

Ludologica. Videogames d'Autore presenta

Fabio Calamosca

Final Fantasy

Vivere tra gli indigeni del cyberspazio

SINOSI

Lo studio della saga di *Final Fantasy* si costruisce su modelli e teorie sociologiche, semiotiche, linguistiche, psicologiche che permettono di inquadrare le tante idee, alla ricerca di una migliore definizione del genere dei giochi di ruolo elettronici. La metodologia prevista si basa sulla ricerca bibliografica, sulla consultazione di siti Web e sul rapporto (diretto e telematico) con società, giornalisti ed appassionati del settore.

Il saggio si articola in quattro parti, che riassumiamo brevemente.

1. *Final Fantasy*: I Giochi di Ruolo Elettronici

I) Come si inserisce la saga di Final Fantasy nel genere dei giochi di ruolo elettronici?

II) La storia di Final Fantasy

Nella prima parte viene definito il genere dei giochi di ruolo elettronici (e il sotto genere dei JRPG) e presentata l'evoluzione storica della saga di *Final Fantasy*. Esistono infatti alcune differenze fondamentali all'interno del genere dei giochi di ruolo: *Final Fantasy* appartiene alla categoria dei JRPG (giochi di ruolo in stile giapponese), contrapposta a quella degli RPG tradizionali (il cui esempio più celebre è rappresentato dalla saga di *Baldur's Gate*). Conseguentemente a motivazioni di tipo culturale (facilmente ritrovabili in altre produzioni culturali quali opere teatrali e cinematografiche), i giochi di ruolo di tradizione orientale si distinguono, oltre che per l'aspetto grafico, per la presenza di personaggi dalle personalità più definite e di storie generalmente più lineari. Per quanto riguarda il primo punto, partendo dallo studio del rapporto tra giochi di ruolo cartacei ed elettronici, si definiscono le peculiarità del genere e i motivi del suo successo – sulla base della classificazione delle forme ludiche (Caillois) e dei fondamenti della pulsione ludica (Fulco). Sintesi di celebri giochi da tavolo come *Dungeons & Dragons*, i giochi di ruolo elettronici solitamente coinvolgono personaggi e situazioni proprie della letteratura *fantasy* come elfi e maghi, tesori e incantesimi, draghi e caverne da esplorare. La differenza principale sta nel fatto che nelle trasposizioni videoludiche il ruolo del *dungeon master*,

colui che governa le azioni dei personaggi non giocatori e lancia i dadi per determinare l'esito dei combattimenti, è preso dal computer. Uno dei termini chiave del dibattito è quello di "identità".

Teorici dei media come Sherry Turkle hanno per anni argomentato che uno dei più importanti effetti sociali dei computer e delle comunità online è rappresentato dalla possibilità per gli utenti di assumere nuove personalità, e il panico causato dalla diffusione di Internet e dei computer in generale – che suppone la presenza di manipoli di *cybercriminali* nascosti e anonimi – si avvicina a quello causato dai videogiochi: ciò che spaventa è semplicemente l'idea di persone in circolazione con identità fittizie; più in generale, la cultura occidentale ha sempre avuto un rapporto contrastato con i giochi di ruolo in generale (Socrate per primo propose di proibire il teatro nella sua Repubblica, poiché riteneva che fingere di essere qualcun altro fosse moralmente disonesto). La storia di *Final Fantasy* viene raccontata non solo considerando l'aspetto tecnologico, pur importante e per alcuni aspetti costitutivi (la grafica, il sonoro) determinante, ma anche lo sviluppo delle forme narrative, delle interfacce, dei mutamenti nelle strutture organizzative dei team di programmazione, nel mercato e nelle strategie di marketing: una storia fatta di macchine e uomini.

