Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale
in

Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

Il genere "Japanese Role-Playing Games" nel discorso videoludico contemporaneo

Etichetta convenzionale o espressione di orientalismo?

Relatore
Ch. Prof. Toshio Miyake

Correlatore
Ch. Prof. Marco Zappa

Laureando
Luca Oberti
Matricola 851022

Anno Accademico
2023 / 2024

要旨

近頃、ビデオゲームの人気が高まり、文学や音楽や映画などのように文化の重要な一部になった。「ゲーマー」という人が多くなり、ゲームを中心するイベントもたくさんあるから、インターネットだけでなく、社会にテレビゲームは間違いなく強い影響を与えることが明らかになってきた。そのため、近頃学者がそのようなゲーム、そしてゲーマーやゲームクリエイターなどに関する研究もしはじめた。本論文はそのような研究分野、いわゆる「ゲーム研究」、の一部である。

文学や映画のように、ビデオゲームにもいろいろなジャンルがある。そのジャンルの中、本論文は「RPG」（ロール・プレイング・ゲーム）というジャンルに関する研究の成果発表である。特に、「JRPG」（ジャパニーズ・ロール・プレイング・ゲーム）という RPG のサブジャンルに焦点を当てる。名前を読んだら、詳しくなければ「JRPG」は「日本で制作された RPG」と定義できると思うかもしれないが、実はそういうストレートな定義をあげたら、きっとたくさんのゲーマーは異論をあげるだろう。なぜなら、「JRPG」というジャンルを定義することが非常に難しいからである。まず、一般的にジャンルは非常に個人的な概念である。聞かれた人によって、同じ作品のジャンルはよく異なるのは普通である。それで、「JRPG」というラベルは生産国を示すだけでなく、年々その意味が拡大し明確で客観的に定義をすることがほぼ不可能な概念になった。

「JRPG」というラベルは日本人が作ったラベルではなく、ヨーロッパ人とアメリカ人によって生み出され、特にインターネットや SNS で使われている表現である。実は、近頃、吉田直樹や野村哲也というような日本の RPG の中心にいる有名なゲームクリエイターは「JRPG」のラベルに対して意見を述べた。その意味や使い方を判断することを通し、

略語の問題点を強調した。なぜなら、ラベルが生み出されたとき、消極的な意味があり、今でも悪い印象を与えると思うからである。それから、あまりに限定的な「ジャンル」なので、日本のゲームクリエイターがその想像力に限界を感じるようになったそうである。

吉田と野村のインタビューは本論文のきっかけだった。そのため、「JRPG」というジャンルの使い方、意味、利点や欠点などを研究し、「JRPG」は無害でニュートラルな慣習かどうか調査した。これは、本論文の主目的である。もう一つの目的は、JRPG という概念の流行りは経済的に、そして日本で作ったゲームに対する世論にどのような影響を与えるかを明らかにすることである。

そのため、第一章には RPG の定義と歴史を読み解き、RPG の特徴を理解しようと試みた。そのあと、歴史的に大切な作品、例えば日本で最初に作られた RPG、「ザ・ブラックオニキス」や最初の日本人によって作られた RPG、「ドラゴンクエスト」と「ファイナルファンタジー」を通し、その特徴の原因、またはその真実性を問った。まとめると、第一章は本論文の根拠として見ることができる。

第二章は、論文の核心である。なぜかというと、「JRPG」というジャンルに関する話は本章にあるからである。根本的な質問は、いつ、どこ、どのように、そして誰によって「JRPG」が最初に使われたか。答えがなければ、研究が進めないと思いながら、答えようと試みた。そして、「JRPG」のインターネットで見られる定義の例をたくさん考慮し、その定義にある矛盾していること、理解しにくいこと、オリエンタリズムに基づいていることを指し示した。最後に、「JRPG」というラベルの本質主義の側面も挙げた。

第三章は、「JRPG」という概念の普及の結果に焦点を当てる。いろいろな側面を見ると、利点も欠点も認められた。まず、私が作成し配布したアンケート調査の結果を考慮し、「JRPG」が偏りのない言葉として認識されているのか、また、一般的にどのような使わ

れ方や意味などを持っているのかを理解しようと試みた。その他には、様々なビデオゲームのコンテストでも、業界紙レビューでも、日本の RPG に偏りがあるのかないのかを調査した。

この分野は学術的な文献ではほとんど扱われていないため、本論文は「JRPG」というラベルと関連する問題についての紹介である。詳しく分析しきれない部分については、より具体的で掘り下げた今後の研究に委ねることにする。「JRPG」にまつわる問題を可視化し、今後の研究に用いるべき方法を提案することができたならば、本論文の目的を達成したと思う。

Indice

要旨 pag. 2

Introduzione pag. 6

Capitolo 1. Conoscere gli RPG: definizione e storia pag. 12

1.1 Definizione di RPG pag. 13

1.2 La nascita dei giochi di ruolo pag. 18

1.3 Il passaggio al digitale: i primi anni dei videogiochi di ruolo pag. 21

1.4 L'arrivo dei CRPG in Giappone: la nascita dei "JRPG" pag. 29

1.5 *Dragon Quest* e *Final Fantasy* pag. 32

1.6 Il processo inverso: l'arrivo degli RPG giapponesi in America ed Europa pag. 40

1.7 Il presente: una rapida presentazione pag. 47

Capitolo 2. Uso, scopo e significato dell'etichetta "JRPG" pag. 49

2.1 L'origine del termine "JRPG" pag. 50

2.2 Cos'è un "JRPG"? pag. 54

2.3 I JRPG soggettivi pag. 57

2.4 La legittimazione dei JRPG pag. 70

2.5 Un futuro per i "JRPG" pag. 79

Capitolo 3. Effetti pratici della diffusione di "JRPG" pag. 82

3.1 "Occidentalizzare" i JRPG pag. 83

3.2 Questionario e relativi risultati pag. 87

3.3 Le valutazioni dei "JRPG" da parte della stampa euroamericana pag. 111

3.4 I risultati dei "JRPG" nelle premiazioni videoludiche pag. 122

3.5 Suggerimenti per il futuro pag. 133

Conclusione pag. 135

Bibliografia pag. 139

Sitografia pag. 141

Videogiochi citati pag. 148

Altri media citati pag. 153

Immagini pag. 154

Appendice pag. 158

Introduzione

Nonostante si tratti di una forma di intrattenimento e di espressione creativa e artistica nata solo in tempi relativamente recenti, il videogioco è oggi un medium affermato e che occupa un ruolo rilevante non solo da un punto di vista economico o commerciale, ma anche e soprattutto sociale e culturale. Si sente parlare di videogiochi nelle conversazioni interpersonali, sui *social media*, ma anche in televisione o sui giornali, proprio come è pratica comune avvenga per quanto riguarda la letteratura, la musica o il cinema.

Naturalmente, la conseguenza di questa diffusione è stata la necessità di iniziare a guardare al videogioco e a tutto ciò che gli si collega anche da un punto di vista che andasse oltre il semplice intrattenimento, ed è per questo che sono nati ambiti di studio come, appunto, i *game studies*. Allo stesso tempo, anche altre branche del mondo accademico hanno iniziato a prendere in considerazione tutti i casi in cui il videogioco si intersecava ai loro interessi: nonostante si tratti ancora di un mezzo di espressione poco studiato rispetto agli altri dalla storia ben più lunga, è importante che si stiano muovendo i primi passi per arrivare a studi più approfonditi e sistematici a riguardo.

La ricerca esposta in questa tesi si pone proprio all'intersezione di vari ambiti di studio: il tema principale riguarda un genere specifico di gioco, i *role-playing games* (comunemente abbreviati in RPG), e in particolare la loro versione digitale, quindi trasposta a videogioco. Non si tratta però di una ricerca puramente inscrivibile ai *game studies*, nonostante sia chiaramente l'ambito in cui è più facilmente collocabile, in quanto il focus non è sul genere di per sé, quanto su una sua particolare caratteristica che lo rende degno di interesse anche per gli studi culturali e sociologici sul Giappone e l'Asia in generale.

In particolare, è abitudine diffusa all'interno della comunità videoludica di base anglofona, che include fondamentalmente gli stati europei e americani, ed è considerabile quella egemone per quanto riguarda questo ambito, la divisione degli RPG in giapponesi, detti dunque "JRPG" (*Japanese Role-Playing Games*), e "occidentali", quindi "WRPG" (*Western Role-Playing Games*).[1] I loro nomi sono legati esplicitamente a delle coordinate geografiche, il che lascia intendere ad esempio che un "JRPG" sia un qualunque RPG giapponese, mentre siano da considerare "WRPG" quei titoli prodotti nei Paesi considerati comunemente come "occidentali", ossia quelli americani ed europei. La questione è però

[1] Benché si tratti di sigle per lo più informali, diffuse principalmente tra il pubblico, non si può negare che esse vengano utilizzate sempre più anche da parte degli esperti del settore, complice anche la loro origine, che verrà indagata nel corso del capitolo 2.

più complicata, in quanto con il tempo tali termini hanno iniziato a prendere sempre più le distanze dall'originale idea di marca geografica, passando invece ad assumere il ruolo di etichette di genere: "JRPG" e "WRPG" hanno iniziato a essere visti come termini collegati a una serie di caratteristiche legate al funzionamento del gioco, allo stile estetico che esso presenta, a quello narrativo e molto altro ancora.

Questo processo non si è mai però pienamente formalizzato: pur essendo divenuto sempre più diffuso con il passare del tempo, complice anche il terreno fertile delle comunità online, come forum e successivamente *social media*, spazi d'eccellenza per quanto riguarda la proliferazione del discorso popolare a tema videoludico, esso non è mai stato realmente sottoposto a un'analisi attenta e puntuale. Di conseguenza, "JRPG" e "WRPG" sono diventati più che altro dei concetti, astratti e poco definiti, che in qualche modo tutti conoscono, molti usano, ma quasi nessuno utilizza esattamente allo stesso modo degli altri. Nonostante non sia affatto raro imbattersi in discussioni su come questo o quel gioco andrebbe classificato, ciò non ha mai realmente avuto un impatto sul loro uso, che ha continuato ad aumentare, ma di pari passo è aumentata di conseguenza anche la confusione riguardo al loro utilizzo e significato.

È stata proprio questa mancanza di chiarezza su cosa questi termini indichino a essere una delle ragioni principali che mi ha portato a iniziare questa ricerca: come videogiocatore e appassionato proprio di RPG, infatti, in molteplici occasioni mi sono ritrovato io per primo a utilizzare tali etichette, spesso in modo acritico e senza rifletterci troppo. Non sono stati pochi i casi in cui mi sono accorto che altri le utilizzavano in modo diverso da me, e questo spesso mi ha portato a chiedermi chi fosse in torto, domanda che poi si è evoluta in una curiosità su questi acronimi più a livello generale: come sono nati? Come si sono diffusi? E, soprattutto, come mai è presente questa distinzione? Si tratta infatti di qualcosa che è praticamente un unicum in campo videoludico: tra tutti i vari generi esistenti, solo gli RPG vengono differenziati in maniera così sistematica in base a un criterio geografico. Anche ammettendo l'idea che "JRPG" e "WRPG" siano effettivamente sottogeneri determinati da caratteristiche proprie del gioco, comunque non si spiegherebbe il motivo di utilizzare termini basati su Giappone e "occidente", invece di nomi legati proprio a tali caratteristiche.

Questa curiosità, inizialmente solo personale, si è poi evoluta in un interesse più scientifico in seguito a una serie di esperienze. Da un lato, hanno sicuramente contribuito in modo significativo i miei oltre dieci anni di partecipazione e gestione di una serie di blog e comunità a tema videoludico, come redattore e creatore di contenuti: era infatti molto comune in queste circostanze scontrarmi con persone con opinioni molto accese riguardo agli RPG, e in particolare ai "JRPG", su cui sono sempre stato più specializzato. Mi sono imbattuto in stereotipi, preconcetti e anche generale astio gratuito

scagliato contro questi titoli per i motivi più disparati, ma che alla base si potevano ricondurre alla loro "giapponesità". Ho iniziato dunque ad accorgermi dell'esistenza di una visione negativa dei titoli considerati JRPG, proprio perché giapponesi, e l'ho notata sempre più pervasiva del discorso videoludico, anche a livelli più impegnati di quelli del semplice pubblico generalista, come ad esempio nel caso della stampa specializzata.[2] A cosa si doveva questo astio diffuso? Non riuscivo a darmi una reale risposta.

Solo anni dopo, nel corso dei miei studi universitari, ho realizzato che, invece di vedere la questione come autonoma, avrebbe potuto essere più utile guardarla come parte di un discorso più ampio: ho conosciuto i concetti di orientalismo, occidentalismo e auto-orientalismo, realizzato l'esistenza di una reale idea di "giapponesità", ben configurata tramite un processo di *othering*, secondo schemi che, mi sono accorto, si potevano facilmente identificare anche nella dicotomia JRPG/WRPG, e che avrebbero, tra l'altro, potuto spiegarne la presunta matrice geografica originale, chiarendo anche il motivo per cui l'applicazione di queste etichette fosse sempre sembrato poco neutrale e ancor meno oggettivo.

Il momento di lavorare a questa tesi si è tra l'altro allineato convenientemente a un risorgere del dibattito riguardo a queste etichette nel discorso proprio a livello globale, dopo che alcuni importanti sviluppatori giapponesi di RPG si sono mossi per dire la loro a riguardo, come si vedrà successivamente, evidenziando le criticità di questo sistema,[3] il che mi ha ulteriormente convinto che fosse il momento giusto per parlarne finalmente in modo più accademico.

Ciononostante, la letteratura scientifica non ha particolarmente reagito: benché sia presente un numero considerevole di articoli e pubblicazioni relativi agli RPG, e anche alcuni concentrati sugli RPG giapponesi, ho riscontrato che solo pochi si sono realmente concentrati sulle loro classificazioni o, in generale, sui termini specifici utilizzati per parlarne, e ancor meno li hanno problematizzati o anche solo provati a mettere in discussione. In compenso, c'è stata sicuramente una maggiore attenzione all'argomento da parte delle testate giornalistiche, in particolare quelle concentrate proprio sui videogiochi: esse, dunque, si sono rivelate estremamente importanti per la mia ricerca, seconde solo alle parole del pubblico giocante sugli spazi online citati precedentemente.

Ho comunque fortunatamente potuto contare su alcune pubblicazioni utili, soprattutto per quanto riguarda l'argomento del primo capitolo, concentrato principalmente sul tentare di definire cosa sia un RPG e ripercorrerne la storia, compreso l'arrivo del genere in Giappone. Non è comunque presente

[2] Per uno studio a riguardo si veda il Capitolo 3.
[3] Queste dichiarazioni verranno riportate e commentate nel Capitolo 2.

nessuna trattazione dettagliata di questi processi, e ancora una volta si è rivelato necessario ricorrere anche a testimonianze di giornalisti o giocatori di vecchia data, ma è senza dubbio un ambito di studio più progredito rispetto a quelli che si concentrano più nello specifico sul rapporto tra JRPG e orientalismo, un ambito che, lo ripeto, ho trovato davvero ben poco esplorato, per ora.

È anche per questo che ho deciso di pormi come obiettivo principale di questa tesi proprio il mettere le basi da cui partire per la creazione e lo sviluppo di uno studio accademico relativo a questo specifico fenomeno. La trattazione qui presente non ha alcuna pretesa di fornire una soluzione definitiva alla questione: in nessun caso verrà mai dichiarato con totale certezza che l'uso di "JRPG" sia indiscutibilmente da abbandonare, né le mie proposte per una riorganizzazione del modo di discutere degli RPG saranno mai presentate come le uniche possibili perché esso possa svolgersi in modo neutrale e non nocivo.

I motivi sono molteplici: sicuramente in primis la mancanza di un solido substrato di articoli e indagini accademiche rende prematura l'idea di arrivare già a risultati definitivi e insindacabili, ma è innegabile che le stesse circostanze di questa ricerca non permettano una trattazione del genere. Le ovvie limitazioni che una tesi magistrale porta con sé, sia a livello di tempistiche sia di mezzi, hanno impedito a questo studio di essere troppo ambizioso: esso va dunque considerato principalmente come, appunto, una trattazione di tipo esplorativo volta a fungere da base per lo sviluppo di un discorso futuro, auspicabilmente più elaborato e in grado di analizzare tutte le sfaccettature della questione.

In particolare, come ribadirò anche nel corso della tesi, ritengo particolarmente importante per il proseguimento della ricerca sul tema l'utilizzo in modo ancora più ampio di quanto già fatto qui di prospettive intersezionali: ho potuto farne solo degli accenni, ma in particolare ritengo che ci sia un forte legame tra "JRPG" e questioni di genere, orientamento sessuale e rappresentazione. Sarebbe inoltre utile anche indagare la presenza di un legame tra l'utilizzo di "JRPG" e "WRPG" e la posizione politica, un altro ambito con cui i *game studies* sempre più spesso si trovano a dover avere a che fare.

Poiché però, come già anticipato, non sarebbe stato possibile dedicare a tutti questi aspetti lo spazio che meritavano, in questa tesi ho preferito restringere il campo, focalizzandomi in particolare sul tentare di rispondere, o almeno porre le basi per una risposta più certa in futuro, a tre domande di ricerca principali.

La prima, a cui è dedicato il Capitolo 1, ha a che fare con gli RPG in generale: cosa sono, come sono nati e come sono arrivati in Giappone? Ho deciso di iniziare questa trattazione con una prospettiva per così dire storica non perché desiderassi investigarne le minuzie in senso quasi archeologico, come si vedrà, ma perché a interessarmi era soprattutto capire se ci fosse una base, appunto, storica dietro

la nascita degli acronimi "JRPG" e "WRPG". Mi interessava insomma comprendere se, storicamente, fosse giustificabile l'idea di considerarli due generi distinti, proprio in virtù di una qualche origine indipendente o fortemente legata a due diversi luoghi.

La seconda domanda di ricerca è quella che senz'altro si potrebbe definire centrale, e a essa è stato dedicato il capitolo 2: ho cercato di indagare le modalità di utilizzo di "JRPG" e, di conseguenza, di "WRPG", tentando di capire se fosse possibile arrivare a una definizione per gli ipotetici generi che questi due acronimi dovrebbero identificare. Senza aver chiaro infatti cosa indichino davvero questi termini, non è possibile determinare se si tratti di mere convenzioni, magari semplicemente con nomi che potrebbero essere migliorati, o se si possano davvero considerare risultati di un processo di *othering* potenzialmente di matrice orientalista. Fatto questo, ho potuto discutere dell'utilità del mantenimento dell'uso di tali etichette, per poi avanzare delle ipotesi su come migliorare il modo in cui si parla degli RPG, cercando di superare per quanto possibile il sistema attuale.

Infine, il terzo capitolo è dedicato a investigare se quanto prospettato fino ad allora, ossia il modo in cui "JRPG" e "WRPG" vengono utilizzati e intesi, abbia degli effetti pratici sul modo in cui questi videogiochi sono considerati dal pubblico generalista e dagli specialisti del settore. Ho deciso di effettuare questa specifica analisi ritenendo che l'eventuale identificazione di effetti negativi concreti avrebbe potuto fungere sia da indicatore di una certa urgenza di risolvere il problema, sia da motivazione ulteriore per cui sarebbe importante reagire invece di limitarsi a mantenere passivamente lo status quo.

Se nei casi precedenti il principale metodo di indagine è considerabile la pura ricerca, come già detto sia di fonti accademiche sia di articoli giornalistici e *post* su *social media* e blog, il terzo capitolo e la relativa domanda di ricerca hanno richiesto un approccio più attivo. In particolare, ho esaminato tre ambiti specifici in cui ritenevo fosse possibile identificare una qualche forma di *bias* causato dal "sistema" di definizione dicotomico JRPG/WRPG: l'opinione dei videogiocatori, i risultati delle recensioni professioniste e quelli delle premiazioni dedicate appunto ai videogiochi.

Per quanto riguarda il primo obiettivo, ho elaborato e somministrato un questionario (che è possibile consultare nell'Appendice 1): a esso hanno risposto un totale di 120 persone,[4] un campione piuttosto ristretto e che senz'altro mi ha impedito di poter considerare i risultati come indicativi di un pensiero globale, o anche solo italiano, ma che ho ritenuto comunque sufficiente per avere un'idea di quanto siano diffusi i termini "JRPG" e "WRPG" tra i videogiocatori e, soprattutto, come essi siano visti da

[4] I dettagli riguardo al questionario, sia per quanto riguarda il campione di partecipanti sia per le modalità con cui tale sondaggio sia stato diffuso, verranno riportati come premessa ai risultati nel capitolo dedicato.

coloro che principalmente li utilizzano e hanno contribuito alla loro diffusione. Proseguendo con la seconda sezione, ho invece utilizzato due aggregatori di recensioni di videogiochi, allo scopo di confrontare secondo diverse prospettive i risultati ottenuti dagli RPG giapponesi ed euroamericani, nel tentativo di determinare la presenza o meno di eventuali *bias* nelle valutazioni. Infine, in riferimento alle premiazioni ne ho selezionate cinque diverse ritenute degne di nota e ho controllato quanti RPG abbiano ricevuto nomination e vittorie, dividendoli tra le due ipotetiche categorie. Anche in questo caso, l'obiettivo era quello di valutare se ci fosse un qualche tipo di favoritismo evidente tra le due e se si potesse individuare una specifica tendenza dietro a questi risultati.

Infine, sulla base dei risultati ottenuti ho tentato di identificare dei fattori che potrebbero avere influito su di essi, concludendo la trattazione per indicare alcuni consigli su come migliorare la situazione, basandomi anche sui suggerimenti esposti dai partecipanti stessi del questionario. Questi consigli sono rivolti sia ai professionisti del settore sia, soprattutto, a chi svolgerà future ricerche sul tema, con la speranza che questa possa fungere da base e sprone per una maggiore trattazione dell'argomento in ambito accademico.

Capitolo 1. Conoscere gli RPG: definizione e storia

Per poter analizzare e descrivere un qualsiasi tipo di fenomeno, soprattutto per quanto riguarda il suo impatto sulla società globale e la visione di esso da un punto di vista internazionale, è naturale iniziare la propria indagine dallo studio e la comprensione del fenomeno in sé. Ciò vale per un qualsiasi argomento, ma ritengo necessario che questo processo venga svolto con una certa attenzione in particolare per quanto riguarda l'ambito della ricerca in questione, i cosiddetti *Japanese Role-Playing Games* ("Giochi di Ruolo Giapponesi", in breve JRPG), non solo per via del settore di nicchia di cui ci si sta occupando in questa sede, ma anche in considerazione della relativamente poca attenzione rivolta a questo tema da parte della comunità accademica, come risulta chiaro anche da una rapida ricerca di pubblicazioni a proposito.

Come premessa, è bene ribadire che, nonostante il nome non lo espliciti, nel caso di "JRPG" si intendono nello specifico giochi elettronici (videogiochi), a differenza del più generico "RPG" che include anche altre forme di gioco di ruolo, in primis quelli svolti con carta, penna, dadi e quant'altro necessario, senza la necessità di alcun supporto digitale (l'esempio più calzante, nonché anche capostipite del genere, come vedremo, è chiaramente il fondamentale *Dungeons & Dragons* del 1974).[1]

Per prima cosa, dunque, in mancanza di un reale consenso, mi concentrerò su alcune definizioni di "gioco di ruolo", o RPG, di cui, come si può intuire, il "JRPG" è da vedere come una categoria, se non addirittura un sottogenere, allo scopo di identificare quali sono alcune caratteristiche comunemente associate a essi. L'obiettivo di questo primo passaggio non è invece affatto quello di giungere alla proposta di una definizione alternativa o "superiore" a quelle che verranno citate, sia perché esula dallo scopo di questa ricerca, sia perché risolvere una questione di così ampia portata richiederebbe ben più spazio e uno studio più mirato sul tema.

Secondariamente, tenterò di tracciare una storia dei giochi di ruolo attraverso le tappe principali della loro nascita e i primi sviluppi, fino all'affermazione del genere in Giappone e alla nascita dei cosiddetti "JRPG". Anche in questo ambito, la qui presente ricerca non ha alcuna pretesa di esaustività, bensì l'obiettivo sarà evidenziare i punti cardine della storia del genere e in particolare il modo e la

[1] Ci occuperemo più nel dettaglio della storia degli RPG successivamente. Per il momento, si tenga conto che, benché *Dungeons & Dragons* sia senza dubbio considerabile il primo vero RPG nel senso proprio del termine, le pratiche dei "giochi di ruolo" si possono far risalire ai cosiddetti *wargames*. Cfr. Jon PETERSON, *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity*, "Game Histories", Cambridge, Londra, The MIT Press, 2020.

forma con cui esso si è presentato al pubblico giapponese. Prendere in considerazione questo processo è necessario, in quanto è fondamentale riconoscere l'origine comune di JRPG e WRPG,[2] nonché le cause per cui il loro sviluppo, almeno all'apparenza proceduto su binari paralleli e divergenti, si sia focalizzato su specifiche caratteristiche, piattaforme e filosofie di design.

Chiuderemo il capitolo con un rapidissimo sguardo alla situazione degli RPG giapponesi oggi, così da avere chiaro il contesto all'interno del quale si è formato il discorso intorno al termine "JRPG", che sarà oggetto in particolare del secondo capitolo.

1.1 Definizione di RPG

La questione della "definizione di RPG" è più complessa di quanto si possa inizialmente immaginare, soprattutto nel momento in cui decidiamo di applicarla alla versione videoludica del genere. Per prima cosa, può essere utile consultare alcune fonti più generali e di uso frequente, cercando di trovarne dei punti in comune. Il primo risultato in cui ci si imbatte in seguito a una semplice ricerca di "RPG" su Google è la pagina di Wikipedia in lingua italiana dedicata al "Gioco di ruolo", che si può dunque ipotizzare offra la prima definizione accessibile alla persona media interessata a essa, e che recita così:

> Un **gioco di ruolo**, abbreviato spesso in **GDR** o **RPG** (dall'inglese *role-playing game*), è un gioco dove i giocatori assumono il ruolo di uno o più personaggi e tramite la conversazione e lo scambio dialettico creano uno spazio immaginato, dove avvengono fatti ed eventi fittizi, in un'ambientazione narrativa che può ispirarsi a un romanzo, a un film o a un'altra fonte creativa, storica, realistica o di pura invenzione. Le regole di un gioco di ruolo indicano come, quando e in che misura ciascun giocatore può influenzare lo spazio immaginato.[3]

Un primo punto d'interesse riguarda l'acronimo utilizzato: la stessa Wikipedia italiana riconosce fin da subito l'acronimo "RPG", benché basato sulla nomenclatura inglese, accanto a quello italiano, "GDR". La ragione è probabilmente da ricercarsi nell'ampia diffusione dell'acronimo inglese, che ha tra l'altro quasi totale esclusività nel caso di acronimi derivativi per i sottogeneri, come ad esempio "JRPG" (non si riscontrano usi di "GDRG" per intendere "Gioco Di Ruolo Giapponese").[4]

[2] "Western Role-Playing Game", branca del genere RPG che dovrebbe includere ogni videogioco prodotto in territorio "occidentale". L'analisi di questa etichetta, creata in opposizione a quella ben più comune di JRPG, e delle criticità che derivano da questo sistema di classificazione sarà uno dei principali argomenti del successivo capitolo.
[3] *Gioco di ruolo*, in "Wikipedia", https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo, 6-11-2024.
[4] Cfr. *Videogioco di ruolo alla giapponese*, in "Wikipedia", https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_di_ruolo_alla_giapponese, 6-11-2024, ma anche *Stile definito: I migliori GDR*

Per quanto riguarda la definizione in sé e per sé, si evidenzia l'importanza dell'assunzione del ruolo di "uno o più personaggi", nonché la creazione di uno "spazio immaginato" per via della conversazione fra i giocatori. Il dialogo è dunque visto come un elemento fondamentale dell'RPG, insieme all'effettiva assunzione del ruolo del personaggio. Si noti inoltre la totale assenza di specifiche riguardanti le regole del gioco di per sé: se ne dichiara solo la finalità, ossia delimitare l'influenza del giocatore sul mondo di gioco, ma non c'è menzione di un *come* si giochi effettivamente, ossia del cosiddetto *gameplay*[5] di tali giochi.

In ogni caso, una definizione simile è da considerare adatta esclusivamente ai giochi di ruolo "tradizionali", tra cui il sopracitato *Dungeons & Dragons* e tutti gli altri cosiddetti TRPG (Tabletop Role-Playing Games),[6] ma non si adatta a un videogioco, vista la mancanza del dialogo (fatta esclusione per alcuni specifici casi). Un rapido confronto con altre versioni della stessa pagina, a questo punto, può permetterci di comprendere meglio se e come tale definizione si possa ampliare ad altri tipi di RPG. Prendiamo dunque in esame le versioni inglese e giapponese.

> A **role-playing game** (sometimes […] abbreviated as **RPG**) is a game in which players assume the roles of characters in a fictional setting. Players take responsibility for acting out these roles within a narrative, either through literal acting or through a process of structured decision-making regarding character development. Actions taken within many games succeed or fail according to a formal system of rules and guidelines.[7]

> [Trad. italiana dal giapponese] Per ***role-playing game***[8] ([…] abbreviato: **RPG**) si intende un gioco in cui i partecipanti puntano a raggiungere un obiettivo tramite il superamento di prove (avventure,

(segue nota) *giapponesi su PS4 e PS5*, in "Sito ufficiale PlayStation", https://www.playstation.com/it-it/editorial/great-japanese-rpgs-on-ps4/, 6-11-2024.

[5] Una definizione più tecnica di *gameplay* recita: "Game play is the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play." (Katie SALEN e Eric ZIMMERMAN, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Cambridge, Londra, The MIT Press, 2004, p. 303). Considerato il suo utilizzo anche in italiano all'interno dei *game studies* come termine specifico ampiamente adottato, nelle successive occorrenze di questo termine non verrà utilizzato il corsivo.

[6] Altresì conosciuto come TTRPG, acronimo comune soprattutto in ambito giapponese, dove si può intendere anche come テーブルトーク RPG (table-talk RPG), senza variazione di significato. Cfr. Hororo (a cura di), *Saikin yoku kiku "TRPG" tte nani!? Kaiwa de monogatari wo tsumugidasu tēburutōku RPG no miryoku wo shoukai* (Cosa sono i "TRPG" di cui si sente spesso di recente?! Una presentazione del fascino dei "Tabletalk RPG", da cui con la conversazione nascono storie), in "Dengeki Online", 2021, https://dengekionline.com/articles/90042/, 7-11-2024).

[7] *Role-playing game*, in "Wikipedia", https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game, 6-11-2024.

[8] In *katakana* nel testo.

sfide, ricerche, combattimenti, ecc.) che si presentano loro in uno scenario di finzione, controllando ciascuno i personaggi assegnati loro (*playable characters*)[9] e collaborando generalmente tra loro.[10]

Come si può vedere, queste versioni presentano alcune differenze, più o meno significative. Per prima cosa, l'inglese propone un'esplicita alternativa al dialogo, visto come necessario per l'assunzione e l'"esecuzione", per così dire, del "ruolo": è possibile sì affidarsi alla vera e propria recitazione, ma anche utilizzare un processo strutturato di decisioni che portino allo sviluppo del personaggio. Questa specifica permette dunque di includere anche i giochi di ruolo elettronici all'interno degli RPG, e dunque è senz'altro da considerare più completa e degna di considerazione. Questo "processo strutturato", nel caso dei videogiochi di ruolo, si configura nel sopracitato gameplay, facendo riferimento in particolare a una serie di espedienti tipici del genere che tratteremo più nel dettaglio successivamente, in particolare le meccaniche di creazione e potenziamento del personaggio, ma probabilmente tiene anche conto della possibilità, comune, benché non sempre presente, di influenzare lo sviluppo della storia del gioco in modo più o meno sensibile.[11]

La pagina giapponese si discosta invece in maniera quasi totale rispetto alle altre: non viene fatta infatti menzione della necessità di ricoprire un qualsivoglia ruolo, bensì si pone il focus sugli ostacoli che i giocatori si trovano a dover affrontare, prospettati come caratteristica determinante dell'RPG. A differenziare i giochi di ruolo da altri tipi di gioco è il fatto che a ogni giocatore è assegnato un "personaggio giocante" (PG, o PC in inglese) di cui assumere il controllo, e, dunque, parafrasando, di cui assumere il "ruolo", appunto. Resta comunque una definizione evidentemente molto più generale delle precedenti: se ci limitassimo a essa, un qualunque videogioco che presenti un alter-ego sarebbe considerabile un "gioco di ruolo", quando è facilmente dimostrabile che la percezione comune non sia affatto questa.

Si prenda ad esempio la serie di *Super Mario Bros.*, comunemente considerata appartenente al genere dei giochi d'azione *platform*,[12] in cui, parlando dell'omonimo primo capitolo del 1985,[13] i giocatori assumono il controllo di Mario, esplorano lo scenario fittizio del Regno dei Funghi e superano una

[9] In *katakana* nel testo.
[10] *Rōrupureingu gēmu*, in "Wikipedia", https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0, 6-11-2024, trad. mia.
[11] La pratica dei finali multipli, delle *route* (percorsi alternativi che può prendere la storia, spesso connotati anche da differenze di gameplay come nemici o luoghi diversi da attraversare) e in generale la rottura della linearità narrativa (e non solo) da parte del giocatore non è una prerogativa degli RPG, ma è riscontrabile ora più ora meno frequentemente in pressoché ogni genere videoludico (cfr. ad esempio IIZUKA Takashi (dir.), *Shadow the Hedgehog* (*Shadō za hejjihoggu*) [videogioco], multipiattaforma, Sega, 2005).
[12] Cfr. *Super Mario Bros. (1985)*, in "MobyGames", https://www.mobygames.com/game/7298/super-mario-bros/, 7-11-2024.
[13] MIYAMOTO Shigeru (dir.), *Super Mario Bros.* (*Sūpā Mario burazāzu*) [videogioco], Nintendo Entertainment System, Nintendo, 1985.

serie di ostacoli, nemici ed enigmi per raggiungere l'obiettivo di salvare la Principessa Peach e sconfiggere il malvagio Bowser. Secondo la definizione sopra riportata, *Super Mario Bros.* sarebbe innegabilmente un RPG. Se così, fosse, però, allora perché esisterebbe un capitolo della serie chiamato proprio *Super Mario RPG* (1996),[14] definito tra l'altro dalla stessa Nintendo, editrice del gioco, come "il primissimo RPG di Mario"?[15]

Gli esempi riportati finora, benché poco utili per l'obiettivo di formulare una definizione oggettiva e applicabile a tutti gli RPG e solo agli RPG, ci permettono però di notare qualcosa di almeno altrettanto importante, nonché decisamente più degno di nota per quanto riguarda gli obiettivi della ricerca presente: è molto difficile definire in modo preciso cosa si intenda per "gioco di ruolo", soprattutto quando tale definizione deve andare ad abbracciare tutte le molteplici sottocategorie nate nel corso degli ultimi decenni. I videogiochi di ruolo sono sicuramente l'esempio più calzante di "variazione sul tema" originale, e a loro volta anch'essi presentano numerose sfaccettature, classificabili potenzialmente anch'esse come sottogeneri, ma non si tratta dell'unica variante presente: si considerino ad esempio i "Giochi di Ruolo dal Vivo" (GRV, più comunemente conosciuti con l'acronimo inglese di "LARP")[16] o il caso opposto, il gioco di ruolo online,[17] entrambi forme alternative e chiaramente derivate dal classico TRPG, ma non per questo privi delle proprie particolarità e con le stesse dinamiche (di gioco, ma anche sociali) alle spalle.

Tenendo conto di questa ambiguità e della comprovata difficoltà nel giungere a una definizione soddisfacente, può essere comunque utile in questa sede presentare almeno sinteticamente una prospettiva più accademica sul tema, elaborata da parte di Sebastian Deterding e José P. Zagal come base per uno studio critico dei giochi di ruolo.[18] Questi elementi verranno poi richiamati in causa successivamente. Per studiare un *role-playing game*, è necessario considerare le parti di cui esso è composto, evidenziate già dallo stesso nome inglese, il più utile per questo tipo di discorso. Si tratta di interpretare (*playing*, un atto universale, comune a qualunque cultura) un ruolo (*role*, il pattern comportamentale che ci si aspetta da una qualunque persona che ricopra una data posizione sociale),

---

[14] MAEKAWA Yoshihiko, FUJIOKA Chihiro (dir.), *Super Mario RPG* (*Sūpā Mario RPG*) [videogioco], Super Nintendo Entertainment System, Nintendo, 1996.
[15] *Super Mario RPG*, in "Sito ufficiale di Nintendo Italia", https://www.nintendo.com/it-it/Giochi/Giochi-per-Nintendo-Switch/Super-Mario-RPG-2403952.html, 7-11-2024.
[16] "Live Action Role-Playing". Con questo termine si indicano i tipi di gioco di ruolo che coinvolgono non solo l'oralità, ma anche la recitazione a tutto tondo, spesso includendo anche costumi, riproduzioni di armi e quant'altro.
Cfr. Sebastian DETERDING, José P. ZAGAL, "The Many Faces of Role-Playing Game Studies", in José P. Zagal e Sebastian Deterding (a cura di), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, New York, Routledge, 2018, p. 20.
[17] Con questo nome si indicano le forme di gioco di ruolo basate principalmente (o unicamente) sul testo, tramite e-mail, forum o siti appositi (cfr. *GDR-online.com*, https://www.gdr-online.com/, 7-11-2024).
[18] DETERDING, ZAGAL, "The Many Faces of…", cit., pp. 1-16.

il tutto sotto forma di gioco (*game*).[19] Oltre a questi tre elementi, Deterding e Zagal riconoscono come altrettanto importante il contesto specifico all'interno del quale il gioco di ruolo si inserisce, o almeno quello da cui è nato, ossia la cultura del fantastico, con un'iniziale influenza quasi esplicita di autori come Tolkien o Lovecraft. Col tempo, il genere è cresciuto e ha allargato la sua area di influenza, come di pari passo hanno fatto anche le dinamiche che costituiscono quella che oggi definiamo cultura del *fandom*,[20] dinamiche che non solo sono ormai profondamente intrecciate, ma si possono potenzialmente far risalire proprio ai giochi di ruolo: di fronte a un'opera, un universo che affascina, il lettore[21] si immerge nel suo mondo di finzione, un mondo che diventa sempre più transmediale, proprio come fin dall'inizio lo erano quelli dei giochi di ruolo, tra guide, libri dedicati al *worldbuilding*, mappe da usare dentro e fuori dal gioco e molto altro.

Da quanto proposto da Deterding e Zagal si possono trarre due fondamentali idee di cui sarà importante tener conto in questa ricerca, ossia che è impossibile studiare in modo soddisfacente ed esauriente il "ruolo" sociale e culturale ricoperto dagli RPG senza tenere conto del fenomeno del *fandom*, le sue dinamiche e il modo in cui può influire sulla percezione pubblica (e talvolta anche sul successo critico e/o economico) dell'opera, ma anche senza considerare ciò che "ricoprire un ruolo" significhi effettivamente. Negli RPG è possibile essere qualcun altro, vivere in circostanze diverse dalle proprie, e ciò non riguarda solo gli scenari fantastici, il possedere poteri sovraumani o l'esistenza di creature mostruose, ma anche e soprattutto il potersi porre nei panni di qualcuno che non potremmo mai essere, prendere scelte ed eseguire azioni che nella vita vera avrebbero conseguenze, ma in questo caso rimangono circostanziate all'interno del mondo fittizio del gioco, senza alcuna ripercussione reale e a lungo termine: una possibilità che, è evidente, è peculiare del genere, e probabilmente nel corso degli anni ha contribuito al suo successo, ma anche alla formazione di dinamiche, se non uniche, comunque meno comuni nel caso di altre pratiche (video)ludiche.

Ciò che manca nella trattazione di Deterding e Zegel è una componente più concreta: all'atto pratico, *come* si gioca a un RPG? Probabilmente, il motivo per cui gli autori non hanno fornito una risposta specifica a questo interrogativo è piuttosto semplice: poiché il loro scopo era analizzare le meccaniche alla base del gioco di ruolo, così da fornire effettivamente le fondamenta critiche per uno studio del

[19] La stessa definizione di "gioco" è complessa e fonte di dibattito (se ne possono trovare molteplici in Jesper JUUL, *A Dictionary of Video Game Theory*, in "Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds", https://www.half-real.net/dictionary/, 8-11-2024). Ciò contribuisce a spiegare perché sia così complicato a maggior ragione giungere alla definizione di RPG.

[20] Definire in breve il termine "fandom" non è facile: per quanto riduttivo, si può considerare come una parola per indicare sia l'insieme dei fan, appunto, di una data opera, solitamente di intrattenimento, sia la "sottocultura" che si forma tramite le interazioni e i contributi da parte dei suddetti fan e in un certo senso espande l'opera stessa. Ci sono numerosi scritti a riguardo, si segnala ad esempio Roberta PEARSON, "Fandom in the Digital Era", *Popular Communication*, 8, 1, 2010, pp. 84-95.

[21] O giocatore, o spettatore… È un discorso applicabile a qualunque medium.

genere, non era possibile (né, probabilmente, utile) andare a discuterne anche il gameplay, ovviamente diverso nel caso di un TRPG, un LARP o un videogioco. Per quanto riguarda in particolare lo specifico genere dei *Computer Role-Playing Game* (CRPG), e in generale appunto i videogiochi di ruolo, protagonisti della presente ricerca, può essere quindi utile piuttosto prendere in considerazione almeno in breve il lavoro di Matt Barton.[22] Pur riconoscendo come già ampiamente detto la difficoltà di trovare una definizione univoca e soddisfacente, Barton si sforza di identificare quanto meno una serie di caratteristiche che spesso (ma non sempre) si possono riscontrare negli esponenti del genere. L'autore stesso, però, fornisce immediatamente esempi, anche non da poco, che esulano da queste caratteristiche, che di conseguenza possono al massimo fungere da indizio, ma non da prova conclusiva che, sì, il gioco in questione sia effettivamente un (C)RPG. L'unico aspetto che si presenta in modo costante è un sistema basato sulle statistiche, ossia dei parametri, nella maggior parte dei casi indicati con dei numeri, che definiscono le capacità in vari ambiti dei personaggi giocabili. Esse sono alla base del sistema di combattimento e, più in generale, della progressione dei personaggi. È una caratteristica di cui è fondamentale tenere conto, e la cui origine è intimamente legata, ancora una volta, al capostipite dei giochi di ruolo, *Dungeons & Dragons*.

1.2 La nascita dei giochi di ruolo

Tracciare la storia che ha portato alla nascita dei giochi di ruolo equivale, fondamentalmente, al tracciare quella della creazione di *Dungeons & Dragons* (D&D) a opera di Ernest Gary Gygax e David Arneson, la cui prima edizione risale al 1974.[23] Benché sia fondamentalmente impossibile definire D&D (o, se è per questo, un qualunque altro gioco) "il primo gioco di ruolo della storia", in quanto per farlo sarebbe necessario in primis arrivare a una definizione univoca di RPG, si può comunque affermare con una certa sicurezza che è proprio con la creazione di questo specifico esponente del genere che ha avuto il via la storia dei giochi di ruolo moderni, come li intendiamo oggi, anche solo in virtù della sua influenza sulla cultura popolare, influenza che anche oggi è più percepibile che mai. Non sorprende, dunque, che se ne parli correntemente come del "primo RPG", sia tra gli esperti del settore[24] sia tra il pubblico e la stampa.[25]

---

[22] Matt BARTON, *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, New York, Boca Raton, CRC Press, 2008, pp. 3-5.
[23] William L. HOSCH, *Dungeons & Dragons*, in "Encyclopedia Britannica", 2024, https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons, 9-11-2024.
[24] Michael WITWER, *Empire of Imagination: Gary Gygax and the Birth of Dungeons & Dragons*, New York, Bloomsbury Publishing Plc, 2016 (I ed. 2015), p. 1.
[25] Rob WIELAND, *What Is A Role-Playing Game? RPG Types Explained*, in "Forbes", 2024, https://www.forbes.com/sites/technology/article/what-are-rpg-games/, 9-11-2024.

Lasciando quindi ad altre sedi più adatte il dibattito sull'effettivo primato di D&D, concentriamoci piuttosto su ciò che ci interessa davvero, ossia come si sia arrivati alla sua creazione. *Dungeons & Dragons* si inserisce all'interno della tradizione dei cosiddetti *wargames*, appunto dei giochi a grandi linee definibili come simulazioni di guerre, nati originariamente proprio allo scopo di fare pratica di strategia militare e poi sviluppatisi sotto forma di espediente ludico.[26] Proprio come nel caso degli RPG di oggi, non esisteva un unico, fondamentale *wargame*, bensì molteplici, che si differenziavano per regolamento, focus e quant'altro.

Quello che ci interessa, però, è *Chainmail*, un *wargame* con miniature creato proprio da Gary Gygax nel 1971.[27] Se la maggior parte dei *wargame* era focalizzata sulla riproduzione, o quasi "rievocazione" di battaglie realmente avvenute, offrendo dunque un setting basato sulla realtà, il più storicamente accurato possibile, *Chainmail* era proprio l'opposto: si trattava infatti di un *wargame* fantasy, nato chiaramente sulla scia della popolarità de *Il Signore degli Anelli* di Tolkien (già citato come fondamentale influenza sugli RPG e su D&D), e che quindi abbandonava la premessa iniziale di una "rievocazione storica". Le battaglie e le guerre combattute tramite *Chainmail* non potevano essere basate sulla realtà, perché erano in un mondo fittizio. L'esito non era già scritto, l'ambientazione non era già determinata e immutabile, gli stessi partecipanti a tale scontro sarebbero stati decisi dai giocatori stessi, invece che ripresi dai libri di storia. Restava comunque una simulazione, certo, perché seguiva comunque un regolamento che mirava il più possibile a dare una verosimiglianza alla battaglia e al suo svolgimento, ma, complice anche il mondo fantastico in cui venivano combattute, le stesse regole a cui attenersi erano diverse: in un *wargame* normale non si sarebbe certo dovuto pensare alla magia o all'affrontare dei mostri!

È in questo contesto che si inserisce David Arneson. Giocando a *Chainmail*, ebbe un'intuizione che, in realtà, non era che a sua volta una conseguenza stessa del suo setting atipico (almeno per i tempi): se normalmente una singola miniatura[28] rappresentava un gruppo di circa 20 soldati, Arneson, al contrario, provò a far corrispondere a ognuna di esse un singolo personaggio, un "eroe", anzi, l'eroe del giocatore, dato che a ognuno era affidata quella singola pedina. La conseguenza naturale non poteva che essere la creazione di un legame affettivo, o addirittura di identificazione tra miniatura, eroe e giocatore: la maggior parte di loro si sarà ritrovata a pensare, più o meno inconsciamente: "quel

[26] Jon PETERSON, *Playing at the World, 2E, Volume 1: The Invention of Dungeons & Dragons*, "Game Histories", Cambridge, The MIT Press, 2024, pp. 2-5.
[27] *Chainmail*, in "The Acaeum", https://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/chainmail.html, 10-11-2024.
[28] Così, in gergo, vengono definite le statuette utilizzate come pedine per i *wargame* e, successivamente, i TRPG.

personaggio sono io, io sono quel personaggio". Si era arrivati ad assumere il "ruolo" dell'eroe del gioco, invece di controllare semplicemente in modo astratto un "esercito" di questa o quella nazione.[29]

Il passo ancora successivo è anche in questo caso logico e naturale, viste le premesse: se la battaglia non ha uno svolgimento e un finale predeterminati, e i personaggi che ne fanno parte sono ora identificati con i giocatori, ossia coloro che hanno il "potere" su questo mondo che si è creato, il gioco non può che trasformarsi in una storia da scrivere insieme.[30] L'esperienza narrativa e di creazione diventa parte integrante del gioco stesso, che dunque si allontana sempre di più dall'idea originale di "rievocazione" del *wargame*, in cui la "campagna"[31] era semplicemente da intendere come una serie di battaglie, avvicinandosi invece al significato che intendiamo oggi, in relazione ai giochi di ruolo moderni: a collegarsi, tra una sessione di gioco e l'altra, non sono solo dei combattimenti, ma l'intera storia che li circonda, il che porta a una crescita dei personaggi, e di pari passo a un ampliamento del mondo di gioco e delle sue particolarità, costruito sessione dopo sessione per mezzo della creatività di ciascuno.[32]

A essere decisivo, e fare la storia, fu proprio l'incontro di Gygax e Arneson: la proposta di una collaborazione, volta alla creazione di un nuovo gioco, partì proprio da Gygax nel 1971, rimasto colpito da alcune idee che Arneson aveva sviluppato per la sua campagna *Blackmoor*, come l'invenzione dei "punti salute" (PS, o HP in inglese),[33] ma anche e soprattutto l'idea di un sistema di progressione dei personaggi tramite l'accumulo di "punti esperienza" (comunemente abbreviati in EXP),[34] un sistema che ora come ora è considerato fondamentale negli RPG, tanto quelli da tavolo quanto quelli videoludici. Può magari variarne il metodo di ottenimento, per quanto quello più comune sia la vittoria in una battaglia, ma la loro funzione alla base è sempre la stessa: una volta

[29] Pete WOLFENDALE, Tim FRANKLIN, "Why *Dungeons and Dragons* Is Art", in Jon Cogburn, Mark Silcox (a cura di), *Dungeons and Dragons and Philosophy*, Chicago e La Salle, Open Court, 2012, pp. 207-208.
[30] In senso più o meno letterale: non sono infatti pochi i casi di libri (e non solo) nati originariamente come campagne di D&D o altri RPG e poi riorganizzati e riformulati sotto forma di opera di narrativa. Per alcuni esempi cfr. Jeffrey SOMERS, *10 Science Fiction & Fantasy Novels Based on RPG Campaigns*, in "Barnes & Nobles Reads", 2019, https://www.barnesandnoble.com/blog/fantasy/10-novels-based-on-role-playing-campaigns/, 10-11-2024.
[31] Con questo nome si passeranno a indicare i casi in cui in un TRPG la storia (con i relativi personaggi, giocanti e non) non si esaurisce in un'unica sessione, bensì continua nel tempo. Il termine verrà poi anche adottato dal linguaggio videoludico per indicare la cosiddetta "storia principale", dall'inizio del gioco alla sua conclusione, accompagnata dai titoli di coda.
[32] WOLFENDALE, FRANKLIN, "Why *Dungeons & Dragons*…", cit., pp. 208-209.
[33] Allen RAUSCH, *Dave Arneson Interview*, in "GameSpy", 2004, http://pc.gamespy.com/articles/540/540395p1.html, 10-11-2024.
[34] ibid. e David KUSHNER, *Dungeon Master: The Life and Legacy of Gary Gygax*, in "Wired", 2008, https://www.wired.com/2008/03/dungeon-master-life-legacy-gary-gygax/, 10-11-2024.

accumulata una certa quota di punti, il personaggio[35] "sale di livello", diventando più forte e/o ottenendo nuove capacità.

Queste innovazioni non erano solo utili per dare maggiore profondità al gioco, aggiungendo ulteriore complessità al gameplay e quindi alle possibilità del giocatore, ma si allineavano bene al cambiamento che Arneson aveva intuito in precedenza, in relazione alle priorità del genere che i due stavano creando: si tratta infatti di meccaniche che permettono al personaggio di essere sempre più centrale all'interno del gioco, di distinguersi da una semplice pedina e ottenere invece una propria identità. L'eroe combatte, diventa più forte acquisendo esperienza, dunque impara qualcosa di nuovo e combatte meglio. Inoltre, grazie ai PS, non c'è più il rischio di perdere la propria "creatura" per via di un errore o, ancora peggio, di un tiro sfortunato di dado. La loro implementazione era insomma semplicemente necessaria perché fosse anche solo possibile affezionarsi e identificarsi in un personaggio: in caso contrario, sarebbe già stato degno di nota farlo arrivare alla fine di una singola sessione!

Il risultato di questa collaborazione fu proprio *Dungeons & Dragons*: il sottotitolo della prima bozza, mandata da Gygax ad Arneson per una prima revisione, ci dice tutto quello che ci serve sapere. Esso recitava infatti "Rules for Fantastic Medieval Paper, Board, and Miniature Figure Campaign Games, by Gary Gygax and Dave Arneson.", e si trattava né più né meno di un libro di regole che facesse da "compagno" a *Chainmail*, tanto che in esso c'erano diversi riferimenti a quel manuale.[36] In seguito a un botta e risposta tra i due, i lavori procedettero fino alla pubblicazione, che fu presto seguita da un successo che perdura tuttora.

1.3 Il passaggio al digitale: i primi anni dei videogiochi di ruolo

La fama di *Dungeons & Dragons*, e in generale dei TRPG, non è mai svanita del tutto, e anzi, con il tempo, ha dato origine a tante altre varianti, sia dello stesso sistema, arrivato ora alla sua quinta edizione,[37] sia autonome. D'altronde, come abbiamo detto, il desiderio di "giocare di ruolo" è sempre stato parte della natura umana, quindi un sistema del genere, che garantisce ai giocatori una libertà tanto ampia quanto ben organizzata tramite regole, non poteva che mantenere la sua attrattiva a

[35] O l'equipaggiamento, l'abilità… il sistema di esperienza e livelli è stato applicato a molteplici aspetti di gameplay, ogniqualvolta ci fosse bisogno di definire una progressione o una crescita.
[36] PETERSON, *Playing at the World…*, cit., pp. 119-129.
[37] A testimonianza dell'importanza che D&D ricopre tuttora, si considerino i numerosi annunci nel "D&D Direct 2024", tra cui una nuova revisione dei manuali e la traduzione dei principali tra essi in varie lingue, tra cui l'italiano: *D&D Direct 2024*, in "YouTube", 2024, https://youtu.be/s3RqehN6hS0?si=wp2irX_Nky7b_3tN, 10-11-2024.

prescindere dalla sua età, soprattutto quando è stato di volta in volta aggiornato e adattato, così da non diventare mai "obsoleto" a causa dello scorrere del tempo.

C'è però una caratteristica intrinseca del genere, o meglio, del modo tramite il quale questo gioco si presenta e viene fruito, che nessun aggiornamento potrà mai pienamente rimuovere, e che, seppur per alcuni giocatori sia parte integrante del fascino del gioco di ruolo, ha sicuramente anche contribuito ad allontanarne altri, o comunque a rendere più "macchinoso" il processo di gioco: il sistema dei TRPG, come abbiamo detto, impiega interi manuali, fitti di regole, per poter avere una risposta a ogni possibile situazione che si possa presentare. A quasi ogni azione, soprattutto nelle fasi di battaglia, deve sempre seguire una serie di passaggi più o meno complessi: la maggior parte di essi, naturalmente, finiscono per trasformarsi in automatismi dopo un po' di sessioni, ma soprattutto per i principianti possono invece rappresentare degli ostacoli al divertimento. In generale, perché una campagna di un TRPG abbia successo, sono necessari davvero molti elementi: in primis serve un gruppo di almeno tre o quattro persone, disponibili a incontrarsi periodicamente (e dunque con impegni e orari regolari e compatibili), tra cui fondamentale è la figura del *game master*, il quale deve occuparsi non solo di conoscere il meglio possibile le regole (o almeno sapere consultare rapidamente il manuale!), ma anche di creare e imbastire la narrativa di base dell'avventura che dovrà proporre, oltre a crearne il setting (assicurandosi che sia il più possibile coerente, magari anche con un buon *worldbuilding*, se si ha a che fare con giocatori particolarmente curiosi) o studiarne uno già esistente in modo da potervi inserire gli episodi che si andranno a "creare" durante il gioco. Tutto questo sforzo, tra l'altro, potrebbe perfino non portare a un risultato soddisfacente: la qualità della campagna dipende infatti dalle abilità creative di ognuno dei partecipanti, nonché dalla loro capacità di coordinarsi, dare il giusto spazio a ognuno…

Nel tentativo di risolvere, o almeno rendere più facile gestire questi problemi, è nata l'idea dei *Computer Role-Playing Game* (CRPG): utilizzando un computer per giocare, infatti, si sarebbe potuto demandare a esso ogni processo considerabile noioso o complicato, come i calcoli, la consultazione e la corretta applicazione delle regole, la conservazione e l'aggiornamento di schede dei personaggi e così via. Questi CRPG, tra l'altro, erano creati con l'intento di essere giocabili da una singola persona: erano infatti già presenti delle storie, influenzabili ora più ora meno dai giocatori tramite alcune scelte predefinite che avrebbero portato a determinati sviluppi di trama.
Non serve discutere particolarmente a riguardo: quelle che sembrano innovazioni, in grado di rendere più fluidi e facilmente fruibili gli RPG, sono allo stesso tempo delle limitazioni che il TRPG non ha. La libertà e la creatività del giocatore sono necessariamente ridotte in un CRPG: non importa il numero di scelte che si possano offrire e di finali alternativi a cui si possa arrivare, la storia del gioco

non sarà mai veramente "del giocatore". È come se il rapporto tra partecipanti e master, non pienamente paritario, ma comunque equilibrato, ora si fosse interamente spostato a favore del master, ossia il creatore del gioco.[38]

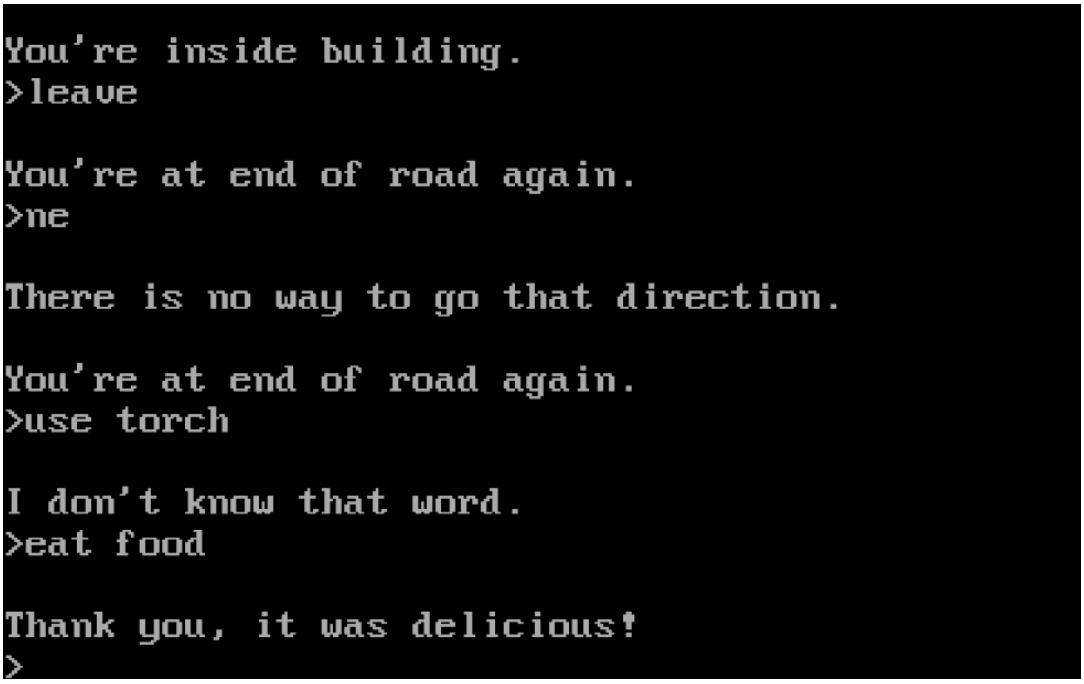


Figura 1: Colossal Cave Adventure *(1976) (mio screenshot del gioco).*[39]

Proprio come nel caso degli RPG in generale, non si è raggiunto un reale consenso su quale sia stato il primo CRPG. Uno dei titoli talvolta considerati per questo primato è *Colossal Cave Adventure* (1976)[40] di William Crowther[41] (spesso abbreviato in "Advent"), benché sia probabilmente più corretto considerarlo piuttosto il capostipite di un altro genere, la cui influenza sui CRPG è stata comunque notevole.[42] Il gioco di Crowther era infatti composto esclusivamente da testo: lo scopo era navigare attraverso la "Colossal Cave" eponima, descritta attraverso brevi paragrafi, e cercare di risolvere gli enigmi che si paravano di fronte al giocatore/esploratore, allo scopo di arrivare alla fine di questa avventura. L'unica forma di gameplay era ancora una volta basata sul testo: il giocatore poteva infatti digitare dei comandi, come "get bottle" o "eat food" in risposta alla situazione descritta

[38] BARTON, *Dungeons and Desktops…*, cit., pp. 29-30.
WADA Takeaki, "History of Japanese Role-Playing Games", *Annals of Business Administrative Science*, 16, 2017, pp. 139-140.
[39] Screenshot mio tratto da William CROWTHER (dir.), *Colossal Cave Adventure* [videogioco], PDP-10, 1976.
[40] Ibid.
[41] WADA, "History of…", cit., p. 139.
[42] A riprova della sua importanza, si consideri anche il recente remake del 2023, che abbandona il formato *text-based* e ricostruisce le ambientazioni seguendo attentamente le descrizioni dell'originale.
Cfr. *Colossal Cave*, https://colossalcave3d.com/, 10-11-2024.

dal gioco, ed esso avrebbe reagito di conseguenza, facendo eseguire al "personaggio" del giocatore l'azione descritta (fig. 1).

