep fons anuals que atorga el Ministeri d'Educació i Cultura de Finlàndia, especialment per a programes destinats a joves; el 2025 ha rebut una subvenció general de més de 80.000 €⁹⁵.

Finament, resulta interessant assenyalar els diversos esdeveniments que porta a terme una organització que compta amb el suport de NeoGames, **Finnish Game Jam ry** (FGJ), dedicada a l'organització de *game jams* (trobades de creació de videojocs) i a donar suport a la creació de videojocs com a hobby a Finlàndia. L'esdeveniment principal, la *Finnish Game Jam*, se celebra des de 2010 cada gener i hi participen equips

de desenvolupament de jocs en diverses ubicacions. El 2024 va reunir més de 1000 *jammers* i organitzadors arreu de Finlàndia en 22 ubicacions diferents⁹⁶.

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

Finlàndia no compta amb una política estatal recent en relació amb els clústers⁹⁷. Tot i això, a nivell regional presenta un panorama força ampli de serveis de suport empresarial, però amb nivells d'especialització en el videojoc diferent segons regions⁹⁸.

En les darreres dades publicades, pel que fa a **aglomeracions territorials significatives** d'empreses del videojoc a Finlàndia, se'n citen especialment quatre: la regió capital (Hèlsinki, Espoo i Vantaa), al sud del país, amb gairebé el 50 % de les empreses, tres quartes parts de la força de treball i el 92 % de la facturació; Tampere, al centre del país; Oulu, més al nord, i Turku, al sud-oest. Les quatre zones tenen empreses que facturen més d'1 M € i universitats rellevants⁹⁹.

En aquestes regions destacades, i en d'altres més emergents, hi ha institucions públiques o conjunts d'organismes —concretament, se citen **set conjunts d'organismes regionals rellevants per al videojoc**¹⁰⁰— que constitueixen la referència pel que fa a l'oferiment de serveis per a noves empreses o espais de cooperació.

En el cas de Hèlsinki, hi trobem serveis generalistes per a les *startups* en totes les fases (ideació, validació, constitució, incubació i acceleració); també hi trobem un campus especialitzat en *startups* inaugurat el 2016 en les dependències d'un antic hospital, amb més de 20.000 m², el qual reuneix a noves empreses i inversors, entre altres actors¹⁰¹. En altres ciutats, a més d'aquests serveis generalistes, hi trobem institucions

96 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.finnishgamejam.com/about/>.

97 European Cluster Collaboration Platform. (2023). Country Factsheet: Finland. Es pot consultar a: <https://www.clustercollaboration.eu/>.

98 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.playfinland.fi/game-industry-support-organizations>.

99 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.playfinland.fi/studios-and-locations>.

100 Business Helsinki; Expa Game Business Co-operative/IGDA Finland a Jyväskylä (ciutat principal de la regió de Keski-Suomi, al centre del país); XAMK Game Studios, Kymenlaakso (al sud-est del país); Oulu Businessoulu; Tampere Game Hub (a Oulu); The Hive - Turku Game Hub i Turku Science Park (a Turku) i #Gamecity Kajaani (regió de Kainuu, al nord-est del país).

101 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.hel.fi/en/business-and-work/start-a-business> <https://maria.io/>.

95 Consultat el maig de 2025 a: <https://esportsinsider.com/2024/02/esports-around-the-world-finland>, <https://seul.fi/in-english/> i <https://www.esportsearnings.com/countries>.

La federació també ha col·laborat amb Verke, el centre per al treball digital amb els joves (2010-2024), recentment tancat per la fi del suport econòmic governamental. Hi ha un material publicat el 2020 pel que fa a informació i recomanacions per a les activitats relacionades amb els e-Esports desenvolupades a nivell municipal. Consultat el maig de 2025 a: <https://verke.hel.fi/materiaali/tietoa-ja-suosituksia-esports-toimintaan-kunnallisessa-nuorisotyossa/>.

més especialitzades en el videojoc, com seria el cas del centre de Finlàndia (Jyväskylä), on trobem el *Digi & Game Center*, establert el 2020, amb espais de *coworking* i serveis d'acceleració, entre altres iniciatives¹⁰².

En aquest apartat, també resulta interessant assenyalar el **programa Skene**, portat a terme per *Tekes* (l'antecedent de *Business Finland*), entre el 2012 i el 2015, amb una inversió pública de 33,3 M€¹⁰³.

El programa pretenia professionalitzar la indústria del videojoc a Finlàndia amb l'objectiu de generar empreses competitives en l'àmbit mundial i augmentar l'impacte econòmic del sector. Es dirigia tant a petites empreses (fins i tot micro) com a organitzacions de recerca, i emfasitzava les necessitats de les pimes; amb un grup objectiu inicial d'unes 200 empreses i 10 organitzacions de recerca rellevants per al sector dels videojocs. El programa ofería als participants serveis en diverses àrees i a través d'un conjunt d'accions:

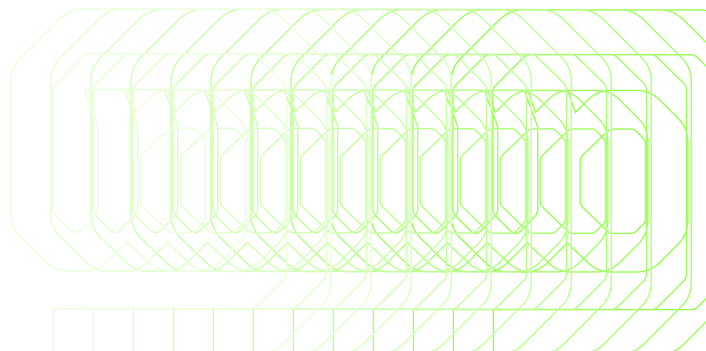
- Finançament, a través dels instruments financers de *Tekes*. Es van difondre a través d'esdeveniments d'activació i seminaris.
- Entrenaments pràctics per al desenvolupament empresarial i l'estratègia, la sol·licitud de finançament i la presentació de propostes a editors.
- Participació en esdeveniments de *networking* a escala nacional i internacional.
- Sessions de *benchmarking* i formació (avaluacions comparatives i difusió de bones pràctiques; contingut sobre tendències del mercat i la tecnologia).
- Activació de projectes de recerca i participació en activitats de transferència de coneixement. Es va proporcionar informació amb dades i resultats dels investigadors i analistes de recerca principals.
- Activitats de visibilització i promoció en àmbits internacionals. Per garantir que el programa s'adaptés bé al sector, es va crear un comitè assessor format per representants del desenvolupament de jocs,

universitats, inversors, representants educatius, representants del sector públic i personal de *Tekes*. També va comptar amb l'ajuda d'una coordinació externa paral·lela que, per concurs, va recaure en NeoGames.

El programa va crear una xarxa d'agències de desenvolupament econòmic local, associacions del sector, estudis de videojocs i escoles locals, amb l'objectiu de renovar l'estratègia educativa del sector. També va aconseguir impulsar la creació de xarxes de desenvolupament de productes entre desenvolupadors de videojocs, la indústria del programari i la indústria de l'entreteniment.

La conclusió sobre el projecte és que va contribuir de manera significativa a crear ocupació i a la facturació de les empreses participants. Per exemple, es destaca que, en bona part gràcies al programa, les sol·licituds de finançament van augmentar dràsticament i hi va haver una allau de noves empreses emergents en el sector; també, el nombre de personal de la indústria es va més que duplicar i la facturació es va multiplicar per més de 10 durant el programa¹⁰⁴.

Finalment, a un nivell més genèric, també s'ha d'esmentar que *Business Finland* no només ofereix finançament, sinó que també ofereix suport i assessorament més amplis. De fet, integra més de 760 especialistes en 16 oficines a tot el país i 40 ubicacions a l'estranger. Ofereix serveis en internacionalització, programes sectorials o serveis per a ecosistemes (grups d'actors), entre d'altres¹⁰⁵.



¹⁰² Consultat el maig de 2025 a: <https://expa.fi/>.

En aquesta regió, també hi trobem en marxa, des del 2018, un projecte d'investigació científica de caire social, humanístic i tècnic en què cooperen diverses universitats i el *Centre of Excellence in Game Culture Studies* (centre d'excel·lència en estudis culturals del videojoc). El projecte pretén desenvolupar enfocaments teòrics i empírics originals que esdevinguin rellevants per comprendre, anticipar i influir en la direcció i l'impacte que els videojocs tenen en els desenvolupaments contemporanis i futurs de la cultura i la societat. Consultat el maig de 2025 a: <https://coe-gamecult.org/>.

¹⁰³ El projecte va tenir antecedents importants en el programa Fenix (2003-2007), centrat en la tecnologia de la informació interactiva, amb una inversió de 47 M€; o en Verso (2006-2010), centrat en les empreses de programari, amb una inversió de 60 M€.

¹⁰⁴ VENÄLAINEN, R. et al. (2019). Programmes for education and gaming. Evaluation of Skene, Learning solutions, Future learning Finland and Education export Finland programmes. Es pot consultar a: https://www.businessfinland.fi/49dec6/globalassets/julkaisut/3_2019-programmes-for-education-and-gaming.pdf.

¹⁰⁵ Consultat el maig de 2025 a: <https://www.playfinland.fi/game-industry-support-organizations>.

03.4 SUÈCIA

10,5 M

Població (2023)

4,7 M

Jugadors/es (2024)

44,7 % de la població.

3.175 M€

Volum de negoci (2023)

Representa el 0,6 % del PIB.

939

Estudis de desenvolupament (2022)

No consten proveïdors; 49 % sense assalariats.

8.445

Persones ocupades (2022)

32

Institucions amb formació en videojocs (2022)

26 d'educació formal i 6 no formals.

Dataspelsbranschen Dataspelscentrum

Principals associacions



Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugador/es corresponen a dades de Statista.

Les dades de volum de negoci corresponen a l'informe estat del sector de Dataspelsbranschen (2023).

Les dades d'empreses, treballadors/es i institucions educatives corresponen a l'informe 2022 European Videogames Industry de EGDF.

*La Dataspelsbranschen (traduït del suec, "indústria dels jocs d'ordinador") integra tant l'associació de desenvolupadors, Spelplan –ASGD—, la qual també integra altres actors de l'ecosistema, com ANGI, associació d'editors i distribuïdors

**Associació de creadors de videojocs independents amb voluntat de promoure el vessant cultural i artístic del videojoc.

Suècia no posseeix polítiques de suport econòmic específiques per al videojoc —ni les ha tingut explícitament en el passat¹⁰⁶.

Tanmateix, pel que fa al desenvolupament del talent, presenta un ecosistema educatiu del videojoc amb gran diversitat d'institucions educatives i amplitud en els rangs d'edat objectiu, ja que s'inicia en edats molt primerenques, així com una presència important del sector públic. Tot i això, la seva capacitat de generar treballadors formats és inferior a la demanda del sector i és per això que necessita atraure talent estranger i adquirir estudis fora del país o establir-hi oficines¹⁰⁷.

Pel que fa a la promoció nacional i internacional, se celebren esdeveniments a diverses regions del país; generalment amb un impacte regional o estatal.

En relació amb els serveis de les empreses i el foment de la cooperació, Suècia destaca per tenir una xarxa molt activa d'organitzacions de clústers regionals o locals i experiències de treball conjunt amb les universitats per facilitar l'emprenedoria de l'alumnat.

A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

Suècia no sobresurt per tenir polítiques estatals de suport econòmic específiques per al videojoc. De fet, és una mancança destacada per a la indústria en els seus informes¹⁰⁸. Existeixen polítiques estatals

d'R+D de caire generalista de les quals es pot beneficiar la indústria del videojoc, però, segons afirma la indústria, no se solen posar en pràctica o no tenen un impacte diferencial¹⁰⁹.

Entre aquestes **polítiques generalistes d'R+D**, hi podem trobar diversos programes o convocatòries de subvenció que ofereix *Vinnova*, l'agència sueca d'innovació. Per exemple, es pot citar *Innovativa startups*, orientada a empreses amb menys de 10 anys, no més de 10 treballadors i facturació neta inferior a 10 M de corones sueques o SEK (uns 920.000 €); pot cobrir el 100 % d'un projecte d'innovació per un màxim de 500.000 SEK (46.000 €, aproximadament)¹¹⁰.

Existeixen també incentius fiscals generalistes. El 2014, es va implementar una ajuda per reduir els costos laborals de treballadors que porten a terme tasques relacionades amb R+D (un exemple seria el desenvolupament de personatges a través d'IA en un joc d'ordinador); l'ajuda correspon a una deducció del 20 % mensual per cada treballador que dediqui un mínim del 50 % del seu temps a activitats d'aquest tipus, fins a un total de 3 MSEK al mes (uns 275.000 €) per grup empresarial i sense límit de temps¹¹¹.

Pel que fa a les figures d'ajuda orientades a reduir els costos laborals, a Suècia també hi ha una **ajuda destinada a atraure experts o persones altament qualificades** estrangeres (executius, investigadors, etc.), que suposa que un 25 % del salari està exempt d'impostos durant els primers cinc anys. També hi ha ajudes en forma de préstecs per a empreses noves i ajudes a l'exportació¹¹².

¹⁰⁶ Altrament, s'apunten com a possibles impulsors primigenis de la indústria del videojoc al país: la penetració de la cultura digital i l'aprenentatge en programació bàsica als 80 de la mà dels primers ordinadors personals; l'existència, a finals dels 90, d'ajudes públiques i sindicals al lloguer o l'adquisició de nous ordinadors personals; en tercer lloc, l'accés a internet a una bona velocitat a tot el país des dels primers anys de popularització de la xarxa. Entre altres factors generals que s'apunten, també hi trobem una cultura empresarial que fomenta la cooperació i el treball en equip; així com un esperit cooperatiu dintre de tota la indústria. Consultat el maig de 2025 a:

<https://sweden.se/work-business/business-in-sweden/5-stories-behind-the-success-of-gaming-in-sweden> i https://www.researchgate.net/publication/312211549_The_Swedish_game_development_sector.

¹⁰⁷ De fet, si consideréssim la facturació i el nombre de treballadors en aquests estudis/oficines a l'exterior (majoritàriament, provinents d'adquisicions), les xifres presentades inicialment serien molt més altes. Per exemple, per al 2022, es parla de quasi 16.500 treballadors a l'estranger i d'una xifra de negoci de les empreses sueques del videojoc fora del país de 5.078 M€. Consultat el maig de 2025 a: DATASPELSBRANSCHEN. (2024). Swedish Games Industry 2023. Es pot consultar a: <https://dataspelesbranschen.se/news/2023/10/19/record-year-for-the-swedish-game-industry>.

¹⁰⁸ Vegeu el capítol *Entrepreneurship and National Collaborations*. DATASPELSBRANSCHEN. (2024). Swedish Games Industry 2023. Es pot consultar a: <https://dataspelesbranschen.se/news/2023/10/19/record-year-for-the-swedish-game-industry>. La demanda per a una estratègia i un suport estatal definit i estable a la indústria i els seus *hub* regionals també a apareix al document recent de l'institut de recerca suec RISE, també coparticipat per Dataspelesbranschen. Flintberg, B., Nylander, J. (2025). PowerUP - The Future of the Swedish Games Industry. Consultat a: <https://diva-portal.org/smash/record>.

[jsf?pid=diva2.%3A1956989&dsid=-7523](https://diva2.%3A1956989&dsid=-7523).

¹⁰⁹ Hi ha diverses afirmacions d'aquest tipus del representant de Dataspelesbranschen. Per exemple, en la ressenya breu sobre l'estat de la indústria a l'informe anual d'AEVI de 2021: "Los sistemas de apoyo general, como la exención fiscal por I+D, disponible para todas las industrias, son utilizados por los videojuegos en cierta medida". AEVI. (2022). *La industria del videojuego en España en 2021*. Es pot consultar a: <https://www.aevi.org.es/web/documentacion/estudios-y-analisis/page/3/>. Més recentment, en una notícia de 2024, el representant afirma sobre aquestes ajudes generals per a R+D que "són difícils de fer servir". Consultada el maig de 2025 a: <https://www.gamesindustry.biz/why-swedens-games-industry-is-still-growing-1>.

¹¹⁰ Consultat el maig de 2025 a: <https://www.vinnova.se/en/apply-for-funding/find-the-right-funding/>.

¹¹¹ Business Sweden. (2024). Incentives guide. Consultat el maig de 2025 a: <https://www.business-sweden.com/globalassets/services/learning-center/establishment-guides/2024/guides-and-other-regulations/incentives-guide.pdf>. Resulta interessant apuntar que s'ha anunciat recentment una reforma d'aquesta ajuda per al pròxim any per tal de clarificar el significat d'R+D, simplificar l'ajuda i reduir la burocràcia per a les empreses. Consultat el maig de 2025 a: https://www.ey.com/en_se/insights/tax/why-sweden-s-proposed-r-d-tax-changes-mark-a-positive-step-forward i <https://schjodt.com/news/proposal-regarding-changed-rules-on-swedish-r-d-tax-relief>.

¹¹² Business Sweden. Ídem.

Per acabar, hi ha ajudes per a la **inversió en certes regions objectiu de Suècia**, promogudes per *Tillväx-verket*, l'Agència sueca per al desenvolupament econòmic regional; aquestes ajudes poden finançar parcialment inversions o reduir els costos laborals¹¹³.

B) Desenvolupament del talent

Suècia presenta un ecosistema educatiu del videojoc amb **gran diversitat de tipologia d'institucions educatives** amb programes o cursos dedicats al videojoc, **amplitud en els rangs d'edat objectiu** —s'inicia en edats molt primerenques— i una **presència important del sector públic**. En aquest sentit, cal destacar la gratuïtat de la matrícula en la secundària postobligatòria i l'educació superior per als estudiants locals, els de la UE, l'Espai Econòmic Europeu i Suïssa¹¹⁴.

Pel que fa a les titulacions relacionades o especialitzades en el videojoc de nivell superior, destaca la **bona qualitat**¹¹⁵ i un grau d'especialització remarcable¹¹⁶, però, tot i això, s'assenyala que no té capacitat per abastir tota la demanda de nous treballadors de la indústria —almenys d'uns deu anys ençà (per exemple, l'any 2021 es van contractar 1.348 persones a la indústria del videojoc a Suècia. Tanmateix, aquell mateix any, només es van titular 616 alumnes del sistema educatiu suec; és a dir, no arribaria al 50 % de les necessitats anuals del sector). Això suposa un **coll d'ampolla** per a la capacitat de producció i, per tant, per al creixement de la indústria.

113 Consultat el maig de 2025 a: <https://tillvaxverket.se/tillvaxverket/inenglish/financing/regionalinvestmentaid.2943.html>.

114 Consultat el maig de 2025 a: <https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/eurydice/sweden/funding-education>.

Exemple de la Universitat de Skövde, a l'interior de la regió de Västergötland, al sud-oest del país. Consultat el maig de 2025 a: <https://www.his.se/en/education/admission/bachelor-master-programme-students/tuition-fees-payment/>.

115 Vegeu l'apartat *Productivity and Skills o Game Developer Educations*. DATASPELSBRANSCHEN. (2024). Ídem.

També es pot veure la valoració de la formació sueca reflectida a COURBE, T. (2021). *L'industrie du jeu vidéo en France: tissu économique et compétitivité*. Synthèse. Consultable a: https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lindustrie-du-jeu-video-en-france--tissu-economique-et-competitivite_1433471.

Al top ten del rànquing del web TheRookies de 2013, apareixen dues institucions sueques; una d'elles amb subseu a Liverpool (Regne Unit). Consultat el maig de 2025 a: <https://www.therookies.co/schools/rankings/2023/game-design-and-development>.

Aquesta referència, per al 2022, apareix citada al capítol *Game Projects and Communication* a DATASPELSBRANSCHEN. (2023). *Talent, Education and the Art of Making Games*. Introduction to Skills and Jobs in the Games Industry. Consultat el maig de 2025 a: <https://dataspelesbranschen.se/news/2023/2/1/new-report-sweden-needs-25000-game-developers-next-ten-years>.

116 Per exemple, la Universitat de Skövde té especialitzacions en animació, gràfics 3D i gràfics 2D. Té també màsters en *Games User Experience* o *Serious Games*. En un altre exemple, la Universitat d'Estocolm ofereix especialitzacions en *Game-IA* i en *Inclusive design*. Pel que fa a formació professional, per exemple, a Skellefteå, a la regió de Västerbotten, al nord-est del país, el Skellefteå municipality Adult Education (VUX) ofereix el programa *VFX Artist: 3D Visualisation and Digital Compositing*. En altres exemples, en general, es destaquen especialitzacions més enfocades a la programació, al desenvolupament o al disseny artístic.

En el cas de Suècia, a part d'implicar l'**atracció de talent al país** —s'estima que almenys un terç de la força laboral actual del sector ha immigrat al país—, s'ha orientat a adquirir estudis o a obrir oficines a l'estranger; també es parla del treball remot transfronterer. Així, també resulta important per a la indústria que hi hagi més facilitats legals pel que fa a l'arribada i l'estada de treballadors extracomunitaris¹¹⁷.

En relació amb els punts forts esmentats a l'inici sobre el ventall ampli de tipus d'institucions educatives i els rangs d'edat a què s'adrecen, Suècia ofereix cursos en línia i presencials d'introducció al desenvolupament de videojocs dirigits a **infants des dels 8 anys** als *Kulturskolan* (Escoles d'Arts), institucions municipals d'ensenyaments artístics o culturals. Per exemple, a la de Malmö —al sud-oest del país, a la regió de Skåne, connectada per pont amb Dinamarca—, des del 2021 s'ofereixen cursos semestralment distribuïts per nivells i grups d'edat (de nivell 1, per a infants de 8 a 13 anys; de nivell 2, per a infants de 10 a 15 anys; de nivell 3, per a infants de 10 a 18 anys); a finals de 2022, més de 100 infants estaven en llista d'espera per a aquests cursos¹¹⁸. També s'imparteixen nombrosos programes de disseny de videojocs a institucions d'ensenyament secundari de tot el país —alguns d'ells, amb un cert nivell d'especialització¹¹⁹.

