

Religion & Video Games. Workshop ISR su religione e innovazione.

26 Febbraio 2018

Il 6 febbraio presso il Centro per le Scienze Religiose si è concluso un workshop dedicato al poco esplorato tema del rapporto tra religioni e videogiochi

In linea con la sua mission, il Centro per le Scienze Religiose della Fondazione Bruno Kessler propone per il 2018 una serie di workshop e conferenze sul rapporto tra religione e innovazione. Il 6 febbraio si è concluso il secondo workshop di questa serie, dedicato al poco esplorato tema del rapporto tra religioni e videogiochi.

L'evento ha visto la partecipazione non soltanto di ricercatori e studiosi di semiotica, filosofia e delle scienze umane, ma anche di figure dell'imprenditoria e del design videoludico, così come dei ricercatori FBK del settore tecnologico: in particolare, il ricercatore Paul Chippendale, dell'unità [TeV](#) (Technologies of Vision), ha presentato la ricerca REPLICATE RELIGION, un'indagine sperimentale intrapresa in collaborazione tra i due centri di ricerca TeV e [ISR](#), sulla virtualizzazione degli oggetti religiosi e di culto. Nella presentazione, le tecnologie emergenti come REPLICATE sono state utilizzate nell'ambito del sacro, del religioso e della spiritualità, attraverso vere e proprie indagini di campo tra differenti comunità religiose, per comprendere se e come gli oggetti di culto cambiano una volta trasportati da un ambiente fisico a uno virtuale e quali trasformazioni nel modo e nella manifestazione del credo potrebbero prospettarsi in un futuro non molto lontano in cui questo tipo di tecnologie saranno utilizzabili ovunque e da chiunque.

I semiologi Vincenzo Idone Cassone e Mattia Thibaut hanno invece messo a fuoco come anche nel videogioco il processo di istituzione della credenza sia messa in modo simile a quello religioso; l'ingegnere e imprenditore Marco Mazzaglia ha mostrato nella sua presentazione le diverse modalità per parlare, rappresentare, insegnare o trasmettere il divino nel design videoludico, mentre per far luce sulla teoria degli studi su religioni e videogame, la professoressa dell'Università di Brema Kerstin Radde Antweiler ha parlato di processi di negoziazione tra il giocatore, il designer e il contesto sociale più ampio del videogioco. Infine, lo studioso Tobias Knoll ha fatto emergere come la religione crei coerenza narrativa nel videogioco, nello stesso modo in cui accade in altri ambiti della comunicazione — per esempio nella narrativa o nel cinema — e come essa costituisca una scala di valori in cui i giocatori si possono riconoscere o che possono disconoscere.

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/religion-video-games-workshop-isr-su-religione-e-innovazione/>

TAG

- #FBK-ISR
- #religione
- #scienzereligiose
- #Videogiochi

VIDEO COLLEGATI

- https://www.youtube.com/watch?v=99Z_NcuFbx0

MEDIA COLLEGATI

- Il ciclo di incontri: <https://isr.fbk.eu/it/eventi/religione-e-innovazione-workshop-and-lecture-series-2018/>