

IN CATALOGO

Carlo Molina
Age of Empires. Simulazione videogiocata della vita

Bruno Fraschini
Metal Gear Solid. L'ombra del serpente

Matteo Bittanti & Mary Flanagan
The Sims. Similitudini, simboli & simulacri

Andrea Babich
I mondi di Super Mario. Azioni, interazioni, esplorazioni

Fabio Calamosca
Final Fantasy. Vivere tra gli indigeni del cyberspace

Francesco Alinovi
Resident Evil. Sopravvivere all'orrore

Matteo Bittanti (a cura di)
SimCity. Mappando le città virtuali

Colin Harvey
Grand Theft Auto. Motion-eMotion

Ben Mottershead
Ico. Una favola dell'era digitale

Agata Meneghelli
Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games

Cristiano Poian
Rez. L'estetica del codice. L'arte del videogame

Matteo Bittanti (a cura di)
Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti

DIP. DI STUDI SULL'ASIA ORIENTALE

Filippo Vanzo

KILLER7

Identikit di un videogame
d'autore



EDIZIONI UNICOPLI

INDICE

- p. 7 Avvertenze
9 Introduzione

VIDEOGIOCO D'AUTORE

- 15 I. IL VIDEOGIOCO D'AUTORE
16 1.1. Che cos'è il videogioco d'autore?
22 1.2. Il videogioco d'autore nipponico
22 1.2.1. Il contesto
25 1.2.2. Autori e opere
29 II. SUDA GŌICHI, L'AUTORE
29 2.1. Grasshopper 51
31 2.2. Lo "stile Grasshopper"

KILLER7

- 39 Prefazione
41 III. *KILLER7*: TRAME, MECCANICHE, ESTETICHE
42 3.1. Il tessuto narrativo
43 3.1.1. Personaggi e fazioni principali
48 3.1.2. La trama
66 3.2. La struttura ludica
69 3.3. L'estetica di *killer7*

Prima edizione: marzo 2010

Copyright © by Edizioni Unicopli
Via Festa del Perdono 12 - 20122 Milano tel. (+39) 02.42299666
<http://www.edizioniunicopli.it>

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, comma 4, della legge 22 aprile 1941, n. 633, ovvero dall'accordo stipulato fra SIAE, AIE, SNS e CNA, Confartigianato, Confcommercio, Casa, Clai e Confesercenti il 18 dicembre 2000.

p.	71	IV. <i>KILLER7</i> : ANALISI TEMATICA
	71	Introduzione
	73	4.1. <i>Killer7</i> : uno sguardo sul Giappone
	74	4.1.1. Oriente e Occidente, Giappone e Stati Uniti
	80	4.1.2. Emir Parkreiner come incarnazione del Giappone
	91	4.1.3. Otto nubi
	99	4.1.4. Non vedo, non sento, non parlo
	101	4.1.5. <i>Killer7</i> : uno sguardo critico sul Giappone
	109	4.2. Religiosità e spiritualità in <i>killer7</i>
	114	4.3. Libertà
	123	4.4. Luna piena
	124	4.5. Rappresentazione ciclica
	126	4.6. <i>Killer7</i> , opera postmoderna
	127	4.6.1. L'irrazionale <i>killer7</i>
	127	4.6.2. Il collage <i>killer7</i>
	129	4.6.3. L'intertestualità di <i>killer7</i>
	130	4.6.4. L'identità di <i>killer7</i>
	132	4.6.5. Il prodotto <i>killer7</i>
	133	Conclusioni
	139	Illustrazioni
	149	Glossario
	153	Bibliografia
	171	Postfazione
		Zen Arcade: un'introduzione ai game studies nipponistici, di Pierantonio Zanotti e Guido Scarabello

Il sistema di trascrizione utilizzato per i termini giapponesi è lo Hepburn. Il macron sopra alle vocali ne indica l'allungamento. Per quanto riguarda la pronuncia, è possibile seguire, in linea di massima, due regole generali: le vocali come in italiano, le consonanti come in inglese. È tuttavia necessario prestare attenzione ai seguenti casi:

- *ch* è un'affricata palatale sorda (come la "c" di *cena*)
- *g* è un'occlusiva velare sonora (come la "g" di *gatto*)
- *h* è una spirante velare sorda (come la "h" di *house* in inglese)
- *j* è un'affricata palatale sorda (come la "g" di *gesso*)
- *r* è un suono intermedio tra "l", "r" e "d"
- *s* è una fricativa alveolare sorda (come la "s" di *sole*)
- *sh* è una fricativa prepalatale sorda (come "sc" di *scena*)
- *w* è da pronunciarsi come una "u" in posizione semiconsonantica (come in *uomo*)
- *y* è da pronunciarsi come una "i" in posizione semiconsonantica (come in *ieri*)
- *z* è un'affricata alveolare sonora (come la "z" di *zero*) se a inizio parola o dopo una "n"; negli altri casi è una fricativa alveolare sonora (come la "s" di *rosa*)

I nomi propri di persona giapponesi (reali o fittizi) sono dati secondo l'uso autoctono, prima il cognome poi il nome, eccezion fatta per alcuni nomi citati, per consuetudine, alla maniera occidentale (es. Motoori Norinaga invece di Norinaga Motoori).