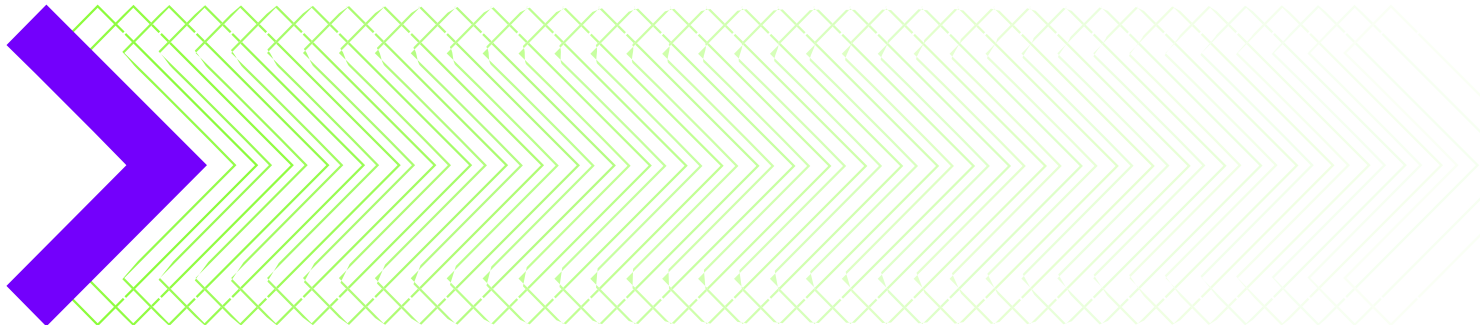
En el camp de l'ensenyament superior i per a adults en general, hi ha una oferta rellevant de formació professional avançada i de graus i màsters en universitats de ciències aplicades (*högskola*) i en universitats en general (*universitet*). Respecte a l'educació adulta, també cal mencionar les *Folkhögskolan* o centres d'educació populars, els quals ofereixen, a part d'estudis per obtenir credencials generals que després permetin accedir a la universitat, cursos en temàtiques concretes com el disseny o el desenvolupament de videojocs, fins i tot amb components d'emprenedoria. Pel que fa a l'educació superior, a Suècia, per al 2022, se citen un total de 61 programes especialitzats o relacionats amb el videojoc, amb 843 estudiants universitaris i 658 estudiants de formació professional¹²⁰.

117 DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.

118 Fins i tot, s'han organitzat *Game Jams* durant les vacances escolars, algunes d'elles conjuntament amb la *Kulturskolan* d'Estocolm.

119 Vegeu el capítol *Game Development for Children and Youth*. DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.

120 Vegeu el capítol *Game Education for Adults, Higher Vocational Education, Colleges and Universities*, *Game Education Map*. DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.



Dos punts forts més que cal destacar de l'ensenyament superior suec del videojoc són, en primer lloc, **el foment de l'aprenentatge de competències en comunicació i treball en equip entre persones amb especialitzacions i perfils diferents, a través de la pràctica per projectes** de desenvolupament de videojocs i, en segon lloc, **la interrelació entre les titulacions i els clústers regionals o municipals** —per exemple, mitjançant serveis d'incubació situats a les universitats.

Pel que fa al primer punt, un aspecte destacat de les institucions sueques és que tots els perfils professionals necessaris per desenvolupar un videojoc solen compartir escola o universitat; en segon lloc, la majoria dels programes suecs d'educació en videojocs tenen un vessant rellevant de treball en projectes on dissenyadors, programadors i artistes gràfics aprenen a crear jocs des de zero junts, cosa que ajuda els estudiants a construir un portafolis personal sòlid que poden utilitzar en la futura cerca de feina i a adquirir experiència en el treball en equip des del començament de la seva trajectòria com a desenvolupadors de jocs¹²¹.

Pel que fa al segon punt, se citen diverses experiències significatives, com la de l'Institut Tecnològic de Blekinge (BTH) —institució pública situada molt a prop de la costa sud del país, amb currículum relacionat amb els videojocs des de 2004—, la qual ofereix les titulacions en col·laboració amb el *Blekinge Business Incubator (BBI)*, i el projecte per al videojoc *Gameport* —existent des de 2003—; d'aquesta experiència, se cita el sorgiment de tres estudis de desenvolupament de videojocs.

Una altra experiència rellevant seria la de la Universitat de Skövde, la qual col·labora amb la incubadora *Science Park Skövde*, amb el projecte conjunt *Sweden Game Arena*, que reuneix estudiants, investigadors, desenvolupadors de negocis i empreses per tal crear una concentració amb una cadena completa de coneixements i competències disponible per als estudiants, tant durant els seus estudis com després; d'aquesta experiència, se cita el sorgiment de quatre estudis de desenvolupament de videojocs¹²².

Pel que fa a l'**especialització i l'actualització del coneixement en les titulacions sueques**, un dels factors que es destaca és l'existència de personal investigador en camps que poden tenir una aplicació en el disseny de videojocs, els quals poden impartir sessions en titulacions avançades. Per exemple, a la Universitat Tecnològica Chalmers, a Göteborg, a la costa sud-oest del país, a la regió de Västergötland, es destaca el fet de comptar amb investigadors en IA aplicada a la música i els gràfics, en RV (realitat virtual) i en disseny interactiu que donen classe al màster en *Interaction Design and Technologies*¹²³.

A nivell més general, en aquest mateix sentit, el 2022 es va constituir el *Svenska spelforskarrådet* (Consell dels Investigadors en Videojocs Suecs), que reuneix investigadors de videojocs de vuit universitats de Suècia, així com l'institut de recerca suec RISE. El Consell s'ha format amb l'objectiu de crear un lloc de trobada per a personal investigador del videojoc (fomentar

¹²¹ Vegeu el capítol *Game Projects and Communication*; per a experiències concretes, vegeu *Higher Vocational Education o Colleges and Universities*. DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.

Per exemple, en el cas de la Universitat de Skövde els estudiants acaben el grau amb un portafolis de tres projectes complets. Consultat el maig de 2025 a: <https://swedengamearena.com/en/us/academy/>.

¹²² Vegeu el capítol *Colleges and Universities, Game Education Map*. DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.

També consultat el maig de 2025 a: <https://www.bth.se/eng/collaboration/strategic-collaboration/>, <https://gameport.se/om-gameport/#>, <https://www.his.se/en/education/game-development/> i <https://swedengamearena.com/en/us/>.

¹²³ Referència a la Universitat Tecnològica Chalmers i al màster en *Interaction Design and Technologies* a Göteborg, a la costa sud-oest del país, a la regió de Västergötland.

l'intercanvi d'idees i la coordinació) i també per tenir una plataforma des de la qual reivindicar la importància de la recerca en videojocs, tant per a la societat com per als responsables de la presa de decisions, el sector públic, els jugadors, la indústria dels jocs i el mateix ecosistema educatiu del videojoc¹²⁴.

Per altra banda, pel que fa als aspectes de millora, es parla de reforçar la formació continuada; en general, enfortir encara més el vessant pràctic de la formació i expandir l'accés a formació en termes territorials i de modalitat i tipologia¹²⁵.

C) Promoció nacional i internacional

Suècia celebra diversos esdeveniments amb un important ressò regional, estatal i, puntualment, internacional (especialment, en l'àmbit dels països nòrdics). En aquest sentit, l'esdeveniment principal és la **Nordic Game**, que organitza des del 2004 la indústria del sector i se celebra cada primavera a Malmö —sud-oest del país, regió de Skåne; en els darrers anys, s'organitza també en versió en línia.

L'esdeveniment dura tres dies i combina les conferències, les taules rodones, el foment del *networking* empresarial —amb un sistema de *business matchmaking* per poder crear una agenda de reunions prèvia— i l'exposició orientada a jugadors i interessats en la indústria en general. L'edició de 2024 va reunir uns 2.800 assistents, va comptar amb més de 150 conferenciant, més de 100 desenvolupadors de videojocs hi van mostrar les seves propostes i es van produir més de 3.500 reunions durant l'esdeveniment¹²⁶.

Un segon esdeveniment important és la **Sweden Game Conference**, celebrada des de l'any 2014 durant dos dies a la tardor a Skövde —al sud-oest del país, a l'interior de la regió de Västergötland—, organitzada per la iniciativa *Sweden Game Arena* del *Science Park Skövde* amb el suport de l'Administració local i regional.

L'esdeveniment cerca reunir tots els actors de l'ecosistema del videojoc (estudiants, desenvolupadors, empreses consolidades, *startups*, inversors, investigadors o polítics) per tal de fomentar la reflexió al voltant de la indústria i promoure el *networking* entre totes les parts del sector. Hi ha un dia especialment dedicat a la indústria sueca i un altre especialment dedicat al negoci —en aquest segon dia, hi ha esdeveniments com la *Game Education Summit* o la *Sweden Game Pitch*, on equips de tota Suècia presenten els últims projectes al públic i a un jurat que atorga el premi *Pitch of the year*, amb una dotació econòmica de 20.000 SEK (uns 1.800 €). En paral·lel, també se celebra el *Donna Day*, especialment dedicat a estudiants superiors en desenvolupament de videojocs pertanyents a certes minories dintre de la indústria (dones, persones no binàries, persones transsexuals)¹²⁷. El darrer any, la *Sweden Game Conference* va reunir més de 1.000 visitants i va comptar amb més de 75 conferenciant i panelistes.

L'organització del clúster del nord de Suècia, *Arctic Game*, també organitza alguns esdeveniments com l'*Arctic Games Week*, que va durar uns anys —la darrera edició que consta es va celebrar el 2022—, i l'*Arctic Game Global Game Jam*, un esdeveniment de dos dies en la darrera edició del qual hi van participar més de 120 persones distribuïdes en equips de 5 a 8 persones per crear 22 jocs que es van exhibir al final de l'esdeveniment¹²⁸.

Pel que fa als **e-Esports**, Suècia presenta una tradició important de joc en línia; de fet, alberga l'esdeveni-

127 Consultat el maig de 2025 a: <https://swedengameconference.se/en/>.

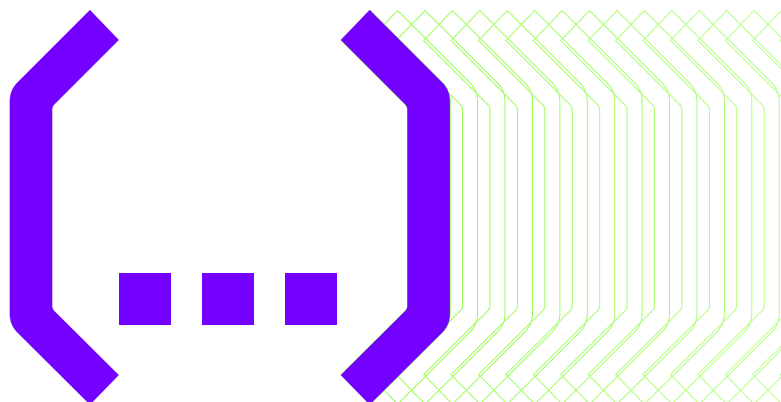
128 Consultat el maig de 2025 a: <https://arcticgame.se/news/arctic-game-global-game-jam-2025/> i <https://www.eventsforgamers.com/event/arctic-game-week-2022/>.

124 La institució es constitueix, en primer lloc, per la necessitat d'implicar i coordinar en la recerca les diferents disciplines acadèmiques tradicionals incloses en el videojoc. En segon lloc, per la voluntat d'augmentar la recerca en col·laboració amb la indústria —sobretot, pel que fa a les empreses de videojocs més petites, tot animant aquestes a equilibrar la necessitat de mantenir secrets comercials amb la necessitat de proporcionar dades als investigadors. En tercer lloc, per la manca actual de disponibilitat de fons de recerca disponibles per al videojoc.

Vegeu el capítol *Colleges and Universities*. DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.

125 Vegeu el capítol *Skills and Labour Market*. Flintberg, B., Nylander, J. (2025). Ídem.

126 Consultat el maig de 2025 a: <https://nordicgame.com/>.



ment mundial reconegut tradicionalment com el més important d'aquest tipus, la *DreamHack LAN party*, les primeres edicions es van celebrar als anys 90 i es va registrar el rècord mundial de participants el 2013 (gairebé 23.000 persones)¹²⁹. Actualment, se situa com el vuitè estat del món pel que fa a guanys registrats pels jugadors¹³⁰. Té organitzacions rellevants d'equips d'e-Esports, com *Ninjas In Piyamas* —nascuda el 2000— o *Godsent* —nascuda el 2016. Hi ha una titulació de secundària adreçada als e-Esports al país¹³¹.

La Confederació d'Esports Sueca —organització que rep fons estatals— va reconèixer com a membre el 2023 l'Associació d'e-Esports de Suècia, constituïda el 2016 —amb antecedents des del 2006—, després d'una primera votació el 2021 en què la va rebutjar. L'associació rep ajuts públics de diverses administracions i del sistema esportiu suec a partir de projectes concrets (projectes d'inclusió, formació o consolidació

del teixit associatiu dels esports electrònics al país). En el darrer informe d'activitats, s'esmenta que està desenvolupant una formació oficial per a entrenadors i que treballen amb una desena d'escoles de secundària postobligatòria per autoritzar-les com a escoles d'e-Esports durant l'any 2025¹³².

Internacionalment, la indústria de Suècia se sol presentar, si més no recentment, sota la marca *Sweden Game Arena*. Per exemple, en trobem presència organitzada a la GamesCom de Colònia (Alemanya)¹³³.

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

Les **empreses principals** del videojoc a Suècia se situen a la regió d'Estocolm, la capital, a la costa est del país —on hi ha més de 400 empreses i més de 5.000 treballadors—, a les regions de Skåne i Blekinge, al sud del país, amb ciutats importants com Malmö, amb gairebé 150 empreses i més de 1.700 treballadors; a Västra Götaland, amb ciutats com Skövde i Göteborg —amb més de 140 empreses i gairebé 800 treballadors— i a les regions del nord, amb l'anomenat *Arctic Game*, Västerbotten i Norrbotten, on trobem les ciutats d'Umeå, Skellefteå, Luleå i Boden, i amb més de 80 empreses i 275 treballadors¹³⁴. En totes aquestes àrees, hi ha organitzacions de clústers regionals o locals dedicades al videojoc, les quals reben suport públic, principalment de les administracions regionals i locals.

Des d'un punt de vista de política pública estatal, existeix una estratègia general de suport per al desenvolupament regional sostenible impulsada pel Ministeri d'Innovació i Emprenedoria, sense cap focalització sectorial definida (es parla més aviat d'àmbits amplis de política pública, com habitatge, treball i benestar, etc.).

L'estratègia com a tal no descriu instruments financers o no financers específics (malgrat que l'estratègia està relacionada amb altres programes i iniciatives importants, com ara programes europeus i altres fons nacionals o regionals). Correspon a les regions sueques

129 DreamHack és una organitzador suec d'esdeveniments d'e-Esports i convencions de videojocs. Una trobada o festa LAN és un esdeveniment que reuneix un grup de persones amb els seus ordinadors per jugar, compartir i intercanviar informació; el nom prové de la forma en què s'interconnecten els ordinadors: mitjançant una xarxa local, que permet intercanviar dades a altes velocitats. Consultat el maig de 2025 a: https://ca.wikipedia.org/wiki/Trobada_LAN, <https://dreamhack.com/> i <https://en.wikipedia.org/wiki/DreamHack>.

130 Consultat el maig de 2025 a: https://www.esportsearnings.com/countries#google_vignette.

131 Concretament la Glimåkra Folkhögskola, a la regió de Skåne, al sud-oest del país. Consultat el maig de 2025 a: <https://glimnet.se/kurser/esport/>.

132 Consultat el maig de 2025 a: <https://esportsinsider.com/2023/07/esports-around-the-world-sweden>, <https://www.svenskesport.se/> i <https://drive.google.com/drive/folders/1Zrhwl-CXX5h954etHcSHckCeBLW1cozl>. Siuttila, Milla. (2024). Between Sports and Business – National Esports Associations in Europe. Consultat a: <https://www.ijesports.org/article/124/html>.

133 Consultat el juny de 2025 a: <https://swedengamearena.com/en/swedish-pavilion-2024/>.

134 Vegeu el capítol *Game Developer Map – Sweden*. DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.

establir esforços específics partint de les àrees prioritàries definides de manera general i són aquestes les responsables del desenvolupament regional; és a dir, les regions decideixen com implementar l'estratègia i quins fons estatals poden utilitzar per a cada mesura.

Globalment, en el context europeu, es considera que la política de clústers sueca és d'una maduresa mitjana. En tot cas, en la pràctica, s'apunta a la llarga trajectòria en polítiques de desenvolupament socioeconòmic de Suècia i al fet que els clústers es considerin una aportació central per a uns sistemes d'innovació regional forts i especialitzats. En aquest sentit, s'ha considerat com una de les fonts importants de finançament el programa *Vinnväxt*, orientat a clústers i dirigit per l'agència d'innovació estatal sueca *Vinnova*. L'altre actor estatal important per al suport als clústers és l'Agència sueca per al desenvolupament econòmic regional, *Tillväxtverket*.

En general, s'apunta que existeixen a Suècia diverses oportunitats impulsades pel Govern amb l'objectiu de donar suport financer i tècnic a les organitzacions regionals dels clústers¹³⁵.

Continuant amb aquesta perspectiva, resulta interessant esmentar el **projecte Level-UP**, nascut el 2021 per impulsar la xarxa de nodes regionals del sector dels videojocs, finançat per *Vinnova* i amb la coordinació de RISE (Instituts de Recerca de Suècia)¹³⁶.

El projecte, tancat el 2024, s'ha centrat a articular agents locals i regionals del sector del videojoc (*startups*, clústers, institucions culturals i formatives); fomentar sinergies territorials per reforçar l'ecosistema de videojocs suec a partir de nodes descentralitzats i celebrar trobades regulars i activitats compartides a través d'aquesta xarxa per donar continuïtat al treball de coordinació nacional. Tot i la finalització formal del projecte, es considera que ha deixat una **estructura de col·laboració regional consolidada**¹³⁷.

Altrament, un dels productes del projecte ha estat un informe amb 17 propostes generals de política pública per al futur del videojoc a Suècia¹³⁸. El document

remarca el rol fonamental de les organitzacions dels clústers regionals i locals per sostenir i augmentar la fortalesa de l'ecosistema del videojoc suec, especialment per tal d'impulsar *startups* i donar suport a pimes, així com el fet d'haver esdevingut referents internacionals en aquest sentit; tanmateix, es considera que aquestes organitzacions solen haver de dedicar molt de temps a sol·licitar finançament públic per als projectes i serveis, cosa que dificulta la planificació a llarg termini. Per aquest motiu, una de les peticions principals del col·lectiu és un finançament específic i a llarg termini, tant per als clústers consolidats com per als emergents i els més petits¹³⁹.

Pel que fa al model i experiència pràctica d'aquests clústers, en general, es destaca un alt focus de l'activitat en el desenvolupament de negocis en fase precomercial, amb instal·lacions per a la incubació, i activitats de mentoria i d'orientació de negoci; a part del foment de les xarxes i els espais de trobada per tal de mantenir i enfortir una cultura de suport mutu al sector¹⁴⁰.

De fet, en el darrer informe disponible de la indústria del videojoc suec, se cita una **desena de projectes i organitzacions del clúster del videojoc plenament actius al país**. Per exemple, *Science Park Skövde* porta a terme des del 2004 un projecte d'incubació per a empreses del videojoc, *Sweden Game Startup*, del qual han sorgit més de 100 empreses del sector. El programa per a noves empreses inclou eines formatives i mentoria per al desenvolupament del negoci, així com accés a editors, inversors i, en general, a informació sobre totes les possibles vies de finançament.

L'entrada al servei implica un pagament inicial de 1.000 SEK (uns 90€) i una aportació mensual de 500 SEK de copagament pels serveis (uns 46€ al mes); el lloguer d'un espai és un servei específic el qual també s'anuncia que té un cost altament subvencionat. S'estima que la primera part del programa que dura de sis a vuit mesos, mentre que la segona, on ja es demana haver-se constituït com a empresa, uns dos o tres anys. Els projectes han de tenir com a mínim un equip de dues persones al darrere i es recomana una dedicació mínima al programa de 20 hores a la setmana

¹³⁵ European Cluster Collaboration Platform. (2023). Country Factsheet: Sweden. Es pot consultar a: <https://www.clustercollaboration.eu/>.

¹³⁶ El projecte s'emmarca en una iniciativa més àmplia per tal de desenvolupar formes de treball i processos que potenciessin sinergies entre iniciatives d'innovació regionals, nacionals i internacionals. Globalment, va rebre un pressupost de 10 MSEK (uns 900.000 euros). Consultat el maig de 2025 a: <https://www.esv.se/statsliggaren/regleringsbrev/index?rblid=23036>.

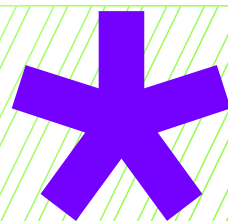
¹³⁷ Vegeu *Vinnova*. (2025). *Vinnova Annual Report 2024*. Consultat el maig de 2025 a: <https://www.vinnova.se/publikationer/vinnovas-arsredovisning-2024/>.

¹³⁸ Flintberg, B., Nylander, J. (2025). *PowerUP - The Future of the Swedish Games Industry*. Consultat a: https://diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2_%3A1956989&dsid=7523.

¹³⁹ Pel que fa al finançament privat dels clústers, es valora que ja existeix en certs clústers en un cert grau, però que la indústria de bona part del país encara no està suficientment nodrida d'un bon nombre de grans empreses per a un finançament privat més significatiu; i que, altrament, també podria resultar qüestionable un model de finançament que es basés només en les aportacions de grans empreses, quelcom que podria abocar de vegades a conflictes d'interessos o menys garanties per tal que totes les iniciatives i empreses es poguessin beneficiar de manera equitativa. Vegeu el capítol *National Infrastructure*. Flintberg, B., Nylander, J. (2025). Ídem.

¹⁴⁰ Ídem Flintberg, B., Nylander, J. (2025). Ídem.

— al marge del temps de dedicació al producte. Actualment, té més de 20 equips al programa i el 2022 va atraure capital per més de 20 MSEK (uns 1,8 M€)¹⁴¹.



141 Consultat el maig de 2025 a: <https://scienceparkskovde.se/en/start-business/program-en/> i <https://swedengamearena.com/en/us/sweden-game-startup/>.
Vegeu el capítol *Key Events in Swedish Game Hubs* a DATASPELSBRANSCHEN. (2023). Ídem.

03.5 CANADÀ

40,1 M

Població (2023)

19,6 M*

Jugadors/es de 6 a 64 anys (2022)

50,4 % de la població.

3.445 M€

Volum de negoci (2024)

Representa l'0,17 % del PIB.

821

Estudis de desenvolupament i altres (2024)

257,31 % a Quebec.

34.010

Persones ocupades (2024)

15.220, 44,7 % a Quebec.

