



Garrido participa en la inauguración del evento, con 30.000 metros cuadrados dedicados al ocio y al entretenimiento *gamer*

La Comunidad apuesta por consolidar Madrid Gaming Experience como la feria de referencia del videojuego en España

- La industria española del videojuego, con un 26% de las empresas en la Comunidad de Madrid, factura más de 510 millones de euros

28 de octubre de 2016.- La Comunidad de Madrid quiere consolidar Madrid Gaming Experience como la feria de referencia de la industria del videojuego y de los aficionados a este mundo en España, según ha avanzado hoy el consejero de Presidencia, Justicia y Portavoz del Gobierno de la Comunidad de Madrid, Ángel Garrido.

Garrido ha participado en la inauguración de la primera edición de esta feria del ocio y del entretenimiento *gamer* que, organizada por IFEMA y la empresa Game, espera reunir a más de 100.000 visitantes desde hoy y hasta el próximo 1 de noviembre.

El consejero de Presidencia ha destacado la importancia de la industria del videojuego en España, en general y, en concreto, en la Comunidad de Madrid. De las 480 empresas de desarrollo de videojuegos en activo censadas a nivel nacional, un 26,2% tienen su sede en la Comunidad, que es, así, la región que concentra un mayor número de empresas del sector, por delante de Cataluña.

La industria española del videojuego facturó más de 510 millones de euros en 2015, lo que sitúa al país como cuarto en el ranking europeo del sector por ingresos y octavo a nivel mundial. La previsión es que los ingresos crezcan a un ritmo superior al 20% anual y se acerquen ya a los 1.150 millones en 2019.

PROYECCIÓN INTERNACIONAL

El sector tiene una clara proyección internacional, con un 52% de la facturación procedente del exterior, sobre todo de los mercados de Norteamérica (22%) y de Europa (19%).



Garrido ha hecho hincapié en el potencial que tiene el sector para el empleo. En 2015, la industria española del videojuego incrementó un 32% el número conjunto de trabajadores, hasta los 4.460 profesionales, entre empleados y colaboradores directos. Si se tienen en cuenta los empleos generados de manera indirecta, el sector da trabajo a cerca de 8.000 personas. La previsión es que, para 2019, se superen los 10.000 empleos directos.

Los 30.000 metros cuadrados de Madrid Gaming Experience (en los pabellones 12 y 14 de IFEMA) permitirán a los asistentes disfrutar de los últimos lanzamientos en videojuegos y de tecnología puntera destinada al ocio. El enfoque de la feria es experiencial e interactivo, más centrada en los aficionados y videojugadores que en el público profesional, como lo demuestran los más de 900 puestos de juego disponibles.

En lo relativo a novedades, los visitantes podrán disfrutar de los últimos lanzamientos de Microsoft, con títulos como 'Dead Rising 4' o 'Halo Wars 2', que por primera vez se podrá jugar en España. También podrán conocer otros títulos desarrollados por sellos independientes, como 'The Sexi Brutale', 'Cuphead' o 'Raiders of the Broken Planet'.

REALIDAD VIRTUAL, MANGA Y 'YOUTUBERS'

La feria cuenta, además, con cerca de 2.000 metros cuadrados dedicados a dispositivos y juegos de realidad virtual, en lo que supone la mayor exposición de este tipo realizada en España hasta la fecha. Asimismo, hay otra zona de 2.000 metros cuadrados para los aficionados al e-Combat; una de tamaño similar para los fans del cómic, el manga y el *cosplay* (disfraces de los personajes de los cómics japoneses); y otro espacio dedicado a los 40 años del videojuego, con clásicos de hace décadas.

Además de talleres, charlas y conferencias para impulsar el debate y la formación, la feria contará también con la participación de algunos de los 'youtubers' más populares del momento, que competirán en El Gran Desafío, jugando a 'Call of Duty' en partidas que se retransmiten en directo por Youtube y que reúnen a más de 100.000 seguidores.