La Collana

Inaugurata nel 2002, la collana Ludologica. Videogames d'Autore esamina i più importanti videogiochi di tutti i tempi. Ogni volume è dedicato a un tema chiave oppure a un titolo o serie seminali. I testi discussi sono collocati all'interno della produzione del game designer e del genere di riferimento ed analizzati in profondità. Da *Will Wright* a *Shigeru Miyamoto*, da *Hideo Kojima* a *Richard Garriott*, Ludologica compone così un originale mosaico di estetiche, generi, intenti autoriali con pochi termini di paragone nel panorama editoriale attuale. La collana offre un modo nuovo di guardare al videogioco con un approccio che è, al tempo stesso, accessibile e stimolante. Tra gli autori spiccano le grandi firme della critica specializzata, docenti universitari delle più prestigiose istituzioni ed appassionati. Per ulteriori informazioni: www.ludologica.com.

Il Volume

Graffiante, violento, delirante, questo e molto altro ancora è *killer7* (Grasshopper Manufacture, Capcom, 2005), opera videoludica che, "schizofrenica" come il suo protagonista, accorpa in sé molteplici identità mediatiche e culturali, dai comics americani agli anime giapponesi, dal cinema di genere in stile Quentin Tarantino agli accorgimenti estetici di registi come Suzuki Seijun. Allineandolo quindi al neonato concetto di "videogioco d'autore", l'autore scava nei meandri testuali di *killer7*, portandone alla luce significati e simboli, e adottando un approccio accademico incentrato sulla cultura giapponese tout court (storia, letteratura, politica, religione), mette in risalto le riflessioni di stampo storico-politico che il titolo progettato da Suda Goichi è in grado di elaborare. Il quadro che ne emerge è quello di un'opera volutamente di difficile comprensione, quasi elitaria, spiccatamente postmoderna e allo stesso tempo profondamente radicata nella storia e nella cultura di un paese, il Giappone, che negli ultimi centocinquanta anni è stato pesantemente influenzato dall'ambiguo rapporto venutosi a creare con gli Stati Uniti d'America.

L'Autore

Filippo Vanzo, classe 1982, si è laureato col massimo dei voti in Lingue e Culture dell'Asia Orientale presso l'Università Ca' Foscari di Venezia nel 2007. Appassionato di videogiochi, è particolarmente sensibile alle potenzialità comunicative del medium – che ritiene però ampiamente sottosfruttate dagli addetti ai lavori – e all'ancor indefinito concetto di "autorialità videoludica".

€ 14,00

ISBN-978-88-400-1391-6



9 788840 013916

DIP/
SU

UNIV

POSTFAZIONE

Zen Arcade: un'introduzione ai game studies nipponistici

di Pierantonio Zanotti e Guido Scarabello

Il libro che avete tra le mani si basa su una tesi di laurea discussa presso l'Università Ca' Foscari di Venezia: la prima tesi sui videogiochi discussa in assoluto presso l'ateneo veneziano.

A Venezia non esistono facoltà di Scienze della Comunicazione, disciplina da cui provengono molti game scholars italiani. Men che meno, esistono dipartimenti di game studies. Esiste però una rispettata tradizione di studi sull'Asia Orientale. Esistono inoltre, come ormai dappertutto, molti studenti che videogiocono.¹

Filippo Vanzo, l'autore di *Killer7. Identikit di un videogame d'autore*, oltre che un videogiocatore, è un nipponista, dizione riservata agli specialisti dei vari aspetti della cultura giapponese. Un nipponista che si occupa di videogiochi. O, per dirla secondo un'altra prospettiva, un esperto di videogiochi dotato di conoscenze legate alla cultura giapponese. In questo abbinamento, che non è probabilmente del tutto simmetrico, stanno la novità e l'originalità del libro che vi apprestate a leggere.

¹ Chi scrive lavora da qualche anno al consolidamento degli studi sulle culture pop giapponesi presso il Dipartimento di Studi sull'Asia Orientale dell'Università Ca' Foscari, con un particolare interesse per l'ambito videoludico. Il primo workshop sui videogiochi degli studenti di lingue orientali è stato attivato, con le difficoltà e gli eroismi di tutte le iniziative prive di precedenti, nel 2007. Ad esso si sono affiancate le attività del gruppo studentesco Poppu Pawā!!!, che ha organizzato cicli di seminari dedicati alle culture pop di Giappone e Corea (a.a. 2008/2009) e Cina (a.a. 2009/2010). Cogliamo l'occasione per ringraziare tutti coloro che hanno contribuito a queste iniziative, e in particolar modo Filippo Vanzo e Matteo Bittanti, che da relatori di due degli incontri, ci hanno poi gentilmente offerto l'occasione di pubblicare questo breve saggio introduttivo.

Lo studio di Filippo Vanzo, per certi versi pionieristico, nasce dal bisogno di combinare un approccio critico al testo videoludico con una serie di competenze derivanti da una formazione da area studies. Ciò apre una serie di suggestivi scenari nell'ambito della giovane disciplina dei game studies, e pone dei seri problemi metodologici, a cui faremo cenno nel corso di questo saggio introduttivo.

Superpotenza dell'industria culturale contemporanea, il Giappone, prima di tutto come *topos* dell'immaginario che come luogo fisico, attira da ormai un trentennio l'attenzione di consistenti fasce delle generazioni più giovani dei paesi tardo-capitalistici. Esattamente come i videogiochi, del resto. Ma se gli studi su alcune forme della cultura pop giapponese (*manga* e *anime*, soprattutto) sono stati ormai ampiamente sdoganati e accademicamente consacrati, anche in Italia (Gomarasca A., 2001; Posocco C. 2005; Ponticello R., Scrivo S., 2007), la ricerca sui videogiochi giapponesi accusa al contrario un singolare ritardo.

Parte I: *Critical Path*

Questo ritardo nello sviluppo verso Oriente dei game studies è tanto più singolare se si considera il peso che l'industria giapponese dei videogiochi ha avuto nella pur breve storia del medium.

