

Los días 8 y 9 de septiembre, el Palacio de Vistalegre acogerá esta cita internacional de primer nivel

La Comunidad de Madrid, elegida sede de la final de 'League of Legends', la mayor competición europea de deportes electrónicos

- El Ejecutivo regional apoya la industria del videojuego y nuestra región es sede del 26 % de las empresas del sector
- Se trata de una industria con un volumen de ventas de 210 millones de euros que emplea a más de 1.500 personas
- El Gobierno regional ofrece distintas líneas de ayudas para su desarrollo en el ámbito de la I+D+i
- La Comunidad pone a disposición de los madrileños una amplia oferta de cursos relacionados con la programación

31 de mayo de 2018.- La Comunidad de Madrid ha sido elegido hoy como próxima sede de la final de 'League of Legends', la mayor competición europea de deportes electrónicos y en cuya final quedará proclamado el representante europeo en los Worlds, el Campeonato del Mundo de este videojuego.

La celebración en nuestra región de este evento internacional, que tendrá lugar los días 8 y 9 de septiembre en el Palacio de Vistalegre, ha contado con el apoyo de la Comunidad de Madrid a través de Invest in Madrid, la agencia de atracción de inversiones del Ejecutivo regional, dependiente de la Consejería de Economía, Empleo y Hacienda.

Jaime de los Santos, consejero de Cultura, Turismo y Deportes, ha destacado la importancia de un evento que "consolida a la Comunidad de Madrid como capital cultural del sur de Europa y sitúa nuestra región como referente indiscutible del *e-sport* internacional". La Comunidad de Madrid toma el testigo de París, Cracovia y Estocolmo, sedes de pasadas ediciones de una modalidad de e-sport que no solo genera audiencia sino que supone un aliciente económico y laboral.

Cada mes, más de 100 millones de personas juegan al 'League of Legends', un videojuego desarrollado por la multinacional Riot Games, que es líder a escala planetaria y cuyos campeonatos mundiales se celebran en grandes estadios y son seguidos por millones de personas. Es por ello, que, como ha señalado De los Santos, el Gobierno quiere "impulsar y dar mayor visibilidad a esta actividad, atrayendo inversiones y dinamizando la nueva economía".

El imparable crecimiento del sector del videojuego ha llevado a la Comunidad de Madrid a apoyar una actividad que, en su modalidad de deporte electrónico, es una de las que tienen mayor proyección de futuro. El fruto de ese apoyo se traduce en que el 26 % de las empresas españolas del sector tengan su sede en la Comunidad, con un volumen de facturación anual de 210 millones de euros según los últimos datos disponibles, referidos a 2016.

La industria del videojuego emplea a más de 1.500 personas en la Comunidad, que representan el 28 % del empleo total de este sector en España. Además, la región es sede de los principales eventos del mundo del videojuego, en los que los *e-sports* son protagonistas, como las ferias Madrid Gaming Experience o Gamergy.

APOYO A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

La Comunidad de Madrid desarrolla distintas iniciativas para favorecer el crecimiento del sector del videojuego en la región, tanto desde el ámbito de las ayudas para proyectos de I+D+i y *start-ups*, como desde la financiación de proyectos mediante el refuerzo de los fondos de Avalmadrid para facilitar el acceso a la financiación de las pymes de base tecnológica.

Cabe destacar el impulso que el Gobierno regional está dando a la creación de una mesa de trabajo en la que estén representados todos los agentes implicados en el sector cuyo objetivo es abordar el presente y el futuro del sector en nuestra región.

Además, en lo que respecta a formación para el empleo, la Comunidad viene diseñando desde 2015 una oferta amplia y puntera de cursos de programación, desarrollo y modelado artístico. Para ello cuenta con la sede del Centro de Referencia Nacional de Getafe.