

**Del 29 al 31 de enero**

## **Madrid acogerá la *6th International Conference on the Philosophy of Computer Games***

**Bajo el epígrafe "La naturaleza de la experiencia del jugador", el congreso reunirá a profesionales, profesorado y estudiantes para investigar sobre cuestiones relacionadas con los aspectos filosóficos de los videojuegos.**

Los próximos 29, 30 y 31 de enero tendrá lugar en Madrid la *6th International Conference on the Philosophy of Computer Games: La naturaleza de la experiencia del jugador*.

El objetivo del congreso es investigar y dar a conocer cuestiones y problemas relacionados con los aspectos filosóficos de los videojuegos, cubriendo temas como teoría de los juegos de ordenador, arte, ética, sociología, semiótica, estética, psicología y antropología.

Las actividades del congreso tendrán lugar el día 29 en [Intermediae-Matadero Madrid](#) (Paseo de la Chopera, 14) y los días 30 y 31 en [Medialab-Prado](#) (Calle de la Alameda, 15). El acceso a todas las actividades será gratuito.

La presente edición contará 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 inglés Gregory Currie, cuya línea de investigación se centra en la ficción, la imaginación y el papel de la narrativa en nuestro pensamiento.

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 University of Oslo; el Center for Computer Game Research de la IT-University of Copenhagen; y el Philosophical Project Centre (FPS) de Oslo. En esta sexta edición, la asociación cultural [ARSGAMES](#), será la encargada de la organización del congreso, así como de buena parte de las actividades complementarias del mismo: presentación del documental *The gamer inside* o un taller que ofrecerá una panorámica general de los modos en que pueden experimentarse los videojuegos desde una perspectiva de género.

"I play therefore I am" ("Juego, luego existo") o "Virtual Worlds and Moral Evaluation" ("Mundos Virtuales y Evaluación Moral"), son algunos de los títulos de las conferencias seleccionadas para ser presentadas en este congreso, el único evento internacional que aúna temáticas de videojuegos y filosofía.

Para obtener más información: <http://2012.gamephilosophy.org/>