

Final Fantasy VII. Evoluzione dei giochi di ruolo giapponesi dalle origini al boom internazionale

Dario Giorgetti

Abstract della tesi di laurea

Questa tesi indaga la storia di un genere videoludico, quello dei giochi di ruolo giapponesi (o JRPG), dalle origini americane fino al boom internazionale raggiunto con *Final Fantasy VII* nel 1997. A questo scopo, il lavoro è stato diviso in due parti principali.

La prima ripercorre con taglio filologico la storia dei giochi di ruolo: partendo dalla fine degli anni Sessanta, col successo negli USA di opere influenti come *The Lord of the Rings* e *Dungeons & Dragons*, viene illustrato l'avvento dei giochi di ruolo elettronici e della loro grammatica videoludica, dalle prime sperimentazioni in ambiente universitario fino ai maggiori successi commerciali degli anni Ottanta come *Ultima* e *Wizardry*. Da questi ultimi, la ricerca passa ad approfondire i primi tentativi di traghettamento del genere dagli Stati Uniti al Giappone – prima in ambiente PC e poi in quello console – fino all'arrivo di *Dragon Quest*. Il campo d'indagine si restringe quindi alla serie *Final Fantasy*, documentando (con numerosi commenti del suo ideatore Sakaguchi Hironobu e dei vari team di sviluppo Square) la nascita e l'evoluzione stilistica del *franchise* dal primo al sesto capitolo.

La seconda parte della tesi, focalizzata su *Final Fantasy VII*, analizza numerosi aspetti essenziali per poter cogliere tutta la portata innovante del JRPG Square. Tra questi: l'industria videoludica dell'epoca; le scelte in sede di sviluppo sotto il profilo grafico, ludico e narrativo; la ricca componente tematica; le campagne marketing; il successo al lancio; l'impatto su Square e sull'industria e, infine, la popolarità del gioco a oggi.