

Q gamelab 2011 Barcelona

29.06.2011 - 01.07.2011

**Feria internacional del videojuego
y el ocio interactivo.**

**Fira internacional del videojoc
i l'oci interactiu**

Gabinete de prensa   

Zenit Comunicación:

Sylvia Suárez
Sofía Pedroche
Emilia Esteban
Pablo López

prensa@gamelab.es 91 559 91 88 – 609 17 16 69 www.gamelab.es

Tabla de contenidos

<u>Antecedentes: La Industria del Videojuego</u>	3
<u>¿Qué es Gamelab?</u>	4
<u>Objetivos</u>	6
<u>Estructura, secciones y formatos</u>	8
<u>Conferencias y debates profesionales</u>	
<u>Espacio Networking</u>	
<u>Exhibición comercial</u>	
<u>Gamelab360: I Foro de las Industrias Digitales</u>	
<u>Premios Nacionales Gamelab a la Industria del Videojuego</u>	10
<u>Datos útiles</u>	12

Taula de continguts

<u>Antecedents: La Indústria del Videojoc</u>	13
<u>Què és Gamelab?</u>	14
<u>Objectius</u>	16
<u>Estructura, seccions i formats</u>	17
<u>Conferències i debats professionals</u>	
<u>Espai Networking</u>	
<u>Exhibició comercial</u>	
<u>Gamelab360: I Fòrum de les Indústries Digitals</u>	
<u>Premis Nacionals Gamelab a la Indústria del Videojoc</u>	19
<u>Dades Utils</u>	21

ANTECEDENTES: LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

El **Videojuego** es la **Industria Cultural** de mayor impacto económico y expansión social y cultural de cuantas existen en la actualidad. A nivel mundial, el sector mueve, sólo en el terreno de las consolas, más de 44 billones de dólares. A esto hay que sumar un volumen de negocio creciente, pero aún no cuantificado con exactitud, procedente del mundo de las descargas, los juegos online, las redes sociales, los dispositivos móviles y otras ventanas de entretenimiento electrónico menos extendidas o aún emergentes. Por dar tan sólo un ejemplo de lo que esto puede representar, sólo en descargas digitales el mercado de EEUU superó los 5'8 billones de dólares durante 2010, un 36% del mercado (fuente NPD, empresa que controla los datos de ventas de videojuegos para el mercado de Estados Unidos).

España es el cuarto país europeo y el sexto mundial en lo que a consumo de videojuegos se refiere, arrojando unas cifras de negocio anuales cercanas a los 1.300 millones de euros.

El **entretenimiento digital interactivo** ha experimentado en los últimos tiempos un auge sólo comparable al de Internet en los 90'. Los estudios, además, dicen que entre el 28 y el 37% de la población con edades comprendidas entre los 16 y los 49 años son "jugadores activos" y que la llegada de las últimas consolas ha incorporado al consumo a perfiles de población hasta ahora ajenos al mercado, como las mujeres y las personas por encima de los 50 años. Una vez más, estas cifras oficiales tan solo contemplan el mercado de la distribución física o retail, y dejan fuera fenómenos de facturación tan importantes como los mundos online, los juegos web casuales, los juegos sociales o los juegos para móvil (fuente ADESE). La industria del videojuego es la fórmula de **ocio audiovisual predominante** en España con un 54% de la facturación del sector.

A nivel industrial, España cuenta con unas 120 compañías dedicadas al desarrollo y edición de videojuegos en todas las plataformas. Si bien este volumen no es comparable aún al de consumo, si es destacable al menos la calidad de las producciones, que sitúan a algunos de los estudios españoles en los primeros puestos de los rankings mundiales. Digital Legends Entertainment, MercurySteam, Novarama, Virtual Toys, Zed, Fx Interactive, Over the Top Games o Bitoon Entertainment son sólo alguno de los ejemplos de empresas nacionales que están triunfando con sus productos fuera de España.

Por último, y al margen de los resultados económicos arrojados por el sector, es necesario destacar que el videojuego actúa también como **motor de desarrollo y negocio para otras industrias**, facilitando tecnología y profesionales cualificados para la creación de simulaciones civiles, médicas, militares o educativas, y canales comerciales para la distribución y explotación de otros contenidos digitales. España también cuenta con un importante abanico de empresas que ponen de manifiesto estas relaciones y beneficios intersectoriales.

¿QUÉ ES GAMELAB?

Gamelab es el **evento de referencia** de la Industria, la cita oficial de los profesionales y empresas del Videojuego en España. Un lugar de encuentro, negocio e intercambio de ideas, que en los últimos años también se ha convertido en la principal **plataforma de comunicación** del sector con los medios, el público general, las administraciones públicas y las instituciones académicas.