I giochi di ruolo permettono di calarsi nei panni di un individuo in un mondo in cui gli individui non hanno poteri assoluti, la magia è addomesticata e quantificabile, e dove le azioni hanno conseguenze sui personaggi e sull'ambiente. Nondimeno, la vera essenza del genere è data dall'illusione fornita al giocatore, per quanto la trama possa essere banale, di prendere parte ad un'avventura epica. I giochi di ruolo elettronici moderni devono molte delle loro caratteristiche alla serie di *Final Fantasy* (da cui è stato tratto anche un film realizzato interamente in computer graphic), di cui il primo capitolo fu pubblicato per NES nel 1987. *Final Fantasy* presentava una grafica piuttosto grezza ma ben colorata, e una storia tradizionale in cui un gruppo di eroi doveva sconfiggere un demone evocato dal passato, viaggiando attraverso oceani infestati da pirati e grotte abitate da mummie e scheletri.

Dal primo capitolo sono passati quindici anni e sono stati realizzati undici episodi della serie (di cui uno, *Final Fantasy XI*, esclusivamente per il gioco in rete), migliorati progressivamente non solo dal punto di vista estetico ma anche da quello della meccanica dei combattimenti e della gestione delle magie. Ciononostante, gli scontri sono ancora gestiti a turni, e ciò fa riaffiorare le radici del genere nel lancio dei dadi proprio delle versioni da tavolo. Inoltre viene analizzato il caso di *Final Fantasy: The Spirits Within*, film ispirato – almeno per quanto riguarda alcuni elementi – alla saga videoludica.

2. Il Mondo di *Final Fantasy*

I) *Che caratteristiche ha la rappresentazione del tempo, dello spazio e della fisica nei mondi di Final Fantasy?*

II) *Quali sono le strutture narrative?*

III) *Quali sono gli elementi di unione e di rottura tra i vari capitoli della saga?*

Nella seconda parte l'oggetto di analisi sono i mondi diegetici all'interno dei quali sono ambientati i vari capitoli di *Final Fantasy*. Vengono discusse le modalità di rappresentazione delle più importanti categorie semiotiche (lo spazio e il tempo) e le forme narrative; inoltre si tenta di dare una definizione della realtà rappresentata sullo schermo durante il gioco. Uno dei concetti condivisi dal cinema, dalla televisione e dai videogiochi, è infatti quello di *mondo diegetico*. Si tratta del "mondo" mostrato sullo schermo, dove si trovano i personaggi e si svolgono gli eventi. Quando apparvero i primi videogiochi, il concetto di mondo diegetico era già conosciuto presso il pubblico a proposito del cinema e della televisione. I videogame hanno mutuato molti elementi della grammatica visiva di questi media, e sono stati in grado di integrare convenzioni già stabilite aggiungendo elementi di partecipazione da parte dell'utente, in termini di possibilità di navigazione e interazione con i mondi rappresentati. I videogiochi intesi come medium hanno non solo il potenziale per rappresentare la realtà, ma anche quello di modellarla attraverso la simulazione: per quanto ogni rappresentazione costruita di una realtà porti con sé i pregiudizi e le idee dei suoi realizzatori, a differenza di quanto accade nei media non interattivi come il cinema e la letteratura, gli autori di videogiochi non mettono in scena la rappresentazione di un particolare evento, ma una serie di eventi potenziali. Il videogioco è dunque il medium/mezzo di creazione più puro dell'era digitale.

Con la loro velocità e complessità i videogiochi danno vita ad una semiotica complessa e mutevole, ad un sistema di comunicazione e significato tra i più sofisticati all'interno della cultura contemporanea. Per essi, tuttavia, a differenza di quanto accade per altri media come il cinema o la letteratura, non si può parlare del significato complessivo di una produzione: le azioni del giocatore sono intraducibili come un brano musicale e le possibilità di analisi sono limitate ai significati di basso livello. A partire da queste considerazioni, sulla base della classificazione dei segni proposta da Peirce (simboli, icone, indici), uno degli obiettivi della sezione è appunto una lettura semiotica delle interfacce e delle rappresentazioni grafiche degli elementi diegetici presenti nei diversi episodi della saga, anche alla luce del fatto che in Giappone esistono legami molto forti dal punto di vista estetico e commerciale fra fumetti (*manga*), animazione (*anime*) e videogiochi, e lo stile dell'animazione giapponese, di cui si sono occupati diversi libri, influenza in modo diretto quello dei videogiochi, in particolare per quanto riguarda la rappresentazione in stile "deformato" dei personaggi, che vengono disegnati con grandi teste e occhi e torsi minuti.

