

ABSTRACT

Effetto di Massa: fantascienza e robot in Mass Effect è una tesi di Letterature Compare che confronta, intorno al tema del rapporto fra l'uomo e la macchina, la trilogia videoludica di *Mass Effect* (BioWare, 2007 – 2012) con alcuni classici letterari e audiovisivi del genere *sci-fi*, campo di applicazione privilegiato – seppur non esclusivo – della tematica osservata. La trilogia analizzata è significativa per la varietà e la complessità delle possibili interazioni fra elementi organici e sintetici che presenta al suo interno, così come nella sua stessa natura di videogioco riflette una specifica dimensione relazionale fra l'uomo/*player* e la macchina/videogioco. A due capitoli dedicati alla storia dei robot e alla trama di *Mass Effect* seguono cinque sezioni, in cui di volta in volta la tematica principale è presentata in un suo aspetto specifico. Ciascuna di queste sezioni sviluppa il confronto intorno a un autore o un'opera specifica: la produzione letteraria di Isaac Asimov (1920 – 1992), quella di Philip K. Dick (1928 – 1982), il film *2001: Odissea nello spazio* (1968) ed omonimo romanzo, la trilogia cinematografica di *Matrix* (1999 – 2003) e la serie televisiva *Battlestar Galactica* (2004 – 2009).