FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU D'ESTUDIS DE L'ÀSIA ORIENTAL

TREBALL DE FI DE GRAU

Curs 2025-2026

Transformació digital i desenvolupament econòmic a l'Àsia oriental: *Una comparació entre el Japó i Corea del Sud durant el període 2014–2024*

Mònica Vila Fortuño

1492934

TUTOR

ORIOL ROCA SAGALES

Barcelona, divendres, 29 de maig de 2026

UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

Dades del TFG

Títol:

CA: Transformació digital i desenvolupament econòmic a l'Àsia oriental: Una comparació entre el Japó i Corea del Sud durant el període 2014–2024

ES: Transformación digital y desarrollor económico en Ásia Oriental: Una comparación entre Japón y Corea del Sud durante la década 2014-2024.

EN: Digital transformation and economic development in East Asia: A comparative between Japan and South Korea between 2014 and 2024.

Autor/a: Mònica Vila Fortuño

Tutor/a: Oriol Roca Sagales

Centre: Facultat de Traducció i d'Interpretació

Estudis: Grau d'Estudis d'Àsia Oriental

Curs acadèmic: 2025-2026

Paraules clau: Japó; Corea del Sud; economia digital; innovació; transformació digital; continguts digitals; competitivitat econòmica; videojocs; webtoons; creixement econòmic.

Palabras clave: Japón; Corea del Sur; economía digital; innovación; transformación digital; contenidos digitales; competitividad económica; videojuegos; webtoons; crecimiento económico.

Keywords: Japan; South Korea; digital economy; innovation; digital transformation; digital content; economic competitiveness; video games; webtoons; economic growth.

Resum: Aquest treball analitza comparativament l'evolució econòmica del Japó i de Corea del Sud durant el període 2014–2024, amb l'objectiu d'identificar els factors econòmics, institucionals i tecnològics que expliquen les diferències observades en les trajectòries de desenvolupament dels dos països. L'estudi parteix de la constatació que, tot i compartir característiques pròpies d'economies avançades i altament industrialitzades, el Japó i Corea del Sud han experimentat processos diferents d'adaptació als canvis derivats de la

digitalització i de la transformació de l'economia global. La investigació combina l'anàlisi de diversos indicadors macroeconòmics, com el producte interior brut, la inflació, el mercat laboral, el comerç exterior o la despesa en recerca i desenvolupament, amb l'estudi dels principals sectors vinculats als continguts digitals, incloent-hi els videojocs, els esports electrònics, les plataformes OTT, els webtoons i les estratègies d'internacionalització de la propietat intel·lectual. A partir d'una metodologia comparativa basada en fonts estadístiques internacionals, informes institucionals i literatura acadèmica especialitzada, el treball examina la relació entre innovació, infraestructures digitals, polítiques públiques i competitivitat econòmica, amb la finalitat d'entendre com aquests factors han influït en l'evolució recent del Japó i de Corea del Sud.

Resumen: Este trabajo analiza comparativamente la evolución económica de Japón y Corea del Sur durante el período 2014–2024, con el objetivo de identificar los factores económicos, institucionales y tecnológicos que explican las diferencias observadas en las trayectorias de desarrollo de ambos países. El estudio parte de la constatación de que, a pesar de compartir características propias de economías avanzadas y altamente industrializadas, Japón y Corea del Sur han experimentado procesos diferentes de adaptación a los cambios derivados de la digitalización y de la transformación de la economía global. La investigación combina el análisis de diversos indicadores macroeconómicos, como el producto interior bruto, la inflación, el mercado laboral, el comercio exterior o el gasto en investigación y desarrollo, con el estudio de los principales sectores vinculados a los contenidos digitales, incluyendo los videojuegos, los deportes electrónicos, las plataformas OTT, los webtoons y las estrategias de internacionalización de la propiedad intelectual. A partir de una metodología comparativa basada en fuentes estadísticas internacionales, informes institucionales y literatura académica especializada, el trabajo examina la relación entre innovación, infraestructuras digitales, políticas públicas y competitividad económica, con el fin de comprender cómo estos factores han influido en la evolución reciente de Japón y Corea del Sur.

Abstract: This dissertation provides a comparative analysis of the economic development of Japan and South Korea during the period 2014–2024, with the aim of identifying the economic, institutional and technological factors that explain the differences observed in the development trajectories of both countries. The study is based on the premise that, despite sharing many characteristics of advanced and highly industrialized economies, Japan and South Korea have followed different paths in adapting to the changes brought about by

digitalization and the transformation of the global economy. The research combines the analysis of several macroeconomic indicators, including gross domestic product, inflation, labour market performance, external trade and expenditure on research and development, with the study of key digital content sectors such as video games, esports, OTT platforms, webtoons and intellectual property internationalization strategies. Using a comparative methodology based on international statistical sources, institutional reports and specialized academic literature, the dissertation examines the relationship between innovation, digital infrastructure, public policies and economic competitiveness in order to understand how these factors have shaped the recent development of Japan and South Korea.

ÍNDEX

ÍNDEX DE TAULES

ÍNDEX DE FIGURES

GLOSSARI

1. INTRODUCCIÓ I PLANTEJAMENT METODOLÒGIC 1

2. MARC TEÒRIC 3

2.1. El creixement econòmic en les economies avançades 4

2.2. Convergència econòmica entre economies avançades 5

2.3. Comerç internacional i especialització productiva 5

2.4. Innovació, recerca i desenvolupament 6

2.5. Demografia i sostenibilitat del creixement 6

2.6. Polítiques econòmiques i adaptació estructural 7

3. ANÀLISI EMPÍRICA DE L'EVOLUCIÓ DELS PRINCIPALS INDICADORS MACROECONÒMICS (2014–2024) 8

3.1. Creixement econòmic i evolució del PIB real i PIB per càpita 8

3.1.1. Evolució del PIB real al Japó 13

3.1.2. Evolució del PIB real a Corea del Sud 13

3.2. Inflació i evolució dels preus al consum 14

3.2.1. Dinàmica inflacionària al Japó 16

3.2.2. Evolució de la inflació a Corea del Sud 16

3.3. Mercat laboral i taxa d'atur 17

3.3.1. Mercat laboral al Japó 17

3.3.2. Mercat laboral a Corea del Sud 17

3.4. Deute públic i sostenibilitat fiscal 18

3.5. Sector exterior i balança corrent 18

4. ANÀLISI COMPARATIVA DEL DESENVOLUPAMENT DE CONTINGUTS DIGITALS (2014–2024): JAPÓ I COREA DEL SUD 21

4.1. Infraestructura digital, tecnologia 5G i ecosistema mòbil 21

4.2. Plataformes i formats emergents: webtoons, manga digital i OTT 25

4.2.1. Webtoons i còmics digitals 25

4.2.2. OTT i *streaming* audiovisual 26

4.3. Indústria del videojoc i esports electrònics 26

4.4. Estratègies d'IP, transmèdia i internacionalització 27

4.5. Política pública i suport institucional 27

4.5.1. El model sud-coreà: coordinació institucional i expansió digital 27

4.5.2. El model japonès: fortalesa cultural i adaptació gradual 29

4.6. Estudis de cas i taules comparatives en el desenvolupament de continguts digitals 32

4.6.1. Webtoons sud-coreans vs. manga digital japonès 32

4.6.2. K-drames en plataformes OTT vs. anime japonès 38

4.6.3. Videojocs i esports electrònics 42

5. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS 47

6. CONCLUSIONS 49

7. REFERÈNCIES 52

ÍNDEX DE TAULES

Taula 1 Creixement econòmic i evolució del PIB real al Japó i Corea del Sud (2014-2024)...8

Taula 2 Evolució del PIB per càpita al Japó i Corea del Sud (2014–2024) 11

Taula 3 Nivell d'inflació del Japó i Corea del Sud (2014-2024)..... 14

Taula 4 Comparació del mercat laboral, deute públic i exportacions entre Japó i Corea del Sud entre els anys 2014 i 2024 18

Taula 5 Penetració del 5G i consum de dades mòbils al Japó i Corea del Sud (2014-2024).22

Taula 6 Comparativa de l'èxit dels webtoons i manga japonesos més consumits en el període 2014-2024 34

Taula 7 Estimació comparativa de l'evolució dels mercats digitals de manga i webtoons (2014–2024) basada en informes industrials i corporatius.....36

Taula 8 Evolució del mercat OTT i les exportacions de continguts audiovisuals al Japó i Corea del Sud (2014-2024) 38

Taula 9 Evolució del mercat de videojocs i l'índex d'audiència en esports electrònics al Japó i Corea del Sud (2014-2024).....42

Taula 10 Vendes i usuaris dels principals videojocs publicats al Japó i Corea del Sud (2014-2024) 45

ÍNDEX DE FIGURES

Figura 1 Evolució del PIB real al Japó i Corea del Sud (2014-2024) 9

Figura 2 Evolució del PIB per càpita al Japó i Corea del Sud (2014–2024) 11

Figura 3 Nivell d'inflació del Japó i Corea del Sud (2014-2024) 15

Figura 4 Penetració del 5G i consum de dades mòbils al Japó i Corea del Sud (2014-2024) 23

Figura 5 Estimació comparativa de l'evolució dels mercats digitals de manga i webtoons (2014–2024) basada en informes industrials i corporatius..... 36

Figura 6 Evolució del mercat OTT i les exportacions de continguts audiovisuals al Japó i Corea del Sud (2014-2024) 39

Figura 7 Evolució del mercat de videojocs i l'índex d'audiència en esports electrònics al Japó i Corea del Sud (2014-2024) 43

GLOSSARI

5G: Cinquena generació de xarxes mòbils que permet una major velocitat de transmissió de dades, una menor latència i una millor capacitat de connexió simultània de dispositius.

Capital humà: Conjunt de coneixements, habilitats, competències i nivells educatius de la població que contribueixen a augmentar la productivitat i el creixement econòmic.

Competitivitat: Capacitat d'una economia, empresa o sector per mantenir avantatges respecte als seus competidors i generar valor en mercats nacionals i internacionals.

Continguts digitals: Els continguts digitals que s'analitzen en aquesta obra son els productes culturals o informatius creats, distribuïts i consumits principalment a través de mitjans digitals, en concret, videojocs, plataformes audiovisuals, webtoons o manga digital.

Convergència econòmica: Procés pel qual economies amb nivells de desenvolupament diferents tendeixen a reduir progressivament les seves diferències de renda i productivitat al llarg del temps.

Economia digital: Conjunt d'activitats econòmiques basades en l'ús de tecnologies digitals, internet, dades i plataformes digitals com a principals factors de producció, distribució i consum.

Esports electrònics (e-sports): Competicions organitzades de videojocs en què jugadors professionals o amateurs participen de manera individual o en equip davant d'una audiència presencial o virtual.

Hallyu: Terme utilitzat per descriure la difusió internacional de la cultura popular sud-coreana, incloent sectors com la música, les sèries audiovisuals, els videojocs, els webtoons i altres continguts digitals.

Innovació: Procés de desenvolupament i aplicació de noves idees, tecnologies, productes o processos que generen millores econòmiques, socials o productives.

Internacionalització: Procés mitjançant el qual empreses, sectors o continguts amplien la seva presència i activitat més enllà del mercat nacional.

OTT (Over-the-Top): Plataforma digital que distribueix continguts audiovisuals a través d'internet sense necessitat de serveis tradicionals de televisió o cable.

Productivitat: Relació entre els recursos utilitzats en un procés productiu i els resultats obtinguts, utilitzada habitualment com a indicador de l'eficiència econòmica.

Propietat intel·lectual: Conjunt de drets que protegeixen creacions originals com artístiques, marques, patents, personatges, videojocs o continguts audiovisuals.

Recerca i Desenvolupament (R+D): Activitats destinades a generar nous coneixements i a transformar-los en innovacions tecnològiques, productes o processos productius.

Transformació digital: Procés d'incorporació de tecnologies digitals a les activitats econòmiques, empresarials i socials amb l'objectiu de millorar processos, productivitat i capacitat d'innovació.

Transmèdia: Estratègia de creació i distribució de continguts que desenvolupa una mateixa narrativa o propietat intel·lectual a través de múltiples mitjans i plataformes complementàries.

Webtoon: Format de còmic digital originari de Corea del Sud, dissenyat principalment per ser llegit en dispositius mòbils mitjançant el desplaçament vertical (scroll).

Creixement endogen: Teoria econòmica que explica el creixement a llarg termini a partir de factors interns de l'economia, especialment la innovació, el coneixement i el capital humà.

PIB (Producte Interior Brut): Valor monetari total dels béns i serveis finals produïts dins d'un país durant un període determinat.

Soft power: Capacitat d'un país per influir internacionalment a través de la cultura, els valors, la imatge i l'atractiu social, més que mitjançant la força econòmica o militar.

1. INTRODUCCIÓ I PLANTEJAMENT METODOLÒGIC

Japó i Corea del Sud són dues de les economies més rellevants d'Àsia Oriental i han exercit un paper central en el desenvolupament econòmic de la regió i del sistema econòmic internacional durant les darreres dècades. Ambdues economies han experimentat processos de ràpida industrialització, una forta orientació exportadora i una elevada capacitat tecnològica (Krugman et al., 2018). Tot i aquestes similituds en estructura econòmica, l'evolució econòmica recent del Japó i de Corea del Sud presenta diferències significatives que justifiquen una anàlisi comparativa aprofundida.

Durant el període comprès entre els anys 2014 i 2024, el Japó ha mantingut la seva posició com una de les economies més grans del món en termes de producte interior brut total (World Economic Outlook, 2024). No obstant això, el seu ritme de creixement econòmic ha estat moderat i, en moltes situacions, clarament inferior al d'altres economies avançades (Jorgenson & Motohashi, 2005; OECD, 2024e). Aquest comportament respon a una combinació de factors estructurals, entre els quals destaquen l'envelliment accelerat de la població, la persistència d'una taxa de natalitat molt baixa, una elevada rigidesa del mercat laboral, la dificultat per generar inflació i un nivell de deute públic que supera àmpliament el producte anual del país (Cabinet Office, Government of Japan, 2022; Han & Lee, 2018). Aquests elements han limitat la capacitat del Japó per incrementar de manera continuada la renda per càpita i han condicionat negativament les seves perspectives de creixement a mitjà i llarg termini, en línia amb el que descriu l'article de Barro & Sala-i-Martin sobre economies avançades estancades (Barro & Sala-i-Martin, 2004).

En canvi, Corea del Sud ha mostrat una trajectòria econòmica considerablement més dinàmica durant el mateix període. Tot i partir d'un nivell de renda inferior al japonès a l'inici del segle XXI, l'economia sud-coreana ha aconseguit un notable augment en termes de PIB per càpita, impulsada principalment per una expansió sostinguda del sector manufacturador d'alta tecnologia, una forta orientació exportadora i una estratègia econòmica basada en la inversió intensiva en innovació, recerca i desenvolupament (R+D) i capital humà (Romer, 1990; Ustabaş & Ersin, 2016). Aquest procés de convergència ha culminat, segons dades recents d'organismes internacionals, amb la superació del Japó en PIB per càpita nominal en els darrers anys del període analitzat, fet que representa un canvi relatiu significatiu entre dues economies avançades que gairebé sempre han estat comparables (OECD, 2024b).

L'interès acadèmic d'aquesta comparació rau en el fet que ambdues economies, tot i compartir un elevat nivell de desenvolupament, han adoptat estratègies diferents davant reptes comuns com la globalització, el canvi tecnològic, la competència internacional i l'envelliment demogràfic (Krugman et al., 2018; Han & Lee, 2018). L'anàlisi conjunta del Japó i de Corea del Sud permet, per tant, identificar quins factors estructurals i quines polítiques

econòmiques han estat més eficaces per sostenir el creixement en un context d'economia avançada.

Les diferències observades en les trajectòries econòmiques de Japó i Corea del Sud durant la darrera dècada plantegen un interrogant rellevant tant des del punt de vista econòmic com des de la perspectiva de la transformació digital. Tot i tractar-se de dues economies avançades amb elevats nivells de desenvolupament, capacitat tecnològica i integració internacional, els resultats obtinguts en termes de creixement, innovació i desenvolupament dels continguts digitals han estat desiguals. En aquest context, la pregunta principal que em plantejo en aquesta investigació és quins factors econòmics, institucionals i tecnològics expliquen les diferències en l'evolució econòmica i en el desenvolupament dels continguts digitals entre el Japó i Corea del Sud durant el període 2014–2024. Per donar resposta a aquesta qüestió, l'objectiu general del treball serà analitzar comparativament l'evolució econòmica del Japó i de Corea del Sud entre els anys 2014 i 2024, posant especial atenció en el paper de la digitalització i de les indústries de continguts digitals com a factors de competitivitat i transformació econòmica.

Concretament, em proposo analitzar l'evolució dels principals indicadors macroeconòmics del Japó i de Corea del Sud durant el període 2014–2024; identificar els factors estructurals, institucionals i demogràfics que han influït en el comportament econòmic de tots dos països; examinar el paper de la innovació, la recerca i desenvolupament i les infraestructures digitals en els processos de creixement econòmic; analitzar comparativament l'evolució dels principals sectors de continguts digitals (videojocs, esports electrònics, plataformes OTT, webtoons, manga digital i estratègies de propietat intel·lectual) al Japó i a Corea del Sud i avaluar fins a quin punt les diferències en les polítiques públiques, els models empresarials i les estratègies d'internacionalització contribueixen a explicar els diferents resultats observats en l'economia digital dels dos països.

Pel que fa a la metodologia, la investigació s'emmarca dins d'un disseny comparatiu de caràcter analític. L'estudi utilitza una estratègia d'anàlisi de casos comparats, prenent com a unitats d'anàlisi el Japó i Corea del Sud, pel fet que comparteixen característiques estructurals similars però han seguit trajectòries diferenciades durant la darrera dècada.

En la recerca he combinat fonts quantitatives i documentals. D'una banda, he analitzat indicadors macroeconòmics procedents del Fons Monetari Internacional (IMF), el Banc Mundial (World Bank) i l'Organització per a la Cooperació i el Desenvolupament Econòmic (OCDE), incloent-hi dades sobre PIB real, PIB per càpita, inflació, mercat laboral, comerç exterior, despesa en recerca i desenvolupament i endeutament públic. D'altra banda, he realitzat una anàlisi documental basada en informes sectorials, memòries corporatives, estadístiques oficials i literatura acadèmica especialitzada sobre economia digital, innovació tecnològica i indústries culturals.

L'anàlisi dels continguts digitals es desenvolupa a partir de l'estudi comparat de diferents sectors estratègics: infraestructura digital i connectivitat, plataformes OTT, webtoons i manga digital, indústria del videojoc, esports electrònics i estratègies d'internacionalització de la propietat intel·lectual. Per a aquests àmbits s'utilitzen dades procedents de Newzoo, UNESCO, GSMA, KOCCA, Association of Japanese Animations (AJA), Statista i informes anuals de les principals empreses del sector.

