

El viceconsejero de Economía y Competitividad, Javier Ruiz, asiste a la presentación de la Asociación de Clubes de eSports de España

---

## La Comunidad apoya la industria del videojuego y es sede del 26 % de las empresas del sector

- Se trata de una industria que 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

**16 de febrero de 2018.-** La Comunidad de Madrid apoya al sector del videojuego así como el desarrollo de una de sus modalidades con mayor proyección de futuro como son los eSports, conocidos como deportes electrónicos. La región ya acoge al 26 % de las empresas españolas del sector, cuyo volumen de facturación anual es 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 en España. Además, la región es sede de los principales eventos del mundo del videojuego, en los que los eSports son protagonistas, como las ferias “Madrid Gaming Experience” o “Gamergy”.

Así lo ha destacado el viceconsejero de Economía y Competitividad, Javier Ruiz, durante la presentación de la primera Asociación de Clubes de eSports de España, en la que ha estado acompañado por el Secretario de Estado para la Sociedad de la Información y la Agenda Digital, José María Lasalle. El viceconsejero se ha mostrado convencido de que la creación de esta entidad nacional, compuesta por 15 grandes equipos de toda España, “ayudará a fortalecer el sector y supondrá un paso adelante en su maduración, promoviendo sinergias con otras industrias de forma orquestada y eficiente”.

### MEDIDAS DESTINADAS A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Durante su intervención, Javier Ruiz ha repasado las medidas que está impulsando la Comunidad de Madrid para favorecer el desarrollo del sector, tanto desde el ámbito de las ayudas de proyectos de I+D+i y start-ups, como desde la financiación 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 por parte de la Comunidad de Madrid para creación de una mesa de trabajo con todos los agentes implicados en el sector con la finalidad de abordar el presente y el futuro del sector en nuestra región

En materia de formación para el empleo, el viceconsejero ha destacado la Comunidad viene realizando desde 2015 una oferta puntera de cursos en materia de programación, desarrollo y modelado artístico, en el Centro de Referencia Nacional de Getafe.

“A eso se unen las 2.300 horas de formación en ocho cursos especializados, con 136 plazas, que se dirigirán a mejorar la cualificación en el ‘Desarrollo de videojuegos y realidad virtual’, el ‘Diseño y animación’, y el ‘Arte para videojuegos’”, ha añadido.

Además de estas actuaciones, Javier Ruiz ha destacado la apuesta del Gobierno regional por la industria del videojuego apoyando la celebración de eventos como los promovidos por GAMELAB y de otras ferias del sector en la Comunidad de Madrid, “con lo que pretendemos impulsar y dar mayor visibilidad a esta actividad, atrayendo inversiones y dinamizando la nueva economía”.