



BIG C abrirá en Barcelona el centro de e-Sports más grande del sur de Europa

- » El próximo mes se pondrá en marcha este centro de alto rendimiento de 7.000m² en el 22@ con espacios destinados a la competición, el entrenamiento y la formación en el ámbito de los videojuegos
- » Cuenta con el apoyo de Barcelona Activa y la dirección de Promoción de Ciudad del Ayuntamiento de Barcelona, y ACCIÓ, del Departamento de Empresa y Trabajo de la Generalitat
- » El proyecto de BIG C se suma a inversiones recientes por parte de empresas extranjeras del sector de los videojuegos como las de la suiza FunPlus, la danesa IO Interactive o la finlandesa Rovio

Barcelona contará con el centro más grande del sur de Europa para competir en videojuegos y e-Sports. Se trata de la ampliación del proyecto de BIG C Barcelona, un centro de alto rendimiento en el ámbito del entretenimiento digital situado en el 22@, que ampliará sus instalaciones hasta un espacio de más de 7.000 m² de superficie.

El proyecto ha contado con el apoyo del Ayuntamiento de Barcelona desde la dirección de Promoción de Ciudad, y a través de Barcelona Activa, y de ACCIÓ, la agencia para la competitividad de la empresa del Departamento de Empresa y Trabajo de la Generalitat.

El nuevo espacio, que se inaugurará durante el mes de junio, tiene el objetivo de situarse como el centro de alto rendimiento de referencia en el ámbito de los videojuegos en Europa. Dispondrá de espacios dedicados a la competición y también con otras equipaciones deportivas centradas en el entrenamiento y el descanso dirigidos a los profesionales de este ámbito, incluyendo los jugadores, pero también árbitros, fisioterapeutas o entrenadores.

El fundador y CEO de BIG C, Jean-Sébastien Ventura, asegura que **“los videojuegos son una de las industrias más potentes del mundo, motor de transformación económica”** y que, con este proyecto de ampliación, **“Barcelona ahora sí que dispondrá de un centro de atención internacional de innovación y nuevos formatos en una ubicación tan emblemática como el 22@”**. Para Ventura, **“es una oportunidad para la alta competición**



y, sobre todo, para motivar la formación de niños y niñas; adolescentes y jóvenes en el apasionante mundo del videojuego y los deportes”.

El BIG C, que abrió las puertas en Barcelona en 2019 y que hasta ahora contaba con una superficie de 1.900m², contará también con varias instalaciones dedicadas al entretenimiento digital, que incluirán también espacios para el aprendizaje y la formación para impulsar el talento especializado en la industria del videojuego y el sector audiovisual. El nuevo centro impulsará actividades dirigidas al público infantil y con un espacio dedicado a la celebración de acontecimientos y espectáculos en el ámbito del entretenimiento.

Barcelona trabaja para ser referente internacional de los e-Sports

Los deportes electrónicos han ido creciendo año tras año y **Barcelona quiere situarse como referente del gaming y los e-sports europeos**. El creciente interés y el desarrollo empresarial es un claro síntoma del buen momento en que nos encontramos. En este contexto favorable, desde el Área de Deportes del Ayuntamiento de Barcelona, se empezará a trabajar **en la definición y ejecución de un plan estructural de desarrollo de este sector**.

Estas iniciativas cubren la adolescencia, una franja de edad hacia la cual los clubes deportivos tienen dificultad de retención. **Con la promoción de programas conjuntos de deporte tradicional y e-sports se puede favorecer la oferta enfocada al público adolescente y mejorar su participación en clubes deportivos.**

Cataluña, la capital de los videojuegos en Europa

Según un estudio de ACCIÓ, '[els videojocs a Catalunya](#)', Cataluña es la primera región de la Unión Europea en captación de inversión extranjera del sector de los videojuegos. En concreto, Cataluña ha captado en los últimos cinco años 20 nuevos proyectos de inversión extranjera de estudios de videojuegos internacionales, que han supuesto una inversión próxima a los 120 millones de euros y la creación de casi 900 puestos de trabajo. Los principales países inversores en este periodo (2017-2021) han sido los Estados Unidos, Francia, Suecia y Corea del Sur.

De este modo, Cataluña ha atraído el 12,2% de la inversión extranjera destinada a toda la Unión Europea este quinquenio, y se sitúa como la primera región de la UE tanto por número de proyectos como por volumen de inversión en el [sector de los videojuegos](#), por delante de la región de Ámsterdam (West Netherlands), Irlanda, Suecia y las regiones de Burdeos y París, de Francia. Al mismo tiempo, Cataluña es la segunda región de la UE en cuanto al número de puestos de trabajo creados con estos [proyectos de inversión extranjera](#).

El proyecto de **Big C** se suma a inversiones hechas públicas recientemente por parte de empresas extranjeras del **sector de los videojuegos**, como por ejemplo la Suiza [FunPlus](#), la danesa [IO Interactive](#) o la finlandesa [Rovio](#).