

Call for abstracts

Ludology and the Foundations of a Play Pedagogy

Monographic Issue Temps d'Educació, 72 (2027/1)

Coordination: Emma Grau i Cabré (Societat Catalana de Filosofia), Iris Lázaro Canet (Societat Catalana de Filosofia), David Ferragut (Universitat Autònoma de Barcelona)²

Presentation

Ludology, also known as *Game Studies*, is the study of play. While it is currently and most commonly associated with the theoretical study of video games, it also encompasses reflections on specific games (digital or otherwise), as well as the concept of play itself. This includes the relationship between a game's rules and its narrative, the act and symbolism of playing, the player's experience, learning through play, and the cultural and political implications of the ludic phenomenon. Although ludology has been considered a distinct discipline since the early twentieth century, drawing on classical references such as *Homo Ludens* by Johan Huizinga and *Man, Play and Games* by Roger Caillois, it has in fact become the backbone of a variety of interdisciplinary reflections on play and related topics.

In a pedagogical setting, theoretical reflection on play enables a critical approach to the notion of 'play' in educational discourse on 'learning through play' and 'gamification' initiatives. It also creates opportunities to foster knowledge acquisition, philosophical reflection and debate through play, whether by designing 'serious games' or through collective discussion of a game's narrative elements or basic rules. In short, studying games, video games or play provides a richer perspective on the pedagogical value of play, and more broadly, on pedagogy itself.

Recognising the educational and cultural value of play, this monographic issue aims to advance the theoretical study of play and its foundations. To this end, it considers general ludological questions—such as the definition of play, its constitutive elements, and its role within the community—as well as contributions from various disciplines, including ontology, epistemology, ethics, aesthetics, phenomenology, hermeneutics, political philosophy, pedagogy, cultural studies, and audiovisual communication.

Thematic Areas

This monographic issue welcomes articles that address play from a theoretical perspective, drawing on ludology, philosophy, pedagogy and other disciplines concerned with games or video games. The aim is to contribute to further reflections on the possible relationships between play and education. More specifically, contributions may address the following topics:

Definitions of '(vídeo) game' and other fundamental debates in ludology, such as the distinction between 'game', 'playing' and 'play session'; the interpretation of games as systems of rules or narratives, the significance of game formats...

² This monographic issue is part of the initiatives of the Ludology Group of the Societat Catalana de Filosofia to promote Game Studies in Catalonia and in Catalan.

Freedom and ethics in (video)games: moral responsibility and scope of decision-making during gameplay; differences between free play and guided play; the possibility of transgressive play in relation to rules; adherence to (or rejection of) a moral code; moral limits of action; ethical and political dilemmas arising from play...

The (video)game as a sociopolitical phenomenon: biased representations and (mis)information; the possibility of giving voice to oppressed groups; the ideological charge of games; politics of memory through play; the potential to project imaginaries of the future...

The (video)game as an individual or collective phenomenon: from sports to e-sports; children's games; board and role-playing games; single-player and multiplayer video games; the foundations of community-building through play...

Learning processes in (video)games: how learning unfolds during gameplay; which elements of a game construct knowledge and which do not; which foster reflection and which hinder it; what kinds of knowledge can be acquired through play; how perception, imagination, and reasoning operate throughout a game...

Educational uses of (video)games: methodologies for fostering critical thinking and learning through play; critical approaches to the theoretical foundations of gamification; conceptual differences between learning through play and gamifying education; the pedagogical potential of "serious games" and entertainment-oriented games

Representation, experience, and world in (video)games: the usefulness or obsolescence of concepts such as mimesis, virtuality, interactivity, or simulation; differences between the laws of the real world and those of the game world; applications of the "magic circle" concept; the separation between real and game worlds; the notion of "world" operative in gameplay...

Construction and performativity of identity in (video)games: identification with a character or avatar; the potential of fiction to explore alternative lives; experimentation with gender; relations with other players; experiences of embodiment; differences between first-person and third-person perspectives...

The role of emotions in (video)games: emotional responses to specific elements; the possibility of empathy or indignation; the relationship with emotions such as anger and frustration; uses and limitations of the concept of "fun"...

The relationship between (video)games and other phenomena: play and sport; play and ritual; the status of video games as art; contributions from narratology and film theory; the role of virtual reality...

Analysis of specific (video)games from particular disciplinary perspectives: philosophy, history, social sciences, physics...

Other analyses of specific (video)games: including accounts of pedagogical applications of games, cultural mediation through play, or gamification, provided that the emphasis is placed on theoretical discussion.