L'elecció del període 2014–2024 respon a la voluntat d'analitzar una dècada marcada per processos de transformació digital accelerada, la consolidació de les plataformes digitals globals, el desplegament de tecnologies com el 5G i l'impacte econòmic derivat de la pandèmia de la COVID-19. Aquest interval temporal permet observar tant les tendències estructurals de llarg termini com els efectes de xocs conjunturals sobre l'evolució econòmica dels dos països.

Finalment, cal assenyalar que la investigació presenta algunes limitacions. Les dades sectorials dels continguts digitals no sempre són completament homogènies entre països i, en alguns casos, provenen d'informes corporatius o organismes especialitzats. Per aquest motiu, s'ha optat per contrastar la informació amb diverses fonts per garantir-ne la fiabilitat i la comparabilitat.

2. MARC TEÒRIC

La comparació entre el Japó i Corea del Sud ha estat objecte d'un interès creixent dins la literatura econòmica durant les darreres dècades. Bona part dels estudis s'han centrat en l'anàlisi dels processos de convergència econòmica, la transformació productiva i la capacitat d'innovació d'ambdues economies (Barro & Sala-i-Martin, 2004; OECD, 2024).

Diversos autors han destacat que Corea del Sud constitueix un dels casos més exitosos de convergència econòmica dins del grup de països desenvolupats, gràcies a una combinació de política industrial, inversió en capital humà i aposta contínua per la innovació tecnològica (Romer, 1990; Han & Lee, 2018, p. 20; Ustabaş & Ersin, 2016). Paral·lelament, altres investigacions han assenyalat les dificultats del Japó per mantenir els ritmes de creixement observats durant la segona meitat del segle XX, especialment a causa de l'envelliment demogràfic, la baixa natalitat i l'estancament de la productivitat en alguns sectors (Jorgenson & Motohashi, 2005; OECD, 2021b).

Pel que fa específicament a l'economia digital, la literatura mostra que Corea del Sud ha desenvolupat un model fortament orientat a plataformes digitals, connectivitat avançada i internacionalització de continguts culturals, mentre que el Japó ha mantingut una posició

dominant basada principalment en la fortalesa de la seva propietat intel·lectual i les seves indústries culturals tradicionals (Jin, 2016; Consalvo, 2016; Taylor, 2018).

Malgrat l'existència d'una àmplia literatura sobre cadascun dels dos països per separat, encara són relativament limitats els treballs que analitzen conjuntament l'evolució macroeconòmica i el desenvolupament dels continguts digitals durant el mateix període temporal. Aquest treball pretén contribuir a cobrir aquest espai, integrant l'anàlisi dels indicadors econòmics amb l'estudi dels principals sectors digitals que han esdevingut motors de competitivitat internacional.

2.1. El creixement econòmic en les economies avançades

El creixement econòmic a llarg termini ha estat un dels principals objectes d'estudi de la teoria econòmica moderna. Els models neoclàssics, amb el model de Solow (1956) com a referència central, expliquen l'evolució del producte a partir de l'acumulació de capital físic, el creixement de la força de treball i el progrés tecnològic, considerat exogen. Segons aquest enfocament, les economies tendeixen cap a un estat estacionari en el qual el creixement del producte per càpita només és possible gràcies al progrés tecnològic (Solow, 1956; Barro & Sala-i-Martin, 2004).

Tot i la seva utilitat analítica, aquests models presenten limitacions importants per explicar les diferències persistents en els nivells de renda entre economies desenvolupades. En particular, no expliquen adequadament per què economies amb nivells similars de capital físic i humà poden experimentar ritmes de creixement diferents durant períodes prolongats. Aquestes limitacions van donar lloc, a partir de la dècada de 1980, al desenvolupament dels models de creixement endogen (Lucas, 1988; Romer, 1990).

Els models de creixement endogen, associats principalment als treballs de Lucas (1988) i Romer (1990), introdueixen el capital humà, la innovació i la recerca i desenvolupament com a motors interns del creixement econòmic. Segons aquests models, la inversió en educació i tecnologia genera externalitats positives que permeten un creixement sostingut del producte per càpita sense necessitat de recórrer a xocs tecnològics exògens (Aghion et al., 1998; Romer, 1990).

En el context de les economies avançades, aquests models són especialment rellevants, ja que el creixement ja no pot basar-se exclusivament en l'acumulació de factors, sinó en l'augment de la productivitat i en la capacitat d'innovació (Krugman et al., 2018). Tant el Japó com Corea del Sud presenten nivells elevats de capital humà i tecnologia, però la manera com aquests recursos es tradueixen en creixement econòmic difereix de manera significativa.

2.2. Convergència econòmica entre economies avançades

La teoria de la convergència econòmica planteja que les economies amb nivells inicials de renda més baixos tendeixen a créixer a ritmes més elevats que les economies riques, reduint així gradualment les diferències en renda per càpita (Barro & Sala-i-Martin, 2004). Aquest concepte es pot dividir en:

- **Convergència beta**: mesura si els països amb PIB per càpita inferior creixen més ràpidament que els més rics.
- **Convergència sigma**: examina la reducció de la dispersió del PIB per càpita entre països al llarg del temps (Barro & Sala-i-Martin, 2004; OECD, 2024)

En el cas de Corea del Sud i Japó, el període 2014–2024 mostra indicis clars de convergència beta. Corea del Sud, partint d'un nivell inferior de PIB per càpita, ha crescut a ritmes superiors als del Japó en diversos exercicis, especialment en els sectors de tecnologia d'alta gamma (Jorgenson & Motohashi, 2005; OECD, 2024e). Aquesta convergència ha estat impulsada per inversions significatives en recerca i desenvolupament, educació avançada i política industrial orientada a la competitivitat global (Romer, 1990; Han & Lee, 2018).

Diversos estudis com el de Barro i Sala-i-Martin (2004) confirmen aquest fenomen i indiquen que la convergència és més probable quan hi ha institucions fortes, mercats laborals flexibles i un entorn econòmic estable. Aquestes condicions, amb matisos, s'apliquen a Corea del Sud. El Japó, tot i tenir institucions robustes i una elevada capacitat productiva, ha experimentat un estancament relatiu del creixement degut a factors demogràfics i limitacions estructurals que redueixen la capacitat de transformació econòmica (Cabinet Office, Government of Japan, 2022; Jorgenson & Motohashi, 2005).

2.3. Comerç internacional i especialització productiva

La teoria del comerç internacional subratlla la importància de l'especialització productiva basada en avantatges comparatius i economies d'escala (Krugman et al., 2018). Les economies obertes a la competència global i integrades en cadenes de valor tendeixen a assolir majors nivells de productivitat i a generar beneficis macroeconòmics significatius (Krugman et al., 2018).

Corea del Sud és un exemple paradigmàtic d'economia altament exportadora. El sector electrònic i els semiconductors representen una part substancial de les exportacions totals, mentre que l'automoció, les bateries i els components tecnològics d'alta precisió han consolidat la posició del país en mercats internacionals competitius (Han & Lee, 2018). A més, la política industrial sud-coreana ha fomentat la concentració de recursos en sectors amb

elevat valor afegit i ha promogut la innovació com a motor de creixement (Ustabaş & Ersin, 2016).

El Japó, per la seva banda, tot i mantenir una base industrial sòlida en automoció i maquinària, ha vist reduir-se la seva quota de mercat en alguns segments emergents d'alta tecnologia (Yamamoto, 2002; OECD, 2024e). Això s'explica per la menor flexibilitat estructural del seu sector empresarial i per una estratègia exportadora menys adaptativa davant canvis ràpids en la demanda global (Krugman et al., 2018).

2.4. Innovació, recerca i desenvolupament

L'innovació tecnològica és un determinant clau del creixement endogen (Romer, 1990; Aghion et al., 1998). Les economies que inverteixen sistemàticament en R+D i capital humà generen externalitats positives que es tradueixen en majors taxes de creixement econòmic sostingut (Romer, 1990; Ustabaş & Ersin, 2016).

Segons dades de l'OCDE del 2024, Corea del Sud destina aproximadament un 4,5% del PIB a R+D, una de les proporcions més altes del món. Mentre que el Japó destina entorn del 3,3%, amb una inversió més concentrada en sectors tradicionals i menys en àrees emergents com intel·ligència artificial i bioenginyeria (OECD, 2024e). La combinació de polítiques públiques i incentius privats ha permès que Corea del Sud mantingui un flux constant d'innovacions, repercutint en la competitivitat internacional i en el creixement del PIB per càpita.

A més, el capital humà constitueix un altre pilar fonamental. L'educació avançada i la formació contínua de la força laboral sud-coreana han contribuït a la creació de sectors intensius en coneixement i a consolidar una economia capaç de generar productivitat sostinguda (Han & Lee, 2018; Lucas, 1988). El Japó, tot i tenir una força laboral molt qualificada, s'enfronta a desafiaments demogràfics que limiten la disponibilitat de treballadors en edat activa i frenen la capacitat de generar creixement addicional a partir de la innovació (Cabinet Office, Government of Japan, 2022; Yamamoto, 2002).

2.5. Demografia i sostenibilitat del creixement

Els factors demogràfics són determinants estructurals del creixement econòmic (Han & Lee, 2018; OECD, 2024e). El Japó presenta un envelliment poblacional extrem i una taxa de natalitat molt baixa, fet que redueix el nombre de persones en edat laboral i incrementa la

càrrega sobre les pensions i els serveis socials (Cabinet Office, Government of Japan, 2022). Això impacta directament en el consum, la inversió i el creixement potencial de l'economia.

Corea del Sud experimenta una situació similar, però menys accentuada durant el període 2014–2024. Tot i que la població s'envelleix i la natalitat ha disminuït, l'impacte sobre la força laboral és menor gràcies a una base demogràfica més jove i una política migratòria limitada. No obstant això, els estudis més recents assenyalen que si no es prenen mesures per augmentar la participació laboral femenina o fomentar la immigració qualificada, els efectes demogràfics podrien frenar el creixement a mitjà termini (OECD, 2024e).

Els models macroeconòmics indiquen que la combinació de baix creixement de la població activa i alta dependència demogràfica pot reduir la productivitat global, fins i tot en economies amb alta inversió en R+D i capital humà (Romer, 1990; Ustabaş & Ersin, 2016).

2.6. Polítiques econòmiques i adaptació estructural

L'adaptació de les polítiques econòmiques és clau per mitigar els efectes negatius de la rigidesa estructural i dels canvis demogràfics (Krugman et al., 2018). Corea del Sud ha implementat reformes orientades a millorar la flexibilitat del mercat laboral, incentivar la creació de start-ups tecnològiques i promoure la internacionalització de les empreses mitjanes i grans (Ustabaş & Ersin, 2016). Això ha generat un entorn econòmic resilient capaç de recuperar-se ràpidament de xocs externs, com la pandèmia de COVID-19 o tensions comercials internacionals (OECD, 2024e).

El Japó ha adoptat polítiques similars, però amb efectes menys evidents degut a la rigidesa institucional i a un mercat laboral menys flexible (Cabinet Office, Government of Japan, 2022). Malgrat les mesures de política monetària expansiva i els estímuls fiscals, l'impacte sobre el creixement real ha estat limitat, cosa que evidencia la necessitat de reformes estructurals més profundes (Krugman et al., 2018; OECD, 2024e).

3. ANÀLISI EMPÍRICA DE L'EVOLUCIÓ DELS PRINCIPALS INDICADORS MACROECONÒMICS (2014–2024)

Amb el següent apartat es planteja una anàlisi empírica comparativa de l'evolució dels principals indicadors macroeconòmics de Japó i Corea del Sud durant el mateix període esmentat amb anterioritat. És imprescindible identificar diferències estructurals, patrons comuns i respostes macroeconòmiques davant xocs globals, mitjançant l'estudi de variables clau: el creixement del Producte Interior Brut (PIB) real i per càpita, la inflació, el mercat laboral, el deute públic i el sector exterior, per tal de comparar aquests dos països en el sector digital i d'innovació.

Tal com s'ha mencionat en la metodologia, l'anàlisi es basa principalment en dades anuals contrastades procedents d'organismes internacionals com el Fons Monetari Internacional (IMF) i el Banc Mundial, així com d'estadístiques oficials nacionals.

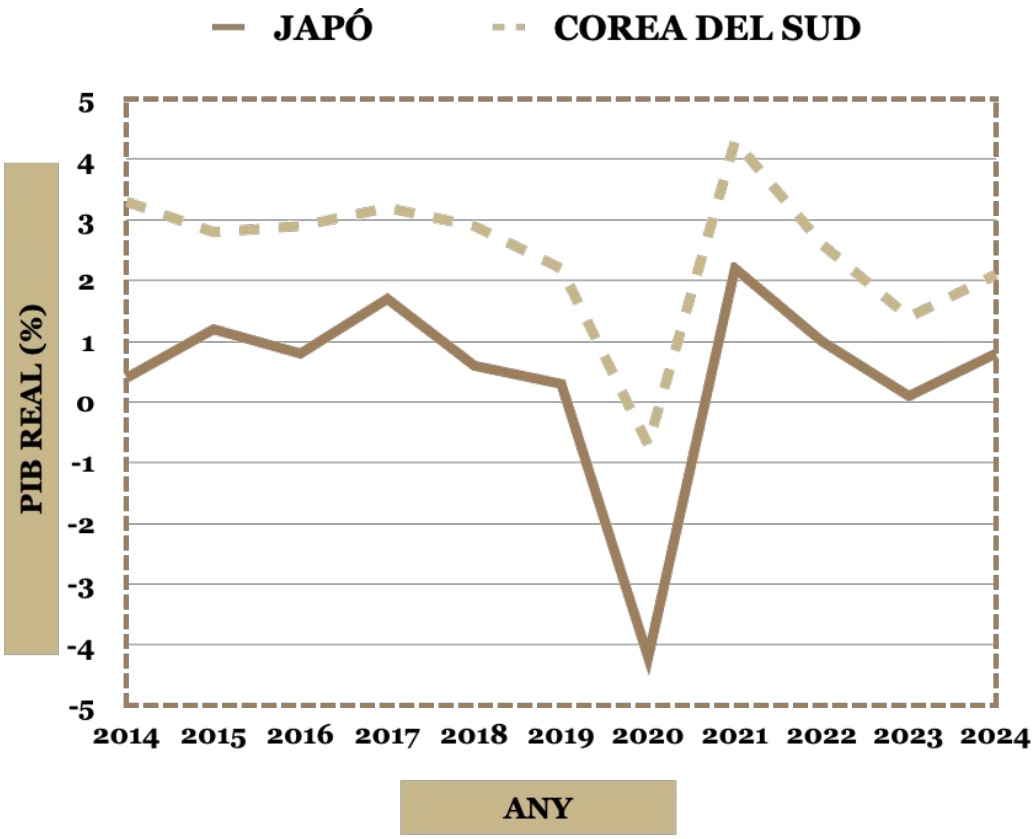
3.1. Creixement econòmic i evolució del PIB real i PIB per càpita

Taula 1 *Evolució del PIB real al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*

Any	Japó	Corea del Sud
2014	0,4	3,3
2015	1,2	2,8
2016	0,8	2,9
2017	1,7	3,2
2018	0,6	2,9
2019	0,3	2,2
2020	-4,2	-0,7
2021	2,2	4,3
2022	1,0	2,6
2023	0,1	1,4
2024	0,8	2,1

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials del Fons Monetari Internacional i el Banc Mundial (IMF, 2024; World Bank Group, 2023)

Figura 1 *Evolució del PIB real al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*



Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials del Fons Monetari Internacional i el Banc Mundial (IMF, 2024; World Bank Group, 2023)

Com es pot observar en la Taula 1, l'evolució del PIB real entre 2014 i 2024 reflecteix dues trajectòries econòmiques clarament diferenciades entre el Japó i Corea del Sud. Durant el període previ a la pandèmia (2014–2019), Corea del Sud va mantenir taxes de creixement sistemàticament superiors, situades generalment entre el 2% i el 3%. Aquest comportament evidencia una elevada capacitat de dinamisme productiu vinculada a sectors exportadors d'alt valor afegit, especialment semiconductors, electrònica avançada i components tecnològics (OECD, 2024).

El Japó, en canvi, va registrar un creixement molt més moderat, habitualment inferior a l'1%. Tot i continuar sent una de les economies industrials més avançades del món, el país mostra característiques pròpies d'una economia madura amb limitacions estructurals importants. Entre aquestes destaquen l'envelliment accelerat de la població, la reducció progressiva de la població activa i una demanda interna relativament feble (Cabinet Office, Government of Japan, 2022).

L'any 2020 constitueix un punt d'inflexió central en ambdues economies i es pot veure reflectit en la Figura 1. La crisi derivada de la COVID-19 va provocar una contracció global de

l'activitat econòmica, però el seu impacte va ser molt desigual. El Japó va experimentar una caiguda molt més intensa del PIB (-4,2%) que Corea del Sud (-0,7%). Aquesta diferència s'explica per diversos factors estructurals. D'una banda, Corea del Sud va reaccionar ràpidament amb polítiques de control sanitari i estímuls econòmics molt focalitzats. De l'altra, el fort augment de la demanda mundial de productes electrònics durant la pandèmia va beneficiar clarament l'economia sud-coreana (IMF, 2024).

En el cas japonès, la dependència més elevada del consum intern i de sectors sensibles a les restriccions sanitàries —com serveis, comerç minorista i turisme— va accentuar l'impacte de la crisi. A més, la recuperació posterior va ser més lenta degut a la persistència d'una demanda domèstica moderada i a la debilitat estructural del consum privat.

Durant el període 2021–2024, Corea del Sud va registrar inicialment una recuperació molt intensa, especialment l'any 2021, amb un creixement superior al 4%. Tanmateix, posteriorment es va produir una moderació progressiva del creixement associada a la desacceleració global del sector dels semiconductors i a l'augment de les tensions inflacionàries internacionals.

El Japó també va recuperar taxes positives després de la pandèmia, però el ritme de creixement va continuar sent reduït. Això reforça la idea que l'economia japonesa es troba en una fase de maduresa estructural en la qual el potencial de creixement és limitat si no es produeixen reformes profundes orientades a augmentar la productivitat i revitalitzar la demanda interna.

Teòricament, aquests resultats poden interpretar-se a través dels models de creixement endogen i de convergència econòmica. Corea del Sud representa un model en què la inversió en innovació, capital humà i R+D continua generant increments significatius de productivitat (Romer, 1990). El Japó, en canvi, presenta característiques pròpies dels models neoclàssics de maduresa econòmica, amb rendiments decreixents del capital i limitacions derivades de la demografia (Solow, 1956). Per tant, la comparació del PIB real demostra que Corea del Sud ha aconseguit una major capacitat d'adaptació als canvis tecnològics globals i a les noves dinàmiques de l'economia digital, mentre que el Japó manté una estructura econòmica més estable però amb menor dinamisme de creixement.

