

LIBRI

Final Fantasy - Vivere tra gli indigeni del cyberspace
di **Fabio Calamosca**



Titolo: Final Fantasy - Vivere tra gli indigeni del cyberspace
Autore: Fabio Calamosca
Editore: Edizioni Unicopli, collana Ludologica Videogames d'autore
Data di pubblicazione: 1° ottobre 2003
Pagine: 160
Prezzo: € 11,00

Descrizione tratta dal sito della casa editrice ([qui](#) e [qui](#)): Lo studio della saga di Final Fantasy si costruisce su modelli e teorie sociologiche, semiotiche, linguistiche, psicologiche, 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 libro si articola in quattro momenti.

Nel primo 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.

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. 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?

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).

L'autore: Nato il 21 Agosto 1978, Fabio Calamosca è laureato con lode in Scienze della Comunicazione all'Università di Padova con una tesi dal titolo "Homo videoludens: uno studio sull'intrattenimento elettronico interattivo". Scrive sul web di videogiochi, cinema e cultura orientale. Appassionato di temi relativi alla comunicazione interculturale e di new media, nel tempo libero progetta future mete di viaggio e suona il basso elettrico.

Opinione personale (di Rinoa10): Ho trovato molto interessante la lettura di questo saggio, soprattutto la seconda parte, più incentrata sul mondo Final Fantasy. Mi ha fatto notare dei collegamenti con la cultura giapponese che non avevo dapprima considerato e mi ha fornito delle nozioni sul gameplay, ovvero gli aspetti di spazio, tempo e narrazione in un videogioco, dei quali non ero a conoscenza.

Se dovessi parlare di aspetti negativi, a parte la prima parte forse difficile da seguire per chi non ha ben presente il panorama dei videogiochi e dei GDR alle sue origini e alcuni errori di stampa nella traslitterazione di parole giapponesi, direi che non ne presenta di rilevanti. Inoltre questo libro è, credo, l'unico saggio in italiano interamente dedicato a Final Fantasy, quindi non sono possibili termini di paragone con altre opere dallo stesso tema.

Per acquistarlo online: [La Feltrinelli](#) (disponibile).

Cristalli di sogni e realtà - La cultura di Final Fantasy
di **Francesco Toniolo**



Titolo: Cristalli di sogni e realtà - La cultura di Final Fantasy

Autore: Francesco Toniolo

Editore: Edizioni Unicopli, collana Game Culture

Data di pubblicazione: 5 febbraio 2020

Pagine: 170

Prezzo: € 15,00

Descrizione tratta dal sito della casa editrice ([qui](#)): Cristalli di sogni e realtà - La cultura di Final Fantasy propone, fin dal suo titolo, una serie di otto saggi che approfondiscono alcuni aspetti della cultura dietro e intorno a Final Fantasy con un approccio umanistico. La saga viene di volta in volta osservata con lenti diverse, legate al vissuto personale e agli studi degli autori coinvolti, i cui profili spaziano dall'accademico allo youtuber. Non si tratta, quindi, di una panoramica complessiva sulla serie, ma di specifici affondi su argomenti poco trattati e curiosi. I temi di questi otto "cristalli" spaziano dal profetismo alla libertà di scelta, dall'opologia alla storia del Giappone, dal senso della morte alla narratologia, dalle fanfiction al branded content. Con contributi di Lara "Phenrir Mailoki" Arlotta, Carlo Alessandro Bonifacio, Gabriele Campagnano, Livio Gambarini, Luca "GamerDex83" Mandara, Lorena Rao, Marco Seregni e Francesca Sirtori.

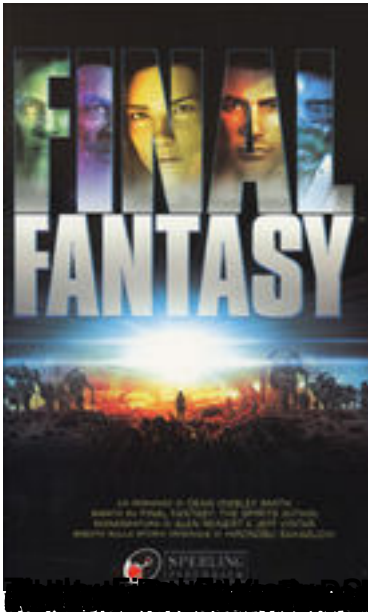
L'autore: Francesco Toniolo è docente a contratto di Linguaggi e Semiotica dei Prodotti Mediali presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, dove ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca. Si occupa principalmente di videogiochi e game studies, YouTube e comunità online.

Per acquistarlo online: [La Feltrinelli](#) (disponibile).

Final Fantasy

di

Dean Wesley Smith



NICOLAS COURCIER - MEHDI EL KANAFI



PREFAZIONE DI GREGOIRE HELLOT

[Final Fantasy VII Remake \(2020\) di Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi](#) [Compralo qui](#)
[La leggenda di Final Fantasy VII \(2019\) di Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi](#) [Compralo qui](#)

RÉMI LOPEZ



PREFAZIONE DI CHRISTOPHE BRONDY

~~Final Fantasy VIII: La leggenda di Final Fantasy VIII (Miyajima) - Guida in italiano del gioco e del suo universo~~

GEORGES "JAY" GIGNARD



~~La leggenda di Kingdom Hearts Volume I - Creazione il mondo dei cuori - un'occasione per scoprire il mondo di Kingdom Hearts~~



MultiMedia Edizioni - Università del Piemonte Orientale - Dattilografia
2020-11-12 23:22:22