



Gamelab proyectará la dimensión cultural de los videojuegos

Gamelab, el Congreso Internacional de Videojuegos y Ocio Interactivo, celebrará su 15 edición consolidado como uno de los eventos de referencia de un sector que ya se considera una industria cultural por su influencia en la sociedad y por las dimensiones artísticas y narrativas que subyacen en ella.

El Gamelab 2019 se celebrará del 26 al 28 de junio en el Hotel Hesperia Tower de l'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) y reunirá a los distintos actores y a los expertos del sector para discutir sobre las tendencias y el futuro de la industria, y abordar retos como la diversidad, la inclusión y la accesibilidad.

Así lo ha explicado este martes el director de Gamelab, Iván Fernández Lobo, en la rueda de prensa de presentación del congreso, donde ha asegurado que “a pesar de su reducida dimensión, es uno de los espacios de mayor influencia en creación de discurso”.

“El videojuego ya ha dejado de ser considerado un producto de entretenimiento a ser considerado un multiverso donde podemos aprender, expresarnos, experimentar o relacionarnos, es mucho más que un producto, ya es un medio que

tiene una influencia cultural, social y económica indudable”, ha señalado el director de Gamelab.

Fernández Lobo, que ha estado acompañado por representantes del Ayuntamiento de Barcelona, la Generalitat y el Gobierno español, ha destacado el valor del congreso como lugar de reflexión y ha asegurado que “sin miedo a ser pretenciosos, el Gamelab está en la misma agenda de eventos que el E3 o los Game Awards», y si «en tamaño no podemos competir, en influencia sí que se posiciona al mismo nivel”.

Un reconocimiento que Lobo ha querido reflejar con las declaraciones de “una de las personas más influyentes del sector”, el presidente de Sony Interactive Entertainment America, Shawn Layden, que afirmó que Gamelab «es un lugar fantástico y en él, nuestro sector ha descubierto un lugar nuevo y con frescura para las historias que necesitamos contar y las verdades de las que debemos hablar”.

Entre los temas de debate que se desarrollarán en el congreso, Fernández Lobo ha destacado las nuevas formas de narración y de consumir el audiovisual, ya sea con el fenómeno de los youtubers, los deportes digitales o los contenidos interactivos que están desarrollando plataformas como Netflix.

Asimismo, el director ha citado la inclusión, la diversidad y la accesibilidad como algunos de los retos del sector que se tratarán en el Gamelab.

“El videojuego tiene que llegar a todo el mundo, debe dejar de ser un privilegio para unos pocos a ser un derecho universal; si decimos que es el espacio donde nos expresamos, aprendemos y hacemos un montón de cosas cada vez más importantes, es fundamental que no dejemos fuera a nadie, y esto se consigue con avances tecnológicos, modelos de negocio más accesibles y una creación de contenidos más consciente”, ha enfatizado Iván Fernández Lobo.

En este sentido, en el congreso participarán ponentes como la diseñadora principal del Fifa, Katie Scott, que ha incorporado a la mujer “en un juego históricamente muy masculinizado”, Mick Donegan, fundador de SepecialEffect, una ONG dedicada a hacer accesible los videojuegos a personas con discapacidad, o la especialista en seguridad en línea Laura Higgins, que crea programas educativos que ofrecen a los niños y sus familiares “las habilidades necesarias para crear experiencias positivas online”.

Otros ponentes destacados serán el creador de «Prince of Persia», Jordan Mechner, el escritor y director de la saga «God of War», Cory Balrog, la fundadora de Yokozuna Data, África Periañez, o el presidente del estudio Gearbox Software, Randy Pitchford.

Todos los ponentes que han acompañado al director del congreso han coincidido en reivindicar al sector de los videojuegos como un ámbito cultural más y han destacado la importancia de esta industria, que solo el año pasado generó 134 000 millones de dólares en todo el mundo, como un sector estratégico para el desarrollo económico en Cataluña y España.