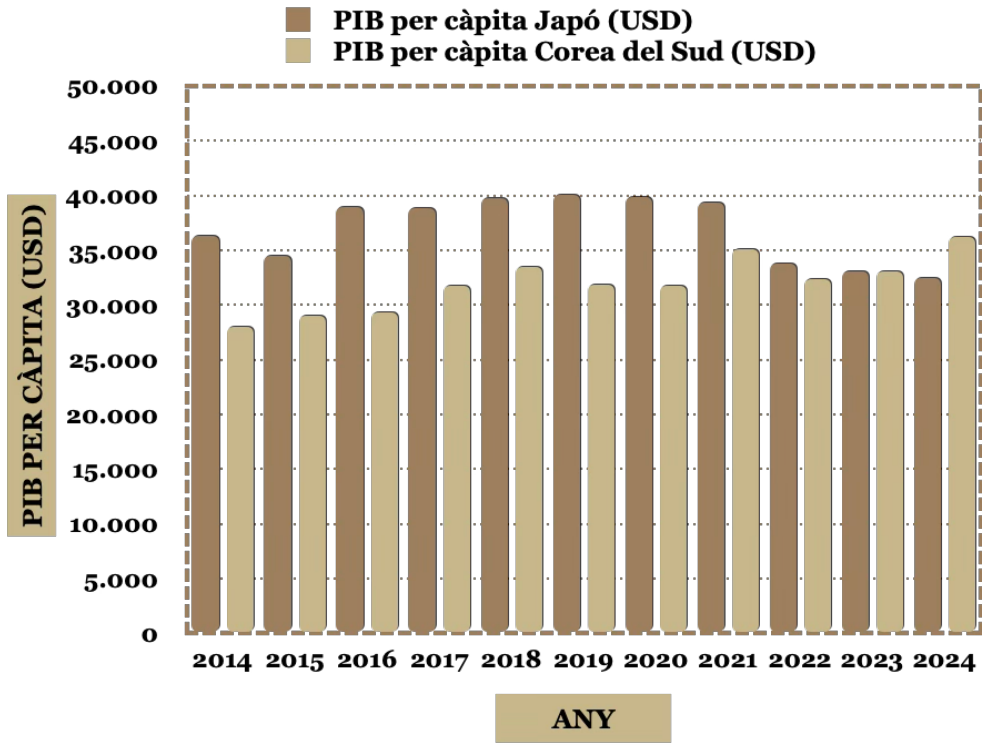
Resulta necessari complementar l'anàlisi del PIB real amb l'evolució del PIB per càpita, ja que aquest indicador permet observar fins a quin punt el creixement econòmic es tradueix en una millora efectiva dels nivells de renda de la població. Mentre que el PIB real reflecteix l'evolució de la producció agregada, el PIB per càpita ofereix una aproximació més precisa al nivell de desenvolupament econòmic i al benestar material de la població.

Taula 2 *Evolució del PIB per càpita al Japó i Corea del Sud (2014–2024)*

Any	PIB per càpita Japó (USD)	PIB per càpita Corea del Sud (USD)
2014	36.300	27.970
2015	34.500	29.000
2016	38.900	29.300
2017	38.800	31.700
2018	39.700	33.500
2019	40.100	31.800
2020	39.900	31.700
2021	39.300	35.100
2022	33.800	32.400
2023	33.100	33.100
2024	32.500	36.200

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de la OCDE i el Banc Mundial (OECD, 2024b, 2024c; World Bank Group, 2026)

Figura 2 *Evolució del PIB per càpita al Japó i Corea del Sud (2014–2024)*



Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de la OCDE i el Banc Mundial (OECD, 2024b, 2024c; World Bank Group, 2026)

Tal com mostra la Taula 2, l'evolució del PIB per càpita presenta una dinàmica diferent de la que s'observa quan s'analitza únicament el creixement del PIB real. Tot i que el Japó ha mantingut durant gran part del període uns nivells de renda per habitant superiors als de Corea del Sud, la distància entre ambdues economies s'ha reduït de manera progressiva al llarg de la dècada. Aquesta evolució, més observable en la Figura 2, reflecteix el procés de convergència econòmica desenvolupat al marc teòric. Corea del Sud ha registrat taxes de creixement generalment superiors a les japoneses i ha estat capaç de transformar aquest dinamisme en un augment sostingut de la renda per habitant. L'expansió dels sectors tecnològics, la inversió continuada en recerca i desenvolupament, la internacionalització de les seves empreses i la consolidació de les indústries digitals han contribuït a incrementar la productivitat i el valor afegit generat per l'economia sud-coreana.

El Japó, per contra, presenta una situació més complexa. Tot i mantenir una estructura productiva molt avançada i uns nivells elevats de renda, el creixement del PIB per càpita ha estat condicionat per factors estructurals com l'envelliment de la població, la reducció de la població activa i la moderació persistent de la demanda interna. Aquests elements han limitat la capacitat de l'economia japonesa per augmentar el ritme de creixement observat durant les dècades anteriors.

Resulta especialment significatiu que, segons les estimacions més recents, Corea del Sud hagi assolit i fins i tot superat lleugerament el Japó en termes de PIB per càpita nominal durant els darrers anys del període analitzat. Més enllà del valor simbòlic d'aquest resultat, aquesta evolució posa de manifest la capacitat de l'economia sud-coreana per continuar generant increments de productivitat i adaptar-se als canvis tecnològics i productius associats a la transformació digital.

En conjunt, la comparació entre el PIB real i el PIB per càpita reforça la idea que les diferències observades entre el Japó i Corea del Sud no depenen exclusivament del volum de producció agregada, sinó també de la capacitat de cada economia per transformar el creixement, la innovació i el progrés tecnològic en millores efectives dels nivells de renda de la població. Aquest procés de convergència constitueix una evidència addicional del major dinamisme econòmic mostrat per Corea del Sud durant la dècada 2014–2024.

3.1.1. Evolució del PIB real al Japó

Entre 2014 i 2019, el Japó va registrar un creixement econòmic moderat i irregular, característic d'una economia avançada amb un alt grau de maduresa. La taxa de creixement mitjana del PIB real es va situar al voltant de l'1% anual, amb episodis puntuals de contracció associats tant a factors interns, com els augments de l'impost sobre el consum els anys 2014 i 2019; com a factors externs, especialment la desacceleració del comerç mundial (World Bank Group, 2023).

L'any 2020 va marcar un punt d'inflexió amb una contracció significativa del PIB com a conseqüència de la pandèmia de la COVID-19. Tot i l'adopció de mesures d'estímul fiscal i monetari de gran magnitud, la recuperació posterior va ser gradual i incompleta. Durant els anys 2021 i 2022 el creixement va ser positiu però modest, mentre que el 2023 es van registrar episodis de recessió tècnica en alguns trimestres, posant de manifest la fragilitat de la recuperació econòmica (IMF, 2024).

Els factors estructurals que expliquen aquest comportament inclouen l'envelliment accelerat de la població, la debilitat del consum privat i una productivitat estancada en determinats sectors de serveis, elements àmpliament destacats en la literatura sobre l'economia japonesa contemporània (OECD, 2021b).

3.1.2. Evolució del PIB real a Corea del Sud

En contrast, Corea del Sud va mostrar un dinamisme econòmic superior durant gran part del període analitzat. Entre 2014 i 2019, el creixement del PIB real es va situar habitualment entre el 2% i el 3%, impulsat per una forta orientació exportadora i per sectors d'alta tecnologia, especialment els semiconductors, l'electrònica i la indústria de l'automoció (World Bank Group, 2023).

Tot i la contracció experimentada el 2020 com a conseqüència de la pandèmia, l'economia sud-coreana va mostrar una capacitat de recuperació més ràpida que la japonesa. El fort repunt de la demanda global de productes tecnològics durant el període 2021–2022 va afavorir una recuperació vigorosa, encara que el creixement es va moderar posteriorment a mesura que es debilitava el cicle dels semiconductors i augmentava la inflació a nivell global (IMF, 2024).

La comparació del creixement del PIB posa de manifest diferències estructurals rellevants. Mentre que el Japó presenta una economia menys volàtil però amb un potencial de creixement limitat, Corea del Sud mostra una major capacitat d'expansió, tot i ser més vulnerable als cicles del comerç internacional. Aquesta divergència reflecteix el pes diferencial

de la demografia, la innovació tecnològica i l'especialització productiva, així com una major capacitat sud-coreana d'adaptació als canvis en la demanda global (IMF, 2024).

3.2. Inflació i evolució dels preus al consum

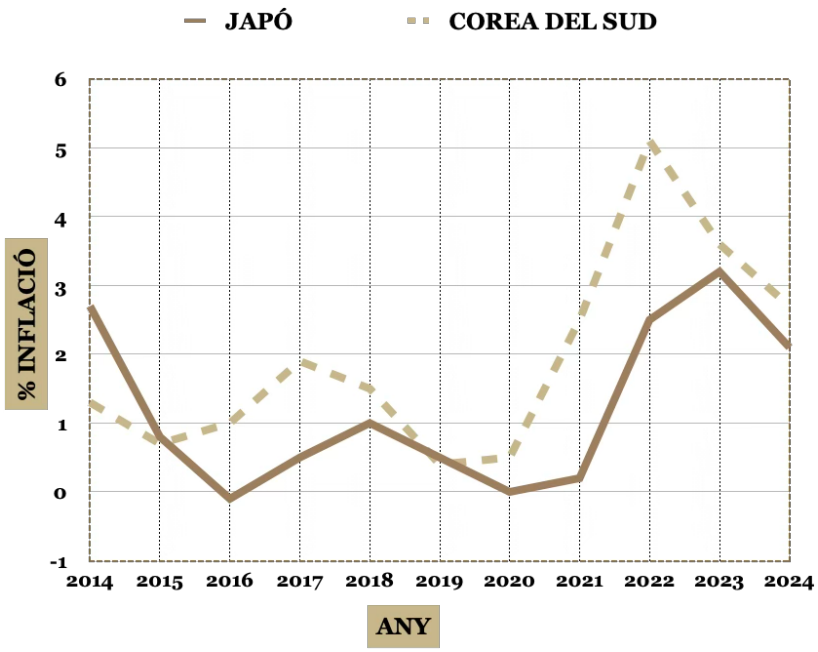
L'evolució de la inflació durant el període 2014–2024 mostra diferències estructurals molt importants entre el Japó i Corea del Sud, especialment pel que fa a la persistència de les pressions inflacionàries i a la resposta de la política monetària.

Taula 3 *Nivell d'inflació del Japó i Corea del Sud (2014-2024)*

Any	Japó	Corea del Sud
2014	2,7	1,3
2015	0,8	0,7
2016	-0,1	1,0
2017	0,5	1,9
2018	1,0	1,5
2019	0,5	0,4
2020	0,0	0,5
2021	0,2	2,5
2022	2,5	5,1
2023	3,2	3,6
2024	2,1	2,7

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials del Fons Monetari Internacional i la OCDE (IMF, 2024; OECD, 2024)

Figura 3 *Nivell d'inflació del Japó i Corea del Sud (2014-2024)*



Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials del Fons Monetari Internacional i la OCDE (IMF, 2024; OECD, 2024)

Entre 2014 i 2020, el Japó va experimentar taxes d'inflació extremadament baixes, amb episodis puntuals de deflació, tal com indica la Taula 2. Aquesta situació constitueix una de les principals característiques de l'economia japonesa contemporània i ha condicionat profundament l'estratègia del Banc del Japó durant les darreres dècades. Les polítiques monetàries ultraexpansives, incloent tipus d'interès molt baixos i programes massius de compra d'actius, tenien com a objectiu principal evitar una espiral deflacionària i estimular la demanda agregada (Bank of Japan, 2023).

Corea del Sud, en canvi, va mantenir taxes d'inflació moderades però més elevades i volàtils que les japoneses. Aquesta diferència demostra, com es pot veure en la Figura 3, una economia amb una demanda interna més dinàmica i una major sensibilitat als cicles globals de comerç i energia.

A partir de 2021 es produeix un canvi significatiu en ambdues economies. L'augment dels preus energètics, les disrupcions en les cadenes globals de subministrament i la recuperació postpandèmia van generar una acceleració inflacionària generalitzada. Tot i això, l'impacte va ser molt més intens a Corea del Sud, que va arribar a superar el 5% d'inflació el 2022.

Aquest comportament s'explica per la combinació de factors externs i interns. D'una banda, Corea del Sud depèn fortament de les importacions energètiques. De l'altra, la forta

recuperació de la demanda després de la pandèmia va generar tensions addicionals sobre els preus. Com a conseqüència, el Banc de Corea va adoptar una política monetària més restrictiva, augmentant ràpidament els tipus d'interès per contenir les pressions inflacionàries (Bank of Korea, 2022).

El Japó, per contra, va mantenir una política monetària expansiva durant més temps. Tot i l'augment de la inflació a partir de 2022, les autoritats japoneses continuaven considerant prioritari consolidar la recuperació econòmica i evitar una recaiguda en la deflació.

Estructuralment, aquestes diferències reflecteixen dos models macroeconòmics diferents: el Japó continua lluitant contra dècades de baixa demanda i expectatives deflacionàries, mentre que Corea del Sud afronta els riscos propis d'una economia més dinàmica i integrada en els mercats globals. Aquest fet també mostra que la inflació no depèn exclusivament dels preus internacionals, sinó també de la composició sectorial de l'economia, de la intensitat del consum intern i de les decisions de política monetària adoptades per cada país.

3.2.1. Dinàmica inflacionària al Japó

Durant gran part del període 2014–2020, el Japó va experimentar una inflació molt baixa, amb episodis recurrents de deflació o increments de preus pràcticament nuls. Aquesta situació va constituir un dels principals reptes de la política macroeconòmica japonesa, que va mantenir una orientació clarament expansiva amb l'objectiu d'estimular la demanda agregada i evitar una espiral deflacionista (Bank of Japan, 2023).

A partir de 2021, però, el context va canviar de manera significativa. L'augment dels preus internacionals de l'energia, les disrupcions en les cadenes de subministrament i la depreciació del ien van contribuir a un increment notable de la inflació durant 2022 i 2023. Tot i així, les taxes registrades continuen sent moderades en comparació amb altres economies avançades, i el repte principal ha estat consolidar una inflació estable sense perjudicar en demesia el poder adquisitiu de les llars (IMF, 2024).

3.2.2. Evolució de la inflació a Corea del Sud

Corea del Sud ha presentat tradicionalment una inflació més elevada i volàtil que el Japó. Durant el període previ a la pandèmia, les taxes es van mantenir relativament controlades,

però a partir de 2021 es va produir una acceleració significativa, amb pics inflacionaris associats a l'encariment dels aliments, l'energia i els béns importats (OECD, 2023). La resposta de la política monetària sud-coreana va ser més restrictiva, amb increments dels tipus d'interès oficials per contenir les pressions inflacionàries. A partir de 2023 i especialment el 2024, la inflació va mostrar signes de moderació, tot i mantenir-se per sobre dels nivells previs a la pandèmia (Bank of Korea, 2022).

3.3. Mercat laboral i taxa d'atur

3.3.1. Mercat laboral al Japó

El Japó es caracteritza per una taxa d'atur estructuralment baixa durant tot el període analitzat. Fins i tot durant la crisi de la COVID-19, l'augment de la desocupació va ser limitat en comparació amb altres economies avançades. No obstant això, aquesta aparent estabilitat amaga problemes estructurals importants, com l'elevada proporció de contractes temporals, la baixa participació laboral femenina en determinats trams d'edat i la reducció progressiva de la població activa a causa de l'envelliment demogràfic (OECD, 2021b).

3.3.2. Mercat laboral a Corea del Sud

Corea del Sud presenta una taxa d'atur moderada, però amb una problemàtica persistent d'atur juvenil. Durant la pandèmia, el mercat laboral va patir una contracció notable, especialment en el sector serveis i en les petites i mitjanes empreses, però la recuperació posterior va ser relativament ràpida. Tot i així, la transició dels joves cap a ocupacions estables i d'alta qualificació continua sent un repte estructural (Ministry of Data and Statistics, 2023).

Les dades mostren que, mentre el Japó afronta principalment un problema quantitatiu d'escassetat de mà d'obra, Corea del Sud s'enfronta sobretot a un problema qualitatiu i de desajust entre oferta i demanda de treball, i això té implicacions diferents per al creixement potencial a mitjà termini.

3.4. Deute públic i sostenibilitat fiscal

El nivell de deute públic constitueix una de les diferències més marcades entre ambdues economies. El Japó presenta una ràtio de deute públic sobre PIB excepcionalment elevada, resultat de dècades d'estímul fiscal i creixement econòmic feble. Tot i que la major part del deute està en mans d'inversors domèstics, la sostenibilitat a llarg termini és una qüestió central del debat econòmic, especialment en un context de possible normalització monetària (IMF, 2024).

En canvi, Corea del Sud manté una ràtio de deute públic considerablement inferior, tot i que aquesta ha augmentat de manera significativa després de la pandèmia. Això li proporciona un major marge fiscal, però també planteja la necessitat d'una gestió prudent per evitar desequilibris futurs (OECD, 2023).

3.5. Sector exterior i balança corrent

Ambdós països comparteixen una forta orientació exportadora, però amb diferències rellevants en la seva composició sectorial. El Japó ha mantingut tradicionalment superàvits per compte corrent, tot i que aquests s'han vist afectats per l'encariment de les importacions energètiques i la depreciació del ien (World Bank Group, 2023). Corea del Sud, per la seva banda, presenta una balança molt sensible al cicle tecnològic global, amb superàvits elevats en períodes de forta demanda de semiconductors i deterioraments ràpids quan aquesta es debilita.

Taula 4 *Comparació del mercat laboral, deute públic i exportacions entre Japó i Corea del Sud entre els anys 2014 i 2024*

Indicador	Japó 2014	Japó 2024	Corea del Sud 2014	Corea del Sud 2024
Taxa d'atur (%)	3,6	2,4	3,5	2,8
Atur juvenil (%)	6,7	4,2	10,0	6,6
Participació laboral femenina (%)	66	72	59	64

Deute públic (% PIB)	**229**	**255**	**36**	**55**
Saldo per compte corrent (% PIB)	**0,8**	**3,7**	**5,9**	**2,9**
Exportacions de béns i serveis (% PIB)	**17**	**22**	**50**	**44**
Importacions energètiques (% importacions totals)	**24**	**31**	**18**	**26**

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials del Fons Monetari Internacional, la OCDE, Statistics Korea i el Banc Mundial (IMF, 2024; OECD, 2024a; Statistics Korea, 2026; World Bank Group, 2023)

Les dades relatives al mercat laboral, al deute públic i al sector exterior que es mostren en la Taula 3 a sobre, permeten connectar empíricament els resultats del treball amb els principals models teòrics de creixement econòmic i transformació estructural desenvolupats al marc teòric.

En primer lloc, l'evolució de la taxa d'atur i de la participació laboral femenina al Japó reflecteix clarament les limitacions associades als models de creixement en economies avançades madures. Segons el model neoclàssic de Solow (1956), el creixement a llarg termini depèn de l'acumulació de capital, del progrés tecnològic i del creixement de la força de treball. En el cas japonès, la reducció progressiva de la població activa derivada de l'envelliment demogràfic limita la capacitat de creixement potencial, fins i tot en un context d'elevada sofisticació tecnològica.

