



Bilbao acoge el ya veterano Fun & Serious Game Festival

La octava edición del evento se celebrará del 7 al 10 de diciembre

La octava edición de [Fun & Serious Game Festival](#) regresa a Bilbao, como viene siendo ya tradición, este invierno. Entre el 7 y el 10 de diciembre, la capital vizcaína acogerá las sesiones de charlas profesionales, encuentros entre creadores y gamers, competiciones, premios y demos que caracterizan el festival de videojuegos único en Europa. Todo, con una agenda cuajada de oportunidades para la formación, el encuentro, la creatividad y el emprendimiento, que se terminará de definir y se hará pública en las próximas semanas.

No solo 25.000 asistentes gozaron de las sesiones de F&S el año pasado sino que algunos de los más grandes nombres de la industria compartieron su talento e ideas con aficionados, curiosos y desarrolladores indies. “La razón de ser de este festival, que va adquiriendo mayoría de edad y veteranía, es promover la industria del videojuego en todas sus dimensiones -sostiene Alfonso Gómez, director de Fun

& Serious Game Festival- Por eso, abarcamos desde la formación, la producción, la distribución, la promoción al consumidor final e incluso el marco institucional donde se desarrolla el videojuego: un pujante segmento de negocio y un arte equiparable al cine, la literatura o la música. Hasta ahora la acogida ha sido espectacular”.

El 2017, 92 medios de comunicación de diversas naciones europeas cubrieron in situ el evento, que generó un enorme impacto a nivel informativo: con más de 2.500 noticias, reportajes, crónicas, tribunas y entrevistas en 38 cabeceras de los cinco continentes.

Lo mismo que otros años, **Fun & Serious Game Festival** culminará con la **gala de entrega de premios en el museo Guggenheim**, a la que asistirán importantes figuras internacionales del videojuego para recoger los premios Titanium. El currículum de premiados en ediciones pasadas tiene la enjundia que le otorgan auténticos gigantes de la talla de John Romero (Doom, Wolfenstein), Jordan Mechner (Prince of Persia), Jeff Kaplan (Blizzard), Yuji Naka (Sonic); Alexey Pajitnov (Tetris); Trip Hawkins (Fundador de EA) o el padre de Monkey Island, Tim Schafer. Todos ellos han pasado en los últimos años por Bilbao para recoger sus galardones.

Por lo demás, Fun & Serious Game Festival es, hoy por hoy, un punto de reunión irrenunciable para el sector. Y pone en evidencia la relevancia estratégica, económica y creativa de una industria que, en 2017, tuvo un impacto total de 3.577 millones de euros y 22.828 empleos (según datos de AEVI en su informe presentado en enero de 2018) Según el mismo informe, el videojuego supone ya el 0,11% del PIB nacional y (de acuerdo con Superdata) globalmente reportaba un nivel de ventas de 8,9 billones de dólares, en marzo de 2018. 480 empresas se dedican en España al videojuego y generan empleo.

Dentro del Festival, tendrá lugar el **Games Industry Forum (GIF)**, inspirado en los Industry Club y Marché Du Film de los festivales de cine, contará con una nueva herramienta de matchMaking, de manera que supondrá un eficaz punto de encuentro para los representantes de esta industria: En la séptima edición, más de 600 profesionales se registraron en esta herramienta, que propició unas 18.000 interacciones además de 1700 reuniones que se desarrollaron en el espacio del GIF.

Además, la vertiente de negocio del GIF se ve reforzada con un punto de encuentro entre estudios independientes con publishers e inversores, dos de las áreas que mayor dificultad implican para cualquier joven empresa de la industria. El GIF será la mejor herramienta de networking y b2b de la industria en España, además de servir como espacio de formación, aprendizaje e intercambio de conocimiento y como escaparate para nuevos profesionales.