

# Immersività, presenza, incorporazione: vivere nel cyberspazio videoludico

di Luca Secchi

Con il seguente elaborato ci siamo proposti di analizzare il medium videoludico per capire qualcosa di più sul nostro presente. Nel primo capitolo abbiamo esposto le deduzioni di Walter Benjamin al fine di mettere in evidenza il rapporto forte che s'instaura tra media, percezione e modi di vivere. Nel secondo capitolo abbiamo messo in risalto gli aspetti fenomenologici-esperienziali del medium, ossia quello che riguarda la relazione che intercorre tra giocatore, *avatar* e mondo di gioco, dando una lettura critica delle principali categorie che sono state proposte, come presenza e immersività, per riuscire ad intendere in maniera sempre più compiuta cosa succede al giocatore quando prende in mano il *controller* e inizia a dialogare con la virtualità videoludica.

Nell'ultimo capitolo abbiamo tratto le conclusioni del nostro discorso, cercando di mettere in luce come i concetti di realtà, identità e abitare - grazie soprattutto al supporto delle teorie postmoderne - siano profondamente cambiati. Il videogioco è così un *cyberspazio*, il territorio virtuale della possibilità di scelta e della personalizzazione, che rispecchia a sua volta delle modalità di fare esperienza altrettanto personalizzabili e multiformi, in cui la soggettività viene a patti con una delle problematiche fondamentali della epoca digitale: essere molteplice e mostrarsi più o meno diversa da ciò che è. L'uomo sarà destinato a rapportarsi con personalità sempre più costruite e l'ambiente virtuale sta diventando un vero *luogo di vita*, con un forte ridimensionamento del dualismo fisico/virtuale. In questo senso il medium videoludico potrebbe essere visto come lo strumento perfetto per imparare ad *abitare* la virtualità.