L'augment de la participació laboral femenina observat entre 2014 i 2024 pot interpretar-se com una resposta estructural destinada a compensar parcialment aquesta disminució de mà d'obra disponible. Això connecta també amb les teories de capital humà desenvolupades per Lucas (1988), segons les quals la incorporació de nous segments de població al mercat laboral pot contribuir a sostenir la productivitat i el creixement potencial.

En el cas de Corea del Sud, la persistència d'un atur juvenil relativament elevat reflecteix un problema diferent. Tot i disposar d'una població altament formada i d'una economia molt dinàmica tecnològicament, existeix un desajust important entre qualificacions acadèmiques i demanda real del mercat de treball. Aquest fenomen és coherent amb els plantejaments de les teories de transformació estructural, segons les quals les economies altament especialitzades poden generar desequilibris entre sectors emergents i mercats laborals tradicionals.

Pel que fa al deute públic, la diferència entre ambdós països il·lustra dues estratègies macroeconòmiques clarament diferenciades. El Japó manté una ràtio de deute públic

extraordinàriament elevada, superior al 250% del PIB el 2024. Aquesta situació està estretament relacionada amb dècades de polítiques fiscals expansives destinades a estimular una economia caracteritzada per baix creixement i inflació persistentment reduïda. Des d'una perspectiva keynesiana, aquestes polítiques poden interpretar-se com un intent sostingut de compensar la debilitat de la demanda agregada mitjançant despesa pública i estímul monetari (Krugman et al., 2018).

No obstant això, el marc teòric també suggereix que nivells molt elevats de deute poden generar riscos a llarg termini si el creixement potencial continua sent reduït. Aquest debat és especialment rellevant en el cas japonès, on la sostenibilitat fiscal depèn en gran mesura de la confiança dels inversors domèstics i de la capacitat del Banc del Japó per mantenir tipus d'interès baixos.

Corea del Sud, en canvi, presenta nivells de deute considerablement inferiors, fet que reflecteix una trajectòria fiscal més prudent i un creixement econòmic relativament més elevat. Aquest major marge fiscal proporciona més flexibilitat davant crisis econòmiques i és coherent amb models de creixement basats en competitivitat exportadora i expansió tecnològica.

Finalment, les dades relatives al sector exterior permeten vincular l'anàlisi amb les teories del comerç internacional i de l'especialització productiva. Corea del Sud presenta una economia molt més dependent de les exportacions, especialment de productes tecnològics i semiconductors. Aquesta especialització és coherent amb els avantatges comparatius dinàmics descrits per les teories modernes del comerç internacional, segons les quals les economies poden augmentar la seva competitivitat mitjançant innovació i especialització en sectors d'alt valor afegit (Krugman et al., 2018).

El Japó manté una estructura exportadora més diversificada i menys dependent d'un únic sector tecnològic. Tot i això, la seva elevada dependència energètica ha incrementat la vulnerabilitat davant l'augment dels preus internacionals de l'energia després de la pandèmia, afectant la balança corrent i reduint parcialment els superàvits tradicionals.

En conjunt, aquestes dades reforcen la idea central desenvolupada al marc teòric: les diferències en creixement, competitivitat i transformació digital entre Japó i Corea del Sud no responen únicament a factors conjunturals, sinó a estructures econòmiques i institucionals diferenciades que condicionen la seva capacitat d'adaptació dins de l'economia global contemporània.

4. ANÀLISI COMPARATIVA DEL DESENVOLUPAMENT DE CONTINGUTS DIGITALS (2014–2024): JAPÓ I COREA DEL SUD

L'anàlisi empírica dels indicadors macroeconòmics ha posat de manifest diferències significatives en el dinamisme econòmic, la capacitat d'adaptació estructural i la sostenibilitat del creixement entre el Japó i Corea del Sud. Tanmateix, aquests resultats no permeten captar plenament com aquestes divergències s'expressen en sectors específics intensius en coneixement i innovació com seria el sector de continguts digitals. Per aquest motiu, el següent apartat aprofundeix en l'anàlisi comparativa del desenvolupament dels continguts digitals, un àmbit clau de l'economia contemporània on conflueixen infraestructura tecnològica, polítiques públiques, estratègies empresarials i capacitat d'internacionalització. A més, constitueix un reflex directe de les diferències estructurals identificades prèviament. Per aconseguir aquest objectiu he analitzat fons d'informació com, per exemple, informes anuals provinents de diferents sectors digitals, videojocs, còmics i entreteniment, entre altres. També he basat els meus anàlisis en la informació recolectada per organitzacions com la OCDE, la UNESCO, el Banc Mundial i el FMI.

4.1. Infraestructura digital, tecnologia 5G i ecosistema mòbil

La infraestructura digital constitueix un determinant fonamental per al desenvolupament de les indústries de continguts digitals, ja que condiciona tant l'adopció de nous formats com la capacitat de creixement dels models de negoci (OECD, 2021a; Unesco, 2022).

Corea del Sud va ser un dels primers països del món a desplegar la tecnologia 5G a escala comercial l'any 2019, assolint ràpidament una elevada penetració entre els usuaris mòbils. Aquest desplegament primerenc va facilitar l'expansió de serveis digitals intensius en dades, com l'*streaming* d'alta resolució, el *cloud gaming*, els continguts interactius i la publicitat mòbil avançada (GSMA, 2023; OECD, 2024a). L'èxit del model sud-coreà s'explica tant per la competitivitat de les operadores de telecomunicacions (SK Telecom, KT, LG U+) com per una demanda interna molt elevada de serveis digitals.

El Japó, en canvi, tot i disposar d'una infraestructura de banda ampla molt desenvolupada i d'un ecosistema tecnològic madur, va experimentar un desplegament més gradual i fragmentat del 5G. Aquesta diferència va frenar parcialment l'adopció simultània i massiva de formats digitals nadius mòbil, especialment en les primeres fases del període analitzat (GSMA, 2023).

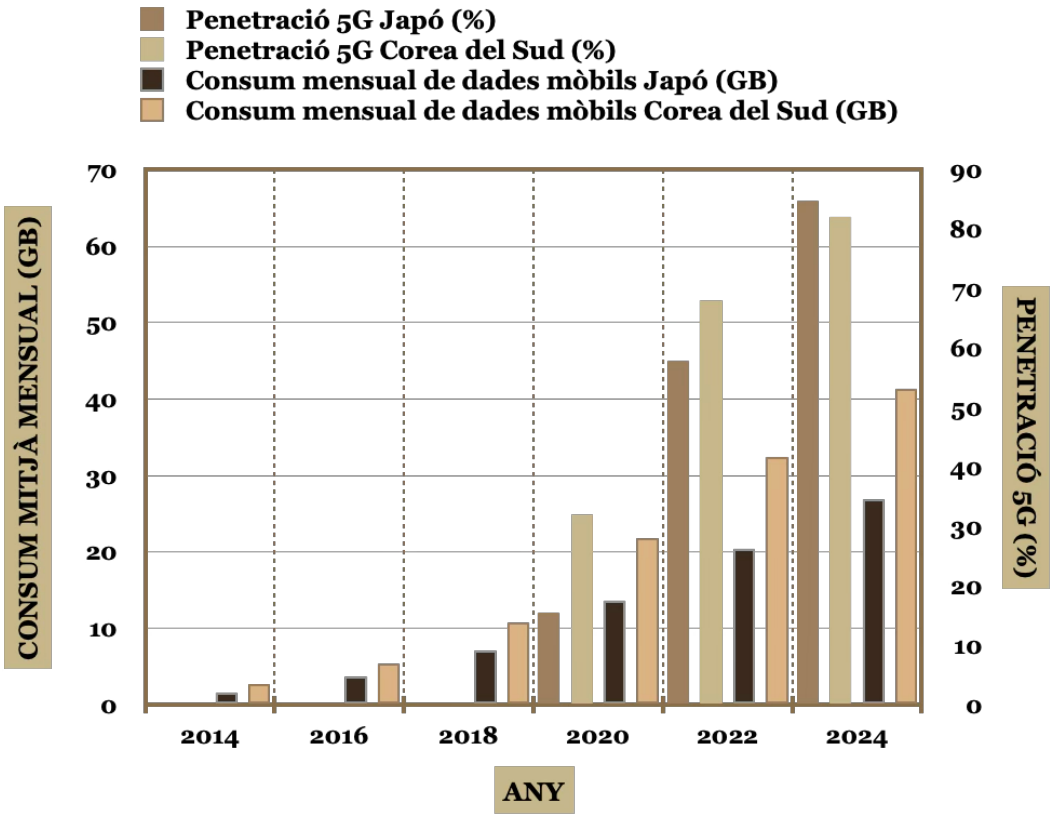
La superioritat primerenca de la infraestructura sud-coreana va reduir significativament els costos d'entrada per a creadors i plataformes digitals, afavorint models de monetització basats en microtransaccions i subscripcions recurrents. El cas japonès mostra com una infraestructura excel·lent no és suficient si no va acompanyada d'una estratègia clara d'adaptació als nous patrons de consum digital.

Taula 5 *Penetració del 5G i consum de dades mòbils al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*

Any	Penetració 5G Japó (%)	Penetració 5G Corea del Sud (%)	Consum mitjà mensual de dades mòbils Japó (GB)	Consum mitjà mensual de dades mòbils Corea del Sud (GB)
2014	0	0	2,1	3,4
2016	0	0	4,8	6,9
2018	0	0	9,2	13,8
2020	12	32	17,4	28,1
2022	45	68	26,3	41,7
2024	66	82	34,6	53,2

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials del GSMA, el Ministeri d'Afers Interns i Comunicacions del Japó (MIC) i la OCDE (GSMA, 2023; Ministry of Internal Affairs and Communications (MIC), 2024; OECD, 2024a)

Figura 4 *Penetració del 5G i consum de dades mòbils al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*



Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials del GSMA, Ministeri d'Afers Interns i Comunicacions del Japó i la OCDE. (GSMA, 2023; Ministry of Internal Affairs and Communications (MIC), 2024; OECD, 2024a)

Les dades sobre la penetració del 5G i el consum de dades mòbils mostrades en la Taula 4 i la Figura 4, mostren diferències bastant clares entre el Japó i Corea del Sud pel que fa a la manera d'incorporar la infraestructura digital dins del seu model econòmic. Tot i que tots dos països disposen d'un alt nivell de desenvolupament tecnològic, Corea del Sud va adoptar el 5G amb molta més rapidesa i va consolidar abans un model de consum digital intensiu, especialment en serveis pensats directament per a dispositius mòbils (GSMA, 2023; OECD, 2024a).

Aquesta diferència no s'explica només pel fet de tenir millor tecnologia o més cobertura. En realitat, està relacionada amb la manera com cada economia ha integrat la digitalització dins del seu model de creixement. Tal com s'ha comentat al marc teòric, les infraestructures

digitals no són únicament una eina tècnica, sinó un element que condiciona la productivitat, la innovació i la capacitat competitiva d'un país. En aquest sentit, les aportacions de Romer (1990) sobre el creixement endogen ajuden a entendre per què la inversió tecnològica pot acabar generant efectes molt més amplis sobre l'activitat econòmica.

En el cas sud-coreà, el desplegament ràpid del 5G va coincidir amb un augment molt fort del consum de continguts digitals. Això va facilitar l'expansió de sectors com els webtoons, les plataformes OTT, els videojocs mòbils o els serveis de streaming en directe. El fet que gran part d'aquests continguts fossin pensats directament per a smartphone va permetre reduir costos de distribució i ampliar molt ràpidament la base d'usuaris, tant dins com fora del país (Jin, 2016; Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2024).

També és important tenir en compte que Corea del Sud ja partia d'un context molt favorable per a aquest tipus de desenvolupament: elevada densitat urbana, molt bona connectivitat, forta competència entre operadores i una població acostumada a consumir serveis digitals de manera quotidiana. Tot això va contribuir a crear un ecosistema especialment adequat per al creixement de les plataformes digitals i de les economies de xarxa (GSMA, 2023). Aquest procés reforça la idea que les infraestructures digitals poden generar externalitats positives importants quan s'integren dins d'ecosistemes econòmics altament connectats.

El Japó presenta una situació diferent. Tot i disposar d'una infraestructura tecnològica molt avançada i d'una indústria electrònica consolidada, l'adopció del 5G i d'alguns serveis digitals va ser més gradual. En part, això es pot relacionar amb el pes de models de consum i distribució més tradicionals, especialment en sectors culturals i audiovisuals. El mercat japonès continua tenint una presència important de formats físics i d'estructures empresarials menys orientades a la digitalització ràpida (METI, 2022; OECD, 2021a).

Aquesta diferència també es pot observar en la manera com les empreses japoneses van adaptar-se als nous models de plataforma. Tot i que el Japó continua liderant sectors com l'anime, els videojocs o l'electrònica de consum, bona part de la seva estructura empresarial va mantenir durant més temps sistemes de distribució tradicionals i models de negoci menys centrats en serveis digitals recurrents. Això va fer que l'expansió de determinats formats mòbils fos menys ràpida que en el cas sud-coreà.

Per aquest motiu, les diferències observades entre els dos països no reflecteixen únicament un nivell diferent de desenvolupament tecnològic, sinó també ritmes diferents d'adaptació econòmica i institucional. Les dades reforcen, així, la idea desenvolupada al marc teòric segons la qual la competitivitat digital depèn no només de la infraestructura disponible, sinó també de la capacitat d'integrar-la dins de nous models de negoci, consum i producció cultural (OECD, 2024a; Romer, 1990).

Més enllà de les diferències tecnològiques observades entre els dos països, les dades apunten que la infraestructura digital ha tingut un paper important en la configuració dels seus respectius ecosistemes digitals. La rapidesa amb què Corea del Sud va desplegar les noves xarxes de comunicació sembla haver facilitat l'expansió de serveis que depenen d'una connectivitat constant, com ara les plataformes de continguts, els videojocs en línia o els esports electrònics. Això fa pensar que les infraestructures digitals no només actuen com un suport tècnic, sinó que poden acabar condicionant el ritme de desenvolupament de sectors econòmics sencers.

4.2. Plataformes i formats emergents: webtoons, manga digital i OTT

4.2.1. Webtoons i còmics digitals

Corea del Sud va liderar la revolució dels webtoons com a format nadiu digital, dissenyat específicament per a dispositius mòbils. Plataformes com Naver Webtoon i Kakao van professionalitzar tota la cadena de valor (creació, distribució, monetització i internacionalització) mitjançant models com el *pay-per-episode*, les microtransaccions i les subscripcions híbrides (Kakao Entertainment, 2024; Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2024). Entre 2014 i 2024, els webtoons van evolucionar d'un fenomen local a una indústria global, amb adaptacions a sèries de televisió, cinema, videojocs i mercaderia (*cross-media IP*).

Al Japó, la indústria del manga ha mantingut una forta base en el format físic. Tot i que les principals editorials (Kodansha, Shueisha, Shogakukan) van impulsar plataformes digitals com Shonen Jump+ o Manga Plus, la digitalització s'ha basat principalment en l'adaptació de continguts preexistents, amb una coexistència persistent entre el format físic i el digital (Association of Japanese Animations (AJA), 2024).

El model sud-coreà, com es pot observar, prioritza l'eficiència econòmica, l'escalabilitat global i la monetització digital directa, mentre que el japonès prioritza la preservació del valor cultural i la rendibilització a llarg termini de la propietat intel·lectual. Aquesta diferència explica la major expansió internacional dels webtoons respecte al manga digital (OECD, 2021a).

4.2.2. OTT i *streaming* audiovisual

Durant el període 2014–2024, l'adopció de plataformes OTT va créixer de manera sostinguda a ambdós països. Al Japó, plataformes globals com Netflix i Amazon Prime Video, juntament amb iniciatives nacionals com AbemaTV, van impulsar la producció i distribució d'anime i continguts locals, especialment a través de l'expansió de Sony i Crunchyroll dins del mercat global del *streaming*, amb una clara orientació exportadora (Inagaki & Keohane, 2024; Inagaki & Lewis, 2021; Nussey, 2024a).

Corea del Sud va consolidar una potent indústria de K-drames amb una estratègia fortament orientada al mercat global. La sinergia entre música (K-pop), drama i webtoons va facilitar estratègies multiplataforma altament rendibles (Jin & Yoon, 2016; Netflix, 2023).

Pel que fa al model de monetització, Corea del Sud va explotar amb més intensitat els ingressos digitals directes (subscripcions segmentades, *in-app purchases*), mentre que el Japó va mantenir un model híbrid basat en llicències, vendes físiques i subscripcions, fet que va limitar la velocitat d'escalabilitat dels ingressos digitals (Kakao Entertainment, 2024; United Nations Conference on Trade and Development, 2024).

L'evolució d'aquests sectors mostra que l'èxit dels continguts digitals no depèn exclusivament de la creativitat o de la qualitat dels productes. La capacitat per distribuir-los de manera eficient, adaptar-los a diferents mercats i integrar-los dins de plataformes digitals també sembla ser un factor determinant. En aquest sentit, el cas sud-coreà exemplifica com la combinació entre innovació tecnològica i estratègia empresarial pot facilitar una expansió internacional especialment ràpida.

4.3. Indústria del videojoc i esports electrònics

Corea del Sud és un actor global en la indústria del videojoc, especialment en els segments de PC, mòbil i esports electrònics. El desenvolupament d'una cultura d'esports digitals professionalitzada, amb audiències massives i integració amb plataformes de streaming, ha convertit el *gaming* en un important vector d'exportació cultural (Newzoo, 2024b).

El Japó manté una indústria de videojocs extremadament forta basada en consoles i en franquícies de gran valor internacional (Nintendo, Sony, Square Enix). No obstant això, la transició cap als videojocs mòbils i els esports electrònics ha estat més heterogènia, amb patrons de consum menys basats en microtransaccions recurrents (Wijman, Tom, 2024).

Al comparar les indústries del videojoc dels dos països es destaquen dues maneres diferents d'aprofitar les oportunitats de la digitalització. Tot i que el Japó continua mantenint

una posició molt destacada gràcies a les seves franquícies i a la seva capacitat per generar propietat intel·lectual de gran valor, Corea del Sud ha mostrat una especial habilitat per adaptar-se als models basats en serveis digitals, comunitats en línia i actualitzacions constants. Més que una substitució d'un model per un altre, el que s'observa és l'existència de dues estratègies diferents de competitivitat dins del mateix sector.

4.4. Estratègies d'IP, transmèdia i internacionalització

Ambdós països van intensificar l'explotació de la propietat intel·lectual en múltiples suports. Corea del Sud va desenvolupar un model altament sistematitzat (webtoon → *web novel* → drama → videojoc), amb plataformes que faciliten la internacionalització digital des de l'origen (Kakao Entertainment, 2024)

El Japó, en canvi, va continuar explotant un catàleg extens d'IP tradicionals (anime, manga, videojocs) mitjançant cadenes de valor més verticals. Aliances internacionals com Sony–Crunchyroll van accelerar la comercialització global de continguts japonesos i l'expansió internacional de franquícies anime consolidades (Association of Japanese Animations (AJA), 2024; Sony Group Corporation, 2025).

