

Del 27 al 31 de enero Medialab-Prado acoge dos grandes eventos internacionales sobre videojuegos

Los videojuegos toman Madrid

- Madrid Game Jam 2012 propone un maratón de 48 horas para desarrollar videojuegos de forma común
- Los próximos 29, 30 y 31 de enero tendrá lugar en Madrid la sexta Conferencia Internacional sobre la filosofía de los juegos de ordenador.

Madrid, 26-ene-'12

El viernes 27 de enero comienza la cuarta edición de un evento único en su género: el Global Game Jam, una red de encuentros de desarrollo exprés de videojuegos que se celebran simultáneamente en todo el mundo durante 48 horas seguidas. El encuentro de Madrid, denominado Madrid Game Jam 2012, se celebra en Medialab-Prado desde las 17 horas del viernes hasta las 17 horas del domingo y reúne a más de 50 creadores de videojuegos con el objetivo común de desarrollar un videojuego en tan sólo dos días. Más que una competición, se trata de generar un espacio de encuentro, diversión y experimentación en el que generar productos originales e innovadores.

Al finalizar el evento, los participantes y un jurado formado por profesionales de la industria del videojuego elegirán los mejores juegos. Para facilitar el seguimiento y hacer de este evento una actividad abierta a todos, se retransmitirá por *streaming* en directo a través de internet.

El relevo lo tomará Intermediae Matadero (Pº de la Chopera, 14) el domingo 29 de enero con el inicio de la sexta Conferencia Internacional sobre la filosofía de los juegos de ordenador. Un seminario que se centra en abordar "La naturaleza de la experiencia del jugador" entre profesionales, profesores y estudiantes para investigar y dar a conocer cuestiones y problemas relacionados con los aspectos filosóficos de los videojuegos. Pero también se discutirá sobre aspectos que van más allá de lo meramente lúdico, como teoría de los juegos de ordenador, arte, ética, sociología, semiótica, estética, psicología o antropología.

El lunes 30 y el martes 31 la Conferencia continúa en Medialab-Prado con la participación de personajes de reconocido prestigio en el ámbito del estudio de la filosofía del videojuego, como el profesor estadounidense Don Ihde, fundador del estilo de investigación postfenomenológico sobre ciencia y tecnología, o el americano Jeremy Tirrell (Universidad de Carolina del Norte) sobre el fenómeno de los Sims y lo que se denomina "identidad distribuida".



La clausura se celebrará en el Café Moderno en Plaza de las Comendadoras nº1 el martes 31 a partir de las 20 horas con la presentación de uno de los juegos españoles más premiados, *Castlevania: Lord of Shadows*, a cargo de Michael Santorum, uno de sus principales responsables.

Los miembros fundadores de este proyecto, que originalmente fue organizado en Dinamarca, son el Department of Philosophy, Classics, History of Art and Ideas, de la Universidad de Oslo; el Center for Computer Game Research de la IT-Universidad de Copenhagen; y el Philosophical Project Centre (FPS) de Oslo. Esta sexta edición está organizada por la asociación cultural ARSGAMES, que se ha encargado también de buena parte de las actividades complementarias como la presentación del documental *The gamer inside* o la preparación de un taller que ofrecerá una panorámica general de los modos en que pueden experimentarse los videojuegos desde una perspectiva de género.

Más información:

<http://medialab-prado.es>

<http://intermediae.es/>

<http://gamejam.es/>

<http://2012.gamephilosophy.org/>

difusión@medialab-prado.es

T: 914 202 754