All'inizio l'adozione di questo stile nei videogiochi non fu una vera e propria scelta, ma fu dovuta a limitazioni tecnologiche. Lo stile *deformed*, tuttavia, è presente anche in videogiochi moderni, anche se i dispositivi grafici sono in grado di riprodurre rappresentazioni molto realistiche di figure umane. Quando le prime immagini di *Final Fantasy VIII* furono presentate al pubblico giapponese ci furono reazioni contrastanti proprio perché gli sviluppatori avevano abbandonato lo stile *deformed* (che sarebbe stato ripreso nell'episodio successivo) dei personaggi in favore di uno più slanciato e verosimile.

Che implicazioni culturali hanno le diverse modalità di rappresentazione? Non tutti i giochi di ruolo, tuttavia, sono ambientati in mondi *fantasy* come quello di *Dungeons & Dragons*. Se l'essenza del genere fosse semplicemente costituita dalla possibilità per un giocatore di “diventare” un personaggio rappresentato sullo schermo, quasi tutti i videogiochi sembrerebbero appartenere a questa categoria. Nei giochi di ruolo tradizionali, invece, i personaggi non sono solo un pretesto per la struttura di gioco (come ad esempio il vorace disco giallo di *Pac Man*), ma parte integrante di essa, e proprio l'enfasi posta sulla caratterizzazione dei personaggi li ha resi il genere più vicino all'ideale utopico della narrazione interattiva. Un personaggio in un GDR è solitamente definito da una serie di caratteristiche – come forza, destrezza, carisma – e abilità misurate quantitativamente che possono essere aumentate combattendo mostri; se negli *shoot-em-up* il giocatore viene ripetutamente ucciso, nei giochi di ruolo la sopravvivenza e l'acquisizione di nuove competenze sono parti fondamentali dell'esperienza di gioco.

3. I Protagonisti: Personaggi/Giocatori

I) Quali caratteristiche hanno i personaggi dei vari capitoli della saga?

II) Che ruolo gioca l'origine culturale orientale sulla loro rappresentazione dal punto di vista delle modalità di rappresentazione grafica e da quello della caratterizzazione psicologica?

III) Qual è il livello di controllo permesso ai giocatori? Quali sono i modelli di IA implementati?

L'obiettivo della terza parte è quello di risolvere il dualismo fra giocatori e i personaggi della saga: i videogiochi si inseriscono infatti all'interno della storia dello sviluppo delle tecnologie per l'intrattenimento e più in generale all'interno della storia del gioco. Lo sviluppo della grafica computerizzata ha reso nel corso del tempo i videogiochi sempre più iconici. Che conseguenze ha ciò sul senso di coinvolgimento del giocatore? La caratteristica peculiare dei videogiochi, come è stato più volte sottolineato, è quella di trasformare gli utenti da spettatori in partecipanti, e la partecipazione si ottiene per mezzo dell'identificazione con il personaggio comandato sullo schermo. Tuttavia personaggi troppo definiti dal punto di vista grafico possono ostacolare tale processo di identificazione; da questo punto di vista i giochi che si concentrano sulle interazioni di simboli appaiono come esperienze più ricche di quelli che prevedono principalmente l'impiego di

icone, poiché la richiesta al giocatore di manipolare oggetti di gioco che non siano solo immagini ma anche simboli rappresenta una sfida cognitiva più complessa. Al contrario di quanto accade per media come il cinema o la letteratura, che richiedono processi immaginativi di tipo ermeneutico, l'immaginazione richiesta da un videogioco mette in moto un processo di tipo pragmatico.

Esso può essere scisso in due parti: "immaginare come", poiché in ogni momento del gioco si manifesta al giocatore la sfida dinamica di prevedere le possibili conseguenze di un'azione, e di scegliere quella che appare ottimale; e "immaginarsi dentro", nel senso che egli deve comprendere le regole del sistema semiotico che viene presentato, e comportarsi come se quelle regole, e non quelle del mondo reale, valessero per sé. L'utente che gioca con un videogioco è dunque in un certo senso assorbito dal sistema e comunica con esso, poiché per la durata dell'interazione vive circondato da segni. L'avvento dei computer ha richiesto una ri-definizione del concetto stesso di medium, in quanto non è possibile considerare la macchina solamente come un supporto fisico, bensì come un ambiente operativo vero e proprio, un *metamedium*. E il fascino che l'utente prova nel relazionarsi con l'entità "altra" costituita dalla CPU del sistema è al centro sia dell'esperienza videoludica che del semplice uso di un *word processor*.