Se, infatti, il videogioco è nato negli Stati Uniti nella prima metà degli anni Sessanta e lì si è sviluppato indisturbato per i primi vent'anni, in seguito al cosiddetto "grande crash" del 1984 le cose cominciano a cambiare. È in quel momento che Nintendo, con la sua console Nintendo Entertainment System, fa il suo ingresso nel mercato americano, regalando all'industria una "vita extra" (Kohler 2005) e salvandola dal tracollo.

A partire dalla metà degli anni Ottanta, dunque, le strade dell'industria dei videogiochi americana e giapponese, che fino ad allora avevano proseguito parallele, si intersecano e da quel momento in poi i videogiochi giapponesi si fanno negli Stati Uniti e in Europa una presenza (ingombrante, per alcuni) che non sarà più possibile ignorare. Sul versante hardware, le console di Nintendo, Sega e, in seguito, Sony diverranno il punto di riferi-

mento del gioco su console, mentre per quanto riguarda il software, gli studi di sviluppo giapponesi, oltre ad accaparrarsi una grossa fetta delle vendite totali del mercato dei videogiochi,² manterranno costantemente una posizione di primo piano anche sul fronte del game design e imporranno al mercato tendenze, mode e generi.³

In questa prospettiva di relazioni genetiche e influenze mutue tra il videogioco occidentale⁴ e giapponese, la carenza di studi sui videogiochi giapponesi risulta ancora più sorprendente ed è naturale che questo vuoto abbia cominciato ad attirare l'attenzione degli specialisti degli studi sul Giappone, che con il libro di Filippo Vanzo hanno appena cominciato a rivendicare il loro spazio nel settore e proporre la loro competenza per arricchire gli studi sul videogioco. Ad ogni modo, prima di cercare di capire cosa possono dare i nipponisti ai game studies, cerchiamo di capire come i game studies si possano essere insinuati in un Dipartimento di Studi sull'Asia Orientale.

Diciamo che l'occasione è stata la passione degli autori di questa introduzione per i videogiochi, coniugata con l'esigenza condivisa di un approccio non ingenuo al videogioco come oggetto di studio. Infatti, proveniamo entrambi, per formazione, dagli studi letterari e, volendo avvicinarci allo studio del videogioco, abbiamo sentito l'esigenza di apprendere le basi della disciplina.

Che cos'è un videogioco? Come si distingue dagli altri media? Che approcci sono stati utilizzati per studiarlo? Che strumenti? Le questioni preliminari da affrontare sono numerose, ma per molte di queste sono già state proposte delle soluzioni o delle riflessioni. Questi discorsi intorno al videogioco, inoltre, hanno creato un campo e una terminologia definiti entro cui critici, anche di diverso orientamento, possono confrontarsi.

² Solo di recente questa leadership del videogioco giapponese ha subito una battuta d'arresto. Secondo i dati resi pubblici da "Edge Online", nel 2008, per la prima volta nella storia, il mercato giapponese è passato in terza posizione per dimensione, scendendo sotto il Regno Unito (Crossley R., 2009).

³ Basti pensare al picchiaduro bidimensionale a incontri nell'era a 16-bit, a quello tridimensionale nell'era Playstation, oppure all'impatto che un gioco come *Super Mario 64* ha avuto nello sviluppo del videogioco 3D.

⁴ Per semplicità, qui e altrove in questo saggio, usiamo il termine "occidentale" come sinonimo approssimato di "Europa e Nord America".

Per questo motivo, i game studies hanno per i nipponisti interessati al videogioco una duplice importanza. Da un lato, forniscono delle risposte alle domande più basilari e, soprattutto, mettono in luce dei problemi che è necessario tenere presente quando si studia un videogioco, sollevando il novello game scholar dalla necessità di affrontare in maniera ingenua tutti i problemi e le domande che hanno segnato la pur breve storia della disciplina. Dall'altro, offrono degli strumenti di analisi e delimitano un territorio comune entro cui studiare i videogiochi ed entro cui può avvenire l'incontro (o lo scontro) dei vari studiosi che vogliono occuparsi di questa materia.

Alla passione di cercare e apprendere nuovi strumenti critici da altre discipline, però, segue il desiderio di una partecipazione più attiva, momento in cui verificare gli strumenti critici che si possiedono e contribuire all'avanzamento della ricerca.

"Here comes a new challenger"

La diffusione che ha tuttora il videogioco giapponese, sommata all'importanza storica che esso ha avuto nello sviluppo del medium (cui si è accennato), sono fattori che dovrebbero richiamare l'attenzione degli studiosi di videogiochi su quest'ambito della materia. Di certo, cominciano a richiamare quella degli specialisti del Giappone, i quali si rendono conto dei vantaggi che entrambe le discipline potrebbero trarre da un'eventuale condivisione di conoscenze. Questo perché il videogioco è un oggetto culturale complesso, la cui ricchezza non può essere ridotta a un singolo approccio interpretativo, ma che risponde in maniera positiva alle più diverse sollecitazioni e che si presta ai più diversi livelli di analisi.

Non si vuole, con questo, rivendicare alcun privilegio, ovviamente, ma solo richiamare l'attenzione su quella che ci pare, allo stato attuale, una necessità dei game studies, vale a dire l'urgenza di una decisa apertura a Oriente della disciplina. Nel momento in cui scriviamo, infatti, le ricerche sul tema "videogiochi e Giappone" sono ancora a uno stadio embrionale. Gli approcci sono timidi e sporadici e, spesso, sono caratterizzati da un certo diletterismo.