4.5. Política pública i suport institucional

Corea del Sud ha implementat polítiques públiques actives de suport a la indústria de continguts digitals, incloent subvencions, promoció internacional i mesures contra la pirateria digital (United Nations Conference on Trade and Development, 2024). Aquest suport ha contribuït a la consolidació de models de negoci sostenibles.

El Japó també ha impulsat polítiques de promoció cultural, especialment en l'exportació d'anime, però la fragmentació institucional i el pes dels canals tradicionals han fet que la transició digital fos més incremental (OECD, 2021b).

4.5.1. El model sud-coreà: coordinació institucional i expansió digital

Corea del Sud ha desenvolupat durant les darreres dècades una estratègia especialment activa de suport a les indústries culturals digitals. Aquest model no es va construir de manera

improvisada, sinó que és el resultat d'un procés de transformació econòmica iniciat després de la crisi financera asiàtica de 1997. A partir d'aquell moment, el govern sud-coreà va començar a considerar que sectors com la cultura, l'entreteniment i els continguts digitals podien convertir-se en noves fonts de creixement econòmic i projecció internacional, especialment en un context de competència global creixent (Jin, 2016).

Durant els anys 2000 i, sobretot, entre 2014 i 2024, aquesta orientació es va consolidar mitjançant programes públics molt més estructurats. A diferència d'altres països on les polítiques culturals i digitals funcionaven de manera relativament separada, Corea del Sud va intentar integrar innovació tecnològica, infraestructura digital i expansió cultural dins d'una mateixa estratègia de desenvolupament econòmic (UNESCO, 2015, 2018, 2022)

Un dels exemples més representatius és el paper de la Korea Creative Content Agency (KOCCA), organisme públic creat amb l'objectiu d'impulsar les indústries culturals i creatives. KOCCA ha tingut un paper central en el finançament i internacionalització de sectors com els videojocs, els webtoons, l'animació, la música o les produccions audiovisuals. Durant la dècada analitzada, aquesta institució va desenvolupar programes específics d'ajuda a empreses emergents digitals, facilitant subvencions, assessorament empresarial i suport per accedir a mercats internacionals (Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2024; United Nations Conference on Trade and Development, 2024).

En el cas dels webtoons, el suport institucional va ser especialment important. Plataformes com Naver Webtoon o KakaoPage no només van créixer gràcies a la demanda interna, sinó també perquè van poder expandir-se internacionalment amb el suport de programes públics de promoció cultural i traducció digital. KOCCA i el MCST van impulsar iniciatives per facilitar la traducció de continguts coreans a altres idiomes i promoure la seva distribució en mercats estrangers, especialment als Estats Units i al sud-est asiàtic. Això va permetre que molts webtoons fossin adaptats posteriorment a sèries de televisió, plataformes OTT, videojocs o pel·lícules. Produccions com *Itaewon Class* (2020), *Sweet Home* (2020) i *All of Us Are Dead* (2022) exemplifiquen clarament aquest model transmèdia. En tots aquests casos, els webtoons originals es van convertir posteriorment en produccions audiovisuals d'èxit internacional distribuïdes per Netflix.

El suport institucional es va combinar amb una infraestructura tecnològica molt avançada. Corea del Sud va ser un dels primers països del món a desplegar massivament xarxes 5G, fet que va afavorir enormement el consum de continguts mòbils i serveis digitals en temps real (GSMA, 2023). Això va beneficiar directament sectors com els videojocs en línia, les plataformes OTT o els serveis de streaming.

Un altre programa especialment rellevant va ser el denominat *Digital New Deal*, impulsat pel govern sud-coreà el 2020 com a resposta a la crisi provocada per la COVID-19. Tot i que aquest programa tenia un abast econòmic més ampli, una part important de les

inversions es van destinar a accelerar la digitalització de serveis, expandir infraestructures digitals i reforçar les indústries culturals vinculades a plataformes digitals (Ministry of Economy and Finance, 2020). Aquest programa va contribuir a consolidar encara més l'ecosistema digital sud-coreà en un moment en què el consum de continguts en línia creixia ràpidament arreu del món. La combinació entre suport públic, infraestructura digital i internacionalització va permetre que moltes empreses culturals sud-coreanes augmentessin considerablement la seva presència global durant els anys posteriors a la pandèmia.

L'èxit internacional dels K-drames també reflecteix aquesta coordinació institucional. Tot i que plataformes globals com Netflix van tenir un paper important en la distribució internacional de continguts coreans, el desenvolupament previ de la indústria audiovisual sud-coreana va ser possible gràcies a dècades d'inversió pública i professionalització del sector. Produccions com *Kingdom* (2019) o *Squid Game* (2021) no apareixen de manera aïllada, sinó dins d'un ecosistema audiovisual que havia estat reforçat institucionalment durant anys.

A més, el govern sud-coreà també va desenvolupar polítiques específiques de protecció dels drets digitals i lluita contra la pirateria. Aquest aspecte era especialment important perquè bona part del model econòmic dels continguts digitals coreans depenia de sistemes de monetització contínua basats en subscripcions, micropagaments i compres integrades. Empreses com Kakao Entertainment o Naver han col·laborat amb institucions públiques per perseguir plataformes il·legals de distribució de webtoons i continguts audiovisuals (UNESCO, 2015; United Nations Conference on Trade and Development, 2024).

Aquest conjunt de polítiques mostra que el model sud-coreà no es basava únicament en la creativitat cultural o en la innovació tecnològica, sinó també en una elevada coordinació institucional. El govern ha actuat com a facilitador d'un ecosistema digital orientat a l'exportació i a la competitivitat internacional. En aquest sentit, Corea del Sud representa un cas especialment clar d'integració entre política industrial, transformació digital i projecció cultural global.

4.5.2. El model japonès: fortalesa cultural i adaptació gradual

El Japó ha mantingut durant dècades una posició central dins de les indústries culturals globals gràcies al pes internacional de l'anime, el manga i els videojocs. A diferència del model sud-coreà, però, l'estratègia japonesa de promoció cultural i digitalització ha estat més gradual i menys coordinada institucionalment. Tot i disposar d'una enorme capacitat creativa i d'una de les indústries culturals més influents del món, la transició cap als nous models digitals basats en plataformes globals s'ha desenvolupat de manera més lenta i fragmentada.

Una de les iniciatives més importants impulsades pel govern japonès durant les darreres dècades ha estat el programa Cool Japan, creat oficialment el 2010 amb l'objectiu de reforçar la projecció internacional de la cultura popular japonesa i convertir-la en un instrument de creixement econòmic i diplomàcia cultural (Cabinet Office & Intellectual Property Strategy Headquarters, 2024). Aquest programa depenia principalment del govern japonès i buscava aprofitar l'enorme popularitat global de sectors com l'anime, el manga, els videojocs, la gastronomia o la moda japonesa.

El projecte Cool Japan partia de la idea que la cultura popular japonesa podia actuar com una forma de *soft power* i contribuir a augmentar tant la influència internacional del país com les seves exportacions culturals. Per aquest motiu, el govern japonès va crear el Cool Japan Fund, un fons públic-privat destinat a finançar projectes relacionats amb la internacionalització de continguts culturals japonesos. Aquest fons va invertir en plataformes de distribució audiovisual, empreses de continguts digitals i iniciatives vinculades a l'expansió internacional de marques culturals japoneses (Cabinet Office & Intellectual Property Strategy Headquarters, 2024.)

Un dels exemples més coneguts va ser la inversió en serveis de distribució d'anime i continguts audiovisuals destinats al mercat exterior. El govern japonès considerava que l'anime tenia un potencial enorme per reforçar la presència cultural japonesa a nivell global, especialment després de l'expansió internacional de franquícies com *Pokémon* (1996), *Dragon Ball* (1984), *Naruto* (1999) o *One Piece* (1997). Aquestes franquícies han continuat generant ingressos molt elevats no només a través de sèries i pel·lícules, sinó també mitjançant videojocs, marxandatge i llicències comercials (Association of Japanese Animations (AJA), 2024).

Tot i això, diversos informes sobre la transformació digital de les indústries creatives han assenyalat que els resultats del programa Cool Japan van ser més limitats del que inicialment s'esperava. Una part important de la indústria cultural japonesa continuava molt fragmentada i fortament dependent de models tradicionals de producció i distribució (PwC, 2023). Durant molts anys, els estudis d'animació i les editorials japoneses van continuar prioritzant canals convencionals com les televisions locals, les distribuïdores físiques o els sistemes tradicionals de llicències.

Aquest aspecte va dificultar una adaptació ràpida als nous models de plataforma global que començaven a dominar el mercat audiovisual internacional. Mentre Corea del Sud desenvolupava continguts pensats directament per a plataformes OTT i consum digital mòbil, bona part de la indústria japonesa continuava funcionant amb estructures productives més tradicionals.

La situació va començar a canviar especialment a partir de la segona meitat de la dècada de 2010 amb l'expansió internacional de plataformes digitals especialitzades en anime i

streaming audiovisual. Aquestes plataformes van incrementar considerablement la demanda global d'anime japonès i van facilitar la distribució simultània de continguts a escala internacional (Association of Japanese Animations (AJA), 2024; Nussey, 2024a).

Produccions com *Devilman Crybaby* (2018), *Cyberpunk: Edgerunners* (2022) o adaptacions internacionals de franquícies japoneses mostren fins a quin punt les plataformes globals van modificar les dinàmiques tradicionals de distribució audiovisual japonesa.

Un altre exemple especialment rellevant és el cas de Crunchyroll. Aquesta plataforma especialitzada en anime va créixer enormement durant la dècada 2010 gràcies a l'augment de la demanda internacional de continguts japonesos. L'any 2021, Sony va completar l'adquisició de Crunchyroll, integrant-la dins de la seva estratègia global d'entreteniment digital (Sony Pictures Entertainment, 2021)

Aquesta operació reflecteix bastant bé el procés d'adaptació gradual de la indústria japonesa a la lògica de les plataformes globals. Sony intentava reforçar el control sobre la distribució internacional de l'anime i competir dins d'un mercat cada vegada més dominat per plataformes digitals globals i serveis OTT (Sony Pictures Entertainment, 2021).

Tot i aquests canvis, la indústria japonesa continua mantenint característiques diferents respecte del model sud-coreà. Una part molt important del valor econòmic continua depenent de la propietat intel·lectual acumulada durant dècades i de la capacitat de generar franquícies culturals de llarg recorregut. Això explica que moltes empreses japoneses continuïn prioritzant estratègies de monetització més estables i sostingudes en el temps, en lloc de models molt centrats en expansió ràpida i consum digital immediat.

Aquest contrast també es pot observar en la manera d'organitzar institucionalment les polítiques culturals. Mentre Corea del Sud ha desenvolupat estructures molt coordinades entre Estat, plataformes digitals i empreses culturals, el Japó manté un sistema més descentralitzat i fragmentat, on grans editorials, estudis d'animació, televisions i distribuïdores continuen tenint una gran autonomia.

En conseqüència, el model japonès mostra una combinació particular entre continuïtat i adaptació. El país continua dominant bona part del mercat global de l'anime i dels continguts culturals digitals, però el procés d'integració dins de les noves dinàmiques de plataforma ha estat més gradual que en el cas sud-coreà. Aquesta diferència reforça la idea que les transformacions digitals no depenen únicament de la capacitat tecnològica, sinó també de factors institucionals, organitzatius i culturals que condicionen la velocitat d'adaptació dels diferents models econòmics.

4.6. Estudis de cas i taules comparatives en el desenvolupament de continguts digitals

4.6.1. Webtoons sud-coreans vs. manga digital japonès

El webtoon és un format de còmic nadiu digital desenvolupat a Corea del Sud i concebut específicament per al consum en dispositius mòbils. A diferència del manga tradicional japonès, el webtoon utilitza un format vertical basat en *scroll*, fet que facilita una lectura contínua i adaptada als hàbits de consum ràpid propis dels telèfons intel·ligents (*smartphones*). Aquesta diferència formal aparentment tècnica va acabar generant conseqüències econòmiques i industrials molt importants durant el període 2014–2024, especialment en la manera de monetitzar continguts digitals i d'integrar-los dins de plataformes globals (Jin, 2015).

El desenvolupament dels webtoons sud-coreans constitueix un dels exemples més clars d'adaptació reeixida a l'economia digital de plataforma. Plataformes com Naver Webtoon o KakaoPage van apostar molt aviat per sistemes de monetització basats en microtransaccions, subscripcions recurrents i recomanacions algorítmiques, creant un model especialment orientat al consum mòbil i a la permanència dels usuaris dins de l'ecosistema digital (Kakao Entertainment, 2024). Aquest model va facilitar enormement l'expansió internacional dels continguts sud-coreans i la seva posterior adaptació audiovisual. Segons Jin (2019), els webtoons van esdevenir una de les primeres formes culturals asiàtiques concebudes directament per a la circulació transnacional digital, aprofitant plenament les lògiques de distribució pròpies de les plataformes globals (Jin, 2019).

Durant aquesta dècada van aparèixer diversos webtoons que es van convertir en fenòmens globals. *Tower of God* (2010) va ser una de les primeres obres sud-coreanes capaces d'aconseguir una adaptació internacional d'anime distribuïda globalment el 2020. Posteriorment, *Solo Leveling* (2016) es va convertir en un dels majors èxits digitals de la dècada abans de la seva adaptació anime el 2024. També destaca el cas de *Sweet Home* (2017), adaptat per Netflix el 2020 i convertit en un dels exemples més visibles de la capacitat sud-coreana per transformar webtoons en produccions audiovisuals globals (Jaehyeon Jeong, 2020).

Aquestes obres mostren fins a quin punt Corea del Sud va aconseguir integrar plataformes digitals, producció audiovisual i internacionalització cultural dins d'una mateixa cadena de valor. El webtoon ja no funcionava únicament com a còmic digital, sinó

com a font de propietat intel·lectual adaptable a plataformes OTT, videojocs, cinema i marxandatge digital. Aquesta estratègia encaixa amb el que Jenkins (2006) defineix com a *convergence culture*, és a dir, la capacitat de fer circular un mateix contingut entre múltiples formats i plataformes digitals (Jenkins, 2006).

El cas japonès presenta una evolució diferent. Tot i que el Japó continua dominant gran part del mercat mundial del manga i de l'anime, la digitalització va avançar de manera més gradual. Plataformes com Shonen Jump+, creada per Shueisha el 2014, o Manga Plus, llançada el 2019, van representar passos importants cap a la distribució digital global, però el model japonès continuava fortament vinculat al manga físic i als sistemes editorials tradicionals (Association of Japanese Animations (AJA), 2024).

Malgrat això, alguns manga digitals japonesos van aconseguir resultats extraordinaris durant aquest període. *One Punch Man*, originàriament publicat com a *webcomic* digital el 2009 i posteriorment distribuït digitalment per Shueisha, es va convertir en una de les franquícies digitals japoneses més importants de la dècada. També destaca *Chainsaw Man* (2018), publicat a Shonen Jump+, que va registrar més de 27 milions de còpies venudes abans de la seva adaptació anime el 2022. De manera similar, *Spy x Family* (2019) va demostrar la capacitat del manga digital japonès per adaptar-se parcialment als nous models de distribució internacional digital (Haruyuki, 2024; 専務理事, 2022).

Els títols seleccionats per a aquesta comparació no han estat escollits de manera aleatòria. En el cas sud-coreà, *Solo Leveling*, *Tower of God* i *Sweet Home* representen tres moments importants de l'expansió global dels webtoons. *Tower of God* simbolitza la primera gran internacionalització dels webtoons sud-coreans a través de l'anime; *Solo Leveling* mostra la consolidació d'un model global de monetització digital i adaptació transmèdia; mentre que *Sweet Home* exemplifica la integració entre plataformes de webtoons i serveis OTT com Netflix.

Pel que fa al Japó, *Chainsaw Man*, *Spy x Family* i *One Punch Man* han estat seleccionats perquè representen alguns dels manga digitals japonesos amb major impacte internacional durant la dècada analitzada. A més, aquestes obres permeten observar com la indústria japonesa va començar a adaptar-se progressivament a la distribució digital sense abandonar completament el model editorial tradicional. Tots aquests casos comparteixen un element fonamental: la seva enorme capacitat d'expansió transmèdia i la seva adaptació a plataformes globals de streaming i distribució audiovisual.

Taula 6 *Comparativa de l'èxit dels webtoons i manga japonesos més consumits en el període 2014-2024*

Obra	País	Any de publicació digital	Plataforma original	Indicadors d'èxit	Adaptació audiovisual
Solo Leveling	Corea del Sud	2016	KakaoPage	+14,3 mil milions de visualitzacions globals	Anime (2024)
Tower of God	Corea del Sud	2010	Naver Webtoon	+6,2 mil milions de lectures	Anime (2020)
Sweet Home	Corea del Sud	2017	Naver Webtoon	+1,2 mil milions de lectures	Netflix (2020)
Lore Olympus	Plataforma Webtoon	2018	Naver Webtoon	+1,4 mil milions de lectures	Adaptació en desenvolupament
Chainsaw Man	Japó	2018	Shonen Jump+	+27 milions de còpies venudes	Anime (2022)
Spy x Family	Japó	2019	Shonen Jump+	+35 milions de còpies venudes	Anime (2022)
One Punch Man	Japó	2009 / expansió digital 2015	Tonari no Young Jump	+30 milions de còpies venudes	Anime (2015)
Kaiju No. 8	Japó	2020	Shonen Jump+	+13 milions de còpies venudes	Anime (2024)

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de Kakao Entertainment, WEBTOON Entertainment (Naver Webtoon) i Shueisha (consultades entre 2023 i 2024) (Kakao, 2024; Nwaenie, 2024; Shonen Jump+, 2026; Tonari no Young Jump, 2026; WEBTOON Entertainment Inc., 2024).

Les dades mencionades a la Taula 5 permeten observar diferències significatives entre els dos models de negoci desenvolupats per Corea del Sud i el Japó durant el procés de digitalització de les seves indústries culturals. Els webtoons sud-coreans destaquen especialment pel volum de lectures digitals acumulades dins de plataformes globals, mentre que el manga japonès continua basant bona part del seu èxit comercial en la venda de volums recopilatoris, les adaptacions anime i l'explotació sostinguda de franquícies de llarg recorregut.

Aquest contrast reflecteix dues maneres diferents d'entendre la monetització dels continguts digitals. En el cas sud-coreà, el model econòmic es basa sobretot en la circulació constant de continguts dins de plataformes digitals integrades, on els ingressos provenen principalment de microtransaccions, subscripcions recurrents i sistemes de lectura parcial de pagament. Aquest model permet generar fluxos continus d'ingressos i mantenir els usuaris connectats durant períodes molt prolongats. Plataformes com Naver Webtoon o KakaoPage van aconseguir convertir el consum digital en una activitat quotidiana i altament integrada dins dels hàbits mòbils de la població sud-coreana (Jaehyeon Jeong, 2020)

Això explica per què títols com Solo *Leveling* o *Tower of God* van acumular una enorme popularitat global. L'objectiu principal d'aquest model no era tant vendre unitats individuals, sinó augmentar constantment el trànsit i el temps de permanència dels usuaris dins de les plataformes. En conseqüència, els webtoons funcionaven no només com a productes culturals, sinó també com a eines per consolidar ecosistemes digitals molt més amplis.

