

COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

Málaga impulsa 'Andalucía Play Fest', un nuevo encuentro que une tres citas estratégicas para la industria nacional del videojuego

- El evento, que se celebrará del 3 al 5 de julio de 2026 en FYCMA, suma las marcas 'Premios Iris Games,' 'Guadalindie' y 'RetroPixel'
- La iniciativa nace desde el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, en colaboración con la Academia de Televisión, la Junta de Andalucía, MálagaJam y ALTAIR, entidades que promueven estos encuentros

Málaga, 11 de marzo de 2026.- El Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, pone en marcha 'Andalucía Play Fest', un nuevo evento que integrará bajo un mismo paraguas tres de las principales citas del ecosistema del videojuego que se celebran en la ciudad: Premios Iris Games, Guadalindie y Retropixel. El encuentro tendrá lugar del 3 al 5 de julio de 2026 en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga) y nace con el objetivo de reforzar la proyección nacional de Málaga como *hub* estratégico del videojuego, generar sinergias entre industria y comunidad y ofrecer una experiencia integral para profesionales y público general.

1/3

Premios Iris Games es el certamen nacional de referencia para la industria del videojuego, organizado por la Academia de Televisión y de las Ciencias y las Artes del Audiovisual, el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos, y la Junta de Andalucía. Reconoce anualmente el talento, la innovación y la excelencia creativa de estudios que han lanzado videojuegos durante el último año.

Por su parte, Guadalindie es una feria profesional centrada en el videojuego independiente, impulsada por la Asociación MálagaJam, que conecta estudios, *publishers*, inversores y talento emergente en un entorno de *networking*, conferencias y zona demo.

A estas dos citas se une Retropixel, evento dedicado a la cultura del videojuego clásico y sistemas históricos, organizado por la Asociación ALTAIR, que reúne exposiciones, conferencias y actividades vinculadas al patrimonio digital y la preservación tecnológica.

'Andalucía Play Fest' mantiene la identidad, programación y canales de difusión propios

de cada uno de los eventos, pero compartirá espacio expositivo, contenidos y público, creando un entorno común que permitirá multiplicar el impacto de las tres iniciativas.

La cita nace desde el Ayuntamiento de Málaga como una iniciativa estratégica que refuerza el trabajo que el Polo Nacional de Contenidos Digitales, MálagaJam y la asociación ALTAIR desarrollan durante todo el año en materia de emprendimiento, formación y dinamización de eventos vinculados a la industria creativa y tecnológica.

Esta nueva marca no supone la suma puntual de tres citas, sino la articulación de un proyecto común que multiplica el alcance, la visibilidad y el impacto de cada uno de los encuentros que lo integran.

Andalucía Play Fest contará con una jornada profesional el día 3 de julio y dos jornadas de acceso gratuito para público los días 4 y 5 de julio. La inscripción estará disponible en las próximas semanas a través de las webs de los tres eventos: premiosirishgames.com; guadalindie.com y retropixel.es

Más proyección

El nuevo formato permitirá potenciar la proyección nacional e internacional de los estudios participantes, atraer de forma más sólida tanto a público profesional como general y consolidar a Málaga como sede estable de grandes encuentros del sector. Además, favorece la optimización de recursos y la creación de sinergias entre organizadores, *partners* e instituciones, fortaleciendo un ecosistema que conecta industria, talento emergente y comunidad.

2/3

‘Andalucía Play Fest’ también fomenta el diálogo entre la innovación contemporánea y la cultura retro, entendiendo el videojuego como una industria que avanza mirando al futuro sin perder de vista sus raíces. De este modo, se genera un espacio en el que conviven desarrolladores consolidados, estudios independientes, profesionales del sector, creadores emergentes y aficionados, construyendo una experiencia transversal que refleja la madurez y diversidad del sector.

La iniciativa contará con la colaboración de la Junta de Andalucía, a través de la Agencia Digital de Andalucía y de la Empresa Pública Turismo y Deporte de Andalucía, y los principales *partners* de cada uno de los eventos, reforzando la dimensión institucional y sectorial del proyecto y consolidando una alianza estratégica en torno al desarrollo del videojuego en Andalucía.

La Junta, a través de la Agencia Digital de Andalucía, impulsa el videojuego y los contenidos digitales a través de las acciones marcadas por la Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales 2030, cuyo objetivo es el desarrollo y consolidación del sector audiovisual y de contenidos digitales de Andalucía desde la apuesta por la colaboración público-privada, la digitalización, la competitividad, la internacionalización, el talento y el apoyo público. A través de esta hoja de ruta se busca

adaptar el sector al nuevo contexto digital: multidispositivo, interactivo y móvil.

Málaga, capital del videojuego

Durante tres días, FYCMA se convertirá en el gran punto de encuentro de la industria profesional del videojuego, los desarrolladores independientes y la cultura retro. El espacio acogerá una amplia zona expositiva compartida, donde estudios y proyectos podrán mostrar sus desarrollos al público; un área profesional orientada al *networking*, las reuniones sectoriales y la generación de oportunidades de negocio; espacios demo abiertos que permitirán a los asistentes probar los videojuegos participantes; así como un programa de conferencias y contenidos especializados dirigidos tanto a profesionales como a aficionados.

En este contexto, la gala de los Premios Iris Games se integrará como uno de los momentos centrales del festival, aportando reconocimiento, visibilidad y proyección nacional al talento independiente.

Con 'Andalucía Play Fest', Málaga da un paso más en su posicionamiento como capital del videojuego en el sur de Europa, integrando industria, talento emergente, memoria tecnológica y cultura digital en un único gran encuentro anual que consolida la estrategia municipal de apoyo al sector y refuerza el papel del Polo Nacional de Contenidos Digitales como motor del ecosistema.

3/3