In ambito europeo e nordamericano, gli studi sul videogioco giapponese condotti in una prospettiva che valorizzi le fonti in

lingua originale e la competenza di aspetti culturali specifici sono infatti piuttosto esigui. Sono stati prodotti studi su particolari settori o addirittura singoli episodi dell'industria, ma in essi la prospettiva rimane spesso eurocentrica: le vicende del videogioco giapponese entrano in causa nella misura in cui si intersecano (o, nell'ottica antagonista di alcuni autori, interferiscono) con quelle dell'industria statunitense.⁵ *How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*, sottotitolo a tinte forti della prima edizione del libro di David Sheff su Nintendo (1993, 1999), la dice lunga sulla persistenza negli anni Novanta dei discorsi allarmistici sul "pericolo giallo" giapponese. Nessuno pensa ai bambini (ridotti in schiavitù da Mario).⁶

Il primo testo a cercare, meritoriamente, di presentare la storia e l'industria del videogioco giapponese più come un sistema autonomo che come una mera funzione di quello statunitense è stato probabilmente *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* (2005) di Chris Kohler. Pur molto aneddótico e giornalistico, e non privo di ricostruzioni storico-culturali piuttosto ingenui,⁷ il volume presenta pregevoli contributi basati su fonti di prima mano, interviste e materiali direttamente reperiti in Giappone.⁸

⁵ Questa tendenza è evidente nella scelta dei titoli presi in esame o citati dagli studiosi e, ancora di più, nella "storiografia" dei videogiochi. Basti pensare a opere come *Phoenix: The Fall and Rise of Videogames* (1997), *The Ultimate History of Videogames* (2001) o *Opening the Box* (2002), ancorché ascrivibili più alla categoria del saggio giornalistico che non a quella del saggio scientifico.

⁶ Una curiosità: nel 1993 il libro di Sheff è stato tradotto anche in giapponese, con un sottotitolo ben più neutro: "Gli uomini che hanno costruito l'impero Nintendo".

⁷ "Più in generale, i giapponesi hanno una tradizione centenaria di cultura visuale. Si potrebbe addirittura dire che l'immagine, più che la parola, è sempre stata l'elemento preminente della cultura giapponese. [...] [I]n ogni era della storia giapponese le forme artistiche più popolari erano di natura visuale" (2005, p. 7, corsivo nel testo).

⁸ Nella bibliografia posta a conclusione di questo saggio, vengono riportati altri studi (per lo più in forma di articolo) pubblicati in lingue europee sul videogioco giapponese. Tra questi meritano di essere ricordati alcuni sforzi recentemente condotti da Mia Consalvo per riequilibrare l'eurocentrismo delle prospettive ludologiche correnti (2007, 2009). La sparuta bibliografia su questi argomenti indica comunque che c'è ancora molto lavoro da fare in questo senso, sia in ambito storiografico che interpretativo.

A generare questa sorta di *impasse* (non che la situazione sia necessariamente percepita come tale dagli addetti ai lavori) dei *game studies* nei confronti della ricerca sul Giappone è presumibilmente la difficoltà di accedere a fonti primarie (i videogiochi) o secondarie (libri, riviste, siti, eccetera) in lingua originale. La conoscenza del giapponese è, in effetti, un requisito preliminare non facilmente acquisibile.

Tuttavia oltre a questa primaria difficoltà, concreta e difficilmente sormontabile, come motivazione dello scarso interesse dimostrato dai *game scholars* nei confronti del videogioco specificamente giapponese può essere forse addotta anche la particolare condizione del videogioco come prodotto della cultura di massa. Oggi, infatti, la divisione in nazioni, per il videogioco così come per gli altri media, è diventata meno significativa di quella in differenti funzioni (per esempio letteratura impegnata, di intrattenimento, ecc.) e generi (più probabile che il consumatore vada in cerca di un buon FPS, che non di un gioco specificamente russo) e i prodotti culturali hanno assunto lo statuto di un qualsiasi altro prodotto da esportazione.

In questo senso, è emblematica la pratica della localizzazione così come avviene nel settore dei videogiochi. Per localizzazione si intende il processo attraverso il quale un videogioco viene adattato per essere reso fruibile da giocatori diversi da quelli del paese di provenienza ed è una pratica divenuta sempre più comune negli ultimi anni.

Il processo avviene essenzialmente (ma non esclusivamente)⁹ attraverso la traduzione di tutti i testi presenti nel gioco e si prefigge, oltre alla mera traduzione linguistica, la rimozione e sostituzione di tutti i contenuti culturali difficilmente comprensibili o potenzialmente offensivi (in particolare per temi quali

⁹ Può capitare, per esempio, che nella versione di un gioco destinata a un paese particolarmente sensibile in materia di videogiochi e violenza, il colore del sangue rappresentato a schermo venga cambiato in grigio o in verde, per rendere meno cruento l'impatto visivo. Un caso tanto singolare quanto interessante è quello in cui un videogioco che esce in versione censurata nel paese d'origine appare nella versione priva di tagli in un altro territorio. È quello che è successo recentemente col gioco per Wii *No More Heroes* (opera di Suda Gōichi, la stessa mente che c'è dietro al gioco preso in esame in questo libro): mentre nell'edulcorata versione giapponese i coreografici fiotti di sangue che seguono la morte dei nemici sono stati sostituiti con meno cruento fontane di soldi e "pallini neri", in quella americana è stata mantenuta tutta l'originaria truculenza.

Sesso, violenza e religione) con altri più familiari e meno disturbanti per il pubblico del paese (o "territorio", come vuole il gergo della localizzazione) di destinazione.¹⁰ In pratica, un videogioco localizzato è un gioco modificato con l'obiettivo di essere reso culturalmente accessibile, vale a dire prossimo, al territorio di destinazione.¹¹ Come è facile immaginare, questa neutralizzazione dei valori culturali presenti nel videogioco d'origine ha senz'altro delle ripercussioni notevoli sulla ricezione di un gioco giapponese fuori dai confini nazionali.