El cas de *Solo Leveling* és especialment representatiu. Després de començar com una novel·la web digital, la sèrie va ser adaptada a webtoon i posteriorment a anime internacional. Aquest recorregut mostra clarament la capacitat de la indústria sud-coreana per transformar un únic contingut en múltiples productes digitals i audiovisuals amb gran potencial de monetització global. El mateix es pot observar amb *Sweet Home*, que va passar de ser un webtoon publicat a Naver a convertir-se en una producció internacional de Netflix amb una gran repercussió global (Jaehyeon Jeong, 2020).

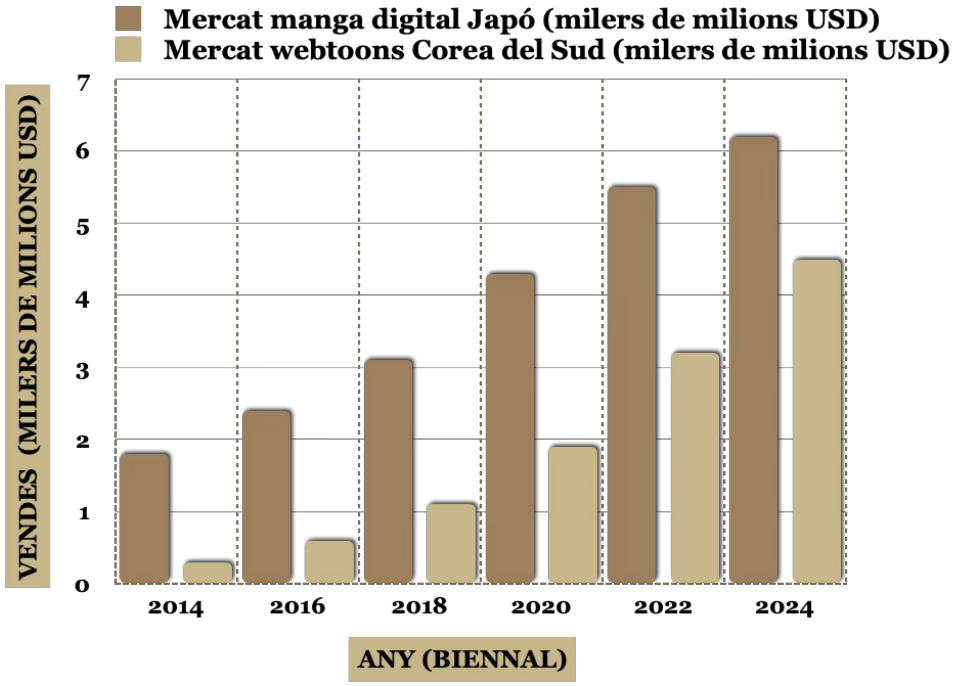
El Japó presenta una situació diferent. Tot i l'augment del manga digital durant l'última dècada, la indústria japonesa continua molt vinculada a les dinàmiques tradicionals del mercat editorial. Plataformes com Shonen Jump+ o Manga Plus van facilitar l'expansió internacional del manga digital, però el model japonès continua depenent fortament de la venda de volums físics, dels drets editorials i de l'explotació comercial de franquícies molt consolidades (Brienza, 2009).

Taula 7 *Estimació comparativa de l'evolució dels mercats digitals de manga i webtoons (2014–2024) basada en informes industrials i corporatius.*

Any	Mercat manga digital Japó (milers de milions USD)	Mercat webtoons Corea del Sud (milers de milions USD)
2014	1,8	0,3
2016	2,4	0,6
2018	3,1	1,1
2020	4,3	1,9
2022	5,5	3,2
2024	6,2	4,5

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de l'Associació d'Animació del Japó, Kakao i la sala de premses de GlobeNewswire (Association of Japanese Animations (AJA), 2024; Kakao, 2024; Markets, 2024)

Figura 5 *Estimació comparativa de l'evolució dels mercats digitals de manga i webtoons (2014–2024) basada en informes industrials i corporatius.*



Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de l'Associació d'Animacions del Japó (AJA), Kakao i la sala de premsa del GlobeNewswire (Association of Japanese Animations (AJA), 2024; Kakao, 2024; Markets, 2024)

Aquesta diferència es veu clarament en les dades de vendes reflectides en la Taula 6. Mentre els webtoons sud-coreans mesuren principalment el seu èxit a través del nombre de visualitzacions i usuaris actius, el manga japonès continua utilitzant sobretot indicadors vinculats a còpies venudes. Obres com *Chainsaw Man*, *Spy x Family* o *One Punch Man* han aconseguit desenes de milions de còpies distribuïdes a escala internacional, mantenint un model més proper a la indústria editorial tradicional (Haruyuki, 2024; 専務理事, 2022).

Tot i això, la digitalització japonesa no s'ha limitat únicament a traslladar continguts físics a internet. Algunes plataformes digitals japoneses van començar a adaptar-se progressivament als nous hàbits de consum global, especialment a partir de la segona meitat de la dècada de 2010. L'expansió internacional de plataformes OTT especialitzades en anime va accelerar enormement la demanda global d'anime japonès i va facilitar una circulació internacional molt més ràpida dels continguts (Association of Japanese Animations (AJA), 2024).

Malgrat aquesta adaptació, el Japó continua mantenint una relació molt més estreta amb la propietat intel·lectual tradicional i amb una explotació sostinguda de les seves franquícies culturals. En certa manera, el model japonès prioritza la rendibilitat a llarg termini i la consolidació de marques culturals globals, mentre que el model sud-coreà està molt més orientat a la rapidesa de circulació, al consum immediat i a la integració dins de plataformes digitals.

Aquestes diferències també reflecteixen dues maneres diferents d'adaptar-se al capitalisme digital contemporani. Corea del Sud va apostar molt aviat per continguts concebuts específicament per a smartphones i plataformes mòbils, fet que li va permetre adaptar-se amb més rapidesa a les noves dinàmiques de consum digital. El Japó, en canvi, va digitalitzar principalment una indústria cultural ja consolidada, mantenint moltes de les seves estructures tradicionals de producció i distribució (Iwabuchi, 2002).

Per aquest motiu, les diferències entre webtoons i manga digital no són únicament estètiques o tecnològiques. En realitat, reflecteixen models industrials i econòmics diferents, així com maneres distintes d'entendre la relació entre cultura, tecnologia i mercat dins de l'economia digital contemporània.

4.6.2. K-drames en plataformes OTT vs. anime japonès

Els K-drames sud-coreans han assolit una projecció internacional sense precedents mitjançant col·laboracions amb plataformes OTT globals com Netflix, que han impulsat produccions originals amb distribució simultània global (Nussey, 2024b). Aquest model ha permès una monetització ràpida i una gran visibilitat cultural, reforçada per sinergies amb altres continguts digitals com el K-pop i els webtoons.

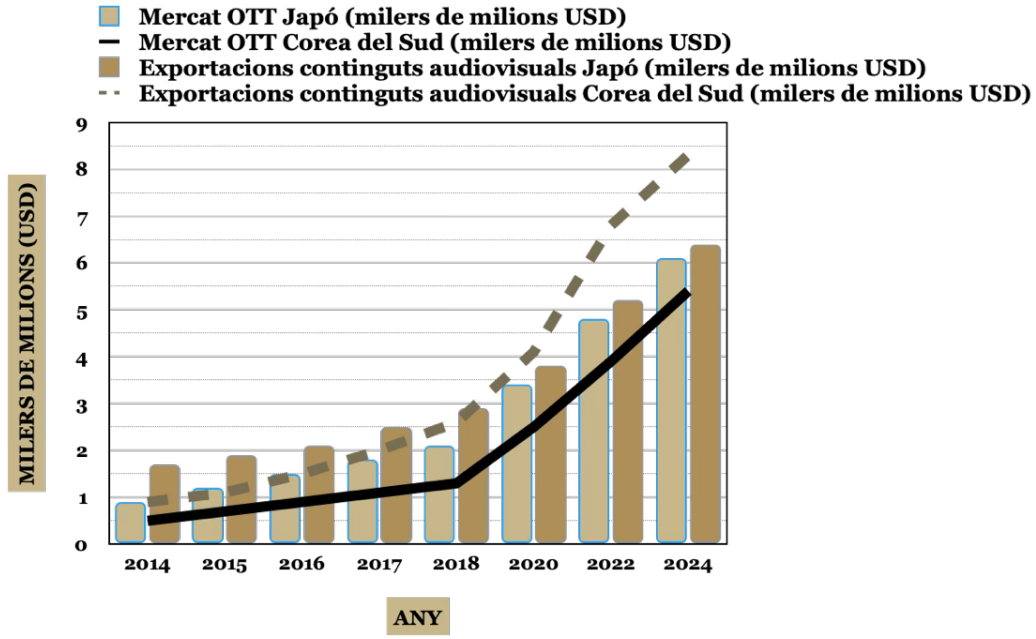
L'anime japonès, per la seva banda, ha experimentat una expansió global significativa a través de plataformes especialitzades com Crunchyroll (grup Sony). Tot i l'èxit internacional, el model japonès presenta una major fragmentació productiva i un sistema de llicències més complex, fet que pot alentir l'adaptació a l'entorn OTT (Yoon June, 2025).

Taula 8 *Evolució del mercat OTT i les exportacions de continguts audiovisuals al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*

Any	Mercat OTT Japó (milers de milions USD)	Mercat OTT Corea del Sud (milers de milions USD)	Exportacions continguts audiovisuals Japó (milers de milions USD)	Exportacions continguts audiovisuals Corea del Sud (milers de milions USD)
2014	0,9	0,5	1,7	0,9
2015	1,2	0,7	1,9	1,1
2016	1,5	0,9	2,1	1,5
2017	1,8	1,1	2,5	2,0
2018	2,1	1,3	2,9	2,6
2020	3,4	2,5	3,8	4,1
2022	4,8	3,9	5,2	6,8
2024	6,1	5,4	6,4	8,3

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de l'Associació d'Animació del Japó, el Ministeri de Cultura, Esports i Turisme de Corea del Sud, Netflix, Reuters i PwC (Association of Japanese Animations (AJA), 2024; Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2024, 2024; Netflix, 2023; Nussey, 2024b; PwC, 2024)

Figura 6 *Evolució del mercat OTT i les exportacions de continguts audiovisuals al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*



Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de l'Associació d'Animacions del Japó, el Ministeri de Cultura, Esports i Turisme de Corea del Sud, Netflix i l' agència de notícies, informació Reuters i l'empresa de serveis PwC. (Association of Japanese Animations (AJA), 2024; Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2024, 2024; Netflix, 2023; Nussey, 2024b; PwC, 2024)

Si ens fixem en la Taula 8 i la Figura 6, podem arribar a la conclusió que l'expansió de les plataformes OTT entre 2014 i 2024 ha transformat profundament la indústria audiovisual global i ha modificat les dinàmiques tradicionals de distribució de continguts. Tant Corea del Sud com el Japó van experimentar un fort augment del consum de *streaming* durant aquest període, però les dues economies van adaptar-se de manera diferent a les noves lògiques digitals. Corea del Sud va apostar molt aviat per una estratègia orientada a plataformes globals i internacionalització ràpida dels continguts audiovisuals, mentre que el Japó va mantenir un model més gradual i fortament vinculat a l'explotació sostinguda de grans franquícies culturals.

Els K-drames sud-coreans constitueixen probablement un dels exemples més clars de la capacitat de Corea del Sud per integrar cultura, tecnologia i plataformes digitals dins d'un mateix model econòmic. Durant aquesta dècada, produccions com *Kingdom* (2019), *Crash Landing on You* (2019), *All of Us Are Dead* (2022) o especialment *Squid Game* (2021) van

aconseguir una visibilitat internacional extraordinària gràcies a la distribució simultània global a través de Netflix (Netflix, 2025).

El cas de *Squid Game* és especialment rellevant perquè va demostrar que una producció sud-coreana podia competir directament amb les grans produccions nord-americanes dins del mercat global del streaming. La sèrie va superar els 265 milions de visualitzacions globals i va acumular més de 2,2 mil milions d'hores reproduïdes, convertint-se en una de les produccions més exitoses de la història de Netflix (Netflix, 2025). Aquest fenomen va generar un impacte econòmic molt més ampli que el simple consum audiovisual, incrementant el turisme cultural, el consum de productes coreans, la demanda internacional de continguts *Hallyu* (할류), terme utilitzat per descriure la difusió global de la cultura popular sud-coreana; i fins i tot l'interès global per l'aprenentatge de la llengua coreana (Jin, 2016).

Aquest model d'expansió internacional no depèn únicament de l'èxit puntual d'algunes produccions. En realitat, Corea del Sud ha desenvolupat un ecosistema audiovisual molt integrat, on les sèries, els webtoons, el K-pop, les xarxes socials i les plataformes digitals funcionen de manera complementària. El cas de *All of Us Are Dead* resulta especialment significatiu perquè permet veure aquesta connexió directa entre webtoons i plataformes OTT globals. La sèrie, distribuïda internacionalment per Netflix posteriorment, estava basada en un webtoon sud-coreà publicat originalment a Naver Webtoon. Això demostra fins a quin punt Corea del Sud ha aconseguit transformar la propietat intel·lectual digital en un sistema transmèdia altament rendible.

Aquest procés connecta clarament amb les idees desenvolupades per Jenkins (2006) sobre la *convergence culture*, on els continguts circulen simultàniament entre múltiples plataformes digitals i formats audiovisuals. En el cas sud-coreà, les plataformes OTT no funcionen únicament com a canals de distribució, sinó com a mecanismes d'integració econòmica i cultural dins de l'economia digital contemporània (Jenkins, 2006).

El Japó continua mantenint una posició extraordinàriament sòlida dins del mercat audiovisual global, especialment gràcies a l'anime i a les seves grans franquícies culturals. Produccions vinculades a estudis com Toei Animation, MAPPA o Studio Ghibli, així com franquícies com *Pokémon*, *One Piece*, *Dragon Ball* o *Demon Slayer*, continuen generant ingressos multimilionaris a escala internacional (Association of Japanese Animations (AJA), 2024).

Tot i això, la indústria japonesa ha experimentat una adaptació més gradual a les plataformes OTT globals. Històricament, la distribució audiovisual japonesa ha estat fortament vinculada a televisions locals, distribuïdores tradicionals i sistemes de llicències relativament fragmentats. Això va fer que moltes empreses japoneses prioritzessin durant anys la protecció i explotació progressiva de la seva propietat intel·lectual abans que una expansió internacional immediata mitjançant plataformes digitals globals (OECD, 2021a).

Malgrat aquesta estructura més tradicional, durant els darrers anys també s'han produït transformacions importants. L'expansió internacional de Crunchyroll i la seva adquisició per part de Sony el 2021 reflecteixen clarament aquesta adaptació progressiva al mercat global del streaming (Sony Pictures Entertainment, 2021). Aquesta operació permetia reforçar considerablement la distribució internacional de l'anime japonès i competir dins d'un mercat audiovisual cada vegada més dominat per plataformes digitals globals.

El cas de *Demon Slayer* (2016) és especialment representatiu de la força internacional de l'anime japonès. La pel·lícula *Demon Slayer: Mugen Train* (2020) va superar els 500 milions de dòlars de taquilla mundial, convertint-se temporalment en l'anime més taquiller de la història (The Numbers, 2021). Aquest èxit va demostrar que el Japó continua mantenint una enorme capacitat de generar franquícies audiovisuals globals altament rendibles, fins i tot en un context dominat cada vegada més per les plataformes OTT.

També destaca el cas de *One Piece*, que continua funcionant com una de les franquícies culturals més importants del món. La seva expansió mitjançant anime, manga, videojocs, marxandatge i adaptacions *live-action* distribuïdes per Netflix mostra que el model japonès continua basant gran part de la seva fortalesa en la capacitat d'explotar propietat intel·lectual durant períodes molt prolongats. L'èxit d'ambdós franquícies es pot observar en la Taula 8 a continuació.

Les xifres de la Taula 8 també apunten al fet que Corea del Sud ha desenvolupat un model audiovisual molt orientat a la circulació internacional immediata i al consum digital massiu dins de plataformes OTT globals. L'objectiu principal no és únicament generar ingressos directes a través de les produccions audiovisuals, sinó també reforçar ecosistemes culturals més amplis basats en consum digital continuat, visibilitat internacional i expansió de la cultura Hallyu.

El Japó, en canvi, continua depenent molt més de la rendibilitat sostinguda de grans franquícies culturals construïdes durant dècades. Aquest model és menys dependent de fenòmens virals immediats i prioritza una explotació més prolongada de la propietat intel·lectual. Tot i això, la fortalesa internacional de l'anime japonès continua sent extraordinària, especialment gràcies a la seva capacitat de generar ingressos acumulatius molt elevats a través de múltiples sectors simultàniament.

En conseqüència, les diferències entre Corea del Sud i el Japó dins del mercat OTT no responen únicament a qüestions culturals o tecnològiques. També reflecteixen dues maneres diferents d'entendre la internacionalització audiovisual dins del capitalisme digital contemporani. Corea del Sud ha desenvolupat un model especialment adaptat a l'economia de plataforma i al consum digital immediat, mentre que el Japó continua mantenint una estructura més vinculada a la gestió prolongada i acumulativa de grans franquícies culturals globals.

4.6.3. Videojocs i esports electrònics

Corea del Sud destaca especialment per la seva especialització en videojocs en línia, gaming mòbil i esports electrònics, amb models de monetització contínua basats en microtransaccions, continguts addicionals i serveis digitals recurrents. Aquest ecosistema s'ha vist afavorit per una infraestructura digital molt avançada, una elevada penetració d'internet d'alta velocitat i una cultura de consum digital extremadament desenvolupada (Buijsman, Michiel, 2024).