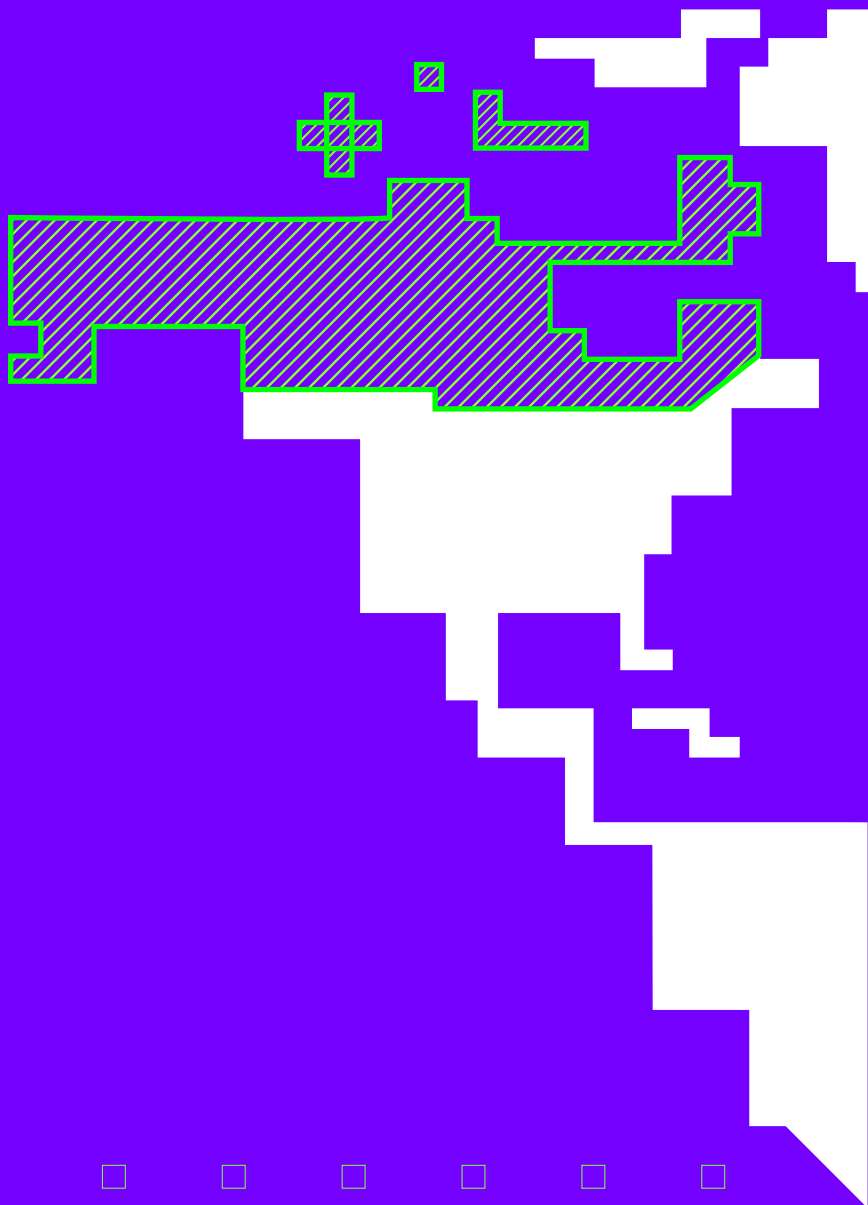
+100

Institucions amb formació en videojocs (2021)

42 d'educació formal i 5 no formals.

ESAC Guilde du jeu vidéo de Quebec

Principals associacions



□ □ □ □ □ □

Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugador/es correspon a la reconstrucció a partir d'informe d'ESAC de 2022.

Les dades de volum de negoci (convertit a euros), d'empreses i treballadors/es corresponen a la comunicació recent de l'estat del sector de ESAC.

Les dades d'institucions amb formació en videojoc correspon a dades comparatives de l'estudi de 2021 Étude sur l'industrie du Jeu Vidéo en France

*Es refereix únicament a jugadors/es habituals (juguen un cop per setmana o més).

El Canadà posseeix ajudes econòmiques amb implicacions per al sector del videojoc a nivell federal i provincial. Especialment en l'àmbit provincial, són ajudes específiques molt importants, i es van iniciar el 1996 al Quebec.

Des del punt de vista de l'ecosistema formatiu, presenta un ventall força ampli d'institucions educatives i té experiències de formació inicial en edats primerenques. Hi ha iniciatives significatives perquè els estudiants puguin adquirir experiència a les empreses.

Pel que fa a la promoció, s'hi desenvolupen esdeveniments de rellevància internacional, alguns de trajectòria llarga; a escala provincial, hi ha suport públic explícit al desenvolupament dels e-Esports.

En relació amb el foment de la col·laboració i els serveis de suport empresarial, presenta una política federal i provincial sòlida de suport a clústers; a escala provincial, hi ha organitzacions de clústers centrats en el videojoc.

A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

El Canadà i les seves províncies han implementat **incentius fiscals per al videojoc des del 1996**. El pioner va ser el Quebec, que va adaptar l'incentiu fiscal per al cinema i la televisió al videojoc; en els anys següents, altres províncies del país en van fer la pròpia adaptació. Actualment, existeix un esquema d'ajudes a escala federal, més o menys especialitzat, a les quals es pot acollir el videojoc i, després, ajudes a escala provincial o regional.

En l'àmbit federal, existeixen les ajudes principals següents:

■ **Scientific Research & Experimental Development (SR&ED) Tax Credit** o crèdit fiscal per a activitats d'R+D. Aquest programa ofereix crèdits fiscals a empreses que duen a terme activitats de recerca i desenvolupament, incloent-hi el desenvolupament de videojocs (per exemple, inversió en ordinadors d'alt rendiment que desenvolupen animació 3D).

Les empreses de control canadenc poden obtenir un crèdit fiscal reemborsable del 35 % sobre els primers

4,5 MCAD (aproximadament 2,9 M€) en despeses elegibles; per a despeses que superin aquest llinar, s'hi aplica un crèdit no reemborsable del 15 %. El límit de despesa es redueix gradualment quan el capital imposable aplicat al Canadà durant l'any fiscal anterior és d'entre 15 M i 75 MCAD (9,6 M€ i 48 M€). Les despeses inclouen salaris del personal involucrat en activitats d'R+D, materials utilitzats en el procés de desenvolupament, alguns costos indirectes relacionats i despeses de capital.

S'estima que la despesa de l'Estat pel que fa al programa és d'uns 4.200 MCAD anuals (uns 2.688 M€); en els pròxims sis anys, s'espera invertir globalment uns 1.900 MCAD més (uns 1.216 M€ més)¹⁴².

■ **Industrial Research Assistance Program (IRAP)** o Programa d'Assistència per a la Recerca Industrial del *National Research Council (NRC)*. Dona suport a la innovació tecnològica de les pimes (500 treballadors o menys) al Canadà, incloent-hi el sector dels videojocs. Ofereix assistència financera i serveis d'assessorament per ajudar les empreses a desenvolupar i comercialitzar productes, serveis o processos innovadors.

El programa ha estat operatiu durant més de 70 anys. Per a projectes d'innovació petits, el projecte ofereix fins a 50.000 CAD (uns 32.000 €); per a projectes de grandària mitjana, pot arribar a oferir fins a 10 MCAD (uns 6,4 M€). Una tercera part de l'ajuda correspon a la contractació de joves treballadors/es (30 anys màxim) amb l'objectiu d'integrar-los al mercat laboral; concretament, subvencions de fins a 30.000 CAD/any (19.200 €/any) per graduat per a unes pràctiques laborals de 12 mesos. El finançament de les diverses línies pot cobrir fins al 80 % dels salaris dels empleats involucrats en el projecte i fins al 50 % dels costos de contractistes externs. Aquesta ajuda es pot combinar amb la primera, però els costos elegibles no poden ser coincidents¹⁴³.

¹⁴² Les despeses de capital es tornen a considerar elegibles a partir del 2025, tal com s'havia reconegut abans de la reforma de 2014. En aquesta reforma, també s'han apujat diversos límits de l'ajuda. Consultat el juny de 2025 a: <https://www.canada.ca/en/departament-finances/news/2024/12/reforming-and-enhancing-the-scientific-research-and-experimental-development-sred-tax-incentive-program.html>, <https://sred.ca/2024/12/sred-changes-are-here-what-it-means-for-innovative-canadian-businesses/>, <https://kpmg.com/ca/en/home/insights/2024/07/the-sr-ed-landscape-in-canada.html> i https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/?utm_source=mentorworks.ca&utm_medium=referral&utm_campaign=redirect.

¹⁴³ Consultat el juny de 2025 a: <https://www.srjca.com/nrc-irap-funding-canada-sme-support-guide/>.

- **CanExport SME** o programa per a l'ajuda a l'exportació de pimes. Pot ajudar, per exemple, un estudi de videojocs amb poques o zero vendes a dur a terme activitats de màrqueting en mercats estrangers. Pot cobrir fins al 50 % de les despeses del projecte amb una subvenció màxima de 50.000 CAD (32.000 €). Les empreses que es presentin han de tenir més de tres anys i entre 100.000 i 100 MCAD (64.000 € - 64 M€) d'ingressos anuals¹⁴⁴.
- **Ajudes del *Canada Media Fund***. Aquest fons gestiona diversos programes que donen suport a projectes de videojocs en diferents etapes de desenvolupament. Per exemple, trobem el *Prototyping Program* o programa de suport a prototips (75 % de les despeses elegibles amb un màxim de 250.000 CAD per projecte, uns 160.000 €); el *Innovation & Experimentation Program* o programa de suport a la innovació i experimentació (75 % de les despeses elegibles amb un màxim d'1,5 MCAD per projecte, 1 M€ aprox.); o el *Commercial Projects Program*, que finança projectes amb un potencial de rendibilitat comercial alt (75 % de despeses elegibles amb un màxim d'1,5 MCAD per projecte, 1 M€ aprox.).

Per exemple, en el marc d'aquest darrer programa, el 2025 s'ha anunciat una inversió en set videojocs per valor de 8,8 MCAD (uns 5,6 M€). En el marc del *Prototyping Program*, el 2025 s'ha anunciat una ajuda de 4,2 MCAD (uns 2,7 M€) per a 20 projectes (19 videojocs). Pel que fa a l'*Innovation & Experimentation Program*, s'ha anunciat una ajuda de 10,5 MCAD (6,7 M€) per a deu projectes (vuit videojocs)¹⁴⁵.

Pel que fa al nivell provincial, hi trobem ajudes fiscals específiques d'entre el 17,5 i el 50 %, segons la província. Concretament en el cas del **Quebec**, el crèdit fiscal reemborsable per a la producció de videojocs o **Tax Credit for the Production of Multimedia Titles (TCMT)** ha cobert fins al 2024 un màxim del 37,5 % dels costos laborals dels estudis, sempre que algun dels títols estigués disponible en francès; si no es complia aquesta condició, l'ajuda baixava fins al 30 %.

El salari màxim cobert per treballador ha estat de 100.000 CAD anuals (64.000 €). Mentre aquest darrer límit es mantindrà, els percentatges a partir del 2025 baixaran progressivament un 2,5 % per any fins a quedar-se en un màxim del 27,5 % a partir de 2028¹⁴⁶. S'estimava que, per al 2024, l'ajuda suposaria una despesa (o inversió) per a la província de 295 MCAD (uns 189 M€)¹⁴⁷.

En termes històrics, des del 1996 fins al 2005, l'ajuda va arribar a ser del 50 % i, com a resultat gairebé immediat, el 1997, l'empresa francesa Ubisoft va fer una primera gran inversió a la província; després s'hi van afegir altres grans estudis. En termes d'ocupació, l'any 2002 hi havia al Quebec unes 1.200 persones ocupades al sector, mentre que l'any 2024 hi ha més de 15.000 —un terç de les quals s'estima que treballa a Ubisoft¹⁴⁸. Des del Quebec, s'apunta que, en part gràcies a aquesta ajuda, Montreal és la cinquena ciutat *hub* més important del món del videojoc, després de Tòquio (Japó), Londres (Regne Unit), San Francisco (Califòrnia, EUA) i Austin (Texas, EUA)¹⁴⁹.

B) Desenvolupament del talent

L'ecosistema formatiu del videojoc al Canadà és **ampli i divers**, i abasta des de programes per a infants i joves fins a estudis universitaris i formació professional especialitzada.

146 L'organització més representativa del sector al Quebec, la *Guilde du jeu vidéo du Québec*, ha mostrat preocupació per aquests canvis, ha alertat sobre possibles afectacions i ha plantejat diverses contrapropostes. Consultat el juny de 2025 a: https://www.finances.gouv.qc.ca/ministere/outils_services/consultations_publicques/consultations_prebudgetaires/2025-2026/memoires/la_guilde_du_jeu_video.pdf.

147 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.investquebec.com/international/en/industries/multimedia/a-favourable-tax-climate.html>, <https://iicintermedia.org/gaming/public-policies-in-the-video-games-industry/>, <https://gamerant.com/quebec-canada-video-game-tax-subsidies-program-removal/> i <https://www.revenuquebec.ca/en/online-services/forms-and-publications/current-details/co-1029-8-36-tm-v/>.

Vegeu testimoni d'ESAC. AEVI. (2022). La industria del videojuego en España en 2021. Es pot consultar a: <https://www.aevi.org.es/web/documentacion/estudios-y-analisis/page/3/>. Vegeu la part del Canadà a CERVINO, J. et al. (2023). Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos.

148 SIMON, Jean Paul. (2025). Public policies in the video games industry. Consultat el juny de 2025 a: <https://iicintermedia.org/gaming/public-policies-in-the-video-games-industry/>. S'ha de destacar igualment que, durant els anys 2000 i 2010, també hi ha hagut acords de subvencions directes a empreses, en principi, a canvi de la creació de llocs de treball. Concretament, es parla d'acords amb Ubisoft, Warner Brothers i Square Enix. Consultat el juny de 2025 a: <https://www.lapresse.ca/affaires/economie/201312/11/01-4719847-pas-de-seu-il-demploi-obligatoire-pour-ubisoft.php>.

149 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.investquebec.com/international/en/industries/multimedia/the-video-game-explosion.html>.

També resulta interessant apuntar que, en el context internacional, al mateix temps que es valoren com un punt molt fort les ajudes públiques del Canadà, es considera que hi ha força dependència exterior pel que fa al finançament privat, particularment de França i EUA. Vegeu l'apartat sobre competitivitat internacional. COURBE, T. (2021). L'industrie du jeu vidéo en France : tissu économique et compétitivité. Synthèse.

144 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.tradecommissioner.gc.ca/en/our-solutions/funding-financing-international-business/canexport-smes.html> i https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/?utm_source=mentorworks.ca&utm_medium=referral&utm_campaign=direct.

145 Consultat el juny de 2025 a: <https://cmf-fmc.ca/> i <https://cmf-fmc.ca/news/cmf-invests-over-23m-in-37-interactive-digital-media-projects/>.

Pel que fa a les etapes primerenques, hi ha institucions que ofereixen programes i tallers per a infants i joves; per exemple, l'*École NAD-UDQAC*, al Quebec, ofereix **tallers d'estiu d'iniciació a la creació de videojocs per a infants i adolescents a partir dels vuit anys**¹⁵⁰.

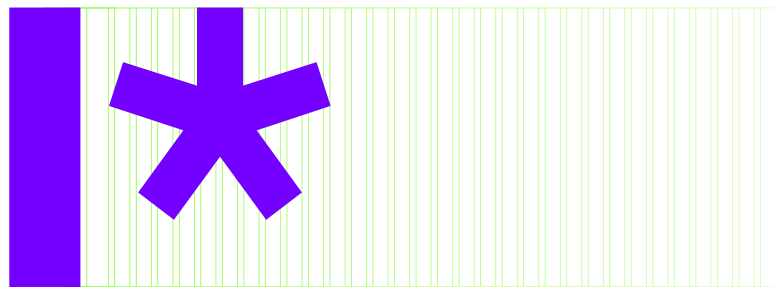
En relació amb la formació professional, hi ha també oferta en la secundària post-obligatòria amb programes d'una durada d'uns dos anys¹⁵¹. També hi ha múltiples opcions de formació universitària, especialment al Quebec (a l'est), a Ontario (també a l'est, però més al sud, província de la capital i Toronto) o a British Columbia (a l'oest del país); s'hi ofereixen formacions centrades en animació 3D, animació 2D, experiència d'usuari (UX), efectes visuals o programació amb diversos motors¹⁵². Igualment, cal assenyalar que hi ha **diverses institucions públiques** amb formacions relacionades amb el videojoc¹⁵³.

En aquest apartat, resulta interessant parlar del programa d'atracció de talent, el *Temporary Foreign Worker Program (TFWP)* i la línia **Global Talent Stream (GTS)**, impulsada el 2017. Aquest programa permet a les empreses del videojoc canadenques contractar talent estranger altament qualificat de manera accelerada i menys costosa burocràticament¹⁵⁴.

Finalment, és també rellevant citar el programa **Work-Integrated Learning Digital (WIL Digital)**. Establert des del 2017, finançat pel Govern canadenc i gestionat per l'*Information and Communications Technology Council (ICTC)*, el programa té com a finalitat facilitar experiències laborals remunerades a estudiants de nivell postsecundari en sectors vinculats a l'economia digital del Canadà. Concretament, ofereix una subvenció salarial a les empreses per contractar aquests estudiants (50 % del salari fins a 5.000 CAD, uns

3.200€; o 70 % del salari, fins a 7.000 CAD, uns 4.480€, per a estudiants infrarepresentats en aquests sectors, per exemple, dones, persones amb discapacitats o persones d'origen indígena).

El programa també ofereix als participants accés a cursos en línia sobre competències en tecnologia, negocis i emprenedoria. La durada de les estades dels estudiants solen correspondre a les d'un període acadèmic (unes 16 setmanes, tot i que el mínim perquè el contracte sigui elegible són 10 setmanes). L'any 2019, l'ICTC va establir una col·laboració amb l'*Entertainment Software Association of Canada (ESAC)* per promoure el programa entre els estudis de videojocs i crear oportunitats laborals per a estudiants en aquest sector¹⁵⁵.



150 Consultat el maig de 2025 a: <https://www.studioxp.ca/fr/camps-de-jour/sherbrooke/>.

151 Exemple a British Columbia, a l'oest del país. Consultat el juny de 2025 a: <https://myriverside.sd43.bc.ca/courseinfo/art-grade-11-courses/>.

152 Considerant específicament Montreal (Quebec), es parla de 56 programes en videojocs en l'educació superior. Vegeu el capítol *Local Game Ecologies* sobre Montreal. HEVGA. (2025). The HEVGA 2025 Report on University Games Programs. Es pot consultar a: <https://hevga.org/wp-content/uploads/2025/03/HEVGA-2025-Report-on-University-Games-Programs.pdf>.

Una experiència inicial clau per impulsar una educació superior especialitzada va ser el campus Ubisoft, existent entre 2005 i 2010, el qual va rebre en part suport provincial. Per a un recull de programes en videojocs, podeu consultar (consulta feta el juny de 2025): <https://erudera.com/study-programs/game-design-development/canada/>.

153 En aquest cas, si parlem només dels estudiants locals, les matrícules són notablement més baixes que en les escoles privades. Per exemple, en el primer cas, parlem d'uns 7.000-8.000 CAD per any (4.500-5.100 €) i, en el segon, d'uns 14.000 CAD per any (9.000 €). Consultat el juny de 2025 a: <https://www.centennialcollege.ca/programs-courses/full-time/game-development/> i <https://www.isart.com/tuition-fees/>.

154 Consultat el juny de 2025 a: <https://theesa.ca/video-game-indegration-stream/>, <https://www.canada.ca/en/employment-social-development/services/foreign-workers/global-talent/applicant-guide.html#h2.3-1> i <https://www.canada.ca/en/employment-social-development/services/foreign-workers/global-talent/requirements.html>.

155 Consultat el juny de 2025 a: <https://etalentcanada.ca/for-businesses/programs/work-integrated-learning-wil-digital> i <https://theesa.ca/digitalstudentworkforce/>.

C) Promoció nacional i internacional

El Canadà acull una àmplia varietat d'esdeveniments i activitats dedicades a la promoció de la indústria del videojoc, que inclouen des de grans convencions obertes al públic fins a conferències especialitzades per a professionals del sector.

Pel que fa a les primeres, la més important és **Game Con Canada**; se celebra a Edmonton (Alberta), al centre-oest del país, durant tres dies a l'estiu, en un espai amb més de 230.000 m². L'exposició permet al visitant gaudir de videojocs, jocs de taula, concursos de cosplay, tornejos d'e-Esports, entre altres activitats. L'organitza una empresa privada i la primera edició va ser el 2023. El darrer any, hi van assistir unes 34.000 persones i més de 1.400 exhibidors de més d'una cinquantena de països¹⁵⁶.

Des d'una perspectiva professional, l'esdeveniment més important se celebra a Montreal (Quebec), a l'est del país, a la tardor, la **Montreal International Games Summit (MIGS)**, també anomenada *Le Sommet International du jeu de Montréal* (SIJM). És la conferència B2B (*business to business*) centrada en el desenvolupament del videojoc més gran i de més tradició del Canadà, amb edicions des de 2003. L'organitza l'associació provincial del videojoc, la GJQ, en col·laboració amb *XP Gaming*, una empresa especialitzada en aquest tipus d'esdeveniments. L'esdeveniment ofereix oportunitats de *networking*, exposicions i panells amb experts de la indústria. L'esdeveniment sol atraure més de 700 participants de múltiples països¹⁵⁷.

Un tercer esdeveniment interessant és la TOJam o *Toronto Game Jam*, que se celebra des del 2006 al *George Brown College*, a Toronto, durant un cap de setmana de primavera. Des de la primera edició, ha esdevingut una plataforma important per a desenvolupadors independents, que tenen la importunitat de dedicar-se intensament durant 48 hores a desenvolupar jocs en un ambient col·laboratiu i no competitiu¹⁵⁸.

Pel que fa als **e-Esports**, el Canadà acull diverses marques, equips, tornejos, empreses i organitzacions pròpies d'importància internacional. Una d'aquestes empreses, *OverActive Media*, té previst inaugurar enguany un pavelló multiús per acollir competicions amb més de 7.000 seients. El Canadà és el desè estat del món pel que fa a guanyats registrats per jugadors. El Govern canadenc encara no ha reconegut oficialment els e-Esports com a esport en cap sentit. No obstant això, diverses ciutats, regions i províncies han desenvolupat estratègies per promoure'ls (per exemple, Toronto, a Ontario, ha formulat la seva pròpia estratègia 2023-2027)¹⁵⁹.

Per acabar, resulta important destacar que el Canadà posseeix una xarxa força àmplia de centres d'entreteniment i d'espais per a *gamers*, que abasten des dels mateixos salons d'e-Esports d'alta gamma fins a cafès socials amb consoles retro, com per exemple, *Player Base* a Toronto o *Esports Central* a Montreal¹⁶⁰.

La indústria canadenc a i, en concret, la indústria del Quebec solen estar presents a fires mundials de referència, com la GamesCom de Colònia (Alemanya). En el cas del Quebec, la sol organitzar l'organisme públic *Investissement Québec International*¹⁶¹. El sector del videojoc canadenc també ha organitzat recentment la participació conjunta en la G-Star (Corea del Sud) o la GDC (Estats Units)¹⁶².

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

Les **aglomeracions empresarials principals** del sector del videojoc es donen al Quebec, a l'est del país, amb més de 250 estudis i 15.000 treballadors; a Ontario, al sud-est del país, amb més de 270 estudis, però només 6.000 treballadors, i British Columbia, a l'oest, amb més de 140 estudis i quasi 11.000 treballadors¹⁶³.

Actualment, el Canadà té una **política de clústers**

156 Consultat el juny de 2025 a: <https://gameconcanada.com/faq/>, <https://www.techradar.com/gaming/gamescom-opens-to-the-public-today-with-a-record-number-of-exhibitors-from-64-countries>, <https://www.cgmagonline.com/news/indie-win-a-booth-at-game-con-canada-2025/> i <https://ictc-cttc.ca/articles/gamers-paradise-calgary-hosts-the-inaugural-game-con-canada>.

157 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.montrealgamesummit.com/> i <https://migs.biz/en/>.