L'opera di Crowther ha dato il via a un genere tuttora piuttosto prolifico, quello dei cosiddetti "giochi di avventura", e in particolare a base testuale, ma osservandone il funzionamento è facile capire perché altri studiosi siano poco d'accordo nel considerarlo il primo CRPG: benché innegabilmente si possa dire che il giocatore effettivamente assuma il *ruolo* di un personaggio durante l'esplorazione e che ci siano chiari ostacoli e obiettivi, quello che manca è proprio quello che, riprendendo Barton, avevamo definito un elemento comune e dunque potenzialmente determinante dei (C)RPG. *Advent* è infatti privo di un qualsivoglia metodo di effettiva progressione del personaggio, nonché di un sistema di combattimento e di elementi costituenti le sue "statistiche", ossia i parametri che chiariscano le sue effettive capacità, utilizzabili nelle fasi di *gameplay* e potenziabili grazie al sistema di esperienza e livelli.[43] Ancora una volta, in mancanza di una definizione assoluta e incontestabile di RPG, la questione non può che rimanere aperta: quel che è importante, comunque, è che *Colossal Cave Adventure* era ancora lontano dal poter rappresentare effettivamente un'alternativa ai TRPG, pur avendo iniziato a muovere i primi passi per la creazione di un'avventura interattiva su computer.

Negli anni successivi gli esperimenti per creare un gioco di ruolo per computer furono diversi e portarono anche alla formazione di rudimentali server per più giocatori, solitamente localizzati all'interno delle università, centri importanti per lo sviluppo dei videogiochi vista la poca diffusione dei personal computer (PC) ai tempi.[44] Tra questi, a essere particolarmente di rilievo, non solo per la storia dei CRPG in sé, in quanto tra i primi e più importanti a essere giocabili su PC, ma anche e soprattutto per quanto riguarderà lo sviluppo del genere in Giappone, sono la serie di *Ultima*, creata da Richard Garriot e iniziata con *Ultima: The First Age of Darkness* (1981),[45] e quella di *Wizardry*, di Andrew C. Greenberg e Robert Woodhead, il cui primo capitolo porta il titolo completo di *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (1981).[46] Poiché questi giochi saranno la base della conoscenza degli RPG in territorio giapponese, ci concentreremo ora sul descriverne sinteticamente le principali caratteristiche, in particolare quelle che verranno riprese nei cosiddetti "JRPG".

---

[43] BARTON, *Dungeons and Desktops...*, cit., pp. 25-26.
Per una dissertazione più elaborata sulle differenze tra gioco di avventura e di ruolo, si rimanda invece alle pp. 5-8.
[44] Per maggiori informazioni su questa fase iniziale cfr. BARTON, *Dungeons and Desktops...*, cit., pp. 29-44.
[45] Richard GARRIOT (dir.), *Ultima: The First Age of Darkness* [videogioco], Apple II, Origin Systems, 1981.
[46] Andrew C. GREENBERG e Robert WOODHEAD (dir.), *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* [videogioco], Apple II, Sir-Tech, 1981.

Ultima: The First Age of Darkness fu rilasciato inizialmente nel 1981 per i PC Apple II.[47] In questo gioco, dopo aver creato il proprio personaggio (in un modo non dissimile da quello tipico di un TRPG, scegliendone non solo le statistiche, ma anche una razza e una classe), il giocatore si trovava davanti a un mondo aperto ed esplorabile (il cosiddetto *overworld*, fig. 2), con visione dall'alto. Questo mondo è popolato da mostri contro cui combattere e disseminato di città, in cui è possibile anche parlare con personaggi non giocanti (PNG, o, per usare il più comune acronimo inglese, NPC) per ottenere informazioni utili al proseguimento dell'avventura, acquistare utili oggetti, magie e addirittura gli stessi PS necessari per mantenere in vita il proprio *Avatar*.[48]



*Figura 2: un combattimento nell'*overworld *in* Ultima: The First Age of Darkness *(1981) (screenshot mio tratto* da Apple II Longplay [006] Ultima I: The First Age of Darkness.*)[49]*

Sono presenti anche dei *dungeon* (fig. 3), aree in cui la visuale diventa in prima persona e al giocatore spetta il compito di arrivare alla fine senza perdersi o venire sconfitto dai nemici in esso presenti (questo tipo di *gameplay* prenderà il nome di *dungeon crawling*). Queste sono tutte caratteristiche

[47] Benché la serie di *Ultima* sia senza dubbio la creazione più conosciuta di Garriot, vale la pena di citare anche il titolo a cui l'autore aveva precedentemente lavorato e che gettò le basi di quello che sarebbe venuto dopo, *Akalabeth: World of Doom* (1979), considerato come il primo CRPG per PC insieme a *Dunjonquest: Temple of Apshai* (Cfr. BARTON, *Dungeons and Desktops...*, cit., p. 11).

[48] Il protagonista/alter ego del giocatore assume in realtà questo nome a partire da *Ultima IV*. Si tratta del primo uso del termine con il significato moderno di personaggio/icona che rappresenta l'utente, non solo in ambito videoludico, ma anche ad esempio nei *social media*.
Cfr. Lars DE WILDT, Thomas H. APPERLEY, Justin CLEMENS et al., "(Re-)Orienting the Videogame Avatar", *Games and Culture*, 15, 8, 2020, p. 8.

[49] Screenshot mio tratto da *Apple II Longplay [006] Ultima I: The First Age of Darkness*, in "YouTube", 2015, https://youtu.be/NrQFzWO4pYo?si=jnjHJbBVsPUT2C5W, 31-01-2025.

che oggi sono pressoché scontate, o a volte addirittura "superate" negli RPG, ma che ai tempi resero Ultima estremamente influente.[50]

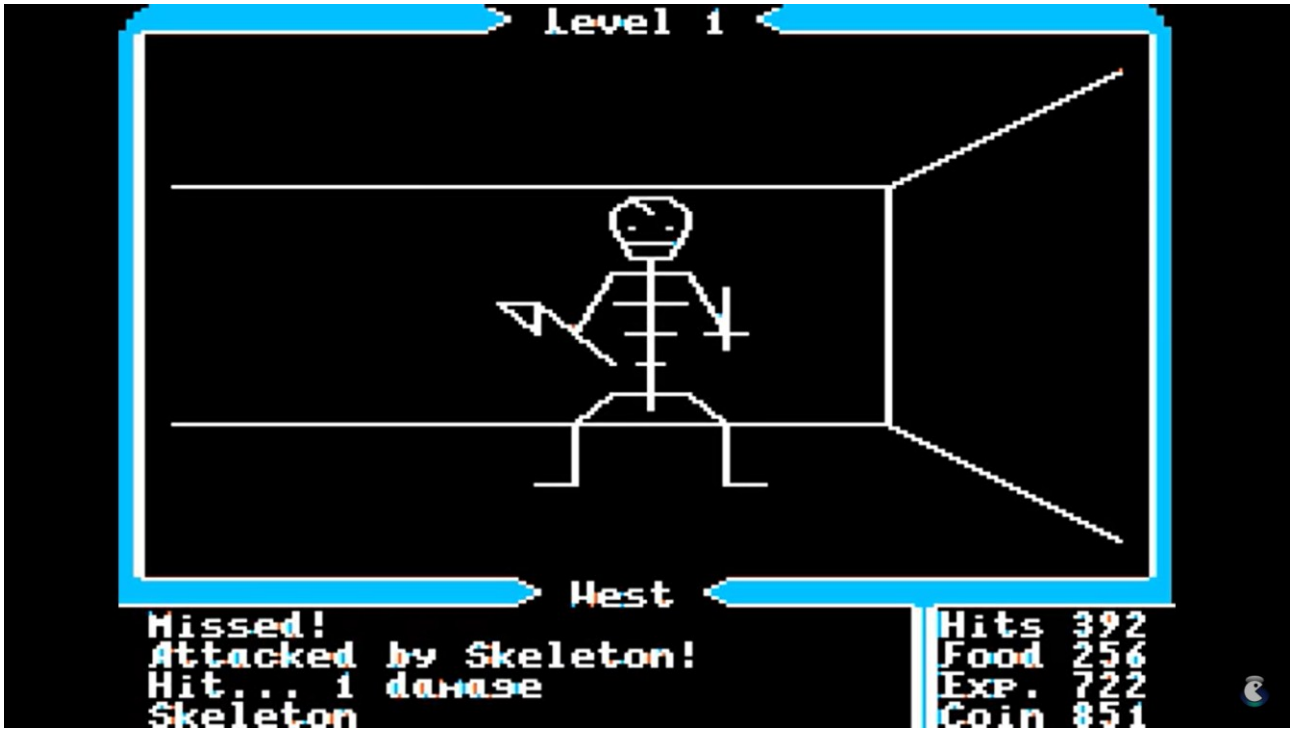


Figura 3: una sezione di dungeon crawling *in* Ultima: The First Age of Darkness *(1981) (screenshot mio tratto da* Apple II Longplay [006] Ultima I: The First Age of Darkness.*)*.[51]

I capitoli successivi introdussero altre caratteristiche che pure lasciarono il segno sulla storia del genere: si tenga nota in particolare dell'ampliamento del ruolo dei NPC a partire da *Ultima II: The Revenge of the Enchantress* (1982),[52] come conseguenza del maggiore focus sulle città, e del sistema di virtù, implementato con *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985),[53] che permetteva alle scelte del giocatore di influenzare parzialmente gli eventi del gioco.[54]

La seconda serie di CRPG di fondamentale importanza per la storia del genere e, soprattutto, per il suo arrivo in Giappone e il conseguente sviluppo, è *Wizardry*, firmata da Robert J. Woodhead and Andrew C. Greenberg. Vista la sua uscita pressoché contemporanea al primo *Ultima*, i due titoli, pur presentando molte idee comuni, hanno entrambi le proprie particolarità: le due serie finiranno per

[50] Le informazioni sul titolo qui riportate sono state tratte da un video di gameplay (*Apple II Longplay*…, cit., 11-11-2024) e dalle seguenti fonti:
Carly A. KOCUREK, Matthew Thomas PAYNE, *Ultima and Worldbuilding in the Computer Role-Playing Game*, Amherst, Amherst College Press, 2024, pp. 81-82, 86-88, 98-102;
Jimmy MAHER, *Ultima, Part 1* (e successive), in "The Digital Antiquarian", 2012, https://www.filfre.net/2012/02/ultima-part-1/, 11-11-2024.
[51] Screenshot mio tratto da *Apple II Longplay*…, cit., 31-01-2025.
[52] Richard GARRIOTT (dir.), *Ultima II: The Revenge of the Enchantress* [videogioco], Apple II, Sierra On-Line, 1982.
[53] Richard GARRIOTT (dir.), *Ultima IV: Quest of the Avatar* [videogioco], Apple II, Origin Systems, 1985.
[54] Brad KING, John BORLAND, *Dungeons & Dreamers: A story of how computer games created a global community*, ETC Press, 2014, pp. 87-90.

prendere ispirazione l'una dall'altra nel corso del loro sviluppo, motivo per cui, come nel caso della precedente, ci concentreremo principalmente sul suo primo capitolo. In *Proving Grounds of the Mad Overlord* (1981) il giocatore si ritrova ancora una volta alle prese con un mondo fantasy, dallo stile chiaramente ispirato a D&D e *Il Signore degli Anelli*, ispirazioni che proprio come abbiamo visto erano molto comuni per il genere ai suoi albori (e, seppure in misura minore, anche tuttora). Lo scopo del gioco è attraversare il *dungeon* costruito dal malvagio mago Werdna nei sotterranei del castello di Trebor, il "Mad Overlord" del titolo: è dunque assente un *overworld*, che per questo abbiamo citato come importantissima invenzione di *Ultima*, e perfino l'unica città del gioco, fuori dal castello in questione, è rappresentata solo da un menu testuale. È proprio tramite questo menu che sarà possibile creare i propri eroi. Al plurale, sì, perché, e qui la serie ha fatto la storia, *Wizardry* è il primo gioco a giocatore singolo a introdurre un sistema di *party*, ossia un gruppo di personaggi, tutti controllati da un solo utente. Si tratta di un sistema che crea naturalmente un'esperienza di gameplay molto più complessa e interessante, e che ben si adatta al sistema di gioco basato sui turni, invece che in tempo reale, tipico di questi primi CRPG. Un'altra importante invenzione di *Wizardry* riguarda il contesto delle battaglie: è infatti presente un sistema di "incontri casuali", secondo il quale a ogni spostamento c'è una possibilità di incontrare dei nemici, il che dà il via a una battaglia. I nemici non sono dunque visibili durante l'esplorazione, e anzi, un'ultima idea di *Wizardry* che è giusto riportare è più che altro di natura grafica: i combattimenti si svolgono in schermate specifiche, invece di essere combattuti nel bel mezzo dell'esplorazione (fig. 4).[55]

[55] Come nel caso di *Ultima*, le informazioni sono state ottenute tramite la visione di un video di gameplay (*Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord for the Apple II*, in "YouTube", 2011, https://youtu.be/dJhMpPnnXMo?si=aVI5r9H09EtHtiua, 12-11-2024) e dalle seguenti fonti:
Robert J. WOODHEAD, Andrew C. GREENBERG, *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* [Manuale], Ryan Press, 1981;
Sam DERBOO, *Wizardry (Series Introduction)*, in "Hardcore Gaming 101", 2014, http://www.hardcoregaming101.net/wizardry-series-introduction/, 12-11-2024.

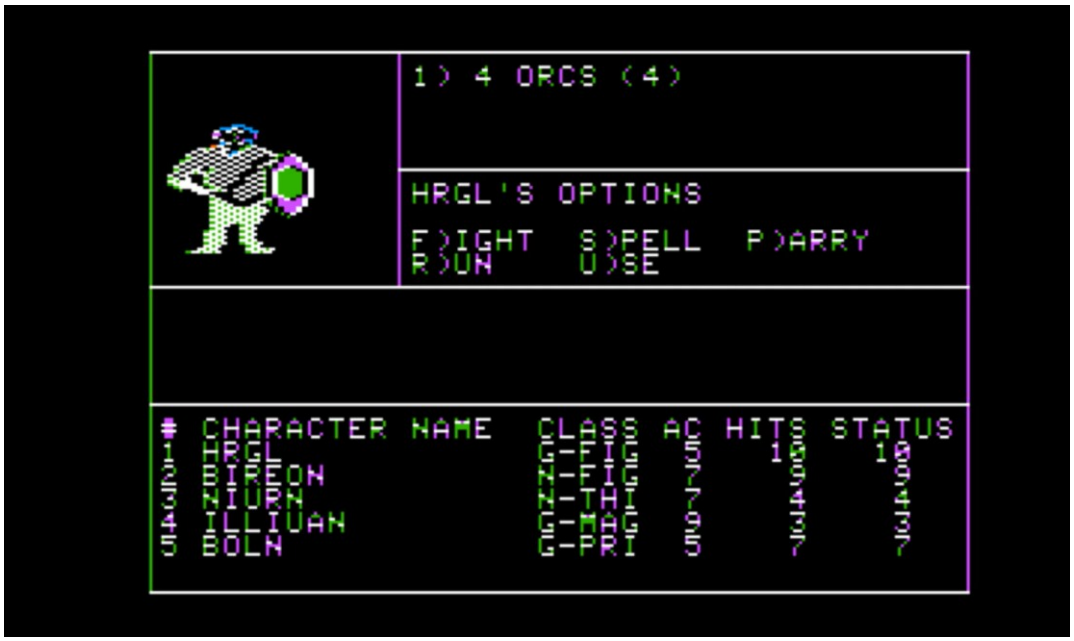


Figura 4: la schermata di battaglia in Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord *(1981) (screenshot mio tratto da* Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord for the Apple II*).*[56]

Questi sono solo alcuni dei molti aspetti del gioco e dei suoi seguiti che verranno ripresi più e più volte, anche e soprattutto dagli sviluppatori giapponesi, e che ormai sono dunque considerati semplicemente caratteristiche proprie del genere, al punto tale che molti giocatori nemmeno sanno che, in origine, si trattava semplicemente di un "omaggio" a questa serie, ormai molto meno conosciuta dei suoi successori.

Nonostante la loro importanza e i numerosi seguiti e spin-off che entrambe le serie hanno ricevuto nel corso degli anni, non ultimo un recente remake del primo *Wizardry*,[57] gli RPG per computer hanno continuato a evolversi nel corso degli anni, attraversando periodi di popolarità più o meno alta, ma non sparendo mai del tutto dal mercato. Oggi il termine viene tuttora usato, sebbene impropriamente, anche per riferirsi a RPG disponibili pure su console, talvolta anche come sinonimo di WRPG, andando dunque a rappresentare non solo un videogioco di genere RPG, ma anche a determinarne precise coordinate geografiche e/o stilistiche. Torneremo comunque meglio su questo discorso nel prossimo capitolo, ma è comunque importante iniziare a tenere conto della complessità e della poca chiarezza presente nelle varie "etichette" di genere che pervadono il discorso sugli RPG, non solo tra il pubblico, ma anche tra gli stessi media,[58] questione che non potrà che diventare ancora più complicata quando inseriremo anche gli RPG giapponesi nell'equazione.

---

[56] Screenshot mio tratto da *Wizardry: Proving Grounds*…, cit., 31-01-2025.
[57] *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, in "Digital Eclipse", 2022, https://www.digitaleclipse.com/games/wizardry, 12-11-2024.
[58] Si consideri ad esempio il recente caso di *Baldur's Gate 3* (2023), basato esplicitamente su D&D, rilasciato non solo su PC ma anche su console, descritto dai media come CRPG (cfr. Lucy MELOCCO, *10 Ways Baldur's Gate 3 Evolves The*

1.4 L'arrivo dei CRPG in Giappone: la nascita dei "JRPG"

Finora ci siamo concentrati sullo sviluppo degli RPG e, successivamente, della loro versione videoludica limitandoci a un contesto statunitense, poiché è stato appunto negli USA che il genere ha preso il via. Naturalmente, però, il fenomeno non era limitato ai confini del singolo stato: la sua diffusione nelle varie parti del mondo, per quanto interessante, non è però particolarmente di rilievo per lo scopo di questa ricerca, a esclusione, naturalmente, del caso giapponese. Prima di iniziare a ripercorrere i passaggi fondamentali che hanno dato inizio alla storia degli RPG in territorio nipponico, però, è necessaria una premessa: nonostante sia di conoscenza relativamente comune quali siano le serie più importanti (anche) a livello storico, chi siano i nomi principali a cui si deve lo sviluppo del genere e in generale la cosiddetta "storia dei JRPG", non si tratta però di un argomento che si può dire sia stato trattato in maniera estesa, almeno da un punto di vista puramente accademico. Come in realtà succede per molti ambiti dei *game studies*, è dunque necessario almeno in parte affidarsi anche al lavoro di documentazione svolto da parte di giornalisti e appassionati. Sarà comunque mia premura, per quanto possibile, cercare di verificarne la correttezza, rimandando la ricostruzione di una *timeline* più precisa e dettagliata ad attività di ricerca future, in quanto è indubbio che la mancanza di informazioni più chiare e organizzate sul passato del genere (e del fenomeno culturale a esso legato) sarà sempre un grosso ostacolo per uno studio e una comprensione precisi del suo presente e futuro.

In territorio giapponese, infatti, i TRPG non avevano mai riscosso particolare successo, né di conseguenza presero piede i CRPG, almeno in un primo momento.[59] C'erano stati alcuni esperimenti, il primo tra i quali è quasi sicuramente *The Dragon & Princess* (1982) (fig. 5),[60] ma non avevano mai particolarmente attecchito tra il pubblico, e il genere non sembrava intenzionato a decollare.

(segue nota) *CRPG Genre*, in "GameRant", 2023, https://gamerant.com/ways-baldurs-gate-3-evolves-the-crpg/, 12-11-2024), etichetta che però viene rifiutata dagli stessi sviluppatori (*This is Why Games like Baldur's Gate 3 Are So Rare…*, in "YouTube", 2023, https://youtu.be/4IaCcTD_wKk?si=7dGTTqcFQGFLm32v, 12-11-2024). La complessità dietro la scelta dell'etichetta è dunque facile da notare e dimostrare.

[59] WADA, "History of…", cit., p. 142.

[60] Y. Hayase, LOCKE (dir.), *The Dragon & Princess* [videogioco], NEC PC-8800, KOEI Micom System, 1982.
Le informazioni sul gioco sono davvero minime (motivo per cui se ne assume una poca rilevanza in fatto di vendite e popolarità), fatta esclusione naturalmente per quanto è possibile dedurre dal gioco stesso: è ignoto chi siano i due autori o quale sia stata la loro ispirazione, dunque è possibile, come nel caso di *The Black Onyx*, che non si tratti di una produzione interamente giapponese, vista anche la presenza considerevole di testo inglese (in primis nel titolo, per quanto l'assenza dell'articolo *the* prima di *Princess* mi porti ad assumere che non fosse opera di un madrelingua).
Cfr. *The Dragon & Princess*…, cit., 12-11-2024.



Figura 5: gameplay di The Dragon & Princess *(1982) (screenshot mio tratto da* The Dragon & Princess (ドラゴン＆プリンセス) for the NEC PC-88*).*[61]

Fu proprio, in un certo senso, per "riempire un vuoto" che nel 1983 Henk Rogers,[62] un uomo di origini olandesi trasferitosi alcuni anni prima in Giappone, decise di creare un RPG, un tipo di gioco che, a detta sua, fondamentalmente non esisteva ancora lì. Fu così che, nel 1984, venne pubblicato *The Black Onyx*[63] per i computer PC-8801, che, però, almeno inizialmente, non ottenne particolare attenzione da parte del pubblico: ancora una volta, in Giappone non sembrava esistere reale interesse per il gioco di ruolo. Rogers, però, non si diede per vinto: dopo l'impegno creativo, ne serviva uno promozionale, e così iniziò a darsi da fare per far conoscere la sua creazione al più vasto pubblico possibile.

Fortunatamente, in breve tempo il suo sforzo diede i suoi frutti: *The Black Onyx* diventò il gioco per computer più venduto dell'anno in Giappone, il che gli permise di portare il titolo su altre piattaforme (console comprese) e perfino di crearne un seguito.[64] Senz'altro, una buona parte del merito di questo

---

[61] Screenshot mio tratto da *The Dragon & Princess (ドラゴン＆プリンセス) for the NEC PC-88*, in "YouTube", 2020, https://youtu.be/c1nQueo2fkw?si=EH7wQL567zh848AQ, 31-01-2025.

[62] La grande importanza del lavoro di Rogers per il futuro degli RPG passa spesso in secondo piano rispetto al suo secondo, grandissimo contributo alla storia dei videogiochi, ossia l'ottenimento dei diritti di distribuzione di *Tetris* su console e la fondazione di "The Tetris Company", di cui è tuttora presidente (cfr. *Corporate Bios*, in "Tetris", https://tetris.com/bios, 12-11-2024).

[63] Henk ROGERS (dir.), *The Black Onyx* (*Za burakku Onikisu*) [videogioco], NEC PC-8800, Bullet-Proof Software, Inc., 1984.
A volte anche scritto come *Burakku onikusu*.

[64] *The Black Onyx*, in "MobyGames", https://www.mobygames.com/game/18757/the-black-onyx/, 12-11-2024;
Jeremy PARISH, *Daily Classic: The Black Onyx, Japan's Role-Playing Game Missionary*, in "VG247", 2014, https://www.vg247.com/daily-classic-the-black-onyx-japans-role-playing-game-missionary, 12-11-2024;

successo fu della campagna di marketing quasi aggressiva svolta da Rogers. Tuttavia, quali furono effettivamente gli elementi del gioco che affascinarono il pubblico nipponico e che, di conseguenza, diventarono costitutivi dell'identità del genere?

Dopo una prima fase di creazione dei personaggi giocabili, che offre la possibilità di scegliere tra una serie di pettinature, colori di capelli e vestiti, garantendo quindi una certa libertà di personalizzazione dei propri protagonisti (fig. 7), *The Black Onyx* inizia con l'esplorazione di un *dungeon* in prima persona, secondo uno stile piuttosto simile a quello di *Wizardry*. Da esso riprende anche l'idea del *party* con personaggi multipli controllabili e quella degli incontri casuali, combattuti tramite battaglie a turni. Il sistema di combattimento è piuttosto rudimentale, offrendo la possibilità di attaccare i nemici, di fuggire o di provare a parlare con loro, il che può portarli a unirsi al gruppo o costringerli a cedere il proprio denaro (fig. 6). La vittoria in battaglia permette ai personaggi di ottenere esperienza, la quale, come ormai da tradizione degli RPG, a sua volta serve a salire di livello, rendendo gli eroi più potenti. Come ultima caratteristica degna di nota, è anche presente una specie di "enigma" all'interno del *dungeon*, la cui risoluzione è necessaria per aprire la strada per arrivare all'eponimo *Black Onyx* e terminare l'avventura.[65]

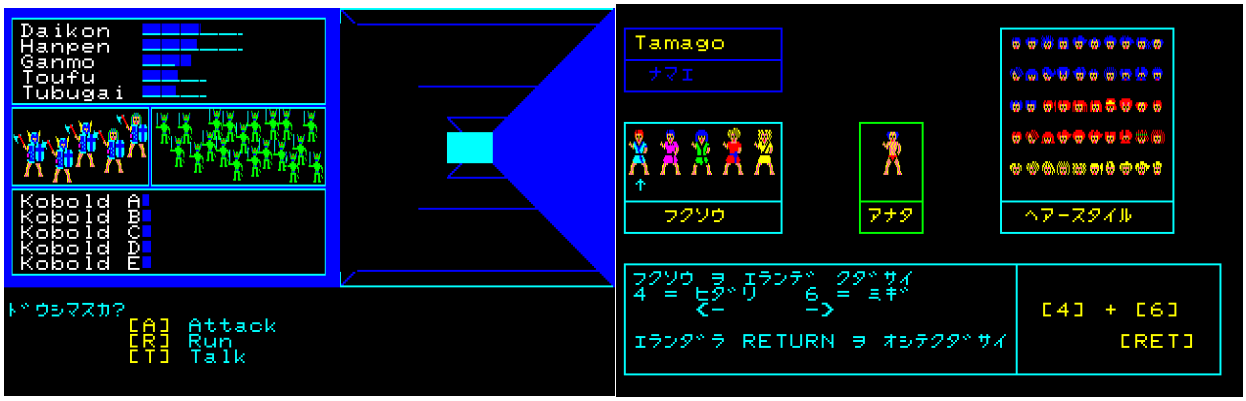


Figura 6: una battaglia in The Black Onyx *(1984)*; *figura 7: creazione dei personaggi in* The Black Onyx *(1984). (*The Tower of Classic Game*, 2021).*[66]

(segue nota) *THE MAKING OF... Japan's First RPG*, in "Edge Magazine", 2008, https://web.archive.org/web/20120820032405/http://www.edge-online.com/features/making-japans-first-rpg, 12-11-2024;
Simon PARKIN, *The Making Of The Black Onyx, The Game That Hooked Japan On RPGs*, 2023, https://www.timeextension.com/features/the-making-of-the-black-onyx-the-game-that-hooked-japan-on-rpgs, 12-11-2024.

[65] Anche in questo caso si è utilizzata come fonte principale un video gameplay: *THE BLACK ONYX [RPG] (PC88) kanzen kōryaku*, in "YouTube", 2019, https://youtu.be/AHBYV_ixuus?si=se49dbJex9NDe-Gz, 13-11-2024. Si segnala che verso la fine del gioco sono presenti flash intermittenti di colori diversi in rapida successione.
Cfr. anche *"Za burakku onikisu" kokusai RPG no reimeiki wo sasaeta danjon tansakugata RPG* ("The Black Onyx": l'RPG dungeon crawler che ha fatto da base agli RPG giapponesi), in "The Tower of Classic Game", 2021, https://towerofclassicgame.com/blackonyx, 13-11-2024.

[66] Immagine tratta da *"Za burakku onikisu"*…, cit., 31-01-2025.

Nonostante fosse, complessivamente, un gioco molto meno avanzato e complesso dei suoi predecessori (mancavano ad esempio l'*overworld* e gli NPC di *Ultima*, il cambio di schermata per la battaglia di *Wizardry* e, soprattutto, un sistema di classi e magie volto a personalizzare i vari eroi e dare profondità al gameplay), fu forse proprio questa facilità di approccio che permise al gioco di farsi un nome: ricordiamo d'altronde che uno dei principali motivi che portarono alla nascita dei CRPG fu proprio il desiderio di elaborare un modo di giocare di ruolo, ma senza molte complessità che sembravano intrinsecamente legate al genere, almeno nella sua iterazione tradizionale. In ogni caso, proprio come succede nel caso di altri generi e media, anche con i CRPG si è verificato un certo fenomeno: una volta terminato *The Black Onyx*, i giocatori, naturalmente, volevano di più. Rogers si impegnò a svilupparne un seguito, come già detto, ma nel frattempo i suoi fan avevano fatto un passo molto importante: avevano conosciuto le ispirazioni di Rogers, ossia *Ultima* e *Wizardry*. Il risultato fu quello che ci si può aspettare: il Giappone si innamorò degli RPG.

1.5 *Dragon Quest* e *Final Fantasy*

Ora che il pubblico giapponese aveva scoperto la propria passione per un genere finora quasi inesplorato, era ovvio che le varie *software house* non sarebbero rimaste a guardare: perché lasciare che il mercato fosse monopolizzato da prodotti provenienti da oltreoceano? Inoltre, come *The Black Onyx* aveva ampiamente dimostrato, non sempre "semplice" doveva equivalere a "insoddisfacente", anzi. Allo stesso tempo, però non era nemmeno sufficiente: bisognava offrire ai giocatori il giusto compromesso tra accessibilità e complessità, magari anche seguendo i trend del momento.

È qui che entra in gioco un nome che è (o dovrebbe essere) ben noto a ogni studioso o appassionato di cultura popolare giapponese: stiamo parlando di Horii Yūji, impiegato di Chunsoft, *software house* fondata da Nakamura Kōichi e in collaborazione con Enix (oggi Square Enix). Horii aveva avuto il suo primo momento di gloria nel 1983, con la pubblicazione di *The Portopia Serial Murder Case*,[67] primo della sua trilogia di *adventure game*. In *Portopia*, al giocatore veniva affidato il compito di risolvere un caso di omicidio, ricoprendo i panni di un detective. Per fare ciò, era necessario dare dei comandi al suo assistente, Yasuhiko (soprannominato Yasu), che, se possibile, li avrebbe eseguiti. Si tratta insomma di una versione più elaborata di *Advent*, che stavolta non è esclusivamente a base testuale, ma presenta anche immagini dei luoghi visitati dai protagonisti: non è dunque un RPG, ma, proprio come nel caso descritto precedentemente, costituiva un primo passo verso l'arrivo alla creazione dei giochi di ruolo.

[67] HORII Yūji (dir.), *The Portopia Serial Murder Case* (*Pōtopia renzoku satsujin jiken*) [videogioco], NEC PC-6001, Enix, 1983.

Vista la popolarità di *Portopia*, che inizialmente era stato pensato e distribuito per NEC PC-6001, fu deciso di realizzare versioni del gioco per altri dispositivi (un'operazione detta *porting*), tra cui anche uno che era particolarmente popolare all'epoca: stiamo parlando del *Famicom*[68] di Nintendo, una *home console*, dedicata quindi esclusivamente ai videogiochi e da collegare a un televisore. Questo *porting*, a differenza di quelli su altri PC, non poteva che rivelarsi ben più complesso: il *Famicom* non aveva infatti una tastiera da poter utilizzare per digitare i comandi da affidare a Yasu, e aveva anche una potenza ben inferiore a quella degli altri dispositivi, dunque fu necessario un certo impegno per rivedere il gioco da parte di Horii (fig. 8).[69] Allo stesso tempo, questo lavoro gli permise di apprezzare come la relativa semplicità del sistema fosse effettivamente a suo modo anche un punto di forza, che gli permetteva dunque di arrivare più facilmente al pubblico e di rendere più immediato il processo ludico.[70]

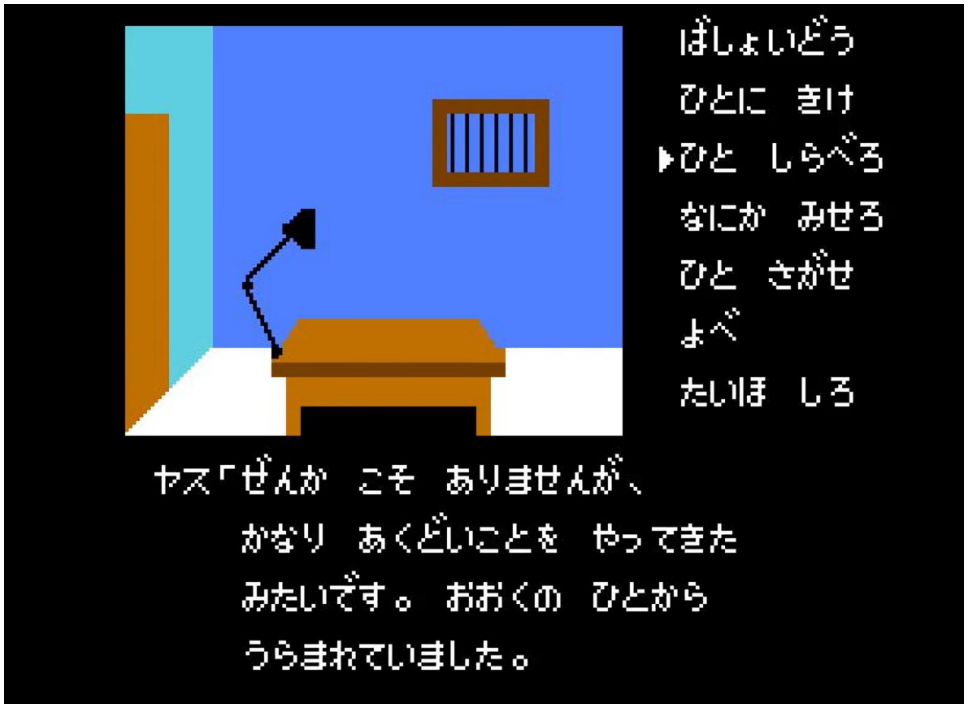


Figura 8: una schermata della versione per Famicom *di The Portopia Serial Murder Case (1985) (screenshot mio tratto da* 【FC】Pōtopia renzoku satsujin jiken【Endingu made】*).*[71]

[68] Console rilasciata in Giappone nel 1983 e solo successivamente in altre parti del mondo (di nota l'uscita americana nel 1985 ed europea nel 1986). Il nome *Famicom* [ファミコン] nasce dalla crasi di *Family Computer* [ファミリーコンピュータ]. In diversi mercati esteri, tra cui quelli americano ed europeo, fu venduto con il nome di *Nintendo Entertainment System* (NES).

[69] Come si può vedere anche dalla fig. 8, la soluzione che fu elaborata vide la creazione di un elenco di ordini da dare a Yasu tra cui poter scegliere utilizzando il controller del *Famicom*.

[70] Jeremy PARISH, *The History of RPGs: How Dragon Quest Redefined a Genre*, in "VG247", 2016, https://www.vg247.com/the-history-of-rpgs-how-dragon-quest-redefined-a-genre, pp. 1-2, 13-11-2024.

[71] Screenshot mio tratto da *【FC】Pōtopia renzoku satsujin jiken【Endingu made】* (【FC】The Portopia Serial Murder Case 【Fino al finale】), in "YouTube", 2018, https://youtu.be/Az5Pbp77ysY?si=b42SraU_m7A9KWwI, 31-01-2025.

È proprio forte di questa consapevolezza che Horii, insieme a Nakamura, come lui estimatore dei CRPG provenienti da oltreoceano, decise di provare a creare un RPG per Famicom. L'obiettivo era renderlo accessibile a tutti, motivo dietro sia alla scelta della console, più economica e diffusa dei potenti PC, sia a quelle di *design* (oltre alla necessità data dalle specifiche del Famicom), volte a rendere il gioco una versione più semplificata di *Wizardry* e *Ultima*, pur mantenendone tutti gli aspetti considerati fondamentali e distintivi.[72] Non era una sfida facile, dato che anche in questo caso si trattava di un genere che finora aveva sempre fatto affidamento sui mezzi ben più flessibili che poteva offrire un computer, ma erano fiduciosi che la loro esperienza con *Portopia* avrebbe permesso loro di farcela. E decisamente così fu.

Il risultato del loro sforzo fu *Dragon Quest*[73] (conosciuto inizialmente come *Dragon Warrior* in Nordamerica, oggi comunemente abbreviato come DQ), pubblicato nel 1986 da Enix. Si trattava di un RPG piuttosto semplice, come d'altronde era stato concepito fin da subito. Alla base, lo si può considerare come una versione meno complessa del primo *Ultima*: era infatti privo di un sistema di *party*, dando al giocatore il controllo di un singolo personaggio, l'ormai iconico Eroe (勇者, *yūsha*),[74] a cui era richiesto di esplorare un *overworld* con l'obiettivo di sconfiggere il malvagio Dragonlord. Le battaglie avvengono con un sistema di incontri casuali in una schermata apposita tramite un gameplay a turni (come in *Wizardry*), la cui vittoria permette all'Eroe di ottenere punti esperienza, necessari per salire di livello e ricevere un incremento alle proprie statistiche (fig. 9). Nonostante al giocatore sia data una certa libertà di scelta per quanto riguarda l'ordine in cui affrontare l'avventura (l'unico ostacolo è la potenza dei nemici, che varia in base alle zone, problema aggirabile tramite *grinding*),[75] non è possibile influenzare l'esito della storia o la personalità dell'Eroe: anche la proposta finale del Dragonlord di unirsi a lui nel dominio del mondo, se accettata, porta solo a un "sonno eterno", che all'atto pratico equivale in una situazione di *freeze* del gioco, la cui unica soluzione è un riavvio della console e, quindi, una ripresa dall'ultimo salvataggio.

[72] PARISH, *The History of RPGs*…, cit., pp. 1-2, 13-11-2024.
[73] NAKAMURA Kōichi (dir.), *Dragon Quest* (*Doragon kuesto*) [videogioco], Nintendo Entertainment System, Chunsoft, 1986.
[74] Il termine identifica il prescelto di ogni capitolo della serie, che (quasi) sempre coincide con il protagonista).
[75] Per *grinding* si intende il processo di eliminare appositamente molteplici nemici allo scopo di accumulare punti esperienza e salire di livello, così da poter affrontare *dungeon* o *boss* (nemici potenti, solitamente obbligatori per proseguire con la storia) con più facilità.



Figura 9: una battaglia contro uno Slime *(con* l'overworld *in secondo piano) in* Dragon Quest *(1986) (*4gamer*, 2023).*[76]

Il successo di *Dragon Quest* è sicuramente derivato dagli elementi che abbiamo descritto: era l'RPG giusto, sulla console giusta, al momento giusto. L'interesse c'era, la base installata del *Famicom* era più che sufficiente e la complessità del gioco era calibrata quasi alla perfezione. Non si può però ignorare il contributo di altre due figure fondamentali: Toriyama Akira (1955-2024) e Sugiyama Kōichi (1931-2021), responsabili rispettivamente dell'aspetto artistico e musicale della serie. I due erano entrambi nomi già conosciuti dal pubblico giapponese: Sugiyama aveva lavorato su diverse produzioni televisive e cinematografiche, tra cui *Il Ritorno di Ultraman* (1971-1972)[77] e la serie *The Ideon* (1980-1982),[78] mentre Toriyama stava conquistando il mercato fumettistico con il suo *Dragon Ball* (1984-1995).[79] Come si può intuire, nomi del genere non potevano che avere un effetto sul pubblico e, di conseguenza, sui risultati del gioco.

Gli elementi descritti finora identificano precisamente la filosofia di *design* di *Dragon Quest*, che a sua volta rispecchia ciò che Horii stesso considerava necessario perché un gioco potesse considerarsi un RPG. La sua visione (e, di conseguenza, probabilmente quella di buona parte del suo pubblico,

[76] Immagine tratta da TAKAHASHI Yūsuke, *Shodai "Doragon Kuesuto" no zen monsutā 40shu to aratamete tatakatte mita. Onajimi no kyara mo, 37nen mae no dottoe da to chotto chigatta fun'iki?* (Ho provato a combattere di nuovo con tutte le 40 specie di mostri del "Dragon Quest" originale. Anche personaggi così familiari hanno un'atmosfera diversa con la *pixel art* di 37 anni fa?), in "4gamer", 2023, https://www.4gamer.net/games/132/G013271/20230512061/, 31-01-2025.
[77] HONDA Ishirō (dir.), *Il Ritorno di Ultraman* (*Kaettekita Urutoraman*) [serie televisiva], Tsuburaya Productions, 1971-1972.
[78] Il primo capitolo della serie è TOMINO Yoshiyuki (dir.), *Ideon, il Gigante Leggendario* (*Densetsu kyojin Ideon*) [film], Nippon Sunrise, 1980-1981.
[79] TORIYAMA Akira, *Doragon bōru* (Dragon Ball), "Jump Comics", Tōkyō, Shueisha, 1984-1995.

vista l'enorme influenza della sua produzione) si basava sull'idea che avere un personaggio e contribuire alla sua crescita, che di conseguenza gli permette di affrontare difficoltà sempre maggiori e trionfare su di essa, fosse, fondamentalmente, divertente. Horii voleva in un certo senso creare un'atmosfera da cartone animato (come testimoniato anche dalla sua collaborazione con Sugiyama e Toriyama, che è continuata fino al più recente capitolo della serie), ma che garantisse anche un grado soddisfacente di interattività: l'RPG diventa quindi un gioco che mette al centro lo sviluppo del personaggio (punti esperienza, livelli e, successivamente, altri elementi come le classi) all'interno di una storia prestabilita.[80]

Il successo di *Dragon Quest* e della visione di Horii è evidente da ogni punto di vista, in primis quello economico: il gioco vendette più di un milione di copie nei primi sei mesi dal suo rilancio, diventando praticamente un fenomeno impossibile da trascurare.[81] Non si tratta però solo di numeri: l'influenza di *Dragon Quest* è percepibile soprattutto nella sua eredità. Già l'anno dopo, infatti, fu rilasciato un seguito, con il nome di *Dragon Quest II: Pantheon di Spiriti Maligni* (*Doragon kuesto II: akuryō no kamigami*).[82] Il nuovo capitolo puntava a mantenere il fascino del suo predecessore (capitalizzando sulla sua popolarità), ma ampliandolo sotto ogni punto di vista: DQII presenta non solo una trama più elaborata (benché comunque sulla scia della filosofia narrativa del suo predecessore, e quindi paragonabile a un'avventura da cartone animato), ma anche molteplici progressi a livelli di gameplay, primo tra tutti l'introduzione della meccanica del *party*. Oltre all'Eroe, discendente di quello del precedente capitolo, sarà possibile controllare anche i suoi cugini, il principe di Cannok e la principessa di Moonbroke. Pur non essendo presente un sistema di classi, ognuno dei tre personaggi giocanti ha le proprie peculiarità: ad esempio, l'Eroe è molto forte fisicamente, ma non può imparare magie, mentre la principessa è un'abile maga, ma non adatta al combattimento corpo a corpo.

Il tassello finale che consoliderà la fama di *Dragon Quest* si avrà con il terzo capitolo, *Dragon Quest III: E così entrò nella leggenda…* (*Doragon kuesuto III: soshite densetsu e…*),[83] pubblicato nel 1988. Anche stavolta i progressi furono notevoli, ma di particolare importanza è l'introduzione di un sistema di classi, che costituì un ulteriore tassello per l'obiettivo di rendere divertente la crescita dei personaggi, come abbiamo già visto l'obiettivo principale di Horii nel creare RPG.

---

[80] WADA, "History of…", cit., p. 143-144.
[81] Yoshiyuki IWAMOTO, *Japan on the Upswing: Why the Bubble Burst and Japan's Economic Renewal*, New York, Algora Publishing, 2006, p. 201.
[82] NAKAMURA Kōichi (dir.), *Dragon Quest II: Pantheon di Spiriti Maligni* (*Doragon kuesto II: akuryō no kamigami*) [videogioco], Nintendo Entertainment System, Chunsoft, 1987.
(segue nota) Spesso abbreviato come DQII.
[83] NAKAMURA Kōichi (dir.), *Dragon Quest III: E così entrò nella leggenda…* (*Doragon kuesto III: soshite densetsu e…*) [videogioco], Nintendo Entertainment System, Chunsoft, 1988.
Spesso abbreviato come DQIII.

Il successo di DQIII fu ancora più grande rispetto ai suoi predecessori: più di 1 milione di copie furono vendute in un solo giorno, come d'altronde le code fuori dai negozi permettevano a tutti di anticipare.[84] Il Giappone amava *Dragon Quest*, ed era un amore destinato a durare, considerato che tuttora la serie continua a produrre nuovi capitoli, tra cui il più recente al momento della stesura di questo scritto è proprio un remake di *Dragon Quest III*.[85]

Inutile specificare, però, che il resto del mercato videoludico nipponico non rimase a guardare mentre Enix e Chunsoft ottenevano un successo dopo l'altro. Molti sviluppatori tentarono di creare il "proprio" *Dragon Quest*, con risultati ora più ora meno ispirati. La maggior parte di questi tentativi era destinata a rimanere solo tale, sprofondando nell'oblio o comunque non riuscendo mai a raggiungere i livelli della serie di Horii, ma in mezzo ai tanti fallimenti ci furono anche storie di successo, tra cui uno comparabile a quello di DQ: stiamo naturalmente parlando di *Final Fantasy* (FF).

In questa sede non ci dedicheremo a una ricostruzione della nascita di questo secondo, importantissimo *franchise*, non perché sia meno meritevole di attenzione rispetto al suo "rivale" di Enix, bensì perché la sua origine, seppur molto interessante, non è particolarmente inerente allo scopo della ricerca in questione. Basti tener conto che *Final Fantasy* nasce nel 1987 con la pubblicazione del primo capitolo omonimo per *Famicom*,[86] creato da un team guidato da Sakaguchi Hironobu, dipendente di Square, e che al suo seguito aveva anche sviluppatori del calibro di Ishii Kōichi e Kawazu Akitoshi.[87] Anche in questo caso, a motivare Sakaguchi era stata chiaramente la sua passione per gli RPG, maturata tramite i soliti *Ultima* e *Wizardry*: nonostante un'inizialmente restia Square, l'arrivo e il successo di *Dragon Quest* crearono l'ambiente perfetto per ottenere finalmente il via libera dai suoi superiori.[88]

L'obiettivo dietro la creazione di *Final Fantasy* non era solo quello di creare un RPG per console ispirato agli aspetti più interessanti di *Wizardry* e *Ultima*, come nel caso di DQ. Ora c'era un tassello in più: era necessario anche renderlo abbastanza differente da *Dragon Quest*, che da poco aveva rilasciato il proprio secondo capitolo. Sotto molti aspetti le somiglianze erano innegabili, anche solo in virtù del fatto che, alla fine, il genere e le ispirazioni erano le stesse: *Final Fantasy* proponeva

---

[84] Damien MCFERRAN, *Remember When Dragon Quest III's Launch Triggered Arrests In Japan?*, in "Time Extension", 2024, https://www.timeextension.com/news/2024/11/remember-when-dragon-quest-iiis-launch-triggered-arrests-in-japan, 14-11-2024.

[85] OHBATAKE Isao (dir.), *Dragon Quest III HD-2D Remake* (*HD-2D ban doragon kuesuto III*) [videogioco], multipiattaforma, Square-Enix, 2024.

[86] SAKAGUCHI Hironobu (dir.), *Final Fantasy* (*Fainaru fantajī*) [videogioco], Nintendo Entertainment System, Square, 1987.

[87] Particolarmente noti per aver creato a loro volta altre due importantissime serie di Square, benché meno famose di *Final Fantasy*, di cui originariamente erano presentate come spin-off, ossia rispettivamente le serie di *Mana* e di *SaGa*.

[88] Jeremy PARISH, *Akitoshi Kawazu on the origins of SaGa's insanity*, in "Retronauts", 2017, https://retronauts.com/article/670/akitoshi-kawazu-on-the-reasoning-behind-sagas-insanity, 15-11-2024.

anch'esso un'avventura in un setting fantasy in stile D&D, con gli ormai tradizionali *overworld*, città, *dungeon*, incontri casuali che portavano a una schermata apposita (benché molto diversa da quella di DQ) in cui combattere battaglie a turni con il proprio *party*, punti esperienza, livelli e tutte le caratteristiche già frequentemente elencate.

Una prima, fondamentale novità però riguardava proprio i personaggi: all'inizio del gioco era necessario infatti "creare" i propri quattro eroi, in maniera simile a quanto successivamente avrebbe fatto DQIII, assegnando loro delle classi che avrebbero determinato il loro modo di combattere. Si tratta di un sistema che tuttora è spesso ripreso dagli RPG giapponesi, e che si deve proprio al primo *Final Fantasy*. Un'altra idea del team di FF fu quella di recuperare un aspetto dei TRPG e CRPG americani che fino ad allora in Giappone era stato ignorato: si tratta della compatibilità elementale, secondo cui ad esempio un nemico legato al fuoco sarebbe stato debole a magie di ghiaccio. Anche questo sistema è tuttora molto comune negli RPG, tanto che è la base del gameplay di un'altra serie fondamentale per il genere, *Pokémon*.



Figura 10: una battaglia con un party *composto da un guerriero, un mago nero, un mago bianco e un monaco in* Final Fantasy *(1987) (*Square Enix*).*[89]

Come *Dragon Quest*, anche *Final Fantasy* fu un grande successo, il che naturalmente anche in questo caso portò allo sviluppo di molteplici seguiti. Rispetto al suo rivale, si può dire che FF abbia puntato nel corso degli anni maggiormente alla sperimentazione: ad esempio, *Final Fantasy II* (1988)[90]

[89] Immagine tratta da *Fainaru fantajī* (Final Fantasy), in SQUARE ENIX, https://www.jp.square-enix.com/game/detail/ff/, 31-01-2025.
[90] SAKAGUCHI Hironobu (dir.), *Final Fantasy II* (*Fainaru fantajī II*) [videogioco], Nintendo Entertainment System, Square, 1988.

modifica completamente il sistema di crescita dei personaggi, abbandonando inoltre le classi in favore di un approccio che lega maggiormente il gameplay alla trama, mentre *Final Fantasy IV* (1991)[91] introduce un sistema detto di *Active Time Battle* (ATB) che tiene conto dello scorrere del tempo in battaglia, donando quindi al gameplay una componente più attiva ed emozionante, fino ad arrivare a *Final Fantasy XV* (2016),[92] che abbandona completamente i turni, offrendo invece un sistema di battaglia interamente d'azione e in tempo reale (fig. 11). Anche a livello di ambientazione, in particolare da *Final Fantasy VII* (1997)[93] la serie inizia a creare titoli dal setting più moderno e quasi fantascientifico. Al contrario, *Dragon Quest* è rimasto molto più ancorato alla sua versione originale, almeno per quanto riguarda la serie principale: il setting è sempre simile a quello del suo primo capitolo, così come il gameplay, benché migliorato e reso più complesso, è ancora alla base il medesimo.[94]



Figura 11: una battaglia in Final Fantasy XV *(2016)* (SQUARE ENIX).[95]

Entrambe le serie contano un numero immenso di capitoli, spin-off, adattamenti e quant'altro, e benché la loro conoscenza possa senz'altro essere utile per uno studio critico degli RPG giapponesi,

[91] SAKAGUCHI Hironobu (dir.), *Final Fantasy IV* (*Fainaru fantajī IV*) [videogioco], Super Nintendo Entertainment System, Square, 1991.
[92] TABATA Hajime (dir.), *Final Fantasy XV* (*Fainaru fantajī XV*) [videogioco], multipiattaforma, Square Enix, 2016.
[93] KITASE Yoshinori (dir.), *Final Fantasy VII* (*Fainaru fantajī VII*) [videogioco], PlayStation, Square, 1997.
[94] Fatta eccezione per *Dragon Quest X: Il Risveglio delle Cinque Tribù Online* che, come dice il nome, appartiene al genere dei *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), presentando dunque meccaniche di gioco leggermente differenti.
[95] Immagine tratta da *System|Final Fantasy XV*, in "SQUARE ENIX", http://www.jp.square-enix.com/ff15/system/system_overview/system_overview_05.html, 31-01-2025.

e in particolare della storia della percezione di tali serie e del genere in generale nel mondo, anche in questo caso è necessario limitarsi a quanto detto finora. Complessivamente, ciò di cui bisogna essere consapevoli è che entrambe le serie sono state fondamentali nel rendere il Giappone un territorio fertile per gli RPG videoludici, in particolare su console, a differenza del caso dei CRPG. Inoltre, entrambi hanno almeno in origine tratto ispirazione proprio dai CRPG americani, in particolare *Ultima* e *Wizardry*, e non sono quindi considerabili generi "intrinsecamente giapponesi", come potrebbe lasciare intendere la loro classificazione come "JRPG". Quel che si può considerare "giapponese" è al massimo il loro sviluppo, in virtù del fatto che, appunto, si è verificato per via delle particolari circostanze manifestatesi in terra nipponica negli anni '80, descritte ampiamente in questo capitolo. Quasi nessuno di questi sviluppi, comunque, si può considerare pienamente indipendente da quanto già visto nei CRPG: perfino il tipo di estetica di *Dragon Quest*, che molti dei suoi successori avrebbero puntato a imitare, derivava semplicemente dal fatto che in quel periodo a essere popolare fosse un determinato stile e che Horii in particolare fosse in contatto con Toriyama. Il legame "intimo" tra "JRPG" e "*anime*" è dunque almeno parzialmente frutto di una coincidenza. Torneremo comunque a parlare di "JRPG" e di quali siano le caratteristiche che questa etichetta porta con sé nel prossimo capitolo.

1.6 Il processo inverso: l'arrivo degli RPG giapponesi in America ed Europa

Dragon Quest e *Final Fantasy* erano un successo in Giappone, e gli RPG venivano dall'America, dove moltissimi giocatori apprezzavano D&D, *Ultima* o *Wizardry*, la mossa più logica, a questo punto, sarebbe stata quella di localizzare gli RPG giapponesi e ampliare la loro influenza anche in territorio statunitense e, perché no, magari un giorno anche europeo. È pensando questo che Enix decise di chiedere aiuto a Nintendo per pubblicare il primo DQ in USA, progetto che vide il suo compimento nell'agosto del 1989, più di tre anni dopo la sua uscita nei negozi giapponesi. Nel caso di altri *media*, forse, un periodo del genere potrebbe apparire lungo, sì, ma non particolarmente influente sulla ricezione dell'opera, ma purtroppo i videogiochi non sono come gli altri: il loro legame con la tecnologia è, ovviamente, molto stretto, e come abbiamo visto il progresso era costantemente in corso, i PC e le console diventavano sempre più potenti e il pubblico aveva imparato ad aspettarsi un certo livello tecnico e di complessità dai videogiochi.

Nonostante alcune migliorie adoperate appositamente per la versione americana, quindi, *Dragon Warrior* (il nome americano di *Dragon Quest*) non riuscì a riscuotere il successo che ci si aspettava,

arrivando a ottenere risultati di vendite soddisfacenti solo grazie a un'aggressiva campagna da parte di Nintendo, tra cui in particolare una distribuzione del gioco agli abbonati di *Nintendo Power*, rivista ufficiale della *software house*.[96] I tre capitoli successivi della serie non furono in grado di migliorare la situazione, anche per via del ritardo rispetto all'uscita giapponese che non accennava a essere colmato, il che culminò alla fine in una resa da parte di Nintendo ed Enix: nessun capitolo principale di *Dragon Quest* fu localizzato fino al 2005, quando si decise di fare un secondo tentativo con l'ottavo gioco della serie, che l'anno successivo arrivò tra l'altro finalmente anche in territorio europeo. Si trattava però di un altro tempo, e le cose erano cambiate molto, in gran parte proprio grazie alla più grande rivale di *Dragon Quest*, ossia *Final Fantasy*.

In modo simile a quanto successo con il primo DQ, anche Square decise di affidarsi a Nintendo per la pubblicazione americana del proprio RPG di punta, avvenuta nel 1990, tre anni dopo la sua uscita giapponese. Parte della ragione dietro questa scelta fu probabilmente proprio il (relativo) successo di *Dragon Quest*: a prescindere dalle strategie impiegate, infatti, erano comunque molte ormai le case americane in cui era presente una copia del gioco di Horii e che, di conseguenza, erano state esposte agli RPG giapponesi, quindi poteva valere la pena di scommettere su questa localizzazione. Il risultato fu più positivo del previsto: a differenza di quanto successo in Giappone, il pubblico americano diede la sua approvazione a *Final Fantasy* che, semplicemente, si presentava come più moderno e complesso rispetto al suo rivale, grazie a tutti i sistemi di gameplay discussi in precedenza e, in generale, alla sua più giovane età.

Non fu però solo un colpo di fortuna: Square fu decisamente più saggia di Enix nell'approcciare il pubblico americano. Comprendendo che i videogiocatori volevano prodotti che apparissero, appunto, moderni, qualcosa che raffigurasse il futuro, invece che il passato, il team di FF decise di fare un "salto in avanti" anche con le operazioni di localizzazione: sia *Final Fantasy II* sia *Final Fantasy III* furono dunque accantonati, mentre tutti i loro sforzi si concentrarono su *Final Fantasy IV*. Quest'ultimo capitolo della serie fu rilasciato in Giappone a luglio 1991 per *Super Famicom* (in USA conosciuto come *Super Nintendo Entertainment System*, o SNES), arrivando negli USA solo quattro mesi dopo, a novembre dello stesso anno, con il titolo di *Final Fantasy II*, probabilmente allo scopo

[96] *Nintendo Power Issue 7 August 1989*, in "Forums – Dragon's Den", 2016, https://www.woodus.com/forums/topic/34663-nintendo-power-issue-7-august-1989, 18-11-2024;
Frank CIFALDI, *The Video Game Preservation Dump*, 2014, https://gamepreservation.tumblr.com/post/96032778649/solicitation-mail-from-nintendo-to-get-a-free-copy, 18-11-2024;
Kurt KALATA, *The History of Dragon Quest*, in "Game Developer", 2008, https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/the-history-of-dragon-quest, 18-11-2024;
Nadia OXFORD, *Why Dragon Quest Failed to Make it In America 30 Years Ago*, in "VG247", 2019, https://www.vg247.com/why-dragon-quest-failed-to-make-it-in-america-30-years-ago, 18-11-2024.

di ridurre il più possibile la confusione e, potenzialmente, anche per occultare almeno in parte al pubblico la "perdita" di ben due capitoli principali della serie. Fortunatamente, un'operazione del genere era possibile con facilità grazie alla natura stessa della serie, i cui capitoli principali propongono tutti storie e personaggi nuovi, senza particolari legami ai titoli precedenti.[97]

Insomma, il pubblico americano si ritrovò in mano un RPG di ultima generazione, perfettamente fruibile e con una serie di caratteristiche particolarmente affini ai gusti del periodo: la trama e i personaggi erano forse i più complessi fino ad allora, al punto tale che Tokita Takashi, designer del gioco, lo definì "the first RPG to feature such deep characters and plot",[98] e il gameplay, come già detto, aveva per la prima volta implementato il sistema di ATB per garantire più coinvolgimento da parte dei giocatori.

Si può pensare che Square stesse fondamentalmente effettuando uno sforzo mirato atto a rendere *Final Fantasy* un nome di cui si parlasse di continuo, anche e soprattutto fuori dal Giappone, dove la competizione con Enix era meno forte. A questo scopo furono pubblicati ad esempio alcuni spin-off, e tra questi è necessario menzionare in particolare *Final Fantasy Mystic Quest* (1992),[99] un titolo pensato proprio per il pubblico americano, allo scopo di fungere da introduzione al genere degli RPG (e alla serie) tramite meccaniche semplificate e altri accorgimenti (fig. 12):[100] indicativo di questo è il fatto stesso che *Mystic Quest* fu rilasciato in USA prima ancora che in Giappone, dove tra l'altro giunse con il titolo di *Final Fantasy USA: Mystic Quest*. Inoltre, si tratta anche del primo *Final Fantasy* ad arrivare su suolo europeo,[101] probabilmente allo scopo di preparare il terreno per una futura espansione anche in quel mercato della serie di Square.[102]

---

[97] BARTON, *Dungeons and Desktops...*, cit., pp. 217-220.
[98] *FINAL FANTASY IV Fan-Powered Q&A*, in "Square Enix Members", https://web.archive.org/web/20100618155344/http://member.square-enix.com/na/features/ff4/02/part3.php, 18-11-2024.
[99] IDE Kouzi (dir.), *Mystic Quest Legend* (*Fainaru fantajī USA misutikku kuesuto*) [videogioco], Super Nintendo Entertainment System, Square, 1992.
[100] Tale intenzione era esplicitata già sulla confezione del gioco, che recitava "*Entry-Level Role-Playing Adventure*", approfittandone anche per definire *Final Fantasy* "*World's Best-Selling RPG Series*".
[101] Stavolta con il titolo *Mystic Quest Legend*, dunque privo di alcun riferimento alla serie di cui faceva parte.
[102] KALATA, *The History of Dragon Quest*, cit., 18-11-2024;
Jeremy PARISH, *How Dragon Quest Inspired the First Big Console RPG Boom in Japan, Both For Better and For Worse*, in "VG247", 2019, https://www.vg247.com/how-dragon-quest-inspired-the-first-big-console-rpg-boom-in-japan-both-for-better-and-for-worse, 18-11-2024.



Figura 12: una battaglia in Final Fantasy Mystic Quest *(1992) (*Niche Gamer*, 2024).*[103]

Il momento decisivo, però, che non solo consacrò i *Final Fantasy* a RPG giapponesi per antonomasia, ma che sancì anche l'arrivo della serie in Europa, fu l'uscita di *Final Fantasy VII* nel 1997 (fig. 13). Primo capitolo della serie a offrire una grafica in 3D, da un punto di vista tecnico si rivelò semplicemente rivoluzionario per l'epoca, attirando l'attenzione di un pubblico nettamente più vasto di quanto ci si potesse aspettare da un RPG per console fino ad allora, almeno fuori dal Giappone. Il gioco fu un innegabile successo, nonostante una traduzione poco accurata e una storia non sempre semplice da seguire, ed è tuttora considerato il capitolo per eccellenza della serie: nel corso degli anni, sono stati prodotti spin-off, film e addirittura una trilogia di remake, il cui terzo capitolo è in produzione al momento dello svolgimento di questa ricerca.

[103] Immagine tratta da Fingal BELMONT, *Final Fantasy: Mystic Quest Review*, in "Niche Gamer", 2024, https://nichegamer.com/reviews/final-fantasy-mystic-quest-review/, 31-01-2025.



Figura 13: uno dei primi momenti di Final Fantasy VII *(1997) (*PlayStation Italia*).*[104]

Il successo di FFVII si rivelò tale che, fondamentalmente, da allora gli RPG giapponesi non furono più giochi di nicchia, destinati a un pubblico estremamente ristretto: il capolavoro di Square aveva infatti dimostrato che era possibile anche per un titolo del genere ricevere un successo sia di critica sia di pubblico pari ad altri prodotti più *mainstream*, il che naturalmente portò a un incremento dell'attenzione verso il genere da parte dei *publisher* euroamericani. Da allora, ogni capitolo principale (e buona parte degli spin-off) di *Final Fantasy* approdò sia in USA che in Europa, e anche *Dragon Quest* ricominciò a tentare la sorte con delle localizzazioni. Non solo, anche molte altre serie, più o meno importanti in Giappone, cominciarono (o ripresero con maggior fiducia) a farsi strada nel mercato internazionale.

Il risultato è particolarmente evidente andando a confrontare il numero annuo di RPG giapponesi pubblicati in Nord America nel periodo tra il 1994 e il 2000, riportati nella tabella 1: fino al 1997 compreso, anno dell'arrivo di FFVII, il numero superava a malapena la decina, mentre a partire già dal 1998 esso

Anno	RPG giapponesi rilasciati
1994	8
1995	11
1996	10
1997	7
1998	25
1999	19
2000	32

Tabella 1: RPG giapponesi rilasciati in territorio USA ogni anno (dati calcolati da me sulla base di Wikipedia*).*[105]

[104] Immagine tratta da *Final Fantasy VII*, in PlayStation Italia, https://www.playstation.com/it-it/games/final-fantasy-vii/, 31-01-2025.
[105] Ibid.

incrementò sensibilmente, superando addirittura i 30 nel 2000.[106]

Square e il suo *Final Fantasy VII* avevano finalmente portato a compimento il lavoro che, anni prima, Enix e Nintendo avevano cercato di iniziare con la pubblicazione di *Dragon Warrior*: gli RPG giapponesi erano ora sotto gli occhi di tutti, ottenendo attenzione mediatica. Erano finalmente considerati un investimento con potenziale, un potenziale che proprio l'aumento dell'offerta avrebbe potuto incrementare: più RPG sarebbero stati presenti sul mercato, più giocatori si sarebbero interessati al genere, e più copie sarebbero state vendute.

Fu proprio in questo clima che Stati Uniti ed Europa incontrarono un altro colosso degli RPG giapponesi: nel 1996, sulla console portatile *Game Boy* di Nintendo, fecero la loro comparsa i primi due capitoli della serie di *Pokémon*, *Pokémon Verde* e *Pokémon Rosso*, creati da Tajiri Satoshi. In essi, i giocatori ricoprono il ruolo di un allenatore di "mostri portatili" detti, appunto, *Pokémon* (dall'inglese *Pocket Monsters*), mentre viaggia per la regione di Kanto allo scopo di diventare il migliore tra gli allenatori. A combattere le battaglie non sarà dunque il protagonista in prima persona, bensì i *Pokémon* che catturerà e farà crescere. A parte questa differenza, però, il sistema resta fondamentalmente lo stesso già visto in altri RPG: gli incontri casuali contro mostri vengono sostituiti dagli scontri contro *Pokémon* selvatici, che è possibile catturare e usare nelle battaglie contro altri *Pokémon*, sia selvatici che di allenatori. Queste battaglie si svolgono ancora una volta tramite un sistema di turni, e a ogni vittoria segue l'ottenimento di punti esperienza per i propri *Pokémon*, che possono di conseguenza salire di livello e diventare più potenti, o addirittura evolversi e cambiare nome e aspetto.

Il successo di *Pokémon* fu quasi immediato tra il pubblico giapponese, in parte anche grazie al passaparola: le due versioni, *Verde* e *Rossa*, infatti, erano quasi interamente identiche, con la sola differenza dei *Pokémon* ottenibili. Alcune specie erano assenti in una o nell'altra versione, il che avrebbe reso impossibile "catturarli tutti" senza l'aiuto di un amico con l'altra versione con cui effettuare degli scambi. In breve tempo, quindi, le copie vendute iniziarono ad aumentare, e a questo naturalmente seguirono non solo i numerosi nuovi capitoli della serie, ma anche la produzione di

[106] Per il conteggio dei titoli si è usato l'elenco offerto da *Wikipedia* (*List of role-playing video games: 1994 to 1995*, in "Wikipedia", https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_video_games:_1994_to_1995, 19-11-2024, e le pagine apposite per gli anni a seguire), benché probabilmente non completo, sia per via della mancanza di un modo semplice di risalire a ogni singolo RPG pubblicato, sia perché anche assumendo un certo margine di errore la differenza tra prima e dopo *Final Fantasy VII* è tale da restare degna di considerazione al fine dell'argomentazione proposta. La ricerca di numeri più precisi si rimanda a un'eventuale futura indagine di ambito più prettamente storico.

moltissimo materiale correlato, tra cui è senz'altro necessario citare la serie animata omonima,[107] iniziata nel 1997, un anno dopo la pubblicazione del videogioco.



Figura 14: il giocatore incontra un esemplare selvatico di Pikachu*, mascotte della serie* Pokémon*, in* Pokémon Rosso e Blu *(1996)* (Pokémon).[108]

Il passo successivo, soprattutto in un'epoca post-*Final Fantasy VII*, fu chiaramente quello di portare *Pokémon* nel resto del mondo, nonostante una certa insicurezza iniziale da parte di Nintendo: la serie animata fece in questo caso talvolta anche da apripista, iniziando a essere trasmessa solitamente in un momento ravvicinato alla pubblicazione dei giochi, attirando in particolare l'attenzione dei bambini. Il successo fu enorme: *Pokémon Rosso* e *Blu* (fig. 14) furono rilasciati in territorio nordamericano nel 1998 e divennero i titoli per Game Boy più venduti in USA, e lo stesso grado di popolarità accompagnò anche la serie animata e il resto delle produzioni del *brand*.[109] Anche nel resto del mondo la serie ottenne traguardi simili: in breve, *Pokémon* era semplicemente ovunque, era diventato un fenomeno culturale ben oltre i confini dei semplici fan degli RPG, e pressoché chiunque, in tutto il mondo, ne aveva almeno sentito parlare.

Il "fenomeno *Pokémon*", talvolta definito addirittura come "*Pokémania*",[110] è troppo complesso per essere descritto in maniera soddisfacente in questa sede.[111] Quel che conta è che, come e più di *Final Fantasy VII*, *Pokémon* è riuscito a conquistare non solo il Giappone, ma tutto il mondo: senz'altro la

[107] YUYAMA Kunihiko, TOMIYASU Daiki (dir.), *Pokémon* (*Poketto Monsutā*) [serie televisiva], OLM, 1997-.
[108] Immagine tratta da *Pokémon Red Version and Pokémon Blue Version*, in "Pokémon", https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-red-version-and-pokemon-blue-version, 31-01-2025.
[109] Chris KOHLER, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, New York, Dover Publications, 2016, pp. 225-236.
[110] Ad esempio in John HORTON, "'Got my shoes, got my Pokémon': Everyday geographies of children's popular culture", *Geoforum*, 43, 1, 2012, pp. 4-13.
[111] Sarebbe tra l'altro ridondante: il numero di scritti accademici (e non) sul tema è talmente alto che preferisco rimandare direttamente a essi.

sua natura multimediale ha contribuito, ma alla base resta una serie di RPG giapponesi che, nonostante questo, è riuscita a diventare il *media franchise* più redditizio al mondo.[112]

1.7 Il presente: una rapida presentazione

Nel corso del capitolo si è ricostruita, a grandi linee, la storia del genere dei giochi di ruolo: dopo un inizio basato su carta, penna e dadi (TRPG) è nato il desiderio, se non in certi casi l'esigenza, di un passaggio al *medium* digitale, che ha portato alla nascita degli RPG per computer (CRPG). Abbiamo poi osservato come essi siano arrivati in territorio giapponese, i primi esperimenti di CRPG creati in Giappone e il passaggio alle console, considerate più accessibili e popolari tra il pubblico nipponico: protagoniste di questa evoluzione sono state Enix e Square, con i loro *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, serie la cui influenza è tuttora fortemente avvertita e che continuano a produrre nuovi capitoli di successo e il cui nome è pressoché sinonimo di "RPG giapponese" in tutto il mondo. Infine, abbiamo visto come gli RPG creati in Giappone abbiano cercato di arrivare anche sul mercato americano, inizialmente con risultati solo relativamente soddisfacenti, fino a raggiungere finalmente la popolarità e le vendite desiderate con *Final Fantasy VII* nel 1997 e, successivamente, con *Pokémon Rosso* e *Blu* nel 1998, che divenne un fenomeno culturale e mediatico senza precedenti per quello che, fino ad allora, non sembrava un genere in grado di ottenere una portata *mainstream*.

Pur con alti e bassi, negli anni successivi gli RPG non hanno mai perso il loro posto sugli scaffali dei negozi di videogiochi, sia in Giappone sia all'estero: in particolare, negli ultimi ventenni l'RPG più venduto di quasi ogni anno è stato proprio un titolo prodotto in Giappone.[113] Il confine tra le console e i PC si è sempre più affievolito, arrivando a un mercato in cui i titoli disponibili per più di un dispositivo sono la norma, più che l'eccezione. È inoltre cresciuto, soprattutto negli ultimi anni, il mercato degli RPG per dispositivi mobili, come smartphone e tablet, spesso, ma non sempre, associati a meccaniche *gacha*.[114] Anche gli stili di gameplay si sono diversificati sempre più: oltre ai tipici RPG a turni e d'azione in tempo reale (esistiti fin dagli albori del genere, benché inizialmente passati più in sordina) si possono trovare strategici (sia a turni sia non), RPG basati su meccaniche

[112] Niccolo CONTE, *The World's Top Media Franchises by All-Time Revenue*, in "Visual Capitalist", 2024, https://www.visualcapitalist.com/the-worlds-top-media-franchises-by-all-time-revenue/, 19-11-2024.
[113] È purtroppo difficile ottenere dati di vendita ufficiali per quanto riguarda i videogiochi, una buona stima per quanto riguarda gli RPG, da considerare comunque solo come indicativa, si può trovare in *Best-selling role-playing games*, in "Video Games Sales Wiki", https://vgsales.fandom.com/wiki/Best-selling_role-playing_games, 11-02-2025.
[114] Si definiscono così i casi di videogiochi in cui l'ottenimento di personaggi e/o i loro equipaggiamenti è basato sulla fortuna, in modo simile a una lotteria. Solitamente, è possibile tentare la fortuna utilizzando una valuta interna al gioco, ottenibile solo in quantità limitata o pagando con soldi reali. Non si tratta di un sistema esclusivo dei giochi *mobile*, né degli RPG, benché siano i casi più comuni.

multiplayer online (i già citati MMO) e tanti altri ibridi con altri generi. Esistono RPG con elementi tipici dei giochi ritmici, sportivi, gestionali, *platform*, sparatutto, picchiaduro, di simulazione: praticamente ogni combinazione possibile è stata sperimentata almeno una volta. Lo stesso si può dire infine anche degli espedienti narrativi e di *setting*: le avventure proposte dai videogiochi di ruolo spaziano tra tutte le ere (compresi il presente e dei futuri possibili) e tutti i luoghi (reali o immaginari). Si possono trovare RPG che si focalizzano sulla cultura *idol* giapponese accanto ad altri con protagonisti che viaggiano tra pianeti di finzione, RPG storici più o meno accurati con protagoniste figure realmente esistite come Giovanna D'Arco o Frédéric Chopin o ambientati in mondi completamente avulsi dalla nostra realtà.[115]

Insomma, la varietà offerta dal genere è più ampia che mai, il successo di vendite è considerevole, e anche il numero di titoli pubblicati ogni anno raggiunge numeri non indifferenti: riprendendo l'esempio di prima, nel 2023 sono stati pubblicati in territorio americano ben 87 RPG giapponesi,[116] tra giochi completamente originali, nuovi capitoli di serie preesistenti e riedizioni di lavori di anni passati, tra cui anche alcuni mai tradotti in lingua inglese. Si tratta di quasi il triplo di quelli che si contavano nel 2000, che già erano sembrati un numero altissimo rispetto allo standard dell'epoca.

Avendo dimostrato dunque la vitalità del genere e dell'interesse verso di esso, in Giappone come altrove, e avendone provato a identificare la storia e le caratteristiche principali, avendo quindi insomma un quadro, benché non completo, almeno sufficientemente esaustivo della situazione attuale degli RPG giapponesi e del processo che ha portato a tali sviluppi, è possibile ora finalmente cercare di rispondere alle principali domande di questa ricerca, e in particolare ragionare su come e quanto sia corretto l'utilizzo di un'etichetta almeno all'apparenza espressiva solo di un'origine geografica, "JRPG", come genere a sé stante. Nel corso del prossimo capitolo, dunque, ci dedicheremo in particolare a capire cosa tale etichetta effettivamente rappresenti, come si sia formata e come venga effettivamente usata, tanto dagli specialisti del settore, quanto dai videogiocatori stessi.

[115] Per un elenco, seppur aggiornato fino al 2020, di quasi ogni titolo che si possa considerare un RPG giapponese cfr. Kurt KALATA (a cura di), *A Guide to Japanese Role-Playing Games*, Bitmap Books, 2021.

[116] In questo caso, non si è utilizzata la pagina *Wikipedia* come in precedenza per via delle pochissime voci presenti in essa, che ne denotavano una chiara inesattezza. Ho dunque fatto ricorso a un'altra fonte, di cui pure non posso verificare l'esaustività, ma per cui valgono le considerazioni fatte sopra.
Adam VITALE, *The RPGs of 2023: Every RPG and their release dates*, in "RPG Site", 2023, https://www.rpgsite.net/feature/12240-the-rpgs-of-2023-every-rpg-and-their-release-dates, 20-11-2024.

Capitolo 2. Uso, scopo e significato dell'etichetta "JRPG"

Come è già stato ampiamente ripetuto finora, lo scopo di questa ricerca è investigare l'uso di "JRPG" (e, di conseguenza, "WRPG") in qualità di etichetta di genere. Tale indagine si rivela tanto importante, al fine di uno studio critico del termine, delle problematiche derivanti dal suo uso attuale, sia da un punto di visto pratico sia sociale, ad esempio per via delle sue potenziali implicazioni problematiche e orientaliste, quanto complicato quando teniamo conto della complessità del suo utilizzo: sia le sue origini sia il suo effettivo significato mancano di chiarezza, benché siano naturalmente le basi da cui partire per poterlo comprendere appieno.

Di conseguenza, in questo capitolo mi dedicherò in primo luogo a identificare, per quanto possibile, il periodo in cui si è iniziato a diffondere il termine, ponendo in evidenza il contesto specifico in cui esso si inserisce all'interno della storia dei videogiochi e dell'opinione pubblica e critica nei confronti della produzione giapponese. Per fare questo, farò riferimento anche ad alcuni dei (tuttora pochi, seppur degni di nota) studi sul tema nel relativamente giovane campo dei *game studies*.

Secondariamente, sposterò l'attenzione sul significato di JRPG e WRPG: piuttosto che tentare di fornire una definizione, impresa pressoché impossibile (complice anche la già descritta difficoltà di definire in primis un RPG) nonché probabilmente poco utile e di certo non di mia competenza, cercherò di raccoglierne gli usi che se ne possono riscontrare con una certa frequenza e facilità. Si tratta di informazioni facilmente accessibili a chiunque frequenti per un certo periodo di tempo gli spazi, ormai principalmente online, dedicati a questo tipo di discussioni: forum, siti di notizie e recensioni, circoli a tema videoludico (e in particolare RPG) su vari social media. Analizzando queste varie definizioni "implicite" del genere, che, come vedremo, si qualificano in realtà piuttosto come "requisiti" per potersi fregiare dell'etichetta in questione, spesso definiti come necessari ma non sufficienti, tenterò di metterne in luce le criticità e le contraddizioni.

Nell'ultima parte di questo capitolo, infine, tirando le somme di quanto detto fino ad allora proverò ad avanzare un'ipotesi sulle effettive dinamiche che, spesso anche inconsciamente, connotano l'utilizzo, o anche solo l'idea della distinzione di JRPG e WRPG, provando a dimostrare che non è

possibile considerarli termini/etichette neutrali ed evidenziandone non solo la dubbia utilità, ma anche il loro contributo a un processo di *othering* di base orientalista.[1]

2.1 L'origine del termine "JRPG"

Come abbiamo detto, è molto difficile identificare con certezza il primo uso nella storia dell'acronimo "JRPG", senza contare che a questa identificazione dovrebbe poi naturalmente seguire un processo di indagine del contesto d'uso, quasi sicuramente molto diverso da quello attuale. Quel che possiamo dire è, al massimo, che il caso più "antico" a cui si riesca a risalire[2] sembrerebbe essere del 2004,[3] all'interno di una recensione[4] da parte di Eurogamer dell'(allora) nuovissimo capitolo della serie *Tales of*, ossia *Tales of Symphonia* (2003).[5] Nel suo articolo, Rob Fahey scrive che "Tales of Symphonia […] deserves an audience far in excess of merely the hardcore JRPG fans who will undoubtedly snap it up with glee":[6] si tratta dell'unico utilizzo dell'acronimo all'interno del testo, nonostante siano numerosi i casi in cui Fahey parla di "Japanese RPG". In particolare, identifica *Tales of Symphonia* come "the finest example ever made of the truly traditional Japanese RPG",[7] qualcosa che avrebbe potuto dire solo avendo ben chiara l'idea di *cosa* costituisca un "RPG giapponese".

Già da queste brevi citazioni possiamo trarre molteplici conclusioni interessanti: prima di tutto, è evidente che, se anche l'acronimo "JRPG" fosse stato effettivamente opera di Fahey, quasi sicuramente non lo sarebbe stato il concetto che gli RPG giapponesi fossero un "genere" a sé stante. Si tratta di un'idea percepita come ormai ampiamente accettata dal pubblico, o quanto meno dal *target* di Eurogamer, ossia gli appassionati di videogiochi che, probabilmente, si informavano sul *medium* e il discorso a esso correlato, oltre potenzialmente anche a parlarne con amici e in spazi online. A testimonianza di questo troviamo i numerosi commenti alla recensione stessa: al momento della stesura di questo capitolo se ne contano 57, di cui 55 pubblicati, appunto, nel 2004.[8] Tra questi, alcuni

---

[1] Per quanto riguarda gli effetti concreti (ad esempio dal punto di vista commerciale) dell'uso attuale di JRPG e WRPG, al di là di quanto verrà teorizzato all'interno del capitolo corrente, si rimanda al capitolo 3, in cui verrà condotta un'analisi quantitativa e qualitativa sui dati derivanti da un questionario e dalla consultazione di recensioni e premiazioni degli ultimi anni.

[2] Questa affermazione è tecnicamente incorretta, in quanto ci sono prove del suo utilizzo risalenti addirittura al 1992 (cfr. la risposta di "Isao Takeda" in *Anyone played these Super Famicom games?*, in "Google Gruppi", 1992, https://groups.google.com/g/rec.games.video/c/jLez509cM6I/m/VYXXY9dPWrwJ?pli=1, 29-12-2024). Tuttavia, è importante considerare che il caso di Eurogamer qui riportato è il primo identificato in uno spazio pubblicamente e facilmente accessibile, firmato da qualcuno di "autorevole" (un giornalista) e non solo da un appassionato di videogiochi.

[3] KOYAMA Yuhsuke, "Evolution of a Genre: Dragon Quest and the JRPG", in Rachael Hutchinson e Jéremie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 45-46.

[4] Rob FAHEY, *Tales of Symphonia*, in "Eurogamer", 2004, https://www.eurogamer.net/r-talesofsymphonia-gc, 11-12-2024.

[5] HIGUCHI Yoshito, NAGAI Kiyoshi e KIKUCHI Eiji (dir.), *Tales of Symphonia* (*Teiruzu obu shinfonia*) [videogioco], Nintendo GameCube, Namco, 2003.

[6] FAHEY, *Tales of Symphonia*, cit.

[7] Ibid.

[8] Ibid.

sono particolarmente interessanti, in quanto in essi viene utilizzato "JRPG" in modo apparentemente spontaneo, senza che nessuno dei commentatori si chieda cosa significhi tale sigla o da dove sia nata. Non è possibile usare questo come prova definitiva che l'acronimo esistesse già in maniera diffusa prima di questa recensione (per quanto io ritenga che punti decisamente in questa direzione), ma quel che conta è che, anche fosse vero il "primato" di Fahey, questi commenti renderebbero comunque evidente come l'etichetta abbia attecchito molto rapidamente tra i giocatori, probabilmente per via della sua comodità d'uso.

In particolare, vorrei soffermarmi sul commento di "ProfessorLesser", che scrive "Just finished this little beauty. Love it to pieces, probably more than Skies of Arcadia, but then, I am more a JRPG nut. Western, bah. (Some fool will tell me SoA is JRPG now...)".[9] Da questa citazione possiamo notare che nel 2005, anno di pubblicazione di questo commento, era ormai pienamente attiva la contrapposizione tra JRPG e "Western RPG", anche in termini non sempre pienamente rispettosi o quanto meno neutrali, ma anche che già era fonte di dibattito se un determinato gioco appartenesse al gruppo quasi elitario dei JRPG: ProfessorLesser, infatti, sembra ripudiare l'idea che *Skies of Arcadia* (2000)[10] sia un JRPG, riconoscendo però che qualcuno potrebbe (follemente, a detta sua) considerarlo tale. Non è chiaro cosa abbia portato l'utente a questa conclusione, visto che il titolo sembra soddisfare quasi ogni comune requisito per l'attribuzione dell'etichetta, ma a prescindere è perfettamente coerente con la situazione attuale, dimostrandoci come il problema dell'arbitrarietà del "genere" JRPG (e di conseguenza WRPG) sia sempre esistito.

Un'ultima nota su questa recensione va fatta riguardo all'uso dell'aggettivo *traditional* per indicare *Tales of Symphonia*: il gioco in questione presenta infatti un gameplay in stile *action*, quindi non a turni come nei primi esponenti del genere. Come abbiamo già accennato nello scorso capitolo, gli RPG d'azione giapponesi non sono certo un'eccezione, né una novità di tempi recenti, ma non rispecchiano affatto la "tradizione" del genere, di conseguenza è naturale chiedersi a quale modello stesse facendo riferimento Fahey. Alternativamente, e propendo per questa ipotesi, è possibile che semplicemente il criterio determinante per l'identificazione di cosa sia un JRPG, secondo l'autore, non riguardi il tipo di sistema di combattimento, ma altre caratteristiche, come ad esempio la presenza di un *party*, l'uso di una schermata a parte per le battaglie o uno stile grafico simile all'animazione giapponese del tempo. Insomma, è evidente che non si può utilizzare "JRPG" senza avere in mente dei requisiti da soddisfare, ed è su questi che a breve ci concentreremo.

---

[9] *Comments for Tales of Symphonia*, in "Eurogamer", 2004, https://www.eurogamer.net/r-talesofsymphonia-gc?view=comments, 11-12-2024.
[10] SEIMIYA Atsushi e TANAKA Shuntarō (dir.), *Skies of Arcadia* (*Etānaru Arukadia*) [videogioco], Dreamcast, Sega, 1992.

Prima di passare a parlarne, però, è importante proseguire ancora con l'analisi del contesto della nascita dell'etichetta JRPG. Come abbiamo visto, il primo caso "autorevole" a cui si riesce a risalire è del 2004, e sappiamo che dopo questa recensione Eurogamer continuò a utilizzarlo con una certa frequenza, senz'altro contribuendo ampiamente alla sua popolarizzazione.[11]

Intorno al 2005/2006, il termine era ormai diffusissimo, complice il particolare clima che si era formato: nel 2001, infatti, era stata pubblicata la console Xbox di Microsoft, ossia la prima console non giapponese a riuscire a essere fortemente competitiva con quelle di Nintendo e Sony.[12] Poiché Xbox era stata progettata in modo da essere simile a un PC Microsoft, divenne molto più facile di quanto non lo fosse stato in precedenza produrre giochi che potessero funzionare su entrambe le piattaforme con uno sforzo di *porting* relativamente minimo, il che portò a una prima grande rottura della barriera tra giochi per console e giochi per PC che, fino ad allora, si era sempre mantenuta piuttosto salda (e che, come abbiamo visto, era stata una delle cause primarie della nascita degli RPG giapponesi).

Questo, chiaramente, avvenne anche per quelli che finora abbiamo definito CRPG: di colpo, i giocatori iniziarono a trovare sulla propria console entrambi i "tipi" di RPG, che fino ad allora si erano abituati a distinguere semplicemente sulla base della loro piattaforma. Queste due "scuole", così potremmo definirle, erano frutto di sviluppi che i più consideravano troppo diversi, forse in parte per via del condizionamento che avevano subito per via della distinzione pratica fino ad allora in atto, ma anche perché effettivamente c'erano stati davvero pochi contatti tra le due, dato che per via delle specifiche coordinate storico-geografiche che abbiamo esposto nello scorso capitolo era davvero difficile che uno sviluppatore di CRPG si spostasse su console (e viceversa), senza contare che il processo di localizzazione continuava a richiedere molti anni. Allo stesso tempo, non era facile trovare delle differenze così marcate da poterli effettivamente considerare generi diversi: era un problema allora, come già i commenti di poco sopra ci dimostrano, come lo è adesso.

Fu dunque probabilmente per riempire un vuoto che nacque l'idea di creare delle etichette di genere: poiché quelli che finora erano stati gli "RPG per console" erano stati quasi esclusivamente di origine giapponese, essi si sarebbero chiamati "JRPG", mentre gli altri, provenienti dal "mondo occidentale", sarebbero dunque divenuti "WRPG".[13] Un'origine del genere contribuirebbe a spiegare il ruolo in un certo senso antagonistico delle due etichette: i giocatori di allora erano mediamente più legati a uno

[11] KOYAMA, "Evolution of a Genre…", cit., pp. 45-46.
[12] Fu proprio in quel periodo, tra l'altro, che Sega si ritirò dal mercato delle console, perdendo il suo posto di competitor diretta con le altre produttrici storiche di hardware.
[13] Jayme Dale MALLINDINE, "Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre", *gamevironments*, 5, 2016, pp. 88-89.

dei due "tipi" di RPG, di conseguenza era naturale preferirlo all'altro una volta che si erano rotte le barriere tra i due.

Un altro aspetto da non tralasciare, però, è stato fatto notare da Koyama (2022): il periodo del 2005-2006, quello in cui, abbiamo visto, l'uso di "JRPG" si è particolarmente diffuso e imposto all'interno del discorso videoludico, era connotato da uno *shift* nell'opinione comune riguardo ai videogiochi giapponesi, e in particolare gli RPG giapponesi, almeno nell'ambito egemone anglofono ed euroamericano. Essi erano considerati "stagnanti", se ne criticava principalmente la poca libertà concessa al giocatore, insieme a tutta una serie di caratteristiche più o meno verosimili.[14] La situazione è continuata, esacerbandosi, per diversi anni, arrivando addirittura al caso eclatante di Greg Zeschuk, cofondatore di *BioWare*, importantissima *software house* canadese famosa principalmente per i suoi RPG, che nel 2009 dichiarò che

> The fall of the JRPG in large part is due to a lack of evolution, a lack of progression. They kept delivering the same thing over and over. They make the dressing better, they look prettier, but it's still the same experience.[15]

Come possiamo vedere, non solo è presente l'etichetta "JRPG", ma è anche associata al concetto di una "caduta" del genere, dovuta appunto a una mancanza di evoluzione, un'eccessiva ripetitività mascherata solo tramite migliorie tecniche e circostanziali.

La validità di queste critiche non è parte dello scopo di questa ricerca, ma quel che conta è che, quindi, la nascita e l'uso di "JRPG" come etichetta di genere sia stata frutto di una determinata serie di circostanze specifiche e non neutrali, che di conseguenza hanno dato una certa connotazione al termine. "JRPG" nasce quindi come un'etichetta intrinsecamente legata a delle caratteristiche ritenute generalmente negative o quanto meno controverse e da utilizzare principalmente in contrapposizione a "WRPG", allo scopo di mantenere in vita una differenza che fino ad allora era stata oggettiva, provando a utilizzare il criterio della nazionalità come nuovo metodo di classificazione. Benché nel tempo tanto sia cambiato, come vedremo a breve, è comunque molto importante tenere conto di queste sue origini, in quanto hanno almeno in parte permanentemente connotato l'uso di questi termini e, probabilmente, è anche a causa di esse che nei tempi recenti tali etichette hanno iniziato a essere sempre più problematizzate.

[14] KOYAMA, "Evolution of a Genre…", cit., p. 46.
[15] Anthony BURCH, *BioWare co-founder: JRPGs suffer from 'lack of evolution'*, in "Destructoid", 2009, https://www.destructoid.com/bioware-co-founder-jrpgs-suffer-from-lack-of-evolution/, 12-12-2024.

2.2 Cos'è un "JRPG"?

Abbiamo identificato un contesto in cui l'etichetta "JRPG" è nata, abbiamo ipotizzato la ragione che ha portato alla sua nascita e anche alla sua inerente non-neutralità, tuttavia ancora non abbiamo risposto alla domanda che, ci si aspetterebbe, avrebbe dovuto essere quella più semplice: che cos'è, effettivamente, un JRPG?[16] La semplicità di questo interrogativo, però, è solo apparente: come abbiamo già detto, è praticamente impossibile identificare una definizione univoca di JRPG, in quanto termine (e genere) nato in maniera spontanea e mai pienamente formalizzato. Inizialmente probabilmente concepito davvero solo come un modo più rapido per indicare gli RPG prodotti in Giappone, esso ha presto ottenuto una sua indipendenza, diventando un'etichetta di genere legata a concetti non ben specificati. Proprio in virtù della sua particolare natura e dell'assenza di un'identità formale, ho ritenuto utile, se non addirittura necessario, osservarne gli usi più comuni e riflettere su di essi e le loro implicazioni.

Nonostante, come già notato, la letteratura scientifica sul termine sia complessivamente poca e di origine piuttosto recente, ci sono stati senz'altro alcuni tentativi di dare una definizione più accademica e potenzialmente ragionata ai JRPG. Un esempio può essere il lavoro di Douglas Schules (2015),[17] che ritiene che il modo migliore per definire il JRPG non sia considerarlo indipendentemente, ma metterlo in relazione con gli altri *branch of culture*, gli altri media che formano l'esperienza culturale giapponese, ossia il cinema, la musica, i fumetti, l'animazione e così via. Essi dialogano tra loro in modo molto stretto, pressoché uniforme, un dialogo che porta spesso alla pratica del *media mix*, che permette di espandere



Figura 15: copertina di Tales of Xillia 2 (2012).[18]

[16] La scelta di riferirsi al genere sempre con il suo acronimo non è solo dovuta a un'esigenza di brevità: parlare per via estesa di "RPG giapponese" ha una connotazione diversa, in quanto l'aggettivo "giapponese" in questo caso non potrebbe che assumere solo una connotazione geografica, indicando dunque solo gli RPG creati in Giappone. Come abbiamo visto e ancor più vedremo, invece, il "JRPG" è visto proprio come un genere, talvolta anche indipendente da un effettivo legame con il Giappone, dunque è importante differenziare le due idee.

[17] Douglas SCHULES, "*Kawaii* Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media Mix", *Kinephanos*, 5, 2015, pp. 53-76.

[18] ANABUKI Kenji e INOKI Asana (dir.), *Tales of Xillia 2* (*Teiruzu obu Ekushiria 2*) [videogioco], PlayStation 3, Bandai Namco, 2012.
Tales of Xillia 2 si può considerare un ottimo esempio di quanto espresso da Schules, in quanto si tratta di un seguito diretto del titolo precedente, *Tales of Xillia*, con molti personaggi che ritornano, con nuovi *design*, costumi e approfondimenti relativi a ogni aspetto del suo predecessore.

l'esperienza del videogioco ad altri media riprendendone la storia, i personaggi e/o il *setting* tramite seguiti, adattamenti, spin-off e quant'altro. I vari *branch of culture* sono anche allineati da un punto di vista estetico: Schules porta in particolare l'esempio del *kawaii*, una serie di codici di *design* dei personaggi, solitamente legati soprattutto al loro aspetto, abbigliamento e atteggiamento, che è comune a tutti i media definibili "giapponesi" e che identifica anche nei JRPG, portando l'esempio in particolare della serie *Tales of* (fig. 15).

Mallindine (2016), invece, propone un approccio che pone il focus sulle sensazioni:[19] nel suo tentativo di elaborare una definizione di JRPG ha infatti tentato di capire cosa i giocatori "sentissero" giocando a titoli che ritenevano di poter considerare tali, ed è arrivata a identificare una componente ricorrente, la "nostalgia". L'autrice sostiene infatti che i JRPG siano "JRPG" perché giocare a essi provoca nel pubblico appunto una sensazione nostalgica, che rimanda a titoli del passato, quelli che erano, effettivamente, gli RPG giapponesi originali. I giocatori che scelgono di voler giocare a un JRPG cercano proprio questo sentimento, ed è per questo che, sostiene, si verificano casi come quello già citato di Zeschuk:[20] chi non desidera questa nostalgia, non può che vedere i JRPG come stagnanti e immobili, mentre il resto dei generi si evolve. Con questa idea, Mallindine riesce quindi a trovare una conciliazione tra le due voci: è come dire che sì, è vero che i JRPG non si sono mai particolarmente distanziati dal passato, ma non è per un difetto dei loro sviluppatori, bensì perché una manovra del genere andrebbe contro ciò che intrinsecamente connota il genere, e dunque finirebbe per escluderli dal genere stesso. Un JRPG è "giapponese", insomma, nel senso che rievoca una determinata "giapponesità" nostalgica, il che significa che, oggi, il genere può essere pienamente slegato dalla sua nazionalità. In questo modo, non c'è più motivo di ritenere contraddittorio che un titolo creato in Germania, come nel caso di *Chained Echoes* (2022),[21] possa definirsi "JRPG".

Oltre a fornirci uno sguardo sugli (sporadici) esempi di studi sull'identità del JRPG, gli esempi appena riportati servono a farci intuire la complessità che la questione della definizione ha in sé: si potrebbe dedicare un'intera ricerca solo all'associazione tra Giappone immaginario e nostalgia, così come già ne esistono molte sulla pratica del *media mix* e sulla cultura *kawaii*, benché magari non sempre direttamente collegate all'ambito videoludico. Per quanto riguarda lo scopo della ricerca presente, però, tali proposte sono solo superficialmente utili: sebbene evidentemente frutto di attenti studi, esse sono altrettanto evidentemente prospettive che non rispecchiano particolarmente il pensiero di massa, non sono ancora (ammesso che mai lo faranno) penetrate nella coscienza collettiva. È estremamente

[19] MALLINDINE, "Ghost in the Cartridge…", cit., pp. 91-97.
[20] BURCH, *BioWare co-founder…*, cit.
[21] Matthias LINDA (dir.), *Chained Echoes* [videogioco], multipiattaforma, Deck13 Spotlight, 2022.

improbabile (e lo vedremo anche nel prossimo capitolo) trovare un utente medio del JRPG come "prodotto", e non come materia di studio, che definirebbe il genere in tal modo: tali definizioni non ci aiutano dunque a indagare l'effettivo significato di un'etichetta che è nata proprio da un'esigenza del pubblico, e non di esperti o ricercatori.

Ritengo più utile, dunque, fare un passo indietro, riprendendo quanto detto proprio da Mallindine allo scopo di arrivare a formulare la sua "teoria della nostalgia": diverse fonti da lei proposte hanno definito un JRPG come un qualcosa che si identifica in maniera automatica, "you know it when you see it", o addirittura arrivando a sostenere che "no one would mistake them[22] for each other".[23] Insomma, il JRPG è, o almeno dovrebbe essere, qualcosa la cui identificazione sia tutt'altro che problematica, qualcosa che però non corrisponde certo alla realtà dei fatti. È proprio questa apparente incongruenza, probabilmente, a motivare il costante tentativo di individuare quali siano i criteri che determinano effettivamente cosa sia o non sia "JRPG".

Benché ne capisca il motivo, e senza negare il merito delle proposte avanzate finora, ritengo che questo sia un approccio poco adatto allo scopo di questa ricerca: credo che sia proprio l'idea di questa identità "innata" dei JRPG, presente in maniera così evidente e pervasiva da permetterne l'immediata riconoscibilità, a causare questa difficoltà di definizione. Poiché ognuno crede di poter riconoscere il JRPG semplicemente sulla base di ciò che "sente", ognuno finisce per avere un'idea diversa. Non esiste più il JRPG come genere oggettivo, bensì un JRPG "soggettivo": l'etichetta di genere "JRPG" finisce per diventare un insieme tanto ben definito per il singolo, quanto impossibile da definire per una collettività che ricerca l'oggettività. Il metodo migliore per studiare i JRPG è, dunque, abbracciare questa ambiguità invece di cercare di "sconfiggerla", identificare i criteri più comuni e studiarli uno a uno (tabella 2). Si tratta di un approccio potenzialmente rischioso e mai esaustivo,[24] ma probabilmente l'unico possibile per uno studio del termine basato sul suo utilizzo reale, e non ricostruito artificiosamente.

[22] JRPG e WRPG.
[23] MALLINDINE, "Ghost in the Cartridge…", cit., pp. 90-91.
[24] Bisogna stare attenti, infatti, a non cadere nell'estremismo opposto: la maggior parte di questi criteri non è indipendente, ma dialoga ora più ora meno con gli altri, dunque analizzarli in un "vuoto" porterebbe comunque a una perdita di autenticità. Questo ci è dimostrato dall'analisi di alcuni titoli che definisco "casi limite", che si possono considerare "JRPG" per un aspetto specifico ma fortemente collidenti con l'identità popolarizzata del genere, e dunque finiscono spesso per risultare indefinibili per molti giocatori. Per maggiori informazioni, si rimanda al capitolo 3 della presente tesi.

Tabella 2: alcune delle caratteristiche solitamente attribuite a JRPG e WRPG.

JRPG	WRPG
Creato in Giappone	Creato in "Occidente"
Creato da giapponesi	Creato da "occidentali"
A turni	*Action* in tempo reale
Su console	Su PC
"Stile *anime*"	Stile realistico
Lineare, il giocatore è esterno alla storia	Non lineare, enfasi sul *roleplay*
Meno maturo	Più maturo
Molto tradizionale	Molto sperimentale e innovativo

2.3 I JRPG soggettivi

La prima e, probabilmente, più semplice e lineare definizione di "JRPG" in cui è facile imbattersi è quella che prende alla lettera l'acronimo: ogni RPG giapponese, quindi creato in Giappone, è giapponese, e dunque è un JRPG. Si tratta di una definizione concisa e potenzialmente oggettiva, che richiede solo una rapida ricerca per arrivare a un verdetto inoppugnabile. *The Black Onyx*, secondo questa idea, è un JRPG, in quanto creato in Giappone. Allo stesso tempo, *Final Fantasy IX* (FFIX),[25] sviluppato alle Hawaii,[26] non è un JRPG.

Di fronte a un'affermazione del genere, è quasi sicuro che la maggior parte dei giocatori con una certa familiarità con la serie di *Final Fantasy* reagirebbe con sorpresa, se non addirittura con indignazione.[27] FF è, come abbiamo visto nel capitolo scorso, una delle serie più iconiche di RPG giapponesi, nonché praticamente la prima a essere riuscita ad avere successo dopo *Dragon Quest*, con cui forma un duo di enorme importanza anche tuttora. Se FFIX, che tra l'altro riporta la serie ad ambientazioni e stili tipici dei suoi primi capitoli, dopo la *variatio* dei suoi due predecessori, non è un JRPG, allora cosa potrebbe mai esserlo?

Basta questo semplice esempio a far crollare una definizione che a prima vista era sembrata perfettamente accettabile, ed è per questo che, spesso, se ne propone una leggera variante: il JRPG è un RPG che è prodotto da giapponesi (liberandosi, dunque, dalle catene del luogo fisico di

[25] Itō Hiroyuki (dir.), *Final Fantasy IX* (*Fainaru fantajī IX*) [videogioco], PlayStation, Square, 2000.
[26] Aoki Kazuhiko, *Frammenti di vita durante lo sviluppo di Final Fantasy IX*, in "PlayStation.Blog", 2021, https://blog.it.playstation.com/2021/11/09/frammenti-di-vita-durante-lo-sviluppo-di-final-fantasy-ix/, 14-12-2024.
[27] A riprova di questo, si considerino i risultati alla domanda relativa a *Final Fantasy IX* nel questionario di cui parleremo nel capitolo 3.

produzione). Senz'altro è una proposta ragionevole, d'altronde a rendere "giapponesi" questi titoli non è certo la posizione geografica di un ufficio, bensì l'identità di coloro che ci hanno lavorato. La questione parrebbe risolta, se non fosse che, a questo punto, se ne aprono molteplici altre.

Muoviamoci dal generale al particolare: se il JRPG è legato a una questione geografica e/o di nazionalità, diventa naturale chiedersi il perché di questa estrema specificità. Perché abbiamo un'etichetta dedicata esplicitamente al Giappone, a cui tra l'altro si contrappone il "WRPG", ossia l'RPG creato in "Occidente", o da "occidentali"? Significa forse che "l'altro" del giapponese è l'occidentale?[28] E come si qualificano dunque tutti i Paesi (con i relativi abitanti) tradizionalmente inclusi nell'"Oriente", come ad esempio la Cina, anch'essa con una propria produzione di RPG considerevole, e che tra l'altro sta ottenendo attenzione particolare nei tempi recenti?[29]

Una spiegazione alla scelta di isolare gli RPG giapponesi si può chiaramente ritrovare nella loro storia: il loro arrivo in territorio euroamericano non è infatti recente, ma anzi sono decenni che il Giappone è considerato uno dei due poli globali della produzione degli RPG, insieme agli USA. Si parla però di WRPG, e non di "ARPG" (*American RPG*, in questo caso), in quanto gli RPG creati nel resto del mondo "occidentale" non hanno faticato a essere notati, per ovvi motivi, il che ha portato all'opposizione Giappone-Occidente. Ciò non toglie, comunque, che il criterio puramente geografico sia ormai sia datato sia inadeguato alla realtà globalizzata contemporanea, in cui emergono appunto titoli che non si possono inscrivere in nessuna delle due categorie.

Si noti, inoltre, che, benché anche nel caso di altri media culturali si dia importanza alla nazionalità degli autori, non si arriva certo a definire, ad esempio, i romanzi gialli scritti in Italia come "I-mystery": perché questa pratica si è diffusa solo per gli RPG (quindi nemmeno tutti i videogiochi)?[30] Di conseguenza, un altro problema legato al concetto di JRPG come semplice marca geografica si palesa se consideriamo il fatto che, in questo modo, esso perde la sua connotazione di genere: l'unico modo per mantenerla diventerebbe assumere che ci sia una qualche proprietà intrinseca della produzione giapponese, proprio in virtù del suo essere, appunto, giapponese. Allo stesso tempo, i

[28] Seppur in maniera semplificata e parzialmente portata agli estremi allo scopo di evidenziare quanto necessario all'argomentazione in corso, la base del ragionamento qui svolto è chiaramente quella delle teorie sull'orientalismo, per cui cfr. Edward W. SAID, *Orientalism*, New York, Vintage Books, 2003 (I ed. 1978).
Per quanto riguarda in particolare il caso giapponese, si rimanda invece ad esempio a Toshio MIYAKE, *Mostri del Giappone: Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, "Ca' Foscari Japanese Studies: Religion and Thought", Venezia, Edizioni Ca' Foscari, 2014.

[29] Per una rapida, ma molto informativa trattazione degli RPG cinesi, compreso il loro recente successo globale, cfr. Felipe PEPE, *Before Genshin Impact: A brief history of Chinese RPGs*, in "The CRPG Book Project", 2024, https://crpgbook.wordpress.com/articles/before-genshin-impact-a-brief-history-of-chinese-rpgs/, 14-12-2024.

[30] L'unico altro caso con una definizione fortemente legata alla nazionalità è quello del J-Pop, che a un'analisi superficiale sembra effettivamente presentare molte somiglianze con il JRPG. Potrebbe essere motivo di interesse effettuare una ricerca che compari i due "generi".

WRPG si configurano come RPG che siano "intrinsecamente occidentali", il che all'atto pratico in questo caso significa "privi di *giapponesità*". Inutile dire che, ancora una volta, questo ragionamento ci riconduce a dinamiche facilmente identificabili come orientaliste ed essenzialiste.

Rimandando momentaneamente di discutere di quali siano queste ipotetiche caratteristiche prettamente "giapponesi", è importante prima tenere conto che quella che sto considerando qui altro non è che l'unica spiegazione possibile dietro un certo fenomeno, ossia la comparsa di una serie di videogiochi, principalmente *indie*,[31] che, seppur prodotti da non-giapponesi fuori dal Giappone, si autodefiniscono "JRPG", come il già citato *Chained Echoes* (fig.16). Se consideriamo "JRPG" come un indicatore di genere, allora senz'altro si può capire perché si possa sostenere che lo sia un titolo che dichiara come esplicita ispirazione giochi di enorme importanza storica,[32] tra cui in particolare *Chrono Trigger* (1995),[33] considerato uno dei massimi esponenti dell'RPG giapponese e, in un certo senso, un informale *crossover* tra *Dragon Quest* e *Final Fantasy*. Si potrebbe dibattere sul fine di questa definizione, se sia a scopo informativo, di marketing o semplicemente frutto di una passione di Linda, autore del gioco, per il termine, ma quello che possiamo supporre con una certa sicurezza è che per lui "JRPG" non fosse una semplice marca geografica, ma andasse oltre, indicando delle caratteristiche specifiche che riteneva di avere inserito nella propria opera.



Figura 16: una battaglia in Chained Echoes *(2022) (immagine tratta dal sito ufficiale).*[34]

[31] Si definiscono in tal modo videogiochi sviluppati in maniera appunto indipendente, solitamente con un budget poco cospicuo e un numero ridotto di lavoratori. Per un esempio fortemente indicativo di RPG *indie*, estremamente popolare anche in Giappone, cfr. Toby FOX, *Undertale* [videogioco], PC, 2015.
[32] *I'm Matthias Linda, developer of Chained Echoes, an upcoming turn-based pixel art RPG filled with mechs and airships. AMA!*, in "Reddit", 2022, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/uj1vut/im_matthias_linda_developer_of_chained_echoes_an/, 16-12-2024.
[33] TOKITA Takashi, KITASE Yoshinori e MATSUI Akihiko (dir.), *Chrono Trigger* (*Kurono torigā*) [videogioco], Super Nintendo Entertainment System, Square, 1995.
[34] Immagine tratta da *Chained Echoes*, https://www.chainedechoes.com/, 1-02-2025.

Avendo dunque accettato che sarebbe ingenuo credere che "JRPG" e "WRPG" siano semplici marche geografiche, andiamo ad analizzare le caratteristiche che potrebbero evocare questa presunta "giapponesità". La prima che elenchiamo, più per completezza che perché si possa ancora ritenere realmente rilevante, è una classificazione basata sul sistema di combattimento: un JRPG è un RPG in cui le battaglie si svolgono "a turni". Durante uno scontro, personaggi e nemici agiscono uno dopo l'altro, appunto durante i propri turni, il cui ordine (e potenzialmente anche la cui frequenza) viene determinato da vari fattori, differenti in base al gioco. Si tratta di un criterio che appare immediatamente poco credibile e degno di considerazione, basti pensare al fatto che gli stessi *Ultima* e *Wizardry* presentavano sistemi facilmente definibili "a turni", e anche che moltissimi giochi considerati in maniera molto diffusa "JRPG", come la serie *Tales of* e addirittura la quasi totalità dei capitoli recenti di *Final Fantasy*, non hanno alcun tipo di "turno", avendo invece adottato un sistema pienamente *action*. Non si tratta nemmeno di un risultato derivato da un'influenza recente dei WRPG, in quanto esistono RPG giapponesi non a turni da decenni, basti considerare *Ys I: Ancient Ys Vanished*,[35] che nel 1981 diede il via alla celebre serie *Ys*.

Nonostante sia evidentemente un criterio poco basato sulla realtà, è un'idea che è purtroppo ancora relativamente diffusa, oltre a essere addirittura penetrata all'interno di alcuni scritti accademici.[36] Questa nota non viene fatta certo per screditare o puntare il dito contro questo o quel professionista, quanto piuttosto per evidenziare ancora una volta che il discorso su JRPG e WRPG è estremamente complesso, ed è altrettanto facile cadere in errori che, normalmente, ci sembrerebbero facili da evitare. In un ambito così complesso e che, soprattutto, è ancora relativamente ai suoi primi sviluppi per quanto riguarda la relativa letteratura scientifica, è pressoché inevitabile che lo stesso studioso finisca per contraddirsi all'interno della medesima ricerca: di conseguenza, è anche più naturale che la situazione sia ancor più confusa e permeata dal dubbio per quanto riguarda i pensieri del pubblico.

Un secondo criterio che può essere utile analizzare, stavolta più basato sulla realtà e che, almeno in teoria, potrebbe valere come discrimine oggettivo per l'attribuzione dell'etichetta di genere è quello che vede come determinante l'*hardware* per cui l'RPG è concepito: un JRPG è un RPG pensato per console (fisse o portatili), mentre un WRPG (in questo caso più comunemente definito come CRPG) è appunto un gioco di ruolo per computer. Si tratta di un discorso che abbiamo già affrontato in precedenza, ma è bene riprenderlo, in quanto è in realtà probabilmente quello di maggiore utilità storica: come abbiamo visto, è ampiamente probabile che sia "colpa" di questo tipo di distinzione,

[35] HASHIMOTO Masaya (dir.), *Ys I: Ancient Ys Vanished* (*Īsu I*) [videogioco], PC-88, Nihon Falcom, 1987.
[36] KOYAMA, "Evolution of a Genre…", cit., p. 50.

che per anni si è sovrapposta alla nazionalità dei vari giochi, se si è formato il bisogno di distinguere tra due tipi di RPG.

È importante però ribadire ancora una volta che questo criterio ha importanza solo a livello storico, ma non può più essere considerato rilevante per l'attuale uso dei termini. Non solo, infatti, è molto meno raro di prima trovare un RPG prodotto fuori dal Giappone per console (e anche l'esempio opposto, per quanto forse non altrettanto comune), ma i titoli concepiti come esclusive permanenti sono più l'eccezione che la norma. I processi di *porting*, ma anche le *remaster* di titoli anche di decenni prima sono ormai ampiamente diffusi nell'industria, ed essi quasi sempre non sono limitati a questo o a quel dispositivo, ma puntano alla maggior diffusione possibile. Gli stessi capostipiti dei JRPG, *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, sono o saranno a breve[37] disponibili su pressoché ogni dispositivo comunemente utilizzato per i videogiochi al momento della scrittura di questo testo, tra cui appunto PC e dispositivi mobili, entrambi non considerabili "console".

Come già fatto in precedenza, per cercare di rendere ancora attuale questa ipotesi di definizione potremmo ipotizzare una modifica che tenga in conto solo dell'*hardware* per cui il *software* sia stato concepito in primis, considerando dunque eventuali *porting* e simili come operazioni svolte a posteriori e che non hanno influito di conseguenza particolarmente sul *design* del gioco. È una proposta che sarebbe coerente con l'idea di JRPG e CRPG come generi, e non semplici etichette, ma che anche in questo caso si rende vulnerabile a un altro tipo di obiezione. Poiché, come appena spiegato, le esclusive in campo videoludico non sono più la norma, il numero di JRPG e CRPG moderni diventerebbe esiguo, lasciando spazio a tutta una serie di titoli che non si potrebbero far rientrare in nessuna delle due categorie. Dato che secondo questa classificazione l'*hardware* determina la sensibilità artistica degli sviluppatori, bisognerebbe dunque considerare l'esistenza di un terzo genere "ibrido", con caratteristiche comuni a entrambi gli altri, o forse diverse da loro. Addirittura, potrebbe essere necessaria l'ideazione di un ulteriore genere per gli RPG pensati per dispositivi mobili, anch'essi fortemente in crescita sia a livello numerico sia di importanza sul mercato e popolare.

Non solo questo processo non è evidentemente avvenuto (come dimostrano le mancate nascita e diffusione di una terza o quarta etichetta), ma ritengo che si tratterebbe soltanto di una forzatura innecessaria, soprattutto arrivati a un punto in cui le potenzialità di console, PC e dispositivi mobili sono sempre meno diverse e richiedono molte meno accortezze di quelle necessarie, ad esempio, quando Horii dovette lavorare su *Portopia* e DQ. Di conseguenza, pur accettando che lo sviluppo

[37] Il primo *Dragon Quest* riceverà un *remake* per PC e console nel corso del 2025.

delle console ha un suo impatto considerevole e degno di studio sulla produzione degli RPG, soprattutto nel caso di quelli prodotti in Giappone,[38] non è possibile accettare pienamente nemmeno questo criterio, accogliendone soltanto la probabile importanza storica.

Gli ultimi criteri comunemente proposti che presentiamo in questa sede si differenziano dai precedenti: se finora tutti i tentativi descritti avevano quanto meno cercato di funzionare in maniera tale da garantire una distinzione oggettiva tra "JRPG" e "WRPG", con caratteristiche, almeno in apparenza, facilmente determinabili, ora ci troviamo di fronte a caratteristiche che risultano evidentemente soggettive a un occhio critico.

Un primo caso è quello che riguarda lo stile grafico e, soprattutto, estetico dell'RPG da classificare. Si sente spesso parlare di JRPG come RPG che presentano un presunto "stile *anime*", ossia simile all'animazione giapponese, contrapposto a uno stile più "occidentale" per i WRPG, definito in media o semplicemente con un processo di *othering* ("non sono *anime*, quindi è occidentale") o come uno stile più realistico, più maturo, più *dark*, con meno colori… Si considerano anche le scelte di *design*, in particolare dei personaggi: i JRPG sembrerebbero focalizzarsi su personaggi giovani, spesso con protagonisti adolescenti, mentre i WRPG puntano maggiormente al realismo e hanno un cast principalmente composto da adulti.[39]

Come già detto, una tale distinzione è estremamente soggettiva: anche tralasciando in questa sede la discussione sull'idea di un ipotetico "stile *anime*", che presuppone quindi uno stile di animazione intrinsecamente ed evidentemente diverso da quello usato fuori dal Giappone, esso diventa particolarmente difficile da distinguere con certezza, soprattutto quando si parla di RPG la cui complessità grafica non sia comparabile a quella di una serie di animazione, come ad esempio quelli prodotti nei primi anni del genere o, più recentemente, quelli che, per scelta degli autori, optano per la cosiddetta *pixel art*, creando un effetto retrò, come nel caso dei giochi prodotti da Square Enix che utilizzano il cosiddetto stile HD-2D (fig. 17), inaugurato con *Octopath Traveler* (2018).[40] L'unica reale somiglianza con un'opera di animazione che si possa trovare è al massimo negli *artwork* dei

[38] Nonostante non mi trovi d'accordo su alcuni punti proposti al suo interno, un primo studio sul rapporto tra console e RPG in un periodo che privilegia i giochi multipiattaforma si può trovare in Nökkvi Jarl BJARNASON, "Japan's Hard(ware) Power: Consoles, Culture, and the Mass Appeal of Japanese Role-Playing Games", in Rachael HUTCHINSON e Jéremie PELLETIER-GAGNON (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 90-92.

[39] Si possono trovare prove di questa percezione sia in articoli su pubblicazioni del settore (cfr. Derek GARCIA, *Biggest Differences Between A JRPG & A Western RPG*, in "Screen Rant", 2021, https://screenrant.com/jrps-western-differences-mass-effect-skyrim-final-fantasy/, 18-12-2024) sia in commenti da parte del pubblico ad esempio su *social media* o forum, spesso anche con tono fortemente dispregiativo e argomentazioni ricche di generalizzazioni (si osservino in particolare i commenti di Feifei Wang in *What are some main differences between jrpgs and western rpgs?*, in "Quora", https://www.quora.com/What-are-some-main-differences-between-jrpgs-and-western-rpgs, 18-12-2024).

[40] MIYAUCHI Keisuke (dir.), *Octopath Traveler* (*Okutopasu toraberā*) [videogioco], Nintendo Switch, Square Enix, 2018.

personaggi, ma essi costituiscono solo una piccola parte dell'intera esperienza di gioco, dunque sarebbe esagerato ritenere che essi bastino da sé a definirne l'intero genere.



Figura 17: Octopath Traveler: Champions of the Continent *(2020), un gioco in stile HD-2D (screenhot mio).*[41]

Con questo non intendo certo sostenere che non ci sia un qualche tipo di relazione tra la produzione animata e videoludica giapponese, anche solo perché, come abbiamo già visto nel capitolo 1, la stessa origine degli RPG giapponesi è legata intimamente a opere come *Dragon Ball*, visto l'enorme ruolo di Toriyama nella nascita e la crescita di *Dragon Quest*. Lo stesso Horii paragonava l'esperienza dei suoi giochi a quella dei cartoni animati, e difatti non è raro vedere casi di RPG adattati a serie o film animati, e viceversa. Tuttavia, la domanda importante da porsi è la seguente: è corretto definire un intero genere di videogiochi soltanto sulla base di un certo collegamento, più o meno esplicito, a un altro *medium*? Se dovessimo accettare l'idea dell'equivalenza secondo cui "il JRPG è un RPG in stile *anime*", ancora una volta dovremmo abbandonare l'idea di "JRPG" come genere, bensì andrebbe considerato solo come descrittore di un aspetto esclusivamente artistico e visivo, in diversi casi nemmeno particolarmente rilevante o addirittura osservabile nel gioco stesso, all'infuori di menu e illustrazioni promozionali o di copertina. Ci troviamo, insomma, ancora una volta davanti a una distinzione che appare esistere e permanere più per un qualche tipo di tradizione o abitudine che per una sua effettiva utilità (d'altronde, uno sguardo alla copertina del gioco sarebbe già sufficiente a lasciare intendere lo stile visuale del gioco!).

[41] Screenshot mio tratto da Itō Kōsuke (dir.), *Octopath Traveler: Champions of the Continent* (*Okutopasu toraberā: tairiku no hasha*) [videogioco], mobile, Square Enix, 2020.

Completiamo questa rassegna di "JRPG soggettivi" con un ultimo criterio, anch'esso con meno pretese di immediata identificabilità, forse, ma che quanto meno si basa su differenze che effettivamente possono influire sull'esperienza offerta dal gioco e che, dunque, è più facile ricondurre a un'idea di "genere". Come abbiamo visto, definire un "RPG" non è un'impresa facile, ma lo stesso nome pone naturalmente in evidenza l'idea di un "ruolo" da interpretare durante l'esperienza di gioco. Il modo in cui questo *roleplay*, ossia l'interpretazione del ruolo, si configura dovrebbe classificare un RPG come JRPG o WRPG. Usando direttamente le parole di "Brian", un utente di Quora,

> JRPGs favour a scripted protag, making the player an observer to actions of the hero, they have a set personality and back story. WRPGs seem to favour the blank slate protag, an empty profile for the player to fit their personality into. Each has its pros and cons, but this feature has a big impact on the style of storytelling, one placing more emphasis on keeping the story flow strong while one puts more emphasis on allowing player choice.[42]

Insomma, in un WRPG il protagonista tende a coincidere con il giocatore, che vive l'esperienza dell'avventura in prima persona, avendo un maggior potere decisionale che gli permette di decidere (in misura più o meno significativa in base al titolo, ma comunque rilevante) cosa fare, quando farlo e/o come farlo. La personalità del protagonista, se non addirittura la sua intera esistenza, è in mano al giocatore, e di conseguenza ciò spesso risulta in una narrativa con scarsa linearità. Al contrario, in un JRPG ci troviamo di fronte a una storia già scritta, su cui il giocatore ha un controllo minimo, se non addirittura nullo, e assume piuttosto il ruolo di un osservatore. Non sussiste un'identificazione tra giocatore e protagonista, e per tutti questi motivi l'esperienza è invece pressoché interamente lineare.

In precedenza, abbiamo già identificato come, effettivamente, nel corso del loro sviluppo molti RPG giapponesi abbiano abbandonato l'idea di un protagonista-*Avatar* del giocatore in favore di personaggi già predeterminati, con nome, aspetto e personalità decise dagli autori e su cui il giocatore non avesse pressoché alcuna influenza. Lo scopo di queste scelte era chiaramente il poter puntare così a una narrativa più elaborata, in quanto come è ovvio un protagonista eccessivamente plasmabile sarebbe stato molto difficile da far funzionare. Inoltre, questo problema non poteva che amplificarsi con l'affermarsi del sistema di *party*: una storia, per essere complessa e interessante, ha naturalmente bisogno di un cast di personaggi che ne facciano parte, ognuno con la propria personalità e *agency*, necessarie perché non risultino soltanto come degli strumenti per l'avanzamento della trama. Potere includere questi attori della storia all'interno del gruppo dell'eroe consente di giustificarne costantemente la presenza, creando anche una maggiore interrelazione tra storia e gameplay.

[42] *What are some main…*, cit., 20-12-2024.

La differenza tra le due filosofie di pensiero, quella che mette al centro l'identificazione del giocatore con il protagonista e quella che predilige un giocatore-osservatore al fine di ottenere una narrativa più forte, è senz'altro reale e degna di essere presa in considerazione. L'esperienza finale è sufficientemente distinta da poter considerare che si tratti di generi, o, in questo caso, sottogeneri diversi; perciò, non ritengo sbagliato il tentativo di distinguere tra i due. Inoltre, nonostante possa essere difficile in alcuni casi identificare a prima vista l'uno o l'altro approccio, non si tratta nemmeno di un criterio così intrinsecamente soggettivo da richiedere di rigettarlo completamente. Tuttavia, è innegabile che esso presenti comunque delle problematicità di cui bisognerebbe tener conto maggiormente, e che mi portano comunque a mettere in discussione la validità di questa distinzione e dei termini usati.

È infatti estremamente importante chiedersi se e quanto sia effettivamente corretto correlare questi due approcci alla nazionalità dei prodotti. Una prima, ovvia obiezione si configura secondo le modalità che ormai è facile aspettarsi in questo discorso, in quanto le abbiamo applicate molteplici volte finora: non trattandosi più di una classificazione su base geografica, l'uso di etichette del genere è a prescindere poco adatto alla realtà globalizzata contemporanea, in cui le reciproche influenze tra sviluppatori giapponesi ed euroamericani sono molteplici e costanti. Oltre questo, comunque, si deve tenere conto che questa distinzione non ha un reale merito nemmeno da un punto di vista storico o di tradizione: è davvero corretto sostenere che negli RPG giapponesi si è abbandonato il *roleplay*?

A questo proposito è necessario considerare un famosissimo *topos* dell'RPG giapponese, ossia quello del "protagonista muto". È pratica comune, infatti, che il personaggio principale di un RPG non parli mai nel corso del gioco, o al massimo lo faccia giusto nel caso di dialoghi a scelta multipla, allo scopo di garantire l'identificazione del giocatore con il suddetto personaggio, anche nei casi in cui non sia possibile deciderne l'aspetto, il nome e/o il genere. Anche nel caso di un *party* muto, l'obiettivo resta quello di lasciare il più possibile spazio all'immaginazione, perché ogni persona abbia la propria esperienza di gioco,[43] il che in un certo senso diventa di fatto un'estensione del concetto di *roleplay* stesso, come se un'unica persona controllasse i personaggi che, nel caso ad esempio di D&D, sarebbero assegnati ai vari partecipanti della campagna.

Si tratta di un approccio che non si può considerare atipico, soprattutto quando andiamo ancora una volta a considerare i primi esponenti del genere: *Dragon Quest* ha mantenuto il protagonista muto per ogni capitolo principale della serie, e anche *Final Fantasy* ha avuto, seppur più raramente, un

[43] Un'ottima spiegazione di questa filosofia di *design* si può trovare nei diari di sviluppo di *Etrian Odyssey* scritti da Niinō Kazuya: purtroppo la pagina web su cui furono originariamente pubblicati non è più accessibile, ma sono stati trascritti in Paul O'Leary McCann, *Etrian Odyssey Director's Diary*, in "Dampkraft", 2016, https://www.dampfkraft.com/games/etrian-odyssey-directors-diary.html, 19-12-2024.

approccio simile, in particolare con il primo titolo. Non sono però gli unici esempi degni di nota: si consideri ad esempio il caso di *Pokémon*, in cui l'allenatore protagonista nei capitoli principali è sempre concepito in maniera pressoché esplicita come alter ego del giocatore. Fin dall'inizio del gioco, infatti, il professore che ha il compito di introdurci al mondo di gioco parla direttamente a una seconda persona, chiedendo quindi direttamente al giocatore di presentarsi, scegliendo così il proprio nome e, a partire da *Pokémon Versione Cristallo* (2000),[44] anche il proprio genere e, da *Pokémon X* e *Pokémon Y* (2013),[45] anche parzialmente il proprio aspetto. Nel corso dell'intero gioco, il protagonista non parla mai, caratteristica che è stata considerata così iconica dall'essere resa a posteriori parte della personalità del protagonista dei primi capitoli della serie ogniqualvolta sia comparso come NPC in titoli posteriori.[46]

Alla luce di questo, è davvero lecito sostenere che la tradizione giapponese dell'RPG non dia importanza all'immedesimazione, al punto tale che tale caratteristica possa diventare un criterio utile a differenziare tra "RPG alla giapponese" e "all'occidentale", che è alla fine ciò che "JRPG" e "WRPG" finiscono per significare se proviamo ad astrarli da semplici indicazioni geografiche? Il fatto che ognuna delle serie più di successo abbia adottato tale espediente mi porta a pensare il contrario, e a riprova di questo ritengo utile considerare un ulteriore caso, a mio parere ancor più indicativo.

In *Fire Emblem Awakening* (2012),[47] i giocatori sono invitati a creare un proprio personaggio all'inizio del gioco, che fungerà da deuteragonista della vicenda, nel ruolo di amico e stratega del personaggio principale, Chrom. Questo personaggio (che in titoli successivi utilizzerà il nome di default "Daraen") è personalizzabile nella maggior parte dei suoi aspetti: nome, genere, volto, capelli, voce e (in parte) statistiche, e inoltre è possibile scegliere se renderlo un personaggio "standard" oppure "muto", riprendendo un espediente simile già utilizzato anni prima in un altro capitolo della serie, *Fire Emblem: The Blazing Blade* (2003).[48] Questa seconda opzione, però, è presente solo nella versione originale di *Awakening*: in quelle localizzate per il pubblico euroamericano, infatti, essa è stata rimossa, obbligando i giocatori ad avere un personaggio standard, con la propria personalità "imposta" al giocatore. Secondo il ragionamento di cui sopra, una scelta del genere appare

[44] TAJIRI Satoshi e MASUDA Jun'ichi (dir.), *Pokémon Versione Cristallo* (*Poketto monsutā kurisutaru bājon*) [videogioco], Game Boy Color, Game Freak e Creatures, Inc., 2000.

[45] MASUDA Jun'ichi (dir.), *Pokémon X* e *Pokémon Y* (*Poketto monsutā X・Y*) [videogioco], Nintendo 3DS, Game Freak e Creatures, Inc., 2013.

[46] In questi casi, egli prende il nome di Rosso, da *Pokémon Versione Rossa*, e si esprime solo tramite segni di interpunzione.

[47] MAEDA Kōhei e YOKOTA Genki (dir.), *Fire Emblem Awakening* (*Faiā emuburemu kakusei*) [videogioco], Nintendo 3DS, Intelligent Systems, 2012.

[48] KANEDA Taeko e NISHIMURA Kentarō (dir.), *Fire Emblem: The Blazing Blade* (*Faiā emuburemu: rekka no ken*) [videogioco], Game Boy Advance, Intelligent Systems, 2003.

contraddittoria, dato che finirebbe per ridurre l'immedesimazione, qualcosa che apparentemente dovrebbe essere determinante per il gioco di ruolo non giapponese, e dunque in fase di localizzazione avrebbe dovuto apparire più appetibile: secondo il ragionamento fatto finora, la versione di Daraen da rimuovere avrebbe dunque dovuto essere quella "parlante"!

Colgo inoltre l'occasione per richiamare l'attenzione ancora una volta verso una categoria di RPG solitamente assimilata ai JRPG ma spesso trascurata, ossia quella degli RPG per dispositivi mobili con meccaniche *gacha*. Se si fosse prestata maggiore attenzione a tali titoli, infatti, si sarebbe notata una tendenza estremamente comune ad avere un protagonista/*Avatar* del giocatore, solitamente muto o con battute per la maggior parte scelte tra varie opzioni da parte dell'utente. Un caso particolarmente esemplificativo del discorso in questione è quello di *Disney Twisted-Wonderland* (2020):[49] la storia del gioco vede il protagonista, il cui nome di default è Yuu, venire trasportato in un mondo alternativo. Per l'intera durata del gioco, non viene mai mostrato alcun indizio sull'aspetto di Yuu: non è nemmeno possibile comprenderne il genere, l'età o l'etnia. Si tratta insomma di un personaggio su cui il giocatore può perfettamente proiettare sé stesso, qualora lo desideri, e anzi ciò è incentivato dal gioco: il nome Yuu, infatti, gioca proprio sull'omofonia con il pronome personale di seconda persona inglese *you*, e anche i vari personaggi parlano direttamente a un "tu" tale da garantire l'immersione del giocatore.[50]

Abbiamo insomma dimostrato che è errato asserire che gli RPG giapponesi non prestino attenzione al legame tra il giocatore e il "ruolo" che ricopre all'interno del gioco, in quanto ci sono davvero moltissimi esempi che indicano un chiaro tentativo di portarlo per così dire "dentro" la storia, anche secondo la visione più tradizionale del termine. Questi esempi, però, si può dire che riflettano un desiderio di immedesimazione, sì, ma in cui il giocatore finisce per diventare un "attore", che interpreta appunto il *ruolo* di questo o quel protagonista, ma restando comunque in un certo senso vincolato alle scelte prese per lui da parte di chi ha effettivamente scritto la trama del gioco in questione.[51] Se così fosse, allora, lo *storytelling* lineare potrebbe essere davvero considerato come una caratteristica tipica del JRPG.

---

[49] *Disney Twisted-Wonderland* (*Dizunī tsuisuteddo wandārando*) [videogioco], Mobile, f4samurai, 2020.
[50] A ulteriore riprova dell'importanza di mantenere Yuu come una tela bianca su cui chiunque possa sentirsi rappresentato si considerino i vari adattamenti del gioco sotto forma di romanzo o fumetto, in cui sono presenti "Yuu" sempre diversi per nome, genere, aspetto, personalità e storia, allo scopo di impedire che ci sia un unico, "canonico" Yuu, in favore piuttosto dell'idea che chiunque possa essere Yuu.
[51] A riconfermare l'importanza e la varietà delle esperienze del *roleplay* all'interno dei "JRPG", cfr. *How do you "role play" in your JRPGs?*, in "Reddit", 2023, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/18hniuy/how_do_you_role_play_in_your_jrpgs/, 20-12-2024. A questo *post* devo in particolare l'immagine del giocatore come "attore".

La mia proposta a riguardo, riprendendo anche quanto detto da Joleen Blom (2022) in una sua interessantissima pubblicazione,[52] è che anche questa idea sia frutto di una visione riduttiva del modo in cui la storia di un videogioco può essere sperimentata: richiamando anche il già citato concetto del *media mix*, Blom dimostra come l'esperienza di ogni giocatore, specialmente di fronte a opere come quelle della serie *Trails*,[53] finisca per risultare estremamente diversificata e personalizzata per via delle scelte che egli decide di prendere, scelte che non portano necessariamente a una differenza di esiti e di sviluppi narrativi, bensì a una differenza di comprensione della storia stessa.

Espandendo l'indagine di Blom, nel caso di *Trails* al giocatore è data un'enorme *agency* per quanto riguarda ciò che sperimenterà: un caso emblematico di questo si trova nel secondo capitolo della serie, *The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC* (2006),[54] che offre al giocatore una serie di scelte legate ai personaggi da includere nel proprio *party*. In particolare, nel corso dell'intero *dungeon* finale si svolgono molteplici combattimenti contro gli antagonisti principali del gioco: i dialoghi pre- e post-battaglia contro ognuno di loro presentano delle differenze basate sulla presenza o assenza di determinati personaggi giocabili, dunque ogni giocatore finisce per avere un'esperienza differente, scoprendo ora più ora meno dettagli della storia di ognuno di loro.

Un'altra particolarità della serie è quella di dare molta importanza a ognuno degli NPC: quasi tutti loro hanno un nome, e i loro dialoghi cambiano innumerevoli volte nel corso del gioco, tenendo conto delle circostanze in cui si trovano nei vari momenti della storia e narrando in un certo senso ognuno una propria vicenda personale. Nessuno di questi dialoghi è obbligatorio per il proseguimento del gioco, dunque ogni utente può scegliere se e quanto spesso interagire con questo o quell'NPC: anche in questo caso, l'esperienza di ogni giocatore finisce per essere simile soltanto per quanto riguarda il corpo principale della narrazione, ma l'intero contorno può risultare estremamente diverso da persona a persona.

Si può dunque davvero sostenere che ci sia una differenza netta tra questo approccio e quello cosiddetto "occidentale"? Anche nel caso di *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011),[55] RPG americano estremamente popolare e influente, la storia principale non viene influenzata dal protagonista: la mancanza di linearità viene percepita principalmente tramite il contenuto secondario, i differenti

---

[52] Joleen BLOM, "Challenging Linearity: Microstructures and Meaning-making in *Trails of Cold Steel III*", in Rachael Hutchinson e Jéremie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 131-159.
[53] Nata come sottoserie di *The Legend of Heroes*, *Trails* (in originale *Kiseki*) è composta al momento della scrittura di questa tesi da 13 capitoli principali, tutti collegati per quanto riguarda storia, *setting* e personaggi, e narra le vicende del continente di finzione di Zemuria. Si tratta di una delle due serie di punta dello sviluppatore giapponese Nihon Falcom.
[54] KONDO Toshihiro, *The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC* (*Eiyū densetsu: sora no kiseki SC*) [videogioco], PC, Nihon Falcom, 2006.
[55] Todd HOWARD, *The Elder Scrolls V: Skyrim* [videogioco], multipiattaforma, Bethesda Game Studios, 2011.

approcci possibili al gameplay e la possibilità di interagire in molteplici modi con gli NPC. All'atto pratico, si tratta dello stesso sistema visto in *Trails* (e in tanti altri RPG giapponesi), al massimo configurata in modo diverso. Si tratta insomma ancora una volta di un preconcetto che si è diffuso come risultato del solito processo di *othering* già descritto in precedenza (e identificato anche da Blom)[56] che cerca ancora una volta di trovare una via per differenziare in modo netto "JRPG" e "WRPG", abbandonando più o meno consapevolmente ogni flessibilità durante il processo di analisi e classificazione.

Esistono sicuramente altri tipi di "JRPG soggettivi", come dimostrerà anche il questionario che verrà analizzato nel corso del prossimo capitolo, ma quelli discussi nel corso di questa sezione sono probabilmente sufficienti per poter giungere ad alcune conclusioni riguardo al "JRPG". Prima di tutto, queste classificazioni mancano delle qualità che dovrebbero essere necessarie perché si possa parlare di un genere effettivo: quasi nessuna di esse è infatti considerabile oggettiva, e quelle che lo sono o non riguardano effettivamente una *qualità* dell'opera in sé o non sono più rilevanti, ma sono state mantenute solo per un attaccamento alla tradizione.

Inoltre, non si riesce nemmeno a identificare un'effettiva ragione per cui questo supposto genere dovrebbe essere legato a delle indicazioni geografiche. Le caratteristiche effettivamente collegate al Giappone o all'"Occidente" sono infatti o ancora una volta irrilevanti per un discorso di genere o frutto di stereotipi, preconcetti e generalizzazioni che non hanno una base di realtà. Inoltre, le categorie scelte sono troppo riduttive: c'è una produzione di RPG non trascurabile fuori dal Giappone e anche dall'area euro-americana, a cui solitamente si fa riferire il concetto di "Occidente". Ancora una volta, dunque, le etichette utilizzate non possono che apparire come fuori luogo o, quanto meno, anacronistiche e prive di una giustificazione.

Tenuto in considerazione quanto detto finora, ritengo che sia giunto il momento adatto per asserire che non è possibile considerare realmente "JRPG" e "WRPG" come generi, né tantomeno si possono considerare etichette neutrali, in quanto esse stesse non sono nate in un contesto di neutralità in primis. Ci troviamo infatti di fronte a quelli che sono chiaramente i risultati di un processo essenzializzante svolto spesso in maniera inconsapevole e radicato nella ripetizione tradizionale di tali idee, che associano determinate caratteristiche al Giappone e ai giapponesi, con la loro cultura "diversa dalla nostra". Come abbiamo visto molteplici volte, l'intero discorso su JRPG e WRPG è riconducibile a

[56] BLOM, "Challenging Linearity…", cit., pp. 149-150.

una dinamica identitaria di "loro" e "noi",[57] posti come opposti e quasi totalmente antitetici,[58] ed è questo processo di *othering* che si riconfigura all'interno delle etichette di "JRPG" e "WRPG": questi ultimi sono i "nostri" RPG, mentre quelli "loro" sono i JRPG, e solo in quest'ottica la distinzione ottiene una sua validità. Il JRPG diventa un qualunque RPG che sia identificabile come "altro" rispetto alla (supposta) tradizione euroamericana, indipendentemente da quanto questo pensiero possa venire contraddetto dalla storia (come dimostrato nel capitolo 1), dalle dichiarazioni degli sviluppatori, dall'effettiva nazionalità dei creatori del suddetto RPG e da tutte le altre prove che abbiamo portato finora.[59]

2.4 La legittimazione dei JRPG

Appurato che, poiché quella dei "JRPG" è una questione principalmente legata alla percezione e all'uso del termine da parte del pubblico e che questo pubblico perlopiù si esprime per via di spazi online, il principale tramite per la diffusione e la sopravvivenza di questa etichetta è lo stesso discorso online su di essa, è interessante tenere conto del fatto che non si tratta certo dell'unico modo in cui l'acronimo ha acquistato legittimità.

Come abbiamo visto, la stessa origine di "JRPG", e in particolare del suo utilizzo in un certo modo, è riconducibile al giornalismo videoludico, e di conseguenza, per un'analisi accurata dell'utilizzo di questa etichetta, non si può prescindere dal considerarne l'utilizzo da parte di categorie all'infuori del semplice uso popolare: se la diffusione può essere effettivamente dipesa dalla circolazione del termine negli spazi online, la sua legittimazione, per così dire, è dovuta almeno parzialmente al suo essere stata adottata anche da quelle che dovrebbero essere figure autorevoli e guide che indirizzino il discorso videoludico.

Prima di tutto, dunque, si consideri come la stampa specializzata abbia per anni usato tale termine in modo estremamente acritico, nella maggior parte dei casi. Effettuare un'analisi esaustiva del

[57] Tale idea può avere connotazioni sia positive sia negative, o anche neutre: ci sono esempi di utenti che semplicemente desiderano capire meglio alcuni *trope* ricorrenti all'interno di RPG giapponesi (cfr. *Are there any common JRPG tropes/features which can be explained by Japanese culture?*, in "Reddit", 2020, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/eju31p/are_there_any_common_jrpg_tropesfeatures_which/, 24-12-2024), ma c'è anche chi ad esempio collega direttamente la cultura giapponese alla sessualizzazione dei personaggi femminili nei "JRPG" (*Supporting JRPGs while disliking its sexualization?*, in "Reddit", 2019, https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/bpp7go/supporting_jrpgs_while_disliking_its_sexualization/, 24-12-2024) usando quindi tale concetto in modo chiaramente non neutrale.

[58] In caso contrario, non ci sarebbe motivo di identificare dei sottogeneri di RPG, non quando, come dimostrato, già la definizione di "RPG" è estremamente vaga e fonte di dibattito. La creazione di questa opposizione deriva necessariamente dalla percezione che essa sia necessaria e non forzata.

[59] Sul JRPG come risultato di un processo di *othering* cfr. anche il già citato BLOM, "Challenging Linearity…", cit., pp. 133-135 e SCHULES, "*Kawaii* Japan…", cit., pp. 54-56.

fenomeno, investigandone la ricorrenza in ogni testata, sarebbe un'impresa fin troppo lunga e che è dunque meglio rimandare a una ricerca futura più specificatamente legata al rapporto tra JRPG e giornalismo: anche limitandosi alle testate anglofone o italiane principali, infatti, sarebbe necessario effettuare un'analisi diacronica, oltre a valutare i tipi di articoli (notizie, recensioni, editoriali…) in cui il termine viene rilevato.

In questa sede, dunque, mi limiterò a dare un rapido sguardo a IGN,[60] forse il sito internet più importante per quanto riguarda i videogiochi, sia nella sua versione internazionale in lingua inglese, sia in quella italiana. Per quanto riguarda la prima, si può notare almeno in seguito a un'analisi rapida e sicuramente sommaria che l'etichetta "JRPG" è usata soprattutto in contenuti non direttamente parte del piano editoriale o in articoli non particolarmente recenti. Al 2022 risale ad esempio una "playlist" intitolata *For JRPG Enthusiasts*,[61] che presenta una selezione di quelli che, secondo l'autore, sono i 70 JRPG che qualunque appassionato dovrebbe giocare. Il suo metodo di selezione è piuttosto conservativo, presentando quasi solo giochi giapponesi e/o la cui attribuzione al presunto genere probabilmente non causerebbe particolari rimostranze da parte del pubblico.

Al di fuori delle "playlist", di cui come accennato è difficile valutare la rilevanza all'interno del piano editoriale della testata, possiamo trovare "JRPG" anche in alcuni articoli, tra cui spicca una classifica dei 100 migliori RPG di tutti i tempi,[62] pubblicata nel 2017: in essa "JRPG" ricorre ben 8 volte, anche se in modo irregolare. Non tutti gli RPG giapponesi sono definiti infatti "JRPG", bensì si includono in questa etichetta solo alcuni titoli,[63] anche in questo caso senza una particolare attenzione rivolta all'uso del termine. Si noti ad esempio come sia il primo *Final Fantasy* sia *Final Fantasy XII* (2006)[64] siano esplicitamente definiti "JRPG", mentre *Final Fantasy IV*, *VI*, *VII* e *IX* no, nonostante non si possano identificare particolari caratteristiche comuni ai primi due capitoli citati che non siano in qualche modo presenti anche negli altri. Inoltre, gli stessi capitoli delle serie *Dragon Quest* e *Pokémon* selezionati per questa Top 100 non vengono mai definiti "JRPG", nonostante abbiamo detto che costituiscano insieme a FF i tre colossi principali degli RPG giapponesi. Di conseguenza, è evidente che "JRPG" venga utilizzato come sinonimo di "RPG giapponese", più che come etichetta di genere la cui importanza sia ritenuta tale da dover essere specificata necessariamente. Come ultima considerazione riguardo a questa Top 100, si noti come sia invece totalmente assente l'acronimo

[60] *IGN*, https://www.ign.com/, 26-12-2024.
[61] Cameron HAWKINS, *For JRPG Enthusiasts*, in "IGN", 2022, https://www.ign.com/playlist/camfinalmix/lists/must-play-jrpgs, 26-12-2024.
[62] *Top 100 RPGs of All Time*, in "IGN", 2017, https://www.ign.com/lists/top-100-rpgs/, 26-12-2024.
[63] Si tratta per la precisione di *Final Fantasy*, *Final Fantasy XII*, *Phantasy Star IV*, *Xenoblade Chronicles*, *Grandia II*, *Persona 4 Golden* e *Secret of Mana*.
[64] ITŌ Hiroyuki e MINAGAWA Hiroshi (dir.), *Final Fantasy XII* (*Fainaru fantajī XII*) [videogioco], PlayStation 2, Square Enix, 2006.

"WRPG" (che dunque si conferma ancora una volta meno usato rispetto al suo opposto), mentre troviamo "CRPG" solo una volta, parlando di *Divinity: Original Sin* (2014),[65] opera di Larian Studios (azienda di videogiochi belga) e che al momento della stesura dell'articolo era già divenuto disponibile anche per console. Anche in questo caso, quindi, è difficile determinare il significato dato a "CRPG", ma possiamo ancora una volta evidenziare la poca sistematicità con cui viene utilizzata anche questa etichetta.[66]

Per quanto riguarda IGN Italia,[67] invece, è interessante notare che la frequenza di "JRPG" è particolarmente alta anche in tempi molto recenti: è sufficiente anche solo una rapida ricerca su *Google* per notare quanto spesso ricorra, sia nel sito web sia nella relativa pagina *Facebook*, spesso addirittura nel titolo degli articoli stessi (fig. 18). Probabilmente non è una prova sufficiente a dimostrare che il discorso sul tema in Italia sia a uno stadio ancora meno avanzato che a livello più internazionale, ma vale comunque la pena di tenerne conto.

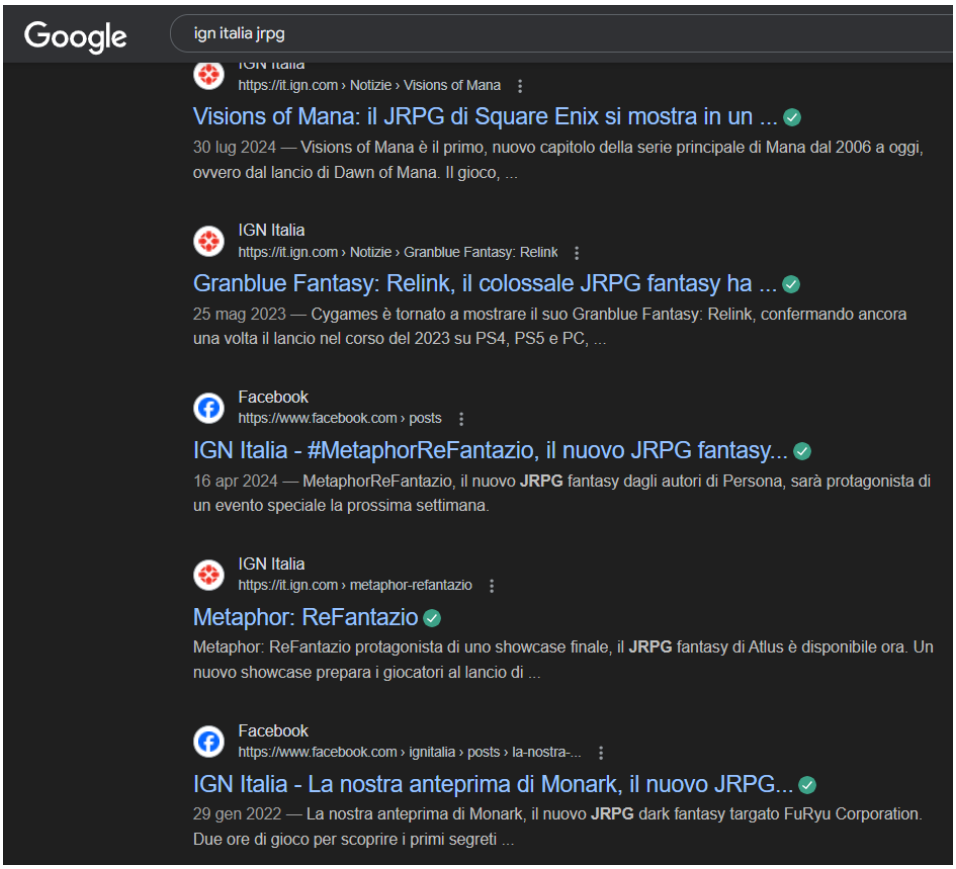


Figura 18: screenshot *di una mia ricerca su* Google *con alcune occorrenze del termine "JRPG" in* IGN *in tempi recenti.*[68]

[65] Swen VINCKE (dir.), *Divinity: Original Sin* [videogioco], PC, Larian Studios, 2014.
[66] Si noti che ad esempio *Darkest Dungeon*, altro titolo presente nell'articolo e rilasciato originariamente solo per PC, non viene definito un CRPG.
[67] *IGN Italia*, https://it.ign.com/, 27-12-2024.
[68] Screenshot mio di una ricerca eseguita tramite *Google*, https://www.google.it/?hl=it, 27-12-2024.

Anche in questo caso, mi sono limitato a una ricerca piuttosto rapida e probabilmente non esaustiva, ma è stato possibile notare che pressoché ogni occorrenza dell'acronimo è all'interno di articoli dello stesso giornalista (Alessandro Digioia), mentre altri redattori sembrano più restii a utilizzarlo, pur parlando degli stessi giochi: si confronti ad esempio il caso di *Metaphor: ReFantazio* (2024),[69] definito nelle varie notizie costantemente come "JRPG" da Digioia,[70] benché tale etichetta sia completamente assente nella recensione dello stesso titolo a opera di Alessandra Borgonovo.[71] Si può dunque ipotizzare che manchino effettive linee guida all'interno della redazione italiana, che assume quindi una posizione neutrale nei confronti dell'acronimo in questione, probabilmente demandando al singolo autore la scelta di utilizzarla o meno. Di certo, però, non ne scoraggia affatto l'uso: basti considerare come spesso si parli di "JRPG" anche nel citare interviste o dichiarazioni ufficiali in cui si parla invece semplicemente di "RPG giapponese":[72] ancora una volta, quindi, si può assumere che non venga posta particolare attenzione alla differenza tra i due tipi di espressione, che come invece discusso in precedenza hanno una connotazione differente.

Su questo modello, e con maggiore sistematicità, sarebbe dunque utile andare ad analizzare molte altre testate, come altre forme di comunicazione quali potrebbero essere, ad esempio, *influencer* e *youtuber* dedicati ai videogiochi. Rimandando questa indagine a una ricerca dedicata futura, è bene piuttosto prendere in considerazione un altro modo, almeno altrettanto importante, tramite cui i *media* possono influenzare la percezione e in generale il discorso intorno agli RPG, ossia riportando le parole degli effettivi professionisti che lavorano sul campo: mi riferisco naturalmente agli sviluppatori stessi, coloro che si occupano di creare gli RPG e che, di conseguenza, sono i più direttamente toccati dall'attribuzione più o meno ragionata di etichette e generi come quelli qui discussi.

Come ho già anticipato nel corso dell'introduzione, è proprio a partire da alcune dichiarazioni di sviluppatori giapponesi di RPG che ho iniziato la mia ricerca sul termine "JRPG", il suo uso e le sue potenziali implicazioni: negli ultimi anni è infatti iniziato a emergere un certo malcontento da parte

---

[69] HASHINO Katsura (dir.), *Metaphor: ReFantazio* (*Metafã: rifantajio*) [videogioco], multipiattaforma, Atlus, 2024.

[70] Ad esempio in Alessandro DIGIOIA, *Metaphor: ReFantazio riceverà un sequel? La risposta del director Katsura Hashino*, in "IGN Italia", 2024, https://it.ign.com/metaphor-refantazio/215393/news/metaphor-refantazio-ricevera-un-sequel-la-risposta-del-director-katsura-hashino, 27-12-2024.

[71] Alessandra BORGONOVO, *Metaphor: ReFantazio – Recensione*, in "IGN Italia", 2024, https://it.ign.com/metaphor-refantazio/213750/review/metaphor-refantazio-la-recensione, 27-12-2024.

[72] Cfr. Alessandro DIGIOIA, *Il futuro di FromSoftware: l'autore Hidetaka Miyazaki vorrebbe creare un "JRPG tradizionale"*, in "IGN Italia", 2024, https://it.ign.com/elden-ring/211543/news/il-futuro-di-fromsoftware-lautore-hidetaka-miyazaki-vorrebbe-creare-un-jrpg-tradizionale, 28-12-2024.
Qui Digioia riporta che Miyazaki desidera lavorare a un "JRPG tradizionale", citando come fonte un'intervista in inglese (George YANG, *How Hidetaka Miyazaki Made 'Elden Ring: Shadow of the Erdtree,' His Biggest Expansion Yet*, in "Rolling Stone", 2024, https://www.rollingstone.com/culture/rs-gaming/hidetaka-miyazaki-elden-ring-shadow-of-the-erdtree-1235042903/, 28-12-2024) in cui però non viene mai usato l'acronimo, ma si parla semplicemente di "traditional Japanese roleplaying game".

di alcuni di loro nei confronti di questo genere che hanno sentito, in un certo senso, come imposto "dall'alto", invece di un qualcosa in cui hanno deciso in prima persona di inserirsi.

A questo proposito, può essere utile riportare alcuni esempi. Un primo caso di discussione sul tema si può ritrovare all'interno di un'intervista con Yoshida Naoki nel periodo precedente al rilascio del suo *Final Fantasy XVI* (2023).[73] In una conversazione poi pubblicata sul canale *YouTube* "Skill Up", Yoshida riflette infatti sull'etichetta "JRPG" dopo che essa è stata applicata, appunto, a FFXVI. Di seguito ecco, dunque, alcuni passaggi molto interessanti del suo discorso:

> When we create games, we don't go into them thinking we are creating JRPGs, we are just creating RPGs. The term JRPG is used by western media rather than users and media in Japan.
> […] there was a time when this term first appeared 15 years ago, and for us as developers the first time we heard it, it was like a discriminatory term. As though we were being made fun of for creating these games, and so for some developers the term JRPG can be something that will maybe trigger bad feelings because of what it was in the past. […] We understand that recently, JRPG has better connotations and it's being used as a positive but we still remember the time when it was used as a negative. […] I remember seeing […] a definition of what a JRPG was vs a western RPG, and it's kind of like FFVII, and it has this type of graphics, this length of story […]. We were going in to create an RPG, but to be compartimentalised [sic], they felt was discriminatory.
> […] This was turning off some players because they thought it could only be that and that was a reason to not get into it.[74]

Da queste parole possiamo trarre numerose conclusioni: in primis, è evidente il forte disappunto provato da Yoshida di fronte al termine "JRPG", ritenuto da lui come un mezzo per compartimentalizzare la produzione di giochi di ruolo giapponesi. Se fatto in Giappone, un RPG deve essere "come *Final Fantasy VII*" e, quindi, rispettare una serie di convinzioni, come avere una determinata grafica (in "stile *anime*"), un tipo specifico di storia, avere un sistema di gioco a turni e una certa durata. Molte di queste, si noti, non sono affatto riscontrabili in FFXVI (fig. 19).

[73] *I played Final Fantasy XVI (and interviewed Yoshi-P!) - Hands on Impressions*, in "YouTube", 2023, https://youtu.be/8ZTNoV2Iey0?si=WCIOm4aM-Pf5pbH4, 28-12-2024.
[74] Ibid.



Figura 19: una battaglia in Final Fantasy XVI *(2023), con gameplay* action*, nessun* party *e una grafica realistica (immagine tratta dal sito ufficiale).*[75]

Oltre a questo, un secondo motivo di disprezzo per l'acronimo "JRPG" riguarda la sua origine: nonostante Yoshida stesso riconosca che nei tempi recenti l'etichetta abbia iniziato a essere usata in modo più neutrale, se non addirittura positivo, essa in passato (o, come abbiamo dimostrato, storicamente proprio nella sua origine) era invece stata a lungo utilizzata con connotazione negativa. Di conseguenza, non sorprende che sentire definire "JRPG" la sua recente creazione abbia provocato una reazione fortemente negativa: d'altronde, è praticamente impossibile cancellare completamente la storia di un termine, "purificarlo" dalle implicazioni a cui è stato legato fin dalla sua origine o estrarlo dal contesto che ne ha portato alla nascita.[76] Il significato non sarà fisso, ma allo stesso tempo non può nemmeno essere considerato indipendente dalla sua storia, soprattutto se certi preconcetti hanno conseguenze attive anche nel presente, come cercheremo di indagare nel prossimo capitolo, ma già si intuisce dall'ultima frase citata.

Yoshida, complessivamente, riconosce un importante punto spesso sottovalutato all'interno della questione qui discussa: "JRPG" è una classificazione che è stata creata da quelli che definisce *western media*, e non in Giappone. Si tratta dunque di un concetto che è arrivato, con intento tra l'altro discriminatorio (o, quanto meno, così è stato percepito), "dall'esterno", e che dunque è stato probabilmente visto come un'imposizione volta a determinare l'RPG giapponese come "altro",

[75] Immagine tratta da *FINAL FANTASY XVI*, in "SQUARE ENIX", https://it.finalfantasyxvi.com/, 1-02-2025.
[76] Stuart HALL, "The Work of Representation", in Stuart Hall (a cura di), *Representation*, Londra, SAGE Publications, 1997, pp. 32-33.

nettamente differente dall'RPG "occidentale", ma senza permettere ai giapponesi stessi di decidere se e come volessero configurare tale distinzione.

Non si può dire, insomma, che lo sviluppatore si sia contenuto nell'esprimere il suo disappunto, fornendo ampie spiegazioni a riguardo che combaciano con quanto riportato finora, spaziando dalla connotazione offensiva del termine agli effetti che tuttora esercita sul settore. È stato però solo grazie all'azione dei *mass media* se tali dichiarazioni sono state effettivamente pronunciate e, successivamente, diffuse: sono stati scritti diversi articoli a riguardo,[77] aggiungendo solitamente commenti principalmente a favore delle argomentazioni di Yoshida, ora più ora meno elaborati, dichiarando a gran voce il bisogno dell'eliminazione o almeno di una revisione del termine "JRPG". A essi è dunque seguito, inevitabilmente, un responso da parte degli utenti dei suddetti siti, che ha portato non solo a vari commenti agli articoli in sé, oltre che al video originale, ma anche alla condivisione dei suddetti all'interno di *social media*.

Anche in questo caso, può essere utile considerare uno di questi esempi e valutare la reazione del pubblico. Facendo riferimento alla discussione scaturita dall'articolo di *GameSpot* a riguardo all'interno del *subreddit* dedicato alla console *PlayStation 5*,[78] possiamo vedere che un gran numero dei commenti si dimostrano solidali con Yoshida, dichiarandosi d'accordo con la sua percezione dell'etichetta "JRPG" e richiamandone in particolare l'uso negativo, soprattutto in tempi passati. Nonostante alcuni utenti abbiano tentato di confutare tale affermazione, sostenendo di non aver mai visto un utilizzo del genere del termine (qualcuno tentando anche di proporre la propria versione di una "definizione" di "JRPG", spesso incorrendo a propria volta in giudizi di qualità),[79] in molti hanno risposto riprendendo una serie di episodi passati, e in particolare le famose dichiarazioni di Phil Fish durante l'edizione del 2012 della *Game Developers Conference* (GDC)[80] e gli episodi di *X-Play* dedicati agli RPG giapponesi.[81] Un'altra argomentazione portata da diversi commentatori in difesa di

---

[77] Per alcuni esempi cfr. Hayes MADSEN, *Yoshi-P Is Right: It's Time to Retire "JRPG"*, in "Inverse", 2023, https://www.inverse.com/gaming/jrpg-meaning-offensive-naoki-yoshida, 28-12-2024;
Demi WILLIAMS, *Final Fantasy XVI Producer Doesn't Like The Term "JRPG"*, in "GameSpot", 2023, https://www.gamespot.com/articles/final-fantasy-xvi-producer-doesnt-like-the-term-jrpg/1100-6511939/, 28-12-2024.

[78] *Final Fantasy XVI Producer Doesn't Like The Term "JRPG"*, in "Reddit", 2023, https://www.reddit.com/r/PS5/comments/11f79zk/final_fantasy_xvi_producer_doesnt_like_the_term/, 28-12-2024.

[79] L'utente "LowRub3252" ad esempio commenta quanto segue: "To me jrpg has a pretty positive connotation but with lower budget.".

[80] In risposta a una domanda da parte di uno sviluppatore giapponese riguardo ai videogiochi recenti prodotti in Giappone, Fish rispose "Your games just suck", procedendo successivamente il discorso contro le produzioni nipponiche sul suo profilo Twitter. Cfr. Wesley YIN-POOLE, *Fez creator Phil Fish declares: modern Japanese games "just suck"*, in "Eurogamer", 2012, https://www.eurogamer.net/fez-creator-phil-fish-declares-modern-japanese-games-just-suck, 28-12-2024.

[81] Un programma televisivo statunitense dedicato a recensire i videogiochi di uscita recente, particolarmente noto per i commenti fortemente negativi contro i "JRPG", nonostante le valutazioni finali fossero complessivamente oneste. Per maggiori dettagli cfr. *Why was the show X-Play so hard on the JRPG genre again?*, in "Reddit", 2022, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/zm39s6/why_was_the_show_xplay_so_hard_on_the_jrpg_genre/, 28-12-2024.

Yoshida è stata anche la semplice ammissione che, più in generale, dato che la discussione riguardava la percezione di un giapponese di termini usati da parte di non-giapponesi per definirsi alla loro produzione, la sua esperienza fosse l'unica valida per determinare la valenza del termine "JRPG", proponendo dunque ancora una volta il suo "pensionamento" e criticando in primo luogo l'esigenza da parte di alcuni giocatori di "parlargli sopra" e spiegargli come dovesse o non dovesse sentirsi a riguardo.

Complessivamente, quindi, è stato evidente come le osservazioni di Yoshida non siano passate inosservate: per quanto non si possa dire che siano state sufficienti a modificare in modo particolarmente significativo l'uso del termine, è anche vero che probabilmente avranno esercitato un primo passo utile perché la questione venisse almeno presa in considerazione da molti giocatori, nonché da chi di videogiochi ne parla anche per lavoro, come appunto giornalisti e ricercatori.

È forse dovuto anche a questo il fatto che, in seguito, gli stessi giornalisti abbiano iniziato a chiedere ad alcuni sviluppatori il loro parere a riguardo: si pensi ad esempio al caso dell'intervista da parte di *The Guardian* a Nomura Tetsuya e Kitase Yoshinori riguardo al loro *Final Fantasy VII Rebirth* (2024),[82] ai tempi non ancora pubblicato.[83] In essa, a entrambi viene chiesto cosa pensino del termine "JRPG", e vediamo in questo caso risposte opposte: Nomura si dichiara contrario, sostenendo di non capire bene come si sia formata questa etichetta e, soprattutto, perché dovrebbe essere necessaria. Al contrario, Kitase si dimostra molto più positivo a riguardo, sostenendo di non vederlo come un termine discriminatorio o dispregiativo, bensì come una semplice notazione nata dal fatto che ultimamente sono sempre di più i giochi non prodotti in Giappone, bensì "occidentali", e che dunque sia un modo per distinguere sia la loro provenienza sia "*a slightly different approach to games or a unique flavour*".[84]

Entrambe le dichiarazioni ci sono di grande utilità. Nomura, pur dando una risposta molto meno articolata di quella in precedenza offerta da Yoshida, infatti, tocca comunque un punto fondamentale che abbiamo già frequentemente discusso nel corso di questa ricerca, ossia l'utilità dell'etichetta "JRPG". Se teniamo conto della complessità della sua definizione, della comprovata ambiguità che permea questa indicazione di un supposto genere, del contesto non neutrale in cui è nata e delle implicazioni essenzialiste del suo utilizzo, nonché, non ultima, della reazione spesso negativa che esso provoca nelle persone più direttamente interessate, ossia i creatori di RPG giapponesi, diventa

[82] NOMURA Tetsuya, HAMAGUCHI Naoki e TORIYAMA Motomu (dir.), *Final Fantasy VII Rebirth* (*Fainaru fantajī VII ribāsu*) [videogioco], PlayStation 5, Square Enix, 2024.
[83] Tom REGAN, *'We remade it from a fan's perspective': the creators of Final Fantasy VII Rebirth*, in "The Guardian", 2023, https://www.theguardian.com/games/2023/sep/21/the-makers-of-final-fantasy-vii-rebirth, 29-12-2024.
[84] Ibid.

difficile giustificarne l'utilizzo quando nemmeno se ne riesce a dimostrare la necessità. In un certo senso, potremmo dire che Nomura abbia fornito senza forse nemmeno esserne consapevole l'argomentazione più convincente a favore dell'abolizione del concetto di "JRPG".

Kitase, a sua volta, ha paradossalmente contribuito a dimostrare come "JRPG" sia un termine che ha effettivamente un legame con l'orientalismo, e in particolare con il cosiddetto auto-orientalismo spesso esercitato dal Giappone nei confronti di sé stesso. Con "auto-orientalismo" si intende infatti il processo secondo il quale si è creata una supposta "giapponesità" internamente, a differenza dell'orientalismo vero e proprio che deriva dall'esterno. In diversi casi, questo auto-orientalismo si configura comunque come, in un certo senso, un'accettazione della visione che "l'altro" ha di sé, condizione tra l'altro necessaria secondo Gramsci perché questa visione possa diventare effettivamente quella egemone: i giapponesi finiscono dunque per identificare loro stessi la propria "essenza culturale", le proprie particolarità, chiaramente in questo caso con accezione più positiva, ma altrettanto essenzializzante e spesso distorta.[85]

Uno dei concetti a cui più spesso la cultura giapponese "essenziale" o "autentica" viene legata è senz'altro l'attaccamento alla tradizione, e questo chiaramente si ripresenta con forza nell'immagine del "JRPG": quasi ogni caratteristica che abbiamo elencato come potenzialmente determinante per l'attribuzione di tale genere si può riformulare come un attenersi a una determinata tradizione, ossia all'esempio originale dato dai primi RPG giapponesi (DQ e FF), e quindi il sistema di turni, l'*overworld*, le schermate dedicate per le battaglie e così via. Inoltre, la "tradizione" è anche richiamata nella definizione proposta da Mallindine che in precedenza abbiamo citato,[86] e che lega i JRPG alla nostalgia: cos'è, in questo caso, la "nostalgia", se non ancora una volta un rimando, seppur più astratto, a una qualche tradizione?

Si noti anche che Kitase parla di "JRPG" come modo per distinguere gli RPG giapponesi da quelli "occidentali": è evidente dunque che, più o meno consapevolmente, veda tutti gli RPG non giapponesi come un blocco, se non interamente omogeneo, quanto meno connotato dall'essere diverso, "altro" rispetto a quello giapponese. Ci troviamo anche in questo caso di fronte a una dinamica tipica dell'auto-orientalismo, che vede il Giappone come unico in opposizione a "un presunto 'universalismo occidentale'", andando a citare un'espressione di Miyake proprio riguardo all'auto-orientalismo giapponese.[87]

[85] MIYAKE, *Mostri del Giappone*…, cit., pp. 125-130.
[86] MALLINDINE, "Ghost in the Cartridge…", cit., pp. 91-97.
[87] MIYAKE, *Mostri del Giappone*…, cit., pp. 125-130.

Il caso di Kitase non è certo l'unico in cui è possibile riscontrare dinamiche di questo tipo: di particolare rilievo è senz'altro quello della *software house* giapponese Imageepoch, la quale nel 2010 decise riappropriarsi del termine "JRPG" come simbolo di una nuova generazione di RPG giapponesi che avrebbe portato nuova vita al genere, in risposta alla forte negatività che lo circondava, specialmente fuori dal Giappone. Un'ottima analisi a riguardo è stata svolta da Pelletier-Gagnon,[88] ma quel che in particolare ci interessa in questo frangente è evidenziare come non si possa dare l'intera responsabilità della situazione presente e, in particolare, demandarne quella degli sviluppi futuri solo al pubblico euroamericano, nonostante sia questo il contesto, per di più tuttora egemone a livello globale, in cui il concetto di "JRPG" è nato e si è diffuso. Un ruolo fondamentale è sicuramente quello della stampa, che può non solo indirizzare il discorso in una o nell'altra direzione anche con la semplice scelta di usare o non usare tali etichette, ma anche dare voce agli sviluppatori che decidano di parlarne. A loro volta, per arrivare a un effettivo cambiamento è importante che gli stessi creatori giapponesi tengano conto della questione e ne parlino: come abbiamo visto, infatti, i loro commenti possono essere non solo illuminanti, ma spesso sono utili a informare ed evidenziare problemi di cui il giocatore medio potrebbe non essere nemmeno a conoscenza. Infine, gli stessi ricercatori e studiosi possono influenzare la direzione che prenderà il discorso in futuro, e di conseguenza è necessario che si presti maggiore attenzione ai termini utilizzati, non accettando in maniera acritica l'esistenza di un genere che, evidentemente, ha ancora bisogno di essere ampiamente studiato.

2.5 Un futuro per i "JRPG"

Arrivati a questo punto, ritengo importante ribadire quanto già inizialmente detto nell'introduzione di questa tesi. Lo scopo della mia ricerca non è determinare se l'etichetta "JRPG" debba continuare a essere utilizzata, né decidere quale sia il modo migliore di farlo. Ritengo che sia un discorso troppo complesso perché si possa arrivare a una conclusione decisiva all'interno di questa ricerca, vista anche la relativa giovinezza del campo di indagine, né credo che sia una scelta che spetti a un singolo: penso che la responsabilità del futuro del "JRPG", inteso come etichetta di genere, sia in mano a tutti coloro che hanno a che fare con essi, anche solo perché sarebbe irrealistico proporre un cambiamento "a parole" e aspettarsi che esso venga accettato e applicato da tutti. Perché muti il modo di riferirsi agli RPG giapponesi, in favore di un linguaggio meno essenzializzante e più corretto, sia da un punto di vista culturale che, più concretamente, per quanto riguarda le effettive caratteristiche dei giochi in

[88] Jérémie PELLETIER-GAGNON, ""Is JRPG Old Fashioned?": Genre, circulation, and Identity Crisis in *Black ★ Rock Shooter: The Game*", in Rachael Hutchinson e Jéremie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 160-188.

questione, è necessario un processo ben più lungo che educhi le varie parti in causa, rendendo chiare le motivazioni dietro la problematicità di queste forme di espressione e discutendo insieme e in modo naturale le possibili soluzioni, se necessarie.

Per quanto mi riguarda, dopo aver analizzato e ricercato quanto visto finora e avendo dunque raccolto un sufficiente bagaglio di argomentazioni a favore della mia teoria, trovo corretto affermare che, a prescindere dall'effettiva intenzione di ognuno nell'usarlo, "JRPG" non può che essere visto come un termine che esercita una funzione di *othering*.[89] Sia i "JRPG" che, di conseguenza, i loro opposti, i "WRPG", non possono essere definiti autonomamente, anzi, acquistano un senso solo se posti in contrapposizione, come l'uno l'opposto dell'altro. Un gioco è "JRPG" perché non è "WRPG", e viceversa, secondo criteri spesso soggettivi o riconducibili a una supposta "riconoscibilità immediata" essenziale, che non è possibile spiegare o, addirittura, non necessita di spiegazioni in primo luogo.

Secondariamente, ribadisco l'importanza del contesto di nascita, o più precisamente di diffusione e popolarizzazione del concetto di "JRPG", un contesto pressoché completamente negativo, a cui viene ricondotta l'idea di un genere stagnante, privo di progressione, nostalgico, ormai quasi privo di ragione di esistere. Tale idea è stata generalmente abbandonata negli anni successivi, ma ciò non toglie che a lungo, e talvolta anche in tempi più recenti, ci si è potuti imbattere nell'idea che i JRPG dovessero prendere esempio dai WRPG e "avanzare", abbandonando il loro eccessivo attaccamento alla tradizione (altro *topos* dell'orientalismo, è bene ricordarlo) per poter tornare in auge o, addirittura, sopravvivere. La riproposizione dell'immagine del Giappone che ha bisogno di un "occidente più avanzato e moderno" a cui appoggiarsi per sopravvivere e crescere[90] può essere davvero considerata neutrale? Non è, tra l'altro, frutto ancora una volta di una visione che lega JRPG e nostalgia/tradizione, tra l'altro poco radicata nella realtà, visti i numerosi titoli, come il già citato *Chained Echoes*, che cercano invece di "diventare" JRPG, pur non essendo giapponesi?

Con questo non si cada nell'errore di credere che ogni utilizzo di "JRPG" sia necessariamente con connotazione negativa: abbiamo visto (e lo vedremo ulteriormente nel prossimo capitolo) che, anzi, molti degli utilizzatori di tale etichetta sono proprio gli appassionati di RPG giapponesi, che di conseguenza associano a tale termine una serie di caratteristiche che apprezzano. Non si può però esimersi dal problematizzare anche questo uso, che semplicemente ribalta il collegamento alla nostalgia/tradizione, attribuendo a esso una valenza positiva: ricollegandoci ancora una volta a

[89] Cfr. anche Kazuma HASHIMOTO, *The 'JRPG' label has always been othering*, in "Polygon", 2023, https://www.polygon.com/23677598/jrpg-label-history-othering-discrimination-japanese-role-playing-game, 29-12-2024.
[90] MALLINDINE, "Ghost in the Cartridge…", cit., pp. 96-97.

Pelletier-Gagnon,[91] dietro alla necessità e all'insistenza dell'identificazione di determinate opere come "JRPG", e quindi diverse in quanto giapponesi e giapponesi in quanto diverse, si può scovare il desiderio più o meno inconscio di creare e appropriarsi di quello spazio fantastico e idealizzato del "Giappone" come "altro" dell'Occidente, un mondo che esiste per il piacere dei giocatori (non giapponesi) e che non coincide necessariamente con il Giappone reale, bensì gli si sovrappone. Richiamando il già citato *media mix*, è evidente come le ricerche future dovranno cercare di avere approcci transmediali, dato che queste dinamiche sono sicuramente intersecate con quelle relative ad altri *media* di *pop culture* come fumetti, animazione e *cosplay*.

In generale, qualunque di queste configurazioni del concetto e dell'uso di "JRPG" (e "WRPG") sia in atto, ci troviamo sempre di fronte a un atto che inevitabilmente contribuisce a mantenere in vita la nociva dinamica che pone in conflitto Giappone e "Occidente", esasperandone le differenze e minimizzandone il più possibile i punti di contatto. Gli effetti si estendono a molteplici aspetti, e non semplicemente al modo in cui si parla di questi videogiochi su internet, ed è proprio per questo che è importante che questo discorso inizi a essere analizzato e che se ne parli e discuta.

Il prossimo capitolo si dedicherà proprio a esaminare vari ambiti su cui sono potenzialmente identificabili effetti derivanti dalla diffusione del concetto di "JRPG" come etichetta di genere: verranno dunque raccolti e analizzati dati relativi all'opinione pubblica, al trattamento di vari RPG da parte della critica e altri casi ritenuti interessanti, allo scopo di proporre anche spunti per ricerche future più sistematiche e di ampia portata.

[91] PELLETIER-GAGNON, ""Is JRPG Old Fashioned?"…", cit., pp. 162-164.

Capitolo 3. Effetti pratici della diffusione di “JRPG”

Dopo avere ampiamente discusso dell’uso dell’etichetta “JRPG” e delle problematicità che a essa sono correlate, e avendo inoltre posto l’attenzione su alcune voci giapponesi che hanno espresso in modo esplicito le proprie rimostranze o, più in generale, i dubbi sull’effettiva utilità e necessità di una tale etichetta, ritengo importante concludere questa trattazione (che, ci tengo a ribadirlo, punta principalmente a porre le basi di un discorso critico sul “JRPG”, discorso che, spero, in futuro godrà di maggiore attenzione e verrà ripreso e approfondito da ricerche ulteriori) con una serie di esempi di come e quanto queste problematiche, oltre a esistere in un campo teorico, abbiano dei reali effetti in ambito pratico.

A questo scopo, in questo capitolo presenterò prima di tutto un caso particolarmente illustre in cui un RPG giapponese ha subito delle modifiche di rilievo durante il processo di localizzazione per il mercato euroamericano. La ragione di questi cambiamenti, e il motivo per cui ritengo questo caso rilevante per il mio ambito di ricerca, è riconducibile alla percezione di certe caratteristiche, solitamente legate all’immagine stereotipata del “JRPG”, come poco appetibili per il gusto “occidentale”. In questo modo, si potrà osservare una certa tendenza a eliminare, o almeno ridurre di intensità alcuni aspetti di questo ipotetico sottogenere per incontrare il favore del pubblico non-giapponese, dimostrando così che la sua percezione (anche recente) è meno neutrale (e certo non pienamente positiva) di quanto affermino i sostenitori dell’uso dell’etichetta in esame.

Successivamente, presenterò i risultati di un questionario che ho elaborato e fatto circolare pubblicamente.[1] Lo scopo di tale questionario era indagare la percezione dei termini “JRPG” e “WRPG” tra i videogiocatori, la loro comprensione e il modo in cui essi vengono utilizzati, oltre che la consapevolezza dei suddetti riguardo ai problemi correlati a tali etichette. Sono riuscito a raccogliere un totale di 120 risposte, un numero senz’altro non sufficiente a poter considerare i risultati di questo sondaggio come indicativi dell’opinione pubblica globale, o anche solo italiana, ma le intuibili limitazioni di tempo e la poca visibilità ottenibile senza il sostegno di organizzazioni di maggiore portata o fondi per la sua diffusione si sono rivelate, naturalmente, degli ostacoli considerevoli. Una somministrazione futura di tale questionario, opportunamente aggiornato e

[1] Il testo del questionario, come somministrato agli utenti, verrà riportato nella sua interezza nell’Appendice 1.

soprattutto supportato, potrà puntare a risultati più attendibili e notevoli, ma ritengo il campione indagato sufficiente perché si possano trarre almeno alcune conclusioni sulla situazione attuale.

Un altro ambito che verrà considerato in questo capitolo è quello delle recensioni da parte dei media specializzati. Anche in questo caso, sarebbero necessari strumenti e tempistiche ben superiori a quelli a me concessi per effettuare un'analisi più dettagliata, ma in questa sede mi sono limitato a considerare i risultati ottenibili tramite la consultazione di due aggregatori di recensioni di uso comune, ossia *Metacritic*[2] e *OpenCritic*.[3] Tramite essi, è stato possibile avere un'idea del punteggio medio ottenuto da ogni titolo nelle varie recensioni della critica, oltre a poter rapidamente confrontare i risultati degli RPG (giapponesi e non) tra loro e con giochi di altri generi. Nel sottocapitolo dedicato spiegherò meglio la differenza tra i sistemi di funzionamento dei due siti, ma questa ricerca ha permesso di identificare, almeno in linea generale e limitatamente al giudizio numerico, se e quanto sia presente una disparità di trattamento da parte della critica specializzata nei confronti dei "JRPG". È importante che sia chiaro che in nessun caso sarà possibile affermare con totale sicurezza che il punteggio ricevuto da un titolo sia superiore o inferiore a quello meritato: non solo ritengo sia insensato ricercare l'oggettività nel giudizio di un'opera creativa, ma non è nemmeno lo scopo della ricerca in questione. L'analisi in questione si basa sulla premessa che, vista la copiosa produzione di RPG (giapponesi e non), da parte di *team* e persone diverse, in contesti diversi e con obiettivi e sensibilità creative diverse, una ripetizione di determinati pattern lascerebbe intendere che sia in atto un qualche processo o *bias* non spiegabile come una semplice e sistematica differenza qualitativa tra tipi diversi di produzioni.

Infine, l'ultima indagine i cui risultati verranno esposti in questo capitolo riguarda l'assegnazione di premi alle produzioni videoludiche degli ultimi anni. Prenderò in considerazione le ultime cinque edizioni (al momento della scrittura di questa tesi) di cinque diverse premiazioni autorevoli e, analizzandone i risultati e, dove possibile, le nomination, evidenzierò i pattern che ritengo si possano individuare per quanto riguarda i risultati degli RPG giapponesi, in particolare in relazione a quelli degli RPG di origine europea o americana.

3.1 "Occidentalizzare" i JRPG

Il processo di localizzazione di un videogioco non è mai semplice: esso va ben al di là della semplice traduzione, ma si occupa anche di far sì che l'opera sia pienamente fruibile a prescindere da quanto

[2] *Metacritic*, https://www.metacritic.com/, 13-01-2025.
[3] *OpenCritic*, https://opencritic.com/, 13-01-2025.

possa essere diversa o conosciuta la cultura di partenza da quella di arrivo. L'obiettivo non è necessariamente la trasmissione del significato superficiale, bensì di quello intrinseco, di ciò che connota l'opera, i sentimenti che provoca in colui che la sperimenta e l'eventuale messaggio che vuole trasmettere. La localizzazione è anche legata a doppio filo al marketing: in base al luogo può essere necessario soffermarsi su un ambito piuttosto che un altro, essere consapevoli delle preferenze dei vari mercati e cercare, per quanto possibile, di assecondarle. Per questo motivo, è evidente che, durante questo processo, ci si muove sempre su una linea sottile, ed è facile attraversarla e ritrovarsi con un prodotto per così dire "snaturato", o quanto meno diverso dall'originale e dal modo in cui esso era stato concepito dai suoi autori.

Per quanto riguarda la localizzazione di RPG giapponesi per il mercato euroamericano si potrebbe citare un numero considerevole di esempi di giochi che hanno subito modifiche ingenti, anche al punto tale da diventare quasi irriconoscibili. Si tratta però di un fenomeno che, fortunatamente, è limitato soprattutto ai primi anni del genere, e che adesso è decisamente poco comune. Al suo posto, però, abbiamo modifiche più leggere, meno immediatamente riconoscibili e più facilmente accettate, ma che hanno comunque al proprio interno alcune componenti (magari anche inconsciamente) riconducibili a delle matrici orientaliste, o quanto meno basate sulla visione negativa di ciò che è ricollegabile al "JRPG". In questa sede mi limiterò a presentarne rapidamente un caso che, seppure non così recente, ha avuto ripercussioni anche in tempi più vicini, evidenziando così chiaramente questo processo.

Il caso in questione riguarda *NieR* (2010),[4] capitolo iniziale della serie omonima, spin-off di *Drakengard*. Semplificando molto la complicata trama di questo gioco, possiamo dire che *NieR* racconta l'avventura di, appunto, Nier, protagonista della storia, mentre cerca di salvare la piccola Yonah da una malattia che l'ha colpita. Nel piano originale del creatore dell'opera, Yokoo Tarō, Nier è un ragazzo adolescente, fratello maggiore di Yonah: eppure, quando giochiamo alla versione localizzata di *NieR*, scopriamo che il protagonista è un uomo adulto e che Yonah è sua figlia. Cosa è successo esattamente? Leggiamo direttamente le parole di Yokoo a questo proposito:

> [T]he reason why we chose to bring that perspective of Brother Nier as opposed to Father Nier--well, back when we were planning for the original Nier 11 years ago, we were actually advised by a marketing team member at Square Enix America that it's better to have a more mature, adult character and it would be better received in the West to have a father protagonist.[5]

[4] YOKOO Tarō (dir.), *NieR* (*Nīa geshutaruto*) [videogioco], multipiattaforma, Square Enix, 2010.
[5] Michael HIGHAM, *Yoko Taro Didn't Mean To Make Nier Sad On Purpose*, in "GameSpot", 2021, https://www.gamespot.com/articles/yoko-taro-didnt-mean-to-make-nier-sad-on-purpose/1100-6490892/, 13-01-2025.

La divisione americana di Square Enix, insomma, ha ritenuto che un protagonista "giovane" non sarebbe stato così interessante per il proprio pubblico, che avrebbe invece preferito uno più adulto, che magari avrebbe così reso la storia più "matura" agli occhi del pubblico.[6] Lasciando da parte l'entità della modifica richiesta e ignorando il discorso, che comunque sarebbe utile riprendere in altra sede, riguardo a quanto sia corretto che il marketing abbia voce in capitolo sul processo creativo, non è difficile riscontrare all'interno della dichiarazione di Square Enix America un tentativo per così dire di "occidentalizzare" *NieR*: come abbiamo brevemente detto nel corso del precedente capitolo, infatti, è idea comune che il protagonista adolescente sia un *topos* del JRPG, a cui si contrappone invece la preferenza per personaggi principali adulti nei WRPG.

La richiesta di rendere Nier un uomo adulto e padre, dunque, non è scindibile da un'idea di JRPG senz'altro presente tra i dipendenti di allora, un'idea che chiaramente associa alle caratteristiche del JRPG una connotazione negativa, almeno a livello di marketing, altrimenti non sarebbe stata certo avanzata una proposta del genere. Tra l'altro, tale proposta si è rivelata fallimentare, in quanto lo stesso Yokoo all'interno della già citata intervista spiega che *NieR* non è riuscito comunque a ottenere i risultati sperati: "the Western fans of Square Enix games actually preferred a younger protagonist, maybe like a Cloud [from Final Fantasy 7]."[7]

Figura 20: NieR Replicant e NieR Gestalt (2010) in un'illustrazione dal sito ufficiale.[8]



Può essere interessante anche spendere qualche parola sulla pubblicazione di *NieR* in Giappone: l'idea originale di Nier come giovane fratello di Yonah, infatti, non è stata accantonata del tutto, bensì è

[6] Per esigenze di brevità e per non sovraccaricare ulteriormente questo scritto, non mi è possibile dedicare spazio alla trattazione di un'altra importante questione che viene evidenziata da questa vicenda, ossia il legame tra la percezione negativa del protagonista "adolescente" nei JRPG e la visione diffusa nel cosiddetto "mondo occidentale" dell'uomo asiatico come non virile. Sono comunque stati pubblicati alcuni studi a riguardo, per quanto spesso ricadano in alcune "trappole" nel loro modo di esprimersi come quelle che ho cercato di mettere in evidenza nello scorso capitolo. Di seguito ne segnalo un paio:
Juan Francisco BELMONTE, "Teenage heroes and evil deviants: sexuality and history in JRPGs", *Continuum*, 31, 6, 2017, pp. 903-911;
Lucy GLASSPOOL, "Making Masculinity: Articulations of Gender and Japaneseness in Japanese RPGs and Machinima", in Alexis Pulos, S. Austin Lee (a cura di), *Transnational Contexts of Culture, Gender, Class, and Colonialism in Play*, Cham, Palgrave Macmillan, 2016, pp. 99-125.
[7] HIGHAM, *Yoko Taro Didn't Mean To*…, cit., 13-01-2025.
[8] Screenshot mio tratto da *NieR Replicant Gestalt Archive*, in "SQUARE ENIX", https://www.jp.square-enix.com/nierarchive/, 15-01-2025.

stata limitata al territorio giapponese, che però non è stato comunque privato della possibilità di scegliere. Infatti, il gioco è stato pubblicato in due versioni: *NieR Replicant*, con il cosiddetto "Brother Nier", e *NieR Gestalt*, con "Father Nier" (Fig. 20). La decisione di questa duplice versione ci dimostra che, a differenza della divisione americana, quella centrale, ossia giapponese, non ha deciso arbitrariamente che una fosse superiore o più apprezzabile dell'altra da parte del suo pubblico, e ha dunque preferito fare in modo che ogni giocatore potesse decidere il tipo di protagonista e rapporto che desiderava esplorare, riconfermando ancora una volta quanto più marcata l'idea di una "gerarchia" di RPG (o almeno delle loro caratteristiche distintive) sia in territorio euroamericano rispetto a quello giapponese.

Questi eventi sono, come abbiamo detto, relativamente distanti nel tempo: si parla del 2010, di conseguenza si potrebbe ipotizzare che molto sia cambiato. Esso però ha nuovamente destato l'attenzione del pubblico con l'annuncio di una ripubblicazione del gioco, rimasterizzato e con contenuto extra, con il titolo di *NieR Replicant ver.1.22474487139...* (2021).[9] Come è intuibile dal nome scelto, si tratta di una riproposizione della versione *Replicant*, ossia quella con il protagonista giovane e fratello di Yonah, che diventa ora l'unica versione per ogni mercato: la storia di "Nier padre" è dunque confinata a una versione che si potrebbe considerare "deprecata", o comunque secondaria rispetto a quella che, lo ricordiamo, era in primis l'idea originale di Yokoo e che, tuttora, resta evidentemente quella preferita dall'autore.

Quel che ci interessa è però guardare le reazioni dei giocatori a questa scelta: si sono infatti riscontrati numerosi casi di persone che hanno espresso il proprio disappunto di fronte alla notizia. Chiaramente, in questa sede non intendo criticare le opinioni di ciascuno, ed è anche importante pensare che, in operazioni di questo tipo, la nostalgia ha sempre un grande peso, di conseguenza chi, nel 2010, ha giocato a una determinata versione può ragionevolmente aver provato un senso di delusione di fronte a questa "cancellazione", per così dire, delle proprie memorie. I commenti su cui voglio porre l'attenzione sono piuttosto quelli che parlano della versione *Replicant* in termini simili a quelli che abbiamo discusso in precedenza. Per citarne qualcuno, prendiamo in considerazione una discussione sulla piattaforma *Steam* a riguardo.[10] Si considerino in particolare i seguenti commenti:

> **Yoinkyz:** honestly loved the idea of father fighting to end to save daughter sister is just kinda meh... haveing an adult in the game made it seem more mature since supposedly if my memory servers the

[9] YOKOO Tarō (dir.), *NieR Replicant ver.1.22474487139...* (*Nīa repurikanto ver.1.22474487139...*) [videogioco], multipiattaforma, Square Enix, 2021.
[10] *shame we have to play the brother and not the father*, in "Steam", 2021, https://steamcommunity.com/app/524220/discussions/0/4904953131462751937/, 14-01-2025.

> main female char was some sorta futa or something. […] i really hate most japanize character tropes at this point;/ [sic!]
>
> **Scheneighnay:** Brother Nier is just your generic anime pretty-boy protag.

L'idea di una maggiore maturità della storia se il protagonista è adulto (senza aver giocato alla versione che invece si sta criticando, quindi tra l'altro basata soltanto su un'assunzione generale), la generalizzazione degli RPG giapponesi come "*anime*", e di conseguenza coacervi di "japanize character tropes", sono tutte caratteristiche facilmente assimilabili al discorso sui JRPG di cui sopra, con connotazioni anche problematiche per quanto riguarda questioni di genere e orientamento sessuale. Il tutto culmina in un altro commento di Yoinkyz, che, in risposta a un utente perplesso per la sua reazione negativa alla presenza di una relazione fraterna, recita

> looooool i watch anime and play many a anime game trust me my guy i know my way around the shiz hole that is the anime world. […] this nier when ye bring in hentai its kinda ironic ye big coomer[11]

Possiamo riassumere il tutto con le parole di un altro utente, Mane, che spiega che il problema sta nel fatto che

> people, instead of saying, for example, "hey, I played with father Nier the first time and I'm quite nostalgic for it, can you add it?", are saying "I hate to play as gaynotmanlykpop... brother"[12]

Queste reazioni non sono imputabili a una semplice nostalgia o preferenza personale, ma a una radicata convinzione che un protagonista giovane, imberbe e dai tratti relativamente più delicati, ricollegabile alla "giapponesità", sia inferiore in quanto meno allineato con l'immagine tradizionale dell'uomo "occidentale", virile ed eterosessuale, una dicotomia che, per quanto riguarda gli RPG, finisce per essere intimamente legata alla dualità di JRPG e WRPG. Ancora una volta, ribadisco la necessità di effettuare in futuro studi intersezionali sul tema, vista la stretta relazione che ritengo sia chiaramente emersa molteplici volte nel corso della mia ricerca.

3.2 Questionario e relativi risultati

Come anticipato nell'introduzione di questo capitolo, ho elaborato e somministrato un questionario, rivolto esclusivamente a persone che ritenessero di avere una certa familiarità con i videogiochi, allo scopo di analizzare l'uso effettivo da parte della comunità videoludica di termini come "JRPG" e

[11] Ibid.
[12] Ibid.

“WRPG”, la loro diffusione e comprensione, nonché quanto condivisa fosse l’idea che tali etichette fossero utili o, al contrario, da deprecare.

In totale, il questionario, rimasto aperto per circa un mese, ha ricevuto 120 risposte, come vedremo principalmente (ma non esclusivamente) da parte di italiani. Per raggiungere queste persone ho condiviso il sondaggio sui miei profili sui social media (in particolare *Instagram* e *X*), oltre a utilizzare una pagina *Facebook* di mia proprietà[13] che tratta di *Fire Emblem*, serie di RPG giapponesi, e dunque inerente al tema del sondaggio e di questa tesi.

Sarà possibile trovare una trascrizione completa del testo del questionario in appendice, ma prima di discutere dei risultati riscontrati ritengo utile iniziare comunque con una breve presentazione di esso e della metodologia utilizzata per farlo circolare. Il questionario, totalmente anonimo e interamente proposto in due lingue (italiano e inglese), si apriva con la raccolta di alcune informazioni anagrafiche (genere, nazionalità e occupazione), per poi porre una serie di domande, sia aperte sia a scelta multipla, volte a indagare il rapporto tra l’utente e gli RPG. Di particolare importanza era la domanda “C'è un tipo particolare di RPG che preferisci?”, a risposta aperta: ci torneremo successivamente, ma lo scopo di questa domanda, lasciata apposta abbastanza ambigua, era quello di valutare quanto comune fosse il ricorrere a termini come “JRPG” o “WRPG” per descrivere le proprie preferenze, in contrapposizione a risposte più descrittive o più legate, ad esempio, al tipo di gameplay.

La terza sezione del sondaggio riguardava in particolare i “sottogeneri” di RPG, chiedendo anche di definire “RPG”, “JRPG” e “WRPG”: anche in questo caso, lo scopo non era naturalmente quello di arrivare a una definizione ultima e innegabile, ma di verificare se l’ambiguità di questi termini, che si è incontrata in più occasioni con la ricerca svolta su forum online, corrispondesse effettivamente a molteplici interpretazioni anche nelle risposte ottenute in questa sede. Si è anche richiesto di quantificare la diffusione di “JRPG” e “WRPG”, ma la domanda più significativa era senz’altro l’ultima, “Credi che "JRPG" e "WRPG" siano etichette di genere utili e il cui utilizzo abbia ragione di essere mantenuto?”, a cui era possibile rispondere solo “Sì” o “No”.

L’importanza di questa domanda non sta solo nel suo essere fondamentale di per sé, in quanto mi ha permesso di avere un’idea dello stato attuale di questa diatriba, ma anche nel suo utilizzo “pratico” ai fini del questionario: in base alla risposta data, infatti, le domande successive poste al partecipante sarebbero state diverse, in quanto volte ad approfondire il motivo della scelta in questione. In particolare, a coloro che hanno risposto positivamente sono stati anche presentati alcuni esempi di RPG che finora ho descritto come “casi limite”, ossia titoli che presentano aspetti solitamente

[13] *Fire Emblem Italia*, in “Facebook”, https://www.facebook.com/FEItaly, 15-01-2025.

associati ai "JRPG" e, contemporaneamente, anche aspetti che dovrebbero escluderli da questo "sottogenere", o addirittura farli identificare come "WRPG", al fine di chiedere all'utente del sondaggio di decidere se essi fossero "JRPG", "WRPG" o nessuno dei due. Per evitare la possibilità di risposte motivate dall'ignoranza di uno o più di questi titoli, il sondaggio presentava anche una breve descrizione di ognuno di essi, soffermandosi in particolare sugli aspetti che li rendono, appunto, "casi limite". Come prima, anche in questo caso lo scopo era valutare quanta omogeneità ci fosse nei risultati e quanto, dunque, l'asserzione riportata nello scorso capitolo[14] che il JRPG sia qualcosa che si riconosce istintivamente possa trovare riscontro nella realtà.

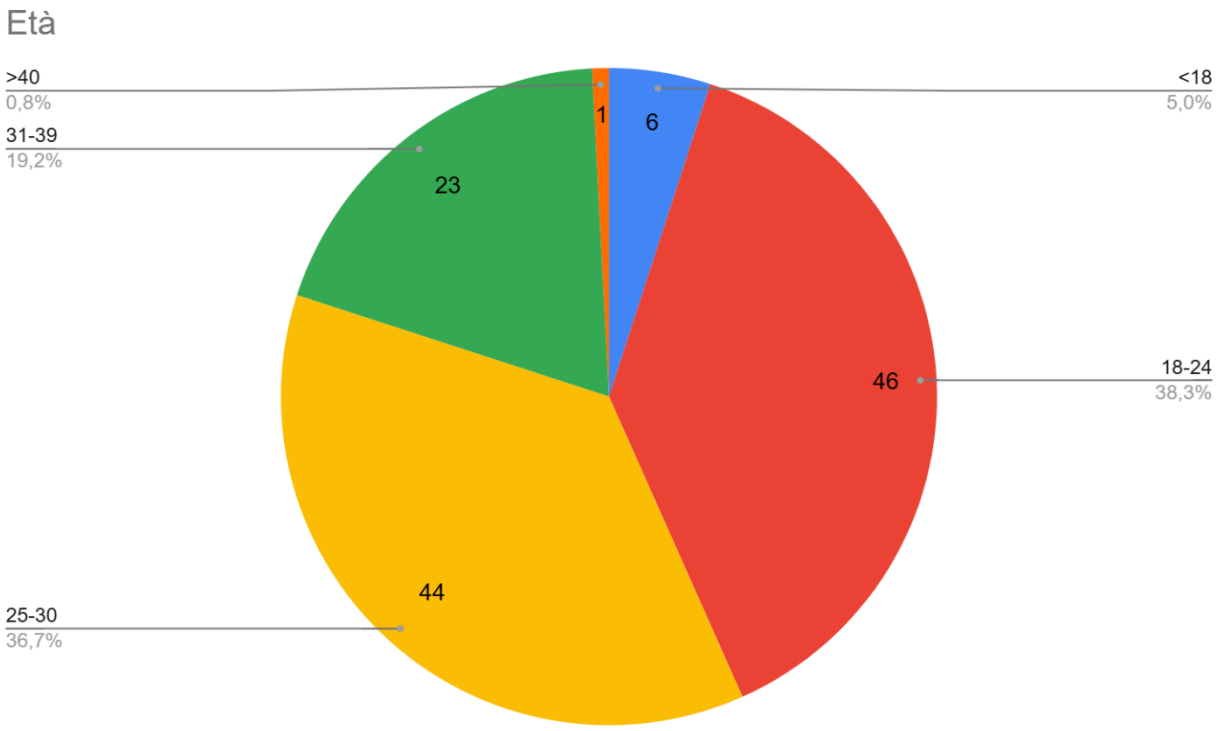
La sezione conclusiva, di nuovo comune per tutti, riguardava infine la propria conoscenza e posizione all'interno del discorso sui "JRPG": in particolare, si sono indagate le loro percezioni riguardo alla supposta neutralità di "JRPG" e "WRPG", sia in quanto termini a sé stanti sia in relazione alle recensioni professionali e all'attribuzione di premi da parte di giurie specializzate. Una domanda investigava anche se l'utente fosse a conoscenza delle parole di alcuni sviluppatori giapponesi riguardo all'etichetta "JRPG", citando in particolare Yoshida e Nomura.

Come anticipato, il questionario ha ricevuto un numero di risposte relativamente esiguo. Considerato questo, nonché la sua diffusione estremamente limitata da un punto di vista geografico, ribadisco ancora una volta che i risultati di questo sondaggio non sono da considerare come decisivi o anche solo dimostrativi di una tendenza globale. Ritengo comunque che questa indagine abbia una sua utilità, in quanto lo scopo principale è investigare e potenzialmente dimostrare la difficoltà di utilizzo dell'etichetta "JRPG" e la confusione che la accompagna, per cui non è necessariamente indispensabile una copertura più ampia. Naturalmente, ciò non toglie che, se in futuro sarà possibile riproporre tale questionario, opportunamente rivisto, a un pubblico più ampio come parte di una ricerca di maggior portata e, di conseguenza, con mezzi e tempistiche meno restrittivi, esso potrà anche crescere di utilità.

Fatte queste necessarie premesse, procedo a illustrare i risultati più degni di nota, soffermandomi in particolare a commentare quelli che ritengo meritevoli di un'elaborazione maggiore. Prima di tutto, per quanto riguarda i dati anagrafici, delle 120 persone che hanno risposto possiamo vedere in fig. 21 che la maggioranza è di età piuttosto giovane, ossia compresa tra i 18 e i 30 anni. Solo una persona ha più di 40 anni, come pochi sono i minorenni.

[14] MALLINDINE, "Ghost in the Cartridge…", cit., pp. 90-91.

Figura 21: età dei partecipanti al questionario (grafico elaborato da me).



Per quanto riguarda il genere, il 67,5% delle risposte proviene da uomini, il 27,5% da donne e infine una piccola parte (5%) si riconosce in altre identità di genere (fig. 22). Si tratta di un campione molto ristretto perché si possa considerare fortemente significativo, ma nel complesso si può dire che i risultati del questionario non siano eccessivamente connotati da un punto di vista di genere, nonostante la maggioranza maschile.

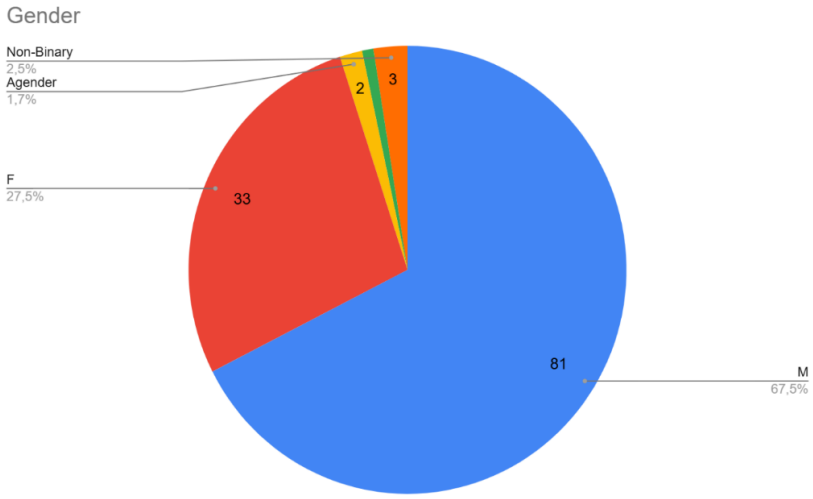


Figura 22: identità di genere dei partecipanti al questionario (grafico elaborato da me).

Infine, meno variegata, come già anticipato, è invece la nazionalità dei partecipanti, costituita da ben 101 italiani (circa l'84,2%): a essi seguono molteplici altre nazionalità, tutte con un massimo di 3 risposte (fig. 23).

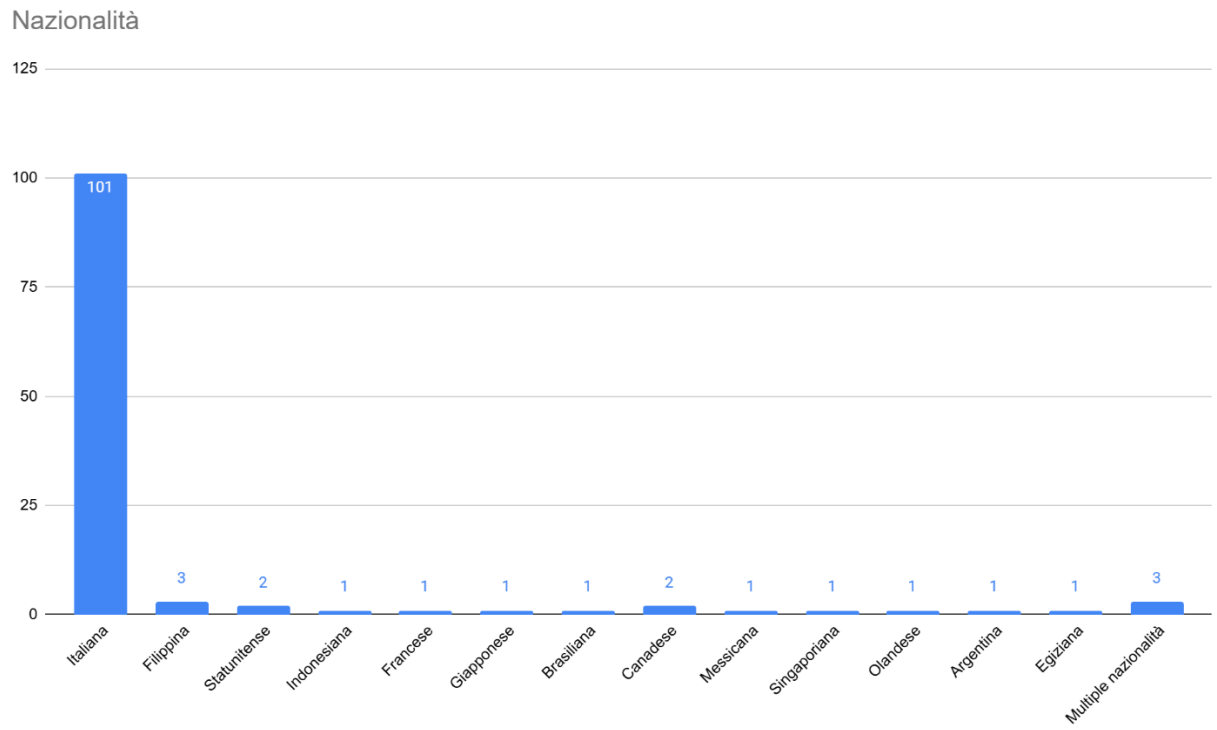


Figura 23: nazionalità dei partecipanti al questionario (grafico elaborato da me).

Relativamente al rapporto con gli RPG, la quasi totalità dei partecipanti dichiara di apprezzarli, per quanto solo il 70% dica di averne giocati un buon numero. Di conseguenza, i risultati riguardano principalmente il punto di vista di chi, in generale, ha un parere positivo nei confronti del genere, un risultato di cui tenere conto, in quanto inevitabilmente influenza in parte il modo in cui queste persone vedono in particolare il trattamento degli RPG da parte di media e premiazioni. Allo stesso tempo, però, i non estimatori del genere probabilmente non avrebbero fornito risposte particolarmente utili per il resto del sondaggio, quindi ritengo un dato complessivamente positivo quello derivante da questa domanda.

In relazione al tipo di RPG preferito, come già spiegato l'obiettivo non era tanto la risposta in sé (trattandosi tra l'altro di una domanda a risposta aperta, i risultati sono stati molto variegati e difficili da ricondurre a preferenze generali), quanto esaminare il tipo di focus presente in queste risposte. Nel grafico in figura 24 ho tentato di illustrare i risultati a riguardo: un buon numero di risposte si sono concentrate principalmente sul gameplay, dichiarando di preferire i giochi a turni o *action*, mentre solo in 17 hanno citato esplicitamente le etichette "JRPG" o "WRPG". Queste opzioni non sono mutualmente esclusive:[15] ci sono anche casi di persone che hanno dichiarato di preferire "JRPG a turni" o "action JRPG", cosa che ci permette di anticipare che, almeno per alcuni, "JRPG" e "WRPG" non vanno a definire la forma di gameplay del titolo, bensì, evidentemente, altre caratteristiche.

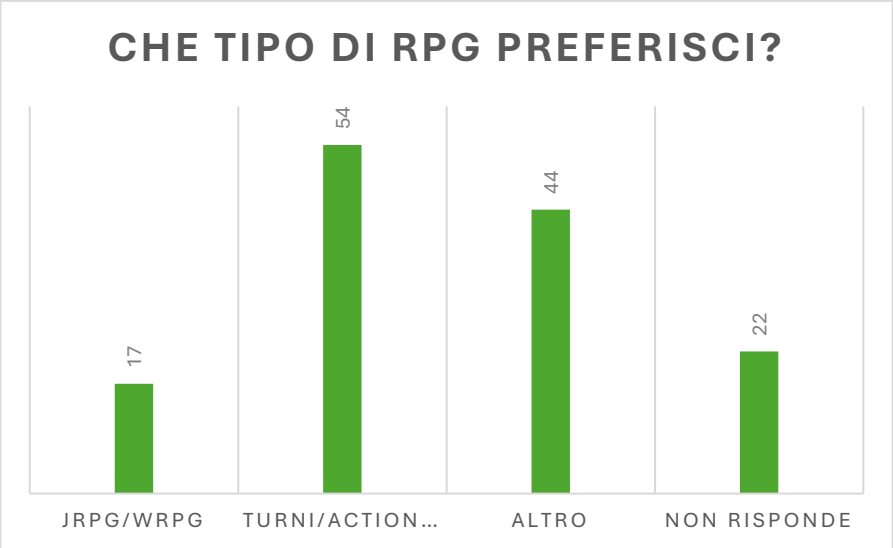


Figura 24: risposte alla domanda sul tipo di RPG che preferiscono (grafico mio).

In generale, vediamo che solo una minoranza di utenti ha fatto menzione di questi acronimi. Possiamo dedurne che, nonostante, come vedremo, molti di loro ritengano tuttora utile il loro uso e quasi tutti siano a conoscenza almeno dell'esistenza e del significato di "JRPG", solo per una piccola parte di loro sono termini sufficientemente descrittivi perché valga la pena di utilizzarli per esprimere la propria preferenza. Anzi, dei 17 che li hanno utilizzati, come già detto alcuni hanno anche aggiunto altre specifiche, evidenziando ancora una volta come non siano abbastanza descrittivi dal loro punto di vista. Alternativamente, si può ipotizzare che ad aver dissuaso alcuni dei partecipanti dal loro uso sia stata la natura stessa del questionario: benché non sia mai stato presentato come indirizzato a dimostrare una problematicità o negatività intrinseca dei termini in questione, è possibile che una conoscenza del discorso recente a riguardo e della diffusione sempre maggiore dell'opinione che tali etichette vadano superate abbiano portato queste persone a per così dire "purificare" il loro modo di esprimersi. Trattandosi però di un questionario anonimo, ritengo che solo una piccola parte di questo risultato possa essere spiegata da questo ragionamento.

[15] È per questo che, sommando i risultati in fig. 24, si ottiene un numero superiore a quello delle risposte totali.

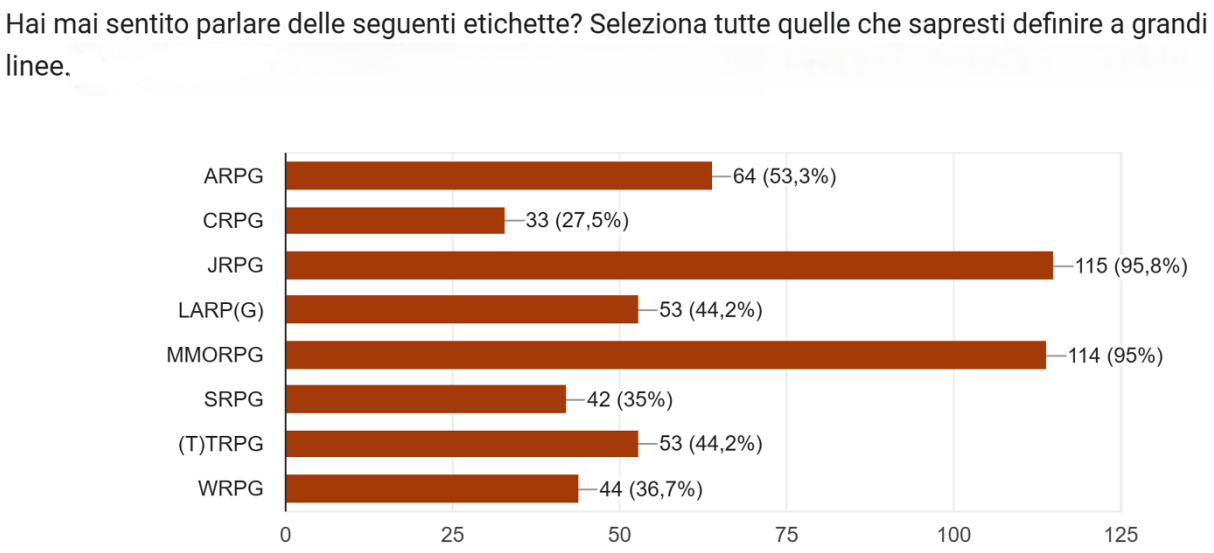


Figura 25: risposte alla domanda sulla conoscenza di varie etichette (grafico mio).

Parlando in particolare di queste etichette, la prima domanda sul tema richiedeva di scegliere tutte quelle che si riteneva di riuscire a definire. Ho deciso di inserire quasi ogni acronimo di una certa importanza, e in particolare tutti quelli citati all'interno di questa tesi, benché solo alcuni siano pienamente inerenti all'argomento qui discusso, allo scopo di poterli utilizzare come metro di confronto.

In particolare, notiamo (fig. 25) che la quasi totalità dei partecipanti conosce e ritiene di saper spiegare l'acronimo "JRPG", come in realtà anche "MMORPG". Al contrario, quello apparentemente meno conosciuto o chiaro sembra essere "CRPG", nonostante il suo ampio uso soprattutto in territorio euroamericano durante i primi anni dei videogiochi di ruolo. Come abbiamo visto, "CRPG" ha finito per essere più o meno sostituito da, o almeno per sovrapporsi a, "WRPG", che comunque ha ottenuto risultati solo relativamente migliori nel questionario, con solo il 36,7% che dichiara di saperlo spiegare.

Il fatto che "WRPG" sia così relativamente poco conosciuto, soprattutto se messo a confronto con "JRPG", potrebbe indebolire l'idea che i due termini siano nati come risultato di un processo di *othering*, e che dunque il "WRPG" non sia altro che "un RPG che non è un JRPG": non dovrebbe essere d'altronde possibile parlare di "JRPG" se non si ha il termine di paragone a cui riferirlo. Credo però che questa interpretazione sia errata, in quanto, come vedremo anche dopo, molti non sono realmente a conoscenza di cosa sia un JRPG,[16] e in diversi casi sembrano anche consapevoli di non esserlo, eppure ne dichiarano l'esistenza "necessaria" o quanto meno molto utile. Le ragioni di questo

[16] Ancora una volta, probabilmente perché una definizione univoca e unanimemente accettata di JRPG è tuttora inesistente.

bisogno di mantenere questa categorizzazione, molto spesso, finiscono per rientrare nel solito schema che cerca di elencare delle caratteristiche prospettandole come "legate alla cultura giapponese", dichiarando che essi siano "fondamentalmente diversi" dagli altri RPG, che si sono sviluppati secondo percorsi separati…

È dunque più probabile che il termine di paragone che utilizzano quanti non conoscono "WRPG" sia semplicemente "RPG": il "JRPG" è un tipo speciale di RPG, che si connota come "giapponese" per questo, mentre gli altri RPG sono, né più né meno, "RPG normali". Ciò non vuol dire che essi siano slegati dal concetto di "occidente", semplicemente, essendo tale "stile occidentale" quello *normale*, non c'è bisogno di marcarlo esplicitamente nella sigla: in maniera in apparenza paradossale, seguendo questa linea di pensiero si può arrivare alla conclusione che la minore diffusione di "WRPG" rispetto a "JRPG" evidenzi maggiormente l'esistenza di un uso non neutrale e da problematizzare di quest'ultimo acronimo, che di fatto finisce per assumere il significato implicito di "diverso".

In ogni caso, abbiamo risultati simili anche per quanto riguarda le domande che chiedono di valutare, da un minimo di 1 a un massimo di 5, la diffusione di "JRPG" e "WRPG": i più (79,2%) ritengono molto diffuso "JRPG" (fig. 26), mentre il 65% ritiene che "WRPG" non sia molto diffuso (fig. 27). Addirittura, il voto che ha ricevuto la maggioranza di risposte nella domanda sui WRPG è proprio l'1, totalmente assente invece in quella sui JRPG. Ancora una volta, è evidente che "JRPG" è percepito come un acronimo che, a prescindere dall'idea che ne ha il singolo, è decisamente diffuso e affermato almeno all'interno degli spazi dedicati al videogioco, mentre "WRPG" sembra più di nicchia, un acronimo che molti probabilmente non ritengono di aver incontrato prima di questo sondaggio.

Avendo appurato il parere dei partecipanti riguardo alla diffusione di questi acronimi, se ne discute quindi l'utilità. Il 65,8% delle persone che hanno risposto ha dichiarato di ritenere "JRPG" e "WRPG" utili e che il loro utilizzo dovrebbe essere mantenuto, lasciando quindi in minoranza (34,2%) quelli con il parere contrario. Si tratta di un risultato non particolarmente sorprendente alla luce di quanto visto finora e, in particolare, nel corso del Capitolo 2, ma allo stesso tempo esso si pone almeno in apparente contraddizione con la domanda sul tipo di RPG preferito, come già discusso.

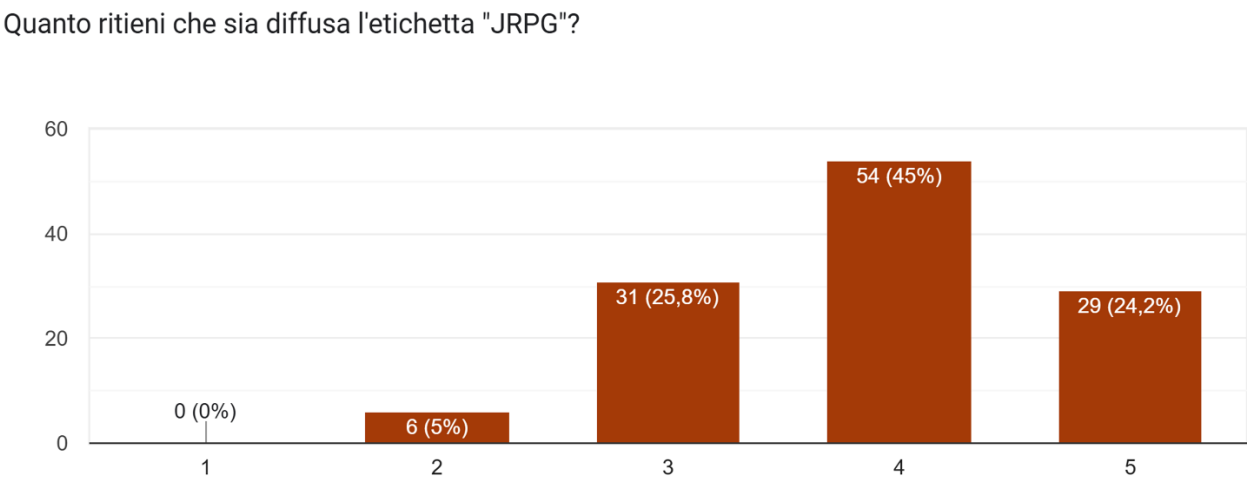


Figura 26: diffusione da 1 a 5 di "JRPG" (grafico mio).

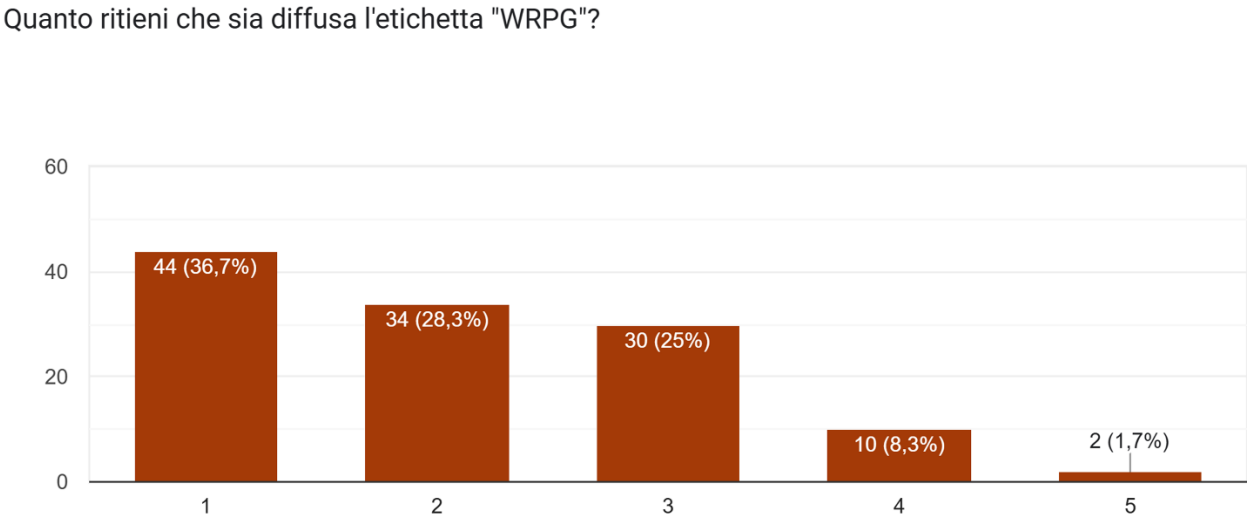


Figura 27: diffusione da 1 a 5 di "WRPG" (grafico mio).

Per quanto riguarda le due sezioni esclusive del questionario, inizierò la trattazione da quella dedicata a chi si è dichiarato “contro” le etichette di genere, in particolare perché necessita di una trattazione minore rispetto all’altra.

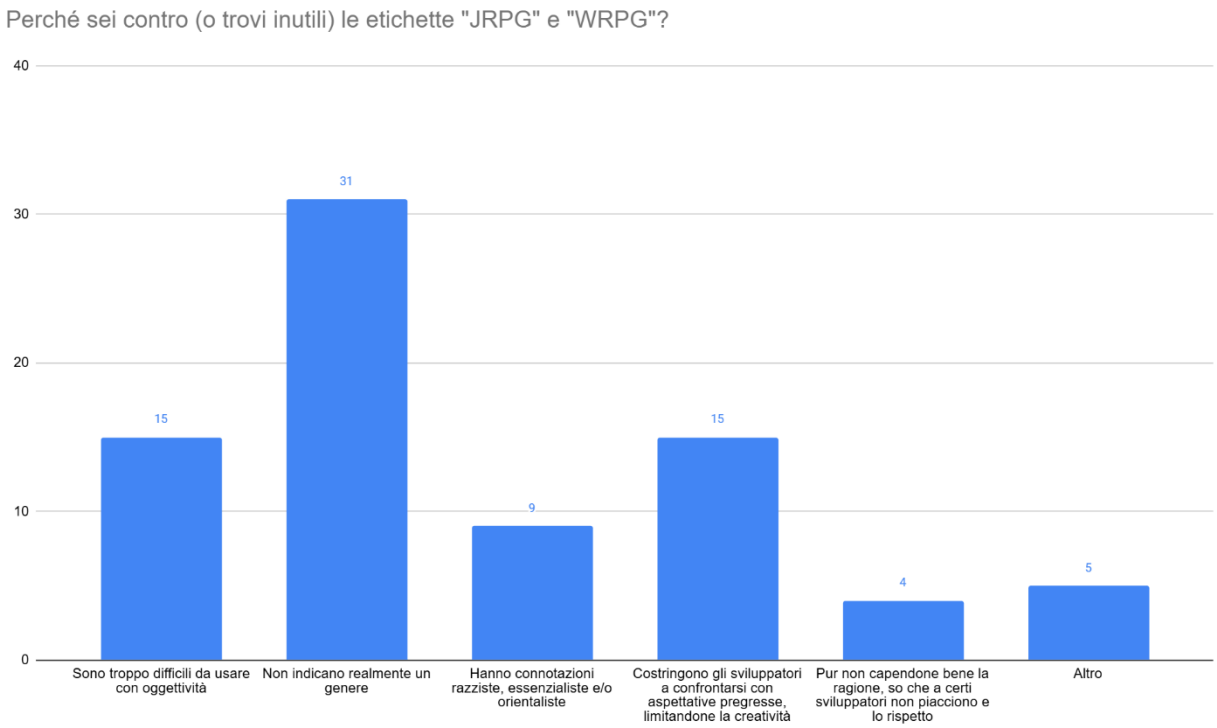


Figura 28: motivi per cui i partecipanti si sono dichiarati contro alle etichette di genere (grafico mio).

La domanda principale posta a questo gruppo di partecipanti li invitava a motivare la propria scelta: ho offerto una serie di motivazioni plausibili tra cui scegliere, ma era anche contemplata la possibilità di aggiungere una risposta propria. Come vediamo in fig. 28, una vasta maggioranza dei membri di questo gruppo (75,6%) ha risposto di ritenere che esse non indichino realmente un genere: si tratta dunque ad esempio di chi vede "JRPG" e "WRPG" come semplici indicazioni geografiche, e dunque non ne riconosce il motivo d'essere, o anche chi, semplicemente, è consapevole della difficoltà di giungere a una definizione univoca e, di conseguenza, non riesce a trovare un'utilità nell'uso di tali etichette in modo formale.

Anche le altre scelte ci danno spunti di riflessione. La quarta risposta riportata in fig. 28 è stata formulata seguendo in modo piuttosto fedele le parole di Yoshida riportate in precedenza:[17] è possibile che chi l'ha selezionata (il 36,6%) l'abbia fatto proprio perché a conoscenza di quell'intervista, ma a prescindere è una dimostrazione della condivisibilità del suo discorso. Solo pochi (22%), invece, riconoscono che questi termini potrebbero avere delle caratteristiche razziste, orientaliste o essenzialiste: anche in questo caso, la ragione potrebbe essere semplicemente riconducibile all'ignoranza del significato di alcuni di questi termini, magari unita a una percezione

[17] *I played Final Fantasy XVI*…, cit.

del “razzismo” come un fenomeno più esplicito e apertamente negativo, invece che permeante della realtà sociale in molteplici aspetti e forme.

Per quanto riguarda infine la prima risposta, essa mette in luce che l’arbitrarietà dell’attribuzione di “JRPG” e “WRPG” a questo o quel gioco non è percepita all’unanimità, ma anzi solo da una relativa minoranza, seppur tutto sommato si tratti di una delle risposte più popolari (36,6%). Questo discorso viene ripreso nella domanda successiva, che chiede di valutare questa arbitrarietà, in una scala da 1 (pochissima) a 5 (moltissima).

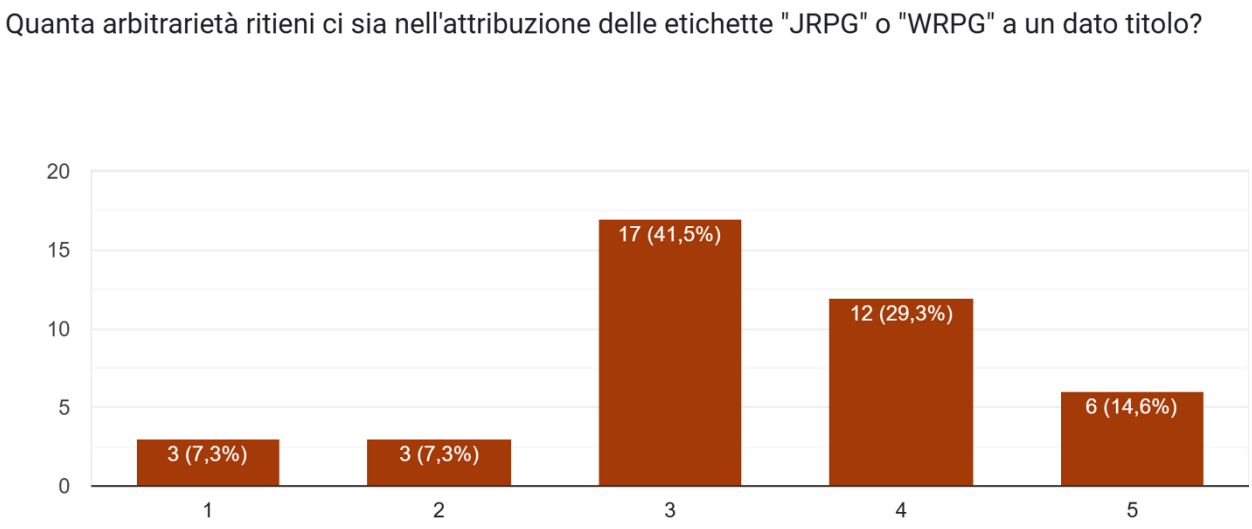


Figura 29: valutazione da 1 a 5 dell'arbitrarietà nell'attribuzione delle etichette di genere da parte del primo gruppo di partecipanti (grafico mio).

Il risultato, che vediamo nella fig. 29, è che, benché un’ampia maggioranza (85,4%) abbia dato un voto pari o superiore a 3, sono relativamente pochi quelli che si sono spinti fino al voto massimo: in particolare, ad aver dato un punteggio di 3 è il 41,5%, contro il 44,9% di 4 e 5 sommati. Insomma, nonostante sia riconosciuta un’arbitrarietà considerevole, non è così estrema come ci si potrebbe aspettare dalla comprovata difficoltà di definizione del genere. Anche in questo caso, si può trovare una spiegazione prendendo in considerazione l’idea di “JRPG” e “WRPG” come semplici marche geografiche: di certo considerandoli in questo modo è facile vederli come tutt’altro che arbitrari nella maggior parte dei casi, ma allo stesso tempo ritenere che sia presente un’arbitrarietà nel modo in cui altri interpretano tali etichette, motivo per cui, probabilmente, i membri di questo gruppo hanno risposto in primis di essere contrari all’uso di tali etichette.

Prima di concludere l’analisi di questa sezione del questionario, vorrei riportare un paio di risposte aperte alla domanda in fig. 28: benché si tratti, appunto, di risposte personali, e dunque non indicative

di un pensiero diffuso, esse dimostrano infatti un primo tentativo di ragionare più approfonditamente sulla questione. In particolare, un partecipante spiega di trovare "JRPG" e "WRPG" limitanti in quanto escludono una fetta di giochi e relativi sviluppatori, ossia coloro che non sono né "occidentali" né giapponesi, di fatto dunque problematizzando l'origine dei termini e il loro significato originario e avvicinandosi a una proposta di revisione della nomenclatura, mentre un altro ritiene che questi concetti fossero magari validi in passato, ma ora siano diventati anacronistici, dato che non è più presente un reale divario tra produzioni giapponesi e "occidentali".

In generale, appare chiaro che, benché non siano in pochi coloro che si oppongono a "JRPG" e "WRPG", il motivo di questa opposizione è principalmente pratico, da ricercare nel loro uso poco standardizzato e che porta a interpretazioni diverse e che, di conseguenza, ne annulla l'utilità. Non c'è invece una consapevolezza diffusa, bensì limitata solo ad alcune voci, degli effetti dannosi che questa suddivisione causa da un punto di vista sociale ed economico, benché sia comunque apprezzabile che si stiano muovendo i primi passi in questa direzione.

Per quanto riguarda invece il gruppo di partecipanti che ha risposto positivamente in relazione all'utilità delle etichette "JRPG" e "WRPG", anche in questo caso la prima domanda posta riguarda il motivo di questa scelta. Trattandosi stavolta però di una domanda le cui risposte mi interessava investigare maggiormente, senza influenzare in alcun modo il pensiero dei partecipanti, ho optato per la richiesta di risposte aperte.

Tra queste, la maggior parte è stata riconducibile a un bisogno di "identificare" i tipi di RPG: tuttavia, solo una piccola parte (7 su 79) ha parlato esplicitamente di "generi", mentre gli altri hanno optato per visioni meno estreme. C'è chi ha risposto che servono a "identificare alcuni elementi che queste tipologie di videogiochi possiedono", o anche "identificare le differenze che accomunano le produzioni di questi generi di giochi/videogiochi", attenuando così il valore di tali etichette, che non diventano più identificatrici di generi o anche solo sottogeneri, quanto più modi rapidi per richiamare un gruppo di caratteristiche. In particolare, i più fanno riferimento a differenze dal punto di vista del gameplay e della trama, con qualche risposta che cita anche le ambientazioni. Abbiamo in realtà già visto nei capitoli precedenti che si tratta di differenze poco basate sulla realtà, ma il questionario riconferma la diffusione di questa convinzione errata.

Semantica a parte, comunque, permane evidentemente l'idea che "JRPG" e "WRPG" siano tipi di RPG diversi, sufficientemente distinti e, soprattutto, distinguibili da renderne valida una categorizzazione più o meno sistematica. Al massimo, quello che vale la pena notare è che c'è una certa consapevolezza anche all'interno di questo gruppo delle difficoltà d'uso di tali acronimi: c'è chi

ritiene che siano meno agli antipodi di come si intendano solitamente ("There is a distinction between them, but eventually there is also a muddy/grey area between them."), e anche chi ritiene che essi siano utili solo "con la premessa che i giocatori conoscano i loro significati". C'è quindi anche tra i sostenitori dei termini una parte che ne appoggia l'uso solo con determinate limitazioni e in certe circostanze, più o meno realizzabili nella pratica.

È importante notare un'altra argomentazione che ricorre in molteplici tra le risposte di questo tipo, ossia che le differenze tra "JRPG" e "WRPG" siano dovute a diverse matrici culturali. Per citare qualcuna di queste risposte:

> **A:** In occidente ed in Giappone si ha due modi diversi di intendere il gioco di ruolo […].
>
> **B:** Ideas for the West and Japan are different
>
> **C:** Per rappresentare le unicità delle varie culture all'interno dei giochi
>
> **D:** Sono due sottogenere [*sic*] molto differenti, nati in contesti culturali altrettanto diversi.
>
> **E:** Si intravede la differenza culturale molto spesso.

Vediamo che queste differenze vengono prospettate con termini diversi (modi, idee, culture…), a volte limitatamente ai videogiochi, altre volte estese alle culture più in generale: si nota facilmente come queste risposte siano ancora più o meno consapevolmente influenzate dall'idea di una cultura giapponese/asiatica diversa e, soprattutto, incontaminata da parte di quella "occidentale". Inoltre, ancora una volta vengono completamente ignorate l'origine americana degli RPG, la diretta influenza esercitata da *Ultima* e *Wizardry* su *Dragon Quest* e soprattutto gli sviluppi recenti, le emulazioni consapevoli e dichiarate di RPG giapponesi da parte di sviluppatori non giapponesi (e viceversa). Si tratta di ignoranza o di una convinzione che, a prescindere, la sensibilità giapponese sia troppo unica e radicata perché non sia visibile in qualunque prodotto nipponico? Difficile dirlo, ma quel che è certo è che, che sia visto come un genere o meno, l'idea di una differenza intrinseca non si riesce a slegare dall'uso di "JRPG".

Ci sono alcuni sporadici casi di risposte che riconoscono in realtà questa contaminazione, facendo riferimento a RPG euroamericani che sembrano giapponesi e viceversa. Tuttavia, non sempre il linguaggio utilizzato per parlarne è neutro: in particolare, un partecipante parla di giochi che "copiano" i JRPG, un termine che ha chiaramente connotazione negativa,[18] nonostante si stia facendo riferimento ai "JRPG" come, di fatto, una serie di giochi di autori diversi ma con caratteristiche abbastanza comuni da poterle, appunto, copiare. Allora, perché si configurano come copie solo i titoli

[18] In alternativa, avrebbe potuto utilizzare un linguaggio neutrale come "trarre ispirazione" o "essere un tributo".

non giapponesi (e viceversa, quelli giapponesi quando riprendono le ipotetiche caratteristiche dei WRPG)? Ancora una volta, c'è l'idea che i JRPG e i WRPG siano troppo legati alle culture di origine per essere riprodotti in modo autentico e originale da chi non ne fa parte.

Interessanti almeno quanto le risposte sono, però, anche le "non risposte": ci sono due occorrenze di persone che a questa domanda hanno risposto ammettendo con sincerità di non saper rispondere, o addirittura di non essersi mai posti la domanda. Se a questi aggiungiamo coloro che hanno fornito risposte poco chiare, confuse o addirittura che hanno mancato il punto della domanda, si può dedurre che c'è anche chi vede le etichette in questione come "utili", ma senza saperne il perché: le accettano in modo acritico, probabilmente per consuetudine, perché "è così che si fa", o almeno che hanno sempre visto gli altri fare. Questo è molto importante, in quanto dimostra che un buon modo per riconfigurare il discorso sugli RPG e cercare di riflettere e migliorare il lessico che si utilizza a tal proposito sarebbe in primis quello di spingere il pubblico a riflettere su come e perché si esprima in un certo modo. Come già detto, se a popolarizzare "JRPG" sono stati gli spazi online, in particolare quelli autorevoli, come le recensioni dei giornalisti del settore, allora è proprio da lì che potrebbe valere la pena di partire anche per metterlo in discussione.

La domanda successiva chiedeva invece di valutare più nel dettaglio l'importanza di varie caratteristiche nell'attribuzione dell'etichetta di "JRPG" o "WRPG" a un dato titolo. Ho ripreso i principali elementi descritti nel precedente capitolo, chiedendo di dare una valutazione su una scala che andava da "Ininfluente" a "Determinante". Ho riportato i risultati nelle figure da 30 a 36.

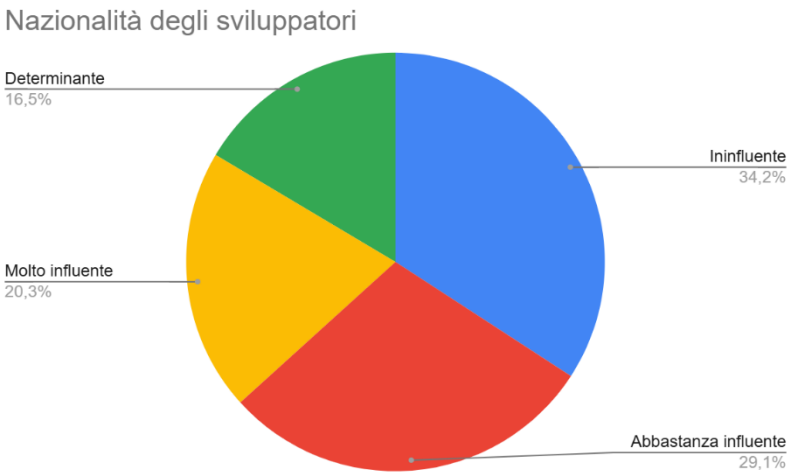


Figura 30: importanza della nazionalità degli sviluppatori per l'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio).

In particolare, possiamo vedere che gli elementi ritenuti più importanti sono la nazionalità della *software house*, l'estetica (da intendere ad esempio come la presenza o meno del cosiddetto "stile *anime*", il *character design*…), la trama e il *setting* del gioco e, soprattutto, il tipo di gameplay, da interpretare ancora una volta come la presenza di un sistema a turni o *action*, l'esistenza o meno del *party*, insomma, le caratteristiche già ampiamente descritte in precedenza.

La grande importanza data a quest'ultimo fattore è particolare, in quanto mi porta ancora una volta a chiedermi quanto sia marcata nella visione comune l'associazione di "JRPG" e "WRPG" a determinati stili di gameplay: come già detto ampiamente, siamo ormai ben lontani dal tempo in cui "JRPG" poteva essere visto come sinonimo di "RPG a turni", ammesso che questa associazione sia mai stata basata sulla realtà. Allo stesso tempo, come vedremo a breve, uno dei più recenti WRPG di maggior successo,

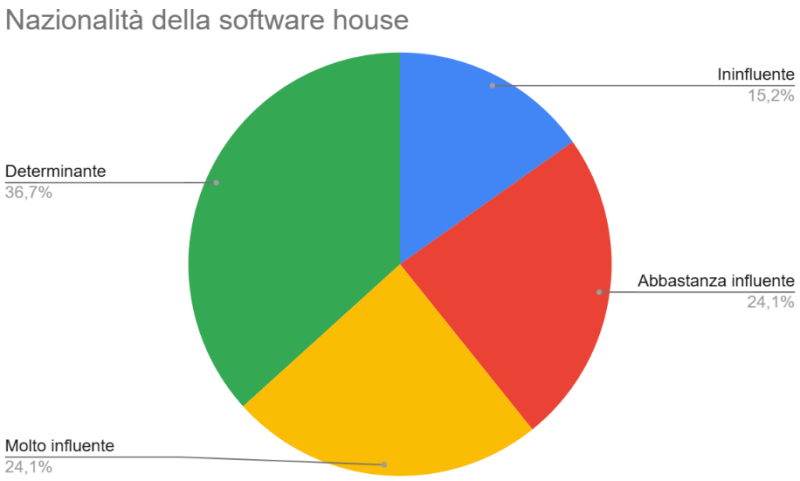


Figura 31: importanza della nazionalità della software house *nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio).*

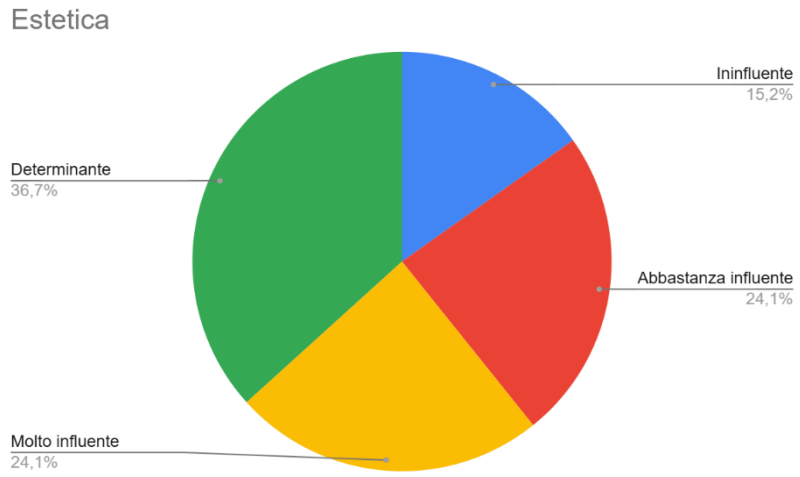


Figura 32: importanza dell'estetica nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio).

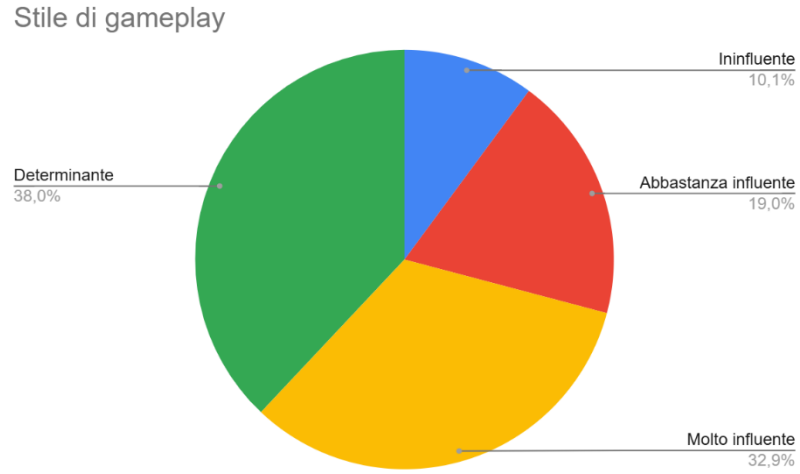


Figura 33: importanza dello stile di gameplay nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio).

Baldur's Gate 3, presenta un sistema a turni, eppure non viene classificato come JRPG. Ancora una volta, questo mi convince dell'idea che buona parte della diffusione di "JRPG" come etichetta di genere derivi dall'abitudine, più che da una sincera convinzione che il suo utilizzo abbia un significato chiaro e un'utilità inconfutabile.

Colpisce anche la maggiore importanza attribuita alla nazionalità della *software house* (fig. 31) rispetto a quella degli sviluppatori (fig. 30): se, come abbiamo visto, le differenze tra JRPG e WRPG sono di matrice principalmente culturale, allora dovremmo vederne gli effetti soprattutto in base alla provenienza (e, di conseguenza, alla cultura di origine) di chi il gioco effettivamente lo crea, chi ne determina insomma gli aspetti più inerentemente creativi e artistici, rispetto alla sede dell'azienda che lo produce. Spesso le due cose coincidono, naturalmente, ma allora perché questa differenza di importanza?

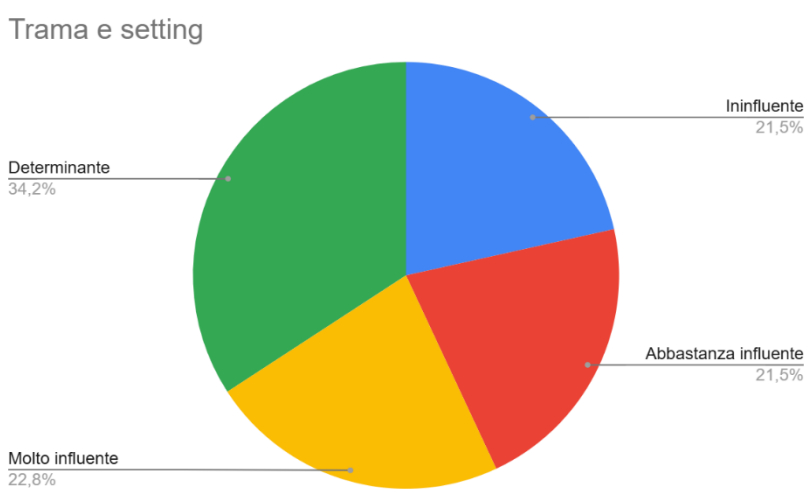


Figura 34: importanza di trama e setting *nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio).*

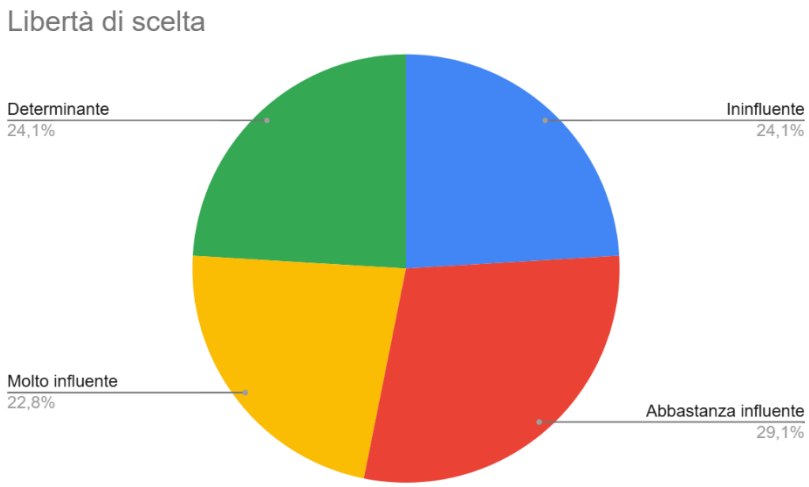


Figura 35: importanza della libertà di scelta nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio).

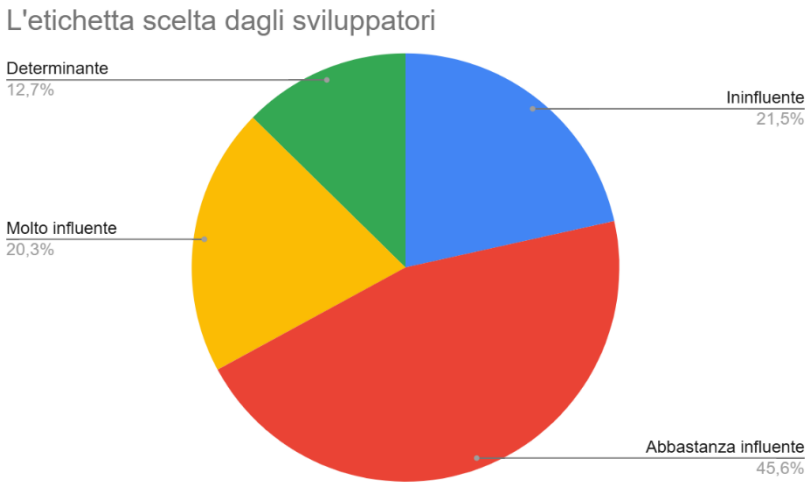


Figura 36: importanza dell'etichetta scelta dagli sviluppatori nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio).

Infine, è al contrario degna di nota la poca influenza che sembrano avere le dichiarazioni degli sviluppatori stessi sul genere del loro gioco (fig. 36): il fatto che solo il 12,7% le consideri determinanti, contro il 21,5% che arriva addirittura a definirle ininfluenti e la maggioranza del 45,6% che si limita a dichiararle "abbastanza influenti", sembra suggerire una poca fiducia nei confronti dei creatori delle opere in questione. Forse questo va messo in relazione con l'idea della diffusione di "copie" di JRPG/WRPG da parte di sviluppatori della cultura "sbagliata", ma più in generale si può in un certo senso giungere alla conclusione che una buona parte dei partecipanti al questionario facenti parte di questo gruppo si consideri per così dire "superiore" agli sviluppatori stessi e, di conseguenza, più adeguata, o anche solo più in grado di definire i vari RPG in modo più corretto. Volendo guardare questo risultato da un altro punto di vista, potremmo dire che "JRPG" e "WRPG" diventano etichette che hanno una loro validità solo all'interno del discorso dei fan, del pubblico più ampio. Il diritto di attribuire queste etichette è loro, non è qualcosa che può essere appropriato dai creatori: si tratta di una prospettiva che andrebbe sicuramente approfondita, e meriterebbe di essere discussa con ricerche e indagini future, magari anche tramite interviste mirate.

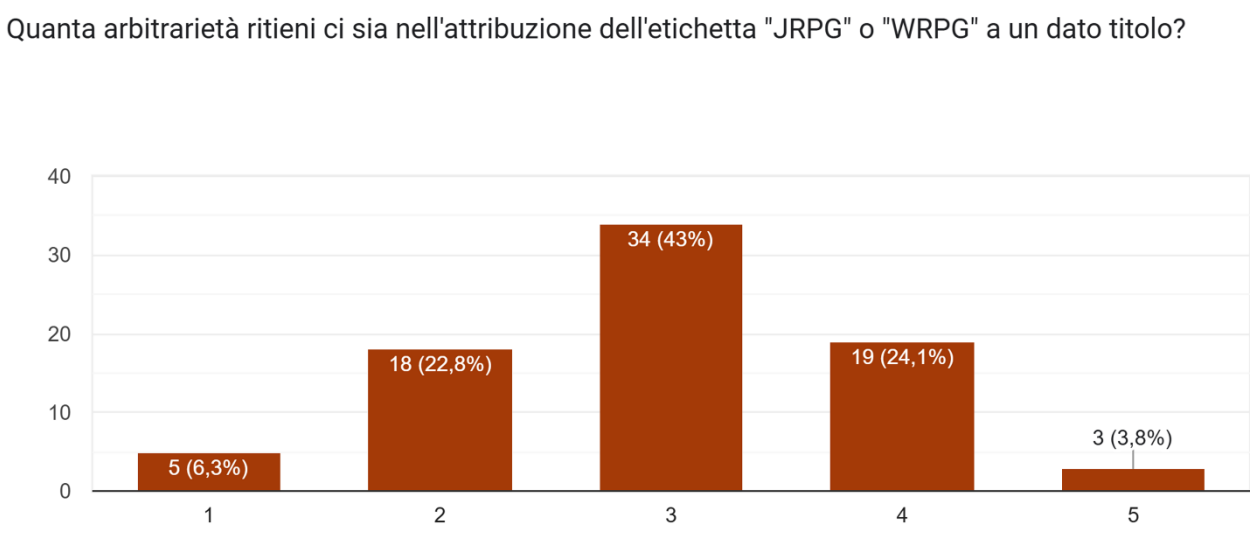


Figura 37: valutazione da 1 a 5 dell'arbitrarietà nell'attribuzione delle etichette di genere da parte del secondo gruppo di partecipanti (grafico mio).

Infine, come anticipato, l'ultima parte di questa sezione era dedicata a valutare l'arbitrarietà percepita nell'attribuzione delle etichette (come tra l'altro chiesto anche all'altro gruppo) e, in seguito, verificare quanto effettivamente questa arbitrarietà fosse presente tramite la proposta di alcuni "casi limite".

Prima di tutto, in fig. 37 possiamo vedere che l'arbitrarietà è riconosciuta anche da questo gruppo, tuttavia una grande maggioranza non la ritiene particolarmente forte, con il voto più popolare che è, anche in questo caso, il 3: l'arbitrarietà è dunque considerata solo "abbastanza presente". Mettendo a confronto i risultati dei due blocchi di partecipanti, vediamo che entrambi identificano nel complesso un'arbitrarietà media, che quindi si può considerare l'idea più diffusa a prescindere dalla propria opinione personale.

Procederò ora a presentare i risultati delle domande sui vari casi limite. In questa sede mi limiterò a commentarli, senza spendere molte parole su cosa renda tali titoli particolari: qualora necessario, rimando all'Appendice 1 con la trascrizione del questionario in cui, come anticipato, ho descritto ognuno dei titoli descrivendone le criticità.

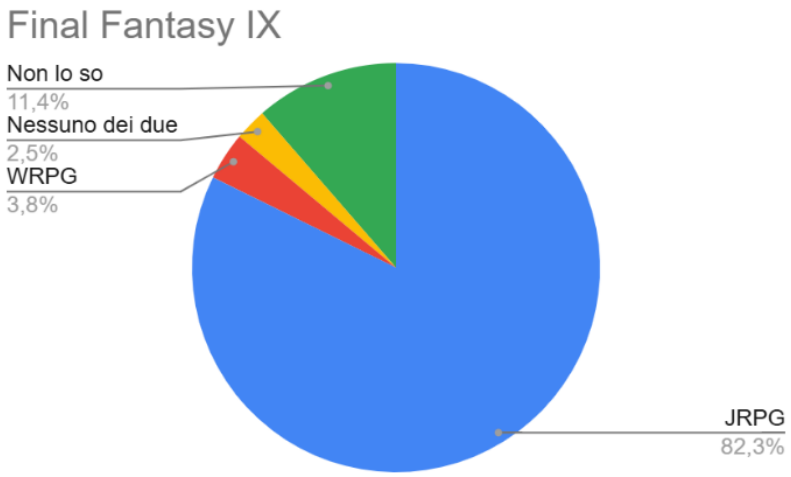


Figura 38: identificazione di Final Fantasy IX *(2000) nel questionario (grafico mio).*

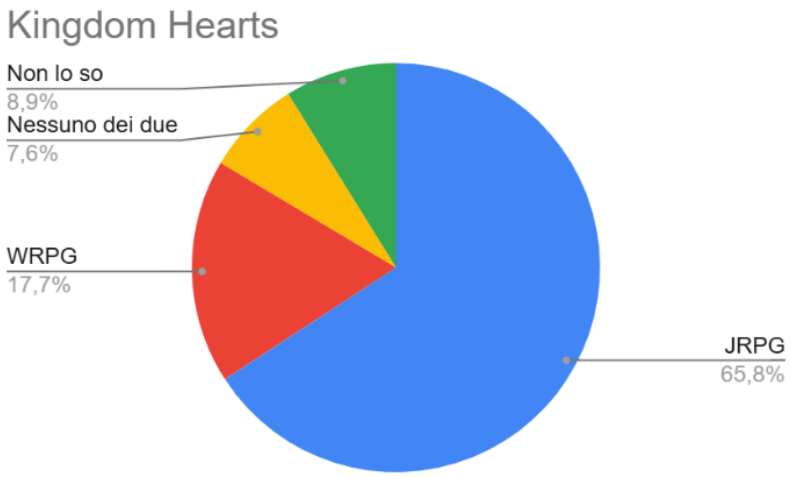


Figura 39: identificazione di Kingdom Hearts *(2002) nel questionario (grafico mio).*

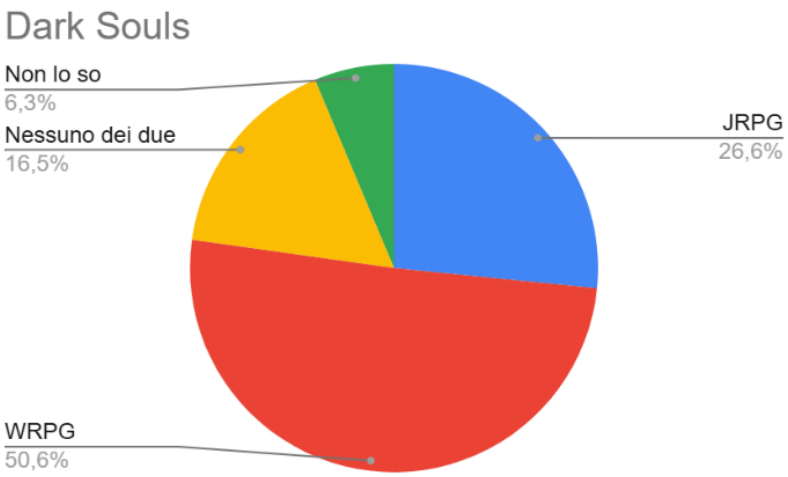


Figura 40: identificazione di Dark Souls *(2011) nel questionario (grafico mio).*

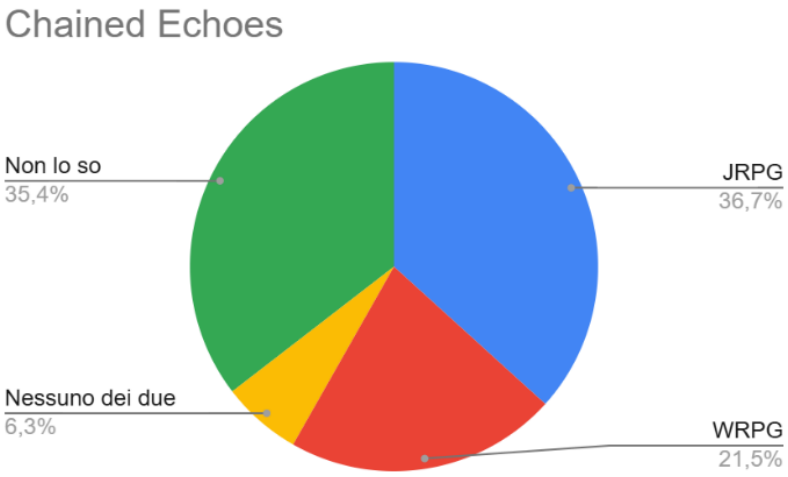


Figura 41: identificazione di Chained Echoes *(2022) nel questionario (grafico mio).*

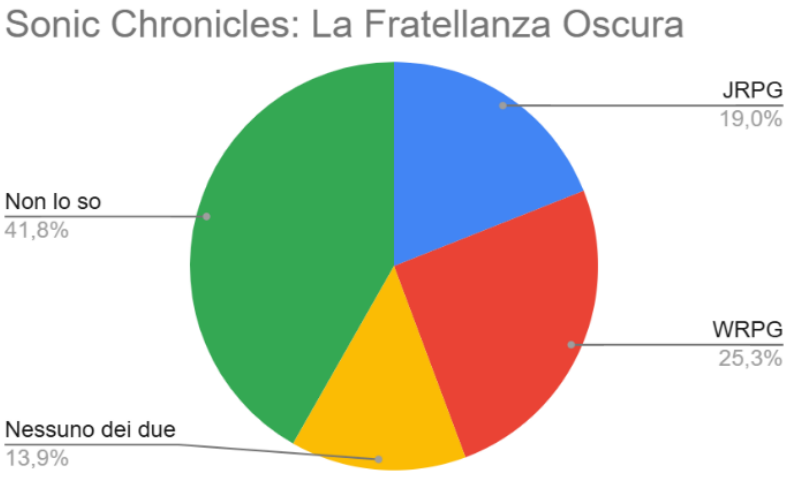


Figura 42: identificazione di Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura *(2008) nel questionario (grafico mio).*

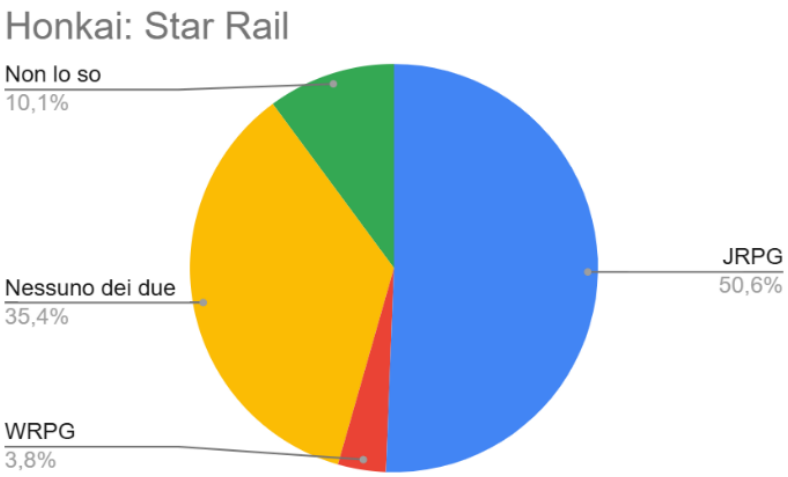


Figura 43: identificazione di Honkai: Star Rail *(2023) nel questionario (grafico mio).*

La prima cosa che salta all'occhio è come nessuno dei sei giochi proposti abbia ricevuto una risposta univoca, anzi, l'esatto opposto: per ognuno di essi sono state selezionate tutte e quattro le risposte possibili da un minimo di due persone l'una. Questa è già una chiara prova di quanto "JRPG" e "WRPG" siano etichette estremamente arbitrarie e il cui significato sia o poco conosciuto o, più semplicemente, impossibile da determinare con certezza. Come è altrimenti possibile spiegare che ci siano almeno sei titoli che non è possibile definire in modo incontrovertibile come "JRPG" o "WRPG"?

Anche lasciando da parte questa constatazione, che ritengo comunque fondamentale, si nota una certa confusione: in alcuni casi sembra infatti prevalere l'idea che "JRPG" e "WRPG" siano principalmente marche geografiche legate agli sviluppatori (e non alla *software house*, in contraddizione con quanto detto precedentemente), come dimostrato dai risultati di *Final Fantasy IX* e *Kingdom Hearts* (2002),[19] ma questo viene meno quando si guarda in particolare a *Dark Souls* (2011),[20] definito WRPG da più di metà delle risposte, pur essendo stato creato e prodotto in Giappone. Inoltre, è decisamente rilevante anche il caso di *Honkai: Star Rail* (2023),[21] definito da più del 50% dei partecipanti come JRPG, pur essendo invece un gioco di produzione cinese: se "JRPG" e "WRPG" fossero solo marche geografiche, l'unica risposta logica avrebbe dovuto essere "Nessuno dei due", accettando così dunque che questo binarismo sia limitato ed escluda un numero considerevole di nazioni, o quanto meno "Non lo so". La percentuale di partecipanti che ha scelto una di queste due risposte ammonta al 45,5%, un numero senz'altro considerevole, ma il fatto che non raggiunga la maggioranza indica comunque che, almeno di fronte ad alcuni titoli come questo e *Dark Souls*, sia più facile abbandonare il criterio

[19] NOMURA Tetsuya (dir.), *Kingdom Hearts* (*Kingudamu hātsu*) [videogioco], PlayStation 2, Square, 2002.
[20] MIYAZAKI Hidetaka (dir.), *Dark Souls* (*Dāku sōru*) [videogioco], multipiattaforma, FromSoftware, 2011.
[21] *Honkai: Star Rail* (*Bēnghuài: Xīngqióng Tiědào*) [videogioco], multipiattaforma, MiHoYo, 2023.

geografico. Lo stesso però non si può dire per *Chained Echoes*, che anzi può addirittura contare su dichiarazioni esplicite del creatore che lo presentano come JRPG: il sospetto che sorge a questo punto è che sia percepito come più "facile" definire *Honkai: Star Rail* un JRPG perché cinese, quindi quanto meno asiatico. Entrambi i giochi presentano un gameplay a turni con *party*, sono usciti su console e PC, sono esplicitamente ispirati a RPG giapponesi… non è chiaro cos'altro potrebbe aver portato a una differenza di classificazione così marcata.

Nemmeno il gameplay sembra influire in modo determinante: *Kingdom Hearts* e *Dark Souls* sono entrambi giochi *action*, eppure le risposte più votate sono rispettivamente "JRPG" e "WRPG", anche se tra i due si potrebbe identificare come più "americano" *Kingdom Hearts*, vista la collaborazione con Disney. Allo stesso modo, gli altri quattro titoli sono tutti connotati da un gameplay a turni, eppure sia *Chained Echoes* sia soprattutto *Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura* (2008)[22] hanno un numero di voti abbastanza simile per entrambe le opzioni principali, e anzi, nel caso di *Sonic Chronicles* in particolare quelle che lo definiscono un WRPG sono in maggioranza.

Figura 44: screenshot di una battaglia in Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura *(2008) (tratto da* Multiplayer*).* [23]



Quest'ultimo titolo è probabilmente il più interessante, in quanto è l'unico in cui tutte le opzioni hanno ricevuto un numero relativamente cospicuo di voti e, in particolare, quella più selezionata è stata "Non lo so" (41,8%). Il criterio geografico lo vorrebbe identificabile come un WRPG, in quanto prodotto da *Bioware*, *software house* canadese, come canadese è anche lo staff che ci ha lavorato, benché si tratti di uno spin-off di un'IP giapponese (*Sonic the Hedgehog*). Il gioco presenta però un sistema a turni e il design dei personaggi è, naturalmente, identificabile come "*anime*", tanto che esistono serie animate giapponesi dedicate alla serie. Sono anche assenti particolari scelte che influenzino la trama, non è possibile creare un proprio

[22] Mark DARRAH (dir.), *Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura* (*Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood*) [videogioco], Nintendo DS, BioWare, 2008.
[23] *Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura*, in "Multiplayer", https://multiplayer.it/giochi/sonic-chronicles-la-fratellanza-oscura-per-ds.html, 16-01-2025.

Avatar, tutte caratteristiche che dovrebbero invece rimandare ai JRPG.

Alla luce di questa rapida presentazione, è naturale capire perché molti dei partecipanti siano andati in confusione, rassegnandosi a non saper dare una risposta. La stessa ammissione di non avere modo di incasellare il gioco in un genere specifico, però, è utile non solo allo scopo di questa ricerca, in quanto dimostra ancora una volta che tali etichette sono troppo limitanti e poco adatte a essere mantenute se non in modo acritico e distante dal loro uso reale, ma anche perché ora queste stesse persone, che, ricordiamolo, considerano "utile" il mantenimento di tali termini, sono necessariamente consapevoli della loro fallibilità. È tenendo conto di questo che credo che sia importante per l'evoluzione del discorso sui JRPG concentrarsi su casi limite del genere.

Per concludere la trattazione del questionario, esporrò ora i risultati delle domande dell'ultima sezione, di nuovo accessibile da tutti e dedicata alla percezione di eventuali connotazioni (positive o negative) viste come intrinsecamente legate ai termini "JRPG" e "WRPG", in vari ambiti.

Dalle figure 45 e 46 vediamo che entrambe le etichette sono percepite da molti come non neutrali, in particolare nel caso di "JRPG". La differenza principale sta nel fatto che, nonostante in entrambi i casi i più ritengano che la non neutralità di questi termini sia legata all'opinione del singolo, e non a una connotazione intrinseca, c'è una percentuale relativamente considerevole (23,3%) che vede "JRPG" come un'etichetta mediamente positiva, opinione tra l'altro indirettamente rinforzata dall'assenza di persone che la vedano invece come negativa. Lo stesso non si può dire di "WRPG": benché siano entrambe percentuali molto esigue, essa è vista sia come positiva sia come negativa. Si tenga comunque conto che i dati precedenti ci hanno dimostrato che molti dei partecipanti al sondaggio non conoscevano l'etichetta "WRPG", dunque molte delle risposte relative a quest'ultima domanda vanno necessariamente ritenute poco degne di considerazione.

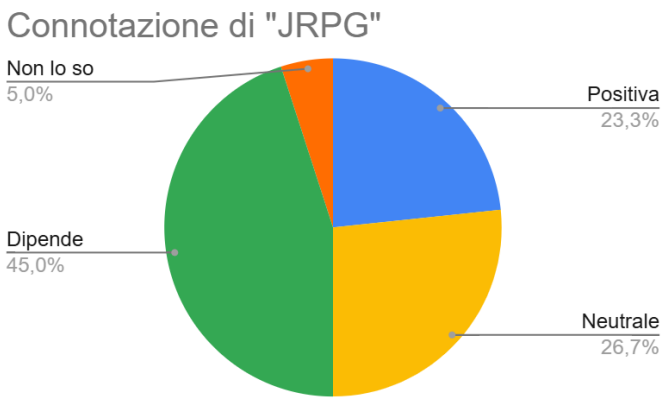


Figura 44: connotazione di "JRPG" percepita dai partecipanti (grafico mio).

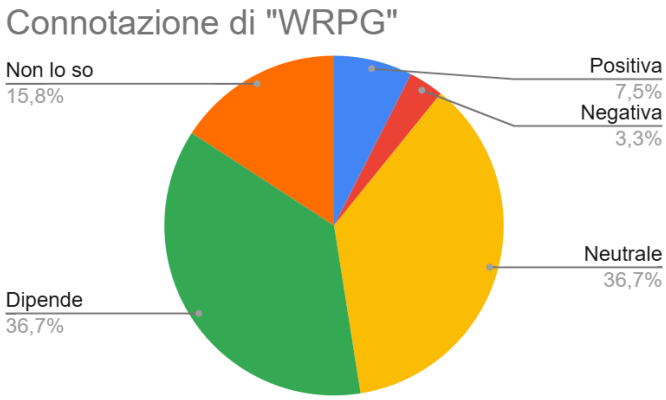


Figura 45: connotazione di "WRPG" percepita dai partecipanti (grafico mio).

Inoltre, questi risultati sono probabilmente da riferire principalmente all'opinione pubblica, ossia dei videogiocatori: nella domanda successiva, infatti, si chiede di indicare se ritengano che ci sia un qualche tipo di *bias* nella stampa specializzata e nelle giurie delle premiazioni videoludiche euroamericane. Come vediamo nei risultati (fig. 47 e 48), un numero considerevole di persone ha sostenuto che entrambe tendono a favorire i WRPG, benché comunque non siano poche le voci che hanno invece sostenuto anche in questo caso la neutralità.

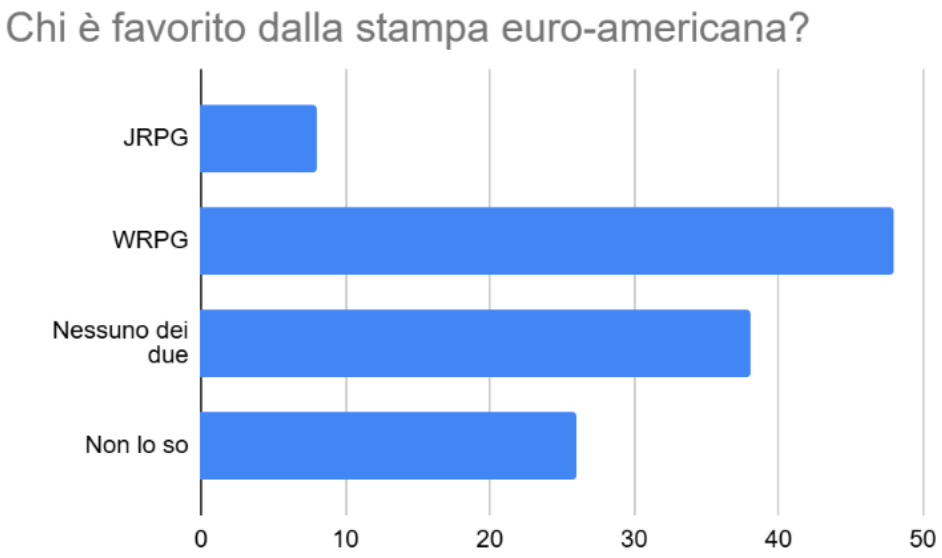


Figura 46: RPG favoriti dalla stampa euroamericana secondo i partecipanti al sondaggio (grafico mio).

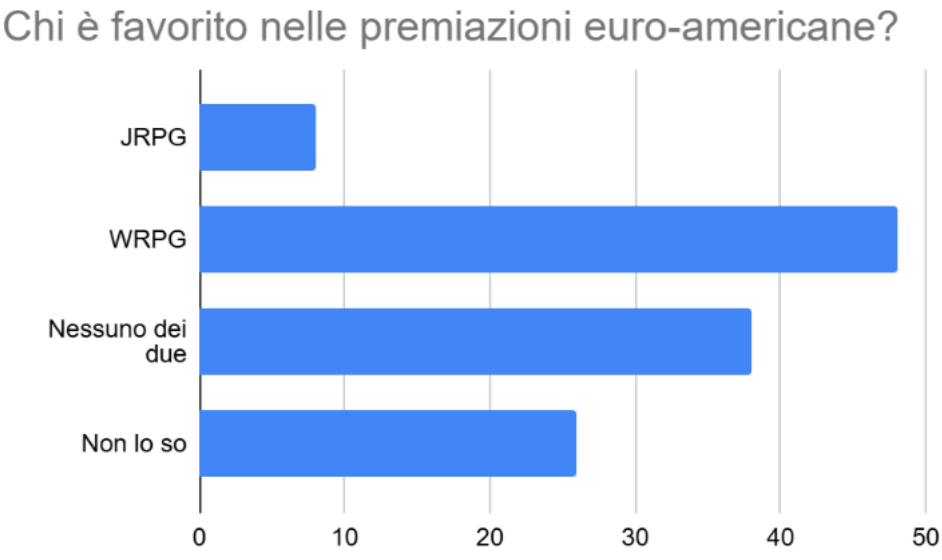


Figura 47: RPG favoriti dalle giurie delle premiazioni videoludiche euroamericane secondo i partecipanti al sondaggio (grafico mio).

Ho posto questa domanda nel questionario per indagare la percezione del pubblico a riguardo, anche in vista della restante parte del capitolo in corso, in cui mi dedicherò proprio a delle analisi focalizzate

sulle recensioni di vari RPG e le loro nomination e vittorie in alcune delle più importanti premiazioni videoludiche europee e americane.

L'ultimo risultato che desidero riportare è relativo a quanto i partecipanti fossero a conoscenza delle critiche mosse da alcuni sviluppatori giapponesi contro il termine "JRPG". Ben il 59,2% ha risposto di non averne sentito parlare, mentre solo l'8,3% ha dichiarato che le loro parole hanno influenzato il loro modo di vedere la questione, contro un 32,5% che sostiene invece di averle trovate non influenti. Ancora una volta, si nota che una parte considerevole dei partecipanti sembra essere molto convinta delle proprie idee a riguardo, avendo più fiducia in esse che nelle parole di coloro che lavorano nell'ambito e possono comprendere in prima persona le ripercussioni di tali acronimi e del modo in cui vengono usati. Sotto questo punto di vista, quindi, sembra esserci una certa distanza da quanto riscontrato in precedenza in reazione alle parole di Yoshida.[24]

In conclusione, ritengo che, pur con tutte le limitazioni già espresse, i risultati di questo questionario siano degni di interesse, in quanto permettono di avere un'idea chiara della confusione che avvolge l'uso di "JRPG" e "WRPG", nonché allo stesso tempo di quanta relativamente poca consapevolezza di tale confusione ci sia tra chi più contribuisce a indirizzare il discorso videoludico, ossia i videogiocatori stessi. In molti riconoscono l'arbitrarietà e alcune problematiche legate a tali etichette, ma solo pochi riescono a intuirne gli effetti negativi che essi hanno da un punto di vista sia creativo sia sociale sugli sviluppatori. Al contrario, sono invece generalmente riconosciuti gli effetti sulle reazioni dei *media* come la stampa e le premiazioni, per quanto non sia chiaro se ciò sia considerato direttamente collegato all'esistenza di questi sottogeneri e all'insistenza su delle supposte differenze intrinseche o se pensino che derivi da matrici differenti.

Si è inoltre dimostrata l'utilità di concentrarsi su "casi limite" per far riflettere il pubblico sulla questione, una pratica che sarebbe probabilmente efficace in concerto con una maggiore discussione sul tema che, da sola, non sembra avere un grande effetto, vista la forte fiducia in sé stessi e nelle proprie idee che sembrano avere molti dei giocatori partecipanti. Un'altra strada da valutare, come anche in questo caso suggerito tra l'altro pure da qualcuno dei partecipanti, è quella del compromesso, ossia il mantenimento di una differenziazione tra gli RPG, ma indipendentemente da fattori geografici, quindi con una sostituzione dei nomi utilizzati attualmente, in primis per risolvere le numerose contraddizioni che ne derivano.

[24] Come descritto nel corso del Capitolo 2 di questa tesi.

3.3 Le valutazioni dei "JRPG" da parte della stampa euroamericana

Con l'evolversi del *medium* videoludico e la maggiore diffusione e popolarità dei videogiochi ottenuta nel corso degli anni, è naturale che si siano sviluppate di pari passo pure le voci che trattano, anche in maniera professionale, dei videogiochi stessi. Come nel caso di ogni altra forma creativa o artistica, anche in quest'ambito sono dunque emerse personalità che svolgessero il ruolo di "critica videoludica": ormai è estremamente facile trovare recensioni più o meno elaborate di pressoché qualunque titolo sul mercato, scritte sia da appassionati, magari sul proprio blog personale, sia da professionisti del settore e giornalisti abilitati. A questi ultimi, tra l'altro, come già visto dobbiamo anche in parte la nascita e la diffusione dell'acronimo "JRPG" e delle connotazioni che esso porta con sé.

Una recensione, soprattutto se pubblicata da testate autorevoli, ha senz'altro un riscontro sul favore del pubblico verso un dato titolo: ne indirizza la percezione, può incoraggiare o dissuadere dall'investirci tempo e soldi, insomma ha indubbiamente un effetto pratico sulla reputazione e sulle vendite delle opere. Questo è particolarmente vero nel caso dei videogiochi, in cui le recensioni della critica hanno un valore mediamente più alto rispetto a quelle degli altri utenti, benché le effettive dinamiche in gioco siano ancora argomento di studio.[25] Di conseguenza, ho ritenuto necessario ai fini della ricerca attuale svolgere almeno una rapida indagine volta a identificare quanto gli RPG giapponesi siano trattati diversamente da quelli "occidentali" da parte delle testate euroamericane, cercando di capire se sia dunque riscontrabile il *bias* che, come visto anche tramite il questionario di cui sopra, è ritenuto presente almeno in parte da un numero considerevole di appassionati del genere.

Ho già spiegato all'inizio del capitolo corrente le modalità di questa analisi e le limitazioni in cui sono inevitabilmente incorso, ma ribadisco per trasparenza ancora una volta che i risultati che esporrò a breve non sono da considerare definitivi (oltre a essere, naturalmente, soggetti a cambiamenti, in quanto si possono considerare aggiornati solo fino al momento della stesura della pubblicazione corrente): per poter giungere al cuore della questione, infatti, saranno senza dubbio necessarie analisi più approfondite e dedicate a questo specifico scopo, che purtroppo in questa sede posso solo demandare a ricerche future.

Prima di passare all'esposizione dei risultati, è necessario però prima di tutto spiegare il modo in cui funzionano gli aggregatori utilizzati, ossia *Metacritic* e *OpenCritic*. Il meccanismo alla base di entrambi è all'incirca lo stesso: essi raccolgono una serie di recensioni opera di critici professionisti,

[25] Tobias KRAEMER, Welf H. WEIGER e Sven HEIDENREICH, "Do all stars shine the same? Investigating the nonlinear effects of user and critic reviews on video game sales", *Journal of Business Research*, 188, 115034, 2025.

fanno una media dei vari voti ricevuti dal gioco ed essa diventa il "punteggio" che viene a esso assegnato. Per questo, se un titolo ha ad esempio un punteggio di 95 su *Metacritic*, ciò significa che la media delle recensioni che il sito ha raccolto tra tutte le pubblicazioni che considera rilevanti è, appunto, di 95.

A che pro avere due aggregatori diversi, allora? La ragione deriva dal fatto che, in realtà, il punteggio di *Metacritic* non è propriamente la media aritmetica, bensì una media ponderata basata su fattori che non sono purtroppo mai stati resi pubblici.[26] Questo ha portato molti utenti del sito a considerarlo inattendibile o, comunque, meno oggettivo di quanto esso vorrebbe (o dovrebbe) essere: senza poter sapere il criterio per cui il voto di certe testate pesi più o meno di altre, infatti, è difficile capire se esso sia quanto meno condivisibile (ad esempio, se fosse basato sulla qualità media della pubblicazione in questione, sul numero di visualizzazioni…) o se ci siano invece in ballo interessi meno nobili e che possono, appunto, portare a dei risultati falsati.

OpenCritic si pone quindi come alternativa a *Metacritic*, con un processo di aggregazione più trasparente, ma che sarebbe comunque errato definire pienamente equo: anche in *OpenCritic*, infatti, è presente una gerarchia di pubblicazioni che distingue i "*Top Critics*" dagli altri, e sono solo i voti dati da questa "élite" a determinare il punteggio dei giochi. Il resto delle recensioni viene semplicemente utilizzato per un secondo tipo di punteggio, la "*Critics Recommendation*", che si limita a riportare la percentuale di critici che raccomanda il gioco, senza far riferimento allo specifico voto assegnato.[27] Poiché, a differenza di *Metacritic*, *OpenCritic* ha una lista pubblica di tutte le pubblicazioni considerate, divise tra i due gruppi,[28] si può senz'altro considerare l'aggregatore più trasparente dei due, ma è dibattibile se il suo punteggio possa davvero essere ritenuto più rappresentativo dell'effettiva visione media dei vari giochi da parte della critica nella sua interezza. Non potendo dunque scegliere uno solo dei due per questo motivo, ho deciso di effettuare la mia indagine consultando entrambi. Nell'esporre i risultati, evidenzierò le differenze riscontrate tra i due dove necessario.

Prima di arrivare ai risultati, però, è necessaria un'ulteriore premessa, utile sia per mettere in chiaro alcune limitazioni della ricerca stessa sia perché esse hanno una rilevanza più generale all'interno del discorso attuale. Come si può intuire, il mio interesse principale riguardava gli RPG, di conseguenza ho utilizzato in molteplici occasioni le funzioni di ricerca e filtri di entrambi i siti. Purtroppo, entrambi i motori di ricerca interni non si sono rivelati particolarmente soddisfacenti o ben funzionanti, il che

[26] *About Us*, in "Metacritic", https://www.metacritic.com/about-us/, 17-01-2025.
[27] *Frequently Asked Questions*, in "OpenCritic", https://opencritic.com/faq, 17-01-2025.
[28] Ibid.

ha senza dubbio reso più difficoltosa la mia indagine. Non solo: non essendo tali filtri particolarmente ben realizzati, non posso nemmeno dichiarare con assoluta certezza di non aver involontariamente escluso dall'analisi dei titoli che avrebbero invece dovuto esserne oggetto. In particolare, sebbene molteplici videogiochi siano classificati in *Metacritic* come "JRPG" o "Western RPG", con tanto di *tag* apposito, tali *tag* non sono però selezionabili come filtri nella ricerca generale, problema che son riuscito a risolvere solo per vie traverse, accedendovi dalla pagina di un gioco etichettato in tal modo. Inoltre, questo sistema di *tag* si rivela estremamente limitante: a ogni gioco ne è infatti attribuito solo uno, il che rende difficile di volta in volta capire come ricercarli: oltre a quelli già citati, infatti, esistono ad esempio i *tag* "RPG" e "Action RPG", che non possono coesistere tra di loro in questo sistema, nonostante un *action* RPG sia, come dice lo stesso nome, solo un tipo, un sottogenere, se vogliamo, di RPG, e lo stesso si potrebbe dire dei "JRPG" e "Western RPG".

OpenCritic fa fortunatamente un lavoro migliore da questo punto di vista, permettendo a un gioco di avere più di un *tag*, ma resta poco coerente nel modo in cui li assegna, senza contare che non è possibile vederli se non proprio dalla pagina di ricerca. Inoltre, i generi riconosciuti dal sito sono spesso decisamente discutibili e basati su criteri completamente diversi: alcuni si concentrano sul gameplay, altri sullo stile narrativo, altri ancora su quello estetico…

L'ultima, importante, specifica da fare (e che rimarrà valida anche per la prossima sezione) riguarda cosa ho deciso di considerare "JRPG" e "WRPG": dato che, come abbiamo ampiamente ripetuto, non è possibile identificare dei criteri pienamente oggettivi e condivisibili da tutti per l'attribuzione di tali etichette, ma allo stesso tempo non è possibile effettuare questo tipo di ricerca senza almeno tentare di farlo in qualche modo, ho scelto di limitarmi al fattore meno soggetto a interpretazione, ossia quello della nazionalità degli sviluppatori. Mi occuperò comunque di segnalare dove opportuno eventuali casi limite, soprattutto prendendo in considerazione i risultati ottenuti dal questionario di cui sopra. Per il momento, mi limito a citare quello particolare di *The Legend of Zelda*, serie di Nintendo il cui genere è da tempo fonte di dibattito: benché non presenti quasi mai statistiche numeriche, turni o un *party*, capita spesso di vederne considerati i vari capitoli come RPG per via del particolare sistema comunque basato su un qualche tipo di progressione del protagonista.[29] Poiché i risultati sarebbero

[29] Per un esempio del dibattito, che ricorre periodicamente da tempo immemore, cfr. *[All] Zelda is not an rpg*, in "Reddit", 2020, https://www.reddit.com/r/zelda/comments/iidrn1/all_zelda_is_not_an_rpg/, 17-01-2025.
Il consenso più diffuso, almeno all'apparenza, è che pur avendo ogni tanto elementi riconducibili agli RPG, *The Legend of Zelda* sia più che altro una serie di genere *action/adventure*, ma poiché è difficile dimostrare con certezza questa affermazione non ho voluto escluderne del tutto la presenza all'interno delle analisi che ho svolto. Allo stesso tempo, la sua diffusa percezione come un gioco di altro genere può senz'altro spiegare perché i dati a esso relativi si discostino così tanto dal resto degli RPG giapponesi.

decisamente differenti in base alla scelta di prendere in considerazione o meno i capitoli della serie, ho deciso di specificare di volta in volta come essi cambierebbero in base alla posizione presa.

Il primo tipo di ricerca che ho effettuato utilizzando questi aggregatori ha riguardato la classifica dedicata ai migliori giochi di tutti i tempi, chiaramente ordinati tramite il punteggio ricevuto sui due aggregatori. Poiché esso può arrivare fino a un massimo di 100, è naturale che ci siano numerosi casi di giochi classificatisi a parimerito, di conseguenza più che fare riferimento a una classifica basata sulle posizioni, ho preferito concentrarmi sul punteggio in sé.

Per quanto riguarda *Metacritic*, dei 33 giochi con *metascore* (il nome dato al punteggio di *Metacritic*) pari o superiore a 96 possiamo osservare che 8 sono classificabili come RPG (tabella 3). Di questi, possiamo osservare che 4 fanno parte della serie di *The Legend of Zelda*: se si decide di non considerarli, tra i 4 rimanenti troviamo 3 titoli che possiamo definire "WRPG" (*Baldur's Gate 3*, *Mass Effect 2* e *The Elder Scrolls V: Skyrim*) e solo 1 RPG giapponese, *Elden Ring*.[30] Quest'ultimo gioco è comunemente definito un *Souls-like*, un nome usato per evidenziarne le somiglianze con *Demon's Souls* (2009)[31] e la trilogia di *Dark Souls*, tutti giochi di Miyazaki Hidetaka, come lo stesso *Elden Ring*. Come abbiamo visto nel questionario, tra l'altro, *Dark Souls* è un "caso limite", da molti considerato un WRPG nonostante la sua origine giapponese, principalmente per questioni di gameplay (*action*, senza *party* né schermate separate per le battaglie) e di stile narrativo (non lineare, principalmente tramite *flavor text*, con un protagonista/Avatar del giocatore). Inoltre, *Elden Ring* in particolare vanta la collaborazione del famoso scrittore statunitense George R. R. Martin,[32] fatto che si può facilmente ipotizzare contribuisca ulteriormente alla sua visione come RPG "occidentale". Insomma, non è presente un singolo titolo che venga riconosciuto dalla maggioranza come "JRPG" all'interno dei migliori videogiochi di tutti i tempi secondo *Metacritic*: il primo che si riesce a trovare è *Persona 5 Royal* (2019),[33] con un *Metascore* comunque molto alto (95) ma che non condivide con altri titoli simili, rendendolo quindi comunque un'eccezione rispetto agli altri.

[30] MIYAZAKI Hidetaka e TANIMURA Yui (dir.), *Elden Ring* (*Eruden ringu*) [videogioco], multipiattaforma, FromSoftware, 2022.
[31] MIYAZAKI Hidetaka (dir.), *Demon's Souls* (*Demonzu sōru)* [videogioco], PlayStation 3, FromSoftware, 2009.
[32] *Elden Ring credits*, in "MobyGames", https://www.mobygames.com/game/174989/elden-ring/credits/windows/, 17-01-2025.
[33] HASHINO Katsura e ITŌ Daiki (dir.), *Persona 5 Royal* (*Perusona 5 za roiyaru*) [videogioco], PlayStation 4, Atlus, 2019.

Tabella 3: RPG con metascore *superiore a 95 su* Metacritic.[34]

Gioco	Metascore	Anno	Nazione	Gameplay
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	99	1998	Giappone	Action/Adventure
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	97	2017	Giappone	Action/Adventure
The Legend of Zelda: The Wind Waker	96	2002	Giappone	Action/Adventure
Mass Effect 2	96	2010	Canada	Action/Sparatutto
The Elder Scrolls V: Skyrim	96	2011	USA	Action
Elden Ring	96	2022	Giappone	Action/Souls-like
Baldur's Gate 3	96	2023	Belgio	Turni
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	96	2023	Giappone	Action/Adventure

Per quanto riguarda *OpenCritic*, troviamo i risultati nella tabella 4. Prima di commentarli, è necessaria una premessa: nel corso della ricerca ho notato prima di tutto che *OpenCritic*, rispetto a *Metacritic*, tende ad avere punteggi più bassi. Si noti ad esempio che su *Metacritic* il gioco con il *metascore* più alto registrato è *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), con un 99, mentre su *OpenCritic* questa posizione di pregio spetta a *Super Mario Odyssey* (2017), con un punteggio di 97. Inoltre, *OpenCritic* si dichiara esplicitamente accurato solo per quanto riguarda i titoli usciti da ottobre 2015 in poi,[35] e questo si può riscontrare già nella tabella 4: tutti gli RPG riportati, infatti, sono stati pubblicati proprio a partire dal 2015.

Detto questo, i risultati dell'indagine sull'aggregatore considerano i titoli con punteggio superiore a 92, vista la sopracitata tendenza di *OpenCritic* ad avere punteggi inferiori rispetto a *Metacritic*. Il numero di giochi totali è comunque circa lo stesso (32), per cercare di garantire un confronto accurato. Tra questi 32, ho identificato un totale di 15 RPG (quindi quasi il doppio di quelli su *Metacritic*): tra di essi troviamo solo 2 *The Legend of Zelda* e 7 titoli identificabili come "WRPG" su base geografica (per quanto su uno di questi, *Undertale*,[36] ci siano forti dibattiti), il che ci lascia con 6 RPG giapponesi, tra cui il già citato *Elden Ring* e il relativo contenuto scaricabile (*Downloadable Content*, comunemente abbreviato come DLC), *Elden Ring: Shadow of the Erdtree* (2024).[37] Per quanto *Persona 5* (2016)[38] e *Persona 5 Royal* siano all'incirca lo stesso gioco, ma con alcune aggiunte nel

[34] Dati raccolti da *Best Games of All Time*, in "Metacritic", https://www.metacritic.com/browse/game/, 18-01-2025.
[35] *Frequently Asked Questions*, cit., 17-01-2025.
[36] Per un esempio, cfr. *Does Undertale count as a Jrpg?*, in "Reddit", 2016, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/5feldf/does_undertale_count_as_a_jrpg/, 18-01-2025.
[37] MIYAZAKI Hidetaka e TANIMURA Yui (dir.), *Elden Ring: Shadow of the Erdtree* (*Eruden ringu: shadou obu ji erudotsurī*) [videogioco], multipiattaforma, FromSoftware, 2024.
[38] HASHINO Katsura (dir.), *Persona 5* (*Perusona 5*) [videogioco], multipiattaforma, Atlus, 2016.

caso della seconda versione, e quindi sarebbe più corretto considerarli come un unico titolo, nel complesso vediamo comunque che i "JRPG" in *OpenCritic* hanno avuto un risultato migliore, forse anche come conseguenza del generale apprezzamento maggiore per quanto riguarda gli RPG. Nonostante i giochi euroamericani siano comunque in maggioranza, in generale possiamo dire che ci sia una certa parità di trattamento.

Tabella 4: RPG con punteggio superiore a 92 su OpenCritic.[39]

Gioco	Punteggio	Anno	Nazione	Gameplay	Note
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	96	2017	Giappone	Action/Adventure	
Baldur's Gate 3	96	2023	Belgio	Turni	
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	96	2023	Giappone	Action/Adventure	
Elden Ring	95	2022	Giappone	Action/Souls-like	
Persona 5	94	2016	Giappone	Turni	
God of War	94	2018	USA	Action	
Persona 5 Royal	94	2019	Giappone	Turni	Riedizione
Hades	94	2020	USA	Action/Roguelike	Indie
Elden Ring: Shadow of the Erdtree	94	2024	Giappone	Action/Souls-like	DLC
Caves of Qud	94	2024	USA	Turni/Roguelike	Indie
The Witcher 3: Wild Hunt	93	2015	Polonia	Action	
Undertale	93	2015	USA	Turni	Indie
Divinity: Original Sin 2	93	2017	Belgio	Turni	
Final Fantasy XIV: Endwalker	93	2021	Giappone	Action/MMORPG	DLC
Final Fantasy VII: Rebirth	93	2024	Giappone	Action	

Presa coscienza dell'apparente maggiore favore per gli RPG di *OpenCritic*, ho deciso di provare a rimuovere questa differenza dall'analisi, andando a concentrarmi solo sugli RPG e controllando quali tra essi avessero ottenuto i risultati più alti, abbassando di qualche punto il limite minimo di valutazione per essere presi in considerazione e ponendolo a 93 per *Metacritic* e 90 per *OpenCritic*, così da includere almeno 25 risultati per ognuno.

[39] Dati raccolti da *Best Games of All Time*, in "OpenCritic", https://opencritic.com/browse/all, 18-01-2025.

Tabella 5: RPG con metascore *superiore a 92 su* Metacritic.[40]

Gioco	Metascore	Anno	Nazione	Gameplay	Note
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	99	1998	Giappone	Action/Adventure	
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	97	2017	Giappone	Action/Adventure	
The Legend of Zelda: The Wind Waker	96	2002	Giappone	Action/Adventure	
Mass Effect 2	96	2010	Canada	Action/Sparatutto	
The Elder Scrolls V: Skyrim	96	2011	USA	Action	
Elden Ring	96	2022	Giappone	Action/Souls-like	
Baldur's Gate 3	96	2023	Belgio	Turni	
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	96	2023	Giappone	Action/Adventure	
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	95	2000	Belgio	Turni	
The Legend of Zelda: Majora's Mask	95	2000	Giappone	Action/Adventure	
The Legend of Zelda: A Link to the Past / Four Swords	95	2002	Giappone	Action/Adventure	Riedizione
The Legend of Zelda: Collector's Edition	95	2003	Giappone	Action/Adventure	Riedizione
The Legend of Zelda: Twilight Princess	95	2006	Giappone	Action/Adventure	
Persona 5 Royal	95	2019	Giappone	Turni	Riedizione
Diablo	94	1997	USA	Action	
Final Fantasy IX	94	2000	Giappone	Turni	
Chrono Cross	94	2000	Giappone	Turni	
Star Wars: Knights of the Old Republic	94	2003	Canada	Turni	
The Elder Scrolls IV: Oblivion	94	2006	USA	Action	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	94	2011	Giappone	Action/Adventure	
God of War	94	2018	USA	Action	
God of War Ragnarök	94	2022	USA	Action	
Elden Ring: Shadow of the Erdtree	94	2024	Giappone	Action/Souls-like	DLC
Metaphor: Re Fantazio	94	2024	Giappone	Turni	
Paper Mario	93	2000	Giappone	Turni	
World of Warcraft	93	2004	USA	Action/MMORPG	
Fallout 3	93	2008	USA	Action	
The Legend of Zelda: Skyward Sword	93	2011	Giappone	Action/Adventure	
Mass Effect 3	93	2012	Canada	Action/Sparatutto	
Persona 4 Golden	93	2012	Giappone	Turni	Riedizione
Persona 5	93	2016	Giappone	Turni	
Divinity: Original Sin 2	93	2017	Belgio	Turni	
Hades	93	2020	USA	Action/Roguelike	Indie

[40] Dati raccolti da *Best Games of All Time*, in "Metacritic", https://www.metacritic.com/browse/game/, 18-01-2025.

Metacritic ora ci offre una selezione di 33 RPG da considerare (tabella 5): con solo 3 punti in più di *metascore* il numero degli RPG diventa più del quadruplo, il che dimostra senz'altro una maggiore positività delle valutazioni ricevute dal genere. Solo pochi riescono a raggiungere le vette delle classifiche, ma quelli che ottengono ottimi punteggi sono comunque un buon numero.

La varietà di RPG presenti è però poco migliore di quella in tabella 3, in proporzione: dei 33 RPG totali, 14 sono considerabili "WRPG", ma dei restanti 22 ben 10 sono parte della serie *The Legend of Zelda*, escludendo la quale ci ritroviamo con solo 9 "JRPG" su 23 (39,1%). Inoltre, 2 di questi sono *Elden Ring* e il relativo DLC: questo significa che, se ci limitiamo ai titoli che verrebbero considerabili dai più "JRPG", essi costituiscono solo il 30% circa dell'*élite* dei migliori RPG di tutti i tempi secondo *Metacritic*.

A questo va aggiunta anche un'ulteriore nota: il punteggio medio di questi 7 RPG giapponesi è di solo 93,7, il che significa che, oltre a essere di numero esiguo, occupano tra l'altro perlopiù posizioni relativamente basse rispetto agli altri (quella dei "WRPG" è infatti di 94,1). Anche l'aggiunta di *Elden Ring* e il relativo DLC porta questa media solo a 94: benché si avvicini molto a quella degli RPG euroamericani, resta comunque inferiore.

Passando invece a *OpenCritic*, come vediamo in tabella 6, in questo caso abbiamo 25 RPG: 2 punti in più hanno quindi portato a 10 titoli extra in esame, un incremento considerevole, ma non al livello di quello visto con *Metacritic*. Mettendo come al solito da parte i 2 *The Legend of Zelda*, troviamo 12 "WRPG", e rimaniamo quindi con un totale di 11 "JRPG": si tratta dunque di un risultato senz'altro più equilibrato (47,8%), per quanto 3 di questi siano dei *Souls-like*. Anche escludendoli, comunque, la percentuale sarebbe di 34,8%, anche in questo caso quindi leggermente superiore a quella di *Metacritic*.

A livello puramente quantitativo, dunque, possiamo dire che *OpenCritic* ridimensiona un po' la sproporzione evidenziata precedentemente, ma questo vale anche per quanto riguarda l'effettiva valutazione ricevuta? Il punteggio medio ottenuto dai "JRPG" è di 92,8, che scende a 92,6 con la rimozione dei *Souls-like*, mentre quella dei "WRPG" è 93. Anche in questo caso possiamo osservare che la differenza non è particolarmente ampia, ma solo a patto di includere titoli da molti non considerati davvero "JRPG", il che potrebbe essersi a sua volta ripercosso sul parere degli stessi recensori.

A questo proposito, trovo anche importante far notare che, sebbene in entrambi i casi le differenze dei punteggi medi non siano eccessivamente marcate, c'è anche da dire che in primis il *range* di valori possibili non era particolarmente ampio: *Metacritic* andava infatti da un massimo di 96 a un minimo

di 93, mentre *OpenCritic* da 96 a 91, di conseguenza già una differenza di qualche decimale dovrebbe essere considerata come piuttosto significativa, soprattutto se messa in relazione in primo luogo con la differenza quantitativa di giochi con il punteggio minimo per essere presi in esame. In particolare, *OpenCritic*, come abbiamo visto, ha quasi parità di numeri tra "WRPG" e "JRPG"; la differenza di media ci lascia allora intendere che, anche tra i titoli migliori di entrambi i gruppi, ci sia una leggera preferenza per quelli di origine euroamericana.

Tabella 6: RPG con punteggio superiore a 90 su OpenCritic.[41]

Gioco	Punteggio	Anno	Nazione	Gameplay	Note
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	96	2017	Giappone	Action/Adventure	
Baldur's Gate 3	96	2023	Belgio	Turni	
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	96	2023	Giappone	Action/Adventure	
Elden Ring	95	2022	Giappone	Action/Souls-like	
Persona 5	94	2016	Giappone	Turni	
God of War	94	2018	USA	Action	
Persona 5 Royal	94	2019	Giappone	Turni	Riedizione
Hades	94	2020	USA	Action/Roguelike	Indie
Elden Ring: Shadow of the Erdtree	94	2024	Giappone	Action/Souls-like	DLC
Caves of Qud	94	2024	USA	Turni/Roguelike	Indie
The Witcher 3: Wild Hunt	93	2015	Polonia	Action	
Undertale	93	2015	USA	Turni	Indie
Divinity: Original Sin 2	93	2017	Belgio	Turni	
Final Fantasy XIV: Endwalker	93	2021	Giappone	Action/MMORPG	DLC
Final Fantasy VII: Rebirth	93	2024	Giappone	Action	
The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine	92	2016	Polonia	Action	DLC
NieR: Automata - Become as Gods Edition	92	2018	Giappone	Action	Riedizione
Dragon Quest XI S: Echi di un'Era Perduta Definitive Edition	92	2019	Giappone	Turni	Riedizione
Disco Elysium	92	2019	Estonia/UK	"Turni"	Indie
Demon's Souls	92	2020	USA	Action/Souls-like	
God of War Ragnarök	92	2022	USA	Action	
Metaphor: ReFantazio	92	2024	Giappone	Turni	
Bloodborne	91	2015	Giappone	Action/Souls-like	
Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition	91	2018	Belgio	Turni	Riedizione
NieR: Automata Game of the YoRHA Edition	91	2019	Giappone	Action	Riedizione

[41] Dati raccolti da *Best Games of All Time*, in "OpenCritic", https://opencritic.com/browse/all, 18-01-2025.

Un'ultima nota che può essere utile prima di procedere riguarda la natura dei giochi selezionati: come si può vedere anche tramite la colonna "Note" delle tabelle 5 e 6, diversi dei titoli presi in esame sono in realtà riedizioni di giochi già precedentemente pubblicati, tra l'altro in diversi casi presenti anch'essi per via di una valutazione pressoché identica. Questo fenomeno si verifica quasi interamente per quanto riguarda RPG giapponesi, con addirittura il caso di *NieR: Automata*, presente ben tre volte in tabella 6. Ciò di fatto significa che, in realtà, il numero di "JRPG" con una valutazione molto elevata sarebbe all'atto pratico ancora minore rispetto a quelli già considerati, visto che alcuni di essi sono pressoché identici e, di conseguenza, non stupisce che abbiano ricevuto punteggi uguali o quasi. Alla luce di questo, appare ancora più probabile che ci possa essere un reale fondamento alla base della percezione che gli RPG giapponesi tendano a ricevere un trattamento meno positivo rispetto agli altri.

Poiché, lo ribadisco, una ricerca di questo tipo non può purtroppo eliminare completamente il margine di errore derivante dall'impossibilità di valutare in maniera pienamene oggettiva la qualità dei vari giochi, non è possibile comunque asserire con certezza che questo trattamento sia per così dire "immeritato": è innegabile che potrebbe essere una riflessione accurata delle differenze qualitative dei due "stili" di RPG, soprattutto se decidessimo di non negarne la reale esistenza o anche solo se vogliamo vedere le somiglianze tra i vari RPG giapponesi come conseguenze del fenomeno espresso da Yoshida che porta gli sviluppatori a sentirsi in un certo senso forzati a incasellare le proprie opere all'interno di determinati schemi. Trovo comunque che la possibilità che ci sia una sistematica inferiorità qualitativa della produzione di una determinata nazione sia poco realistica, e dunque che sarebbe ingenuo ignorare completamene i risultati qui riportati.

Nel tentativo però di approfondire questa ricerca e, insieme, ridurne il margine di errore che potrebbe derivare, ad esempio, dal volume di giochi prodotti (e localizzati) o dalla differenza di attenzione data agli RPG o ai vari "sottogeneri" nel corso della storia dei suddetti, ho provato a effettuare un altro tipo di indagine di tipo diacronico: ho preso in considerazione un periodo di 20 anni, dal 2005 al 2024, e verificato quale fossero il "JRPG" e il "WRPG" con il *metascore* più alto per ognuno di essi.[42] Lo scopo di questa operazione è, per quanto possibile, sia rimuovere appunto la variabile della quantità dei giochi arrivati sia osservare se e come ci sia stata una variazione nell'andamento delle recensioni nel corso degli anni, così da potere anche ipotizzare in particolare come la situazione si stia evolvendo in tempi recenti: non è infatti realistico aspettarsi che l'eventuale *bias* della stampa possa annullarsi in breve tempo, e inoltre, vista la relativa rarità di recensioni di titoli del passato almeno da parte della

[42] Ho escluso *OpenCritic* da questo tipo di analisi per via della sua poca affidabilità per quanto riguarda i titoli rilasciati prima di ottobre 2015, come già spiegato in precedenza.

critica professionista, gli effetti di certe preferenze potranno solo essere eventualmente mitigati dai punteggi delle uscite più recenti, con un processo che appunto non si può pensare immediato.

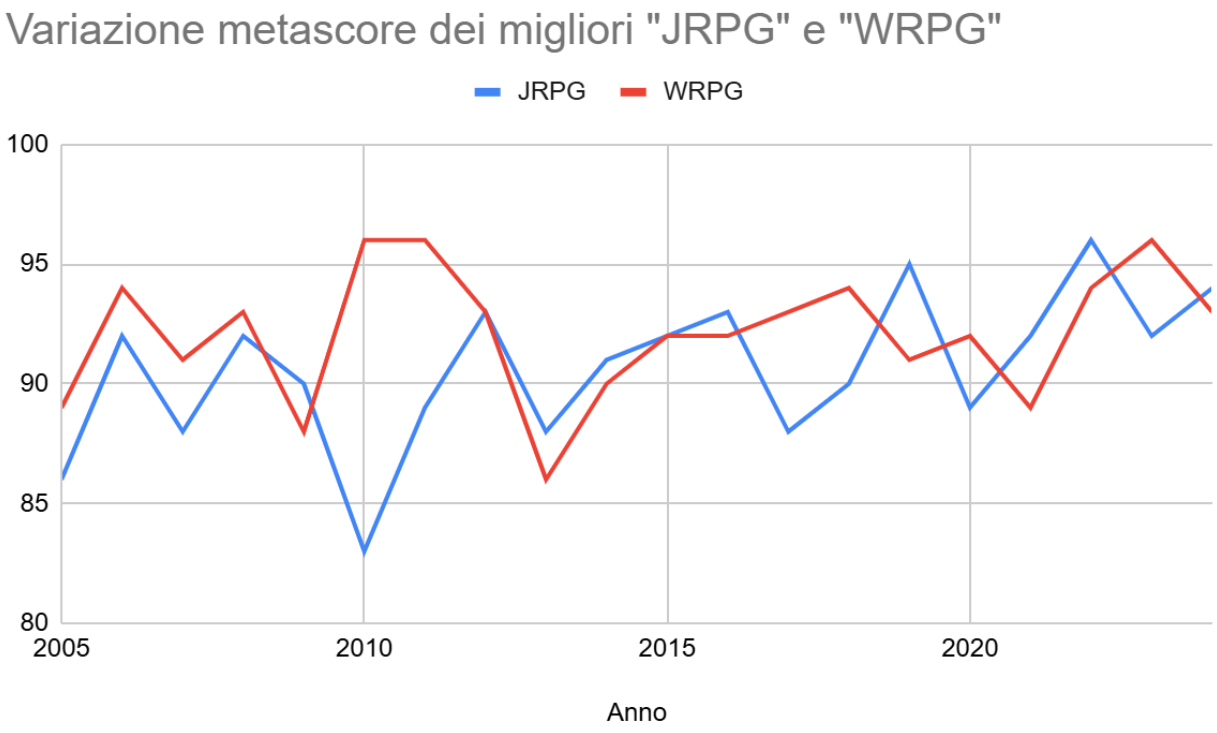


Figura 48: andamento dei metascore *dei migliori "JRPG" e "WRPG" per anno nel periodo 2005-2024 (grafico mio).*[43]

Come possiamo vedere nella figura 49, nel periodo dal 2005 al 2011 gli RPG euroamericani hanno avuto un vantaggio quasi costante su quelli giapponesi, ora più ora meno marcato. Dal 2012 al 2016 abbiamo avuto un'inversione di tendenza, benché la differenza tra le due produzioni non sia mai stata particolarmente elevata (con un massimo di 2 punti di distanza nel 2013, contro i ben 13 del 2010). Dal 2017 al 2021 abbiamo un periodo piuttosto tumultuoso: "JRPG" e "WRPG" si alternano quasi ogni anno, tra l'altro sempre con differenze di minimo 3 punti. Questa tendenza si è leggermente mitigata negli ultimi anni, con il 2022 e il 2024, in particolare, che pur vedendo al primo posto un RPG giapponese, non presentano una differenza di punteggio degna di nota rispetto all'RPG "occidentale" con il miglior *metascore*.

Alla luce di questi dati, si può affermare che, effettivamente, fino all'incirca al 2011 è realistico sostenere che ci sia stato un effettivo *bias* da parte della critica a favore degli RPG comunemente identificati come "WRPG" (o, alternativamente, contro i "JRPG"), ma questo favoritismo sembrerebbe essersi attenuato negli anni successivi: sebbene complessivamente i "WRPG" tendano

[43] Grafico mio sulla base di dati raccolti da *Best Games of All Time*, in "Metacritic", https://www.metacritic.com/browse/game/, 18-01-2025.

a ricevere recensioni migliori, questa differenza non sembra essere sistematica, ma anzi sembra invertirsi su base quasi annuale, dunque è possibile considerare più equi e basati sull'effettiva qualità delle opere le recensioni e i relativi punteggi. Resta da vedere se, con il passare degli anni e l'uscita di altri nuovi titoli, si arriverà davvero a una maggiore omogeneizzazione delle votazioni, come ipotizzato in precedenza. Al momento, l'unica conclusione che si può trarre riguarda un andamento attuale, dalla direzione positiva, ma allo stesso tempo sarebbe prematuro affermare con certezza che tale evidenza contraddica le percezioni del pubblico riscontrate nel sondaggio.

3.4 I risultati dei "JRPG" nelle premiazioni videoludiche

Avendo, per quanto possibile, dimostrato che il *bias* contro gli RPG giapponesi percepito da alcuni giocatori è sì probabilmente reale, ma principalmente causato da una sua esistenza negli anni passati che deve ancora essere annullata dalle valutazioni all'apparenza più eque e paritarie degli ultimi anni, ritengo che possa essere a questo punto utile mettere in relazione questi risultati con le premiazioni a tema videoludico. Queste sono solitamente accompagnate da cerimonie o eventi di una certa rilevanza mediatica, di conseguenza per un videogioco essere nominato o, addirittura, vincere uno di questi premi è indubbiamente motivo di vanto, non solo per il riconoscimento della sua qualità, ma anche per l'attenzione e la conseguente pubblicità che esso riceve tramite tali eventi.[44]

Poiché dal questionario abbiamo visto che anche in quest'ambito c'è la percezione di un trattamento ineguale nei confronti degli RPG giapponesi e poiché, in generale, tale eventuale iniquità avrebbe effetti negativi di impatto considerevole tanto quanto quelli causati dalle recensioni, ho ritenuto utile effettuare un'indagine sulla questione. Prendendo in esame i risultati e (quando possibile) le nomination delle cinque edizioni più recenti di cinque diverse premiazioni videoludiche, ho provato a identificare eventuali tendenze riguardanti il trattamento degli RPG, in particolare mettendo in relazione tali risultati con quelli riscontrati in precedenza durante l'analisi sulla critica specializzata.

La prima premiazione che ho preso in considerazione è quella organizzata dalla BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*),[45] ossia i cosiddetti *BAFTA Games Awards*.[46] In questa premiazione, come in realtà in pressoché tutte quelle di questo genere, vengono nominati e premiati titoli in varie categorie, non limitandosi quindi a scegliere il miglior gioco dell'anno, ma anche premiando quelli che eccellono in un particolare ambito, come "Animation" o "Audio achievement".

[44] Viraaj BHATNAGAR, *Game Awards 2024 Nominations Seemingly Cause Sales Spike for Games*, in "Game Rant", 2024, https://gamerant.com/game-awards-2024-nominees-games-sales-spike-increase/, 19-01-2025.
[45] *Bafta*, https://www.bafta.org/, 19-01-2025.
[46] *Games*, in "Bafta", https://www.bafta.org/awards/games, 19-01-2025.

Ho raccolto il numero di nomination e vittorie ricevute dagli RPG, dividendoli tra giapponesi ed euroamericani, dando in particolare attenzione alla categoria del *Best Game*, chiaramente la più pregiata.[47]

Tabella 7: risultati degli RPG asiatici nei BAFTA Games Awards *2020-2024*.[48]

Anno	Nomination Best Game	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	Sekiro: Shadows Die Twice	No	5	0
2021	N/A		2	0
2022	N/A		0	0
2023	Elden Ring	No	8	3
2024	N/A		5 + Genshin Impact	0

Tabella 8: risultati degli RPG euroamericani nei BAFTA Games Awards *2020-2024*.[49]

Anno	Nomination Best Game	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	Disco Elysium	No	8	4
2021	Hades	Sì	12	4
2022	N/A		4	0
2023	Vampire Survivors et al.	Sì	31	8
2024	Baldur's Gate 3	Sì	17	5

Nella tabella 7 possiamo vedere i risultati dei giochi giapponesi, a cui ho aggiunto anche *Genshin Impact* (2020),[50] RPG cinese,[51] mentre nella tabella 8 troviamo quelli dei titoli euroamericani. In questo caso, è evidente un favoritismo netto verso i "WRPG": nessun RPG giapponese è riuscito a

[47] Ibid.
[48] Dati raccolti da *Games*, in "Bafta", https://www.bafta.org/awards/games, 19-01-2025.
[49] Ibid.
[50] *Genshin Impact* (*Yuánshén*) [videogioco], multipiattaforma, MiHoYo, 2020.
[51] Come già discusso in precedenza, il sistema dicotomico di "JRPG" e "WRPG", se inteso in senso puramente geografico, ha la chiara limitazione di escludere completamente la produzione non giapponese ma non "occidentale" (intesa in questo caso per semplicità come euroamericana) di RPG. Ho deciso di includere in questa tabella e nelle successive anche RPG cinesi perché ritengo che, in assenza di una consapevolezza della limitatezza delle etichette in questione, essi vengano solitamente assimilati ai JRPG, come anche dimostrato dal questionario con la domanda (segue nota) riguardo a *Honkai: Star Rail*. Per trasparenza, però, ho sempre segnalato quando i risultati riguardavano giochi non giapponesi, separandoli dal conteggio delle nomination/vittorie.

ottenere il titolo di "Best Game", traguardo raggiunto invece da quelli euroamericani in ben 3 occasioni. I titoli giapponesi faticano perfino a ottenere una nomination, riuscendo a essere candidati per tale categoria solo in 2 dei 5 anni, mentre quelli euroamericani hanno saltato solo il 2022, e anzi hanno avuto più di una nomination nel 2023, tra cui il titolo vincitore. Anche considerando le altre categorie, la situazione è abbastanza chiara: i titoli giapponesi hanno costantemente meno nomination e meno vittorie (quasi sempre 0, tranne che nel 2023) degli altri, con un picco negativo nel 2022 in cui sono completamente assenti dalla competizione.

Da questa rapida analisi, appare innegabile che i *BAFTA Games Awards* siano fortemente critici nei confronti dei giochi di ruolo giapponesi, nonostante un'evidente buona disposizione verso quelli euroamericani, che addirittura sono stati considerati il gioco migliore del rispettivo anno per ben 3 volte sulle 5 esaminate, perfino nell'edizione del 2023, dedicata ai giochi rilasciati nel 2022, anno in cui, come visto in fig. 49, almeno secondo *Metacritic* il titolo di migliore RPG era andato proprio a un gioco giapponese, *Elden Ring*.

La seconda premiazione presa in considerazione sono i *D.I.C.E. Awards*, gestiti dalla *Academy of Interactive Arts & Sciences* (AIAS),[52] i cui membri, dunque, sono altamente specializzati in ambito videoludico. Non molto diversi dai precedenti, i *D.I.C.E. Awards* presentano però una particolarità: tra le varie categorie votabili, oltre a quella del miglior gioco dell'anno (*Game of the Year*, o GOTY), ne è presente anche una per il "Role-Playing Game of the Year", che ho di conseguenza reputato utile riportare nelle tabelle 9 e 10, in quanto meritevole di particolare attenzione allo scopo della ricerca presente.

Tabella 9: risultati degli RPG asiatici nei D.I.C.E. Awards *2020-2024.*[53]

Anno	Nomination GOTY	Vittoria?	Nomination RPG	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	N/A		Kingdom Hearts III et al.	No	5	1
2021	Final Fantasy VII Remake	No	Final Fantasy VII Remake et al.	Sì	2	0
2022	N/A		Final Fantasy XIV: Endwalker et al.	Sì	2	0
2023	Elden Ring	Sì	Elden Ring et al.	Sì	6	4
2024	N/A		Final Fantasy XVI	No	1 + Honkai: Star Rail	0

[52] *Academy Of Interactive Arts & Sciences*, https://www.interactive.org/, 19-01-2025.
[53] Dati raccolti da *Academy Of Interactive Arts & Sciences*, https://www.interactive.org/, 19-01-2025.

Tabella 10: risultati degli RPG euroamericani nei D.I.C.E. Awards *2020-2024.*[54]

Anno	Nomination GOTY	Vittoria?	Nomination RPG	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	Disco Elysium	No	The Outer Worlds et al.	Sì	8	1
2021	Hades	Sì	Cyberpunk 2077 et al.	No	10	4
2022	N/A		Wildermyth et al.	No	5	0
2023	Vampire Survivors et al.	No	Citizen Sleeper et al.	No	26	9
2024	Baldur's Gate 3	Sì	Baldur's Gate 3 et al.	Sì	19	5

Per quanto riguarda i GOTY, la situazione è leggermente migliore di quella delle premiazioni precedenti: il numero di candidati è in realtà il medesimo, ma stavolta almeno un titolo giapponese, *Elden Ring*, riesce a vincere. Per quanto riguarda la categoria degli RPG, possiamo osservare che il numero di vittorie è leggermente a favore di quelli giapponesi (3 contro 2), per quanto nel 2024 il numero di nomination giapponesi sia stato molto basso, con il solo *Final Fantasy XVI*, che non ha nemmeno vinto, mentre quelli euroamericani hanno sempre avuto almeno 2 nomination ad anno.

Questo trattamento finora piuttosto equo, però, diventa più facile da mettere in discussione se si guarda anche alle altre categorie: gli RPG giapponesi sono costantemente inferiori sia per nomination sia per vittorie, e questa tendenza negli ultimi anni si è estremizzata nettamente, con un 2023 che, pur avendo come GOTY proprio un RPG giapponese, ha visto solo 6 nomination in altre categorie (contro le 26 euroamericane) e, soprattutto, un 2024 con una singola nomination giapponese, a cui eventualmente si può affiancare quella di *Honkai: Star Rail*, RPG cinese, nessuna delle quali ha portato a una vittoria. Nel frattempo, dal lato euroamericano si contano 19 nomination e 5 vittorie.

Alla luce di questi dati, diventa difficile formulare un parere riguardo all'opinione dell'AIAS riguardo agli RPG giapponesi: sicuramente essi vengono riconosciuti come meritevoli di premi anche particolarmente importanti come il GOTY, a differenza di quanto abbiamo visto con la BAFTA, ma allo stesso tempo sembra che questi giochi siano meritevoli praticamente solo "come RPG", mentre non riescono a spiccare in tutte le altre categorie, come la scrittura, le animazioni, il comparto tecnico e sonoro… In particolare, in nessuna di queste edizioni è mai stato nominato un RPG giapponese per la categoria "Outstanding Achievement in Character": desidero farlo notare in quanto, ricollegandoci a quanto detto in precedenza, è convinzione piuttosto diffusa che i "JRPG" sacrifichino il *roleplay* a favore di personaggi già definiti dall'autore, mentre i "WRPG" tendano a offrire ai giocatori più libertà per quanto riguarda quest'aspetto. Il fatto che, nonostante questa idea comune, non ci sia stato in ben 5 anni un singolo personaggio di RPG giapponese che abbia colpito abbastanza la AIAS da

[54] Ibid.

quanto meno candidarlo è senz'altro degno di essere preso in considerazione, in quanto trovo che ciò renda più credibile la possibilità che siano in gioco altri fattori, come ad esempio l'idea di una supposta maggiore maturità dei "WRPG" rispetto agli altri. Anche in questo caso, non è qualcosa che è possibile dimostrare con certezza, ma può essere utile tenerne conto.

Come terza premiazione in esame abbiamo i *Game Developers Choice Awards* (GDCA),[55] parte della *Game Developers Conference* (GDC). I GDCA sono organizzati dall'*International Choice Awards Network* (ICAN), definito dal regolamento ufficiale della GDCA come "an invitation-only group comprised of leading game creators from all parts of the video game industry".[56] Anche in questo caso, quindi, a gestire i titoli selezionati e vincitori sono altri sviluppatori, e solo quelli che hanno ricevuto un invito. Non sappiamo i criteri usati per stabilire chi possa essere invitato, di conseguenza è difficile fare ipotesi basandosi su questo, ma si può quanto meno assumere che si tratti effettivamente di personalità con una certa esperienza e rilevanza.

Anche in questo caso, dai dati nelle tabelle 11 e 12 possiamo notare che per quanto riguarda il titolo di "Best Game" c'è una preferenza per gli RPG euroamericani, non tanto da un punto di vista di vittorie, quanto per le nomination: essi sono stati infatti nominati 3 anni su 5, e in 2 di questi casi con anche più di un titolo, mentre quelli giapponesi ne hanno ricevute solo 2 anni, tra l'altro in entrambi i casi con dei *Souls-like*. Le altre categorie non si differenziano particolarmente: ogni singolo anno, gli RPG euroamericani hanno avuto un numero di nomination nettamente più alto (con un picco nel 2023, quasi il triplo, nonostante la vittoria della categoria "Best Game" sia andata proprio a un RPG giapponese), e anche dal punto di vista delle vittorie sono in netta maggioranza. Addirittura, solo nel 2023 ci sono state vittorie giapponesi in alcune categorie, a cui si può aggiungere quella nel 2021 del già citato *Genshin Impact*.

Tabella 11: risultati degli RPG asiatici nei GDCA *2020-2024.*[57]

Anno	Nomination Best Game	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	Sekiro: Shadows Die Twice	No	2	0
2021	N/A		2 + Genshin Impact	0 + Genshin Impact
2022	N/A		0	0
2023	Elden Ring	Sì	5	2
2024	N/A		1	0

[55] *Game Developers Choice Awards*, https://gamechoiceawards.com/, 19-01-2025.
[56] *Rules & Regulations*, in "Game Developers Choice Awards", https://gamechoiceawards.com/rules, 19-01-2025.
[57] Dati raccolti da *Archive*, in "Game Developers Choice Awards", https://gamechoiceawards.com/archive, 19-01-2025.

Tabella 12: risultati degli RPG euroamericani nei GDCA *2020-2024.*[58]

Anno	Nomination Best Game	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	N/A		6	2
2021	Hades	Sì	7	2
2022	N/A		2	0
2023	God of War Ragnarök et al.	No	14	4
2024	Baldur's Gate 3 et al.	Sì	8	2

Alla luce di questi dati, verrebbe naturale assumere che anche nel caso dei GDCA ci sia un forte favoritismo verso gli RPG prodotti in Europa e America, data la differenza di trattamento evidente. Anche qui, sembra che gli unici che possono essere pienamente considerati ottimi siano quelli che si possono assimilare più facilmente ai "WRPG", mentre gli altri possono al massimo puntare a qualche riconoscimento in categorie minori. A mettere in dubbio questa teoria, però, sono i risultati di un altro tipo di premio assegnato in occasione dei GDCA, ossia il *Lifetime Achievement Award*, la cui descrizione ufficiale sostiene che "[r]ecognizes the career and achievements of an individual who has made an indelible impact on the craft of game development and video games as a whole".[59] Se consultiamo la lista dei vincitori,[60] troviamo Sakaguchi Hironobu per la 15ª edizione (2015) e Horii Yūji per la 22ª (2022), due figure che, come abbiamo visto, sono legate a doppio filo con la nascita e il progresso degli RPG giapponesi, e che sono infatti state premiate per questa ragione: ciò significa che i membri dell'ICAN sono consapevoli dell'importanza della produzione nipponica di RPG, la riconoscono come reale e ritengono abbastanza importanti queste figure da premiarle con un titolo estremamente prestigioso. Tuttavia, questo non si riflette in un trattamento altrettanto positivo verso i giochi che fanno parte di questa produzione: è quanto meno ironico che, proprio nell'anno della premiazione di Horii, non ci sia stato nemmeno un RPG giapponese tra le nomination. A onor del vero, il 2022 ha visto pochissime candidature anche nelle altre premiazioni in esame, di conseguenza è realistico pensare che l'offerta di quell'anno fosse realmente meno degna di nota rispetto alla media, ma ciò non toglie che i GDCA in generale sembrano avere un problema a premiare RPG non

[58] Ibid.
[59] *Game Developers Choice Awards (GDCA)*, in "Game Developers Conference (GDC)", https://gdconf.com/gdca, 20-01-2025.
[60] *Lifetime Achievement Award Archive*, in "Game Developers Choice Awards", https://gamechoiceawards.com/archive/lifetime, 20-01-2025.

euroamericani e, forse, tentano di compensare questo *bias* tramite gli occasionali riconoscimenti alle personalità influenti a essi legate.

Per quanto riguarda la quarta premiazione, abbiamo i *New York Game Awards* (NYGA),[61] organizzati dal *New York Videogame Critics Circle*,[62] un'associazione non-profit composta da esperti di videogiochi e critica dedicata principalmente alla formazione di aspiranti giornalisti videoludici.[63] Anche in questo caso, dunque, è lecito aspettarsi un alto livello di competenza in ambito di critica di videogiochi. Purtroppo, a differenza dei casi precedenti, non sono riuscito a risalire ai titoli nominati nel corso delle varie edizioni dei NYGA: di conseguenza, i dati che ho potuto analizzare per quanto riguarda questa specifica premiazione riguardano solo i vincitori delle varie categorie, ancora una volta dando particolare attenzione a quelli scelti come GOTY.

Tabella 13: vittorie degli RPG asiatici nei NYGA *2020-2024.*[64]

Anno	GOTY	Altre vittorie?
2020	No	0
2021	No	1 + Genshin Impact
2022	No	1
2023	Elden Ring	1
2024	No	0 + Honkai: Star Rail

Tabella 14: vittorie degli RPG euroamericani nei NYGA 2020-2024.[65]

Anno	GOTY	Altre vittorie?
2020	The Outer Worlds	2
2021	Hades	4
2022	No	0
2023	No	2
2024	Baldur's Gate 3	3

Come già detto, i dati disponibili sono piuttosto limitati, ma ci permettono comunque di identificare una certa disparità di trattamento: su 5 edizioni, 3 hanno avuto come GOTY un gioco euroamericano (tabella 14), mentre solo 1 ha visto un titolo giapponese vincere, ossia il solito *Elden Ring* (tabella 13). Anche nelle altre categorie le vittorie giapponesi sono pochissime, con un massimo di 1 all'anno, che arrivano a 2 se aggiungiamo anche *Genshin Impact* ai risultati del 2021. Al contrario, ogni anno gli RPG non asiatici hanno raggiunto sempre un minimo di 2 vittorie, fatta esclusione per il 2022. Il 2021 in particolare evidenzia chiaramente la differenza tra le due situazioni, con 4 vittorie (e il GOTY) da un lato e solo 2 dall'altro, e solo ampliando la categoria a "RPG asiatici" invece che giapponesi.

[61] *The New York Game Awards*, in "The New York Videogame Critics Circle", https://nygamecritics.com/awards/, 20-01-2025.
[62] *The New York Videogame Critics Circle*, https://nygamecritics.com/, 20-01-2025.
[63] *Team*, in "The New York Videogame Critics Circle", https://nygamecritics.com/team/, 20-01-2025.
[64] Dati raccolti da *The New York Game Awards*, in "The New York Videogame Critics Circle", https://nygamecritics.com/awards/, 20-01-2025.
[65] Ibid.

Nel caso dei NYGA, inoltre, non è nemmeno presente un qualche tipo di "premio compensatorio" come nel caso dei GDCA: il loro equivalente del "Lifetime Achievement Award", ossia l'"Andrew Yoon Legend Award", non ha nemmeno un vincitore giapponese all'infuori di Kojima Hideo, che sì ha lavorato a degli RPG, ma non è certo ricordato per quei giochi, come d'altronde dimostrato anche dal fatto che i titoli citati nella pagina ufficiale del premio siano *Death Stranding* (2019) e *Metal Gear Solid* (1998), di ben altro genere.[66] Almeno dai dati che ho riscontrato, dunque, sembra davvero che il *New York Videogame Critics Circle* non abbia particolare interesse negli RPG giapponesi, o almeno non li ritenga particolarmente degni di riconoscimenti.

L'ultima premiazione che ho scelto di considerare è probabilmente la più importante, almeno a livello di percezione generale, che spesso la vede paragonata agli Oscar, ma per i videogiochi:[67] sto parlando de *The Game Awards* (TGA),[68] il cui nome già rende chiaro come si presenti fin da subito come, in un certo senso, la premiazione per antonomasia.

Il motivo di questo particolare privilegio non deriva solo da un'ottima capacità di trasformare tali premiazioni in veri e propri spettacoli, spesso accompagnati anche da annunci riguardanti titoli in sviluppo, ma anche dal modo in cui sono organizzati in particolare per quanto riguarda il processo di nomination: i giochi in gara, come sempre divisi tra varie categorie, tra cui quella del GOTY, sono infatti selezionati da una giuria composta non da membri dell'associazione che si occupa dell'evento, bensì da "over 100 global media and influencer outlets, selected for their history of critical video game evaluation".[69] La lista di questi enti è tra l'altro pubblica,[70] il che ci permette di identificare un'altra importante qualità che fa spiccare i TGA: essi vengono davvero da tutto il mondo, Giappone compreso, il che senz'altro è utile per ridurre almeno in parte il possibile *bias* di base geografica. I titoli nominati e vincitori, quindi, sono più facilmente considerabili globalmente apprezzati rispetto a quanto può succedere con i BAFTA (le cui votazioni riguardano solo inglesi, come dice il nome) o i NYGA (con base, intuibilmente, negli USA).

Inoltre, un'altra particolarità riguarda pure il voto stesso: oltre alla giuria di cui sopra, infatti, esso è aperto anche al pubblico, che può esprimere la propria preferenza per ogni categoria. Il voto popolare ha un peso tutto sommato ben poco elevato (10%), ma esso contribuisce ulteriormente sia ad aumentare l'imparzialità dei risultati, sia a permettere di riconoscere l'effettivo impatto dei giochi sul

---

[66] *Andrew Yoon Legend Award Winners*, in "The New York Videogame Critics Circle", https://nygamecritics.com/andrew-yoon-legend-award-winners/, 20-01-2025.
[67] *What are the most prestigious video game awards?*, in "Quora", https://www.quora.com/What-are-the-most-prestigious-video-game-awards, 20-01-2025.
[68] *The Game Awards*, https://thegameawards.com/, 20-01-2025.
[69] *FAQ*, in "The Game Awards", https://thegameawards.com/faq, 20-01-2025.
[70] *Voting Jury*, in "The Game Awards", https://thegameawards.com/voting-jury, 20-01-2025.

pubblico, al di là delle idee della critica, il che senz'altro è parte integrante del motivo per cui questa premiazione in particolare ha ottenuto una tale popolarità. Visto il relativo poco peso del voto del pubblico, inoltre, ritengo che la sua presenza non comprometta particolarmente la rilevanza dei TGA ai fini della nostra ricerca, ma a prescindere esso riguarda solo i vincitori: essendo le nomination interamente determinate dalla giuria, esse rappresentano le preferenze della critica quanto lo hanno potuto fare nel caso dei dati ottenuti dalle altre fonti. In ultimo, si noti che, come nel caso dei *D.I.C.E. Awards*, anche i TGA hanno una categoria dedicata al migliore RPG dell'anno, che quindi ho nuovamente riportato a parte nelle tabelle con i risultati per via della loro particolare rilevanza per questa ricerca.

Come vediamo dalle tabelle 15 e 16, i TGA si differenziano dai precedenti casi già per quanto riguarda le nomination ai GOTY: in entrambi i casi ci sono state nomination 3 anni su 5, con anzi titoli multipli nominati tra gli RPG asiatici sia nel 2022 sia nel 2024 (cosa che nel caso di quelli euroamericani si è verificata solo nel 2022). Anche il numero di vittorie è lo stesso, solo 1 a testa (per quanto quella giapponese sia, ancora una volta, di *Elden Ring*), un risultato non altissimo, certo, ma che comunque dimostra una parità di trattamento, che è ciò che ci interessa davvero per questa ricerca.

La categoria del migliore RPG dipinge un quadro anche migliore per quanto riguarda gli RPG giapponesi: non c'è stato un singolo anno senza almeno una nomination, a differenza di quanto successo nel 2022 e nel 2024 nel caso di quelli euroamericani, e ben 4 vittorie su 5 sono andate ancora una volta ai titoli giapponesi. L'unica vittoria non giapponese, tra l'altro, è stata di *Baldur's Gate 3* nel 2023, gioco che è stato anche scelto come GOTY e, di conseguenza, non sorprende sia stato anche votato come migliore RPG.

Tabella 15: risultati degli RPG asiatici nei TGA 2020-2024.[71]

Anno	Nomination GOTY	Vittoria?	Nomination RPG	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	Final Fantasy VII Remake	No	Final Fantasy VII Remake et al.	Sì	7 + Genshin Impact	3
2021	N/A		Tales of Arise et al.	Sì	6 + Genshin Impact	4 + Genshin Impact
2022	Elden Ring et al.	Sì	Elden Ring et al.	Sì	9 + Genshin Impact et al.	4
2023	N/A		Final Fantasy XVI	No	9 + Honkai: Star Rail et al.	3
2024	Final Fantasy VII Rebirth et al.	No	Metaphor: ReFantazio et al.	Sì	14 + Zenless Zone Zero et al.	4

[71] Dati raccolti da *The Game Awards*, https://thegameawards.com/, 20-01-2025.

Tabella 16: risultati degli RPG euroamericani nei TGA 2020-2024.[72]

Anno	Nomination GOTY	Vittoria?	Nomination RPG	Vittoria?	Altre nomination	Vittorie?
2020	Hades	No	Wasteland 3	No	12	1
2021	N/A		Cyberpunk 2077	No	7	0
2022	God of War Ragnarök et al.	No	N/A		22	7
2023	Baldur's Gate 3	Sì	Baldur's Gate 3 et al.	Sì	16	5
2024	N/A		N/A		5	1

Per quanto riguarda infine le altre categorie, vediamo che il numero delle nomination di RPG giapponesi è sempre pari o inferiore (anche includendo altri RPG asiatici), a parte nel 2024, con una netta maggioranza a loro favore (14 contro 5). Questa disparità però non si converte in un numero di vittorie inferiore: in ben 2 casi (oltre al 2024), pur avendo meno nomination, gli RPG giapponesi sono riusciti a ricevere più premi rispetto a quelli euroamericani. Questo ci può lasciare intendere che l'attenzione dei membri della giuria tenda a focalizzarsi su un numero piuttosto ristretto di RPG giapponesi di qualità rispetto a quelli euroamericani, forse anche per una maggiore difficoltà a indagarne la scena *indie* (a differenza di quella europea e americana, solitamente di base anglofona, che per questa ragione può arrivare a tutto il mondo senza la necessità di una traduzione, spesso non accessibile a sviluppatori a budget limitato), ma la minore quantità non ne inficia l'apprezzamento da un punto di vista qualitativo, che viene evidentemente dimostrato e tradotto in premiazioni in vari ambiti.

In generale, si può dire che i TGA, se messi a confronto con le altre premiazioni esaminate, siano quasi agli antipodi: non sarebbe esagerato ipotizzare che ci sia se non un *bias*, quanto meno una preferenza per la produzione asiatica, almeno in fatto di RPG, e questa, come abbiamo detto, potrebbe essere conseguenza evidente di una giuria veramente globale, sia per quanto riguarda quella professionista sia per il voto popolare, che dunque rende più realistica la possibilità di arrivare a eleggere i videogiochi la cui qualità sia accettata e percepita da tutti.

Benché sia stata ampiamente confutata l'idea che la produzione giapponese di RPG sia intrinsecamente differente e apprezzabile solo da altri giapponesi, questa convinzione è così diffusa e permeante del discorso intorno a essi che non sorprende che essa possa risultare in una svalutazione alla base dell'ipotetico "sottogenere": come ci si può aspettare che qualcuno decida di votare un titolo

[72] Ibid.

che in primis non ritiene possa piacergli? Non abbiamo nemmeno la certezza che ogni giudice abbia giocato a ogni singolo titolo in gara (e ancor meno a tutti quelli che soddisfacessero i requisiti per la nomination), quindi è possibile che alcuni RPG non siano stati riconosciuti come validi non perché valutati "inferiori", bensì perché proprio scartati a priori. Non serve neanche che questo processo si sia ripetuto per ogni giurato: non è realistico aspettarsi che chiunque abbia giocato a un dato titolo lo abbia effettivamente votato (a prescindere dai *bias*, è solo naturale che i titoli nominati per premiazioni del genere abbiano tutti una qualità elevata), ma se a questo aggiungiamo che è probabile che i candidati percepiti come "JRPG" siano stati più facilmente ignorati, si può arrivare a spiegare perché nelle altre premiazioni essi abbiano ricevuto risultati così più negativi dei loro corrispettivi euroamericani, mentre nel caso dei TGA ciò non si sia verificato.

In aggiunta a quanto già detto, per quanto non sia direttamente collegato a questa ricerca può essere anche utile notare che, nelle categorie legate al doppiaggio nelle varie premiazioni, come ad esempio "Best Performance" nei TGA, vengono sempre nominati solo i membri del cast in lingua inglese, anche nel caso di titoli giapponesi. Per quanto si possa ipotizzare che si tratti di un tentativo di rendere più facile il voto, essendo l'inglese come già detto la lingua più accessibile per il pubblico internazionale, ritengo che questa scelta sia poco adatta in particolare a premiazioni di portata globale e che contribuisca all'idea che i videogiochi candidati e premiati siano sempre analizzati e, di conseguenza, selezionati da un punto di vista non neutrale, bensì geograficamente connotato: quella presa in esame è la versione che la maggior parte dei giocatori euroamericani vede come standard, se non proprio "normale", ossia quella in lingua inglese (nel doppiaggio come nei testi, vista la menzione dei soli titoli e nomi inglesi di giochi e personaggi, e non di quelli originali, a volte anche molto diversi). Se le premiazioni sono nella loro interezza connotate da questa idea alla base, non è affatto difficile credere che ci sia effettivamente un *bias* all'opera.

Complessivamente, è comunque difficile dire con certezza se e quanto la critica specializzata, ma di fatto anche l'industria videoludica tutta, consideri più o meno consapevolmente gli RPG giapponesi, soprattutto quelli che lo sono in modo più "marcato", ossia presentano molte se non tutte le particolarità solitamente associate ai "JRPG", come inferiori o meno meritevoli di riconoscimento rispetto a quelli prodotti in Europa e in America, secondo le usuali caratteristiche a essi associati. Come già premesso all'inizio dell'indagine, ci sono troppi fattori che impediscono il raggiungimento di un responso pienamente oggettivo e senza margine di errore. Quel che però si può considerare dimostrato è che, per uno sviluppatore asiatico, vincere con il proprio RPG uno dei premi legati al mondo anglofono, quindi quello che si può considerare egemone, è estremamente difficile, e in particolare lo è più che per gli altri. Che questo sia direttamente collegato alla diffusione dell'idea che

il “JRPG” sia un genere a sé e alla sua connotazione originariamente negativa non è sicuro, ma ritengo molto probabile che sia almeno parte della ragione dietro a questa disparità. Sicuramente, un buon primo passo sarebbe spingere per la creazione di giurie più inclusive, in particolare nelle premiazioni con pretesa di universalità o che, comunque, non vogliono essere considerate parziali e rappresentative solo del pensiero di una singola nazione.

3.5 Suggerimenti per il futuro

Tirando le somme di quanto visto in questo capitolo, è piuttosto evidente che l’etichetta “JRPG” non si possa considerare innocua, bensì abbia effetti concreti sui giochi a cui essa viene riferita, soprattutto per quanto ne riguarda la percezione nell’opinione pubblica, anche tramite le premiazioni ufficiali e, per quanto in maniera minore di quanto inizialmente ipotizzato, le recensioni della stampa professionista.

Purtroppo, agire in maniera diretta per combattere questa situazione è estremamente complicato: ci troviamo di fronte a idee ormai profondamente radicate in una vasta parte dei videogiocatori (e di chi ne parla in modo più o meno professionale), di conseguenza ritengo che sarebbe poco utile (ma non per questo non necessario) limitarsi a esprimere il proprio disaccordo verso l’utilizzo di tale etichetta e i significati che le si attribuiscono. Parole del genere, infatti, verrebbero probabilmente prese come lamentele sterili, visto anche che, come notato dal questionario, molti giocatori ritengono di essere più esperti del *medium* anche di chi ci lavora attivamente, arrivando addirittura a non attribuire importanza a quanto dichiarato dagli sviluppatori stessi quando si tratta di decidere se un gioco sia un “JRPG” o meno.

Quello che è probabilmente utile è prima di tutto argomentare il motivo della propria opposizione all’uso di questi acronimi e all’idea di differenze fondamentali tra RPG giapponesi e non, oltre a proporre attivamente delle soluzioni: tra le più notevoli e, almeno in apparenza, efficaci, si riscontrano soprattutto quelle che potremmo definire “intermedie”, ossia che non rigettano completamente la possibilità di identificare dei sottogruppi all’interno degli RPG, ma allo stesso tempo non hanno alle loro spalle un bagaglio di significati storicamente negativi. Già solo liberarsi dalle marche geografiche probabilmente risolverebbe molti dei problemi, per quanto comunque questo cambiamento andrebbe necessariamente accompagnato a una per così dire “purificazione” del significato che lega direttamente i due sottogruppi a determinate idee di Giappone e “occidente”, altrimenti si tratterebbe semplicemente di sinonimi e, di conseguenza, di una soluzione superficiale.

Altrettanto importante e utile è, a mio parere, diversificare ulteriormente le voci che parlano di RPG: da un lato, aumentare l'importanza delle voci non euroamericane e non anglofone permetterebbe di mettere al centro anche le idee non egemoni e, così facendo, di dare spazio anche ad altri punti di vista (i TGA hanno compiuto i primi passi in questa direzione, come abbiamo visto), dall'altro, impegnarsi perché a parlare della questione non siano solo coloro che ne vengono afflitti direttamente, ma anche proprio quanti, dalla loro posizione privilegiata, possono essere ascoltati più facilmente. Bisogna parlare esplicitamente degli effetti pratici che ha questo status quo, ed era proprio questo lo scopo principale di questo capitolo: la ricerca attuale non ha pretese di esaustività, lo ribadisco, ma punta principalmente sia a mettere in evidenza una situazione potenzialmente problematica, da molti intravista ma da davvero pochi messa realmente sotto esame, sia a porre una base per studi futuri, più sistematici e che, auspicabilmente, otterranno maggiore attenzione da parte della comunità accademica.

Conclusione

Nel corso dell'intero processo di lavoro che ha portato a questa tesi, dalle prime fasi dell'elaborazione delle domande di ricerca alla stesura definitiva del testo finora, il tema che è sempre rimasto centrale è stato il "JRPG": che si guardi a questo acronimo come a un'etichetta, un vero e proprio genere o sottogenere, una costruzione priva di fondamento o un indicatore necessario e imprescindibile per poter parlare di videogiochi di ruolo, la stessa esistenza di questo termine è stata sempre al cuore di ogni argomento trattato.

Il "JRPG" è un concetto che non possiamo negare esista, ma la sua esistenza è stata in un certo senso creata e costruita dall'evolversi del discorso videoludico in sé: non è possibile arrivare a una definizione univoca, come d'altronde sarebbe stato già possibile dimostrare vista l'estrema difficoltà di trovare una definizione di "gioco di ruolo" in primis, come notato fin dalle prime pagine del primo capitolo. Anche solo per questo, "JRPG" è intrinsecamente un acronimo che si presta bene a essere studiato e su cui si potrebbe scriver anche ben di più di quanto fatto in questa sede, soprattutto quando si sceglie di andare oltre la semplice idea che sia un concetto astratto e che si riconosce "quando lo si vede".

Nel capitolo 1 si è dimostrato come il "JRPG" non possa considerarsi storicamente privo di influenze esterne al Giappone: per quanto sia innegabile che gli sviluppatori e le *software house* giapponesi abbiano svolto un lavoro di estrema importanza storica per la crescita e la popolarizzazione del genere RPG, e benché sia vero che, a differenza dei territori euroamericani, in Giappone gli RPG hanno avuto meno esperienza diretta dei TTRPG, l'ispirazione originale resta comunque di base americana. Perfino i primi RPG prodotti in Giappone non sono stati interamente creati da giapponesi, né le serie come *Dragon Quest* e *Final Fantasy* sono mai state concepite per essere esclusivamente indirizzate al pubblico giapponese: dunque definire in modo univoco il JRPG come un genere giapponese per i giapponesi è almeno storicamente inattendibile.

Allo stesso modo, nel secondo capitolo si è proseguito a dimostrare come sia impossibile trovare differenze oggettive e insindacabili tra vari tipi di RPG così da poterli definire "JRPG" e "WRPG". Ci sono molti criteri che si possono usare, e che permettono sì di identificare dei sottogeneri, ma le etichette in questione sono utilizzate più come marche di ordine superiore, che trasmettono informazioni contemporaneamente su tutti gli aspetti del gioco: provenienza, gameplay, stile di scrittura, artistico, approccio al *roleplay* e quant'altro. Nessuna di queste caratteristiche, però, si può considerare esclusiva o anche solo prevalente in Giappone o in "occidente", di conseguenza si è arrivati alla conclusione che tali etichette trovino poco riscontro nelle caratteristiche oggettive dei

giochi in questione. “JRPG” è un’etichetta frutto di un processo evidente di *othering* volto a definire determinati RPG come “diversi” da quelli che invece venivano considerati lo standard, a prescindere che queste differenze fossero reali o davvero tali da motivare una distinzione così marcata: probabilmente dietro a questo processo c’era la necessità di fare ordine in un panorama videoludico divenuto all’improvviso affollato e disordinato, come conseguenza dell’avvicinamento a livello di *hardware* tra console e PC, che ha portato a un incremento notevole di titoli multipiattaforma e *porting* in entrambi i versi.

Non solo: è importante ricordare che “JRPG” non è nemmeno un termine neutrale, bensì, almeno in origine e guardando alle sue coordinate storico-geografiche, esso è stato concepito come intrinsecamente negativo. Se ne possono anche identificare aspetti che lo legano chiaramente a narrative orientaliste e auto-orientaliste, in particolare tramite i concetti di nostalgia, tradizione e “giapponesità”, che contribuiscono ulteriormente a spiegare il motivo per cui tale il suo utilizzo non sia visto di buon occhio da alcuni sviluppatori giapponesi, soprattutto quelli che più nella loro carriera hanno puntato a un pubblico internazionale e alla creazione di opere che non si inseriscono perfettamente all’interno dell’immagine del “JRPG”, un’immagine da cui loro stessi si sono sentiti sempre limitati.

Il problema principale che il termine “JRPG” causa ai creatori di RPG in Giappone sembra essere il fatto che a esso si accompagnino determinate aspettative nei giocatori, soprattutto euroamericani, aspettative che finiscono per fungere da prigione per la creatività degli autori. Questo non deve però distogliere l’attenzione da una serie di effetti negativi che l’uso corrente di questo acronimo causa concretamente: questi effetti sono stati l’argomento principale del capitolo 3. In esso ho presentato una serie di ricerche atte a indagare più approfonditamente come i “JRPG” vengano percepiti sia dal pubblico, sia dagli esperti del settore.

A questo scopo ho utilizzato principalmente tre diversi mezzi. Il primo è stato un questionario, consultabile in Appendice, atto a ottenere dati reali e il più aggiornati possibile sulla percezione di questi ipotetici generi e del modo in cui essi sono classificati da parte del pubblico. Il numero esiguo dei rispondenti non ha garantito un risultato che possiamo considerare globale, purtroppo, ma ha permesso comunque prima di tutto di dimostrare ancora una volta che “JRPG” è un termine davvero molto usato e pervasivo del discorso videoludico anche a livello popolare. Si sono anche dimostrate reali le contraddizioni già presentate in precedenza, in particolare grazie a una sezione dedicata all’analisi di alcuni “casi limite”, che hanno come previsto provocato non poche difficoltà tra i partecipanti. Si è così evidenziata la grande arbitrarietà dell’uso di tali acronimi, nonostante i rispondenti abbiano invece dichiarato di non vederla come particolarmente forte.

Successivamente, mi sono concentrato sulla critica videoludica specializzata, analizzando le valutazioni di vari titoli appartenenti al genere RPG negli ultimi 20 anni grazie agli aggregatori *Metacritic* e *OpenCritic*. I dati raccolti e interpretati da diverse prospettive hanno stavolta rivelato delle tendenze piuttosto diverse da quelle preventivate: se infatti è stato possibile riscontrare tracce del *bias* contro gli RPG giapponesi che avevo ipotizzato, anche secondo i risultati del questionario, esso sembra essersi ridotto gradualmente nel corso degli anni. Per il futuro della ricerca sarà di certo utile tenere monitorati questi dati e confermare o rivisitare tali risultati.

Infine, il terzo e ultimo ambito indagato è stato quello delle premiazioni videoludiche: dopo aver raccolto nomination e vittorie delle ultime cinque edizioni di cinque cerimonie diverse di grande valenza internazionale, ho potuto osservare che, in questo caso, il *bias* contro i "JRPG" è ben più riscontrabile. Tra le premiazioni considerate, solo i *The Game Awards* sembrano essere perlopiù liberi da tale tendenza: vista la loro particolare natura, con una giuria con membri provenienti da tutto il mondo e la presenza del voto popolare, ho ipotizzato che almeno parte del motivo dietro questa maggiore equità sia da ricercare proprio nella maggiore diversità delle voci che contribuiscono a determinare i titoli da nominare e premiare. Ciò contribuisce ad alimentare l'idea che un buon modo per risolvere o almeno mitigare i problemi evidenziati dagli sviluppatori giapponesi di RPG sarebbe dare maggiore importanza alle voci non egemoni di giocatori, critici e creatori non euroamericani.

Ricapitolando, quindi, possiamo dire che ogni uso di "JRPG" sia riconducibile a quattro principali motivazioni: la prima è senz'altro l'ignoranza, del suo significato come delle sue problematicità, che impedisce a molti di realizzare che sarebbe meglio cercare alternative. Una seconda è la comodità di avere una tale classificazione, per via della sua natura almeno in apparenza immediata e facile da riconoscere, rinforzata ulteriormente da una presunta necessità di questa distinzione. Non si può ignorare poi l'effetto dell'abitudine: si tratta di un acronimo utilizzato ormai da decenni; è quindi comprensibile che sia difficile esonerare completamente il discorso videoludico da esso e dalle sue implicazioni. Non ultimo, c'è anche il processo di orientalismo e auto-orientalismo giapponese che permane tuttora e continua a mantenere in vita le idee alla base del "JRPG".

Da ciò si può dedurre quindi che nella maggior parte dei casi l'uso attuale di "JRPG" non può che risultare negativo: causa fraintendimenti, non è realmente utile ma anzi ha effetti negativi sia sullo sviluppo dei suddetti sia in generale sul modo in cui essi vengono percepiti, arrivando quindi anche a risultare offensivo per alcuni degli autori.

Sebbene le conclusioni appena riportate non siano di poca importanza e, dunque, si possa ritenere di aver raggiunto l'obiettivo iniziale di questa ricerca, ossia dimostrare che l'etichetta "JRPG" e il suo

modo di utilizzo siano inevitabilmente portatrici di problematiche sotto molteplici punti di vista e probabilmente non indipendenti da questioni di orientalismo, come previsto non è stato possibile raggiungere comunque dei risultati pienamente oggettivi e soddisfacenti. Ho già elencato i motivi principali: le tempistiche non sufficienti per una ricerca più ampia, la mancanza degli strumenti necessari perché la portata dei questionari e delle analisi potesse essere più ampia, o addirittura arrivare a comprendere un campione rappresentativo della mentalità euroamericana o globale, e una generale necessità di brevità che non mi ha permesso di dedicare spazio anche a questioni che, dunque, ho potuto solo accennare nel corso del testo. La mancanza di una letteratura scientifica soddisfacente riguardo al tema specifico è stata a sua volta causa di un'ulteriore complessità per quanto ha riguardato la fase di ricerca, in particolare nel secondo capitolo.

Non ultimo, come accennato in precedenza, ritengo che uno studio completo del fenomeno del "JRPG" richieda necessariamente una prospettiva intersezionale e interdisciplinare che chiami in causa numerosi ambiti accademici, molti dei quali non sono purtroppo di mia competenza e avrebbero dunque richiesto ulteriore studio perché mi fosse possibile trattarli in maniera soddisfacente. Tra i più rilevanti si contano senz'altro i *game studies* (con particolare focus sulla teoria del *game design* e sulla storia del *medium*), i *media studies* più in generale, i *gender studies*, gli studi di ambito economico e di marketing, oltre a quelli culturali e sociologici relativi ad altri stati, in particolare alla Cina, la cui produzione di RPG in particolare negli ultimi anni ha iniziato a crescere di importanza internazionale.

Chiudo dunque questo scritto con la consapevolezza di quanto ancora ci sia da dire, e anzi, si debba dire riguardo agli RPG, giapponesi e non, e in generale di quanto poco esplorato quest'ambito di ricerca ancora sia, ma anche con la convinzione che ciò che ho ricercato e dimostrato in questa sede abbia reso chiara la necessità di una revisione dell'uso di queste classificazioni. Spero che questa tesi possa dunque fare da base per studi futuri, miei e altrui, atti a discutere se e come continuare a parlare di "JRPG" (e "WRPG"), un tema che merita senz'altro una maggiore trattazione accademica e che auspico quindi di vedere maggiormente studiato in futuro.

Bibliografia

BARTON, Matt, *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, New York, Boca Raton, CRC Press, 2008.

BELMONTE, Juan Francisco, "Teenage heroes and evil deviants: sexuality and history in JRPGs", *Continuum*, 31, 6, 2017, pp. 903-911.

BJARNASON, Nökkvi Jarl, "Japan's Hard(ware) Power: Consoles, Culture, and the Mass Appeal of Japanese Role-Playing Games", in Rachael HUTCHINSON e Jéremie PELLETIER-GAGNON (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 74-100.

BLOM, Joleen, "Challenging Linearity: Microstructures and Meaning-making in *Trails of Cold Steel III*", in Rachael Hutchinson e Jéremie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 131-159.

DE WILDT, Lars, APPERLEY, Thomas H., CLEMENS, Justin et al., "(Re-)Orienting the Videogame Avatar", *Games and Culture*, 15, 8, 2020.

DETERDING, Sebastian e ZAGAL, José P., "The Many Faces of Role-Playing Game Studies", in José P. Zagal e Sebastian Deterding (a cura di), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, New York, Routledge, 2018, pp. 10-41.

GLASSPOOL, Lucy, "Making Masculinity: Articulations of Gender and Japaneseness in Japanese RPGs and Machinima", in Alexis Pulos, S. Austin Lee (a cura di), *Transnational Contexts of Culture, Gender, Class, and Colonialism in Play*, Cham, Palgrave Macmillan, 2016, pp. 99-125.

HALL, Stuart, "The Work of Representation", in Stuart Hall (a cura di), *Representation*, Londra, SAGE Publications, 1997, pp. 13-74.

HORTON, John, "'Got my shoes, got my Pokémon': Everyday geographies of children's popular culture", *Geoforum*, 43, 1, 2012, pp. 4-13.

IWAMOTO, Yoshiyuki, *Japan on the Upswing: Why the Bubble Burst and Japan's Economic Renewal*, New York, Algora Publishing, 2006.

KALATA, Kurt (a cura di), *A Guide to Japanese Role-Playing Games*, Bitmap Books, 2021.

KING, Brad e BORLAND, John, *Dungeons & Dreamers: A story of how computer games created a global community*, ETC Press, 2014.

KOCUREK, Carly A. e PAYNE, Matthew Thomas, *Ultima and Worldbuilding in the Computer Role-Playing Game*, Amherst, Amherst College Press, 2024.

KOHLER, Chris, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, New York, Dover Publications, 2016.

KOYAMA Yuhsuke, “Evolution of a Genre: Dragon Quest and the JRPG”, in Rachael Hutchinson e Jéremie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 43-73.

KRAEMER, Tobias, WEIGER, Welf H. e HEIDENREICH, Sven, “Do all stars shine the same? Investigating the nonlinear effects of user and critic reviews on video game sales”, *Journal of Business Research*, 188, 115034, 2025.

MALLINDINE, Jayme Dale, “Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre”, *gamevironments*, 5, 2016, pp. 80-103.

MIYAKE, Toshio, *Mostri del Giappone: Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, “Ca’ Foscari Japanese Studies: Religion and Thought”, Venezia, Edizioni Ca’ Foscari, 2014.

PEARSON, Roberta, “Fandom in the Digital Era”, *Popular Communication*, 8, 1, 2010, pp. 84-95.

PELLETIER-GAGNON, Jérémie, ““Is JRPG Old Fashioned?”: Genre, circulation, and Identity Crisis in *Black ★ Rock Shooter: The Game*”, in Rachael Hutchinson e Jéremie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Londra, Lexington Books, 2022, pp. 160-188.

PETERSON, Jon, *Playing at the World, 2E, Volume 1: The Invention of Dungeons & Dragons*, “Game Histories”, Cambridge, The MIT Press, 2024.

PETERSON, Jon, *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity*, “Game Histories”, Cambridge, Londra, The MIT Press, 2020.

SAID, Edward W., *Orientalism*, New York, Vintage Books, 2003 (I ed. 1978).

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Cambridge, Londra, The MIT Press, 2004.

SCHULES, Douglas, “*Kawaii* Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media Mix”, *Kinephanos*, 5, 2015, pp. 53-76.

TORIYAMA Akira, *Doragon bōru* (Dragon Ball), “Jump Comics”, Tōkyō, Shueisha, 1984-1995. 鳥山明、『ドラゴンボール』、「ジャンプ・コミックス」、東京、集英社、1984-1995 年.

WADA Takeaki, “History of Japanese Role-Playing Games”, *Annals of Business Administrative Science*, 16, 2017, pp. 137-147.

WITWER, Michael, *Empire of Imagination: Gary Gygax and the Birth of Dungeons & Dragons*, New York, Bloomsbury Publishing Plc, 2016 (I ed. 2015).

WOLFENDALE, Pete e FRANKLIN, Tim, “Why *Dungeons and Dragons* Is Art”, in Jon Cogburn, Mark Silcox (a cura di), *Dungeons and Dragons and Philosophy*, Chicago e La Salle, Open Court, 2012, pp. 207-224.

WOODHEAD, Robert J. e GREENBERG, Andrew C., *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* [Manuale], Ryan Press, 1981.

Sitografia

AOKI Kazuhiko, *Frammenti di vita durante lo sviluppo di Final Fantasy IX*, in "PlayStation.Blog", 2021, https://blog.it.playstation.com/2021/11/09/frammenti-di-vita-durante-lo-sviluppo-di-final-fantasy-ix/, 14-12-2024.

BHATNAGAR, Viraaj, *Game Awards 2024 Nominations Seemingly Cause Sales Spike for Games*, in "Game Rant", 2024, https://gamerant.com/game-awards-2024-nominees-games-sales-spike-increase/, 19-01-2025.

BORGONOVO, Alessandra, *Metaphor: ReFantazio – Recensione*, in "IGN Italia", 2024, https://it.ign.com/metaphor-refantazio/213750/review/metaphor-refantazio-la-recensione, 27-12-2024.

BURCH, Anthony, *BioWare co-founder: JRPGs suffer from 'lack of evolution'*, in "Destructoid", 2009, https://www.destructoid.com/bioware-co-founder-jrpgs-suffer-from-lack-of-evolution/, 12-12-2024.

CIFALDI, Frank, *The Video Game Preservation Dump*, 2014, https://gamepreservation.tumblr.com/post/96032778649/solicitation-mail-from-nintendo-to-get-a-free-copy, 18-11-2024.

CONTE, Niccolo, *The World's Top Media Franchises by All-Time Revenue*, in "Visual Capitalist", 2024, https://www.visualcapitalist.com/the-worlds-top-media-franchises-by-all-time-revenue/, 19-11-2024.

DERBOO, Sam, *Wizardry (Series Introduction)*, in "Hardcore Gaming 101", 2014, http://www.hardcoregaming101.net/wizardry-series-introduction/, 12-11-2024.

DIGIOIA, Alessandro, *Il futuro di FromSoftware: l'autore Hidetaka Miyazaki vorrebbe creare un "JRPG tradizionale"*, in "IGN Italia", 2024, https://it.ign.com/elden-ring/211543/news/il-futuro-di-fromsoftware-lautore-hidetaka-miyazaki-vorrebbe-creare-un-jrpg-tradizionale, 28-12-2024.

DIGIOIA, Alessandro, *Metaphor: ReFantazio riceverà un sequel? La risposta del director Katsura Hashino*, in "IGN Italia", 2024, https://it.ign.com/metaphor-refantazio/215393/news/metaphor-refantazio-ricevera-un-sequel-la-risposta-del-director-katsura-hashino, 27-12-2024.

FAHEY, Rob, *Tales of Symphonia*, in "Eurogamer", 2004, https://www.eurogamer.net/r-talesofsymphonia-gc, 11-12-2024.

GARCIA, Derek, *Biggest Differences Between A JRPG & A Western RPG*, in "Screen Rant", 2021, https://screenrant.com/jrps-western-differences-mass-effect-skyrim-final-fantasy/, 18-12-2024.

HASHIMOTO, Kazuma, *The 'JRPG' label has always been othering*, in "Polygon", 2023, https://www.polygon.com/23677598/jrpg-label-history-othering-discrimination-japanese-role-playing-game, 29-12-2024.

HAWKINS, Cameron, *For JRPG Enthusiasts*, in "IGN", 2022, https://www.ign.com/playlist/camfinalmix/lists/must-play-jrpgs, 26-12-2024.

HIGHAM, Michael, *Yoko Taro Didn't Mean To Make Nier Sad On Purpose*, in "GameSpot", 2021, https://www.gamespot.com/articles/yoko-taro-didnt-mean-to-make-nier-sad-on-purpose/1100-6490892/, 13-01-2025.

Hororo (a cura di), *Saikin yoku kiku "TRPG" tte nani!? Kaiwa de monogatari wo tsumugidasu tēburutōku RPG no miryoku wo shoukai* (Cosa sono i "TRPG" di cui si sente spesso di recente?! Una presentazione del fascino dei "Tabletalk RPG", da cui con la conversazione nascono storie), in "Dengeki Online", 2021, https://dengekionline.com/articles/90042/, 7-11-2024.

hororo 編、『最近よく聞く"TRPG"って何!? 会話で物語を紡ぎ出すテーブルトーク RPG の魅力を紹介』、「電撃オンライン」、2021 年、https://dengekionline.com/articles/90042/、2024 年 11 月 7 日.

HOSCH, William L., *Dungeons & Dragons*, in "Encyclopedia Britannica", 2024, https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons, 9-11-2024.

JUUL, Jesper, *A Dictionary of Video Game Theory*, in "Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds", https://www.half-real.net/dictionary/, 8-11-2024.

KALATA, Kurt, *The History of Dragon Quest*, in "Game Developer", 2008, https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/the-history-of-dragon-quest, 18-11-2024.

KUSHNER, David, *Dungeon Master: The Life and Legacy of Gary Gygax*, in "Wired", 2008, https://www.wired.com/2008/03/dungeon-master-life-legacy-gary-gygax/, 10-11-2024.

MADSEN, Hayes, *Yoshi-P Is Right: It's Time to Retire "JRPG"*, in "Inverse", 2023, https://www.inverse.com/gaming/jrpg-meaning-offensive-naoki-yoshida, 28-12-2024.

MAHER, Jimmy, *Ultima, Part 1*, in "The Digital Antiquarian", 2012, https://www.filfre.net/2012/02/ultima-part-1/, 11-11-2024.

MAHER, Jimmy, *Ultima, Part 2*, in "The Digital Antiquarian", 2012, https://www.filfre.net/2012/02/ultima-part-2/, 11-11-2024.

MAHER, Jimmy, *Ultima, Part 3*, in "The Digital Antiquarian", 2012, https://www.filfre.net/2012/02/ultima-part-3/, 11-11-2024.

MCCANN, Paul O'Leary, *Etrian Odyssey Director's Diary*, in "Dampkraft", 2016, https://www.dampfkraft.com/games/etrian-odyssey-directors-diary.html, 19-12-2024.

MCFERRAN, Damien, *Remember When Dragon Quest III's Launch Triggered Arrests In Japan?*, in "Time Extension", 2024, https://www.timeextension.com/news/2024/11/remember-when-dragon-quest-iiis-launch-triggered-arrests-in-japan, 14-11-2024.

MELOCCO, Lucy, *10 Ways Baldur's Gate 3 Evolves The CRPG Genre*, in "GameRant", 2023, https://gamerant.com/ways-baldurs-gate-3-evolves-the-crpg/, 12-11-2024.

OXFORD, Nadia, *Why Dragon Quest Failed to Make it In America 30 Years Ago*, in "VG247", 2019, https://www.vg247.com/why-dragon-quest-failed-to-make-it-in-america-30-years-ago, 18-11-2024.

PARISH, Jeremy, *Akitoshi Kawazu on the origins of SaGa's insanity*, in "Retronauts", 2017, https://retronauts.com/article/670/akitoshi-kawazu-on-the-reasoning-behind-sagas-insanity, 15-11-2024.

PARISH, Jeremy, *Daily Classic: The Black Onyx, Japan's Role-Playing Game Missionary*, in "VG247", 2014, https://www.vg247.com/daily-classic-the-black-onyx-japans-role-playing-game-missionary, 12-11-2024.

PARISH, Jeremy, *How Dragon Quest Inspired the First Big Console RPG Boom in Japan, Both For Better and For Worse*, in "VG247", 2019, https://www.vg247.com/how-dragon-quest-inspired-the-first-big-console-rpg-boom-in-japan-both-for-better-and-for-worse, 18-11-2024.

PARISH, Jeremy, *The History of RPGs: How Dragon Quest Redefined a Genre*, in "VG247", 2016, https://www.vg247.com/the-history-of-rpgs-how-dragon-quest-redefined-a-genre, 13-11-2024.

PARKIN, Simon, *The Making Of The Black Onyx, The Game That Hooked Japan On RPGs*, 2023, https://www.timeextension.com/features/the-making-of-the-black-onyx-the-game-that-hooked-japan-on-rpgs, 12-11-2024.

PEPE, Felipe, *Before Genshin Impact: A brief history of Chinese RPGs*, in "The CRPG Book Project", 2024, https://crpgbook.wordpress.com/articles/before-genshin-impact-a-brief-history-of-chinese-rpgs/, 14-12-2024.

RAUSCH, Allen, *Dave Arneson Interview*, in "GameSpy", 2004, http://pc.gamespy.com/articles/540/540395p1.html, 10-11-2024.

REGAN, Tom, *'We remade it from a fan's perspective': the creators of Final Fantasy VII Rebirth*, in "The Guardian", 2023, https://www.theguardian.com/games/2023/sep/21/the-makers-of-final-fantasy-vii-rebirth, 29-12-2024.

SOMERS, Jeffrey, *10 Science Fiction & Fantasy Novels Based on RPG Campaigns*, in "Barnes & Nobles Reads", 2019, https://www.barnesandnoble.com/blog/fantasy/10-novels-based-on-role-playing-campaigns/, 10-11-2024.

VITALE, Adam, *The RPGs of 2023: Every RPG and their release dates*, in "RPG Site", 2023, https://www.rpgsite.net/feature/12240-the-rpgs-of-2023-every-rpg-and-their-release-dates, 20-11-2024.

WIELAND, Rob, *What Is A Role-Playing Game? RPG Types Explained*, in "Forbes", 2024, https://www.forbes.com/sites/technology/article/what-are-rpg-games/, 9-11-2024.

WILLIAMS, Demi, *Final Fantasy XVI Producer Doesn't Like The Term "JRPG"*, in "GameSpot", 2023, https://www.gamespot.com/articles/final-fantasy-xvi-producer-doesnt-like-the-term-jrpg/1100-6511939/, 28-12-2024.

YANG, George, *How Hidetaka Miyazaki Made 'Elden Ring: Shadow of the Erdtree,' His Biggest Expansion Yet*, in "Rolling Stone", 2024, https://www.rollingstone.com/culture/rs-gaming/hidetaka-miyazaki-elden-ring-shadow-of-the-erdtree-1235042903/, 28-12-2024.

YIN-POOLE, Wesley, *Fez creator Phil Fish declares: modern Japanese games "just suck"*, in "Eurogamer", 2012, https://www.eurogamer.net/fez-creator-phil-fish-declares-modern-japanese-games-just-suck, 28-12-2024.

About Us, in "Metacritic", https://www.metacritic.com/about-us/, 17-01-2025.

Academy Of Interactive Arts & Sciences, https://www.interactive.org/, 19-01-2025.

[All] Zelda is not an rpg, in "Reddit", 2020, https://www.reddit.com/r/zelda/comments/iidrn1/all_zelda_is_not_an_rpg/, 17-01-2025.

Andrew Yoon Legend Award Winners, in "The New York Videogame Critics Circle", https://nygamecritics.com/andrew-yoon-legend-award-winners/, 20-01-2025.

Anyone played these Super Famicom games?, in "Google Gruppi", 1992, https://groups.google.com/g/rec.games.video/c/jLez509cM6I/m/VYXXY9dPWrwJ?pli=1, 29-12-2024.

Apple II Longplay [006] Ultima I: The First Age of Darkness, in "YouTube", 2015, https://youtu.be/NrQFzWO4pYo?si=jnjHJbBVsPUT2C5W, 11-11-2024.

Archive, in "Game Developers Choice Awards", https://gamechoiceawards.com/archive, 19-01-2025.

Are there any common JRPG tropes/features which can be explained by Japanese culture?, in "Reddit", 2020, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/eju31p/are_there_any_common_jrpg_tropesfeatures_which/, 24-12-2024.

Bafta, https://www.bafta.org/, 19-01-2025.

Best-selling role-playing games, in "Video Games Sales Wiki", https://vgsales.fandom.com/wiki/Best-selling_role-playing_games, 11-02-2025.

Best Games of All Time, in "Metacritic", https://www.metacritic.com/browse/game/, 18-01-2025.

Best Games of All Time, in "OpenCritic", https://opencritic.com/browse/all, 18-01-2025.

Chainmail, in "The Acaeum", https://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/chainmail.html, 10-11-2024.

Colossal Cave, https://colossalcave3d.com/, 10-11-2024.

Comments for Tales of Symphonia, in "Eurogamer", 2004, https://www.eurogamer.net/r-talesofsymphonia-gc?view=comments, 11-12-2024.

Corporate Bios, in "Tetris", https://tetris.com/bios, 12-11-2024.

D&D Direct 2024, in "YouTube", 2024, https://youtu.be/s3RqehN6hS0?si=wp2irX_Nky7b_3tN, 10-11-2024.

Does Undertale count as a Jrpg?, in "Reddit", 2016, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/5feldf/does_undertale_count_as_a_jrpg/, 18-01-2025.

Elden Ring credits, in "MobyGames", https://www.mobygames.com/game/174989/elden-ring/credits/windows/, 17-01-2025.

FAQ, in "The Game Awards", https://thegameawards.com/faq, 20-01-2025.

FINAL FANTASY IV Fan-Powered Q&A, in "Square Enix Members", https://web.archive.org/web/20100618155344/http://member.square-enix.com/na/features/ff4/02/part3.php, 18-11-2024.

Final Fantasy XVI Producer Doesn't Like The Term "JRPG", in "Reddit", 2023, https://www.reddit.com/r/PS5/comments/11f79zk/final_fantasy_xvi_producer_doesnt_like_the_term/, 28-12-2024.

Fire Emblem Italia, in "Facebook", https://www.facebook.com/FEItaly, 15-01-2025.

Frequently Asked Questions, in "OpenCritic", https://opencritic.com/faq, 17-01-2025.

Games, in “Bafta”, https://www.bafta.org/awards/games, 19-01-2025.

Game Developers Choice Awards, https://gamechoiceawards.com/, 19-01-2025.

Game Developers Choice Awards (GDCA), in “Game Developers Conference (GDC)”, https://gdconf.com/gdca, 20-01-2025.

GDR-online.com, https://www.gdr-online.com/, 7-11-2024.

Gioco di ruolo, in “Wikipedia”, https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo, 6-11-2024.

Google, https://www.google.it/?hl=it, 27-12-2024.

How do you “role play” in your JRPGs?, in “Reddit”, 2023, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/18hniuy/how_do_you_role_play_in_your_jrpgs/, 20-12-2024.

I'm Matthias Linda, developer of Chained Echoes, an upcoming turn-based pixel art RPG filled with mechs and airships. AMA!, in “Reddit”, 2022, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/uj1vut/im_matthias_linda_developer_of_chained_echoes_an/, 16-12-2024.

I played Final Fantasy XVI (and interviewed Yoshi-P!) - Hands on Impressions, in “YouTube”, 2023, https://youtu.be/8ZTNoV2Iey0?si=WCIOm4aM-Pf5pbH4, 28-12-2024.

IGN, https://www.ign.com/, 26-12-2024.

IGN Italia, https://it.ign.com/, 27-12-2024.

Lifetime Achievement Award Archive, in “Game Developers Choice Awards”, https://gamechoiceawards.com/archive/lifetime, 20-01-2025.

List of role-playing video games: 1994 to 1995, in “Wikipedia”, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_video_games:_1994_to_1995, 19-11-2024.

List of role-playing video games: 1996 to 1997, in “Wikipedia”, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_video_games:_1996_to_1997, 19-11-2024.

List of role-playing video games: 1998 to 1999, in “Wikipedia”, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_video_games:_1998_to_1999, 19-11-2024.

List of role-playing video games: 2000 to 2001, in “Wikipedia”, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_video_games:_2000_to_2001, 19-11-2024.

Metacritic, https://www.metacritic.com/, 13-01-2025.

NieR Replicant Gestalt Archive, in “Square Enix”, https://www.jp.square-enix.com/nierarchive/, 15-01-2025. 『NieR Replicant Gestalt Archive』、「スクウェア・エニックス」、https://www.jp.square-enix.com/nierarchive/、2025 年 1 月 15 日.

Nintendo Power Issue 7 August 1989, in “Forums – Dragon’s Den”, 2016, https://www.woodus.com/forums/topic/34663-nintendo-power-issue-7-august-1989, 18-11-2024.

OpenCritic, https://opencritic.com/, 13-01-2025.

Role-playing game, in “Wikipedia”, https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game, 6-11-2024.

Rōrupureingu gēmu (Gioco di ruolo), in “Wikipedia”, https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0, 6-11-2024.
『ロールプレイングゲーム』、「Wikipedia」、
https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0、2024 年 11 月 6 日.

Rules & Regulations, in “Game Developers Choice Awards”, https://gamechoiceawards.com/rules, 19-01-2025.

shame we have to play the brother and not the father, in “Steam”, 2021, https://steamcommunity.com/app/524220/discussions/0/4904953131462751937/, 14-01-2025.

Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura, in “Multiplayer”, https://multiplayer.it/giochi/sonic-chronicles-la-fratellanza-oscura-per-ds.html, 16-01-2025.

Stile definito: I migliori GDR giapponesi su PS4 e PS5, in “Sito ufficiale PlayStation”, https://www.playstation.com/it-it/editorial/great-japanese-rpgs-on-ps4/, 6-11-2024.

Super Mario Bros. (1985), in “MobyGames”, https://www.mobygames.com/game/7298/super-mario-bros/, 7-11-2024.

Super Mario RPG, in “Sito ufficiale di Nintendo Italia”, https://www.nintendo.com/it-it/Giochi/Giochi-per-Nintendo-Switch/Super-Mario-RPG-2403952.html, 7-11-2024.

Supporting JRPGs while disliking its sexualization?, in “Reddit”, 2019, https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/bpp7go/supporting_jrpgs_while_disliking_its_sexualization/, 24-12-2024.

Team, in “The New York Videogame Critics Circle”, https://nygamecritics.com/team/, 20-01-2025.

The Black Onyx, in “MobyGames”, https://www.mobygames.com/game/18757/the-black-onyx/, 12-11-2024.

THE BLACK ONYX [RPG] (PC88) kanzen kōryaku (THE BLACK ONYX [RPG] (PC88) guida completa), in “YouTube”, 2019, https://youtu.be/AHBYV_ixuus?si=se49dbJex9NDe-Gz, 13-11-2024.
『THE BLACK ONYX [RPG] (PC88) 完全攻略』、「YouTube」、2019 年、
https://youtu.be/AHBYV_ixuus?si=se49dbJex9NDe-Gz、2024 年 11 月 7 日.

The Dragon & Princess (ドラゴン＆プリンセス) for the NEC PC-88, in “YouTube”, 2020, https://youtu.be/c1nQueo2fkw?si=EH7wQL567zh848AQ, 31-01-2025.

The Game Awards, https://thegameawards.com/, 20-01-2025.

THE MAKING OF... Japan's First RPG, in “Edge Magazine”, 2008, https://web.archive.org/web/20120820032405/http://www.edge-online.com/features/making-japans-first-rpg, 12-11-2024.

The New York Game Awards, in “The New York Videogame Critics Circle”, https://nygamecritics.com/awards/, 20-01-2025.

The New York Videogame Critics Circle, https://nygamecritics.com/, 20-01-2025.

This is Why Games like Baldur's Gate 3 Are So Rare…, in “YouTube”, 2023, https://youtu.be/4IaCcTD_wKk?si=7dGTTqcFQGFLm32v, 12-11-2024.

Top 100 RPGs of All Time, in “IGN”, 2017, https://www.ign.com/lists/top-100-rpgs/, 26-12-2024.

Videogioco di ruolo alla giapponese, in “Wikipedia”, https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_di_ruolo_alla_giapponese, 6-11-2024.

Voting Jury, in “The Game Awards”, https://thegameawards.com/voting-jury, 20-01-2025.

What are some main differences between jrpgs and western rpgs?, in “Quora”, https://www.quora.com/What-are-some-main-differences-between-jrpgs-and-western-rpgs, 18-12-2024.

What are the most prestigious video game awards?, in “Quora”, https://www.quora.com/What-are-the-most-prestigious-video-game-awards, 20-01-2025.

Why was the show X-Play so hard on the JRPG genre again?, in “Reddit”, 2022, https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/zm39s6/why_was_the_show_xplay_so_hard_on_the_jrpg_genre/, 28-12-2024.

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord, in “Digital Eclipse”, 2022, https://www.digitaleclipse.com/games/wizardry, 12-11-2024.

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord for the Apple II, in “YouTube”, 2011, https://youtu.be/dJhMpPnnXMo?si=aVI5r9H09EtHtiua, 12-11-2024.

“Za burakku onikisu”kokusai RPG no reimeiki wo sasaeta danjon tansakugata RPG (“The Black Onyx”: l’RPG dungeon crawler che ha fatto da base agli RPG giapponesi), in “The Tower of Classic Game”, 2021, https://towerofclassicgame.com/blackonyx, 13-11-2024.
『「ザ・ブラックオニキス」国産RPGの黎明期を支えたダンジョン探索型RPG』、「クラシックゲームの塔」、2021年、 https://towerofclassicgame.com/blackonyx、 2024年11月13日.

Videogiochi citati

ANABUKI Kenji e INOKI Asana (dir.), *Tales of Xillia 2* (*Teiruzu obu Ekushiria 2*), PlayStation 3, Bandai Namco Studios, 2012.

穴吹健児、猪ノ木麻奈（ディレクター）、『テイルズ オブ エクシリア 2』、プレイステーション 3、バンダイナムコスタジオ、2012 年.

CROWTHER, William (dir.), *Colossal Cave Adventure*, PDP-10, 1976.

DARRAH, Mark (dir.), *Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura* (*Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood*), Nintendo DS, BioWare, 2008.

FOX, Toby, *Undertale*, PC, 2015.

GARRIOTT, Richard (dir.), *Akalabeth: World of Doom*, Apple II, California Pacific Computer Company, 1979.

GARRIOTT, Richard (dir.), *Ultima: The First Age of Darkness*, Apple II, Origin Systems, 1981.

GARRIOTT, Richard (dir.), *Ultima II: The Revenge of the Enchantress*, Apple II, Sierra On-Line, 1982.

GARRIOTT, Richard (dir.), *Ultima IV: Quest of the Avatar*, Apple II, Origin Systems, 1985.

GREENBERG, Andrew C. e WOODHEAD, Robert (dir.), *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, Apple II, Sir-Tech, 1981.

HASHIMOTO Masaya (dir.), *Ys I: Ancient Ys Vanished* (*Īsu I*), NEC PC-8800, Nihon Falcom, 1987.

橋本昌哉（ディレクター）、『イース I』、PC-8800 シリーズ、日本ファルコム、1987 年.

HASHINO Katsura (dir.), *Metaphor: ReFantazio* (*Metafā: rifantajio*), multipiattaforma, Atlus, 2024.

橋野桂（ディレクター）、『メタファー：リファンタジオ』、マルチプラットフォーム、アトラス、2024 年.

HASHINO Katsura (dir.), *Persona 5* (*Perusona 5*), multipiattaforma, Atlus, 2016.

橋野桂（ディレクター）、『ペルソナ 5』、マルチプラットフォーム、アトラス、2016 年.

HASHINO Katsura e ITŌ Daiki (dir.), *Persona 5 Royal* (*Perusona 5 za roiyaru*), PlayStation 4, Atlus, 2019.

橋野桂、伊東大輝（ディレクター）、『ペルソナ 5 ザ・ロイヤル』、プレイステーション 4、アトラス、2019 年.

HIGUCHI Yoshito, NAGAI Kiyoshi e KIKUCHI Eiji (dir.), *Tales of Symphonia* (*Teiruzu obu shinfonia*), Nintendo GameCube, Namco, 2003.

樋口義人、永井聖士、菊池栄二（ディレクター）、『テイルズ オブ シンフォニア』、ニンテンドー ゲームキューブ、ナムコ、2003 年.

HORII Yūji (dir.), *The Portopia Serial Murder Case* (*Pōtopia renzoku satsujin jiken*), NEC PC-6001, Enix, 1983.

堀井雄二（ディレクター）、『ポートピア連続殺人事件』、PC-6000 シリーズ、エニックス、1983 年.

HOWARD, Todd, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, multipiattaforma, Bethesda Game Studios, 2011.

IDE Kouzi (dir.), *Mystic Quest Legend* (*Fainaru fantajī USA misutikku kuesuto*), Super Nintendo Entertainment System, Square, 1992.

井出康二（ディレクター）、『ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト』、スーパーファミコン、スクウェア、1992 年.

IIZUKA Takashi (dir.), *Shadow the Hedgehog* (*Shadō za hejjihoggu*), multipiattaforma, Sega, 2005.
飯塚隆（ディレクター）、『シャドウ・ザ・ヘッジホッグ』、マルチプラットフォーム、セガ、2005 年.

ITŌ Hiroyuki (dir.), *Final Fantasy IX* (*Fainaru fantajī IX*), PlayStation, Square, 2000.
伊藤裕之（ディレクター）、『ファイナルファンタジーIX』、プレイステーション、スクウェア、2000 年.

ITŌ Hiroyuki e MINAGAWA Hiroshi (dir.), *Final Fantasy XII* (*Fainaru fantajī XII*), PlayStation 2, Square Enix, 2006.
伊藤裕之、皆川裕史（ディレクター）、『ファイナルファンタジーXII』、プレイステーション 2、スクウェア・エニックス、2006 年.

KANEDA Taeko e NISHIMURA Kentarō (dir.), *Fire Emblem: The Blazing Blade* (*Faiā emuburemu: rekka no ken*), Game Boy Advance, Intelligent Systems, 2003.
金田妙子、西村健太郎（ディレクター）、『ファイアーエムブレム 烈火の剣』、ゲームボーイアドバンス、インテリジェントシステムズ、2003 年.

KITASE Yoshinori (dir.), *Final Fantasy VII* (*Fainaru fantajī VII*), PlayStation, Square, 1997.
北瀬佳範（ディレクター）、『ファイナルファンタジーVII』、プレイステーション、スクウェア、1997 年.

KONDO Toshihiro, *The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC* (*Eiyū densetsu: sora no kiseki SC*), PC, Nihon Falcom, 2006.
近藤季洋（ディレクター）、英雄伝説 空の軌跡 SC、PC、日本ファルコム、2006 年.

LINDA, Matthias (dir.), *Chained Echoes*, multipiattaforma, Deck13 Spotlight, 2022.

MAEDA Kōhei e YOKOTA Genki (dir.), *Fire Emblem Awakening* (*Faiā emuburemu kakusei*), Nintendo 3DS, Intelligent Systems, 2012.
前田耕平、横田弦紀（ディレクター）、『ファイアーエムブレム 覚醒』、ニンテンドー3DS、インテリジェントシステムズ、2012 年.

MAEKAWA Yoshihiko, FUJIOKA Chihiro (dir.), *Super Mario RPG* (*Sūpā Mario RPG*), Super Nintendo Entertainment System, Nintendo, 1996.
前川嘉彦、藤岡千尋（ディレクター）、『スーパーマリオ RPG』、スーパーファミコン、任天堂、1996 年.

MASUDA Jun'ichi (dir.), Pokémon X e Pokémon Y (Poketto monsutā X・Y), Nintendo 3DS, Game Freak e Creatures, Inc., 2013.
増田順一（ディレクター）、『ポケットモンスター X・Y』、ニンテンドー3DS、ゲームフリーク、クリーチャーズ、2013 年.

MIYAMOTO Shigeru (dir.), *Super Mario Bros.* (*Sūpā Mario burazāzu*), Nintendo Entertainment System, Nintendo, 1985.
宮本茂（ディレクター）、『スーパーマリオブラザーズ』、ファミリーコンピュータ、任天堂、1985 年.

MIYAUCHI Keisuke (dir.), *Octopath Traveler* (*Okutopasu toraberā*), Nintendo Switch, Square Enix, 2018.
宮内継介（ディレクター）、『オクトパストラベラー』、ニンテンドースイッチ、スクウェア・エニックス、2018 年.

MIYAZAKI Hidetaka (dir.), *Dark Souls* (*Dāku sōru*), multipiattaforma, FromSoftware, 2011.
宮崎英高（ディレクター）、『ダークソウル』、マルチプラットフォーム、フロム・ソフトウェア、2011 年.

MIYAZAKI Hidetaka (dir.), *Demon's Souls* (*Demonzu sōru)*, PlayStation 3, FromSoftware, 2009.
宮崎英高（ディレクター）、『デモンズソウル』、プレイステーション 3、フロム・ソフトウェア、2009 年.

MIYAZAKI Hidetaka e TANIMURA Yui (dir.), *Elden Ring* (*Eruden ringu*), multipiattaforma, FromSoftware, 2022.
宮崎英高、谷村唯（ディレクター）、『エルデンリング』、マルチプラットフォーム、フロム・ソフトウェア、2022 年.

MIYAZAKI Hidetaka e TANIMURA Yui (dir.), *Elden Ring: Shadow of the Erdtree* (*Eruden ringu: shadou obu ji erudotsurī*), multipiattaforma, FromSoftware, 2024.
宮崎英高、谷村唯（ディレクター）、『エルデンリング・シャドウオブジエルドツリー』、マルチプラットフォーム、フロム・ソフトウェア、2024 年.

NAKAMURA Kōichi (dir.), *Dragon Quest* (*Doragon kuesto*), Nintendo Entertainment System, Chunsoft, 1986.
中村光一（ディレクター）、『ドラゴンクエスト』、ファミリーコンピュータ、チュンソフト、1986 年.

NAKAMURA Kōichi (dir.), *Dragon Quest II: Pantheon di Spiriti Maligni* (*Doragon kuesto II: akuryō no kamigami*), Nintendo Entertainment System, Chunsoft, 1987.
中村光一（ディレクター）、『ドラゴンクエスト II 悪霊の神々』、ファミリーコンピュータ、チュンソフト、1987 年.

NAKAMURA Kōichi (dir.), *Dragon Quest III: E così entrò nella leggenda…* (*Doragon kuesto III: soshite densetsu e…*), Nintendo Entertainment System, Chunsoft, 1988.
中村光一（ディレクター）、『ドラゴンクエスト III そして伝説へ…』、ファミリーコンピュータ、チュンソフト、1988 年.

NOMURA Tetsuya (dir.), *Kingdom Hearts* (*Kingudamu hātsu*), PlayStation 2, Square, 2002.
野村哲也（ディレクター）、『キングダム ハーツ』、プレイステーション 2、スクウェア、2002 年.

NOMURA Tetsuya, HAMAGUCHI Naoki e TORIYAMA Motomu (dir.), *Final Fantasy VII Rebirth* (*Fainaru fantajī VII ribāsu*), PlayStation 5, Square Enix, 2024.

野村哲也、浜口直樹、鳥山求（ディレクター）、『ファイナルファンタジーVII リバース』、プレイステーション 5、スクウェア・エニックス、2024 年.

OHBATAKE Isao (dir.), *Dragon Quest III HD-2D Remake* (*HD-2D ban doragon kuesuto III*), multipiattaforma, Square-Enix, 2024.
大畠功（ディレクター）、『HD-2D 版 ドラゴンクエスト III そして伝説へ…』、マルチプラットフォーム、スクウェア・エニックス、2024 年.

ROGERS, Henk (dir.), *The Black Onyx* (*Za burakku Onikisu*), NEC PC-8800, Bullet-Proof Software, Inc., 1984.
ヘンク・ロジャース（ディレクター）、『ザ・ブラックオニキス』、PC-8800 シリーズ、株式会社ビーピーエス、1984 年.

SAKAGUCHI Hironobu (dir.), *Final Fantasy* (*Fainaru fantajī*), Nintendo Entertainment System, Square, 1987.
坂口博信（ディレクター）、『ファイナルファンタジー』、ファミリーコンピュータ、スクウェア、1987 年.

SAKAGUCHI Hironobu (dir.), *Final Fantasy II* (*Fainaru fantajī II*), Nintendo Entertainment System, Square, 1988.
坂口博信（ディレクター）、『ファイナルファンタジーII』、ファミリーコンピュータ、スクウェア、1988 年.

SAKAGUCHI Hironobu (dir.), *Final Fantasy IV* (*Fainaru fantajī IV*), Super Nintendo Entertainment System, Square, 1991.
坂口博信（ディレクター）、『ファイナルファンタジーIV』、スーパーファミコン、スクウェア、1991 年.

SEIMIYA Atsushi e TANAKA Shuntarō (dir.), *Skies of Arcadia* (*Etānaru Arukadia*), Dreamcast, Sega, 1992.
清宮敦嗣、田中俊太郎（ディレクター）、『エターナルアルカディア』、ドリームキャスト、セガ、1992 年.

TABATA Hajime (dir.), *Final Fantasy XV* (*Fainaru fantajī XV*), multipiattaforma, Square Enix, 2016.
田畑端（ディレクター）、『ファイナルファンタジーXV』、マルチプラットフォーム、スクウェア・エニックス、2016 年.

TAJIRI Satoshi e MASUDA Jun'ichi (dir.), *Pokémon Versione Cristallo* (*Poketto monsutā kurisutaru bājon*), Game Boy Color, Game Freak e Creatures, Inc., 2000.
田尻智、増田順一（ディレクター）、『ポケットモンスター クリスタルバージョン』、ゲームボーイカラー、ゲームフリーク、クリーチャーズ、2000 年.

TOKITA Takashi, KITASE Yoshinori e MATSUI Akihiko (dir.), *Chrono Trigger* (*Kurono torigā*), Super Nintendo Entertainment System, Square, 1995.
時田貴司、北瀬佳範、松井聡彦（ディレクター）、『クロノ・トリガー』、スーパーファミコン、スクウェア、1995 年.

VINCKE, Swen (dir.), *Divinity: Original Sin*, PC, Larian Studios, 2014.

Y. Hayase e LOCKE (dir.), *The Dragon & Princess*, NEC PC-8800, KOEI Micom System, 1982.
Y. Hayase、 Locke（ディレクター）、『ドラゴンアンドプリンセス』、PC-8800 シリーズ、光栄マイコンシステム、1982 年.

YOKOO Tarō (dir.), *NieR* (*Nīa geshutaruto*), multipiattaforma, Square Enix, 2010.
横尾太郎（ディレクター）、『ニーア ゲシュタルト』、マルチプラットフォーム、スクウェア・エニックス、2010 年.

YOKOO Tarō (dir.), *NieR Replicant ver.1.22474487139…* (*Nīa repurikanto ver.1.22474487139...*), multipiattaforma, Square Enix, 2021.
横尾太郎（ディレクター）、『ニーア レプリカント ver.1.22474487139...』、マルチプラットフォーム、スクウェア・エニックス、2021 年.

Bēnghuài: Xīngqióng Tiědào 崩坏: 星穹铁道 (*Honkai: Star Rail*), multipiattaforma, MiHoYo, 2023.

Disney Twisted-Wonderland (*Dizunī tsuisuteddo wandārando*), Mobile, f4samurai, 2020.
『ディズニー ツイステッドワンダーランド』、モバイルゲーム、f4samurai, 2020 年.

Yuánshén 原神 (*Genshin Impact*), multipiattaforma, MiHoYo, 2020.

Altri media citati

HONDA Ishirō (dir.), *Il Ritorno di Ultraman* (*Kaettekita Urutoraman*) [serie TV], Tsuburaya Productions, 1971-1972.
本多猪四郎（監督）、『帰ってきたウルトラマン』、円谷プロダクション、1971-1972 年.

TOMINO Yoshiyuki (dir.), *Ideon, il Gigante Leggendario* (*Densetsu kyojin Ideon*) [film], Nippon Sunrise, 1980-1981.
富野喜幸（監督）、『伝説巨神イデオン』、日本サンライズ、1980-1981 年.

YUYAMA Kunihiko, TOMIYASU Daiki (dir.), *Pokémon* (*Poketto Monsutā*) [serie televisiva], OLM, 1997-.
湯山邦彦、冨安大貴（監督）、『ポケットモンスター』、OLM、1997 年以降.

Immagini

Figura 1: *Colossal Cave Adventure* (1976), screenshot mio tratto da CROWTHER, William (dir.), *Colossal Cave Adventure,* PDP-10, 1976.

Figura 2: un combattimento nell'*overworld* in *Ultima: The First Age of Darkness* (1981), screenshot mio tratto da *Apple II Longplay [006] Ultima I: The First Age of Darkness*, in "YouTube", 2015, https://youtu.be/NrQFzWO4pYo?si=jnjHJbBVsPUT2C5W, 31-01-2025.

Figura 3: una sezione di *dungeon crawling* in *Ultima: The First Age of Darkness* (1981), screenshot mio tratto da *Apple II Longplay [006] Ultima I: The First Age of Darkness*, in "YouTube", 2015, https://youtu.be/NrQFzWO4pYo?si=jnjHJbBVsPUT2C5W, 31-01-2025.

Figura 4: la schermata di battaglia in *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (1981), screenshot mio tratto da *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord for the Apple II*, in "YouTube", 2011, https://youtu.be/dJhMpPnnXMo?si=aVI5r9H09EtHtiua, 31-01-2025.

Figura 5: gameplay di *The Dragon & Princess* (1982), screenshot mio tratto da *The Dragon & Princess (ドラゴン＆プリンセス) for the NEC PC-88*, in "YouTube", 2020, https://youtu.be/c1nQueo2fkw?si=EH7wQL567zh848AQ, 31-01-2025.

Figura 6: una battaglia in *The Black Onyx* (1984), immagine tratta da *"Za burakku onikisu" kokusai RPG no reimeiki wo sasaeta danjon tansakugata RPG* ("The Black Onyx": l'RPG dungeon crawler che ha fatto da base agli RPG giapponesi), in "The Tower of Classic Game", 2021, https://towerofclassicgame.com/blackonyx, 13-11-2024.

Figura 7: creazione dei personaggi in *The Black Onyx* (1984), immagine tratta da *"Za burakku onikisu" kokusai RPG no reimeiki wo sasaeta danjon tansakugata RPG* ("The Black Onyx": l'RPG dungeon crawler che ha fatto da base agli RPG giapponesi), in "The Tower of Classic Game", 2021, https://towerofclassicgame.com/blackonyx, 13-11-2024.

Figura 8: una schermata della versione per *Famicom* di *The Portopia Serial Murder Case* (1985), screenshot mio tratto da *【FC】Pōtopia renzoku satsujin jiken【Endingu made】* (【FC】The Portopia Serial Murder Case 【Fino al finale】), in "YouTube", 2018, https://youtu.be/Az5Pbp77ysY?si=b42SraU_m7A9KWwI, 31-01-2025.

Figura 9: una battaglia contro uno *Slime* in *Dragon Quest* (1986), immagine tratta da TAKAHASHI Yūsuke, *Shodai "Doragon Kuesuto" no zen monsutā 40shu to aratamete tatakatte mita. Onajimi no kyara mo, 37nen mae no dottoe da to chotto chigatta fun'iki?* (Ho provato a combattere di nuovo con tutte le 40 specie di mostri del "Dragon Quest" originale. Anche personaggi così familiari hanno un'atmosfera diversa con la *pixel art* di 37 anni fa?), in "4gamer", 2023, https://www.4gamer.net/games/132/G013271/20230512061/, 31-01-2025.

Figura 10: una battaglia con un *party* composto da un guerriero, un mago nero, un mago bianco e un monaco in *Final Fantasy* (1987), immagine tratta da *Fainaru fantajī* (Final Fantasy), in SQUARE ENIX, https://www.jp.square-enix.com/game/detail/ff/, 31-01-2025.

Figura 11: una battaglia in *Final Fantasy XV* (2016), immagine tratta da *System|Final Fantasy XV*, in "SQUARE ENIX", http://www.jp.square-enix.com/ff15/system/system_overview/system_overview_05.html, 31-01-2025.

Figura 12: una battaglia in *Final Fantasy Mystic Quest* (1992), immagine tratta da BELMONT, Fingal, *Final Fantasy: Mystic Quest Review*, in "Niche Gamer", 2024, https://nichegamer.com/reviews/final-fantasy-mystic-quest-review/, 31-01-2025.

Figura 13: uno dei primi momenti di *Final Fantasy VII* (1997), immagine tratta da *Final Fantasy VII*, in PlayStation Italia, https://www.playstation.com/it-it/games/final-fantasy-vii/, 31-01-2025.

Figura 14: il giocatore incontra un esemplare selvatico di *Pikachu*, mascotte della serie *Pokémon*, in *Pokémon Rosso* e *Blu* (1996), immagine tratta da *Pokémon Red Version and Pokémon Blue Version*, in "Pokémon", https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-red-version-and-pokemon-blue-version, 31-01-2025.

Figura 15: copertina di ANABUKI Kenji e INOKI Asana (dir.), *Tales of Xillia 2* (*Teiruzu obu Ekushiria 2*), PlayStation 3, Bandai Namco Studios, 2012.

Figura 16: una battaglia in *Chained Echoes* (2022), immagine tratta da *Chained Echoes*, https://www.chainedechoes.com/, 1-02-2025.

Figura 17: *Octopath Traveler: Champions of the Continent*, un gioco in stile HD-2D, screenshot mio tratto da ITŌ Kōsuke (dir.), *Octopath Traveler: Champions of the Continent* (*Okutopasu toraberā: tairiku no hasha*) [videogioco], mobile, Square Enix, 2020.

Figura 18: screenshot di una mia ricerca su *Google* con alcune occorrenze del termine "JRPG" in *IGN* in tempi recenti.

Figura 19: una battaglia in *Final Fantasy XVI* (2023), con gameplay *action*, nessun *party* e una grafica realistica, immagine tratta da *FINAL FANTASY XVI*, in "SQUARE ENIX", https://it.finalfantasyxvi.com/, 1-02-2025.

Figura 20: *NieR Replicant* e *NieR Gestalt* (2010) in un'illustrazione ottenuta tramite screenshot mio tratto da *NieR Replicant Gestalt Archive*, in "SQUARE ENIX", https://www.jp.square-enix.com/nierarchive/, 15-01-2025.

Figura 21: età dei partecipanti al questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 22: identità di genere dei partecipanti al questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 23: nazionalità dei partecipanti al questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 24: risposte alla domanda sul tipo di RPG che preferiscono (grafico mio realizzato sulla base dei dati da me raccolti e interpretati).

Figura 25: risposte alla domanda sulla conoscenza di varie etichette (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 26: diffusione da 1 a 5 di "JRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 27: diffusione da 1 a 5 di "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 28: motivi per cui i partecipanti si sono dichiarati contro alle etichette di genere (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 29: valutazione da 1 a 5 dell'arbitrarietà nell'attribuzione delle etichette di genere da parte del primo gruppo di partecipanti (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 30: importanza della nazionalità degli sviluppatori per l'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 31: importanza della nazionalità della *software house* nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 32: importanza dell'estetica nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 33: importanza dello stile di gameplay nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 34: importanza di trama e setting nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 35: importanza della libertà di scelta nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 36: importanza dell'etichetta scelta dagli sviluppatori nell'attribuzione di "JRPG" e "WRPG" (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 37: valutazione da 1 a 5 dell'arbitrarietà nell'attribuzione delle etichette di genere da parte del secondo gruppo di partecipanti (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 38: identificazione di *Final Fantasy IX* (2000) nel questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 39: identificazione di *Kingdom Hearts* (2002) nel questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 40: identificazione di *Dark Souls* (2011) nel questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 41: identificazione di *Chained Echoes* (2022) nel questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 42: identificazione di *Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura* (2008) nel questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 43: identificazione di *Honkai: Star Rail* (2023) nel questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 44: screenshot di una battaglia in *Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura* (2008) tratto da *Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura*, in "Multiplayer", https://multiplayer.it/giochi/sonic-chronicles-la-fratellanza-oscura-per-ds.html, 16-01-2025.

Figura 45: connotazione di "JRPG" percepita dai partecipanti del questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 46: connotazione di "WRPG" percepita dai partecipanti del questionario (grafico mio realizzato sulla base di dati da me raccolti).

Figura 47: RPG favoriti dalla stampa euroamericana secondo i partecipanti al sondaggio (grafico mio realizzato sulla base dei dati da me raccolti).

Figura 48: RPG favoriti dalle giurie delle premiazioni videoludiche euroamericane secondo i partecipanti al sondaggio (grafico mio realizzato sulla base dei dati da me raccolti).

Figura 49: andamento dei *metascore* dei migliori "JRPG" e "WRPG" per anno nel periodo 2005-2024 (grafico mio realizzato sulla base dei dati da me raccolti da *Best Games of All Time*, in "Metacritic", https://www.metacritic.com/browse/game/, 18-01-2025).

Appendice

I videogiochi di genere "JRPG" (Japanese Role-Playing Game)

ITA: Sto lavorando alla mia tesi di laurea magistrale, dedicata al tema degli RPG giapponesi e in particolare all'etichetta di genere "JRPG", il suo uso, il suo significato e il discorso che le si è sviluppato intorno.
Il questionario si rivolge esclusivamente a persone che ritengano di avere familiarità con il medium videoludico, almeno in generale.
Grazie in anticipo per le tue risposte, mi saranno senz'altro utili!

ENG: I am working on my Master's thesis, focusing on Japanese RPGs and in particular the genre label "JRPG", its use, its meaning and the discourse that has developed around it.
The questionnaire is only intended for people who feel they are familiar with the video game medium, at least in general.
Thank you in advance for your answers, they will certainly be useful to me!

Non condiviso

* Indica una domanda obbligatoria

Informazioni anagrafiche / Personal information

Età / Age *

La tua risposta

Genere / Gender *

- ◯ F
- ◯ M
- ◯ Altro:

Nazionalità / Nationality *

La tua risposta

Occupazione / Occupation *

Se il tuo ambito di lavoro e/o studio è legato ai videogiochi, specificalo / If your field of work and/or study is related to video games, please add it to your reply

La tua risposta

Il tuo rapporto con gli RPG / RPGs and you

Come definiresti il tuo rapporto con i videogiochi di ruolo? / How would you define your relationship with role-playing video games? *

- ◯ Mi piacciono, ne ho giocati molti / I like them, I have played many
- ◯ Mi piacciono, ma ne ho giocati pochi / I like them, but I have not played many
- ◯ Non mi piacciono, ma ne ho giocati molti / I don't like them, but I have played many
- ◯ Non mi piacciono, ne ho giocati pochi (o nessuno) / I don't like them, I have not played many (or any at all)
- ◯ Ci ho a che fare esclusivamente per lavoro / I deal with them exclusively for work

Qual è il tuo RPG preferito di tutti i tempi? / What is your favorite RPG of all time? *

La tua risposta

C'è un tipo particolare di RPG che preferisci? / Is there a particular kind of RPG you prefer? *

La tua risposta

RPG e sottogeneri / RPG and sub-genres

Hai mai sentito parlare delle seguenti etichette? Seleziona tutte quelle che sapresti definire a grandi linee. / Have you ever heard of the following labels? Select all those that you could broadly define. *

- [ ] ARPG
- [ ] CRPG
- [ ] JRPG
- [ ] LARP(G)
- [ ] MMORPG
- [ ] SRPG
- [ ] (T)TRPG
- [ ] WRPG

Come definiresti, anche a grandi linee, un RPG? / How would you define, even broadly, an RPG? *

La tua risposta

Quanto ritieni che sia diffusa l'etichetta "JRPG"? / How widespread do you think the label "JRPG" is? *

	1	2	3	4	5	
Estremamente di nicchia / Extremely niche	○	○	○	○	○	Estremamente diffusa / Extremely widespread

Quanto ritieni che sia diffusa l'etichetta "WRPG"? / How widespread do you think the label "WRPG" is? *

	1	2	3	4	5	
Estremamente di nicchia / Extremely niche	◯	◯	◯	◯	◯	Estremamente diffusa / Extremely widespread

Come definiresti, anche a grandi linee, un JRPG (Japanese RPG)? / How would you define, even broadly, a JRPG (Japanese RPG)? *

Se non hai idea di cosa significhi, rispondi semplicemente "non lo so". / If you have no idea what it means, feel free to reply "I don't know".

La tua risposta

Come definiresti, anche a grandi linee, un WRPG (Western RPG)? / How would you define, even broadly, a WRPG (Western RPG)? *

Se non hai idea di cosa significhi, rispondi semplicemente "non lo so". / If you have no idea what it means, feel free to reply "I don't know".

La tua risposta

Credi che "JRPG" e "WRPG" siano etichette di genere utili e il cui utilizzo abbia ragione di essere mantenuto? / Do you think that "JRPG" and "WRPG" are useful genre labels whose use is justified? *

- ◯ Sì / Yes
- ◯ No

Cosa distingue "JRPG" e "WRPG"? / What distinguishes "JRPG" and "WRPG"?

Perché ritieni utili le etichette "JRPG" e "WRPG? / Why do you think that "JRPG" and "WRPG" are useful? *

La tua risposta

Quanto ritieni importanti i seguenti aspetti per determinare se un RPG sia JRPG o WRPG? / How important do you consider the following aspects to be in determining whether an RPG is JRPG or WRPG? *

	Ininfluente / Irrelevant	Abbastanza influente / Quite relevant	Molto influente / Very relevant	Determinante / Crucial
Nazionalità degli sviluppatori / Nationality of developers	○	○	○	○
Nazionalità della software house / Nationality of software house	○	○	○	○
Estetica (design dei personaggi, delle ambientazioni...) / Aesthetics (design of characters, settings...)	○	○	○	○
Stile di gameplay, la presenza di un "party"... / Gameplay style, being party-based...	○	○	○	○
Trama e setting del gioco / Plot and game setting	○	○	○	○
Libertà di scelta (design e personalità del protagonista, scelte nella storia, trama lineare o aperta...) / Freedom of choice (design and personality of the protagonist, choices in the story, linear or open plot...)	○	○	○	○
L'etichetta eventualmente data dagli sviluppatori / The label the developers used, if any	○	○	○	○

Quanta arbitrarietà ritieni ci sia nell'attribuzione dell'etichetta "JRPG" o "WRPG" a un dato titolo? / How much subjectivity do you think there is in attributing the label "JRPG" or "WRPG" to a given title? *

	1	2	3	4	5	
Pienamente oggettivo / Entirely objective	◯	◯	◯	◯	◯	Pienamente soggettivo / Entirely subjective

"Final Fantasy IX" (2000) è un JRPG o un WRPG? / Is "Final Fantasy IX" (2000) a JRPG or a WRPG? *

Final Fantasy è una delle serie più importanti di RPG giapponesi, ma il nono capitolo è stato sviluppato alle Hawaii. / Final Fantasy is one of the most important Japanese RPG series, but the ninth chapter was developed in Hawaii.

- ◯ JRPG
- ◯ WRPG
- ◯ Non lo so / I do not know
- ◯ Nessuno dei due / Neither of them

"Kingdom Hearts" (2002) è un JRPG o un WRPG? / Is "Kingdom Hearts" (2002) a JRPG or a WRPG? *

Kingdom Hearts è un RPG d'azione nato dalla collaborazione tra Square Enix e Disney. Il gioco è un crossover tra gli universi di Final Fantasy e Disney, con personaggi come Topolino o Paperino. / Kingdom Hearts is an action RPG born from the collaboration between Square Enix and Disney. The game is a crossover between the Final Fantasy and Disney universes, featuring characters such as Mickey Mouse and Donald Duck.

- ◯ JRPG
- ◯ WRPG
- ◯ Non lo so / I do not know
- ◯ Nessuno dei due / Neither of them

"Chained Echoes" (2022) è un JRPG o un WRPG? / Is "Chained Echoes" (2022) a JRPG or a WRPG? *

Chained Echoes è un RPG indipendente tedesco ispirato a classici RPG giapponesi come Final Fantasy VI o Xenogears. Il suo creatore lo definisce un "JRPG". / Chained Echoes is an independent German RPG inspired by Japanese RPG classics such as Final Fantasy VI or Xenogears. Its creator calls it a "JRPG".

- ◯ JRPG
- ◯ WRPG
- ◯ Non lo so / I do not know
- ◯ Nessuno dei due / Neither of them

"Dark Souls" (2011) è un JRPG o un WRPG? / Is "Dark Souls" (2011) a JRPG or a WRPG? *

Dark Souls è un RPG d'azione sviluppato da From Software, una software house giapponese, con uno stile dark fantasy e una narrativa trasmessa in buona parte tramite "flavour text". Non è presente un party, bensì il giocatore controlla solo il proprio avatar. / Dark Souls is an action RPG developed by From Software, a Japanese software house, with a dark fantasy style and a narrative conveyed largely via "flavour text". There is no party, but rather the player only controls his own avatar.

- ◯ JRPG
- ◯ WRPG
- ◯ Non lo so / I do not know
- ◯ Nessuno dei due / Neither of them

"Sonic Chronicles: La Fratellanza Oscura" (2008) è un JRPG o un WRPG? / Is "Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood" (2008) a JRPG or a WRPG? *

Sonic Chronicles è un capitolo atipico della saga di Sonic the Hedgehog, normalmente di genere platform, che invece presenta meccaniche da RPG. Benché Sonic sia stato creato in Giappone e appartenga a Sega, Chronicles è stato sviluppato da BioWare, software house canadese famosa per RPG come Mass Effect o Dragon Age. / Sonic Chronicles is an atypical instalment of the Sonic the Hedgehog saga, normally belonging to the platformer genre, but this time featuring RPG mechanics. Although Sonic was created in Japan and belongs to Sega, Chronicles was developed by BioWare, a Canadian software house famous for RPGs such as Mass Effect or Dragon Age.

- ◯ JRPG
- ◯ WRPG
- ◯ Non lo so / I do not know
- ◯ Nessuno dei due / Neither of them

"Honkai: Star Rail" (2023) è un JRPG o un WRPG? / Is "Honkai: Star Rail" (2008) a JRPG or a WRPG? *

"Honkai: Star Rail" è un RPG a turni per dispositivi mobili, PC e console sviluppato dalla compagnia cinese Mihoyo e ispirato a varie serie RPG giapponesi, tra cui la serie "Trails" di Falcom. / "Honkai: Star Rail" is a turn-based RPG for mobile devices, PC and consoles developed by the Chinese company Mihoyo and inspired by various Japanese RPG series, including Falcom's “Trails” series.

- ◯ JRPG
- ◯ WRPG
- ◯ Non lo so / I do not know
- ◯ Nessuno dei due / Neither of them

Criticità delle etichette "JRPG" e "WRPG" / Issues with the "JRPG" and "WRPG" labels

Perché sei contro (o trovi inutili) le etichette "JRPG" e "WRPG"? / Why are you against (or find useless) the "JRPG" and "WRPG" labels? *

Seleziona tutte le affermazioni con cui concordi. / Select every sentence you agree with.

- [ ] Sono troppo difficili da usare con oggettività / They are too hard to use objectively
- [ ] Non indicano realmente un genere / They do not actually indicate a genre
- [ ] Hanno connotazioni razziste, essenzialiste e/o orientaliste / They have racist, essentialist and/or orientalist connotations
- [ ] Pur non capendone bene la ragione, so che a certi sviluppatori non piacciono e lo rispetto / Although I don't fully understand the reason, I know that some developers don't like them and I respect their thinking
- [ ] Costringono gli sviluppatori a confrontarsi con aspettative pregresse, limitandone la creatività / They force developers to deal with prior expectations, limiting their creativity
- [ ] Altro: _____

Quanta arbitrarietà ritieni ci sia nell'attribuzione delle etichette "JRPG" o "WRPG" a un dato titolo? / How much subjectivity do you think there is in attributing the label "JRPG" or "WRPG" to a given title? *

	1	2	3	4	5	
Pienamente oggettivo / Entirely objective	○	○	○	○	○	Pienamente soggettivo / Entirely subjective

Il discorso intorno al termine "JRPG" / Discourse around the term "JRPG"

Trovi che, in media, l'etichetta "JRPG" sia neutrale o ritieni che abbia inerentemente una certa connotazione? / Do you think that, on average, the "JRPG" label is neutral or do you think it inherently has a certain connotation? *

- ◯ Ha connotazione positiva / It has a positive connotation
- ◯ Ha connotazione negativa / It has a negative connotation
- ◯ È neutrale / It is neutral
- ◯ Non è neutrale, ma la connotazione dipende dalla singola persona / It is not neutral, but its connotation depends on the individual
- ◯ Non lo so / I do not know

Trovi che, in media, l'etichetta "WRPG" sia neutrale o ritieni che abbia inerentemente una certa connotazione? / Do you think that, on average, the "WRPG" label is neutral or do you think it inherently has a certain connotation? *

- ◯ Ha connotazione positiva / It has a positive connotation
- ◯ Ha connotazione negativa / It has a negative connotation
- ◯ È neutrale / It is neutral
- ◯ Non è neutrale, ma la connotazione dipende dalla singola persona / It is not neutral, but its connotation depends on the individual
- ◯ Non lo so / I do not know

Credi che la stampa e le premiazioni ufficiali tendano a favorire i "JRPG" o i "WRPG"? / Do you think press and official awards tend to favour "JRPGs" or "WRPGs"? *

	Favoriscono i "JRPG" / They favor "JRPGs"	Favoriscono i "WRPG" / They favor "WRPGs"	Sono complessivamente equi / They are mostly fair	Non lo so / I do not know
Stampa euroamericana (es. IGN, Multiplayer...) / Euro-American press (e.g. IGN, Multiplayer...)	◯	◯	◯	◯
Stampa giapponese (es. Famitsū) / Japanese press (e.g. Famitsū)	◯	◯	◯	◯
Premiazioni videoludiche (es. The Game Awards) / Video game awards (e.g. The Game Awards)	◯	◯	◯	◯

Sei a conoscenza del fatto che alcuni sviluppatori giapponesi (es. Nomura Tetsuya, Yoshida Naoki) si sono lamentati dell'etichetta "JRPG", rifiutandola? / Are you aware that some Japanese developers (e.g. Nomura Tetsuya, Yoshida Naoki) have complained about the label "JRPG" and rejected it? *

- ◯ Sì, e ha influenzato la mia opinione / Yes, and it affected my opinion
- ◯ Sì, ma non ha influenzato la mia opinione / Yes, but it has not affected my opinion
- ◯ No

Pensi che l'etichetta "JRPG" diventerà più usata in futuro? / Do you think the "JRPG" label will become more widespread in the future? *

- ◯ Sì / Yes
- ◯ No
- ◯ Come ora / Same as now

Grazie delle tue risposte! / Thanks for answering!