La feria es una de las paradas obligadas en el calendario internacional de eventos del sector, asumiendo el protagonismo y la representación no sólo del mercado español, sino también de los emergentes mercados latinoamericanos e hispanohablantes. Entre los ponentes de Gamelab han estado importantes personalidades internacionales del sector, como **Ian Livingston** (creador de *Tomb Raider* y *Lara Croft*), **Bryan Neider** (uno de los máximos dirigentes de EA Games) o **Richard Bartle** (pionero de los Mundos Virtuales).

En la edición de 2011 de Gamelab estarán presentes algunos de los creadores y empresarios más influyentes del panorama internacional, como por ejemplo:

- **Hideo Kojima**, una de las figuras más veneradas de la industria mundial gracias especialmente a su innovador trabajo en la saga *Metal Gear*, considerado como uno de los mejores videojuegos de la historia, recibirá el Premio de Honor de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas en el marco de la feria.
- **Cliff Bleszinski**, la estrella de Microsoft mundialmente reconocida por su trabajo creativo en el revolucionario *Gears of War* (supera los 13 millones de copias vendidas en Xbox) y en la saga *Unreal*, será sin duda uno de los principales atractivos de la Feria.

- **Peter Molyneux**, uno de los profesionales más valorados de la Industria (según publicó recientemente el diario *USA Today*), es una de las mentes más creativas del sector. Diseñador y programador de juegos como *Fable*, *Populous* o *Syndicate* y creador de los llamados "Juegos de dios" recibirá el Premio Internacional Gamelab 2011.
- **Trip Hawkins**, uno de los grandes visionarios del sector y fundador de alguna de las multinacionales más importantes del mundo del videojuego, como Electronic Arts y Digital Chocolate, ofrecerá su visión del futuro de la creación y explotación de contenidos en el mundo digital (redes sociales, móviles, juegos online, ...).
- **American McGee**, será otro de los populares e influyentes creadores que compartirán cartel. Tras sus éxitos *Doom*, *Quake* y *American McGee's Alice*, apuesta de forma decidida por las nuevas plataformas móviles (iPhone y iPad) y los modelos de negocio online y Free2Play.
- **Louis Castle**, fundador del mítico Westwood Studios (*Command & Conquer*), actual Vicepresidente de Zynga (la mayor compañía del mundo en juegos para Facebook) y principal colaborador de Steven Spielberg en su incursión en el mundo de los videojuegos, hablará de cómo los juegos sociales revolucionarán el futuro del ocio digital.
- Otras de las conferencias a tener en cuenta serán las de **Siobhan Reddy** (directora del estudio Media Molecule, creadores de la innovadora y exitosa franquicia *LittleBigPlanet*), **Daniel Kaplan** (responsable de negocio de *Minecraft*, el videojuego indie que ha pasado de ser un juego online en pruebas en 2009, a tener a día de hoy más de 8 millones de usuarios registrados), **Richard A. Bartle**, (creador de MUD, el primer mundo virtual -nos visitará por segundo año-) y **Dino Patti** (fundador del estudio independiente Playdead responsable de *Limbo*, uno de los juegos descargables más originales y premiados de los últimos tiempos).

Por supuesto, también nos acompañarán los directivos y creativos de las empresas más importantes de nuestro país, como **Xavier Carrillo** (Digital Legends Entertainment), **Enric Álvarez** (MercurySteam), **Daniel Sánchez Crespo** (Novarama), **Gonzo Suárez** (Arvirago Entertainment), **Roberto Álvarez de Lara** (Over the Top Games) o **Fernando Piquer** (Bitoon Entertainment), entre otros.

Gamelab ejerce también de **escaparate** anual de la producción española y es el **punto de contacto** de esta industria con el exterior, atrayendo cada año la presencia de inversores, editores y distribuidores internacionales y captando la atención de los principales medios especializados a nivel europeo y mundial. Este año contaremos con la asistencia de medios de referencia del sector como Gamasutra-The Art & Business of Making Games, Edge entertainment, Gameindustry y Eurogamer.

Como complemento a sus secciones principales, el evento promueve **actividades de carácter cultural y social** en el entorno de la sede, como exposiciones artísticas e interactivas, y acoge la celebración de los **Premios Nacionales Gamelab a la Industria del Videojuego**, otorgados por la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas.

OBJETIVOS

Los objetivos específicos de Gamelab 2011 son:

- Comunicar al **gran público las nuevas formas de negocio y consumo** alrededor **del fenómeno del ocio digital interactivo**.
- Utilizar de trampolín la feria para **situar al videojuego en un papel cultural y un discurso similar al de otras industrias culturales** de mayor tradición.
- Fortalecer las relaciones y la **comunicación** bidireccional entre las **instituciones públicas y el sector del Ocio Interactivo**.
- Ofrecer oportunidades de **encuentro y formación especializada para estudiantes y profesionales del sector**.
- Posibilitar la **conexión directa entre profesionales** en busca de oportunidades laborales **y empresas** en condiciones de ofrecerles empleo.
- Promover el **intercambio de información, ideas y experiencias** entre el mundo del Videojuego y otras industrias relacionadas a nivel tecnológico, creativo o de negocio.