Nonostante ciò, rimane l'impossibilità di cancellare totalmente le tracce della cultura del paese d'origine disseminate nell'opera, anche perché la parte linguistica di un videogioco non è che uno dei numerosi elementi che lo compongono. Basti pensare a un gioco che raccoglie e presenta in chiave ironica una

¹⁰ A differenza delle traduzioni tradizionali, quelle realizzate in funzione della localizzazione di un gioco hanno come qualità specifica di non essere necessariamente fedeli al testo fonte. Non solo, questa "infedeltà", piuttosto che essere tollerata, è anzi incoraggiata, perché lo scopo primo di queste traduzioni è quello di garantire al giocatore il massimo grado di intrattenimento possibile e ottenere un testo che possa essere fruito con la stessa naturalezza e godimento dell'originale. Per questo motivo ai localizzatori viene consentita una enorme libertà: il traduttore è incoraggiato a sostituire creativamente riferimenti culturali, battute e giochi di parole presenti nell'originale con altri che ritiene più adatti al contesto culturale di destinazione. Per questo tipo di traduzione caratterizzata da un ampio margine di creatività Minako O'Hagan ha coniato il termine di "transcreation" (2009).

¹¹ Gli adattamenti, in realtà, non avvengono solo a livello testuale, ma coinvolgono anche quello che Massimo Maietti chiama il paratesto videoludico (2004, p. 67). È abitudine consolidata, per esempio, quella di cambiare le copertine delle confezioni dei giochi per renderle più appetibili al consumatore del territorio cui è destinata la copia del gioco. Quello degli adattamenti delle copertine, in realtà, è un sottogenere piuttosto stimolante dal punto di vista di una critica culturale. Esempi significativi possono essere i casi di *Chrono Trigger* (1995) e *Ico* (2001). Nella versione giapponese dei giochi si pone l'accento sull'atmosfera (il paesaggio desolato alla De Chirico di *Ico*), oppure su un cast di personaggi che promette avventure, divertimento e un pizzico di bizzarria (i personaggi messi in posa come per una foto di gruppo in *Chrono Trigger*), mentre è interessante notare come nella versione americana in entrambi i casi sia stata fatta la scelta di utilizzare un'immagine che rimanda alla componente di combattimento del gioco (in *Ico* il protagonista che impugna un'asta di legno con aria minacciosa, in *Chrono Trigger* una vera e propria scena di lotta). Un altro esempio degno di nota è la serie *Crash Bandicoot*, sviluppata dagli americani Naughty Dog. Per le copertine giapponesi si è optato per un restyling di Crash (il protagonista del gioco) modificato in modo da avvicinarlo all'estetica del *kawaii* e del Super Deformed.

teoria di stereotipi culturali sul Giappone del periodo Edo (mischiatosi ad altrettanti riferimenti alla cultura pop) quale *Mystical Ninja Starring Goemon*.¹² Oppure a come gap culturali incolmabili possano emergere anche in un gioco relativamente astratto da ogni referente reale come *Super Mario Bros.* 3.¹³

Quando i critici rivolgono la loro attenzione a questi elementi, però, emergono alcuni limiti generali di impostazione dei game studies contemporanei. Si può notare, infatti, una certa tendenza a produrre discorsi di stampo orientalista¹⁴ o, ancora, che si rifanno a quell'essentialismo culturale fortemente criticato da studiosi come Homi Bahbah (1996).¹⁵

Parafasando Guillén (1992), chi scrive ritiene inaccettabile ogni premessa sovrastorica, e incompatibile con la critica di un prodotto culturale qualunque atteggiamento di ascendenza idealistica, e considera pertanto il videogioco, al pari di un'opera letteraria o un film, non un oggetto interpretabile per mezzo di teorie essentialiste e ontologiche, bensì un prodotto di un contesto storico, culturale e sociale ben definito da cui è impossibile

¹² L'avventura porta a visitare una serie di luoghi tipici del Giappone del periodo Edo (1603-1867) e contemporaneo: l'antica Edo (l'odierna Tōkyō), l'isola di Miyajima, il monte Fuji, il Tōkaidō, condendo il tutto con castelli feudali, fiori di ciliegio, samurai, ninja...

¹³ Uno dei potenziamenti ottenibili nel gioco è una tuta da *tanuki* (un animale simile al procione) che permette a Mario di volare. Il *tanuki*, ritenuto un mutaforma nel folklore giapponese, è un elemento familiare e immediatamente riconoscibile in Giappone. Per un pubblico non giapponese, invece, l'immagine di Mario con orecchie e coda da procione può aver un effetto straniante (o perturbante, come direbbe Freud).

¹⁴ Per una definizione e una critica dell'orientalismo vedi Said E. W., 1978; per una critica all'orientalismo nell'ambito dei videogiochi, si può trovare un primo abbozzo in Tucker E., 2006.

¹⁵ Curiosamente, questi atteggiamenti comuni nella critica occidentale hanno il loro corrispettivo dal lato giapponese. L'essentialismo si manifesta in quelle che vengono definite *nihonjinron* (lett. "teorie sui giapponesi"), cioè una serie di teorie fiorite dal dopoguerra a oggi con l'intento di spiegare la specificità del popolo giapponese in base a certe proprietà e caratteristiche ontologiche. È interessante notare come in tali autorappresentazioni si riaffaccino, a volte, i discorsi orientalisti sul Giappone che circolano in "Occidente". Ma l'orientalismo si manifesta anche in quello che, parafrasando Gayatri Spivak (che in realtà usa il termine con ben altri intenti), potremmo definire un "orientalismo strategico" (1991), vale a dire nello sfruttamento consapevole degli stereotipi occidentali sul Giappone per creare prodotti culturali (come i videogiochi) più facilmente esportabili e vendibili. Cfr. Tucker E., 2006.

prescindere al momento dell'interpretazione. In altri termini, il videogioco è un prodotto la cui complessità è irriducibile a poche semplici cause o, peggio, a un mitico carattere nazionale, perché i significati, le estetiche e i valori coagulati in un'opera dipendono anche da concezioni e atteggiamenti che cambiano nel tempo e nelle diverse situazioni sociali e culturali.

