

Pensar els videojocs filosòficament (II)

29 i 30 de gener de 2026

Què fa especial l'espai virtual dels videojocs? Hi ha maneres ètiques de jugar a videojocs violents? Els videojocs es defineixen per les seves regles o per les seves històries? Com voldríem que fossin, de fet, els videojocs? I què podem aprendre d'un *game over*? El Grup de Ludologia de la Societat Catalana de Filosofia continua el cicle de conferències i taules rodones *Pensar els videojocs filosòficament*, durant els dies 29 i 30 de gener, tot unint esforços entre la filosofia, la literatura, la pedagogia i el pensament polític, i amb la col·laboració de ponents que fa temps que pensen els videojocs a Catalunya en contextos molt diferents. Veniu a jugar!

Lloc: Sala Nicolau d'Olwer - Institut d'Estudis Catalans, carrer del Carme, 47 – Barcelona

Dijous 29 a la tarda

- 15.30 h Inauguració
- 15.45 h «Estranyesa, inquietud i defamiliarització: l'experiència dels espais liminals», Iris Lázaro
- 16.45 h «Cap a un videojoc antiimperativista», Violeta Moldes, Laia Velasco i Víctor Rubio (Resistència Videolúdica)
- 17.45 h Descans
- 18.10 h «Ètica i narrativa en els videojocs *first-person shooter*», Alberto Oya
- 19.10 h Taula rodona: *Per què existeix la mort als videojocs?*, amb Gerard Puig i Cristina Martínez

Divendres 30 al matí

- 11 h «Les ciutats invisibles. Regles absents i ideologia als videojocs», Alfonso García
- 12 h «Deleuze xetat: sobre la lògica del videojoc ideal», David Ferragut

Divendres 30 a la tarda

- 15.30 h Taula rodona: *Jugar a una història: els videojocs són literatura?*, amb Alba Aguilar, Sara Baila i Emma Grau
- 16.20 h «Play Utopia: explorant una pedagogia crítica utòpica del videojoc a un club per a joves a Barcelona», Kevin Marín (Play Utopia)
- 17.20 h Cloenda

Enllaç seguiment virtual:

<https://us02web.zoom.us/j/86542045437?pwd=267bS1Q2TMT7ahRY6FVQ9CELMMaFPP.1>

CA: X7JXYD