- Generar **oportunidades de negocio** entre las empresas nacionales y los principales actores internacionales del sector, buscando fundamentalmente:
 - Acuerdos de distribución y venta de producto local en mercados internacionales.
 - Acuerdos de distribución de contenido internacional en nuestros mercados (español e hispanohablante).
 - Exportación de infraestructuras, herramientas o servicios a compañías internacionales.
- Reforzar la **imagen de cara al exterior de la industria nacional** como interlocutor y socio natural a la hora de abordar la explotación de los mercados latinoamericanos e hispanohablantes.
- Aumentar la **visibilidad de nuestra industria** y su nivel de conexiones internacionales.
- Proyectar y reivindicar la imagen de los productos nacionales en los **mercados y medios internacionales**.

ESTRUCTURA, SECCIONES Y FORMATOS

Para cumplir los objetivos anteriormente expuestos, Gamelab presenta varias secciones o espacios de contenido y actividades con nombre propio. El propósito y formato de cada una de ellas se describen a continuación:

***Conferencias y debates profesionales**

Es la zona de Congreso, la sección de Gamelab con más tradición. Cita obligada para aficionados, estudiantes y profesionales del sector. Un evento imprescindible para **mantenerse al día tanto técnica y creativamente como a nivel industrial y empresarial**, de la mano de las figuras de mayor prestigio internacional.

Las sesiones de esta conferencia profesional abarcan todos los ámbitos de la creación de videojuegos (diseño, programación, arte, plataformas móviles, juegos online, juegos sociales, consolas, etc) y del negocio (empresa, financiación, desarrollo, distribución...)

Charlas, debates y seminarios son otros de los formatos en los que se desarrollan las actividades de esta sección.

***Espacio Networking**

Este espacio dedicado al negocio **tiene como objetivo reunir empresas locales con potenciales compradores y socios internacionales**. Las empresas y personalidades invitadas al evento (inversores, empresas editoras, distribuidores, portales online, prescriptores de opinión y, en general, cualquier compañía, profesional o medio que ofrezca una posibilidad de aumentar el negocio internacional de las empresas participantes) podrán **conocer de primera mano todas las oportunidades que les ofrecen la industria y el mercado español**.

Dentro del evento se facilitará a las empresas la posibilidad de organizar **reuniones privadas** con posibles compradores y expertos internacionales presentes en el evento. Estas reuniones pueden servir para **generar oportunidades de negocio** o simplemente, de una forma más consultiva, para **intercambiar visiones alrededor de los productos y proyectos** empresariales presentados.

Este año participarán empresas como Big Fish Games, Sony Computer Entertainment Europe, Game, Nexon, NHN, Hangames, NCC Games, Cartagena Capital, Score Loop, Choirock, Autodesk, Playnet, Joymax, Native Prime o Wemade, entre otras.

*Exhibición comercial

Es el espacio expositivo de la feria, **abierta tanto a público profesional como general.**

En esta zona se da cabida a distribuidores, estudios de desarrollo, empresas de herramientas y servicios, instituciones académicas y una bookstore especializada. Se podrán disfrutar, entre otras actividades, de las instalaciones de Nintendo, Playstation, Xbox-Kinect o Bitoons Games.

Esta zona expositiva también acogerá **eventos promocionales** organizados por los exhibidores (demostraciones audiovisuales e interactivas, presentaciones de producto, seminarios, competiciones, concursos, etc) así como **exposiciones artísticas** en torno al mundo del Videojuego, como la ya clásica exposición fotográfica **“Reflejos de fantasía interactiva”** que reúne a una selección de notables fotógrafos que indagan en las influencias sociales y culturales del fenómeno del Videojuego. A través de las imágenes, los autores nos descubrirán la íntima relación de la Cultura Contemporánea con el mundo del Ocio Interactivo.

En definitiva, actividades pensadas para dar a conocer al público más general esta industria.

*Gamelab360: I Foro de las Industrias Digitales

Gamelab 2011 estrena una nueva sección de contenidos, denominada Gamelab360, con la colaboración de la Dirección General de Política e Industrias Culturales del Ministerio de Cultura y el Institut Català de les Indústries Culturals (ICIC), dedicada a **debatir y dar las claves sobre el nuevo panorama de negocio de las Industrias Culturales.**

Gamelab360 reunirá en Barcelona a expertos internacionales de todas las tendencias de negocio y notables representantes de la cultura para indagar en el nuevo panorama de negocio que el videojuego ha puesto de manifiesto, con el fin de propiciar un **diálogo transversal y de utilidad para otros sectores.**

Aprovechando la experiencia acumulada en el sector del Videojuego, Gamelab quiere contribuir a crear nuevos panoramas en estas realidades de mercado y consumo para los productores y editores de contenidos tradicionales. El Videojuego es una referencia para afrontar con garantías el desembarco de sectores como el cine o la música, en la nueva economía digital.

