

RECENSIONE



Romano G.
**Mass effect. Interattività ludica e narrativa:
videogame, advergame, gamification, social
organization**
Lupetti, 2014, p. 180

I videogiochi costituiscono un mercato più grande del cinema e paragonabile a quello librario. Ma, soprattutto, hanno varcato nuove soglie di coinvolgimento mettendo insieme, dentro di noi che li usiamo in prima persona, due ambiti primordiali e principali dell'intrattenimento: il gioco e la narrazione. Per questo il "testo interattivo" del videogioco è un evento narrativo unico nella storia della comunicazione e comporta un impatto che a tutti i livelli, personale, familiare, sociale, lavorativo, pedagogico, commerciale, non va sottovalutato. Raccontare storie non è mai stato così coinvolgente. Questo libro apre le porte sulle molte maniere in cui i videogiochi stanno entrando nelle nostre vite e su come il loro linguaggio ci coinvolge a un livello mai visto prima.