È in questa prospettiva che riteniamo che il videogioco giapponese, in quanto dipendente da tratti storici, culturali e sociali distintivi, vada interpretato anche attraverso l'uso di conoscenze specifiche in grado valutare in prospettiva critica quei tratti. Conoscenze che i nipponisti hanno acquisito per formazione e che potrebbero valorizzare nell'ambito dei game studies.

Con questo, beninteso, i nipponisti non intendono appropriarsi di un'area di ricerca rimasta provvisoriamente incustodita e nemmeno rinchiudersi nell'elitismo sprezzante della propria disciplina. Semplicemente si riconosce la necessità (il "male necessario" come lo chiama Francesco Orlando)¹⁶ di suddividere per competenze il lavoro intellettuale di ricerca. Se l'impegno dei nipponisti nello studio del videogioco diventasse più assiduo, infatti, si avrebbero le condizioni per un vantaggioso dialogo interdisciplinare.

Gli esperti del Giappone, appoggiandosi alle ricerche teoriche dei game studies, avrebbero la possibilità di mettere a frutto le loro duplici competenze: quelle linguistiche, le quali consentono l'accesso a fonti primarie e secondarie normalmente inaccessibili; e quelle di mediazione culturale (che è la direzione in cui si muove il lavoro di Filippo Vanzo), imprescindibili per evitare gli approcci orientalisti ed essentialisti che inficiano i game studies attuali. I game scholars, invece, avrebbero a disposizione analisi più accurate e documentate sul videogioco giapponese. Verrebbero poste le basi, insomma, per un ricentramento di quest'ambito della disciplina finora largamente marginalizzato e per l'auspicabile allargamento a Oriente del campo di conoscenza e di ricerca dei game studies.

¹⁶ Lo studioso di letteratura Francesco Orlando classifica i critici letterari in quattro categorie: chi ritiene il lavoro intellettuale un bene necessario, chi un bene non necessario, chi un male necessario, chi un male non necessario. Orlando si ascrive alla terza, quella degli studiosi che "comprendono tutto il danno di trincerarsi nell'unico o nei pochi campi in cui sono competenti, non meno che tutta l'improbabilità di diventare abbastanza competenti in molti altri campi". Citato in Ceserani R., 1999, p. 40.

Humanities, machinities

Lo studio dei game studies, disciplina in fase di regolamentazione istituzionale forse prima ancora che scientifica, è per molti aspetti tanto interessante quanto lo studio degli oggetti di cui essi si occupano.

Come ogni comparto del discorso accademico, anche la ricerca videoludica, nel corso del suo processo di istituzionalizzazione, ha dovuto configurare alcuni parametri fondamentali: i propri oggetti di studio; una metodologia e un linguaggio specifici con cui parlarne; non ultimo, le figure professionali autorizzate a maneggiare questo linguaggio per parlare di questi oggetti di studio. In altri termini, i game studies hanno avuto la necessità strutturale di definire i propri studiosi (per non parlare dei propri studenti) non meno dei propri oggetti di studio. E hanno dovuto farlo in modo da arrivare a definizioni il più possibile *innovative* ed *esclusive*: dopotutto, per riprendere Pierre Bourdieu, la *differenziazione* è il motore del campo (letterario, accademico, sociale, eccetera): "*Segnare un'epoca* significa inseparabilmente *far esistere una nuova posizione* rispetto alle posizioni affermate, *oltre* queste posizioni, una *posizione d'avanguardia* che, introducendo la differenza, produce il tempo" (2005, p. 225, corsivo nel testo).

Possiamo senz'altro dire che i game studies sono una frazione d'avanguardia nel campo del potere accademico.

Figure con competenze eterogenee e asimmetriche in media studies, semiotica, critica letteraria e filmica, computer science, psicologia cognitiva, cultural studies, e quant'altro, i game scholars della prima generazione hanno avuto il compito, tormentoso ed entusiasmante, di rivendicare per sé, al di là della molteplicità degli approcci, l'autorità a parlare accademicamente e scientificamente di videogioco, marcando in questo modo la propria specificità discorsiva sia verso l'esterno (il giornalismo, specializzato e generalista) che verso l'interno del mondo accademico. In questo senso, gli sforzi profusi dalla scuola scandinava per sottrarre la "ludologia" ai supposti imperialismi di discipline quali la narratologia e la semiotica sono un esempio da manuale di accumulazione originaria di capitale simbolico.

La fase iniziale dei game studies, quella fondativa, è stata inevitabilmente marcata dall'anomia: chi poteva certificare e

amministrare, in mancanza di istituzioni già consolidate (dipartimenti, facoltà, esami, titoli di studio), la competenza a parlare accademicamente di videogiochi? Per parafrasare Terry Eagleton (1993, p. 201), come si poteva giungere a occupare la posizione che avrebbe autorizzato a "manipolare un particolare linguaggio [in questo caso, quelli che potremmo chiamare "discorsi accademici sul videogioco"] in modi accettabili"? E chi o cosa poteva rilasciare le lettere patenti di "ludologo"?