PREMIOS NACIONALES GAMELAB A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Los **Premios Nacionales Gamelab a la Industria del Videojuego** se otorgan desde 2008 dentro de los eventos que forman parte de **Gamelab**, la Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, para distinguir **los mejores trabajos desarrollados durante el último año**. Suponen el mayor reconocimiento a la dedicación y resultados de las empresas y profesionales del sector.

A la vez, ofrecen a la opinión pública y medios de comunicación un **termómetro fiable del nivel de nuestra Industria** y sus empresas.

La gala de entrega de estos galardones, conducida por figuras del mundo de la comunicación y el espectáculo como Verónica Blume, Antonio Garrido, M^a José Suárez o Javier Veiga, cuenta con la asistencia y seguimiento de toda la comunidad de profesionales del ocio interactivo español.

La ceremonia de este año tendrá lugar el **jueves 30 de junio** y estará presentada por el actor y director **Jose Corbacho**.

Tradicionalmente el jurado de los premios ha estado formado por prestigiosos profesionales del sector, del mundo de la comunicación y de la prensa. En la edición 2011, como novedad, los **ganadores serán votados** por los miembros de la recientemente creada **Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas**, excepto los premios especiales elegidos por la prensa y el público y los premios honoríficos.

El **Premio del Público** al Mejor Videojuego se vota a través de www.gamelab.es y el ganador se da a conocer también en la ceremonia de entrega de premios.

El **Premio Especial de la Prensa** es elegido por los medios acreditados a Gamelab.

Los ganadores de las tres ediciones anteriores pueden consultarse en <http://www.gamelab.es/2011/es/historia/>

En esta séptima edición se establecen las siguientes categorías de candidaturas con opción a premios:

- MEJOR JUEGO DEL AÑO: Mejor juego en cualquier plataforma.
- MEJOR JUEGO PARA DISPOSITIVO PORTÁTIL: Mejor juego lanzado en smartphones y tablets.
- MEJOR JUEGO PARA CONSOLA PORTÁTIL: Mejor juego en consolas Nintendo DS o Sony Playstation Portable.
- MEJOR JUEGO PC ONLINE: Mejor juego multijugador online para PC en versión descargable, web o redes sociales.
- MEJOR JUEGO INDIE: Mejor juego de bajo presupuesto para consola o PC.
- MEJOR DISEÑO DE JUEGO: Al juego con elementos de gameplay más originales y adictivos.
- MEJOR DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Al juego con una línea artística más innovadora y/o mejor ejecutada.
- MEJOR ANIMACIÓN: Al juego con animaciones más complejas y mejor resueltas.
- MEJOR MÚSICA ORIGINAL: Al juego con mejor composición musical original.
- MEJOR SONIDO: Al juego con mejores efectos y técnicas de sonido.
- MEJOR TECNOLOGÍA: Al juego con mayor calidad y/o innovación técnica.
- PREMIO ESPECIAL DEL PÚBLICO: Al mejor juego español del año elegido por los consumidores.
- PREMIO ESPECIAL DE LA PRENSA: Al mejor juego español del año a juicio de la prensa acreditada en Gamelab.

Este año el **Premio Homenaje Gamelab 2011**, que se otorga a personalidades de cualquier ámbito relacionado con la Industria cuya relevancia y compromiso con el desarrollo del sector merecen ser públicamente destacados, recae en la figura de **James Armstrong**, Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment para el Sur de Europa. Este premio se le otorga en reconocimiento a su carrera profesional y a su comprometida y exitosa apuesta por la producción de videojuegos en España bajo el sello del gigante japonés Playstation.

Como novedad en esta edición, la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas aprovechará la celebración de Gamelab para entregar su máximo galardón, el Premio de Honor de la organización, al prestigioso creador japonés Hideo Kojima.

Además, el creador británico Peter Molyneux recibirá por sus 25 años de carrera el Premio Internacional Gamelab 2011, que reconoce a una de las figuras u organizaciones del mundo del Videojuego por su influencia y aportaciones al sector.

DATOS ÚTILES

Gamelab 2011
Arenas de Barcelona
Gran Vía de Les Corts Catalanes, 373-385
08015 Barcelona
Del 29 de junio al 1 de julio
www.gamelab.es

Redes sociales:   

Gabinete de prensa
Zenit Comunicación
91 559 91 88 – 609 17 16 69
zenit@zenitcom.com – prensa@gamelab.es

Gamelab 2011 cuenta con **el apoyo** del Ministerio de Cultura, la Generalitat de Catalunya a través del Departament d'Empresa i Ocupació y el Institut Català de les Indústries Culturals del departament de Cultura, el Instituto de Comercio Exterior (ICEX), la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de España (DEV), la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, el Ajuntament de Barcelona y la Fira de Barcelona; el **patrocinio** de Game, Sony Playstation, Nintendo, Kinect para Xbox360, Orange, Mediapro, Spanair y U-Tad (Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital) y con **la colaboración** de ICIC 360, Acció, Fondo Europeo de Desarrollo Regional, Games from Spain, la Federación Europea de Empresas de Videojuegos (EGDF), HP, Native Prime y Filmoteca de Catalunya.

