

# La industria superlativa del videojuego se reunió en Barcelona

Por Lluisa Diaz

Lo ocurrido en la feria Gamelab 2012 en Barcelona, indica que el negocio del videojuego demanda nuevos modelos de negocio, múltiples plataformas y diversos géneros.

Tras cinco intensos días de conferencias, ponencias, observaciones y charlas con diferentes personas que de un modo u otro están relacionadas con este asombroso mundo del videojuego, estoy en el momento preciso para hacer un análisis general sobre la posición de esta industria en la actualidad. Y lo más importante, la posición predominante que ocupará en un futuro no muy lejano, como principal vía de entretenimiento del siglo XXI (como lo ha sido el cine para el siglo XX).

Sin duda, las reminiscencias del videojuego con el cómic y el cine, principalmente como disciplinas influyentes seguirán estando muy presentes, pero estos días se ha podido detectar en el ambiente que algo muy intenso se está cuajando y que pronto acabará teniendo forma.



Para situar al lector dentro de la feria, diré que *Gamelab 2012*<sup>1</sup>, marca una exitosa 8<sup>a</sup> edición, consolidándose como una cita de referencia dentro del sector en Europa y también a nivel mundial. Debemos agradecer a su director, Iván Lobo, la organización de este emblemático encuentro de conocimiento y colaboración. Y no olvidar la presencia e influencia de Gonzo Suárez (creador de videojuegos), como uno de los principales impulsores de esta industria.

Haciendo un poco de repaso sobre los últimos acontecimientos, devenidos muy rápidamente, podemos intuir cómo el creador de *Mario Bros* y *The Legend of Zelda*, Shigeru Miyamoto, ha conseguido ganar el *Premio Príncipe de Asturias 2012* en el ámbito de las Humanidades y la Comunicación; en parte a la obstinación y la perseverancia de estas dos personalidades.

De manera introductoria puedo empezar comentando la poca concurrencia del público femenino en este tipo de eventos (las cuales, se podían contar con los dedos de las manos). La

única mujer prevista en la programación, Corrine Yu (principal *Engine Architect* del equipo de Microsoft de *Halo*), no pudo estar presente por motivos profesionales. En cuanto al ambiente general: mucho público joven (seguramente aficionado a los videojuegos), vestidos de una manera curiosa, la mayoría de negro, y algunos de los cuales introducidos ya en el sector.

En cuanto a los ponentes, señalar como opinión personal, la diferencia tan grande entre los ponentes extranjeros y los de la propia cantera. Mientras los primeros se creen su puesto y hablan desde su real posición, con seguridad y camiseta de colores variados; los segundos, la mayoría de negro, hablaban desde una posición modesta y en segundo plano (no hay más que ver dónde se programaron sus ponencias: al final de la semana y para todos los públicos).

Aunque con la excepción de Xavier Carillo, fundador de Digital Legends Entertainment que, con un buen inglés, hizo una muy interesante ponencia sobre las predicciones para los móviles en el futuro. En ella dio un amplio repaso a los principales mercados, remarcando las diferencias por países, la gran brecha entre occidente y el mercado asiático, los nuevos modelos de negocio, con una mención especial a los juegos sociales, así como la imparable carrera y la expansión de los juegos para móviles.

En cuanto a Dani Sánchez Crespo (admirable por su trabajo en *Novorama Tecnology*, especialmente con la saga *Invizimals*, todo un ejemplo de innovación en realidad aumentada), aunque repitió en varias ocasiones que su ponencia era exclusivamente su opinión y no la de la Sony (marca para la que trabaja), consiguió todo lo contrario. Su posición no hizo más que considerar a los juegos sociales como algo temporal, sin reconocer su verdadero protagonismo y la influencia en los otros géneros, tan solo por defender su producto destinado a consola. En cuanto al caso de la empresa *Social Point*, con sede en Barcelona, es ya todo un referente en juegos sociales. Con tres títulos han conseguido estar entre los *Top 10* a nivel mundial; un caso sin duda excepcional liderado por dos jóvenes emprendedores: Horacio Martos y Andrés Bou.

Volviendo a la modestia de nuestros valores en el sector, no puedo dejar de hacer mención a magníficos proyectos llenos de talento como *AfterZoom* de Abylight, el cual llegó al público después de un intenso camino en busca de ayudas económicas que no llegaban, especialmente por el poco apoyo que se daba en España a la investigación y a los buenos proyectos. Otro destacable e imaginativo proyecto entre los muchos que se presentaron durante el programa de fin de semana en «*Gamelab Academy*» fue el de la empresa *Delirium Studios*. Su primer proyecto orientado a museos, era una magnífica recreación del cuadro de las Meninas en tres dimensiones, para poder recorrer el espacio en primera persona. Después de algún fracaso, aprendieron lo suficiente para crear el magnífico *Kinito Ninja* con una estética gráfica muy definida, y cuyo estilo ha sido aplicado a diverso merchandising; algo así como un *Angry Birds* de Rovio, a menor escala y de cariz vasco. Por último, destacar el sorprendente trabajo de *Devilish Games*, con esos pequeños videojuegos orientados a productos publicitarios de grandes marcas.