La costruzione della comunità scientifica internazionale dei game scholars è stata quindi (ed è tuttora) complessa e laboriosa, benché, a partire dagli anni Duemila, abbia assunto, per lo meno nel mondo accademico di lingua inglese, caratteri quantitativamente tumultuosi. Proprio l'assenza di istituzioni in grado di produrre studiosi del videogioco contrassegnati da una qualche forma di ortodossia scolastica ha consentito una straordinaria vivacità e libertà interpretativa negli approcci alla materia. In un interstizio di questo assetto, può trovare posto un lavoro come *Killer7. Autopsia di un videogioco d'autore*, che certo può apparire in posizione minoritaria, per la formazione del suo autore e la particolare angolazione da cui affronta il proprio oggetto di studio.

È difficile valutare se questa situazione di relativa libertà si potrà mantenere anche in futuro, quando saranno andati a regime i curriculum che certificheranno chi può *autorevolmente* parlare di videogiochi e chi no, sancendo così la nascita di un modello di *homo academicus videoludicus* più restrittivo di quello attuale. Il processo che porterà a una professionalizzazione del game scholar, "custode di un discorso" (sempre Eagleton) che parla di videogiochi, dotato magari di un dottorato e di una cattedra, appare comunque irreversibilmente avviato.

Per adesso, la comunità scientifica dei game studies, così come può essere fotografata scorrendo gli atti delle conferenze biennali (2003-2009) della DiGRA (Digital Games Research Association)¹⁷, appare composta da esperti di discipline disparate (con qualche limite) e geograficamente policentrica (con molti più limiti).

Con molti più limiti. Infatti, assodati il ruolo di traino del mondo anglosassone (Stati Uniti e Gran Bretagna in particolare) e di quello scandinavo, nonché il forte impulso che la disci-

¹⁷ <http://www.digra.org/dl>

plina sta conoscendo in paesi come la Germania, rimangono più interlocutorie le situazioni del Sud Europa e (questo è per noi certamente più interessante) del Giappone. Il Giappone, paese dotato di una tradizione industriale e testuale che ha profondamente contribuito allo sviluppo della storia del medium così come lo conosciamo, appare drammaticamente sottorappresentato nella comunità scientifica proprio in uno di quei campi in cui ci si aspetterebbe una sua posizione preminente. In altre parole, i game studies (*gēmu kenkyū*) e la ludologia (*gēmugaku*) in Giappone non sono (ancora?) esplosi.¹⁸

Game studies e Giappone: qualche appunto

Una marea di giornalisti specializzati, di curatori di rubriche hi-tech, di ex insiders datisi alla scrittura, di blogger e di analisti dell'industria: questo è lo zoccolo duro di chi scrive di videogiochi in Giappone.¹⁹ L'accademia? Non pervenuta. Gli esemplari più tipici della letteratura videoludica prodotta in Giappone sono i manuali di game design,²⁰ le cronologie del videogioco (definirle 'storie' sarebbe poco appropriato, trattandosi spesso di meri cataloghi *cum* screenshots, dettagliatissimi su date di uscita e altri dati fattuali, ma pressoché privi di sforzi interpretativi e spesso caratterizzati da un approccio nostalgico o da collezionisti),²¹ e i

¹⁸ Questa situazione è stata constatata dagli stessi game scholars giapponesi. Uno degli interventi presentati alla DiGRA del 2005 portava l'eloquente titolo "The Dawn of Game Studies in Japan: What Held Japanese Game Studies Back?" (Hoshino R., Shin K., Baba A., 2005).

¹⁹ Tra le figure più rilevanti in questo senso ricordiamo Sakurai Masahiro, designer di diversi capitoli della serie di *Kirby* e di *Super Smash Bros.*, firma di punta della rivista "Shūkan Famitsu", dove tiene una rubrica intitolata *Sakurai Masahiro no gēmu ni tsuite omou koto* (Pensieri di Sakurai Masahiro sui videogiochi), periodicamente antologizzata e giunta al quarto volume.

²⁰ Merita di essere ricordato almeno Iwatani T., 2005, che sistematizza la pluriennale esperienza di designer dell'autore.

²¹ Una delle collane più interessanti in questo senso è *Gēmu Maestro* (Game Maestro, 2000-2001) della Mainichi Communications. Ogni volume contiene una lunga intervista a esponenti di spicco dell'industria o del game design giapponesi (per esempio, nel secondo figurano Naka Yūji, Kojima Hideo, Suzuki Yū, e altri), seguita da curriculum e altre informazioni personali. Da segnalare inoltre i due libri "gemelli" di Fujihito Tetsuya (2004) e Akagi Masumi (2005), dedicati rispettivamente alla storia dei personal computer e dell'arcade in Giappone.

paratesti finalizzati a una fruizione ottimale del game. Le guide al completamento e i libri di strategie (*gēmu kōryaku hon*) sono tra le voci più consistenti dell'editoria videoludica nipponica, e una consolidata categoria merceologica all'interno del mercato librario.

Tra il 24 e il 28 settembre 2007, si è tenuta a presso il campus di Hongō dell'Università di Tōkyō la terza conferenza mondiale della DiGRA.²² Questa informazione può sembrare in contraddizione con la presunta arretratezza dei game studies giapponesi. Nel corso della manifestazione, gli interventi e i poster di studiosi afferenti a università nipponiche sono stati in effetti piuttosto numerosi. Tuttavia, basta scorrerne i titoli per capire che il mainstream dei game studies giapponesi non ha nulla a che vedere con quello euroamericano: *Playing Styles of Children with Mild Developmental Disabilities in Video Games*, *Effect of Video Games on Children's Aggressive Behavior and Pro-social Behavior: A Panel Study with Elementary School Students*, *Survey of the Adjourned Sale Rate of the Japanese Home Video Game Industry*, *Utilizing Online Games for Education Purpose*, *Practice and Effect of Educational Uses of Commercial Online Games in History Classes*, *Ergonomic Evaluation of Portable Videogame Software*, *Content Analysis of Educational Video Games for Children: Development and Use of a New Checklist for Educational Video Games*, *The Effects of the Usage of Video Games and their Violent Depictions on Aggression in Junior High School Students* sono alcuni dei titoli più tipici.