Rtve.es, elmundo.es, vadejuegos.com, meristation.com, eurogamer.es y gameindustry.biz son los medios oficiales de esta séptima edición.

ANTECEDENTS: LA INDÚSTRIA DEL VIDEOJOC

El Videojoc és la Indústria Cultural de major impacte econòmic i d'expansió social i cultural de totes les que hi ha a l'actualitat. A nivell mundial, el sector mou, només en el terreny de les consoles, més de 44 bilions de dòlars. A això cal sumar-hi un volum de negoci creixent, però encara no quantificat amb exactitud, procedent del món de les descàrregues, els jocs en línia, les xarxes socials, els dispositius mòbils i altres finestres d'entreteniment electrònic menys esteses o encara emergents. Per donar només un exemple del que això pot representar, només en descàrregues digitals el mercat dels EUA va superar els 5'8 bilions de dòlars durant 2010, un 36% del mercat (font NPD, empresa que controla les dades de vendes de videojocs per al mercat dels Estats Units).

Espanya és el quart país europeu i el sisè mundial pel que a consum de videojocs es refereix, llançant unes xifres de negoci anuals properes als 1.300 milions d'euros.

L'entreteniment digital interactiu ha experimentat en els darrers temps un auge només comparable al d'Internet en els 90'. Els estudis, a més, diuen que entre el 28 i el 37% de la població amb edats entre els 16 i els 49 anys són "jugadors actius" i que l'arribada de les últimes consoles ha incorporat al consum perfils de població fins ara aliens al mercat, com les dones i les persones per sobre dels 50 anys. Una vegada més, aquestes xifres oficials només contempen el mercat de la distribució física o retail, i deixen fora fenòmens de facturació tan importants com els mons en línia, els jocs web casuals, els jocs socials o els jocs per a mòbil (font ADESE). La indústria del videojoc és la fórmula **d'oci audiovisual predominant** en Espanya amb un 54% de la facturació del sector.

A nivell industrial, Espanya compta amb unes 120 companyies dedicades al desenvolupament i edició de videojocs en totes les plataformes. Tot i que aquest volum no és comparable encara al del consum, si és destacable almenys la qualitat de les produccions, que situen alguns dels estudis espanyols en els primers llocs dels rànquings mundials. Digital Legends Entertainment, MercurySteam, Novarama, Virtual Toys, Zed, Fx Interactive, Over the Top Games o Bitoon Entertainment són només alguns dels exemples d'empreses nacionals que estan triomfant amb els seus productes fora d'Espanya.

Finalment, i al marge dels resultats econòmics llançats pel sector, cal destacar que el videojoc actua també com a motor de desenvolupament i negoci per a altres indústries, facilitant tecnologia i professionals qualificats per a la creació de simulacions civils, mèdiques, militars o educatives, i canals comercials per a la distribució i explotació d'altres continguts digitals. Espanya també compta amb un important ventall d'empreses que posen de manifest aquestes relacions i beneficis intersectorials.

QUÈ ÉS GAMELAB?

Gamelab és **l'esdeveniment de referència** de la Indústria, la cita oficial dels professionals i empreses del Videojoc a Espanya. Un lloc de trobada, negoci i intercanvi d'idees, que en els últims anys també s'ha convertit en la principal **plataforma de comunicació** del sector amb els mitjans, el públic general, les administracions públiques i les institucions acadèmiques.

La fira és una de les parades obligades en el calendari internacional d'esdeveniments del sector, assumint el protagonisme i la representació no només del mercat espanyol, sinó també dels emergents mercats llatinoamericans i hispanoparlants. Entre els ponents de Gamelab han estat importants personalitats internacionals del sector, com **Ian Livingston** (creador de Tomb Raider i Lara Croft), **Bryan Neider** (un dels màxims dirigents d'EA Games) o **Richard Bartle** (pioner dels Mons Virtuals).

En l'edició de 2011 de Gamelab seran presents alguns dels creadors i empresaris més influents del panorama internacional, com per exemple:

- **Hideo Kojima**, una de les figures més venerades de la indústria mundial gràcies especialment al seu innovador treball en la saga Metall Gear, considerat com un dels millors videojocs de la història, que rebrà el Premi d'Honor de l'Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives en el marc de la fira.
- **Cliff Bleszinski**, l'estrella de Microsoft mundialment reconeguda pel seu treball creatiu en el revolucionari Gears of War (supera els 13 milions de còpies venudes en Xbox) i en la saga Unreal, serà sens dubte un dels principals atractius de la fira.
- **Peter Molyneux**, un dels professionals més valorats de la Indústria (segons va publicar recentment el diari USA Today), és una de les mentes més creatives del sector. Dissenyador i programador de jocs

com Fable, Populous o Sindycate i creador dels anomenats "Jocs de déu" rebrà el Premi Internacional Gamelab 2011.