En cuanto a las estrellas de la industria, pudimos disfrutar del introspectivo pero agudo creador de la maravillosa saga *Final Fantasy* —Hironobu Sakaguchi—, y del extrovertido y audaz Kazurori Yamauchi, responsable de *Gran Turismo*. Dos leyendas ya de la historia del videojuego, que con entrevistas similares, explicaron sus inicios, consolidación y últimos proyectos. En cuanto a la unión de arte y tecnología en un videojuego no puedo dejar de nombrar a *Castlevania* de Konami, que ha contado con la colaboración de la empresa española MercurySteam (toda una obra maestra en mayúsculas). Sobre los demás ponentes no voy a nombrarlos a todos porque sería

demasiado extenso, pero sintetizaré unos cuantos pensamientos a añadir a lo ya comentado:

- «**La imparable industria del videojuego**», como exponente principal en el sector del ocio y el entretenimiento. No hay que olvidar que los niños jugadores, tanto de ayer como de hoy, son y serán adultos en un mañana, y querrán seguir jugando con sus consolas, PC, móviles, iPads, etc.
- «**El éxito de las Apps**», y la rápida extensión del AppStore, con todo tipo de aplicaciones para el móvil.
- «**Los nuevos modelos de negocio**». El modelo *Freemium* y el «*Free to play*». El referente del modelo de juego social, donde a través de este modelo podemos empezar a jugar gratuitamente, pero si queremos aumentar la experiencia en la jugabilidad, así como la adquisición de exclusivos items, tendremos que pagar a través de los llamados micro-créditos.
- «**El aumento de todo tipo de públicos**», que antes no jugaban, así como la gran inclusión de la mujer en los juegos sociales.
- «**El destacado rol profesional del Publisher-Editor**» para financiar un proyecto y que este pueda ver la luz dentro del mercado.
- «**La expansión del software Unity**», como principal programa de creación de Videojuegos, para ser exportados a múltiples plataformas.

Hago referencia al denominado «Coloquio: Industrias del ocio digital», donde hubo un claro interés por parte de los dos participes (José Garasino, Director de la Academia de Cine y Gonzo Suárez) en establecer nexos de conexión y colaboración entre la industria del cine y la del videojuego. Siendo comparadas de manera improvisada: la primera, con una abuelita anclada en la rutina y en los viejos hábitos, tomando el té diario a las 19 hs., mientras que la segunda era un chica de 23 años en constante cambio. Aunque hubo otras interesantes ideas dignas de mención:

1. Gonzo Suárez («*The Lord of the Creatures*» para Digital Legends): «El videojuego estará hasta en el telediario». Esta frase demuestra su visión del videojuego como forma cultural, expandida a todos los ámbitos.
2. Josué Monchán (Pendulo Studios): «España no cuenta». Comentario de una destacable profesional extranjera del sector sobre la industria española del videojuego al conversar con ella sobre el tema.
3. Alberto Moreno (Crocodile Entertainment): hablando sobre su magnífico proyecto «Zack Zero»: «...puntuación del videojuego en España: media de 8... puntuación del mismo videojuego en EEUU: muy baja...».
4. Super Mega Team: «Los juegos *Freemium* de Facebook no tienen calidad...», y resulta que su videojuego «Supermagical» para móvil utiliza mucho de los mecanismos de los «social games» como el tutorial interactivo o las Chocomonedas (símil de los *coins* o moneda virtual de cualquier juego social en Facebook).

Me quedo finalmente para terminar con esta visión general y particular de mi paso por *Gamelab*,

con el espíritu de los galardonados al mejor proyecto universitario: *Forgotten Kodama* de Hugging Cactus. Juego que se podía probar dentro del apartado de exposición, como otros muchos grandes títulos y en sus diversas plataformas. Cinco chicos llenos de entusiasmo, de orígenes y perfiles diversos, pero con la sabiduría de crear un videojuego de calidad de la nada, gracias al trabajo y la colaboración en equipo.

Para finalizar, no dudaré en poder disfrutar el año que viene de un nuevo *Gamelab*, lleno de pasión y mentes creativas, con la difícil tarea de hacernos comprender mejor este sector por fin percibido como cultural. Y por tanto, gran influyente en la construcción de esta nueva sociedad que se nos avecina.

Publicado el 25/07/2012

- 
1. Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo: *Gamelab 2012* fue un congreso sobre el videojuego que se realizó en Barcelona a finales de junio de este año.

**FOROALFA**



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/la-industria-superlativa-del-videojuego-se-reunio-en-barcelona>