158 Consultat el juny de 2025 a: <https://en.wikipedia.org/wiki/TOJam> i <https://www.tojam.ca/>.

159 Consultat el juny de 2025 a: https://www.ontariocreates.ca/assets/images/research/levelup_esports_2023-2027_0710-002.pdf, <https://www.esportsearnings.com/countries>, <https://esportsinsider.com/2024/04/esports-around-the-world-canada> i <https://urbantoronto.ca/database/projects/esports-performance-venue-and-hotel.44305>.

160 Consultat el juny de 2025 a: <https://montrealgaming.com/venue/esports-central/> i <https://player-base.ca/>.

161 Consultat el juny de 2025 a: <https://exportation.investquebec.com/activites/industries-creatives/gamescom>.

162 Consultat el juny de 2025 a: <https://techbomb.ca/gaming/canada-flexes-its-game-dev-muscle-at-gdc-2023/> i <https://creativebc.com/2023/08/register-for-the-canada-pavilion-at-g-star-2023-busan-korea/>.

163 ESAC. (2025). Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play. Consultat a: <https://canadasvideogameindustry.ca/>.

consolidada amb suport de programes tant a escala federal com provincial. L'evolució més recent de la política federal correspon a la iniciativa *Global Innovation Clusters* (GIC), llançada el 2018. Aquesta se centra en cinc grans clústers sectorials seleccionats mitjançant concurs. Dos d'ells poden tenir implicacions per a la indústria del videojoc: *Scale AI* i *Digital Technology Supercluster*, tot i que en les revisions per projecte no hi ha clarament una implicació o un impacte directe en el sector¹⁶⁴.

Els objectius generals dels clústers són impulsar la innovació i la col·laboració entre grans empreses, pimes, institucions acadèmiques i governs; donar suport a la comercialització, la internacionalització i la creació de llocs de treball, i enfortir la resiliència de les cadenes de subministrament, la sostenibilitat i la inclusió. S'ha plantejat un finançament de 1.700 MCAD (uns 1.200 M€) per als clústers durant el període 2018-2028; altrament, es planteja una coinversió privada del 50 %. Els projectes plantegen subvencions per a projectes d'R+D, infraestructures, incubadores, accions en capacitat i internacionalització.

Les avaluacions més recents indiquen que es compleixen els objectius, tot i les desigualtats entre els clústers i les necessitats de millora en el seguiment d'objectius. El Govern federal també disposa de set agències de desenvolupament regional a tot el país que tenen un paper important en el creixement dels clústers regionals en sectors prioritaris. En l'àmbit provincial, hi trobem polítiques similars; és el cas de, per exemple, el **Quebec**, amb el **programa Accord**, que se centra en zones d'innovació i que ha plantejat una inversió de 690 MCAD pel període 2022-2027 (uns 440 M€)¹⁶⁵.

A la província del Quebec, hi ha dues iniciatives de clústers del videojoc amb el suport de programes públics.

En primer lloc, el **Quebec EPIX**; un clúster tecnocratiu sorgit el 2010 que reuneix empreses i institucions educatives, entre altres agents del sector del videojoc, de l'animació i de les experiències immersives. Porta a terme programes de desenvolupament empresarial (formació en gestió estratègica i creixement empresarial); esdeveniments de promoció (activitats per augmentar la visibilitat de les empreses locals en l'àmbit internacional, com missions comercials i recepció de

periodistes especialitzats); i activitats per a fomentar la col·laboració entre agents (suport a projectes que promouen la cooperació i la innovació entre els membres del clúster). El 2021, va donar suport a 37 projectes i les seves activitats van tenir més de 3.000 participants. El dirigeix *Québec International*, agència de desenvolupament de la regió, cofinançada per l'administració local, la provincial i la federal¹⁶⁶.

En segon lloc, es troba la mateixa organització del **Guilde du jeu vidéo du Québec**, una organització sense ànim de lucre formada per estudis independents i internacionals, institucions educatives i empreses de serveis relacionades amb el sector del videojoc. Desenvolupa programes d'acompanyament empresarial (suport a emprenedors a través de la formació en màrqueting; dinamització de xarxes professionals; competicions de presentació de projectes); porta a terme esdeveniments de *networking*; impulsa iniciatives en diversitat, equitat i inclusió, i també organitza esdeveniments promocionals¹⁶⁷.

Finalment, al Quebec es troba el laboratori intern d'R+D d'Ubisoft, anomenat *La Forge*, el qual ha engegat diverses iniciatives de col·laboració amb universitats. El seu objectiu és fer de pont entre la recerca acadèmica i la producció de videojocs: equips mixtos de desenvolupadors i personal investigador generen prototips d'IA, animació, motor gràfic, física o *user-analytics* que, si funcionen, acaben en els jocs comercials.

Es va iniciar el 2016 a Montreal i ja s'ha expandit a altres ciutats del món on és present la companyia. El 2022, abans de l'expansió, s'afirmava que havia desenvolupat més de 70 prototips, 30 dels quals havien passat als estudis de producció, i que havia generat 25 publicacions científiques en els camps de l'aprenentatge automàtic i la IA en general. La iniciativa ha rebut finançament públic per a projectes concrets, al marge del suport que rep l'empresa a través de la mesura provincial del TCMT (*Tax Credit for the Production of Multimedia Titles*)¹⁶⁸. Ubisoft, com a empresa, també té un programa de suport a empreses *indies* i iniciatives educatives per a infants i joves¹⁶⁹.

164 Consultat el juny de 2025 a: <https://ised-isde.canada.ca/site/global-innovation-clusters/en/canadas-ai-powered-supply-chains-cluster-scale-ai>, <https://ised-isde.canada.ca/site/global-innovation-clusters/en/canadas-digital-technology-cluster>, <https://ised-isde.canada.ca/site/global-innovation-clusters/en/success-stories#wb-auto-4> i <https://ised-isde.canada.ca/site/global-innovation-clusters/en/canadas-cluster-projects#wb-auto-4>.

165 European Cluster Collaboration Platform. (2024). Country Factsheet: Canada. Es pot consultar a: <https://www.clustercollaboration.eu/>.

166 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.quebecinternational.ca/fr/quebec-epix>, <https://www.economie.gouv.qc.ca/bibliotheques/creneaux-dexcellence/quebec-epix>.

167 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.laguilde.quebec/>.

168 Consultat el juny de 2025 a: <https://coalitionavenirquebec.org/fr/blog/2021/11/17/ubisoft-poursuit-son-expansion-au-quebec/>, <https://news.ubisoft.com/en-us/article/5ZxrN8036WDIQtu6kV04B/ubisoft-la-forge-expands-into-global-rd-network> i <https://www.mcgill.ca/newsroom/channels/news/mcgill-and-ubisoft-join-forces-create-believable-virtual-characters-292052>.

169 Programa Ubisoft Radar. Consultat el juny de 2025 a: <https://montreal.ubisoft.com/en/our-commitments/entrepreneurs/mentorship/ubisoft-radar/> i <https://montreal.ubisoft.com/en/our-commitments/education/>.

03.6 COREA DEL SUD

51,7 M

Població (2023)

24,9 M

Jugadors/es de 10 a 64 anys (2023)

48,2 % de la població.

14.017 M€

Volum de negoci (2023)

Representa el 0,82 % del PIB.

1.334

Estudis de desenvolupament i altres (2023)

Estudis i editors.

51.783

Persones ocupades (2023)

Llocs de treball a estudis i editores.

180

Institucions amb formació en videojocs (2024)

114 univ., 66 instituts tècnics.

K-Games NMGA

Principals associacions



Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugadors corresponen a l'enquesta d'usuaris de videojocs feta per KOCCA.

Les dades de volum de negoci corresponen al document de 20 anys de la indústria de K-Games.

La resta de dades corresponen al llibre blanc sobre el videojoc de KOCCA, per al 2024.

Des de finals dels anys 90, Corea del Sud presenta polítiques de suport al videojoc com a part del desenvolupament i la promoció de les indústries culturals del país, que passaven a ser una responsabilitat de l'Estat.

El 1999, es crea l'Institut per al Desenvolupament i la Promoció del Videojoc (KDGI), més endavant anomenat Agència per a la Indústria del Videojoc (KGIA), que el 2009 acaba fusionat amb altres agències sectorials del sector de la cultura al KOCCA o Agència per al Contingut Creatiu Coreà, vinculada al Ministeri de Cultura, Esports i Turisme. El 2006, es va promulgar la Llei de promoció de la indústria del videojoc. El 2008, el Govern va anunciar una inversió de 220 M € per al període 2008-2012¹⁷⁰. A finals de 2023, es va anunciar una inversió aproximada en el sector de 50 M €¹⁷¹ per a 2024.

Pel que fa a l'ecosistema educatiu del videojoc, Corea del Sud presenta un ecosistema molt ric en el nivell d'ensenyament superior; també hi trobem iniciatives introductòries al videojoc des de primària. Així mateix, hi ha un nivell apreciable d'iniciatives de connexió entre els estudiants i la indústria.

En relació amb la promoció nacional i internacional, celebra alguns festivals d'importància internacional i és pioner i capdavanter en el món dels e-Esports.

També presenta iniciatives polítiques molt significatives pel que fa als serveis de suport a les empreses.

A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

Si s'enumeren els instruments o fons concrets en la darrera documentació disponible, per a l'any 2023, existien els programes principals següents:

- **Ajuda multianual a la producció de videojocs** de PC/console o 다년도 제작지원. El projecte preveu dues fases o línies: desenvolupament i llançament. En la línia de desenvolupament de videojocs, els projectes poden rebre un màxim de 400 M de won (uns 280.000 €); en la línia de llançament, els projectes poden rebre un màxim de 200 M de won (uns 140.000 €). El KOCCA aporta un màxim del 90 % de la despesa per projecte. Només poden concórrer pimes coreanes i un mateix estudi no pot concórrer simultàniament a altres línies KOCCA de suport a la producció.

El projecte permet finançar fins a tres anys (1+1 ampliable), sempre que es compleixin els objectius anuals. Les empreses seleccionades poden sol·licitar un préstec amb aval públic gràcies a l'avaluació de crèdit derivada del mateix programa. El programa preveia en conjunt una dotació màxima per al 2023 de 8.400 M de won (uns 6 M €). Pel que fa al desenvolupament, se cita que 26 projectes (PC/console) van rebre suport el 2023.

Pel que fa a accions vinculades a millorar els projectes abans de sortir al mercat, se cita que 82 projectes van ser sotmesos a *Focus Group Testing* o prova beta privada amb l'objectiu d'avaluar elements clau del joc per tal de millorar-ne la qualitat abans del llançament¹⁷².

- **Programa de suport a noves tecnologies (Cloud, IA, XR) i nous segments de mercat (mòbil, arcade, joc de taula).** L'objectiu és enfortir la competitivitat internacional dels videojocs coreans basats en tecnologies emergents i obrir nous segments de mercat. El límit d'ajut per projecte oscil·la, segons el tipus, entre els 400 M de won (uns 280.000 €) per a noves tecnologies i els 70 M de won (uns 50.000 €) per als jocs de taula. Només poden concórrer pimes coreanes i un mateix projecte no pot presentar-se simultàniament a altres línies KOCCA. Es permeten consorcis de dues empreses per a la sublínia Cloud/IA de noves tecnologies.

170 Per a una visió històrica de l'evolució dels videojocs i la indústria cultural a Corea del Sud amb un concurs clau de l'Estat, podeu consultar, entre altres fonts:

SIMON, Jean Paul. (2025). Public policies in the video games industry. Consultat el juny de 2025 a: <https://iicintermedia.org/gaming/public-policies-in-the-video-games-industry/>; https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/11333157/Lee_Korean_Wave_Chapter_11_for_CMCI_website.docx i https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/130869028/The_new_patron_state_LEE_Accepted24June-2018Publishedonline11February2019_SUBMITTED.pdf.

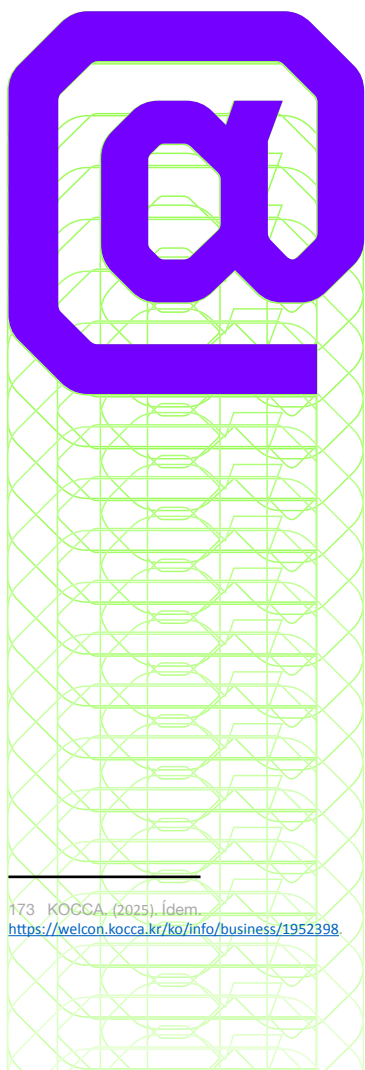
Per a una visió des de dintre de la indústria coreana, amb dades econòmiques i d'evolució del mercat, podeu consultar el document de 20 anys del videojoc a Corea (2004-2023). Consultat el juny de 2025 a: <http://www.kgames.or.kr/info-service/publication-detail/23/>.

171 Consultat el juny de 2025 a: <https://app2top.com/news/south-korean-authorities-have-allocated-over-50-million-to-support-gaming-companies-in-2024-261433.html>.

172 KOCCA. (2025). 2024 Game Industry White Paper. Versió completa. Consultat el juny de 2025 a: <https://tinyurl.com/5f63fn85> i <https://www.kocca.kr/kocca/pims/view.do?intcNo=123J251002&menuNo=204104>.

El finançament públic cobreix un màxim del 90 % del pressupost del projecte. El programa preveu en conjunt una dotació màxima per al 2023 de 12.720 M de won (uns 9 M€). Se cita l'ajuda a 42 projectes per al 2023, 10 dels quals són de noves tecnologies i 18 de mòbil¹⁷³.

Resulta interessant assenyalar que el 34,6 % de les empreses declara utilitzar fons governamentals com a via principal de captació de capital, per darrere dels préstecs bancaris (55,7 %) i de la inversió privada. Quan es pregunta per quins àmbits caldria reforçar, els estudis situen en primer lloc les reduccions fiscals (49,6 %) i els crèdits/fons públics (32,2 %). Per a les empreses que volen sortir a l'exterior, el suport més reclamat és novament el finançament públic (66,7 %), molt per davant de la protecció de la propietat intel·lectual. És a dir, des del sector, malgrat el catàleg de programes d'ajuda, es consideren prioritàries les ajudes fiscals i l'ampliació dels fons públics dedicats, especialment per sostenir l'exportació i l'atracció d'inversió privada.



¹⁷³ KOCCA. (2025). Ídem. <https://welcon.kocca.kr/ko/info/business/1952398>.

B) Desenvolupament del talent

En general, es pot afirmar que Corea del Sud posseeix un **ecosistema educatiu del videojoc molt ric en l'etapa superior**, tot i que també ofereix experiències d'introducció al desenvolupament de videojocs en edats primerenques. Hi predomina el sector privat.

Corea del Sud té 107 universitats presencials i 7 universitats en línia que imparteixen formació en videojocs (graus de quatre anys). També hi trobem 66 instituts tècnics que ofereixen una formació professional de dos a quatre anys. Així mateix, s'hi ofereixen 39 programes de màsters o doctorat en el videojoc.

Hi ha **diversos projectes i programes introductoris en edat infantil, primària i secundària**, la majoria amb un component important d'educació en un ús responsable per part del consumidor o jugador, que també impliquen la família¹⁷⁴. Per exemple, en primària i secundària, hi ha les anomenades 찾아가는 게임문화교실 o aules itinerants de cultura del joc per a mòbil. S'hi desenvolupen tallers d'alfabetització en el món del videojoc amb una introducció a la programació. Per a l'any 2023 se cita la participació de 25.560 alumnes (el 70 % de primària i el 26 % de secundària). A nivell de secundària, des del 2016, trobem el programa Acadèmia de videojocs, una introducció al disseny i la producció de videojocs amb visita a estudis i exposició dels projectes elaborats pels alumnes; el programa és una iniciativa de l'empresa coreana Netmarble¹⁷⁵.

En l'educació superior, la **majoria de les universitats que presenten programes orientats al videojoc són privades**, si bé també hi ha oferta pública (de fet, en general, el 70 % de les universitats coreanes són privades¹⁷⁶). Els costos a les universitats privades, en general, solen ser més alts que a les públiques: uns 8.200 € a l'any en el cas de les privades i uns 5.000 € en el cas de les públiques (cal apuntar, però, que en el cas dels estudis universitaris tècnics, com són la majoria en el cas del videojoc, els costos podrien ser una mica superiors). La formació als instituts tècnics o professionals sol ser més econòmica¹⁷⁷.

¹⁷⁴ Corea ha hagut d'afrontar, des de finals dels anys 90 i els 2000, un problema significatiu d'ús abusiu i addició als videojocs entre els joves. Consultat el juny de 2025 a: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_South_Korea i https://www.kimchang.com/en/insights/detail.kc?sch_section=4&idx=23815.

¹⁷⁵ KOCCA. (2025). 2024 Game Industry White Paper. Versió completa. Consultat el juny de 2025 a: <https://tinyurl.com/5f63fn85>. Versió resum: <https://tinyurl.com/mu8u884n>.

¹⁷⁶ Consultat el juny de 2025 a: <https://studyabroadaide.com/all-universities-south-korea/>.

¹⁷⁷ Els costos a les universitats privades solen ser d'uns 6,5 M de won per semestre (uns

Pel que fa al **nivell d'especialització**, la majoria dels graus universitaris incorporen matèries en animació 3D, XR (*Extended Reality*), disseny d'experiència d'usuari, narrativa o gestió de projectes. També conviden professionals del sector perquè imparteixin tallers o *masterclasses*; en general, es parla d'un professorat jove i motivat, en molts casos provinent directament del sector. La majoria de programes exigeix a l'estudiant que surti amb un **portafolis** de projectes propis. Gairebé totes les universitats disposen de laboratoris i llicències de programari comparables a les d'un estudi de desenvolupament professional. Pel que fa a les **relacions alumnat-empresa**, la majoria de les titulacions ofereixen canals formals (borses de treball o convenis) perquè l'alumnat faci pràctiques o accedeixi a ofertes laborals; tanmateix, només una mica més del 40 % de les institucions facilita desenvolupar projectes en un entorn empresarial real¹⁷⁸.

Entre els aspectes de millora de l'educació superior en videojocs, es parla de poca estabilitat del professorat amb experiència al sector (rotació alta; incapacitat d'oferir sous competitius per poder retenir als docents), limitacions pressupostàries en centres fora de les zones urbanes més importants (equipament anti-quat) i desconexió puntual entre currículum i tendències de mercat (per exemple, ús de la IA generativa)¹⁷⁹.

C) Promoció nacional i internacional

Corea del Sud presenta diversos esdeveniments de rellevància nacional i internacional. El principal és el **G-STAR**, celebrat per primera vegada el 2005 a Seül. Se sol programar cap al novembre i, des del 2009, té lloc al recinte BEXCO de la ciutat de Busan, a la costa

sud-est del país. L'organitza K-GAMES juntament amb l'agència de promoció IT (o TIC) de Busan. És un esdeveniment mixt de quatre dies, amb zones específiques per a B2B (contactes entre empreses) i espais dedicats a l'exhibició i el contacte entre indústria i jugadors (B2C). Hi ha un cicle de conferències i també s'hi atorguen els *Korean Game Awards*. L'edició de 2024 va rebre uns 215.000 visitants (el rècord és de 2019 amb 240.000 visitants)¹⁸⁰.

El segon esdeveniment important és el **PlayX4**, celebrat des del 2016 durant la primavera a l'espai KIN-TEX, a la regió de la capital, Gyeonggi. És un esdeveniment mixt on hi ha tant negoci B2B com espai orientat als jugadors (B2C); dos dies se centra en el B2B i altres dos en el B2C. És un esdeveniment centrat en les pimes locals i serveix com a plataforma de trobada amb compradors estrangers. També s'hi celebra un torneig d'e-Esports. El 2025, ha rebut 115.000 visitants i hi han participat 721 companyies (211 estudis i 325 compradors nacionals i internacionals, entre d'altres) i s'hi han produït 1.476 reunions amb un volum de negoci d'exportació generat estimat de 203 M\$ (uns 175 M€)¹⁸¹.

Un tercer esdeveniment interessant és el **Busan Indie Connect (BIC)**. Celebrat des del 2015, es considera un dels festivals *indie* més importants d'Àsia. És un esdeveniment mixt B2B i B2C. Té una part presencial de tres dies i una part en línia de tres setmanes. El 2023, va rebre 18.576 visitants presencials. Es parla d'un total de 1.421 jocs exposats de 50 països¹⁸².

Per acabar, s'ha de destacar la **Seoul Metaverse Expo** (abans, *Seoul VR/AR Expo*). És un esdeveniment dedicat a les solucions tecnològiques XR per a videojocs i metavers enfocat en el B2B. Se celebra des del 2017 durant tres dies. El 2024, va tenir 1.113 exhibidors i va rebre gairebé 9.000 visitants¹⁸³.

4.100 € per semestre i uns 8.200 € a l'any). Els costos a les universitats públiques solen ser d'uns 4 M de wons per semestre (uns 2.500 € per semestre i uns 5.000 € a l'any). Els costos als instituts tècnics solen ser d'uns 5,1 M de wons a l'any (uns 3.200 € a l'ny). Consultat el juny de 2025 a:

<https://www.timeshighereducation.com/student/advice/cost-studying-university-south-korea> i <https://www.studyinkorea.go.kr/graduate/why/koreaStatistics.do?tab=tuition-info>

Resulta rellevant apuntar que, el 2023, el salari brut mitjà (els ingressos situats a la meitat de la distribució de la població treballadora) a Corea del Sud va ser de 33,36 M de wons a l'any, uns 21.000 € aproximadament. Consultat el juny de 2025 a: https://kostat.go.kr/board-Download.es?bid=11786&list_no=435998&seq=2.

178 De fet, s'assenyala que la manca d'oportunitats addicionals d'aquest tipus continua sent un repte per als mateixos estudiants. En tot cas, per al 2023, es parla de col·laboració en projectes conjunts estudiants-empresa entre 23 universitats i 41 empreses del sector, amb 612 alumnes implicats. El 64 % dels estudiants que participen en aquests projectes aconsegueixen incorporar-se en les mateixes empreses acollidores. Consulteu els capítols sobre educació de KOCCA. (2025). 2024 Game Industry White Paper. Versió completa.

179 A Seül, l'àrea metropolitana i tota la regió de Gyeonggi, al nord-oest del país, hi trobem la meitat de les institucions i els programes de videojocs del país. Altres ciutats importants com Busan (a la costa sud del país) o Daejeon (al centre del país) també presenten nombres significatius. KOCCA. (2025). Ídem.

180 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.mk.co.kr/en/it/11171142> <https://en.wikipedia.org/wiki/G-Star> <https://indiegameworld.com/en/archives/15277> <https://www.gstar.or.kr/eng>

181 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.invglobal.com/articles/19360/2025-playx4-wraps-with-strong-results-as-koreas-all-in-one-game-show-for-b2b-b2c-and-esports> i <https://www.playx4.or.kr/>

182 Consultat el juny de 2025 a: <https://bicfest.org/festival02> i <https://indiegameworld.com/en/archives/11830>

183 Consultat el juny de 2025 a: <https://metavexpo.com/eng/about-mve/summary/> i <https://www.coex.co.kr/exhibitions/vr-expo-2017/>

Corea del Sud ha estat un país pioner en l'impuls dels **e-Esports** i es considera la capital mundial d'aquesta modalitat esportiva; és, en tot cas, un dels mercats mundials més importants per als e-Esports. El 2000, va crear la *Korean e-Esports Association* (KEPSA), vinculada al Ministeri de Cultura, Esports i Turisme i, per tant, va ser pionera en el seu reconeixement oficial. El 2004, va llançar un primer pla per donar suport al seu desenvolupament i, el 2010, va establir un pla quinquennal destinat a convertir els e-Esports en esport nacional.

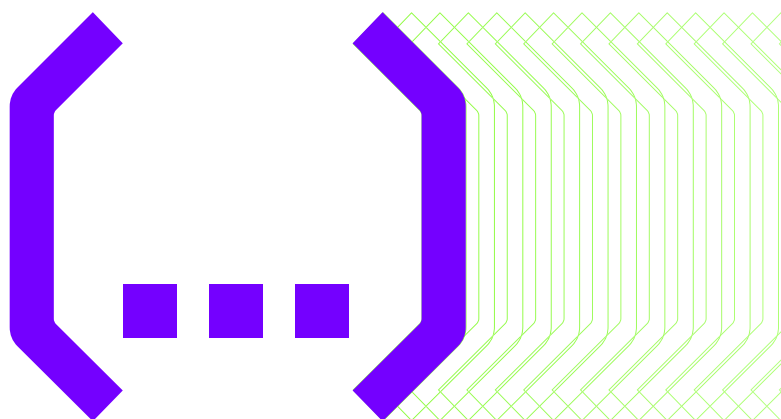
El 2012, va adoptar la Llei de promoció dels e-Esports, que va permetre al Ministeri assignar recursos a escala nacional i internacional. De fet, el Govern ha invertit en la construcció d'estadis específics, com ara l'estadi d'e-Esports de Busan, inaugurat el 2020 (cofinançat pel Ministeri de Cultura, Esports i Turisme i l'ajuntament de Busan per un valor estimat de 3.000 M de won, uns 2,3 M€); la sala principal compta amb 330 seients. Malgrat la competència creixent d'altres països asiàtics, com la Xina, el país continua acollint importants esdeveniments internacionals i competint en les competicions de PC més importants de l'ecosistema e-sport, així com desenvolupant una gran varietat de talents en múltiples jocs, en particular *League of Legends*¹⁸⁴. Se situa com el tercer país del món en el rànquing de guanys registrats per jugadors en e-Esports, amb un nombre de jugadors registrats molt inferior a la Xina o els Estats Units, els països que encapçalen la classificació¹⁸⁵.

Tot i això, des de l'any 2000, Corea ha jugat un paper clau en la formació en e-Esports. Segons les darreres dades disponibles, Corea disposaria d'entre 20 i 30 institucions educatives amb programes d'e-Esports, a més a més de més d'una desena d'acadèmies privades. Pel que fa al contingut dels programes, pel que fa als graus universitaris, hi ha itineraris acadèmics que combinen gestió esportiva, retransmissió, màrqueting i psicologia de l'esport; pel que fa a formacions més tècniques o graus curts, se citen formacions tècniques o semiprofessionals orientades a jugadors, entrenadors i producció d'esdeveniments; quant als postgraus, hi trobem màsters en gestió i anàlisi de dades aplicats a les competicions. Les acadèmies privades són fonamentalment centres de *coaching* per a talent jove i també ofereixen

cursos intensius de retransmissió (*casting*), producció i gestió. També existeixen programes municipals formatius vinculats a instal·lacions locals especialitzades (com, per exemple, la de Busan). A la secundària, també hi ha departaments o clubs d'e-Esports¹⁸⁶.

Per acabar, resulta fonamental esmentar l'expansió i l'èxit a partir dels anys 90 dels *PC Bang*, cibercafès especialitzats en videojocs. Des de la indústria, es considera que van ser claus a l'hora de popularitzar els videojocs. Entre altres coses, faciliten l'accés a PC d'alta gamma, especialment aptes per al videojoc en línia, a preus assequibles. Les darreres dades informen de 7.773 locals oficials al país i d'una desacceleració gradual de la xarxa. També se cita com a repte de futur la necessitat d'una reconversió cap a serveis d'alta experiència (*hardware top*, celebració d'esdeveniments d'e-Esports i desenvolupament de sinergies amb editors)¹⁸⁷.

Internacionalment, Corea del Sud sol articular la seva presència a través de la marca K-Games, amb l'organització de KOCCA. Consta la presència a la GamesCom de Colònia (Alemanya) des del 2012; la presència a la GDC (Estats Units) des de 2013; a la Tokyo Games Show (Japó) des de 2011 o a la ChinaJoy (Xina) des de 2005¹⁸⁸.



184 SIMON, Jean Paul. (2025). Public policies in the video games industry. Consultat el juny de 2025 a: <https://iicintermedia.org/gaming/public-policies-in-the-video-games-industry/>, <https://esportsinsider.com/2023/07/esports-around-the-world-south-korea> i <https://www.koreaherald.com/article/2485595>.

185 Consultat el juny de 2025 a: https://www.esportsearnings.com/countries#google_vignette.

186 KOCCA. (2025). 2024 Game Industry White Paper. Versió completa. Consultat el juny de 2025 a: <https://tinyurl.com/5f63fn85>.

187 KOCCA. (2025). Ídem. https://en.wikipedia.org/wiki/PC_bang <https://senet.cloud/es/blog/pc-bang-guide>

188 KOCCA. (2025). Ídem.

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

Una part important de les polítiques de suport estatals a la indústria coreana del videojoc han estat els **programes de suport empresarial a noves empreses, nous projectes i l'oferiment de serveis complementaris**, especialment els orientats a la internacionalització, així com el **foment de la col·laboració entre empreses i universitats**. En aquest camp, podem parlar dels programes o iniciatives estatals (o que compten amb suport estatal) següents:

- **Suport a pre-startups i startups.** Es parla d'un suport màxim per projecte de 140 M de won (uns 100.000 €) amb un total de 3.220 M de won (uns 2,3 M€) per a 2023. Per a aquest any, es registra suport a 50 equips (24 en la fase prèvia a la constitució en empresa i 26 corresponents a estudis en els tres primers anys de vida). Entre altres accions, es parla de 150 sessions de consultoria ofertes, així com la participació amb estand conjunt a la fira G-Star, una de les més importants del país¹⁸⁹.

- **Serveis complementaris, especialment clau per a l'exportació i la publicació internacional.** Ofereix a pimes i *startups* de videojocs un **catàleg de serveis "a la carta"** per cobrir mancances crítiques en el llançament i el creixement: suport en qüestions de *game localization* (serveis de traducció; adaptació cultural; doblatge; integració i proves d'adaptació dels textos en pantalla); QA multidispositiu i proves de conformitat (proves de *Quality Assurance* en diversos tipus de suport; test de rendiment i estabilitat; test d'accessibilitat; proves de conformitat de plataforma); màrqueting global (per exemple, campanyes d'influenciadors; compra de trànsit a Steam, Google Play, App Store); anàlisi d'usuaris; assessorament legal/IP; mentoria de negoci, etc. KOCCA assigna a cada empresa un crèdit (punts) proporcional a la mida i al pla de creixement i l'estudi "gasta" punts per contractar serveis d'un conjunt de socis acreditats. KOCCA paga directament fins al 80 % del cost.

Per al 2023, se citen 35 jocs/empreses que van rebre suport. Segons KOCCA, la facturació total dels projectes que van rebre ajuda va ser 2,4 vegades superior al pressupost públic invertit¹⁹⁰.

189 KOCCA. (2025). 2024 Game Industry White Paper. Versió completa. Consultat el juny de 2025 a: <https://tinyurl.com/5f63fn85>.

190 Com a punts forts de l'ajuda, les empreses destaquen la flexibilitat (cada empresa dis-

- **Global Game Hub Center (GGHC).** Es tracta d'un gran pol d'incubació i acceleració per a pimes i equips emprenedors de videojocs que ofereix espais, equipament avançat i serveis professionals sota la tutela de KOCCA. L'espai, inaugurat el 2013, es troba en un parc empresarial de l'àrea metropolitana de Seül i també compta amb la implicació de l'Administració de la regió, Gyeonggi. Segons dades de 2023, acull 50 pimes (amb subvenció del 80 % del lloguer i el 50 % despeses) i 30 equips emergents (100 % cobert).

Aquest mateix any, les empreses residents van facturar 422,2 M de won (uns 300.000 €) i van sostenir 356 llocs de treball. Per al període 2013-2023, es parla de 163 empreses "graduades" (empreses que han passat pels programes d'incubació i han estat certificades com a prou madures per continuar sense la tutela directa del centre) i 124 videojocs llançats des de la incubadora¹⁹¹.

- **Xarxa de centres regionals d'incubació.** Se citen set centres distribuïts per diverses àrees del país fora de la regió de la capital (per exemple, Busan, a la costa sud-est; Daejeon, al centre del país; Dae-gu, al sud-est, però a l'interior; Gwanju, al sud-oest del país), els quals busquen desconcentrar l'activitat empresarial del sector. El KOCCA està implicat KOCCA en els centres, però també els ajuntaments i les agències especialitzades en IT (o TIC) de la zona. Aquests centres també incorporen serveis de mentoria i proves de mercat. El 2023 hi residien 112 estudis en total¹⁹².

- **Consortis universitat-empresa d'R+D.** Equips mixtos de recerca entre empreses, universitats i centres de recerca amb l'objectiu de fomentar la transferència tecnològica d'IA, *Cloud* i XR als motors de joc. També es busca la creació de llicències de propietat intel·lectual juntament amb pimes del sector. El 2023, es parla de 14 laboratoris actius,

37 patents registrades i 9 acords de llicència¹⁹³.

- **Plataforma d'exportació conjunta** (en anglès, *K-Games Global Publishing Round-table*). Hi estan implicades l'associació principal del videojoc al país (K-Games), 12 editores de jocs AAA i 8 universitats. L'objectiu és fomentar la trobada entre estudis *indies* i universitats amb els editors. Es fan presentacions trimestrals de projectes amb *feedback* de màrqueting. El 2023, es parla de 76 projectes presentats i 11 contractes de publicació signats¹⁹⁴.

senya el seu "menú" de serveis), la rapidesa (tràmit únic de només un dossier de necessitats; KOCCA valida i acredita les factures) i el fet que el programa es pot combinar amb altres línies (per exemple, ajuts de producció) perquè el crèdit cobreix només serveis "soft" i no R+D pur. Entre els aspectes de millora, destaca el límit de crèdit, que es considera insuficient per a videojocs AA/AAA que necessiten màrqueting massiu, i la concentració de socis acreditats a l'àrea metropolitana Seül, al nord-oest del país, per la qual cosa les empreses d'altres regions han de contractar serveis remots o desplaçar-s'hi. En tot cas, per la informació disponible, sembla que la majoria de la indústria es concentra en la regió de la capital, Gyeonggi. KOCCA (2025). Ídem.

191 És un programa que es combina amb les ajudes citades a l'epígraf del finançament. Aquest equipament ofereix com a serveis principals: sales d'oficina i *coworking* amb mobles i internet gigabit; estudis de *motion capture*, VR/AR i so, d'ús compartit; laboratori de QA i test d'usabilitat; mentoria de negoci, assessorament legal i preparació d'un dia de contacte amb inversors o *IR day*; estand col·lectiu a la fira G-STAR i coordinació de *Focus Group Tests*. Consultat a KOCCA (2025). Ídem.

192 KOCCA (2025). Ídem.

193 KOCCA (2025). Ídem.

194 KOCCA (2025). Ídem.



03.7 ESTATS UNITS

340,1 M

Població (2023)

205,1 M*

Jugadors/es de 5 a 90 anys (2025)
60,3 % de la població.

54.556 M€

Volum de negoci (2024)
Representa l'0,21 % del PIB.

2.946

Estudis de desenvolupament i altres (2023)
2.756 software, 77 hardware, 113 prov.

83.445

Persones ocupades (2023)
Llocs de treball directes.

+100

Institucions amb formació en videojocs (2024)
414 programes d'educació superior.

ESAC

Principals associacions

□ □ □ □ □ □ □ □

Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugador/es i volum de negoci (convertit en euros) corresponen a les dades publicades per ESA en l'informe 2025 Essential Facts.

Les dades d'empreses i persones ocupades corresponen a l'informe 2024 Economic Impact Report d'ESA.

Les dades d'institucions amb formació en videojoc corresponen a dades comparatives de l'estudi de 2021 Étude sur l'industrie du Jeu Vidéo en France. Les dades de programes corresponen a la que es proporcionen al web d'ESA a State Impact Map

*Es refereix únicament a jugadors/es habituals (juguen un cop per setmana o més).

A escala federal, els Estats Units disposen de polítiques de suport fiscal general a l'R+D i diversos esquemes d'ajuda específics per al videojoc en l'àmbit estatal, en un entorn de competència entre estats per atraure l'activitat del sector.

Pel que fa al desenvolupament del talent, es considera que el país posseeix un ecosistema educatiu del videojoc molt ric; en l'àmbit de l'ensenyament superior, és probablement el més prestigiós del món.

En relació amb la promoció, és un país amb alguns dels esdeveniments més importants del món i també és la primera potència mundial pel que fa a inversió en e-Esports, amb una xarxa molt important d'equips universitaris.

Respecte del foment de la cooperació empresarial i, en general, la dinamització i l'enfortiment dels *hubs* locals, no presenta cap iniciativa federal de suport, però sí que hi ha iniciatives puntuals de suport estatal i local a projectes, normalment ubicats a les universitats.

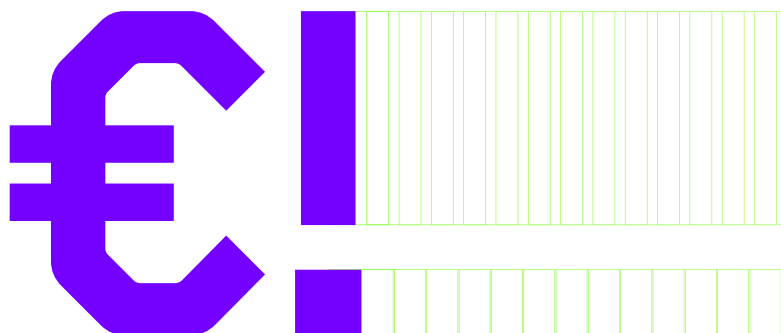
A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

Els EUA disposen d'**esquemes variats d'incentius a l'R+D** i, en concret, al videojoc. Alguns d'aquests genèrics es troben en l'àmbit federal, però pel que fa específicament al videojoc, els trobem de forma majoritària en l'estatal o el regional, en un context de competició, per tal d'atraure l'activitat relacionada amb el sector del videojoc i altres indústries creatives culturals, com el cinema.

En l'àmbit federal, l'instrument federal és el **Credit for increasing research activities** o crèdit fiscal per a l'increment de l'activitat en recerca, creat el 1981. Correspon a un 20 % de la despesa elegible (quant al videojoc, equival a despeses salarials, subcontractacions, maquinari, etc., per crear o millorar programari i motors de joc). El crèdit es pot aplicar de manera retroactiva per anys fiscals encara oberts i, si en sobra, es pot arrossegar fins a 20 anys; per a petites empreses qualificades¹⁹⁵, pot compensar fins a 500.000 \$/any (uns 460.000 €) del que serien cotitzacions a la

seguretat social¹⁹⁶. En segon terme, també trobem el *Bonus depreciation* o amortització accelerada, sorgit el 2002, que permetia deduir, fins al 2022, el 100 % del cost d'equipament informàtic l'any d'adquisició; actualment, es troba en fase de reducció progressiva i desapareixerà el 2027¹⁹⁷.

En l'àmbit estatal, existeixen **instruments d'ajuda fiscal al videojoc** d'entre el 10 i el 40 % en una vintena d'estats¹⁹⁸. Alguns dels instruments més interessants els trobem, per exemple, a **Texas** (al sud del país, en una de les aglomeracions empresarials principals del videojoc), amb el *Texas Moving Image Industry Incentive Program* (TMIIP) o programa d'incentius per la indústria de la imatge en moviment, implementat el 2009. Preveu una subvenció que pot arribar a un 22,5 % de la despesa del projecte, amb un cost mínim de 100.000 \$ (uns 92.000 €), amb el requisit que el 60 % de la producció es faci a Texas i que el 55 % del personal sigui resident. El 2023, va comptar amb un pressupost total de 200 M\$ (uns 184 M€)¹⁹⁹.



196 Consultat el juny de 2025 a: <https://taxpointadvisors.com/blog/view/how-to-get-rd-tax-credits-for-video-game-developers>, <https://www.irs.gov/businesses/small-businesses-self-employed/qualified-small-business-payroll-tax-credit-for-increasing-research-activities>, <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/41> i <https://www.investopedia.com/terms/q/qsbs-qualified-small-business-stock.asp>.

197 Consultat el juny de 2025 a: <https://accountinginsights.org/what-is-the-special-depreciation-allowance-deduction/>, <https://tax.thomsonreuters.com/en/glossary/bonus-depreciation> i <https://www.irs.gov/newsroom/additional-first-year-depreciation-deduction-bonus-faq>.

198 Vegeu la part d'EUA a CERVINO, J. et al. (2023). Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos.

195 Empreses amb actius per un valor brut inferior a 50 M\$ abans de l'emissió d'accions a borsa.

199 Consultat el juny de 2025 a: https://gov.texas.gov/film/page/tmiip_game i <https://tcu360.com/2025/05/04/texas-moving-image-industry-incentive-program-advances/>.

A Louisiana (al sud-est del país, al costat de Texas), des del 2005, hi trobem el *Digital Interactive Media & Software Tax Credit* o crèdit fiscal per a programari i mitjans digitals interactius, que actualment correspon a un 25 % dels costos laborals i a un 18 % d'altres despeses elegibles dels projectes, i no presenta cap mínim. Hi ha l'opció d'obtenir el 85 % del valor del crèdit en una devolució o *rebate* durant l'any sobre el cost del projecte certificat. Per al període 2025-2026, presenta un pressupost de 20 M\$ (uns 18,4 M€), si bé el 2022-2023 va estar per sobre dels 80 M\$ (uns 73 M€)²⁰⁰. Per acabar, a **Nova York**, a la costa est del país, trobem el *New York State Digital Game Development Program* o programa per al desenvolupament del videojoc, un crèdit reemborsable del 25 % dels costos elegibles del projecte desenvolupats dintre de l'àrea metropolitana de NY i del 35 % dels costos del projecte desenvolupats a la resta de l'estat. L'ajuda té un pressupost de 5 M\$/any (4,6 M€)²⁰¹. Califòrnia, malgrat tenir una concentració empresarial del videojoc molt important, no té ajudes específiques per al videojoc, ja que se centren en el cinema i la televisió²⁰².

Pel que fa al finançament en general, cal destacar també l'existència d'un **fort finançament privat autòcton**, encara que també hi ha un concurs important de capital estranger d'origen asiàtic i del golf pèrsic. Podem parlar de fons de capital risc, entitats que cobreixen *venture debt* per cobrir buits de tresoreria (afrontar operacions concretes o accions de màrqueting) entre noves rondes d'ampliació de capital a través de l'emissió d'accions; o també plataformes de *crowdfunding* estatunidenques com Kickstarter (en aquest cas, és important sobretot per a projectes *indies*)²⁰³.

B) Desenvolupament del talent

Els Estats Units presenten un **fort ecosistema educatiu del videojoc que comprèn des d'iniciatives per a infants d'uns sis anys fins a estudis universitaris avançats**. En general, es considera un ecosistema molt ric i, probablement, amb la **millor xarxa d'institucions educatives superiors del món**²⁰⁴.

Pel que fa als infants, per exemple, trobem un projecte privat sense ànim de lucre en línia anomenat *code.org*, sorgit el 2013 i amb seu a l'estat de Washington, a la costa oest del país, que pretén augmentar la diversitat dels estudiants en titulacions relacionades amb la informàtica als Estats Units. Presenta unitats d'aprenentatge adaptades que les escoles dels districtes educatius del país poden utilitzar i té un currículum específic sobre disseny de videojocs. Al llarg de la seva trajectòria, ha format quasi 100 milions d'alumnes i ha implicat a gairebé tres milions de docents²⁰⁵.

També resulta interessant parlar del projecte *Lead the Way* (PLTW), un projecte STEM aplicat, impulsat per una organització sense ànim de lucre, que pretén millorar el contingut STEM del país i impulsar els joves a participar en aquest tipus d'estudis. Està destinat a joves a partir de la primària i fins als 17 anys; té un currículum específic en informàtica per joves entre 14 i 17 anys. Aquest projecte es va introduir a finals dels anys 90 i, actualment, l'implementen més de 12.000 instituts als EUA²⁰⁶. Pel que fa a la formació professional, reglada hi ha una oferta diversa a partir dels 14 anys, amb els *Career and Technical Education* (CTE) o els *Associate of Applied Science*, els quals poden rebre suport federal i d'altres nivells administratius²⁰⁷. En aquest àmbit, s'ofereixen titulacions en disseny de videojocs, per exemple a Nova York, a la costa est; a Carolina del Nord, també a la costa est, però més al sud; o a Kansas, al centre del país²⁰⁸.

200 Inicialment, va ser del 35 % i el 25 %, respectivament. Consultat el juny de 2025 a:

<https://www.opportunitylouisiana.gov/incentive/digital-interactive-media-and-software-program>,
https://www.slideserve.com/livi/interactive-media-industry?utm_source=slideserve&utm_medium=website&utm_campaign=auto+related+load,
https://doa.louisiana.gov/media/pwddqjww/fy26_executive_budget.pdf i
https://doa.louisiana.gov/media/ud0fwlwf/fy23_execbudget.pdf.

201 Consultat el juny de 2025 a: <https://esd.ny.gov/new-york-state-digital-game-development-program#overview>.

202 Consultat el juny de 2025 a: <https://film.ca.gov/tax-credit/the-basics-3-0/>.

203 Consultat el juny de 2025 a: <https://griffingp.com/>,
<https://a16z.com/games-fund-one-building-the-future-of-games/>,
<https://www.geekwire.com/2023/silicon-valley-bank-says-credit-facilities-will-be-honored-amid-concern-over-future-of-venture-debt/> i
<https://updates.kickstarter.com/kickstarter-biggest-platform-for-games/>.