- **Trip Hawkins**, un dels grans visionaris del sector i fundador d'alguna de les multinacionals més importants del món del videojoc, com Electronic Arts i Digital Xocolata, oferirà la seva visió del futur de la creació i explotació de continguts en el món digital (xarxes socials, mòbils, jocs en línia,...).

- **American McGee** serà un altre dels populars i influents creadors que compartiran cartell. Després dels seus èxits com Doom, Quake i American McGee's Alice, aposta de manera decidida per les noves Plataformes mòbils (iPhone i iPad) i els models de negoci en línia i Free2Play.

- **Louis Castle**, fundador del mític Westwood Studios (Command & Conquer), actual vicepresident de Zynga (la major companyia del món en jocs per a Facebook) i principal col·laborador de Steven Spielberg en la seva incursió en el món dels videojocs, parlarà de com els jocs socials revolucionaran el futur de l'oci digital.

- Altres de les conferències a tenir en compte seran les de **Siobhan Reddy** (directora de l'estudi Mitja Molecule, creadors de la innovadora i reeixida franquícia LittleBigPlanet), **Daniel Kaplan** (responsable de negoci de Minecraft, el videojoc indie que ha passat de ser un joc online en proves el 2009, a tenir a dia d'avui més de 8 milions d'usuaris registrats), **Richard A. Bartle**, (creador de MUD, el primer món virtual -ens visitarà per segon any-) i **Dino Patti** (fundador de l'estudi independent Playdead responsable de Limbo, un dels jocs de descàrrega més originals i premiats dels últims temps). Per descomptat, també ens acompanyaran els directius i creatius de les empreses més importants del nostre país, com **Xavier Carrillo** (Digital Legends Entertainment), **Enric Álvarez** (MercurySteam), **Daniel Sánchez Crespo** (Novarama), **Gonzo Suárez** (Arvirago Entertainment), **Roberto Álvarez de Lara** (Over the Top Games) o **Fernando Piquer** (Bitoon Entertainment), entre altres.

Gamelab exerceix també **d'aparador anual** de la producció espanyola i és el **punt de contacte** d'aquesta indústria amb l'exterior, atraient cada any la presència d'inversors, editors i distribuïdors internacionals i captant l'atenció dels principals mitjans especialitzats a nivell europeu i mundial. Aquest any comptarem amb l'assistència de mitjans de referència del sector com Gamasutra-The Art & Business of Making Games, Edge entertainment, Gameindustry i Eurogamer.

Com a complement a les seves seccions principals, l'esdeveniment promou **activitats de caràcter cultural i social** en l'entorn de la seu, com exposicions artístiques i interactives, i acull també la celebració dels **Premis Nacionals Gamelab a la Indústria del Videojoc**, atorgats per l'Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives.

OBJECTIUS

Els objectius específics de Gamelab 2011 són:

- Comunicar al **gran públic les noves formes de negoci i consum** entorn al **fenomen de l'oci digital interactiu**.
- Utilitzar de trampolí la fira per **situar el videojoc en un paper cultural i un discurs semblant al d'altres indústries culturals** de major tradició.
- Enfortir les relacions i la **comunicació** bidireccional entre les **institucions públiques i el sector de l'Oci Interactiu**.
- Oferir oportunitats de **trobada i formació especialitzada per a estudiants i professionals del sector**.
- Possibilitar la **connexió directa entre professionals** a la recerca d'oportunitats laborals i **empreses** en condicions d'oferir ocupació.
- Promoure **l'intercanvi d'informació, idees i experiències** entre el món del Videojoc i altres indústries relacionades a nivell tecnològic, creatiu o de negoci.
- Generar **oportunitats de negoci** entre les empreses nacionals i els principals actors internacionals del sector, buscant fonamentalment:
 - Acords de distribució i venda de producte local a mercats internacionals.
 - Acords de distribució de contingut internacional en els nostres mercats (espanyol i hispanoparlant).
 - Exportació d'infraestructures, eines o serveis a companyies internacionals.

- Reforçar la **imatge de cara a l'exterior de la indústria nacional** com a interlocutor i soci natural a l'hora d'abordar l'explotació dels mercats llatinoamericans i hispanoparlants.
- Augmentar la **visibilitat de la nostra indústria** i el seu nivell de connexions internacionals.
- Projectar i reivindicar la imatge dels productes nacionals en els **mercats i mitjans internacionals**.

