



# PlayStation ha apoyado la creación de más de cien videojuegos españoles

PlayStation ha apoyado en la última década la creación de más de un centenar de videojuegos en España a través de sus distintas iniciativas de emprendimiento como el programa PS Talents.

Roberto Yeste, director de comunicación de SIE Iberia y responsable del programa PS Talents, ha ofrecido este miércoles esta cifra durante la presentación del primer Resumen de Actividades de Responsabilidad Social Corporativa de la compañía en España.

«Queremos posicionar a España como referencia de contenidos a nivel mundial», ha señalado Yeste.

Entre los títulos que la compañía ha apoyado se encuentran proyectos como «Massira», que retrata la tragedia de una niña siria y su abuela en su huida de la

guerra; «Arcade Land», el primer videojuego español adaptado para niños con parálisis cerebral o «Nubla», un proyecto para introducir al jugador en la historia del arte a través de la colección del Thyssen.

«Los videojuegos son entretenimiento pero también un nuevo lenguaje con el que contar historias», ha explicado Daniel Sánchez, CEO de Gamera Nest -creador de «Nubla»- y jefe de producción y publicación de PS Talents.

«Queremos aportar nuestro granito de arena para mejorar la vida de los demás», ha subrayado Liliana Laporte, directora general de Sony en España, que ha mostrado su apoyo al tejido industrial del videojuego español.

Además del apoyo a la creación de videojuegos, PlayStation ha mostrado una selección de las iniciativas dentro de su área de Responsabilidad Social Corporativa.

Entre los proyectos presentados hoy, se encuentran la colaboración junto a la Fundación Juegaterapia, una asociación que reparte videoconsolas entre niños hospitalizados para mejorar su estado anímico durante tratamientos oncológicos, o la Fundación 3M, que ha creado una iniciativa para fomentar vocaciones STEM a través de la realidad virtual.

«Los videojuegos no curan, pero ayudan. Jugar produce endorfinas, un analgésico tan potente como la morfina», ha señalado María José Jara, portavoz de Juegaterapia. La entidad también ha construido junto a PlayStation una sala de videojuegos y realidad virtual en el Hospital 12 de Octubre de Madrid.

Los videojuegos son una herramienta para que los niños se evadan durante las largas estancias que pasan en el hospital y les permite «ser quien quiera ser» a través de un simple avatar. «Cuando juegan, los niños entran en un mundo paralelo, es algo más que un entretenimiento», ha subrayado.

Además de estos proyectos de inclusión, educación y emprendimiento, la compañía japonesa ha creado en los de una guía de mediación parental para el uso seguro.