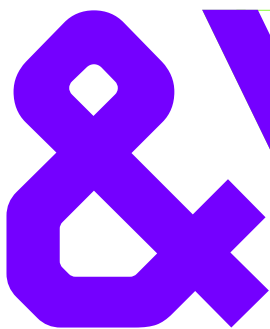
204 Vegeu l'apartat Competitivitat internacional a COURBE, T. (2021). L'industrie du jeu vidéo en France : tissu économique et compétitivité. Synthèse.

205 Consultat el juny de 2025 a: <https://code.org/en-US/curriculum/game-design#curricula>
<https://en.wikipedia.org/wiki/Code.org>.

206 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.acenet.edu/National-Guide/Pages/Organization.aspx?oid=3d6573df-4176-ed11-81ab-00224805f697> i
<https://www.pltw.org/plan-for-pltw/faq>.

207 Consultat el juny de 2025 a: <https://cte.ed.gov/legislation/perkins-v> i
https://www.richmondfed.org/region_communities/regional_data_analysis/regional_matters/2024/rm_05_24_24_following_the_money.

208 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.aoihs.org/en/cte/game-design/>,
<https://www.cpcc.edu/programs/simulation-and-game-development> i
<https://www.jccc.edu/academics/credit/game-development/>.



En l'àmbit superior universitari, les titulacions dels Estats Units relacionades o especialitzades en el videojoc se situen entre les més prestigioses del món²⁰⁹. En tot cas, parlem de titulacions amb costos elevats; costos que, en el cas de les universitats públiques, representades en un bon nombre, són notablement inferiors²¹⁰. En estudis recents, s'estima que la majoria de les titulacions impliquen dur a terme un projecte final de videojoc, que en molts casos es mostra després en fires o esdeveniments locals; quasi la meitat de les titulacions inclou contingut sobre el mateix negoci del videojoc i gairebé tres quartes parts incorpora pràctiques en empreses²¹¹. Les titulacions solen decantar-se per un perfil de desenvolupament i disseny artístic de videojocs, o d'enfocament crític, cultural o humanístic envers el videojoc. Hi trobem també especialitzacions o

contingut específic en animació 2D i 3D, art en general, escriptura creativa, disseny de so i música o interacció usuari-màquina²¹².

Un aspecte que cal destacar de **diverses d'aquestes institucions d'educació superior** és que **integren el desenvolupament de projectes pràctics i l'accés a incubadores** que permeten als estudiants generar jocs, tenir experiències professionals amb equips multidisciplinaris i preparar-se, si és el cas, per establir un estudi independent. Per exemple, trobem el cas de la Universitat de Nova York, a la costa est del país, amb el propi projecte d'incubadora del videojoc, *NYU Game Center*, vinculat al centre *Tisch School of the Arts*, situat a la ciutat de Nova York. Aquest projecte rep suport econòmic de la institució pública *Empire State Development* (ESD), una organització governamental que planifica i finança iniciatives de desenvolupament econòmic i programes de suport en benefici de l'estat de Nova York. El projecte, iniciat el 2014, dota actualment amb 15.000 \$ (uns 13.800 €) als equips participants/projectes de joc seleccionats; ofereix serveis de mentoria, tallers pràctics amb experts de la indústria i pràctiques de presentació de projectes, entre altres activitats. Des dels inicis, sol generar de quatre a sis projectes de joc per any, alguns dels quals han assolit acords de publicació i han guanyat concursos²¹³.

209 Per exemple, el rànquing de Princeton situa entre les primeres del món una majoria d'Estats Units, amb institucions de Nova York, Florida, Los Angeles, Utah o Texas. Altres rànquings també situen institucions d'Estats Units al capdavant. Consultat el juny de 2025 a: <https://www.princetonreview.com/college-rankings/game-design/top-25-game-design-grad>.
<https://www.princetonreview.com/college-rankings?rankings=top-50-game-design-ugrad>.
<https://www.gameschools.com/home> i
<https://edurank.org/cs/game-design/>.

210 Entre universitats privades i públiques, s'estima que la diferència mitjana per al conjunt de la titulació pot arribar a ser cinc cops més elevada. Vegeu HEVGA. (2025). The HEVGA 2025 Report on University Games Programs. Consultat el juny de 2025 a: <https://hevga.org/wp-content/uploads/2025/03/HEVGA-2025-Report-on-University-Games-Programs.pdf>. Per exemple, la prestigiosa Southern Methodist University o SMU de Dallas, Texas, amb titulacions en videojocs des de 2003, té un cost d'uns 13.000 \$ (uns 12.000 €) per semestre. En el cas d'una titulació en una universitat pública, també amb prestigi, com és el cas de la Universitat de Utah, al centre-oest del país, podem parlar d'uns 6.000 € al semestre per un resident a l'estat. <https://games.utah.edu/prospective-students/bs-in-games/>
<https://www.princetonreview.com/grad/university-utah-9230764>
 Altament, s'estima que la diferència de costos entre Estats Units i Canadà és notable, tant en l'àmbit privat (pot més que duplicar els costos mitjans) com en el públic (un 60 % més a EUA).

211 El suport per trobar aquestes pràctiques i la seva qualitat és desigual. S'afirma que és molt més difícil la integració i l'aprofitament per als perfils més creatius que no pas per als tècnics. També, aquests primers troben menys ajuda o ajuda menys útil per enfocar la seva carrera professional. HEVGA. (2025). Idem.

212 En tot cas, no hi ha un consens sobre si la indústria prefereix de partida perfils força especialitzats o més generalistes. Vegeu el resum i l'apartat Currículum a HEVGA. (2025). Idem.

213 Consultat el juny de 2025 a: <https://gamecenter.nyu.edu/about/>.

C) Promoció nacional i internacional

Els Estats Units celebra algunes de les fires i esdeveniments més importants del món del videojoc. Fins al 2021, s'hi va celebrar la coneguda com a E3 (*Electronic Entertainment Expo*), organitzada per ESA des de 1995 i considerada l'exposició anual de jocs més prestigiosa del món. L'esdeveniment acollia desenvolupadors, editors, fabricants de maquinari i altres professionals de la indústria que aprofitaven l'ocasió per presentar i publicitar davant la premsa jocs, maquinari i marxandatge. En el millor moment, va arribar a tenir entre 60.000 i 70.000 assistents i va comptar amb les editores més importants com a participants en l'exhibició²¹⁴.

Actualment, s'hi organitzen esdeveniments importants tipus B2B (enfocats als professionals de la indústria), com és la **Game Developers Conference (GDC)**, inaugurada el 1988 i que se celebra durant la primavera a San Francisco, Califòrnia, costa oest del país. Es considera el congrés professional més important del món, se celebra durant cinc dies i, en la darrera edició, hi van assistir 30.000 professionals de més de 100 països. També inclou l'*Independent Games Festival (IGF)*, que ha celebrat edicions a Europa i Àsia i que organitza una empresa privada especialitzada en el sector multimèdia²¹⁵.

Un esdeveniment del mateix tipus, però amb un aforament limitat i més selecte, és el **D.I.C.E. Summit and Awards**, que se celebra des de l'any 2002 a Las Vegas durant el mes de febrer, a càrrec de l'*Academy of Interactive Arts & Sciences*, una organització sense ànim de lucre fundada el 1991 per professionals de la indústria. Es diferencia d'altres conferències per posar èmfasi en l'aspecte empresarial i de producció de la indústria, amb un enfocament en les tendències i innovacions en el disseny de videojocs²¹⁶.

Pel que fa a esdeveniments més centrats en els jugadors, podem parlar del **PAX West**, celebrat des del 2004, a Seattle (Washington), a la costa nord-oest del país, cap a l'agost-setembre (actualment, també té

una edició a l'est del país, el **PAX East**, i en altres països). Se celebra en un espai per a exposicions d'uns 39.000 m² —prop d'un terç de l'espai total d'exposició interior de la Fira de Montjuïc— i el 2023 va rebre uns 120.000 visitants. Inclou espais per jugar, celebrar tornejos i trobades LAN, així com espais d'exhibició i tornejos d'e-Esports, entre d'altres. El van crear i organitzar uns emprenedors del món del videojoc²¹⁷. En el camp d'aquests tipus d'esdeveniments, també podem parlar del *DreamHack Dallas*, celebrat cap al final de la primavera a la capital de Texas, al sud del país, amb 55.000 assistents locals i estrangers el 2024²¹⁸.

En relació amb els **e-Esports**, es considera que el país és el segon mercat comercial després de la Xina, encara que lidera la inversió en aquest àmbit de la indústria. Els Estats Units són seu de moltes personalitats, organitzacions, tornejos i desenvolupadors populars. Les organitzacions d'e-Esports del país presenten equips punters en gairebé tots els e-Esports principals.

El país va reconèixer oficialment els e-Esports el 2013 —l'empresa *Riot Games*, creadora del joc *League of Legends*, va jugar un paper molt important en aquest reconeixement primerenc²¹⁹. En el rànquing de guanys per país, els Estats Units estan només per darrere de la Xina, però presenten el major nombre de jugadors amb guanys registrats, amb molta diferència²²⁰. Els e-Esports tenen una gran presència a nivell educatiu superior a tot el país; es considera que els Estats Units tenen probablement la infraestructura d'e-Esports universitària més important del món, amb 305 equips universitaris i més d'una vintena de titulacions superiors especialitzades en e-Esports²²¹. També hi ha iniciatives de currículums definits a nivell de secundària (de 14 a 18 anys) sobre e-Esports a diversos estats²²².

217 Consultat el juny de 2025 a: <https://west.paxsite.com/en-us/info/about-pax-west.html>, <https://www.jonpeddie.com/news/pax-west-2023/> i [https://en.wikipedia.org/wiki/PAX_\(event\)](https://en.wikipedia.org/wiki/PAX_(event)).

218 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.esfaceitgroup.com/press/dreamhack-dallas-shatters-global-attendance-record-to-become-brands-largest-ever-festival/>.

En tot cas, resulta rellevant assenyalar que l'esdeveniment mundial que sol més rebre més visitants avui és la GamesCom, que se celebra a Colònia (Alemanya), amb més de 300.000 visitants de més de 120 països. Consultat el juny de 2025 a: <https://www.gamescom.global/en/gamescom-2024-record-number-of-exhibitors-internationality-and-global-reach>.

219 Consultat el juny de 2025 a: <https://esportsinsider.com/2023/04/esports-around-the-world-usa>.

220 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.esportsearnings.com/countries>.

221 Consultat el juny de 2025 a: <https://sportsdegreeonline.org/esports-degrees/> i <https://www.theesa.com/state-impact-map/>.

222 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.skillshot.com/blogs/the-esports-capital-of-the-us-atlantas-claim> i <https://www.uncg.edu/featured/uncg-launches-curriculum-focused-esports-league/>.

214 La darrera edició va ser el 2021. Va decaure i es va deixar de celebrar arran del sotrac que va suposar la crisi de la COVID-19. Consultat el juny de 2025 a: <https://en.wikipedia.org/wiki/E3>.

215 Consultat el juny de 2025 a: https://en.wikipedia.org/wiki/Game_Developers_Conference i <https://gdconf.com/>.

216 Consultat el juny de 2025: https://en.wikipedia.org/wiki/Academy_of_Interactive_Arts_%26_Sciences#D.I.C.E._Summit, <https://www.dicesummit.org/> i <https://igda.org/event/d-i-c-e/>.

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

Els Estats Units, en l'àmbit federal, s'han implicat de manera més directa en l'impuls de clústers innovadors en el país. El programa més rellevant en aquest sentit ha estat el *Regional Innovation Clusters (RIC)*; per al 2021, per exemple, cada clúster seleccionat va rebre 300.000 \$ de subvenció federal (uns 276.000 €)²²³.

Tanmateix, dels 25 RIC als quals es dona suport actualment, no n'hi ha cap que estigui directament relacionat amb el videojoc (indirectament, sí que n'hi ha alguns que, en part, treballen en desenvolupament d'IA). Recentment, el 2022, es va llençar el programa *Regional Innovation and Technology Hubs (Tech Hubs)*²²⁴. El 2024, es van destinar entre 50 i 75 M\$ (entre 46 i 70 M€) per implementar les estratègies definides pels 31 *hubs* escollits. No obstant això, en aquest cas tampoc cap dels clústers està especialitzat o presenta implicacions directes per al videojoc. Altres programes federals amb una orientació sectorial concreta tampoc estan relacionats amb el videojoc²²⁵. En aquest sentit, les **organitzacions o els serveis de clúster del videojoc existents al país solen rebre, si és el cas, suports locals o estatals**.

Els Estats Units presenten **nombroses aglomeracions empresarials significatives** del videojoc. Si s'analitza per estats, la concentració més gran per nombre de treballadors té lloc a Califòrnia (més de 40.000 treballadors en més de 400 empreses) i Washington (més de 10.000 treballadors en més de 100 empreses), a la costa oest²²⁶; a Texas (prop de 10.000 treballadors en

més de 100 empreses), al sud i centre del país; a l'estat de Nova York (més de 5.000 treballadors en unes 80 empreses), a la costa est, al nord; i al sud-est, a Florida (més de 4.000 treballadors en més de 30 empreses). Aquests cinc estats concentren més del 70 % de la força laboral del videojoc del país, amb més del 40 % de la concentració a Califòrnia²²⁷.

Tenint en compte la dimensió del sector del videojoc al país, no es detecta una presència àmplia pel que fa a organitzacions de clúster locals o estatals del videojoc amb un clar suport públic. Això no obstant, en algunes d'aquestes concentracions empresarials principals que s'han assenyalat, entre d'altres, hi ha projectes amb cert suport públic que fomenten l'emprenedoria, la cooperació entre centres universitaris i empreses, la dinamització empresarial, etc. Per exemple, un dels casos destacats és **l'estat de Nova York**, on l'organisme públic *Empire State Development (ESD)* reconeix i finança des del 2016 tres "*digital gaming hubs*" locals. Un d'ells és la mateixa Universitat de Nova York, on trobem l'experiència del projecte *Game Center*, anomenat prèviament²²⁸; un altre s'articula al voltant de l'Institut Politècnic Rensselaer; i, per acabar, un tercer s'articula a través de l'Institut Tecnològic de Rochester (RIT), situat a l'interior i al nord de l'estat de Nova York. Aquest institut, a part de promoure i col·laborar en diversos projectes amb la indústria²²⁹, també organitza activitats de dinamització de la comunitat local del videojoc (sessions de *networking*, tallers, conferències o proves de jocs) i el *ROC game fest* (fira local del videojoc per a promoure el talent local), entre altres iniciatives²³⁰.

223 El projecte està destinat principalment a petites empreses amb activitats de mentoria i assessorament, entre altres oferiments de serveis. També cerca connectar-les amb empreses més grans, universitats, inversors, etc.

224 En aquest cas, els partenariats regionals havien de tenir una composició inicial amb tipologies d'entitats definides (institucions educatives de secundària, universitats, sindicats o entitats especialitzades en la formació continuada, governs locals o estatals, més algunes grans empreses vinculades al sector concret, entre d'altres). Posteriorment, també es cercaria adreçar-se a pimes, entre altres possibles actors. El projecte preveu finançar activitats de millora formativa dels treballadors, activitats de desenvolupament empresarial i emprenedor, activitats de desenvolupament i maduració tecnològica, i activitats relacionades amb la millora de la infraestructura.

225 Estan relacionats amb l'energia o la manufactura. European Cluster Collaboration Platform. (2023). Country Factsheet: United States. Es pot consultar a: <https://www.clustercollaboration.eu/>, <https://www.sba.gov/local-assistance/regional-innovation-clusters> i <https://www.eda.gov/funding/programs/regional-technology-and-innovation-hubs/2023>.

226 Un estudi interessant tracta de comparar l'evolució de quatre *hubs* mundials del videojoc: Finlàndia, Washington i Califòrnia als EUA, Polònia i el Japó (a Tòquio i Osaka). A Washington i Califòrnia, es considera que hi ha hagut un aprofitament d'efectes de creuament/traspàs d'ecosistemes d'indústries relacionades a la regió (maquinari a *Silicon Valley*; indústria de l'entreteniment a Hollywood) així com un aprofitament d'una cultura emprenedora i d'una bona gestió de la propietat intel·lectual; a més de la presència de capital risc i d'espais d'incubació corporatius. En termes de posicionament al mercat global, ha aconseguit una posició consolidada i ben equilibrada a l'ecosistema PC-consola. Altament, es parla d'un factor clau general per a tots els casos clarament garantit a la zona: un ecosistema formatiu del videojoc ben reforçat al llarg del temps. ÓZALP, H. (2024).

Heterogeneous Development Paths to Growth and Innovation The Evolution of the Video Game Industry across Four Hubs. WIPO. Consultat el juny de 2025 a: <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4731&plang=EN>.

227 Aquestes xifres aproximades també incorporen treballadors del comerç minorista vinculats al videojoc; no es consideren en les dades generals de la fitxa. ESA. (2025). The 2024 Economic Impact Report. Consultat el juny de 2025 a: <https://www.theesa.com/data-insights/>, <https://gamecompanies.com/industries/north-america/american-game-industry> i https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_the_United_States.

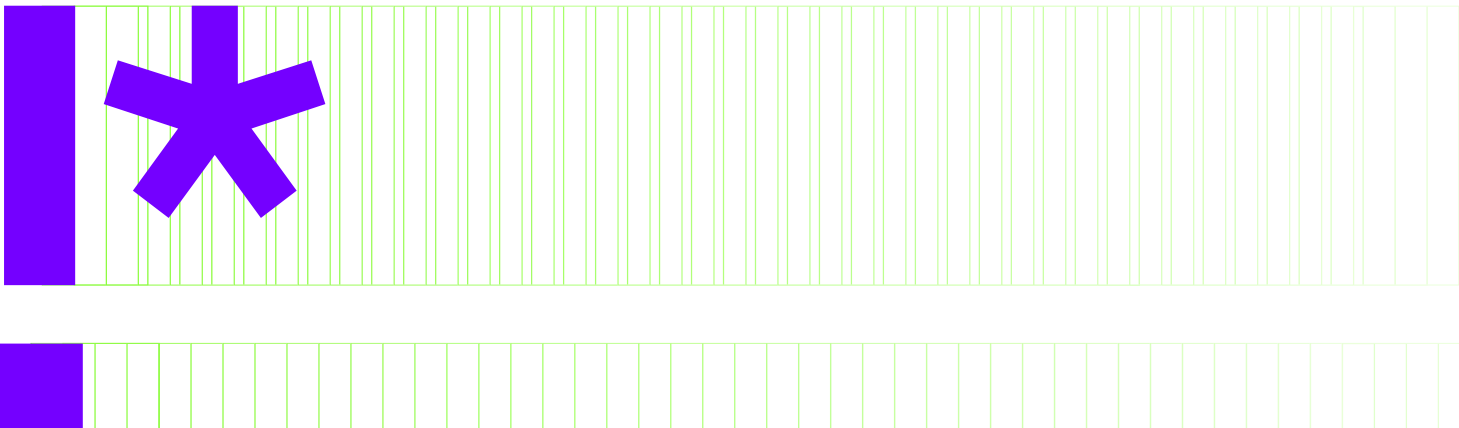
228 Recentment, el 2024, s'ha anunciat suport des de l'Ajuntament de Nova York a diversos projectes relacionats amb el videojoc amb un pressupost d'1 M\$ (uns 920.000 €); entre ells, hi trobem el suport a un nou projecte d'incubadora, *Game Design Future Lab (GDFL)*, de l'escola d'enginyeria Tandon de la mateixa Universitat de Nova York, situada a Brooklyn. Consultat el juny de 2025 a: <https://edc.nyc.gov/press-release/nycedc-nyu-tdandon-launch-applications-new-digital-game-design-incubator> i <https://www.nyc.gov/site/mome/news/02272025-digital-games.page>.

229 Per exemple, el *Console Development Lab* col·labora amb Sony i es dedica als sistemes, la codificació, l'optimització i l'arquitectura de programari, mentre que el *Geo Games and Media Research Lab* treballa amb Niantic per estudiar les implicacions dels jocs geogràfics, que utilitzen la tecnologia de posicionament per controlar el flux del joc.

230 Tanmateix, en aquest tercer cas, el repte principal de l'organització del clúster i l'administració local i estatal és treballar perquè les empreses i el talent local es quedin al municipi o als voltants i no marxi, habitualment, a la ciutat de Nova York. De fet, s'estan articulant incentius econòmics específics en aquest sentit, algun dels quals s'ha esmentat al primer apartat. Vegeu el capítol Local Game Ecologies a HEVGA. (2025). Ídem.

Un altre cas d'interès el trobem a **Washington**, a la costa est del país, amb la *Washington Interactive Network* (WIN), sorgida el 2004 i integrada actualment dins de l'organisme *OneRedmond*, un ens públicoprivat que desenvolupa rols d'agència de desenvolupament local, cambra de comerç i fundació comunitària²³¹. Entre els projectes i serveis per a empreses del videojoc, hi trobem un programa específic d'acceleració (possibilitat de participar en activitats de *networking* i mentoria, tallers i instruments per fer conèixer més l'empresa a l'ecosistema de la regió, entre altres activitats)²³².

Altrament, existeixen iniciatives comunitàries o professionals sense ànim de lucre i sense suport públic conegut. Per exemple, a Austin (Texas), es troba l'*ATX Game Makers*; sorgida el 2019, pretén incrementar la diversitat social en la indústria i promou activitats de *networking* que generin contactes i intercanvis entre veterans i nous talents²³³. Altres iniciatives privades locals, amb estructura empresarial, es poden trobar a Los Angeles (Califòrnia), Seattle (Washington), Chicago (Illinois), al centre-oest del país i a Nova York²³⁴.



231 Consultat el juny de 2025 a: <https://oneredmond.org/about-us/>.

232 Consultat el juny de 2025 a: <http://washingtoninteractivenetwork.org/successes/>.

233 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.linkedin.com/company/atx-game-makers> i <https://www.atxgamemakers.com/>.

234 Consultat el juny de 2025 a: <https://glitch.city/about/>, <https://blog.cobot.me/christopher-floyd-indie-workshop-seattle-coworking/>, <https://www.chicagogamelab.com/> i <https://playcrafting.com/developers>.

03.8 JAPÓ

124,5 M

Població (2023)

55,5 M

Jugadors/es de 5 a 59 anys (2023)
44,6 % de la població.

14.011 M€

Volum de negoci (2023)
Representa l'0,33 % del PIB.

+2.000

Estudis de desenvolupament i altres (2022)
Tot tipus d'actors.