ESTRUCTURA, SECCIONS I FORMATS

Per complir els objectius anteriorment exposats, Gamelab presenta diverses seccions o espais de contingut i activitats amb nom propi. El propòsit i format de cadascuna d'elles es descriuen a continuació:

*** Conferències i debats professionals**

És la zona de Congrés, la secció de Gamelab amb més tradició. Cita obligada per a aficionats, estudiants i professionals del sector. Un esdeveniment imprescindible **per mantenir-se al dia tant tècnica i creativament com a nivell industrial i empresarial**, de la mà de les figures de més prestigi internacional.

Les sessions d'aquesta conferència professional abasten tots els àmbits de la creació de videojocs (disseny, programació, art, plataformes mòbils, jocs en línia, jocs socials, consoles, etc) i del negoci (empresa, finançament, desenvolupament, distribució ...)

Xerrades, debats i seminaris són altres dels formats en els quals es desenvolupen les activitats d'aquesta secció.

*** Espai Networking**

Aquest espai dedicat al negoci **té com a objectiu reunir empreses locals amb potencials compradors i socis internacionals**. Les empreses i personalitats convidades a l'esdeveniment (inversors, empreses editores, distribuïdors, portals en línia, prescriptors d'opinió i, en general, qualsevol companyia, professional o mitjà que ofereixi una possibilitat d'augmentar el negoci internacional de les empreses participants) podran **conèixer de primera mà totes les oportunitats que els ofereixen la indústria i el mercat espanyol**.

Dins de l'esdeveniment es facilitarà a les empreses la possibilitat d'organitzar **reunions privades** amb possibles compradors i experts internacionals presents en l'esdeveniment. Aquestes reunions poden servir per **generar oportunitats de negoci** o simplement, d'una forma més consultiva, per **intercanviar visions al voltant dels productes i projectes** empresarials presentats. Aquest any participaran empreses com Big Fish Games, Sony Computer Entertainment Europe, Game, Nexon, NHN, Hangama, NCC Games, Cartagena Capital, Score Loop, Choirock, Autodesk, Playnet, Joymax, Native Prime o Wemade, entre altres.

* **Exhibició comercial**

És l'espai expositiu de la fira, **oberta tant a públic professional com general**.

En aquesta zona es dóna cabuda a distribuïdors, estudis de desenvolupament, empreses d'eines i serveis, institucions acadèmiques i una bookstore especialitzada. Es podran gaudir, entre altres activitats, de les instal·lacions de Nintendo, Playstation, Xbox-Kinect o Bitoons Games.

Aquesta zona expositiva també acollirà **esdeveniments promocionals** organitzats pels exhibidors (demostracions audiovisuals i interactives, presentacions de producte, seminaris, competicions, concursos, etc), així com **exposicions artístiques** al voltant del món del Videojoc, com la ja clàssica exposició fotogràfica "**Reflexos de fantasia interactiva**", que reuneix a una selecció de notables fotògrafs que indaguen en les influències socials i culturals del fenomen del Videojoc. A través de les imatges, els autors ens descobriran l'íntima relació de la Cultura Contemporània amb el món de l'Oci Interactiu.

En definitiva, activitats pensades per donar a conèixer al públic més general aquesta indústria.

* **Gamelab360: I Fòrum de les Indústries Digitals**

Gamelab 2011 estrena una nova secció de continguts, anomenada Gamelab360, amb la col·laboració de la Direcció General de Política i Indústries Culturals del Ministeri de Cultura i l'Institut Català de les Indústries Culturals (ICIC), dedicada a **debatre i donar les claus sobre el nou panorama de negoci de les Indústries Culturals**.

Gamelab360 reunirà a Barcelona experts internacionals de totes les tendències de negoci i notables representants de la cultura per indagar en el nou panorama de negoci que el videojoc ha posat de

manifest, amb la finalitat de propiciar un **diàleg transversal i d'utilitat per a altres sectors.**

Aprofitant l'experiència acumulada en el sector del Videojoc, Gamelab vol contribuir a crear nous panorames en aquestes realitats de mercat i consum per als productors i editors de continguts tradicionals. El Videojoc és una referència per afrontar amb garanties el desembarcament de sectors com el cinema o la música, en la nova economia digital.

PREMIS NACIONALS GAMELAB A LA INDÚSTRIA DEL VIDEOJOC

Els **Premis Nacionals Gamelab a la Indústria del Videojoc** s'atorguen des de 2008 dins dels esdeveniments que formen part de **Gamelab**, la Fira Internacional del Videojoc i l'Oci Interactiu, per distingir **els millors treballs desenvolupats durant l'últim any.** Suposen el major reconeixement a la dedicació i resultats de les empreses i professionals del sector.

Alhora, ofereixen a l'opinió pública i mitjans de comunicació un **termòmetre fiable del nivell de la nostra Indústria** i les seves empreses.

La gala de lliurament d'aquests guardons, conduïda per figures del món de la comunicació i l'espectacle com Verónica Blume, Antonio Garrido, M^a José Suárez o Javier Veiga, compta amb l'assistència i seguiment de tota la comunitat de professionals de l'oci interactiu espanyol.

