



Fun & Serious Game Festival vuelve a Bilbao

Será de nuevo en el BEC (que el año pasado ya reunió a más de 40.000 asistentes) y será de nuevo en diciembre, en concreto del 6 al 9. La IX edición de una de las paradas obligadas en la agenda de festivales internacionales del sector de los videojuegos, **Fun & Serious Game Festival** vuelve a Bilbao e invita, como nación de referencia este año, a uno de los países en la vanguardia del diseño y desarrollo: Suecia, cuna de desarrolladoras tan relevantes como DICE (Battlefield, Star Wars Battlefront), Avalanche Studios (Just Cause, Rage2, Mad Max) y Machine Games (Wolfenstein), y patria de juegos que han alcanzado el status de iconos de la cultura popular como Minecraft o Candy Crush.

Cifras de récord

Desde el primer viernes de diciembre, Bilbao Exhibition Centre de Barakaldo, acogerá las charlas de grandes maestros y talentos (VIT Talks), encuentros y mesas redondas protagonizados por desarrolladores, diseñadores, inversores y

aficionados, demos y exposiciones y reunirá y dará visibilidad a los talentos independientes nacionales y europeos (BBVA Games Industry Forum). Una agenda repleta de ocasiones para aprender, crear redes, compartir y disfrutar también en la Fun Zone que albergará puestos de juego, competición, torneos de esports, encuentros con Youtubers e influencers, música y propuestas lúdicas de lo más variopinto. Las grandes dimensiones del Pabellón 1 del BEC, un espectacular recinto de 16.000m², se prestan particularmente a la versatilidad y la sorpresa, como ya pudieron comprobar los más de 40.000 asistentes a F&S el año pasado.

Y es que F&S espera batir récords respecto al año pasado cuando ya logró convocar a medio centenar de ponentes de gran nivel (creativos, desarrolladores, gestores) e involucrar a no menos de 1.100 firmas vinculadas a la industria (una cifra que suponía un 15% más que la de 2017).

Grandes talentos

La VIII Edición de Fun & Serious (2018) no solo fue un éxito de asistencia sino que reunió a talentos como la actual Vicepresidenta de Google y Responsable de Stadia Games and Entertainment, Jade Raymond; el preciosista diseñador de obras de arte como Last Guardian, Fumito Ueda y la siempre rupturista creadora Brenda Romero. Los tres impartieron clases magistrales durante las VIT Talks, ante un auditorio abarrotado, y recibieron sendos Premios Honoríficos durante la gala de clausura del festival que se celebra en el Guggenheim, uniendo así sus nombres a un histórico de premiados que puede presumir de auténticos gigantes como

Jordan Mechner (Prince of Persia), Jeff Kaplan (Blizzard), Yuji Naka (Sonic), John Romero (Doom, Wolfenstein), Alexey Pajitnov (Tetris); Tommy Palm (Candy Crush) o el padre de Monkey Island, Tim Schafer. Todos ellos han pasado en los últimos años por Bilbao para recoger sus galardones.

“F&S se va haciendo adulto mientras promueve, cada vez con más energía y más fuerza, la industria y las artes del videojuego, un sector que queremos representar en todas sus dimensiones, como fenómeno cultural y antropológico y como motor económico - asegura

Alfonso Gómez, director de Fun & Serious Game Festival- Fun and Serious quiere ser una platea para el talento, una tribuna que reflexiona sobre los cambios y un

facilitador que el talento encuentre vías de manifestación y viabilidad”.

Una cita estratégica

Fun & Serious Game Festival es, hoy por hoy, una cita internacional clave para el sector que subraya la relevancia estratégica, económica y creativa de una industria que genera beneficios, en nuestro país, de 1359 millones, genera más de 8000 empleos directos (a los que se suma, por cada puesto de trabajo en el sector, 2,6 en sectores relacionados) y tiene un retorno de inversión medio de 3 euros por cada euro invertido, según cálculos de AEVI en su último anuario hecho público el pasado verano. Un sector que duplica ampliamente los beneficios del cine y multiplica por siete los de la música grabada en España, un país que albergaba en 2017 a 450 estudios de desarrollo de videojuego.

Y solidaria

En 2018 demostró su vertiente más solidaria con dos iniciativas. Un torneo solidario de League of Legends auspiciado por Ibai Llanos que logró recaudar más de 80.000 euros en dos jornadas y de la mano del programa Videojuegos por Alimentos, que recibió en Bilbao una tonelada de alimentos no perecederos que se entregaron a Caritas y su red de comedores sociales.