85.700

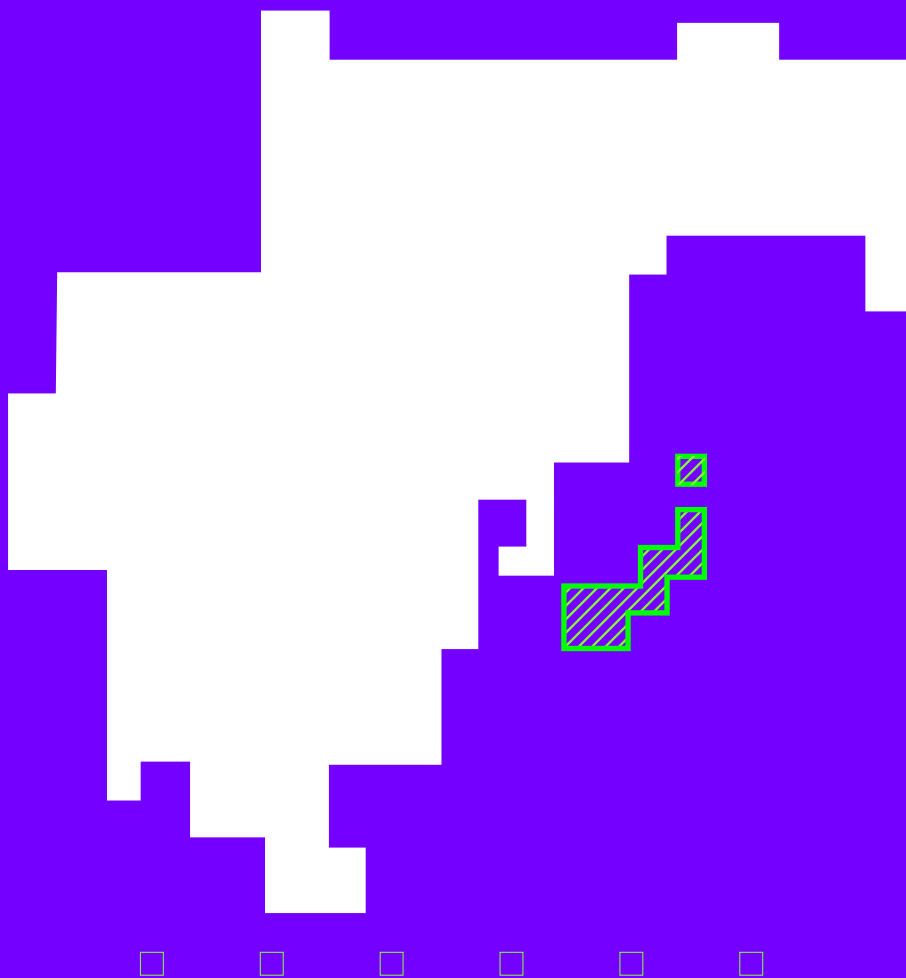
Persones ocupades (2021)
Estudis i editores.

189

Institucions amb formació en videojocs (2024)
92 univ., 97 formació tècnica superior.

CESA JOGA

Principals associacions



Les dades de població i riquesa (PIB) corresponen al Banc Mundial.

Les dades de jugadors/es corresponen a dades publicades en una nota de premsa de CESA sobre el darrer informe de l'estat del sector.

Les dades de volum de negoci (convertit en euros) corresponen a les dades publicades pel mitjà especialitzat Famitsu en una nota de premsa sobre el darrer llibre blanc del sector del videojoc

Les dades d'empreses corresponen a empreses especialitzades en videojocs LiveComputing i el seu Game Industry Map de 2022 (pel que fa a les dades d'estudis i editores, des d'un recompte més restringit, relatives a empreses clarament importants o actives, parlaríem d'unes 200-250, segons el web gamecompanies.com o els associats de CESA).

Les dades de persones ocupades corresponen al cens d'activitat empresarial del Govern japonès del 2021.

Les dades d'institucions educatives corresponen al cercador del web especialitzat en educació Shingakunet per a Game creation job.

*Dades aproximades. Es podrien trobar dades més desglossades i recents en informes editats per CESA o el mitjà especialitzat japonès Famitsu, que només es poden adquirir en format físic (CD-ROM o llibres).

El Japó és un dels mercats del videojoc més importants del món i un *hub* pioner i madur (com seria els Estats Units). Històricament, no es considera que la indústria del videojoc del país hagi tingut un suport governamental directe.

La indústria japonesa ha destacat per un ús estratègic de les IP, sovint en sinergia amb el manga i l'anime²³⁵. Actualment, a part de polítiques generalistes de suport a l'R+D o les pimes, a les quals es poden acollir les empreses del videojoc, també inclou polítiques de suport econòmic específic a les indústries culturals o de continguts.

Pel que fa al desenvolupament del talent, el Japó presenta un teixit força ric d'institucions bàsicament privades d'educació superior que ofereixen formació en videojocs. Això es combina amb una xarxa d'institucions públiques tecnològiques de formació professional amb programes a partir dels 15 anys.

Respecte a la promoció nacional i internacional, presenta alguns dels festivals i fires més importants d'Àsia i del món. En termes d'e-Esports, presenta un desenvolupament tardà, si el comparem amb altres països del continent, i amb un reconeixement públic relativament recent.

Pel que fa a les iniciatives de serveis de suport a les empreses i promoció de la cooperació als clústers, trobem iniciatives bàsicament a escala local amb suport de diferents nivells administratius; altrament, les mateixes polítiques de suport econòmic presenten incentius per a projectes cooperatius.

A) Finançament: polítiques de suport econòmic o incentius fiscals

Principalment al Japó, existeixen iniciatives de suport fiscal per a l'R+D en general, de les quals es poden beneficiar les empreses del videojoc. En aquest sentit, podem parlar del 試験研究費税額控除 o **crèdit fiscal per a la recerca i el desenvolupament** del Ministeri d'Economia, Comerç i Indústria (METI) del Japó, existent des de l'any 2000 i actualment programat fins al 2028. En la línia general del crèdit, la quantia varia entre l'1 i el 14 % (a partir del 2026, el mínim serà del 8,5 %) i es defineix en funció del creixement o manteniment de la despesa en R+D (si es manté o creix, el crèdit passa al 8,5 %) o de la relació entre vendes i despesa en R+D (fins al 14 % si la ràtio R+D/vendes és superior al 10 %). Aquesta quantia es resta de l'impost de societats, si bé el crèdit fiscal mai podrà superar el 25 % del total de l'impost que hagi de satisfer l'empresa.

En la línia específica per a pimes, la quantia del crèdit se situa entre el 12 i el 17 %. En la línia *open innovation* o 特別試験研究費 (que requereix col·laboració amb socis externs com universitats, *startups* o organismes públics), pot haver-hi un crèdit addicional d'entre el 20 i el 30 %, segons el tipus de soci, però el límit del crèdit és el 10 % de l'impost de societats (aquesta ajuda es pot combinar amb les altres dues línies, però no es pot sol·licitar per als mateixos costos). La reducció total de l'impost de societats pot pujar fins al 60 % per a empreses de menys de 10 anys. El crèdit sobrant es pot aplicar l'any següent. Les despeses elegibles inclouen salaris de personal d'R+D, materials, proveïdors externs, cànon d'IP, amortització d'equip i proves de servei, entre d'altres. A partir d'enguany, no resulta elegible la despesa en R+D en sucursals estrangeres.

Per al 2023, s'estima que l'Estat va assumir una despesa directa per la política d'uns 925,2 bilions de iens (prop del 6 % de l'impost de societats), uns 6 bilions d'euros²³⁶.

Un altre instrument general del qual també es poden beneficiar les empreses del videojoc són els **préstecs de la Japan Finance Corporation (JFC)** per a pimes

235 En els orígens, el desenvolupament i la consolidació del *hub* —particularment, al mercat de l'arcade i les consoles— se situen com a elements clau de l'aprofitament del *know-how* existent al país en electrònica i semiconductors per al desenvolupament de hardware. En el vessant més creatiu, se cita com a clau una transferència del talent i dels estils del manga/anime al videojoc.

Vegeu el cas del Japó (Tòquio-Kyoto-Osaka) a ÔZALP, H. (2024). Heterogeneous Development Paths to Growth and Innovation The Evolution of the Video Game Industry across Four Hubs. WIPO.

Consultat el juny de 2025 a: <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4731&plang=EN>.

236 Consultat el juny de 2025 a: https://www.meti.go.jp/shingikai/economy/r_and_d_tax_system/pdf/001_05_00.pdf i https://www.meti.go.jp/policy/tech_promotion/tax/about_tax.html i https://www.meti.go.jp/policy/tech_promotion/tax/R6gaiyou_set.pdf.

També es pot consultar la part del Japó a CERVINO, J. et al. (2023). Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos.

i *startups* (de fins a set anys de vida). En la línia general, ofereix crèdits sense demanar aval, a un interès fix baix (sol ser igual o inferior al 2,5 %) i una devolució a llarg termini. A part de la línia de préstec general (import màxim, segons el cas), hi ha una línia per a *startups* (72 M¥ màxim per petició, uns 440.000 €; que cal retornar en un període de 10 a 20 anys, amb 5 anys de carència); una línia de desenvolupament de negoci per a pimes (720 M¥ com a màxim per petició, uns 4,4 M€, que cal retornar en un període de 7 a 20 anys, amb entre 2 i 5 anys de carència) i una línia d'expansió internacional i de reestructuració de negoci (72 M¥ com a màxim per petició, uns 440.000 €; per a pimes, pot ser més alt encara)²³⁷.

D'altra banda, al Japó existeixen diversos programes estatals relativament recents de suport a les indústries culturals, als quals també pot concórrer el videojoc; molts d'ells presenten un fort component d'orientació a la internacionalització:

- **Programa J-LOX+** o programa de localització de contingut i transformació de negocis. El programa és del 2023, però té antecedents des del 2017 (programa J-LOD). L'objectiu del programa és impulsar l'exportació i la transformació digital de qualsevol contingut creatiu japonès (no només videojocs). Inclou sis línies de subvencions competitives: desenvolupament i preproducció (fins a 10 M¥ per projecte, uns 62.000 €); atracció de rodatges estrangers al Japó (fins a 1.000 M¥ per projecte, uns 6,2 M€); creació amb tecnologies digitals avançades com Web3, metavers o IA, XR, entre d'altres (fins a 100 M¥, uns 620.000 € per projecte); localització i promoció exterior (fins a 20 M¥ per projecte, uns 124.000 €); implementació de projectes de transformació digital per a incrementar l'eficiència/productivitat o reformar la cadena de valor (fins a 50 M¥ per projecte, uns 310.000 € per projecte).

El programa subvenciona un màxim del 50 % de les despeses elegibles del projecte. Cal un pla d'exportació sòlid, un calendari i un pressupost detallats. El gestiona l'organisme públic VIPO (organització per a la promoció de la indústria visual), vinculat al METI. El poden sol·licitar societats constituïdes al Japó, ens locals o filials estrangeres garantides per la matriu japonesa, que han de demostrar que conserven almenys part dels drets d'IP i que el projecte

s'orienta al mercat exterior. Té assignat un pressupost d'uns 81.500 M¥ (uns 504 M€) per al període 2024-2025²³⁸.

- **Fons Cool Japan (JPF).** Fons d'inversió publicopriat creat el 2013 per invertir en projectes que facin créixer la demanda internacional de continguts i productes japonesos (videojocs, anime, música, moda, gastronomia, turisme, disseny, tecnologia creativa, etc.). El capital social, segons les darreres dades disponibles, és de 143,3 bilions de iens (uns 887 M€), dels quals un 92,5 % són aportacions estatals. El fons adquireix participacions en empreses, fa entrades en fons de capital risc o executa inversions amb altres inversors privats; el CJF pot esdevenir accionista i espera un retorn (dividends o sortida a mitjà termini). Normalment, es fa una inversió a 5-10 anys i no s'inverteixen més de 10.000 M¥ en un sol projecte (uns 62 M€).

S'hi poden presentar empreses japoneses o *joint ventures* en què el soci nipó manté part dels drets d'IP, o també administracions locals i entitats públiques si compleixen els requisits (impuls de la marca Japó i demanda exterior; solvència i perspectives de retorn econòmic; impacte sobre altres sectors o pimes; generació d'efectes d'arrossegament per col·laboració entre empreses, sectors o per obertura de nous mercats; entre d'altres). El fons mai entra en una inversió per sobre del 50 % del total. Aquest fons, per exemple, va fer una inversió en l'estudi de jocs per a mòbil WonderPlanet per impulsar alguns dels seus títols al mercat global²³⁹.

- **Suport al desenvolupament dels creadors culturals** o 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業. És una iniciativa que existeix des de l'any 2011, gestionada per l'agència estatal per a assumptes culturals (*Bunkachō*). Neix amb la intenció de donar suport a creadors emergents en camps com el videojoc, l'anime, el manga, etc.

S'hi poden presentar creadors individuals o equips amb una certa trajectòria (entre tres i cinc anys, segons la línia). Té dues línies: la del desenvolupament a la creació (subvenció màxima de 5 M¥ per

237 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.jfc.go.jp/n/english/operations/>, <https://www.jfc.go.jp/n/finance/search/01.html> i <https://www.jfc.go.jp/n/finance/search/kaigaitenkai.html>

238 Consultat el juny de 2025 a: <https://milareso.co.jp/csl/jloxplus2025/>, <https://office-ozk.com/20250417-3/> i <https://jloxplusr6.jp/>

239 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.cjinsights.cj-fund.co.jp/en/en-investment/617/>, <https://www.cj-fund.co.jp/> i <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B5%B7%E5%A4%96%E9%9C%80%E8%A6%81%E9%96%8B%E6%8B%93%E6%94%AF%E6%8F%B4%E6%A9%9F%E6%A7%8B>

projecte, uns 30.000 €) i la del suport al llançament o l'exhibició (subvenció màxima d'1 M¥ per projecte, uns 6.000 €). Pot cobrir el 100 % de les despeses elegibles. Aquestes poden incloure salaris, prototipatge, programari, llicències, equip llogat, assessorament, màrqueting d'exhibició, viatges i logística de presentacions, entre d'altres.

La darrera informació disponible parla d'uns 14-20 projectes anuals per a la primera línia i d'uns 20-30 per a la segona. El programa també incorpora mentoria. Es pot estimar, doncs, una despesa per període de 130 M¥ a 150 M¥ (uns 800.000 €-1 M €)²⁴⁰.

Les ajudes estatals també es poden combinar amb ajudes regionals addicionals²⁴¹.

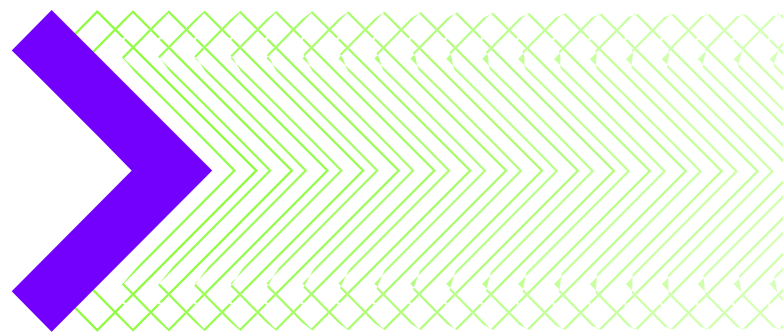
B) Desenvolupament del talent

Al Japó, hi ha **92 centres universitaris i 97 institucions de formació tècnica o professional**, tots ells adreçats a persones de 18 anys o més, amb formacions relacionades amb el món de la creació de videojocs²⁴². Alguns se situen entre els més prestigiosos d'Àsia i del món²⁴³. La gran majoria d'aquestes institucions són privades.

En etapes més primerenques, concretament en l'**etapa secundària postobligatòria, entre els 15 i els 18 anys, hi ha assignatures introductòries** en informàtica i programació —una d'elles obligatòria²⁴⁴. Aquesta iniciativa postobligatòria extensiva es combina amb l'existència d'instituts, públics i privats, amb itineraris o continguts més específics relacionats amb el videojoc²⁴⁵. La **xarxa pública d'instituts nacionals de**

tecnologia (Kosen), adreçada a joves a partir dels 15 anys, també inclou estudis d'informàtica amb possible aplicació al videojoc²⁴⁶. És a dir, que al Japó, a més d'un teixit ampli en l'educació superior dedicat al videojoc —bàsicament privat i relativament costós²⁴⁷— hi ha iniciatives d'aproximació a la informàtica a partir dels 15 anys.

Pel que fa a les característiques de l'ensenyament superior, les universitats ofereixen ensenyaments en continguts digitals generalistes que, a partir del segon i tercer any, condueixen a una especialització, amb la realització d'algun projecte conjunt al tercer any. També se cita l'opció de fer pràctiques remunerades o sessions per a la preparació del portafolis personal²⁴⁸. Per la seva banda, els instituts de formació tècnica o professional ofereixen una formació més especialitzada des de l'inici dels estudis i amb una orientació a la inserció a la indústria molt més directa; per exemple hi ha titulacions orientades a la creació, el disseny gràfic o la programació de videojocs, respectivament, i la taxa d'inserció a la indústria del videojoc és molt alta²⁴⁹.



²⁴⁰ Consultat el juny de 2025 a: [https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohapp-
yo/94205301.html](https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohapp-
yo/94205301.html) i
<https://macc.bunka.go.jp/5076/>.

²⁴¹ Per exemple, a Fukuoka, a l'illa sud del país, Kyushu, les empreses del sector cultural digital poden demanar una subvenció per crear continguts mitjançant nous avenços tecnològics (IA generativa, XR, metavers), sempre que la seu se situï a l'illa. La subvenció cobreix el 50 % de les despeses elegibles fins a 1 M¥ (uns 6.200 €). Consultat el juny de 2025 a: https://www.creative-fukuoka.jp/en-information/contents_shien_r7-2/.

²⁴² Consultat el juny de 2025 a: [https://shingakunet.com/searchList/ksl_daitan/jl_id010/
jm_ic110/](https://shingakunet.com/searchList/ksl_daitan/jl_id010/
jm_ic110/) i
https://shingakunet.com/searchList/ksl_senkaku/jl_id010/jm_ic110/js_i1075/.

²⁴³ Consultat el juny de 2025 a: <https://edurank.org/cs/game-design/jp/>.

²⁴⁴ Consultat el juny de 2025 a: [https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/
mext_01831.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/
mext_01831.html).

²⁴⁵ Consultat el juny de 2025 a: [https://www.pen-kagawa.ed.jp/kanagawasogogangyo-h/
zenichi/seikatsu/jugyou/jouhou-sangyou.html](https://www.pen-kagawa.ed.jp/kanagawasogogangyo-h/
zenichi/seikatsu/jugyou/jouhou-sangyou.html) i
<https://www.seika-h.ed.jp/course-it/>.

²⁴⁶ Consultat el juny de 2025 a: https://www.kosen-k.go.jp/en/nationwide/regular_course/ i
<https://www.kosen-k.go.jp/en/g-engineer/specialization/>.

²⁴⁷ Els costos entre públic i privat es poden duplicar aproximadament. Un ensenyament privat pot costar uns 1,5 M¥ per any (uns 9.500 €) i, un ensenyament públic, uns 800.000 ¥ per any (uns 5.000 €). Consultat el juny de 2025 a: <https://www.iwate-u.ac.jp/campus/fee/tuition.html> i
https://www.mext.go.jp/content/20231226-mxt_sigakujo-000033159_1.pdf. El salari mitjà al Japó al sector privat el 2023 va ser d'uns 29.000 €. Consultat el juny a: <https://www.nta.go.jp/publication/statistics/kokuzeicho/minkan/gaiyou/2023.htm>.

²⁴⁸ Consultat el juny de 2025 a: [https://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/academics/media-
creation/](https://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/academics/media-
creation/) i
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/academics/design/digitalcreation/> i
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/campuslife/career/>.

²⁴⁹ Consultat el juny de 2025 a: <https://www.oqa.ac.jp/visitor/abroad-en/>.

C) Promoció nacional i internacional

El Japó celebra alguns dels esdeveniments promoci- onals més importants en l'àmbit continental i mundial del videojoc. En primer lloc, cal esmentar el **Tokyo Games Show (TGS)**, organitzat des del 1996 per CESA, l'associació principal de la indústria del videojoc del país. Se celebra durant setembre o octubre a la ciutat de Chiba, a uns 40 km a l'est de Tòquio, a l'anomenada badia de Tòquio. És un esdeveniment mixt de quatre dies, amb dos dies centrats en el vessant professional (B2B) i dos dies dedicats als jugadors i les jugadores (B2C). També compta amb una versió en línia que s'allarga durant més dies. Té el suport del METI i la prefectura (administració regional superior al municipi).

L'edició de 2024 va atraure 274.739 visitants presen- cials i va assolir uns 16 M de visualitzacions als es- deveniments en línia. A l'exhibició, hi van assistir 985 empreses de 44 països diferents i s'hi van mantenir gairebé 3.700 reunions entre empreses²⁵⁰.

Un segon esdeveniment rellevant és la **Computer Entertainment Developers Conference (CEDEC)**, un esdeveniment únicament professional, actualment híbrid (presencial i en línia), de tres dies de durada. Se celebra des de l'any 2000, cap al mes d'agost; en les dar- res edicions, va tenir lloc a Yokohama —prefectura de Kanagawa, al sud de Tòquio, al voltant de la badia de Tòquio. És una conferència de referència sobre tecno- logia i coneixements del videojoc que sol comptar amb unes 200 sessions emmarcades en set àrees temàtiques (enginyeria, producció, arts visuals, negoci, so, disseny i temes acadèmics-tecnològics bàsics). Compta amb el suport de l'Administració local i del METI. El darrer any, va tenir uns 9.500 inscrits en línia i presencials²⁵¹.

En tercer lloc, podem parlar del **BitSummit**, un esdeveni- ment mixt centrat en l'escena *indie* del videojoc japonès. Se celebra durant tres dies, des del 2013, a l'estiu, a Kyo- to— regió de Kansai, al centre-sud de l'illa principal del país— i l'organitza l'associació JIGA (*Japan Indie Games Aggregate*). Compta amb el suport de les administracions locals de Kyoto i, el 2024, va rebre uns 38.000 visitants²⁵².

Pel que fa als **e-Esports**, el Japó està encara lluny de les potències principals de l'Àsia (la Xina i Corea); es consi- dera un país amb gran potencial, però, després de tenir un important seguiment dels esports electrònics durant els anys 80, se'n va distanciar durant dècades. La fita més important d'impuls la trobem el 2018, amb la creació de la JeSU (Japan eSports Union)²⁵³ i el sistema de llicèn- cies professionals, que ha permès definitivament deslligar els e-Esports dels jocs d'atzar o jocs d'apostes de cara a la legislació japonesa i augmentar així els premis que poden oferir els tornejos al Japó²⁵⁴.

Des del 2020, el METI (Ministeri d'Indústria, Economia i Comerç) s'ha fixat com a objectiu convertir els e-Esports en un sector de gran facturació en els pròxims anys i elabora guies sobre IP i organització d'esdeveniments²⁵⁵. El 2023, el Govern va anunciar el seu compromís de donar suport a l'avenç dels jugadors en l'àmbit dels esports electrònics, amb l'objectiu final d'integrar-los potencialment als Jocs Olímpics²⁵⁶. Actualment, s'hi ce- lehren lligues estables de franquícies importants del món dels e-Esports (*League of Legends*, *Valorant*, etc.) i hi ha infraestructures esportives dedicades als e-Esports (per exemple, l'estadi d'e-Esports de Nagoya, a la regió de Chubu, al centre de l'illa principal del país, a la prefectura de Aichi, que es desplaçarà a una nova instal·lació)²⁵⁷. També, des del 2024, hi ha un primer institut especialitzat en e-Esports al país i s'ha incrementat molt el nom de clubs d'e-Esports als instituts de secundària²⁵⁸. Actua- lment, el Japó ocupa el dotzè lloc del món pel que fa al rànquing de guanys dels jugadors japonesos en e-Esports²⁵⁹.