References

- Aarseth, E. (2014) «Ontology», a Wolf & Perron (Eds.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York and London, Routledge, pp. 484–492. Available in: <https://www.researchgate.net/publication/386991858> *Ontology - Aarseth*
- Asociación ArsGames (2018) *El aprendizaje en juego: tecnoludismo para el pensamiento crítico*. Sello ArsGames.
https://arsgames.net/wp-content/uploads/2020/03/2018_ElAprendizajeEnJuego_ArsGames.pdf.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.*, Cambridge-London, The MIT Press. <https://archive.org/details/persuasivegamese00bogo>
- Caillois, R. (1958) *Les jeux et les homes*. Paris, Gallimard.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005) «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion», a *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference*, pp. 15–27. Available in: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/119>
- Frasca, G. (2003) «Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology», a Wolf, M., & Perron, B. (Eds.) *The Video Game Theory Reader*. New York, Routledge, pp. 221–235.
- Klevjer, R. (2022) *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition*. Bielefeld, Transcript Verlag. Available in: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/59406>
- Huizinga, J. (1938) *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Groningen, Wolters-Noordhoff.
- Pérez Latorre, O. (2013) «Apuntes sobre la teoría de la diversión», a Scolari, C. (ed.) *Homo videoludens 2.0*, pp. 223-252. Disponible a: <https://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf>
- Sicart, M. (2021) «Toward an Ethic of Homo Ludens», a Rapti, V. & Gordon, E. (Eds.) *Ludics. Play as Humanistic Inquiry*. Palgrave Macmillan, pp. 21–45. Disponible a: https://miguelsicart.net/publications/Towards_an_Ethics.pdf
- Sicart, M. (2013) «Moral Dilemmas in Computer Games». *DesignIssues*, 29, 3, pp. 28-37. Available in: https://miguelsicart.net/publications/Wicked_Games.pdf
- Tavinor, G. (2009) «The Definition of Videogames Revisited». *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo. Disponible a: https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/filebase/philosophy_of_computer_games_conference_2009/Tavinor_Grant_2009_-_The_Definition_of_Videogames_Revisited.pdf

Submission Guidelines

1. Abstracts

Prospective contributors are invited to submit an abstract of **600 to 800 words**. The abstract should include a clear description of the proposal, its approach, as well as the framework and main references from which the topic will be addressed. Abstracts must also include the **name and institutional affiliation** of each author, along with a **brief biographical note** of 50 words per author.

Abstracts should be submitted by **June 15, 2026**, to: temps@ub.edu. They will subsequently be evaluated by a specific editorial committee composed of the editors-in-chief and the managing editor of the journal *Temps d'Educació*, as well as the coordinators of the monographic issue. Authors will be notified of acceptance by **July 15, 2026**.

All **proposals must be clearly aligned with the aims and scope of the journal *Temps d'Educació***. Abstracts that fall outside the journal's scope, even if of high quality or current interest, will not be considered for this issue. Acceptance of an abstract indicates the journal's interest in publishing the work, but does **not necessarily imply a final commitment to publish the article**.

2. Full manuscripts

Authors whose abstracts are accepted will be invited to submit a full manuscript. Texts should be **6,000 to 8,000 words** (including references), must be prepared in accordance with the journal's guidelines, and should be submitted through the corresponding platform. See submission guidelines:

<https://revistes.ub.edu/index.php/tempseducacio/about/submissions>

At the time of submission, authors must indicate that the manuscript is intended for **issue 72** and for the section corresponding to the monographic issue. All manuscripts will undergo **double-blind peer review**. See the review process: <https://revistes.ub.edu/index.php/tempseducacio/about>

Indicative Timeline

Deadline for abstract submission: **June 15, 2026**

Notification of abstract acceptance: **July 15, 2026**

Submission of full manuscripts: **January 15, 2027**

Review process and revisions: until **March 30, 2027**

Expected publication of the special issue: **June 30, 2027**

Contributions are accepted in **Catalan, English, Spanish, French, Italian, or Portuguese**.

For any inquiries, interested parties may contact: emmacabre66@gmail.com

Llamada a resúmenes

Ludología y fundamentos de una pedagogía del juego

Monográfico Temps d'Educació, 72 (2027/1)

Coordinación: Emma Grau i Cabré (SCF), Iris Lázaro Canet (SCF), David Ferragut (UAB)

Presentación

La ludología, también conocida como *Game Studies*, es el estudio del juego. En la actualidad designa principalmente el estudio teórico de los videojuegos, aunque incluye tanto reflexiones sobre juegos concretos (digitales o no) como sobre el propio concepto de juego: la relación entre las reglas de un juego y su historia o narrativa, el acto de jugar, la experiencia del jugador, el aprendizaje a través del juego o las implicaciones culturales y políticas del fenómeno lúdico. Aunque la ludología se ha reivindicado como una disciplina propia desde principios del siglo XX, apelando a referentes clásicos como *Homo Ludens* de Johan Huizinga o *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois, en realidad se ha convertido en el eje vertebrador de una pluralidad de reflexiones interdisciplinarias sobre el juego y todo lo que lo rodea.