La cerimònia d'aquest any tindrà lloc el **dijous 30 de juny** i estarà presentada per l'actor i director **Jose Corbacho.**

Tradicionalment el jurat dels premis ha estat format per prestigiosos professionals del sector, del món de la comunicació i de la premsa. En l'edició 2011, com a novetat, els **guanyadors seran votats** pels membres de la recentment creada **Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives**, excepte els premis especials elegits per la premsa i el públic i els premis honorífics.

El **Premi del Públic** al Millor Videojoc es vota a través de www.gamelab.es i el guanyador es dona a conèixer també a la cerimònia de lliurament de premis. El **Premi Especial de la Premsa** és elegit pels mitjans acreditats a Gamelab.

Els guanyadors de les tres edicions anteriors es poden consultar a <http://www.gamelab.es/2011/es/historia/>

En aquesta setena edició s'estableixen les següents categories de candidatures amb opció a premis:

- MILLOR JOC DE L'ANY: Millor joc en qualsevol plataforma.
- MILLOR JOC PER DISPOSITIU PORTÀTIL: Millor joc llançat en smartphones i tablets.
- MILLOR JOC PER CONSOLA PORTÀTIL: Millor joc en consoles Nintendo DS o Sony Playstation Portable.
- MILLOR JOC PC ONLINE: Millor joc multi-jugador en línia per PC en versió de descàrrega, web o xarxes socials.
- MILLOR JOC INDIE: Millor joc de baix pressupost per consola o PC.
- MILLOR DISSENY DE JOC: Al joc amb elements de gameplay més originals i addictius.
- MILLOR DIRECCIÓ ARTÍSTICA: Al joc amb una línia artística més innovadora i/o millor executada.
- MILLOR ANIMACIÓ: Al joc amb animacions més complexes i millor resoltes.
- MILLOR MÚSICA ORIGINAL: Al joc amb millor composició de música original.
- MILLOR SO: Al joc amb millors efectes i tècniques de so.
- MILLOR TECNOLOGIA: Al joc amb major qualitat i/o innovació tècnica.
- PREMI ESPECIAL DEL PÚBLIC: Al millor joc espanyol de l'any triat pels consumidors.
- PREMI ESPECIAL DE LA PREMSA: Al millor joc espanyol de l'any segons la premsa acreditada a Gamelab.




Aquest any el **Premi Homenatge Gamelab 2011**, que s'atorga a personalitats de qualsevol àmbit relacionat amb la Indústria on la rellevància i compromís en el desenvolupament del sector mereixen ser públicament destacats, recau en la figura de **James Armstrong**, Conseller Delegat de Sony Computer Entertainment per al Sud d'Europa. Aquest premi se li atorga en reconeixement a la seva carrera professional i a la seva compromesa i reeixida aposta per la producció de videojocs a Espanya sota el segell del gegant japonès Playstation.

Com a novetat en aquesta edició, l'Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives aprofitarà la celebració de Gamelab per lliurar el seu màxim guardó, el Premi d'Honor de l'organització, al prestigiós creador japonès Hideo Kojima.

A més, el creador britànic Peter Molyneux rebrà pels seus 25 anys de carrera el Premi Internacional Gamelab 2011, que el reconeix com una de les figures o organitzacions del món del Videojoc per la seva influència i aportacions al sector.

DADES ÚTILS

Gamelab 2011
Arenas de Barcelona
Gran Via de les Corts Catalanes, 373-385
08015 Barcelona
Del 29 de juny a l'1 de juliol
www.gamelab.es

Xarxes socials:   

Gabinet de premsa:
Zenit Comunicació
91 559 91 88 - 609 17 16 69
zenit@zenitcom.com – prensa@gamelab.es

Gamelab 2011 compta amb **el suport** del Ministeri de Cultura, la Generalitat de Catalunya a través del Departament d'Empresa i Ocupació i l'Institut Català de les Indústries Culturals del departament de Cultura, l'Institut de Comerç Exterior (ICEX), l'Associació de Desenvolupadors de Videojocs d'Espanya (DEV), l'Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives, l'Ajuntament de Barcelona i la Fira de Barcelona; **el patrocini** de Game, Sony Playstation, Nintendo, Kinect per Xbox360, Orange, Mediapro, Spanair i U-Tad (Centre Universitari de Tecnologia i Art Digital); i amb **la col·laboració** de ICIC 360, Acc1ó, el Fons Europeu de Desenvolupament Regional, Games from Spain, la Federació Europea d'Empreses de Videojocs (EGDF), HP, Native Prime i la Filmoteca de Catalunya.

Rtve.es, elmundo.es, vadejuegos.com, meristation.com, eurogamer.es i gameindustry.biz són els mitjans oficials d'aquesta setena edició.



Con el apoyo de:



Patrocinan:



Colaboran:



Medios oficiales:

