

El viceconsejero de Cultura, Turismo y Deportes, Álvaro Ballarín, ha asistido hoy a la apertura de la fase final

---

## La Comunidad, capital mundial del videojuego con la celebración de las finales de League of Legends

- 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

**8 de septiembre de 2018.-** La Comunidad de Madrid se convierte este fin de semana en la capital mundial del videojuego con la celebración de las finales de League of Legends Championship Series Europe. El palacio de Vistalegre acoge hoy y mañana domingo esta competición de *e-sport*, la más importante del videojuego a nivel europeo.

El viceconsejero de Cultura, Turismo y Deportes, Álvaro Ballarín, ha asistido a la apertura de la fase final de esta competición, 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 ha contado con el apoyo de la Comunidad de Madrid a través de la Consejería de Cultura, Turismo y Deportes y de Invest in Madrid, la agencia de atracción de inversiones del Ejecutivo regional, dependiente de la Consejería de Economía, Empleo y Hacienda.

Como ha señalado Ballarín, con este evento “la Comunidad de Madrid se consolida como capital cultural del sur de Europa y se posiciona como referente indiscutible del *e-sport* internacional”. Anteriores ediciones de este acontecimiento de juego electrónico se celebraron en París, Cracovia y Estocolmo.

Cada mes, más de 100 millones de personas juegan al League of Legends, un videojuego desarrollado por la multinacional Riot Games que es líder mundial y

cuyos campeonatos mundiales se celebran en grandes estadios y son seguidos por millones de personas.

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.

### **INDUSTRIA MADRILEÑA 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, 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.