

La consejera de Economía, Empleo y Hacienda, Engracia Hidalgo, inaugura la segunda edición de Madrid Gaming Experience

La Comunidad lidera la creación de videojuegos en España con el 26,6 % de la industria del sector

- La feria Madrid Gaming Experience es el mayor encuentro nacional del videojuego, con 124.000 visitantes en su primera edición
- IFEMA ha ampliado hasta los 36.000 metros cuadrados el espacio destinado a la feria, un 13 % más que en 2016
- La Comunidad tiene en marcha diversas líneas de subvención para el desarrollo de proyectos I+D+i y *start-ups*
- La próxima programación de formación incluye cursos relacionados con los videojuegos y la realidad virtual

27 de octubre de 2017.- La Comunidad de Madrid es la región que acoge el mayor número de empresas del sector del videojuego, con el 26,6 % del total nacional, según los últimos datos del Libro Blanco del Desarrollo del Videojuego de 2016. En cuanto al empleo, este sector genera un total de 4.460 puestos de trabajo directos y 7.849 indirectos en toda España, de los que el 28 % se encuentra en la Comunidad.

Así lo ha destacado la consejera de Economía, Empleo y Hacienda, Engracia Hidalgo, durante la inauguración de la segunda edición de la feria de ocio *gamer* Madrid Gaming Experience, la mayor cita para los amantes del videojuego en España y que convierte a la región madrileña en epicentro del entretenimiento interactivo y la competición de los eSport.

Los pabellones 8 y 10 de IFEMA acogen este fin de semana una nueva edición de esta feria en la que los asistentes podrán disfrutar de las últimas novedades de la industria del videojuego así como de una amplia oferta de ocio digital, realidad virtual y la tecnología más novedosa en robótica. A ello se sumarán conferencias, concursos y talleres.

Hidalgo ha destacado la importancia de “dar visibilidad a esta industria con eventos que acerquen a los productores con el usuario final y que sirvan también para captar inversores y para compartir experiencias, en un mundo marcado por la innovación, el talento y una vertiginosa evolución digital”.

En este sentido, la consejera ha destacado la gran acogida que la feria tuvo en su primera edición, ya que recibió a más de 124.000 visitantes. Por ello, este año se ha ampliado un 13 % el espacio destinado a este evento hasta alcanzar los 36.000 metros cuadrados, en los que tienen cabida más de 1.000 puestos de juego para el uso y disfrute de los amantes de los videojuegos.

El aumento del espacio ha permitido la creación de nuevas áreas como 'Comic-O-Rama', espacio creado en colaboración con distintos sellos editoriales, con el mundo de la viñeta como protagonista, en el que los asistentes podrán disfrutar de grandes autores internacionales. Además, 'Retroworld' amplía su zona de juego libre, que este año contará con más de 300 máquinas entre retroconsolas, microordenadores clásicos y las recreativas y pinball más populares.

APOYO DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Engracia Hidalgo ha destacado el apoyo del Gobierno regional al sector del videojuego, que se ha traducido en diversas medidas y líneas de ayuda, como las destinadas al desarrollo de proyectos de I+D+i y *start-ups*, así como el cheque innovación o el apoyo a la industria 4.0. Además, la Comunidad cuenta con una línea de financiación para pymes de base tecnológica, a través de Avalmadrid, dotada con un millón de euros.

En el marco de formación para el empleo, está previsto que la próxima programación (2018-2019) cuente con las especialidades de desarrollo de videojuegos, realidad virtual, diseño y animación, y composición y arte. La previsión es que se impartan un total de 8 cursos en esta materia, con más de 2.300 horas de clase y ofertando un total de 136 plazas.