La reflexión teórica permite una aproximación crítica a la noción de 'juego' presente en los discursos pedagógicos y las iniciativas del 'aprender jugando' o la 'gamificación'. Pero también genera oportunidades para incentivar la adquisición de actitudes y de conocimientos, la reflexión filosófica y el debate a través del juego, ya sea mediante el diseño de 'juegos serios' o la discusión conjunta sobre elementos narrativos o reglas básicas de un juego concreto. En suma, el estudio de los juegos, de los videojuegos o del acto de jugar ofrece una perspectiva enriquecida a la hora de abordar el significado pedagógico del juego e, incluso, a la hora de concebir, en general, la pedagogía.

Teniendo en cuenta el valor educativo y cultural del juego, este monográfico se propone profundizar en el estudio teórico del juego y de sus fundamentos. Con este fin, se contemplan tanto cuestiones generales y propias de la ludología —como la definición de juego, sus elementos constitutivos o el papel que juega en la comunidad— como aportaciones procedentes de diversas disciplinas: la ontología, la epistemología, la ética, la estética, la fenomenología, la hermenéutica, la filosofía política, la pedagogía, los estudios culturales o la comunicación audiovisual, entre otras.

Líneas temáticas

En este monográfico se esperan artículos que aborden el juego desde una perspectiva teórica, desde la ludología, la filosofía, la pedagogía u otras disciplinas interesadas en el juego o los videojuegos, con el objetivo de contribuir a posteriores reflexiones sobre las posibles relaciones entre juego y educación. Más concretamente, pueden tratarse cuestiones como:

Definiciones de (video)juego y otros debates fundamentales de la ludología: distinción entre juego, jugar y partida; comprensión del juego como conjunto de reglas o como narrativa; importancia del formato de juego...

Libertad y ética en el (video)juego: responsabilidad moral y margen de decisión en la partida; diferencias entre juego libre y juego guiado; posibilidad de juego transgresor

respecto a las reglas; adhesión (o rechazo) a un código moral; límites morales de la acción; dilemas éticos y políticos derivados del juego...

El (video)juego como fenómeno sociopolítico: representaciones sesgadas y (des)información; posibilidad de dar voz a colectivos oprimidos; carga ideológica del juego; políticas de la memoria a través del juego; potencial para desplegar imaginarios de futuro...

El (video)juego como fenómeno individual o colectivo: desde el deporte a los e-sports; juegos infantiles; juegos de mesa y de rol; videojuegos monojugador o multijugador; fundamentos de la creación de comunidades a través del juego...

Procesos de aprendizaje en el (video)juego: cómo se aprende a lo largo de la partida; qué elementos del juego construyen conocimiento y cuáles no; cuáles favorecen la reflexión y cuáles la bloquean; qué tipo de conocimientos pueden adquirirse jugando; cómo operan los mecanismos de la percepción, la imaginación y el razonamiento durante un juego...

Usos educativos del (video)juego: metodologías para fomentar el pensamiento crítico y el aprendizaje a través del juego; aproximaciones críticas a los fundamentos teóricos de la gamificación; diferencias conceptuales entre formas de aprender jugando y formas de gamificar la educación; potencial pedagógico de los "juegos serios" y de los juegos orientados al entretenimiento...

Representación, experiencia y mundo en el (video)juego: utilidad u obsolescencia de conceptos como mimesis, virtualidad, interactividad o simulación; diferencias entre las leyes del mundo real y las del juego; aplicaciones de la idea de círculo mágico; separación entre mundo real y mundo del juego; noción de mundo que opera al jugar...

Construcción y performatividad de la identidad en el (video)juego: identificación con un personaje o avatar; potencial de la ficción para explorar otras vidas posibles; experimentación con el género; relación con otros actores del juego; experiencia de la corporalidad; diferencias entre la perspectiva en primera persona y la tercera...

Rol de los sentimientos en el (video)juego: respuestas emocionales ante determinados elementos; posibilidad de empatía o indignación; relación con emociones como la ira o la frustración; usos y limitaciones del concepto de 'diversión'...

Relación del (video)juego con otros fenómenos: juego y deporte; juego y ritual; estatus del videojuego como arte; aportaciones de la narratología y la teoría del cine; rol de la realidad virtual...

Análisis de (video)juegos concretos desde una disciplina del conocimiento: filosofía, historia, ciencias sociales, física...

Otros análisis de (video)juegos concretos (se aceptan exposiciones de experiencias de aplicación pedagógica del juego, de mediación cultural a través del juego o de gamificación siempre que se ponga el énfasis en la discusión teórica).