I videogame, in particolare, rappresentano una delle manifestazioni più pure della coscienza interna di un computer: liberati dall'economia ristretta dello scopo e della funzionalità, essi permettono di dare espressione al mondo interiore non-verbale della macchina. Il desiderio umano di esprimere la propria identità attraverso i media non è nuovo, e nel tentativo di ottenere la presenza dell'identità i creatori di media digitali hanno perseguito strade alternative. Quando ad esempio uno spettatore esamina un quadro realizzato secondo le regole della prospettiva, permane una distanza visiva critica, costituita dalla cornice bidimensionale in cui gli oggetti sono inseriti.

Come notano Bolter e Grusin, esistono due modi per ridurre questa distanza e aumentare la sensazione di immediatezza: può essere lo spettatore a passare attraverso la cornice all'interno del mondo rappresentato, oppure gli oggetti della rappresentazione a uscire fino a circondarlo. La realtà virtuale adotta la prima strategia, permettendo all'utente di entrare esplicitamente nel mondo rappresentato in modo attivo fino a dargli la facoltà di manipolare gli oggetti della rappresentazione stessa. La seconda strategia è stata applicata a partire dalla logica dell'iper-mediazione: come nel film *Minority Report*, il soggetto rimane dov'è, e sono gli oggetti della rappresentazione a raggiungerlo per essere apprezzati individualmente; nelle applicazioni iper-mediate, a partire dalle trasmissioni dei canali di *news* fino alle applicazioni della microchirurgia, gli oggetti si schiacciano sul bordo della cornice in cui sono contenuti, e si dividono in numerosi pannelli in competizione per ottenere l'attenzione dell'utente. L'obiettivo del raggiungimento dell'immediatezza attraverso il

contatto permane, ma essa si ottiene quando l'utente riconosce il carattere multiplo e mediato degli oggetti con cui interagisce.

Ciò che rimane simile in entrambi i casi è la definizione del soggetto, determinata dalla prospettiva che occupa all'interno dello spazio virtuale. Tuttavia, a differenza di quanto accade per la pittura, il soggetto inserito in uno spazio virtuale non è soddisfatto dell'occupazione di un singolo punto di vista, ma interagisce con le posizioni degli altri partecipanti e degli oggetti in quello spazio: esso si comprende come una (almeno potenzialmente) rapida successione di punti di vista, come una serie di esperienze immediate derivanti da tale successione, e l'io viene definito dai passaggi fra media ed applicazioni diverse. Nel primo caso il soggetto viene assicurato della propria presenza dall'abilità di occupare punti di vista diversi, mentre nel secondo dalla sua moltiplicazione e ri-mediazione nei vari formati mediali da cui è circondato.

Come viene ri-mediato l'io del giocatore nei panni dei protagonisti dei vari episodi di *Final Fantasy* (anche sulla base delle teorie di Sherry Turkle per cui i computer, con l'avvento di Internet – e in particolare, nel nostro caso, del gioco in rete-, si sono tramutati da specchi a superfici da attraversare)?

4. Il Futuro: Verso La Fantasia Finale?

1) Qual è il futuro di Final Fantasy? Cosa significa per la saga la diffusione del gioco in Rete?

Nella quarta sezione si tenta di definire quale possa essere l'evoluzione della saga, e più in generale del genere dei giochi di ruolo, partendo dall'analisi degli ultimi due videogiochi appartenenti alla saga: *Final Fantasy XI* (il gioco in rete) e *Final Fantasy X-2* (action-RPG).

Final Fantasy. Vivere tra gli indigeni del cyberspazio
è disponibile nelle migliori librerie e nei punti vendita Pergiooco

www.ludologica.com