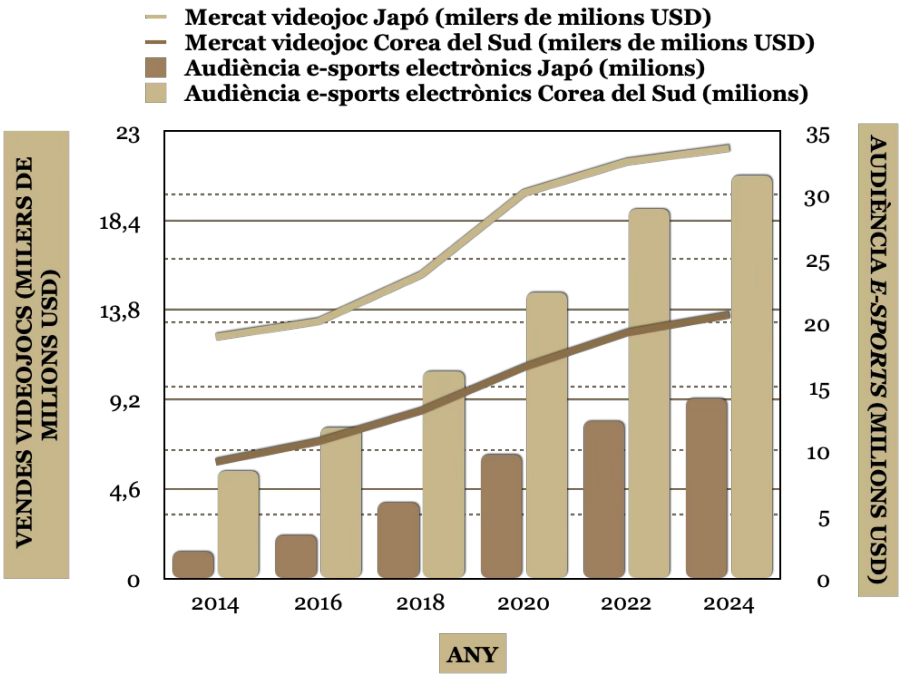
El Japó, en canvi, manté un lideratge global molt consolidat en videojocs de consola i en la creació de franquícies d'alt valor cultural i comercial internacional. Empreses com Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Sega, Square Enix o Capcom continuen ocupant una posició central dins del mercat mundial gràcies a franquícies com *Pokémon* (1996) , *Super Mario* (1985), *Final Fantasy* (1987), *Monster Hunter* (2004) o *Resident Evil* (1996) (Wijman, Tom, 2024). Tot i això, la integració dels esports electrònics dins del model japonès ha estat considerablement més limitada i menys central que en el cas sud-coreà.

Taula 9 *Evolució del mercat de videojocs i l'índex d'audiència en esports electrònics al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*

Any	Mercat videojoc Japó (milers de milions USD)	Mercat videojoc Corea del Sud (milers de milions USD)	Audiència esports electrònics Japó (milions)	Audiència esports electrònics Corea del Sud (milions)
2014	12,4	9,1	2,1	8,4
2016	13,2	10,7	3,4	11,8
2018	15,6	13,1	5,9	16,2
2020	19,8	16,5	9,7	22,4
2022	21,4	19,2	12,3	28,9
2024	22,1	20,6	14,1	31,5

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de Newzoo (Newzoo, 2024a, 2024b)

Figura 7 *Evolució del mercat de videojocs i l'índex d'audiència en esports electrònics al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*



Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de l'empresa d'anàlisi de dades Newzoo (Newzoo, 2024a, 2024b)

L'evolució de la indústria del videojoc durant el període 2014–2024, tal com es pot extreure de la Taula 9, mostra clarament com el *gaming* ha passat de ser un sector d'entreteniment relativament específic a convertir-se en una peça central de l'economia digital contemporània. Tant el Japó com Corea del Sud continuen ocupant una posició destacada dins del mercat internacional, però les dades reflecteixen dues maneres bastant diferents d'entendre el desenvolupament de la indústria i la relació entre tecnologia, consum digital i models de negoci.

El Japó manté una posició molt consolidada gràcies al pes històric de les consoles i de les seves grans franquícies internacionals. Diversos autors assenyalen que la indústria japonesa ha construït històricament la seva competitivitat global a partir de la creació de propietat intel·lectual, narratives transmèdia i ecosistemes culturals fortament vinculats a les consoles domèstiques (Consalvo, 2016). Empreses com Nintendo, Sony o Capcom han construït durant dècades un model basat en la creació de propietat intel·lectual amb molt valor cultural i comercial. Franquícies com *Pokémon*, *Super Mario*, *Final Fantasy* o *Resident Evil* continuen generant ingressos molt elevats i mantenen una capacitat enorme d'expansió

cap a altres sectors com el cinema, l'anime, el marxandatge o fins i tot els parcs temàtics (Capcom Co., Ltd., 2024; Nintendo Co., Ltd., 2024).

Aquest model es pot observar especialment en videojocs com *Animal Crossing: New Horizons* (2020), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), *Monster Hunter: World* (2018) o *Elden Ring* (2022). Tots aquests títols van tenir un impacte internacional molt important durant la dècada 2014-2024 i permeten entendre bastant bé les característiques principals del model japonès. *Animal Crossing* es va convertir en un fenomen global durant la pandèmia gràcies a una experiència de joc social però alhora centrada en el consum individual i domèstic, superant els 45 milions de còpies venudes. *Breath of the Wild*, amb més de 32 milions de còpies distribuïdes, va consolidar el prestigi internacional de Nintendo dins del segment de videojocs d'aventura i món obert. *Monster Hunter: World* va reforçar la capacitat de Capcom per internacionalitzar franquícies japoneses tradicionals, mentre que *Elden Ring* va demostrar que el Japó continua dominant segments de gran valor creatiu i narratiu dins del mercat global, amb més de 25 milions de còpies venudes en només dos anys (Bandai Namco Entertainment, 2023; Nintendo Co., Ltd., n.d.; *CAPCOM*, 2026).

M'he permès seleccionar aquests videojocs perquè representen diferents dimensions del lideratge japonès dins de la indústria contemporània. No es tracta únicament dels jocs més venuts, sinó de produccions que reflecteixen la capacitat japonesa per construir franquícies duradores, experiències immersives i propietat intel·lectual amb una enorme projecció internacional. A diferència del model sud-coreà, el valor econòmic del videojoc japonès continua estant molt vinculat a la venda del producte complet, al prestigi de la marca i a la fidelització de comunitats globals de consum construïdes durant dècades.

Tot i això, durant els últims anys també s'han fet visibles algunes limitacions d'aquest model davant les noves dinàmiques de l'economia digital. Bona part de la indústria japonesa continua depenent de la venda de videojocs individuals o de consoles físiques, mentre que el mercat global s'ha anat orientant progressivament cap a serveis digitals continus i plataformes connectades. Això no significa que el Japó hagi quedat enrere tecnològicament, però sí que l'adaptació als nous models de monetització ha estat més lenta i menys agressiva que en altres països asiàtics (OECD, 2021a).

Corea del Sud presenta una evolució considerablement diferent. Corea del Sud presenta una evolució considerablement diferent. Diversos estudis han destacat que el desenvolupament de la indústria sud-coreana s'ha construït al voltant de videojocs en línia, plataformes digitals i models de connectivitat permanent afavorits per una infraestructura tecnològica molt avançada i una forta integració entre indústria cultural i economia digital (Jin, 2010). A diferència del model japonès, moltes empreses sud-coreanes han apostat per jocs concebuts des del principi com a serveis permanents, actualitzables i connectats

constantment amb els usuaris, un model molt vinculat a les lògiques del capitalisme de plataformes i del consum digital continu (Jin, 2010, 2016).

Aquesta orientació es veu clarament en videojocs com *PUBG: Battlegrounds* (2017), *Lost Ark* (2019), *Lineage M* (2017) o *Black Desert Online* (2014). Aquests títols permeten entendre especialment bé la manera com Corea del Sud ha adaptat la seva indústria a les lògiques del capitalisme digital contemporani. *PUBG* va ser un dels videojocs que millor va aprofitar l'expansió global del model *battle royale*, superant els 75 milions de còpies venudes i centenars de milions de descàrregues mòbils globals. *Lost Ark* va destacar sobretot per la seva capacitat de mantenir milions d'usuaris connectats dins d'un ecosistema persistent i altament social. *Lineage M* representa perfectament el model de monetització mòbil sud-coreà basat en microtransaccions i consum continuat, mentre que *Black Desert Online* va consolidar-se com un dels MMORPG més exitosos internacionalment, amb més de 55 milions de jugadors registrats (KRAFTON, Inc., 2025; Pearl Abyss Corp., 2025).

En aquest cas, la selecció dels videojocs no respon únicament a les seves xifres comercials, sinó també al fet que exemplifiquen molt bé el tipus de model econòmic desenvolupat per Corea del Sud durant aquesta dècada. Tots ells comparteixen una mateixa característica: funcionen menys com a productes tancats i més com a serveis digitals permanents. El valor econòmic no depèn tant de la venda inicial del videojoc com de la capacitat de mantenir milions d'usuaris dins de l'ecosistema durant períodes molt prolongats.

Taula 10 *Vendes i usuaris dels principals videojocs publicats al Japó i Corea del Sud (2014-2024)*

Videojoc	País	Any de publicació	Empresa desenvolupadora	Vendes / usuaris
Animal Crossing: New Horizons	Japó	2020	Nintendo	+45 milions de còpies venudes
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Japó	2017	Nintendo	+32 milions de còpies venudes
Elden Ring	Japó	2022	FromSoftware	+25 milions de còpies venudes
Monster Hunter: World	Japó	2018	Capcom	+28 milions de còpies venudes
PUBG: Battlegrounds	Corea del Sud	2017	Krafton	+75 milions de còpies venudes i centenars de milions de descàrregues

Lost Ark	Corea del Sud	2019	Smilegate	+20 milions d'usuaris registrats
Lineage M	Corea del Sud	2017	NCSoft	Un dels videojocs mòbils més rendibles d'Àsia
Black Desert Online	Corea del Sud	2014	Pearl Abyss	+55 milions de jugadors registrats

Fonts: Elaboració pròpia a partir de dades oficials de Capcom, Krafton, Newzoo, Nintendo i Statista (Capcom Co., Ltd., 2024; KRAFTON, Inc., 2025; Newzoo, 2024b; Nintendo Co., Ltd., 2024; Statista, 2025)

La comparació entre aquestes produccions expressada en la Taula 10 permet observar amb força claredat les diferències estructurals entre ambdós models industrials. El Japó continua dominant especialment els segments vinculats a consoles, videojocs prèmium i franquícies narratives de gran valor cultural. Les seves produccions acostumen a generar ingressos molt elevats a través de vendes unitàries i explotació prolongada de propietat intel·lectual.

Corea del Sud, en canvi, ha desenvolupat un model molt més orientat a serveis digitals continus, interacció permanent i ecosistemes en línia. El valor econòmic no depèn únicament del videojoc inicial, sinó de la capacitat de mantenir milions d'usuaris dins de plataformes digitals durant períodes molt prolongats. Això és especialment visible en el gaming mòbil i en els esports electrònics, on el consum és constant i altament connectat.

Els esports electrònics representen probablement l'exemple més clar d'aquest model. Corea del Sud va ser pionera en professionalitzar les competicions de videojocs i convertir-les en un fenomen cultural de gran escala. La combinació de connexions d'alta velocitat, plataformes de streaming i una cultura digital molt desenvolupada va facilitar enormement aquesta expansió (Taylor, 2018).

El Japó també participa dins del mercat dels esports electrònics, però d'una manera menys central. Històricament, gran part de la indústria japonesa ha estat més orientada a experiències individuals o narratives vinculades a consoles i franquícies tradicionals. Per això, el pes dels *e-sports* dins del model japonès continua sent relativament més limitat.

En el fons, aquesta diferència reflecteix dues maneres diferents d'entendre la competitivitat dins del capitalisme digital contemporani. El Japó continua destacant sobretot per la capacitat de crear propietat intel·lectual de gran valor cultural i comercial a llarg termini. Corea del Sud, en canvi, ha desenvolupat un model molt més orientat a la interacció contínua, a la monetització permanent i al funcionament d'ecosistemes digitals integrats.

Les dades analitzades al llarg del treball suggereixen que aquesta orientació cap a plataformes i serveis recurrents ha permès a Corea del Sud adaptar-se amb més rapidesa a

alguns dels principals canvis del consum digital global durant l'última dècada, especialment en àmbits vinculats al gaming en línia, els dispositius mòbils i les economies digitals basades en plataformes (Jin, 2016; Newzoo, 2024a)

5. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS

Quan es comparen el Japó i Corea del Sud, és fàcil quedar-se amb la idea que es tracta de dues economies molt similars. Totes dues formen part dels països més desenvolupats d'Àsia, tenen un elevat nivell tecnològic, disposen de grans empreses amb projecció internacional i han tingut un paper destacat en l'economia mundial durant les darreres dècades. No obstant això, l'anàlisi realitzada al llarg d'aquest treball mostra que, darrere d'aquestes similituds aparents, existeixen diferències importants en la manera com cada país ha afrontat els reptes econòmics i digitals del segle XXI.

Un aspecte que crida especialment l'atenció és que moltes de les diferències observades en els sectors digitals ja es poden intuir quan s'analitzen els indicadors macroeconòmics. Corea del Sud no només ha destacat pel creixement de sectors com els videojocs, els esports electrònics o els webtoons, sinó que també ha mostrat una capacitat notable per mantenir una economia orientada cap a la innovació i les activitats intensives en coneixement. Això fa pensar que l'èxit dels seus continguts digitals no és un fenomen aïllat ni fruit d'una tendència puntual, sinó que forma part d'una estratègia de desenvolupament més àmplia que s'ha anat consolidant durant les darreres dècades.

En aquest sentit, resulta difícil ignorar el paper que ha tingut la innovació. Al llarg de tot el període analitzat, Corea del Sud ha mantingut nivells molt elevats d'inversió en recerca i desenvolupament, molt sovint superiors als del Japó. Més enllà de les xifres concretes, el que sembla rellevant és la continuïtat d'aquesta aposta. La innovació no apareix com una política puntual, sinó com un element integrat dins de l'estratègia econòmica del país. Aquesta constància probablement ajuda a entendre per què Corea del Sud ha estat capaç de generar nous sectors competitius al mateix temps que reforçava activitats industrials ja consolidades.

Les idees desenvolupades pels autors del creixement endogen encaixen bastant bé amb aquesta realitat. Romer (1990) i Lucas (1988) argumentaven que el coneixement, el capital humà i la innovació podien convertir-se en motors permanents de creixement econòmic. Tot i que cap teoria explica per si sola una realitat tan complexa com la d'un país, l'experiència sud-coreana sembla donar suport a aquesta interpretació. Bona part dels sectors que

actualment lideren l'economia digital del país són precisament aquells que depenen més de la capacitat de generar coneixement i transformar-lo en productes o serveis competitius.

Ara bé, la innovació per si sola tampoc explica completament les diferències observades. Un altre element que he argumentat al llarg de l'anàlisi és la importància de les infraestructures digitals. Corea del Sud va ser un dels primers països a apostar de manera decidida per tecnologies com el 5G i per l'expansió de les xarxes de connectivitat d'alta velocitat. Això va crear unes condicions especialment favorables per al desenvolupament de serveis digitals que depenen de l'accés constant a internet i de la transmissió ràpida de dades. Tan sols cal mirar als sectors de videojocs en línia o els esports electrònics.

En aquests àmbits, la infraestructura tecnològica no és simplement un suport, sinó una part essencial del mateix model de negoci. Sense xarxes ràpides, dispositius adequats i un elevat grau de connectivitat, és difícil imaginar el desenvolupament que aquests sectors han experimentat a Corea del Sud durant els darrers anys. Per aquest motiu, sembla raonable pensar que la infraestructura digital ha estat un factor que ha reforçat altres avantatges competitius ja existents.

El cas japonès resulta especialment interessant perquè demostra que l'èxit dins de l'economia digital pot adoptar formes diferents. Tot i que en alguns àmbits la transformació digital ha avançat més lentament, el Japó continua mantenint una posició molt destacada en sectors culturals i creatius. La força internacional de l'anime, el manga o moltes de les seves franquícies de videojocs continua sent extraordinària. De fet, es podria dir que poques indústries culturals al món han aconseguit mantenir durant tant de temps una capacitat tan elevada per generar productes amb impacte global.

Això suggereix que les diferències entre els dos països no haurien d'interpretar-se únicament en termes d'èxit o fracàs. Més aviat sembla que responen a models diferents de desenvolupament. Mentre que Corea del Sud ha orientat bona part dels seus esforços cap a la creació de plataformes digitals, serveis recurrents i ecosistemes connectats, el Japó ha continuat obtenint avantatges importants gràcies a la seva capacitat per crear propietat intel·lectual de gran valor i convertir-la en un recurs econòmic a llarg termini.

La indústria del videojoc és probablement un dels millors exemples d'aquesta diferència. Les grans empreses japoneses continuen dominant segments molt importants del mercat global gràcies a franquícies que acumulen dècades d'història i milions de seguidors arreu del món. Corea del Sud, en canvi, ha destacat especialment en els models vinculats al joc en línia, als serveis permanents i a la interacció contínua amb els usuaris. Les dues estratègies han estat exitoses, però reflecteixen maneres diferents d'entendre la relació entre tecnologia, continguts i mercat.

També és imprescindible observar el paper que han tingut les institucions públiques. Encara que sovint es tendeix a atribuir l'èxit dels sectors digitals exclusivament a les empreses

privades, l'anàlisi suggereix que les polítiques públiques han contribuït a crear entorns més o menys favorables per al seu desenvolupament. En el cas sud-coreà, organismes especialitzats i programes de suport a la digitalització han facilitat la coordinació entre innovació tecnològica, indústries culturals i projecció internacional. Això no significa que l'Estat sigui l'únic responsable dels resultats obtinguts, però sí que sembla haver actuat com un element que ha reforçat dinàmiques ja presents dins del sector privat.

Les observacions que he anat realitzant al llarg del treball coincideixen amb diverses aportacions de la literatura revisada. Les tesis de Jin (2016) sobre la importància de les plataformes digitals i de la internacionalització cultural en el model sud-coreà ajuden a entendre els comportaments de sectors com els webtoons o els continguts audiovisuals. De la mateixa manera, moltes de les característiques observades en el cas japonès encaixen amb les interpretacions de Consalvo (2016), que destaca el paper central de la propietat intel·lectual i de les indústries culturals dins de l'estratègia competitiva japonesa.

Després d'analitzar conjuntament els indicadors econòmics i els sectors digitals, podem extraure, a grans trets, que les diferències entre el Japó i Corea del Sud no es poden entendre a partir d'un únic factor explicatiu. La innovació, les infraestructures digitals, les polítiques públiques, les estratègies empresarials i la mateixa trajectòria històrica de cada país interactuen constantment entre si. Precisament aquesta combinació d'elements és la que ajuda a entendre per què dues economies aparentment similars han desenvolupat models de competitivitat diferents.

Més que demostrar que un model és superior a l'altre, la comparació permet observar que existeixen diverses maneres d'adaptar-se als canvis associats a la digitalització. Corea del Sud ha construït bona part del seu avantatge competitiu al voltant de la innovació tecnològica i dels serveis digitals connectats, mentre que el Japó continua obtenint resultats molt rellevants a partir de la força de les seves indústries culturals i de la seva capacitat per generar propietat intel·lectual. Entendre aquestes diferències ajuda no només a explicar l'evolució recent dels dos països, sinó també a reflexionar sobre els factors que probablement marcaran la competitivitat de les economies avançades durant les pròximes dècades.

6. CONCLUSIONS

L'anàlisi desenvolupada al llarg d'aquest treball permet observar que, malgrat les nombroses similituds existents entre el Japó i Corea del Sud com a economies avançades,

tecnològicament desenvolupades i fortament integrades en el comerç internacional, les seves trajectòries durant el període 2014–2024 han evolucionat de manera diferenciada. Aquesta divergència es fa especialment visible quan s'analitzen conjuntament els indicadors macroeconòmics i els sectors vinculats als continguts digitals, àmbits que han adquirit un pes cada vegada més rellevant dins de l'economia contemporània.

Els resultats mostren que Corea del Sud ha aconseguit adaptar-se amb més rapidesa a algunes de les transformacions associades a la digitalització global. L'aposta sostinguda per la innovació, la recerca i desenvolupament, les infraestructures digitals i la internacionalització dels seus continguts culturals ha contribuït a consolidar sectors especialment competitius en àmbits com els videojocs en línia, els esports electrònics, els webtoons o les plataformes audiovisuals. Aquest dinamisme també es reflecteix en el comportament de diversos indicadors econòmics, que mostren una evolució generalment més favorable que la registrada pel Japó durant bona part de la dècada analitzada.

Això no significa, però, que el model japonès hagi perdut rellevància. Al contrari, el Japó continua mantenint una posició destacada en sectors d'alt valor afegit i conserva una enorme capacitat de generar continguts culturals amb projecció internacional. La fortalesa de les seves franquícies de videojocs, de la indústria de l'anime o del manga demostra que la competitivitat també pot construir-se a partir de l'acumulació de propietat intel·lectual i de la consolidació de marques culturals capaces de mantenir la seva influència durant dècades. No obstant això, les dades analitzades suggereixen que l'adaptació als nous models de negoci digitals ha estat més gradual que en el cas sud-coreà.

La importància de la inversió en coneixement, capital humà i desenvolupament tecnològic, destacada pels models de creixement endogen, sembla reflectir-se clarament en l'experiència sud-coreana. Igualment, la comparació entre ambdós països posa de manifest que les diferències de competitivitat entre economies avançades no depenen únicament del nivell de renda assolit, sinó també de la capacitat d'adaptar les seves estructures productives als canvis tecnològics i als nous patrons de consum.

Un dels aspectes més interessants que ha sorgit durant l'estudi de casos és la importància de la coordinació entre innovació tecnològica, infraestructures digitals, polítiques públiques i estratègies empresarials. Els sectors digitals que he analitzat mostren que el desenvolupament de noves activitats econòmiques no depèn exclusivament de l'existència de tecnologia avançada, sinó també de la capacitat d'integrar-la dins d'ecosistemes productius capaços de generar valor econòmic i projecció internacional. En aquest sentit, el cas sud-coreà constitueix un exemple especialment rellevant de com la transformació digital pot convertir-se en un factor central de competitivitat.

Cal tenir present, tanmateix, que l'estudi també presenta algunes limitacions. L'anàlisi dels continguts digitals obliga sovint a treballar amb fonts sectorials, informes empresarials i

estadístiques que no sempre utilitzen metodologies completament homogènies. A més, la rapidesa amb què evolucionen alguns d'aquests sectors fa que determinades tendències puguin modificar-se en períodes relativament curts. Per aquest motiu, aquestes conclusions són tan sols una aproximació a una realitat que continua transformant-se constantment i no una congelada en el temps.

És aquesta capacitat de canvi la que obre nous interrogants que poden resultar especialment interessants per a futures investigacions. L'impacte de la ràpida integració de la intel·ligència artificial en la producció de continguts digitals, l'evolució de les plataformes globals o el paper creixent de nous actors asiàtics dins de l'economia digital són només alguns dels elements que probablement condicionaran les trajectòries futures de les indústries digitals.

En definitiva, la comparació entre el Japó i Corea del Sud mostra que la transformació digital s'ha convertit en un factor cada vegada més rellevant per entendre l'evolució econòmica de les economies avançades. Tot i partir de condicions similars, els dos països han desenvolupat estratègies diferents per afrontar aquest procés. Mentre Corea del Sud ha destacat especialment per la seva capacitat d'integrar innovació, digitalització i expansió internacional dins d'un mateix model de creixement, el Japó continua demostrant la força de les seves indústries culturals i tecnològiques com a font de competitivitat global. L'anàlisi d'aquestes dues experiències permet entendre millor alguns dels principals reptes i oportunitats que planteja l'economia digital contemporània.

7. REFERÈNCIES

Aghion, P., Howitt, P., Brant-Collett, M., & García-Peñalosa, C. (1998). *Endogenous growth theory*. MIT Press.

Association of Japanese Animations (AJA). (2024). Anime Industry Report 2024 Summary_20250321. *日本動画協会*. https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data

Bandai Namco Entertainment. (2023). *ELDEN RING Reaches 20 Million Units Sold Worldwide in its First Year | Bandai Namco Entertainment America Inc.* https://www.bandainamcoent.com/news/elden-ring-reaches-20-million-units-sold-worldwide-in-its-first-year

Bank of Japan. (2023). Outlook for Economic Activity and Prices (October 2023). *Outlook for Economic Activity and Prices*. https://www.boj.or.jp/en/mopo/outlook/index.htm

Bank of Korea. (2022, December). *Monetary Policy for 2023*. 한국은행. https://www.bok.or.kr/eng/bbs/E0000634/view.do?nttId=10074527&menuNo=400069

Barro, R. J., & Sala-i-Martin, X. (2004). *Economic growth* (2nd ed). MIT Press.

Brienza, C. E. (2009). Books, Not Comics: Publishing Fields, Globalization, and Japanese Manga in the United States. *Publishing Research Quarterly*, *25*(2), 101–117. https://doi.org/10.1007/s12109-009-9114-2

Buijsman, Michiel. (2024, August 13). The global games market will generate $187.7 billion in 2024. *Newzoo*. https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024

Cabinet Office, Government of Japan. (2022). *Annual Report on the Japanese Economy and Public Finance 2022*.

Cabinet Office & Intellectual Property Strategy Headquarters. (n.d.). *Cool Japan Strategy*. Cabinet Office Home Page. Retrieved May 28, 2026, from https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/index-e.html

Capcom Co., Ltd. (2024). *Integrated Report 2024*.

Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's video games in global contexts*. MIT Press.

GSMA. (2023, July 24). *The Mobile Economy Asia Pacific 2023 | GSMA Intelligence*. https://www.gsmaintelligence.com/research/the-mobile-economy-asia-pacific-2023

Han, J.-S., & Lee, J.-W. (2018). *Demographic Change, Human Capital, and Economic Growth in the Republic of Korea*.

Haruyuki, N. (2024, December 12). *"Spy x Family" and Manga's Digital Shift*. Nippon.Com. https://www.nippon.com/en/japan-topics/b11501/

IMF. (2024). *World Economic Outlook, October 2024: Policy Pivot, Rising Threats*. International Monetary Fund. https://doi.org/10.5089/9798400281150.081

Inagaki, K., & Keohane, D. (2024, September 4). Sony chief bets on original content as part of 'creation shift.' *Financial Times*. https://www.ft.com/content/307f7a2e-a755-4f6e-badc-9bc119f185df?syn-25a6b1a6=1

Inagaki, K., & Lewis, L. (2021, January 24). Japan's anime goes global: Sony's new weapon to take on Netflix. *Financial Times*. https://www.ft.com/content/9b7c1670-89b1-484c-ae25-61a500369dc3?syn-25a6b1a6=1

Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9780822384083

Jaehyeon Jeong. (2020). Webtoons Go Viral?: The Globalization Processes of Korean Digital Comics. *Korea Journal*, *60*(1), 71–99. https://doi.org/10.25024/KJ.2020.60.1.71

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. *ACLS Humanities E-Book*.

Jin, D. Y. (2010). *Korea's Online Gaming Empire*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262014762.001.0001

Jin, D. Y. (2015). Digital convergence of Korea's webtoons: Transmedia storytelling. *Communication Research and Practice*, *1*(3), 193–209. https://doi.org/10.1080/22041451.2015.1079150

Jin, D. Y. (2016). *New Korean wave: Transnational cultural power in the age of social media*. University of Illinois Press.

Jin, D. Y. (2019). Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling. *International Journal of Communication*, *13*, 2095–2115.

Jin, D. Y., & Yoon, K. (2016). The social mediascape of transnational Korean pop culture: *Hallyu 2.0* as spreadable media practice. *New Media & Society*, *18*(7), 1277–1292. https://doi.org/10.1177/1461444814554895

Jorgenson, D., & Motohashi, K. (2005). Information Technology and the Japanese Economy. *Journal of the Japanese and International Economies*, *19*, 460–481. https://doi.org/10.1016/j.jjie.2005.05.001

Kakao. (2024). *2023 Kakao ESG Report: Commitment and Responsibility* [Sostenibility Report / ESG Report]. Kakao Corporation. https://www.kakaocorp.com/media/esg-resource/pdf/ESGReport2023_EN.pdf

Kakao Entertainment. (2024). New webtoon-to-dramas boost Kakao Entertainment's IP success. *Kakao Entertainment Newsroom*. https://newsroom.kakaoent.com/news/karma-and-crushology-101-kakao-entertainments-new-webtoon-turned-dramas-pave-way-for-next-gen-ip-crossover-success/

KRAFTON, Inc. (2025). *FY2024 & 4Q24 Earnings Results*. KRAFTON, Inc. https://www.krafton.com/wp-content/uploads/2025/02/KRAFTON-4Q24-Investor-Relations_vF_ENG.pdf

Krugman, P. R., Obstfeld, M., & Melitz, M. J. (2018). *International economics: Theory & policy* (Eleventh edition, global edition). Pearson.

Lucas, R. E. (1988). On the mechanics of economic development. *Journal of Monetary Economics*, *22*(1), 3–42. https://doi.org/10.1016/0304-3932(88)90168-7

Markets, R. and. (2024, November 5). *Webtoons Market Report and Forecast 2024-2032—A $25.82 Billion Global Opportunity—Interactive Storytelling and Smartphone Accessibility Propel Webtoons Market, with South Korea and U.S. Leading Adoption*. GlobeNewswire News Room. https://www.globenewswire.com/news-release/2024/11/05/2974674/28124/en/Webtoons-Market-Report-and-Forecast-2024-2032-A-25-82-Billion-Global-Opportunity-Interactive-Storytelling-and-Smartphone-Accessibility-Propel-Webtoons-Market-with-South-Korea-and-U.html

METI. (2022). *METI Ministry of Economy, Trade and Industry*. https://www.meti.go.jp/english/report/data/wp2022/wp2022.html

Ministry of Culture, Sports and Tourism, K. C. C. A. (2024). *Contents Industry White Paper 2023* (KOCCA White Paper). Korea Creative Content Agency. https://library.kocca.kr/detailview.do?MASTER_ID=7129830&action=detailView&menuPath=recommendSearch&pageIndex=1&searchSubId=0

Ministry of Data and, S. (2023). *Economically Active Population Survey in July 2023 | Economically Active Population | Employment and Labour | Press Releases*. Ministry of Data and Statistics. http://127.0.0.1/board.es?mid=a20105020000&bid=11732&list_no=426598&act=view

Ministry of Economy and Finance. (2020). *Korean New Deal: National Strategy for a Great Transformation*. https://english.moef.go.kr/upload/eco/2020/07/Korean_New_Deal_2020.pdf

Ministry of Internal Affairs and Communications (MIC). (2024). *Information and Communications in Japan 2024*. Government of Japan. https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/eng/WP2024/2024-index.html

Netflix. (2023, December 12). *What We Watched: A Netflix Engagement Report*. About Netflix. https://about.netflix.com/news/what-we-watched-a-netflix-engagement-report

Netflix. (2025). *"Squid Game" By the Numbers: How Player 456 Took Over the World*. About Netflix. https://about.netflix.com/news/squid-game-by-the-numbers-how-player-456-took-over-the-world

Newzoo. (2024a, February 8). Newzoo's Global Games Market Report 2023. *Newzoo*. https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version

Newzoo. (2024b, August 13). Newzoo's Global Games Market Report 2024. *Newzoo*. https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version

Nintendo Co., Ltd. (n.d.). *IR Information: Financial Results Announcement/IR Events*. Nintendo Co., Ltd. Retrieved May 30, 2026, from https://www.nintendo.co.jp/ir/en/events/index.html

Nintendo Co., Ltd. (2024). *Annual Report 2024*. Nintendo. https://www.nintendo.co.jp/ir/

Nussey, S. (2024a, May 30). Sony sees streaming service Crunchyroll driving growth as anime goes global. *Reuters*. https://www.reuters.com/business/media-telecom/sony-sees-streaming-service-crunchyroll-driving-growth-anime-goes-global-2024-05-30/

Nussey, S. (2024b, December 3). Netflix Japan subscribers top 10 million with shows garnering attention. *Reuters*. https://www.reuters.com/business/media-telecom/netflix-japan-subscribers-top-10-million-with-shows-garnering-attention-2024-12-03/

Nwaenie, C. (2024, June 21). Kaiju No. 8 Passes 14 Million Copies in Circulation. *Anime Corner*. https://animecorner.me/kaiju-no-8-manga-passes-14-million-copies-in-circulation/

OECD. (2021a). *Development Co-operation Report 2021: Shaping a Just Digital Transformation*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/ce08832f-en

OECD. (2021b). *Economic and social impact of cultural and creative sectors: Note for Italy G20 Presidency Culture Working Group* (OECD Local Economic and Employment Development (LEED) Working Papers) [OECD Local Economic and Employment Development (LEED) Working Papers]. https://doi.org/10.1787/4d4e760f-en

OECD. (2023). *Economic Policy Reforms 2023: Going for Growth*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/9953de23-en

OECD. (2024a). OECD Digital Economy Outlook 2024 (Volume 2): Strengthening Connectivity, Innovation and Trust. *OECD Digital Economy Outlook*. https://doi.org/10.1787/3adf705b-en

OECD. (2024b). *OECD Economic Outlook, Volume 2024 Issue 2: Preliminary version* (Vol. 2024). OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/d8814e8b-en

OECD. (2024c). *OECD Economic Surveys: Korea 2024* (Vol. 2024). OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/c243e16a-en

OECD. (2024d). *World Economic Outlook, October 2024: Policy Pivot, Rising Threats*. International Monetary Fund. https://doi.org/10.5089/9798400281150.081

OECD. (2024e, December 4). *General assessment of the macroeconomic situation: OECD Economic Outlook, Volume 2024 Issue 2*. OECD. https://www.oecd.org/en/publications/oecd-economic-outlook-volume-2024-issue-2_d8814e8b-en/full-report/general-assessment-of-the-macroeconomic-situation_c9810c78.html

Pearl Abyss Corp. (2025). *Q4 2024 and Annual Earnings Presentation*. Pearl Abyss Investor Relations. https://irsvc.teletogether.com/pearlabyss/pdf/pearlabyss2024Q4_eng.pdf

Platinum Titles |Product Data | CAPCOM. (2026, March 31). https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html

PwC. (2023). *Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027*. PricewaterhouseCoopers. https://www.pwc.com.tr/global-entertainment-media-outlook-2023-2027

PwC. (2024). *Entertainment and Media Outlook 2024-2028. España*.

Romer, P. M. (1990). Endogenous Technological Change. *The Journal of Political Economy, The Problem of Development: A Conference of the Institute for the Study of Free Enterprise Systems.*, *98*(Nº5 Part 2), S71–S102.

Shonen Jump+. (2026). *少年ジャンプ＋ | 人気オリジナル連載が全話無料！の最強 WEB マンガ誌.* 少年ジャンプ＋. https://shonenjumpplus.com

Solow, R. M. (1956). A Contribution to the Theory of Economic Growth. *The Quarterly Journal of Economics*, *70*(1), 65. https://doi.org/10.2307/1884513

Sony Group Corporation. (2025). *Sony Corporate Report 2025* (pp. 30–33; 42–45; 61–63). Sony Group Corporation. https://www.sony.com/en/SonyInfo/IR/library/corporatereport/CorporateReport2025_E.pdf

Sony Pictures Entertainment. (2021). *Sony's Funimation Global Group Completes Acquisition of Crunchyroll from AT&T | Sony Pictures Entertainment*. https://www.sonypictures.com/corp/press_releases/2021/0809/sonysfunimationglobalgroupcompletesacquisitionofcrunchyrollfromatt

Statista. (2025). *Lost Ark players Steam 2025*. Statista. https://www.statista.com/statistics/1330926/lost-ark-steam/?srsltid=AfmBOoqRbGOOZD3jyK6HyMMFFuvO4LxY2xAkcaKgWy9PJ-Lf_viUTzht

Statistics Korea. (2026). *Economically Active Population Survey: Youth unemployment statistics.* [Database]. KOSIS KOrean Statistical Information Service. https://kosis.kr/eng/statisticsList/statisticsListIndex.do?parentId=D.1&menuId=M_01_01&vwcd=MT_ETITLE&parmTabId=M_01_01#content-group

Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.

The Numbers. (2021). *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba—The Movie: Mugen Train (劇場版「鬼滅の刃」 無限列車編) (2020) - Box Office and Financial Information*. The Numbers. https://www.the-numbers.com/

Tonari no Young Jump. (2026, May 18). *となりのヤングジャンプ*. *となりのヤングジャンプ*. https://tonarinoyj.jp

UNESCO. (2015). *Quadrennial Periodic Reports | Diversity of Cultural Expressions*. Quadrennial Periodic Reports. https://www.unesco.org/creativity/en/policy-and-monitoring/periodic-reports

Unesco (with Unesco). (2022). *Re/shaping policies for creativity: Addressing culture as a global public good* (J. Baltà Portolés & B. de Sancristóbal, Eds.; Third edition). UNESCO.

United Nations Conference on Trade and Development. (2024). *K-Content Goes Global: How Government Support and Copyright Policy Fuelled the Republic of Korea's Creative Economy*. United Nations. https://doi.org/10.18356/9789213585481

Ustabaş, A., & Ersin, Ö. Ö. (2016). *The Effects of R&D and High Technology Exports on Economic Growth: A Comparative Cointegration Analysis for Turkey and South Korea*. 44–55. https://doi.org/10.36880/C07.01475

WEBTOON Entertainment Inc. (2024). *WEBTOON Entertainment Inc. Reports Fourth Quarter and Full Year 2024 Financial Results | WEBTOON Entertainment Inc.*

https://ir.webtoon.com/news-releases/news-release-details/webtoon-entertainment-inc-reports-fourth-quarter-and-full-year/

Wijman, Tom. (2024, May 16). Last looks: The global games market in 2023. *Newzoo*. https://newzoo.com/resources/blog/last-looks-the-global-games-market-in-2023

World Bank Group. (2023). *World Development Indicators | DataBank*. https://databank.worldbank.org/source/world-development-indicators

World Bank Group. (2026). *World Bank Open Data*. World Bank Open Data. https://data.worldbank.org

World Economic Outlook, April 2024: Steady but Slow: Resilience amid Divergence. (2024). International Monetary Fund. https://doi.org/10.5089/9798400255892.081

Yamamoto, Y. (2002). The Japanese Economy (Economic Ideas Leading to the 21st Century—Vol. 1). *Journal of Asian Economics*, *13*(4), 569–570. https://doi.org/10.1016/S1049-0078(02)00166-5

Yoon June. (2025, June 5). *Financial Times. (2024). Sony turns anime from fandom to financials. - Buscar con Google*. https://www.ft.com/content/a04b279a-ea19-4982-b2e5-f7f4630859cb

専務理事一般社団法人 日本書籍出版協会. (2022). *An Overview of the Japanese Publishing Market and Changes in the Environment Surrounding Publishing*.