Referencias

- Aarseth, E. (2014) «Ontology», a Wolf & Perron (Eds.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York and London, Routledge, pp. 484–492. Disponible a: https://www.researchgate.net/publication/386991858_Ontology_-_Aarseth
- Asociación ArsGames (2018) *El aprendizaje en juego: tecnoludismo para el pensamiento crítico*. Sello ArsGames.
https://arsgames.net/wp-content/uploads/2020/03/2018_ElAprendizajeEnJuego_ArsGames.pdf.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.*, Cambridge-London, The MIT Press. <https://archive.org/details/persuasivegamese00bogo>
- Caillois, R. (1958) *Les jeux et les homes*. Paris, Gallimard.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005) «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion», a *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference*, pp. 15–27. Disponible a: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/119>
- Frasca, G. (2003) «Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology», a Wolf, M., & Perron, B. (Eds.) *The Video Game Theory Reader*. New York, Routledge, pp. 221–235.
- Huizinga, J. (1938) *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Groningen, Wolters-Noordhoff.
- Klevjer, R. (2022) *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition*. Bielefeld, Transcript Verlag. Disponible a: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/59406>
- Pérez Latorre, O. (2013) «Apuntes sobre la teoría de la diversión», a Scolari, C. (ed.) *Homo videoludens 2.0*, pp. 223-252. Disponible a: <https://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf>
- Sicart, M. (2021) «Toward an Ethic of Homo Ludens», a Rapti, V. & Gordon, E. (Eds.) *Ludics. Play as Humanistic Inquiry*. Palgrave Macmillan, pp. 21–45. Disponible a: https://miguelisicart.net/publications/Towards_an_Ethics.pdf
- Sicart, M. (2013) «Moral Dilemmas in Computer Games». *DesignIssues*, 29, 3, pp. 28-37. Disponible a: https://miguelisicart.net/publications/Wicked_Games.pdf
- Tavinor, G. (2009) «The Definition of Videogames Revisited». *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo. Disponible a: https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/filebase/philosophy_of_computer_games_conference_2009/Tavinor_Grant_2009_-_The_Definition_of_Videogames_Revisited.pdf

Instrucciones de envío

1. Resúmenes

Se invita a los posibles colaboradores a enviar un resumen de entre **600 y 800 palabras**. El resumen debe incluir una descripción clara de la propuesta, el enfoque, así como el marco y las principales referencias desde los cuales se abordará la temática. Los resúmenes deben ir acompañados del **nombre y afiliación institucional** de cada autor/a, además de una **breve nota biográfica de 50 palabras** por autor/a.

Los resúmenes deben enviarse antes del **15 de junio de 2026** a: temps@ub.edu. Posteriormente serán sometidos a valoración por una comisión editorial específica compuesta por los editores y el jefe de redacción de la revista *Temps d'Educació*, junto con los coordinadores del monográfico. Los autores serán notificados de la aceptación del resumen antes del **15 de julio de 2026**.

Todas las propuestas deben estar claramente alineadas con los objetivos y el alcance de la revista *Temps d'Educació*. Los resúmenes que no pertenezcan al ámbito de la revista, incluso si son de alta calidad o de interés actual, no se considerarán para este número. La aceptación de los resúmenes será una declaración de interés por parte de la revista, pero **no implica necesariamente el compromiso definitivo de publicación del artículo**.

2. Manuscritos completos

Los autores con resúmenes aceptados serán invitados a enviar un manuscrito completo. Los textos deben tener entre **6.000 y 8.000 palabras** (incluidas las referencias), prepararse siguiendo las directrices de la revista y enviarse a través de la plataforma correspondiente. Véanse las indicaciones para el envío:

<https://revistes.ub.edu/index.php/tempseducacio/about/submissions>

En el momento del envío deberá indicarse que el manuscrito se dirige al **número 72** y a la sección correspondiente al monográfico. Todos los manuscritos serán sometidos a **revisión anónima por pares**. Véase el procedimiento de revisión de originales:

<https://revistes.ub.edu/index.php/tempseducacio/about>

Calendario orientativo

- Fecha límite para el envío de resúmenes: **15 de junio de 2026**
- Notificación de aceptación de resúmenes: **15 de julio de 2026**
- Envío de manuscritos completos: **15 de enero de 2027**
- Proceso de revisión y revisiones: **hasta el 30 de marzo de 2027**
- Publicación prevista del número especial: **30 de junio de 2027**

Se aceptan contribuciones en **catalán, inglés, castellano, francés, italiano o portugués**.

Para cualquier duda al respecto, los interesados pueden dirigirse a emmacabre66@gmail.com