MUSEO VIDEOJUEGO
MÁLAGA

OXO Museo del Videojuego impulsa un debate para definir el concepto de videojuego

Málaga. 03/11/2023

El videojuego busca redefinirse. OXO Museo del Videojuego viaja a Madrid para realizar el debate que busque el término que lo concrete de una forma más contemporánea.

El 6 de noviembre, la Fundación COTEC, con sede en la Calle Cea Bermúdez, 3 (Madrid), acoge la presentación de una campaña especial donde OXO Museo del Videojuego reúne a los principales actores del videojuego español para encontrar una definición participativa, abierta y plural.

Participan: **Enrique García**, responsable del proyecto Ga11y de Fundación ONCE, **Marçal Mora**, investigador del videojuego de DiGRA, **José María Moreno**, managing director; secretary-general de AEVI, **Emanuele Carisio**, technical secretary de DEV, **Laura González**, desarrolladora de videojuegos y codirectora de IndieDevDay, **Jorge Barrero**, director general de Fundación COTEC y **Santiago Bustamante**, director cultural de OXO, dinamizador de la charla.

La campaña de reflexión sobre el concepto de videojuego consiste en una serie de encuentros mensuales en el Museo OXO, a los que se podrá acudir presencialmente, en streaming y finalmente en la página web específica: definiendoelvideojuego.oxomuseo.com. El primero se celebrará el 9 de noviembre con **Alberto Murcia**, de DiGRA.

El origen de la iniciativa está en una duda a raíz del propio nombre del Museo OXO, en homenaje al videojuego de Alexander S. Douglas de 1952. Pero ¿es un videojuego? Hay quienes consideran que sí y quienes piensan que para hablar del primer videojuego tenemos que esperar 10 años, para encontrarnos con Spacewar del MIT.

Aquellos que quieran acudir, para la presentación presencial en Madrid, se habilitará un formulario de registro hasta completar aforo. No obstante, el evento se podrá seguir de forma remota a través de streaming en la web de definiendoelvideojuego.oxomuseo.com

En todo caso, no queda claro ni el origen, ni el punto en el que nos encontramos, cuando acudiendo a la RAE vemos “juego electrónico que se visualiza en una pantalla” y en su segunda acepción “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”.

De esta forma, versiones actuales como la realidad aumentada o algunos sandbox quedarían excluidos, así como el hecho de los jugadores ciegos que disfrutan a diario de los videojuegos.

Es el momento, por lo tanto, de encontrar una definición que nos identifique más y mejor con el gran medio de expresión cultural y artístico que es hoy el videojuego. ¡Comencemos esta partida juntos!

Contacto:
Álvaro G. Daza |
Comunicación Kaiju Entertainment |
+36 699 197 602
alvaro.garcia@kaiju.es