<https://bitsummit.org/en/about-2/> i https://gamemakers.jp/article/2024_08_01_75869/.

253 Tot seguint les recomanacions de les instàncies esportives del país, en concret el Comitè Olímpic Japonès, es van fusionar en una única entitat les diverses entitats repre- sentatives precedents dels e-Esports: la Japan e-Esports Association, la Organització de la Promoció dels e-Esports i la Federació Japonesa d'e-Esports. A més a més, en aquesta nova associació han comptat amb la participació de CESA i JOGA.

254 Consultat el juny de 2025 a: <https://akihabarnews.com/rise-of-the-japan-esports-union/>, <https://monolith.law/en/internet/esports-tournament-prize-money-gambling-offenses>, <https://esportsinsider.com/2017/12/watch-out-esports-japan-is-coming>, <https://monolith.law/en/general-corporate/e-Esports-legal-status-basic-act-on-sport> i https://jesu.or.jp/contents/union_summary/.

255 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.sportspro.com/news/japan-government-nationwi- de-esports-initiative/>.

256 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.eu-japan.eu/eubusinessjapan/sectors/leisure/ electronic-games>.

257 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.igmagazine.com/2024/11/japan-to-open-at-least- four-new-arenas-in-2025/>, <https://www.esports-stadium758.jp/> i https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends_Japan_League.

258 Consultat el juny de 2025 a: <https://thejapanmedia.com/archives/japans-first-esports- high-school/> i <https://www.tokyoupdates.metro.tokyo.lg.jp/en/post-1032/>.

259 Consultat el juny de 2025 a: https://www.esportsearnings.com/countries#google_vig- nette.

250 Consultat el juny de 2025 a: <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2024/assets/pdf/news1016en.pdf> i https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Tokyo_Game_Show.

251 Consultat el juny de 2025 a: https://cedec.cesa.or.jp/2024/past_cedec/, <https://cedec.cesa.or.jp/2023/> i https://cedec.cesa.or.jp/2025/uploads/CEDEC2025_sponsor_application_guidelines_En.pdf.

252 Consultat el juny de 2025 a:

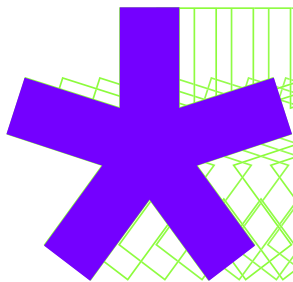
Internacionalment, el videojoc japonès se sol presentar de manera conjunta amb la marca *Japan* o *Made in Japan* (*Cool Japan* és el nom que rep l'estratègia de projecció cultural mundial), normalment organitzat per JETRO (l'organisme estatal japonès per a la promoció del comerç exterior) o VIPO (organització per a la promoció de la indústria visual). Per exemple, darrerament consta la presència al GDC (Estats Units)²⁶⁰.

Per acabar, resulta interessant esmentar la tradició dels salons recreatius o arcade al Japó i el valor que tenen a l'hora de promoure el videojoc. Van néixer i es van expandir als anys 70 i, durant els anys 80 i principis del 90, van assolir el pic històric (uns 30.000 locals). De fet, en aquests anys van esdevenir també bancs de prova per a testejar noves mecàniques de joc que les grans empreses traslladaven després als jocs de consola. En els anys següents, hi va haver un descens important en el nombre de salons a causa de la competència de la consola domèstica i el joc en línia.

El 2016, es va establir una nova regulació per promoure un ambient familiar i el turisme del videojoc, cosa que en va facilitar la reconversió i l'impuls. Principalment, els salons independents van fer una adaptació al nínxol retro per a consumidors sènior. Després de la crisi pandèmica, hi va haver un nou declivi i, en les darreres dades oficials, es parla d'uns 4.000 centres a tot el país; novament, es podrien considerar un banc de proves pel que fa a jocs que integren tecnologies XR²⁶¹.

D) Foment de la col·laboració i serveis de suport empresarial

El Japó és un país amb unes **polítiques de clúster consolidades**, com a mínim des de 2001, que combinen instruments estatals i regionals amb l'objectiu de reforçar la competitivitat empresarial, la innovació i el desenvolupament regional. La darrera estratègia en vigor, iniciada el 2011, ha tingut com a objectius bàsics enfortir la cooperació empresa-universitat-centres de recerca; escalar pimes i *startups*; estimular l'emprenedoria i l'ocupació, i ampliar les xarxes de clústers inter-regionals. La política no ha tingut cap focus sectorial i han estat les regions les que han definit aquest extrem. L'organisme governamental responsable, el METI, assumeix el disseny, el finançament i la supervisió del programa. Els instruments del programa han incorporat ajudes financeres i serveis d'assistència tècnica pel que fa a transferència de coneixement, protecció d'IP, *coaching*, generació de *networking*, màrqueting o accés a mercats internacionals. El 2018, el programa va finançar 227 iniciatives regionals. Les iniciatives del METI també reben el complement de les iniciatives de JETRO (l'organisme estatal japonès per a la promoció del comerç exterior). En general, es valora que les polítiques successives han tingut avaluacions puntuals, però que ha mancat un sistema regular de monitoratge. Els informes existents mostren impactes positius en la generació de xarxes (per exemple, entre empreses metropolitanes i empreses perifèriques; o entre empreses i institucions financeres), la facturació i l'ocupació²⁶².



260 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.businesswire.com/news/home/20250224900615/en/The-Japan-Pavilion-at-GDC-2025-to-Showcase-10-Japanese-Video-Game-Industry-Companies>.

261 Consultat el juny de 2025 a: https://toukeidata.com/bunka/game_center_kibo.html, <https://tinyurl.com/ye25kv5>, <https://www.j-cast.com/trend/2016/06/19269744.html>, https://www.researchgate.net/publication/350415908_Japanese_Amusement_Arcades_in_the_Retro_Video_Game_Segment_A_Case_of_Survival_Strategy, <https://www.npa.go.jp/publications/statistics/safetylife/hoan/R6kouaniinnkaihoukoku3.pdf>, <https://la-caprese.com/10221/> i <https://www.bandainamcostudios.com/behind-the-game/251>.

262 European Cluster Collaboration Platform. (2023). Country Factsheet: Japan. Es pot consultar a: <https://www.clustercollaboration.eu/>.

Així doncs, **els organismes de suport especialitzats en el videojoc s'han de cercar bàsicament en un nivell regional (regions i prefectures) i local.**

Per exemple, el **Tokyo Content Incubation Center**, existent des de 2008 a Tòquio —a la regió de Kanto, a la costa est, centre-nord, de l'illa principal del país—, zona que concentra aproximadament el 70 % de l'activitat empresarial del videojoc. És una incubadora pública especialitzada en les indústries de continguts i creatives. Està destinada a *startups* de fins a tres anys d'antiguitat o a projectes en fase preempresa amb seu o sucursal a Tòquio que desenvolupin o donin suport tecnològic a continguts digitals. Dona suport integral a l'emprenedoria; inclou un espai d'oficines i desenvolupa un programa d'acceleració (*TCIC Pitch Campus*) de sis mesos de durada. Té una xarxa de mentors residents i experts externs. Compta amb despatxos privats que es poden llogar mensualment.

Des que es va inaugurar, ha donat cabuda a 120 *startups* i empreses avui consolidades. Més recentment, aquest centre també ha acollit el nou programa **Into-Global**. Llançat el 2024 pel Govern metropolità de Tòquio, ofereix a pimes del sector de les indústries creatives (entre aquestes, estudis independents) serveis de mentoria en exportació, organització de simpòsiums formatius i per a generació de *networking*, així com assessorament per part d'experts legals o fiscals²⁶³.

Un altre organisme de suport al *hub* local el trobem a Kyoto —a la regió de Kansai, al centre-sud de l'illa principal del país: el **KCROP** (centre estratègic de Kyoto per a la promoció de la creativitat *cross-media*). Existent des del 2016, és governat per un consorci de l'Administració local i la de la prefectura, i té per objectiu fomentar la creació de nous negocis i la cooperació *cross-media* entre empreses de videojocs, anime, film, manga i sectors tradicionals. Opera com a finestreta única amb coordinadors especialitzats i pretén dinamitzar l'economia creativa i generar ocupació. Ofereix un espai de *coworking*, assessoraments individuals en *business matching*, empenedoria, cerca d'experts, accés a subvencions i mercats; organitza seminaris i esdeveniments (tallers tècnics, millora d'habilitats per a creadors, seminaris de negoci i trobades de *networking*); plataforma de connexió entre empreses de continguts i altres sectors (turisme, artesania, educació, etc.) per generar projectes

híbrids; accions de suport al desenvolupament de productes i mercats, i fires de reclutament, entre d'altres. Per exemple, pot facilitar ponts entre universitats amb ensenyaments en videojoc i empreses. Hi participen més de 150 empreses de l'àmbit creatiu digital (per exemple, Nintendo o estudis independents locals)²⁶⁴.

Hi ha altres iniciatives locals interessants a Sapporo²⁶⁵ —a l'illa nord del país, Hokkaido— o a Fukuoka²⁶⁶ —a l'illa sud del país, Kyushu.

Per acabar, una iniciativa recent —concretament del 2024— d'acceleradora pública per a creadors independents de videojocs i audiovisuals (cinema) del Japó és el **programa SO-FU** (創風). És una iniciativa del METI que aporta finançament i visibilitat institucional, l'execució de la qual recau en operadors privats amb experiència internacional que actuen com a *venture builder* cultural. Pel que fa a la secció de videojoc, el programa atorga una subvenció de fins a 5 M¥ (uns 30.000 €) a les persones o els equips seleccionats (poden ser *startups* constituïdes) i els dona suport i seguiment durant nou mesos.

El programa inclou classes mensuals, seguiment de fites, “demo days” intermedi i final, i presentació a fires (TGS, BitSummit). Durant el curs, els equips passen de prototip/beta a *vertical slice* i tenen l'oportunitat de presentar el projecte a una xarxa de més de 100 editors i inversors. Ofereix un servei de mentoria format per més de 25 experts de la indústria en camps com la publicació, els aspectes legals, el màrqueting, etc. L'operador recluta estudiants directament d'instituts tecnològics (per exemple, *Kobe Institute of Computing*) i ofereix places “*academic quota*”. Pel que fa al videojoc, l'operador que fa la gestió és l'*Indie game incubator* (IGI), gestionat per l'empresa Marvelous²⁶⁷. El 2024, el programa va acollir nou equips de videojocs²⁶⁸.

263 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.metro.tokyo.lg.jp/information/press/2024/06/2024061308>, <https://intoglobal.metro.tokyo.lg.jp/index.php#teiki-soudan-kai>, <https://www.tokyoupdates.metro.tokyo.lg.jp/en/post-457/> i <https://tcic.metro.tokyo.lg.jp/about/>.

264 Consultat el juny de 2025 a: <https://crossmedia.kyoto/activity/>, <https://crossmedia.kyoto/about/> i <https://eeKANJI-gg.com/>.

265 Consultat el juny de 2025 a: <https://www.city.sapporo.jp/keizai/tokku/sqc.html>.

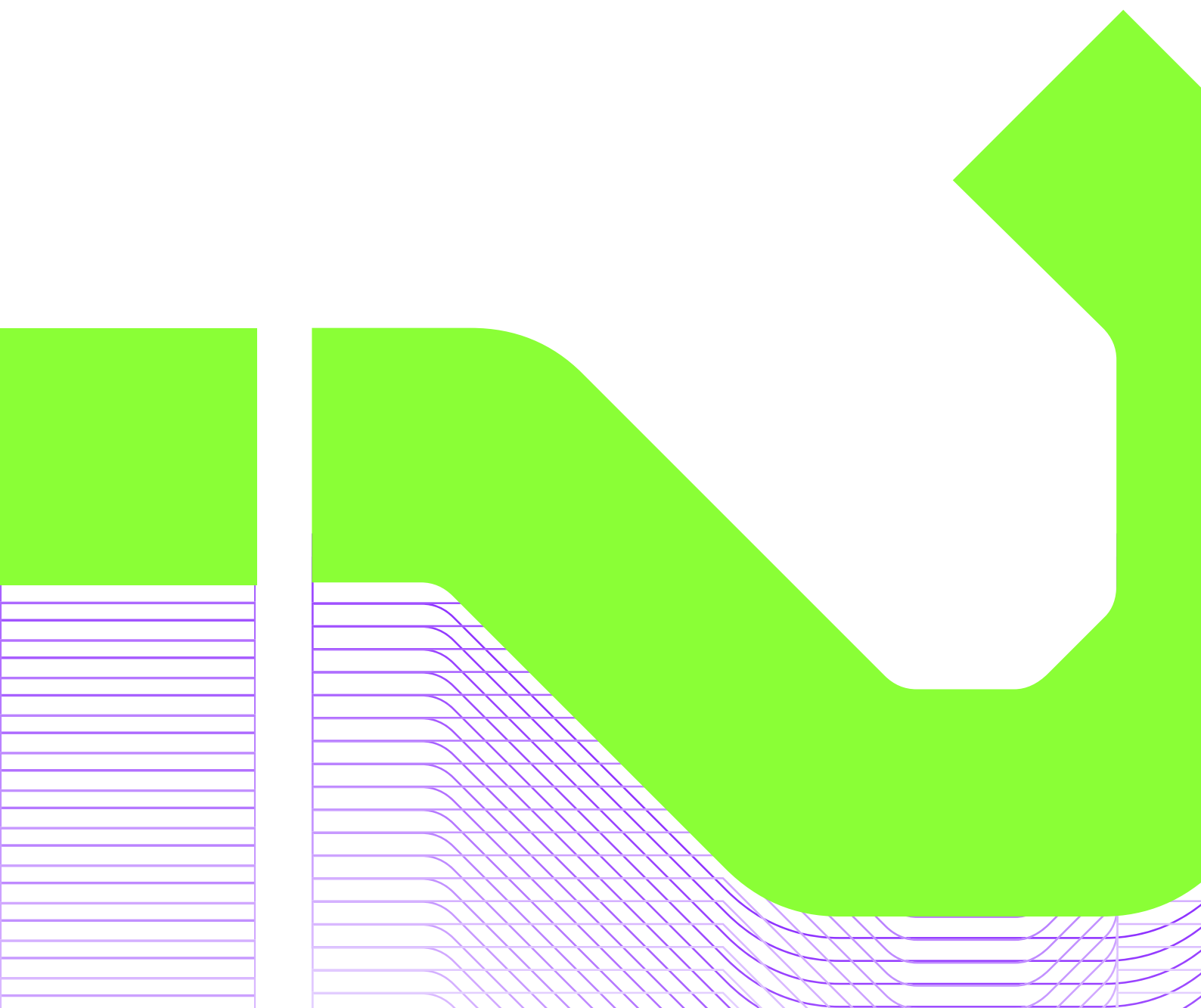
266 Consultat el juny de 2025 a: <https://ggi.jp/ggi/purpose.html>.

267 Aquesta iniciativa privada, que cerca establir relacions amb la indústria, les administracions i els centres educatius, va néixer el 2021 i està patrocinada amb l'experiència barcelonina Game BCN. Consultat el juny de 2025 a: <https://igi.dev/>.

268 Consultat el juny de 2025 a: https://gamemakers.jp/article/2024_03_26_64154/, <https://indiegamesjp.dev/?p=10052> i <https://game-sofu.jp/>.

04

BIBLIOGRAFIA DESTACADA



A part de les fonts específiques utilitzades en cada país i referenciades a través de notes a peu de pàgina, s'adjunten en aquest les referències i les cites dels documents i els informes que es consideren més rellevants per tenir una visió global del sector del videojoc a escala internacional. Cadascuna de les fonts inclou una descripció breu que contextualitza l'estudi o el document referenciat.

Estudi recent sobre ajudes econòmiques i incentius fiscals en la indústria del videojoc a Europa i el món. És especialment interessant revisar la part descriptiva sobre la concepció cultural del videojoc, clau argumental per a l'acceptació de les ajudes en el marc de la Unió Europea (capítol 6), els àmbits en què s'atorguen les ajudes i la tipologia d'ajudes (capítol 7; especialment apartat 7.4.2).

CERVIÑO, J. et al. (2023). *Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos*.

Consultable a: https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2023/12/informe_dev_incentivos_fiscales_digital.pdf.

Estudi sobre la situació de la indústria del videojoc a França. Conté un apartat final de valoració/comparativa amb altres països considerats "competidors" principals en el sector.

COURBE, T. (2021). *L'industrie du jeu vidéo en France: tissu économique et compétitivité. Synthèse*.

Consultable a: https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lindustrie-du-jeu-video-en-france--tissu-economique-et-competitivite_1433471?

Estudi sobre l'avaluació general de l'experiència del programa de clústers creatius del Regne Unit (2018-2023). Un dels nou seleccionats va ser *InGame* (Dundee, Escòcia, Regne Unit).

FRONTIER ECONOMICS, BOP CONSULTING. (2024). *Evaluation of the Creative industries clusters programme. Final report to AHRC i UKRI*.

Consultable a: https://www.bop.co.uk/reports/download/ahrc_ukri_creative_industries_clusters.

Informe específic sobre l'experiència del clúster creatiu del videojoc *InGame* (Dundee, Escòcia, Regne Unit).

GREWAR, M. & CHILLAS, S. (2023). *InGame. Innovation for Games and Media Enterprise. Cluster Programme Report, 2023*.

Consultable a: <https://icc.wp.st-andrews.ac.uk/research/ingame/>.

Informe sobre programes universitaris de videojocs a Amèrica del Nord (concretament, Canadà i Estats Units, malgrat que la gran majoria de respostes obtingudes a l'enquesta de l'estudi són de programes estatunidencs). És especialment interessant el capítol *Local Game Ecologies*, on es descriuen breument tres ecosistemes educatius i *hubs* d'aquest subcontinent (Montreal, Quebec, Canadà; Rochester, Nova York, EUA; Salt Lake City, Utah, EUA).

HEVGA. (2025). *The HEVGA 2025 Report on University Games Programs*.

Es pot consultar a: <https://hevga.org/wp-content/uploads/2025/03/HEVGA-2025-Report-on-University-Games-Programs.pdf>.

Breu informe sobre capitals europees del videojoc de l'oficina de *Business Finland* a Munich. Se cita Catalunya amb dades d'ACCIÓ.

KRAUTWALD, M. (2023). *Game Capitals in Europe*.

Es pot consultar a: <https://www.business-finland.fi/4922fb/globalassets/finnish-customers/02-build-your-network/digitalization/game-industry/game-capitals-in-europe-study-melanie-krautwald-game-industry.pdf>.

Interessantíssima investigació qualitativa sobre la indústria del videojoc i la trajectòria de quatre *hubs* del videojoc al món: dos madurs (Estats Units; Japó) i dos emergents (Finlàndia; Polònia).

ÖZALP, H. (2024). *Heterogeneous Development Paths to Growth and Innovation The Evolution of the Video Game Industry across Four Hubs. WIPO*.

Consultat el juny de 2025 a: <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4731&plang=EN>.



Guia del conjunt d'ajudes al videojoc a França de l'associació de desenvolupadors francesa.

SNJV. (2025). *A guide to public funding mechanisms for video game creators.*

Consultable a: <http://snjv.org/publications/>.

Estudi sobre l'avaluació de diversos programes públics de Finlàndia. Un d'ells és el programa Skene (2012-2015), centrat en la indústria del videojoc.

VENÄLAINEN, R. et al. (2019). *Programmes for education and gaming. Evaluation of Skene, Learning solutions, Future learning Finland and Education export Finland programmes.*

Es pot consultar a: https://www.businessfinland.fi/49dec6/globalassets/julkaisut/3_2019-programmes-for-education-and-gaming.pdf.

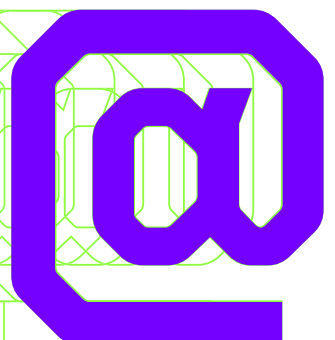
Pàgina web del projecte de recerca europeu *Gaming Clusters Across Multiple European Regions* GAME-ER sobre clústers dels videojocs a municipis/àrees que no són grans ciutats europees. Inclou experiències de Portugal, Escòcia (Regne Unit), Itàlia, França i República Txeca. Durant l'elaboració d'aquest informe, encara constava poca activitat. Es recomana fer-ne un seguiment a: <https://www.game-er.eu/>.

<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/how-to-participate/org-details/999999999/project/101132585/program/43108390/details>.

Breu article introductori en línia sobre polítiques públiques destinades al sector del videojoc, centrat en les experiències del Canadà i Corea del Sud.

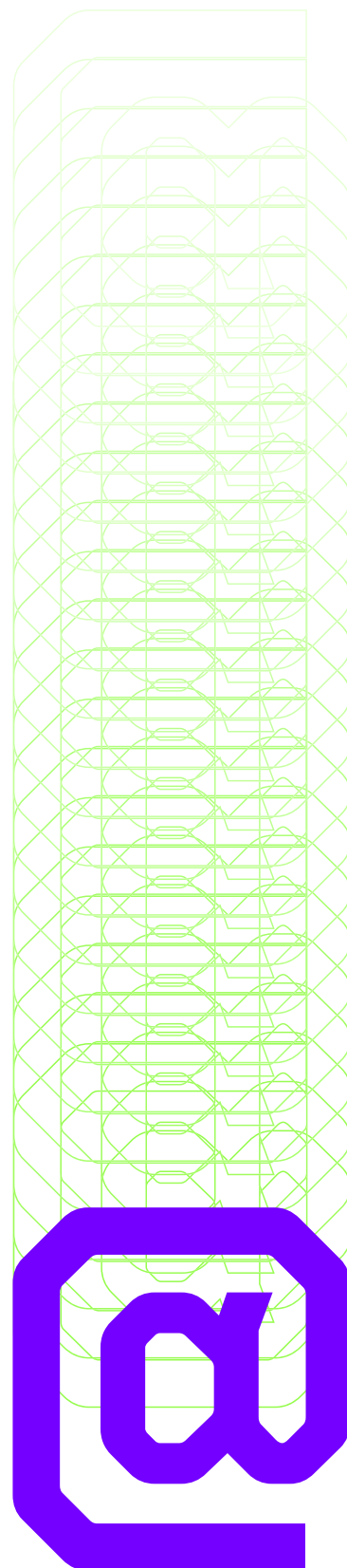
SIMON, Jean Paul. (2025). *Public policies in the video games industry.*

Consultat el juny de 2025 a: <https://iicintermedia.org/gaming/public-policies-in-the-video-games-industry/>.



Direcció General d'Innovació i Cultura Digital
Departament de Cultura
Generalitat de Catalunya

- 🌐 Cultura Digital
- 🌐 Videojocs Catalans
- ✉ innovacio.cultura@gencat.cat
- 📄 Blog de Cultura Digital
- 📷 @culturadigicat
- ✂ @culturadigicat
- 🗨 Discord Creativitat Digital





**Generalitat
de Catalunya**