

Il Cervello Videoludico

Gianfranco Pecchinenda

Dipartimento di Scienze Sociali
Università Federico II di Napoli
gianfranco.pecchinenda@unina.it

ABSTRACT

Marshall McLuhan sosteneva che i media sono in grado di creare dei mondi all'interno dei quali è possibile entrare, cioè dei veri e propri ambienti culturali nei quali gli esseri umani possono dare vita alle loro relazioni sociali. Come è noto, l'autore canadese teorizzava inoltre che esiste un ineludibile rapporto tra mutamenti tecno-culturali e trasformazioni dell'apparato psicosensoriale degli esseri umani. Prendendo spunto da una tale prospettiva, nella mia relazione vorrei proporre una ricostruzione del dibattito sul rapporto tra media e processi di costruzione dell'identità e della realtà sociale, con particolare riferimento ai videogiochi e al contributo fornito dalle più recenti ricerche prodotte in ambito fenomenologico e, soprattutto neuroscientifico.

Atti della Digital Games Research Association Italia

DiGRA Italia 2019 *Sub Specie Ludi* 11 Ottobre, Università di Torino

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial ---
NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).