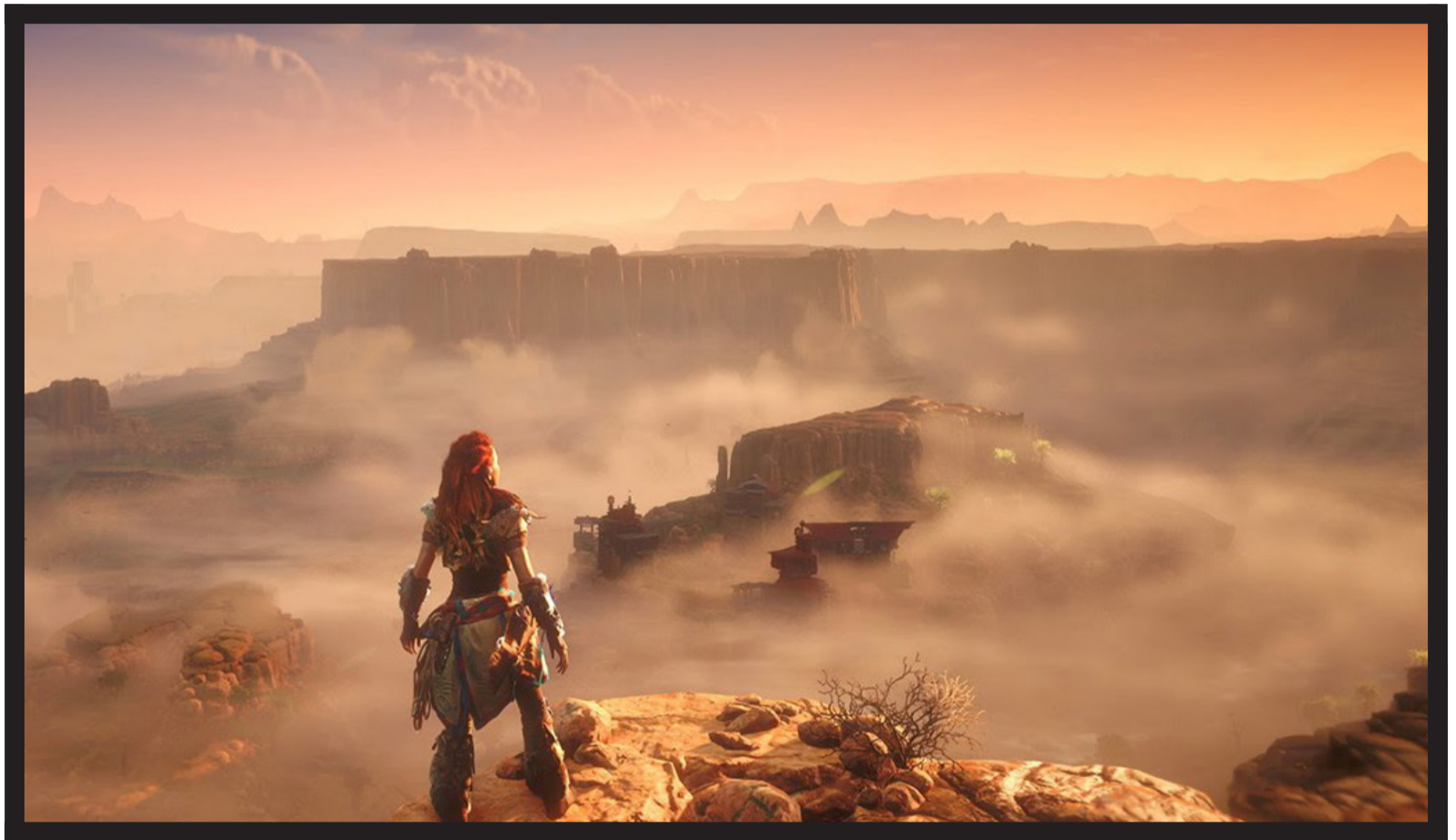

Avatar in gioco: tra scelte ed esperienze



Horizon Zero Dawn (Ubisoft, 2017)

Elisabetta Modena

Accademia di Belle Arti di Brescia Santa Giulia

08/04/2019

h. 16.00 > 17.30

Nell'ultimo decennio sono aumentati i videogame che hanno messo in discussione le tipiche modalità con le quali l'avatar di un giocatore interagisce con il mondo di gioco. In alcuni titoli, lo sviluppo della trama dipende dalle scelte che il giocatore compie in riferimento al proprio alter ego virtuale. Esse si caricano del nostro personale bagaglio culturale, emotivo e umano, modificando il destino dell'esperienza ludica. In altri casi l'avatar perde di spessore e non diventa parte del gioco se non come canale d'interazione che permette l'esplorazione di ambienti. Alternativamente, lo scollamento tra giocatore ed avatar diventa il tema stesso del gioco, con una conseguente complicazione del rapporto tra realtà e finzione. Attraverso l'analisi di alcuni casi studio, il seminario proporrà una riflessione sul medium videoludico anche oltre la sua "specificità".

Dipartimento di Filosofia
Sala Seminari

Università di Milano
via Festa del Perdono 7
20122, Milano



Seminar of Philosophy of Image
imagephil@unimi.it
imagephil.com



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA