

Loading.

Il videogioco tra produzione, arte e cultura

Diretta da Francesco Toniolo

Loading. Quel momento interstiziale in cui attendiamo il caricamento di un'area o un livello, in cui l'attività videoludica viene sospesa per un attimo.

Vogliamo prendere il caricamento come simbolo della collana. Loading aggiunge, carica, qualcosa in più. offre maggiori informazioni, nuove prospettive, differenti punti di vista che prima non erano presenti. E lo fa senza la compulsiva velocità delle notizie volanti, subito accantonate, ma con le tempistiche della saggistica, che indaga, scava a fondo nelle opere.

Loading propone letture per tutti quei momenti di attesa e riflessione, tra una partita e l'altra, in cui poter scoprire qualcosa di nuovo sul mondo videoludico, in cui meditare sull'esperienza offerta dal medium. Una collana di saggi agili e accessibili, ma anche capaci di scavare sotto la superficie delle prime impressioni, per far emergere ciò che il videogioco ha da raccontare e offrire.

Matteo Genovesi

Chiaroscuri morali

*MONDO IMMAGINARIO E MONDI INTERIORI
NELLA SAGA DI THE LAST OF US*

Ledizioni

© 2022 Ledizioni LediPublishing
Via Antonio Boselli, 10 – 20136 Milano – Italy
www.ledizioni.it
info@ledizioni.it

Matteo Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginario e mondi interiori nella saga di The Last of Us*

Prima edizione: ottobre 2022

ISBN cartaceo 9788855267861

ISBN eBook 9788855267878

Progetto grafico: ufficio grafico Ledizioni

In copertina: immagine realizzata da Ledizioni attraverso il software Midjourney

Informazioni sul catalogo e sulle ristampe dell'editore:

www.ledizioni.it

Le riproduzioni a uso differente da quello personale potranno avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del presente volume, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da Ledizioni.

Indice

Introduzione	9
1. Naughty Dog – Genesi ed evoluzione	20
1.1 Dagli albori agli anni Dieci	20
1.2 Tra cinema e videogiochi	28
1.3 <i>The Last of Us</i> : nascita di un titolo epocale	35
2. <i>The Last of Us</i> – La forza dell'amore paterno	41
2.1 La sinossi. <i>The Last of Us</i>	41
2.1.1 <i>La sinossi. The Last of Us: Left Behind</i>	46
2.2 La dimensione macrostrutturale statica: il mondo immaginario orrorifico	47
2.3 Premesse analitiche	56
2.3.1 <i>I Personaggi videoludici</i>	56
2.3.2 <i>Etica e morale nel contesto videoludico</i>	61
2.4 La dimensione microstrutturale dinamica: tra perdita e ritrovamento	68
2.4.1 <i>Il tragico prologo</i>	68
2.4.2 <i>La speranza dell'umanità</i>	72
2.4.3 <i>Padre e figlia?</i>	80
2.4.4 <i>Neve gelida</i>	83
2.4.5 <i>Un atto d'amore genitoriale</i>	86
2.5 Lasciate indietro	90

3. <i>The Last of Us: Part II</i> – Il cerchio della violenza	94
3.1 La genesi del sequel	94
3.2 La sinossi. <i>The Last of Us: Part II</i>	101
3.3 La dimensione macrostrutturale statica: l'orrore inestinguibile	115
3.4 La dimensione microstrutturale dinamica: tra odio e amore	121
3.4.1 <i>La quiete prima della tempesta</i>	121
3.4.2 <i>Il cammino di Ellie</i>	126
3.4.3 <i>Il cerchio della violenza, l'inizio</i>	134
3.4.4 <i>Il cammino di Abby</i>	138
3.4.5 <i>Il cerchio della violenza, la fine?</i>	148
Conclusioni	156
Ringraziamenti	160
Bibliografia	161
Fonti ulteriori su siti online	166
Ludografia	171
Ulteriori opere audiovisive e letterarie	173

Introduzione

Amore paterno, disperazione, speranza, ira, vendetta, pentimento, affetto, redenzione, malinconia. Quelle appena elencate sono soltanto alcune delle sensazioni che segnano il cammino di Joel, Ellie ed Abby, personaggi principali di una saga ormai radicata nello scenario videoludico contemporaneo. Al momento in cui sto ultimando questo volume, ossia nell'estate 2022, tale saga conta due titoli principali, *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)¹ e *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), inframezzati dall'espansione *The Last of Us: Left Behind* (Naughty Dog, 2014 a).

Le vicende di Joel, Ellie ed Abby, come ci sarà modo di approfondire, mettono in luce gli aspetti più intimi, nobili e talvolta tetri dell'animo umano, specie quando l'umanità è messa alle strette da uno scenario esterno incontrollabile. I tre, infatti, si confrontano con loro stessi e con altre persone psicologicamente sotto pressione in uno scenario contraddistinto da una pandemia che trasforma gli esseri umani in pericolosi mutanti.

Se nel 2013, quando è stato pubblicato *The Last of Us*, uno scenario pandemico era solo il lontano ricordo dei devastanti effetti dell'influenza spagnola, nel 2020 l'uscita di *The Last of Us: Part II* è avvenuta nel mezzo della pandemia da Coronavirus che purtroppo sta continuando a mietere

1 Il capostipite della saga e l'espansione, originariamente pubblicati su PlayStation 3, hanno visto nuova luce in una inglobante versione ottimizzata per PlayStation 4 sotto il nome di *The Last of Us Remastered* (Naughty Dog, 2014 b), ed è in dirittura d'arrivo a settembre una versione ulteriormente ottimizzata per PlayStation 5, denominata *The Last of Us: Part I* (Naughty Dog, 2022).

vittime nel mondo intero. Nella speranza di tornare alla totale normalità in un futuro più prossimo possibile, l'umanità ha conosciuto e sta continuando faticosamente a convivere con un pericoloso virus che ha ridefinito e sta ridefinendo le vite di chiunque. La pandemia ha messo tutti noi di fronte a un nemico invisibile, che ha minato in modo sensibile la nostra normalità quotidiana, ponendoci in uno scenario paradossalmente non troppo lontano a quello dipinto da varie opere di finzione incentrate su ambientazioni post-apocalittiche. Sebbene non sia una mia prerogativa parlare di un argomento come quello relativo alla pandemia da covid-19, complice il fatto che la mia formazione accademica non si basa su ambiti scientifici riguardanti la virologia o altri settori affini, le vicende virtuali della saga di *The Last of Us* oggi appaiono ancora più vicine a noi. Ciò nonostante, già nel 2013 il cammino di Joel ed Ellie fece immediatamente breccia nel cuore dei videogiocatori. A prescindere dalla concreta esistenza di una pandemia, del resto, non è raro trovarsi di fronte a delle problematiche improvvise e incontrollabili che mettono a dura prova il benessere personale così come la fermezza mentale, proprio come accade dapprima a Joel e in seguito ad Ellie ed Abby.

È infatti importante sottolineare fin da subito che qualsiasi mondo immaginario, a prescindere dal medium in cui si declina, proietta sempre dei macro-aspetti costitutivi del mondo in cui ci muoviamo concretamente ogni giorno. Mark J.P. Wolf (2012), riflettendo sui parallelismi tra quelli che J.R.R. Tolkien (1947) considerava il mondo primario (quello che ingloba la nostra realtà ordinaria) e i mondi secondari (quelli che nascono dall'immaginazione/creatività di autori), parla del processo di sub-creazione in quanto attività capace di includere originali combinazioni di tematiche e aspetti già esistenti nel mondo primario, fino a costituire dei mondi secondari potenzialmente veritieri nonostante la loro genesi sub-creativa. Wolf sottolinea infatti che i mondi secondari, anche se talvolta possono sembrare molto differenti e lontani dalla nostra realtà quotidiana a causa dei loro canoni esistenziali, affondano le radici costitutive proprio nella realtà del mondo primario che include le nostre vite.

Wolf argomenta che le caratteristiche costituenti dei mondi nati dalla creatività degli autori in ogni ambito possono variare molto². Ciò nonostante, ogni mondo immaginario, necessariamente incluso in un mondo secondario, non può mai essere totalmente slegato dal mondo ordinario in cui nasce effettivamente.

Tutto questo vale anche per il medium videoludico. Come argomenta Antonio José Planells de la Maza (2017), i mondi dei videogiochi sono anch'essi specchi impliciti o espliciti del mondo ordinario entro cui nascono, e hanno ulteriori caratteristiche specifiche a causa della loro natura virtuale aperta all'intervento dei giocatori: l'autore infatti ne parla in quanto mondi ludofinzionali, che uniscono la dimensione macrostrutturale statica (le condizioni d'esistenza narrative del mondo rappresentato e il design strutturale degli ambienti), la dimensione microstrutturale dinamica (i mondi interiori dei personaggi, i loro rapporti sociali e i modi con cui si connettono agli utenti) e la metalessi (concetto filosofico di millenaria tradizione, qui declinato nelle connessioni implicite tra il mondo immaginario e quello ordinario).

Nel caso specifico della saga di *The Last of Us*, nonostante la dimensione macrostrutturale statica sottolinei la natura immaginaria del mondo ludofinzionale, i dilemmi morali di Joel, Ellie ed Abby, che segnano la dimensione microstrutturale dinamica, evidenziano una loro personale moralità a cui il giocatore è chiamato costantemente a confrontarsi. Tale moralità interiore diviene infatti un importante punto di contatto tra la nostra realtà e quella in cui vivono i protagonisti della saga: come ci sarà

2 La prima caratteristica identitaria importante è la mappa, intesa come delimitazione degli spazi entro cui avvengono determinati eventi, i quali vanno a costituire la seconda componente fondamentale, la *timeline*. Quest'ultima può comprendere anche eventi precedenti a quelli narrati concretamente, stimolando i fruitori a fare interpretazioni; infine, la terza componente è la genealogia, ossia la catena di parentele e legami che intercorrono tra i vari personaggi nel corso della *timeline*. Ci sono poi cinque infrastrutture correlate tra loro nella delimitazione di un mondo: la natura, la cultura, la lingua, la mitologia, la filosofia. Per maggiori dettagli su quanto riferito in merito a Wolf (2012), consultare da p. 20 a p. 28 e da p. 153 a p. 198.

modo di argomentare, nonostante l'essenza virtuale che contraddistingue i videogiochi alla base di questo volume, certi eventi e i modi con cui i personaggi li affrontano chiamano in causa sentimenti e sensazioni che spesso hanno un ruolo fondamentale nelle nostre vite reali.

La mia intenzione con questo libro non è tanto quella di dimostrare il valore della saga nata negli studi di Naughty Dog, visto che sotto questo punto di vista la critica specializzata nazionale e internazionale ha già scritto tanti (e meritati) elogi con recensioni e articoli di approfondimento. L'obiettivo di questo testo è quello di indagare a fondo due aspetti teoricamente distinguibili ma praticamente unificati, che hanno donato come risultante un concreto affetto degli appassionati nei confronti dei protagonisti della saga: l'evoluzione morale dei personaggi nell'arco della narrazione e l'etica caratterizzante il mondo immaginario in cui avvengono le vicende, influenzata da una pandemia capace di trasformare gli esseri umani in mostri, sia esteriormente che interiormente.

Come ho avuto modo di argomentare in un mio precedente volume (Genovesi, 2020 a), il medium videoludico ha avuto una continuativa evoluzione di decennio in decennio, proponendo non solo dei titoli sempre più elaborati tecnicamente, ma anche sempre più delicati nei variegati temi affrontati e sempre più profondi nelle strategie di design sia ludiche che narrative, portando gli utenti a sentirsi parte integrante dei mondi virtuali rappresentati. Infatti, i videogiochi al giorno d'oggi non sono soltanto uno spensierato passatempo per un pubblico giovanissimo, bensì diventano concretamente il riflesso di processi culturali e sociali di ampio respiro, toccando talvolta le corde più intime dell'animo umano. Ed è proprio sotto questo punto di vista che la saga di *The Last of Us* merita particolare attenzione, visto che le vicende immaginarie in cui si muovono Joel, Ellie ed Abby diventano faultrici di costanti riflessioni morali per l'utente durante e dopo la fruizione, sottoscrivendo che il medium videoludico, anche quando si rivolge a un pubblico vasto, non si limita alla volontà di divertire ma va spesso ben oltre, cercando di provocare emozioni tendenzialmente non accostate ad attività ludiche. Come ci sarà modo

di argomentare, una sensazione come la commozione, per esempio, diventerà centrale in *The Last of Us*, soprattutto quando l'utente si troverà di fronte a dei nefasti eventi su cui non potrà intervenire o, in antitesi, quando sarà costretto ad agire in circostanze laddove vorrebbe evitarlo.

All'interno di un percorso storico in cui è ravvisabile una sempre maggiore tendenza a proporre dei titoli in cui vari aspetti della narrazione sono legati alle scelte e alle azioni degli utenti, la saga di *The Last of Us* sembra apparentemente cantare fuori dal coro. Nelle due parti finora rilasciate, così come nell'espansione, permane la distinzione tra quelli che Fulco (2004) considera i due basilari piani strutturali di ogni videogioco, ossia il piano ludico, relegato alle porzioni in cui l'utente è impegnato attivamente a giocare, e il piano narrativo, relegato alle scene/sequenze d'intermezzo tra le fasi ludiche che servono per evidenziare porzioni di racconto. A questi, l'autore aggiunge il piano ludonarrativo, che nasce da una commistione dei primi due³. Vale la pena soffermarsi fin da ora su questi piani, visto che ricorreranno spesso nel volume.

Il piano ludico rappresenta la base strutturale entro cui è incluso il *gameplay*, terminologia ormai assodata che nasce dal connubio delle parole *game* e *play*: come sostiene Mauro Salvador (2013), infatti, mentre il *game* si riferisce a un «sistema formalizzato e chiuso, composto di regole vincolanti che ne strutturano in modo inequivocabile la fruizione» (p. 99), il *play* riguarda l'atto con cui «l'intervento del giocatore che modifica l'universo di gioco dall'interno» (p. 100) assume rilevanza. Il *gameplay*, quindi, riguarda un sistema aperto a determinati cambiamenti sulla base delle potenziali azioni degli utenti, e si configura come la risultante di due elementi essenziali per la pratica videoludica, ossia le meccaniche e le dinamiche. Mentre le meccaniche riguardano le unità ludiche essenziali per permettere a un utente di interagire con un qualsiasi videogioco, le dinamiche invece nascono dalla variegata commistione delle meccaniche in infinite situazioni. Per esempio: nel classico *Breakout!* (Atari, 1976), titolo chiamato in causa da Eric Zimmerman e Katie Salen (2003) in un

3 Fulco (2004) parla dell'articolazione tra i piani da p. 58 a p. 65.

loro importante manuale di game design, l'utente deve spostare una piattaforma in basso allo schermo per prendere una pallina che deve rimbalzare e distruggere dei mattoni. In quel caso, le meccaniche riguardano l'elementare sistema di controllo, che permette di spostare la piattaforma a sinistra e destra, mentre le dinamiche riguardano i movimenti della pallina causati dall'angolo di incidenza dei rimbalzi sulla piattaforma, che può provocare traiettorie differenti in base alla velocità e al punto in cui la pallina viene ribattuta ogni volta⁴. Questo esempio fa riferimento a un titolo uscito negli anni Settanta, evidenziando che a pochissime meccaniche basilari possono corrispondere molte dinamiche differenti. Il rapporto tra meccaniche e dinamiche diventa ancora più ingente nei videogiochi contemporanei, visto che le potenziali dinamiche d'azione sulla base delle meccaniche di un qualsiasi videogioco odierno sono potenzialmente infinite. A un numero stretto di meccaniche possono quindi corrispondere innumerevoli dinamiche differenti, al punto che nel citato *Breakout!*, anche in caso di partite con punteggio identico, i movimenti automatici della pallina e manuali della piattaforma cambieranno da una partita all'altra.

Di conseguenza, nel piano ludico il rapporto tra meccaniche e dinamiche sancisce limiti e possibili sviluppi dell'interattività di ogni giocatore. Salen e Zimmerman (2003) offrono una interessante e ancora oggi attuale tassonomia dell'interattività, suddividendola in quattro possibili diramazioni: quella cognitiva/interpretativa, definita come la «psicologica, emozionale, e intellettuale partecipazione tra un utente e un sistema» (p. 71); quella funzionale, definita come «l'interazione strutturale con la componente materiale di un sistema (reale o virtuale che sia)» (p. 72); quella esplicita, definita come «una reciproca attività in grado di influenzare vicendevolmente un sistema e un utente sulla base degli input di quest'ultimo» (p. 72); e infine quella post-interattiva, definita come «un'interazione esterna al sistema, come per esempio l'attività dei fan che costruiscono

4 Salen e Zimmerman (2003) parlano del rapporto tra meccaniche e dinamiche con l'esempio specifico di *Breakout!* da p. 312 a p. 322.

nuovi prodotti sulla base di altri già esistenti» (p. 72)⁵. Il medium videoludico può includere tutte queste quattro tipologie d'interattività, e se ce n'è una caratterizzante è proprio quella esplicita, visto che come del resto sostiene Francesco Alinovi (2004, p. 25) la pluridirezionalità delle informazioni in tempo reale tra il giocatore e l'orizzonte virtuale prevede la costante attività del primo a cui seguono costanti risposte del secondo, in un continuo alternarsi di input e output che si influenzano tra loro. In tempi più recenti, Brian Upton (2015) approfondisce che l'interattività esplicita riguarda un processo necessariamente attivo articolato tra l'esistenza di costrizioni, ossia tutto ciò che è permesso o non permesso al giocatore, e di stati, ossia le fasi che comprendono le possibili azioni dell'utente, sottoscrivendo che le costrizioni possono essere attive (quelle che influiscono sulle azioni immediate) e potenziali (quelle che hanno influito su azioni passate o possono influire su azioni future). Upton, infatti, specifica che il processo di comprensione delle costrizioni si basa sulla conoscenza delle potenziali dinamiche eseguibili, la quale nasce a sua volta da una conoscenza implicita delle meccaniche⁶.

Gli studi sull'interattività (videoludica e non) richiederebbero una monografia a parte, ma con le fonti fino ad ora citate è intanto importante comprendere che l'interattività esplicita, in quanto caratterizzante il medium videoludico e in particolare il piano ludico, è un processo che viene influenzato sia dalle interazioni precedenti e sia dalle potenziali future.

Il piano narrativo, come prima anticipato, riguarda invece quelle fasi in cui l'utente generalmente non è più impegnato attivamente a giocare perché assiste a delle porzioni di racconto, in gergo dette *cut-scenes*, ossia scene d'intermezzo. Come sottoscrive Rune Klevjer (2008, 2014) le *cut-scenes* sono fasi fondamentali per evidenziare porzioni narrative e non devono essere considerate antitetiche al piano ludico, bensì integranti. Il

5 Le ultime quattro citazioni dirette dal testo di Salen e Zimmermann (2003) sono traduzioni mie.

6 Upton (2015) approfondisce la questione sulla processualità interattiva in particolare da p. 22 a p. 38 e da p. 116 a p. 126.

medium videoludico non a caso ha dimostrato spesso l'ibridazione tra il piano ludico e il piano narrativo donando come risultante ciò che il già menzionato Fulco definisce il piano ludonarrativo, esistente in quelle fasi dove la distinzione tra *gameplay* e *cut-scenes* non è più così rigida; fasi che altresì consentono all'utente di giocare e modificare porzioni più o meno grandi del racconto.

Come ci sarà modo di dimostrare, nella saga di *The Last of Us*, la presenza di una narrazione lineare a prescindere dalle azioni ludiche di ogni utente si lega non solo alla filosofia di design della compagnia che ha dato vita ad Ellie, Joel ed Abby, ma anche al mondo immaginario che incide sulle loro vicende personali.

L'analisi del percorso morale dei protagonisti della saga chiamerà in causa varie ricerche svolte nell'ambito disciplinare dei game studies in merito agli "avatar"⁷ e ai processi psico-emotivi con cui gli utenti ci entrano in contatto: soprattutto nell'ultimo ventennio, sia a livello nazionale che internazionale, c'è stata infatti una proliferazione di studi per comprendere i motivi che portano gli utenti a provare un concreto affetto verso dei personaggi virtuali. Questa costante e continuativa attenzione verso questo ambito specifico di ricerca non deve sorprendere dal momento che, come ho avuto modo di argomentare in altra sede (Genovesi, 2020 a), è proprio negli ultimi 25 anni che l'evoluzione ludica e narrativa del medium videoludico ha consentito la creazione di titoli con temi adulti e persone virtuali con uno spessore umano molto verosimile.

I personaggi sono parte integrante di una narrazione spesso correlata alle fasi ludiche, e anche sotto questo punto di vista i game studies offrono numerosi spunti di riflessione, a partire dal fatto questa disciplina nasce tra gli anni Novanta e gli anni Duemila, quando si contrappongono due filosofie di pensiero, quella dei ludologi e dei narratologi. Se da un lato i primi erano convinti che i videogiochi andassero analizzati con strumenti specifici e con una maggiore focalizzazione al versante ludico rispetto a

7 Le virgolette non sono casuali poiché, come ci sarà modo di affrontare nel sottoparagrafo 2.3.1, il tanto comune termine "avatar" richiede delle necessarie specificazioni.

quello narrativo, da loro considerato secondario, i narratologi rivendicavano invece la possibilità di osservare i videogiochi con strumenti analitici provenienti da altri campi disciplinari, come quello della narratologia, visto che a loro giudizio qualsiasi videogioco celava una narrazione anche quando non emblematicamente manifestata⁸. Con il passare degli anni questa distinzione analitica si è assottigliata, complice l'uscita di numerosi videogiochi che hanno dimostrato una concreta coesistenza tra il piano ludico e narrativo.

Ai sopracitati assi di ricerca il libro affiancherà anche quello inerente all'etica come parte integrante del piano ludico/narrativo, che può toccare profondamente i mondi immaginari con cui i personaggi virtuali e gli utenti si confrontano, mettendo a dura prova la loro morale personale: anche sotto questo punto di vista, i game studies hanno offerto e stanno continuando a offrire numerosi contributi, considerato che la già citata evoluzione del medium videoludico ha consentito altresì di coinvolgere concetti di millenaria tradizione, come per l'appunto quelli di etica e morale.

Ci sarà modo di coinvolgere più nel dettaglio gli studi per il momento soltanto accennati nel prosieguo del libro, che offrirà un'analisi testuale della saga di *The Last of Us* in modo da evidenziare, come già scritto, le ragioni che hanno portato milioni di utenti ad affezionarsi così tanto a certi personaggi, e i motivi cui questa saga, a prescindere dalla sua qualità evidenziata dal settore giornalistico, sottolinea le attuali potenzialità espressive del medium videoludico nonostante una globale narrazione inflessibile.

Il primo capitolo presenterà una prima panoramica storica relativa alla nascita e al percorso evolutivo di Naughty Dog (sottoscrivendo in particolare i suoi rapporti con il medium cinematografico) partendo dalla metà degli anni Ottanta fino ad arrivare alla fine degli anni Zero. Da quel

8 Per una puntuale disamina del dibattito tra ludologi e narratologi, consultare: Salvador (2013), da p. 49 a p. 58.

periodo in avanti, infatti, parte della compagnia inizia lo sviluppo di *The Last of Us*, di cui verrà inquadrata la sua genesi.

Il secondo capitolo inizialmente farà una sinossi di *The Last of Us* in modo da evidenziare un'ampia sintesi della trama, utile in particolare per i lettori che non hanno giocato il titolo, per poi svolgere una specifica disamina delle ricerche nell'ambito dei game studies con l'obiettivo di evidenziare gli adeguati strumenti analitici per concentrarsi sull'analisi dei personaggi e sui concetti di etica e morale. Tutti i sottoparagrafi restanti del secondo capitolo saranno infatti dedicati all'analisi testuale di *The Last of Us*, incentrata prima sui generali connotati esistenziali del mondo immaginario in cui avvengono le vicende, poi più specificatamente sull'evoluzione psicologica dei personaggi e sui modi con si confrontano moralmente tra loro. Verrà quindi inizialmente inquadrata la dimensione macrostrutturale statica del titolo, con l'obiettivo di individuarne i connotati esistenziali più rilevanti, per poi passare a una focalizzazione più specifica che segue passo dopo passo il cammino dei due protagonisti per evidenziare i loro cambiamenti interiori e i variegati modi con cui l'utente può confrontarsi con loro, enfatizzando quindi la dimensione microstrutturale dinamica.

Il terzo capitolo inizierà con un'altra panoramica storica di Naughty Dog, focalizzandosi dal 2013 fino al 2020, periodo che corrisponde in buona parte allo sviluppo e al rilascio di *The Last Of Us: Part II*. Il paragrafo successivo offrirà un'ampia sinossi del titolo, mentre i restanti sottoparagrafi continueranno ad analizzare il percorso evolutivo dei personaggi e la complessità morale soggiacente alle loro scelte all'interno del mondo immaginario, mantenendo gli stessi strumenti analitici adoperati per il titolo predecessore così come la suddivisione tra l'analisi di una più grande dimensione macrostrutturale statica e una più specifica dimensione microstrutturale dinamica.

La ricerca alla base di questo volume si è articolata sia sulla lettura di numerosi contributi nazionali e internazionali nell'interdisciplinare ambito dei game studies, sia sulla consultazione di fonti online incentrate sui

casi di studio al centro del presente libro, quali dichiarazioni, video-interviste e documentari da parte dei componenti di Naughty Dog. Se la letteratura accademica ha prodotto vari contributi incentrati su *The Last of Us*, diverso è attualmente il caso di *The Last of Us: Part II*: infatti, oggi sono ancora esigue le fonti accademiche (quanto meno nello scenario nazionale e anglosassone) che ne parlano approfonditamente da un punto di vista testuale. Per questa ragione, se da un lato questo libro si prefigge di offrire un rinnovato sguardo su *The Last of Us* rispetto a quanto la letteratura accademica di settore ha già offerto, dall'altro lato il volume ha altresì il proposito di rappresentare un potenziale apripista analitico per *The Last of Us: Part II*.

Prima di addentrarsi nell'America distrutta in cui si muovono Joel, Ellie, Abby ed altri personaggi a loro legati, ci tengo a precisare che, dal momento che il volume si baserà su un'analisi totalizzante dei titoli, sarà inevitabile la rivelazione di molti snodi narrativi cruciali.