In altri termini, si nota un grande interesse per gli aspetti largamente sociologici, pedagogici, psicologici, perfino clinici, del videogioco e delle sue applicazioni. In alternativa, vengono realizzati studi sull'industria (*gēmu sangyō*) e sull'evoluzione della tecnologia.²³ Il concetto di serious game (*shiriasu gēmu*) è stato preso molto sul serio in Giappone.

²² <http://www.digra2007.jp/>

²³ Cfr. Itō K., 2005, p. 2. Un caso molto interessante è quello del libro di Asakura Reiji, *Sonī no kakumeijitachi* (I rivoluzionari di Sony, 1998), resoconto autorizzato della nascita di Playstation, che è stato tradotto in inglese (2000), e di lì in polacco (2001) e turco (2005).

Gli studi sul videogioco in quanto oggetto culturale complesso, dotato di contenuti estetici e ideologici, restano malinconicamente minoritari. La prospettiva dominante, piuttosto che text-oriented, è spesso e volentieri player-oriented.

Proviamo comunque a dare qualche coordinata, con l'avvertenza che il quadro giapponese è in costante evoluzione.

L'Università di Tōkyō ha attivato nel quadriennio 2003-2006 il Game Research Project, guidato da Baba Akira e Shin Kiyoshi.²⁴ Nella medesima università opera Itō Kenji, storico della scienza, che ha dedicato alcune pubblicazioni ai game studies interessandosi anche alle loro implicazioni culturali (2005).²⁵ Inoue Akito del Center for Global Communications (GLOCOM) dell'International University of Japan si occupa di varie sfaccettature del videogioco, dalle comunità videoludiche agli aspetti estetici e contenutistici.²⁶ Hosoi Kōichi²⁷, professore presso il College of Image Arts and Sciences dell'Università Ritsumeikan di Kyōto, guida dal 1998 il Game Archive Project (GAP), finalizzato alla preservazione e alla catalogazione dei testi videoludici.²⁸

La branca giapponese della DiGRA, fondata nel 2006, ha intrapreso una serie di attività di ricerca e divulgazione, tra cui la pubblicazione del bollettino annuale "Dejitaru gēmugaku kenkyū / Journal of Digital Games Research".²⁹ Ad essa si affianca, e forse in parte contrappone, la GAS (Game Amusement Society), fondata nel 2002 da Tsushima Katsuhide (Ōsaka Electro-Communication University).³⁰ Oltre che ai rapporti tra videogiochi e intelligenza artificiale, salute, educazione e industria, la GAS presenta anche un sottocomitato dedicato (almeno programmaticamente) allo studio delle relazioni tra videogiochi e arte.

²⁴ http://chi.iii.u-tokyo.ac.jp/?page_id=38. Per non appesantire la lettura, quando esistenti, si riportano le denominazioni inglesi ufficiali delle istituzioni e dei progetti di ricerca.

²⁵ http://kenjiito.org/xoops_jp/

²⁶ Un suo breve saggio è disponibile anche in inglese: Inoue & Ushijima 2007.

²⁷ <http://www.hosoik.net/index-e.html>

²⁸ <http://www.gamearchive.jp/index.html>

²⁹ <http://www.digrajapan.org/>

³⁰ <http://www.gameamusementsociety.org/>

In tutti questi contesti, la trattazione degli aspetti pedagogici e psicologici del videogioco, nonché delle questioni industriali e tecnologiche, rimane schiacciante, ma non mancano ricercatori che si attentano ad affrontare l'argomento in una prospettiva umanistica.³¹ Si percepisce comunque la mancanza di un approccio monografico, intensivo o intertestuale, a singoli giochi o a gruppi di titoli.

È evidente che i game studies in Giappone fanno fatica a trovare una loro collocazione nel campo delle humanities, rimanendo piuttosto legati alle scienze sociali, se non alle scienze dure.³²

La république mondiale des jeux vidéo

Quella dei game studies è una comunità scientifica tendenzialmente *universalista*: in cui, cioè, non viene di norma tematizzato il fatto che gli oggetti di studio e i paratesti ad essi legati non siano equamente fruibili e leggibili per qualunque interprete. Oltre che agli effetti di una prospettiva viziata da eurocentrismo, ciò è dovuto a un'eccessiva fiducia nella natura solo parzialmente verbale del medium videoludico. Il testo videoludico viene spesso trattato come se fosse identico a ogni latitudine. Ciò vale per aspetti anche macroscopici. Per esempio: la lingua dei dialoghi testuali o del parlato normalmente non è oggetto di tematizzazione critica, così come non lo è, in un'epoca in cui la pratica di localizzare giochi dai contenuti sempre più estesi è ormai la regola (una pratica che, come nota Mia Consalvo, non è "né naturale, né inevitabile" - 2007, p. 739), la dialettica, anche

³¹ La stessa composizione del consiglio direttivo di DiGRA Japan per il periodo 2006-2010 appare significativa, in quanto, oltre a comprendere accademici specialisti delle implicazioni didattiche e sociologiche del videogioco come Baba Akira (presidente), Hosoi Kōichi (vicepresidente) e Sakamoto Akira (vicepresidente, dal 2008), presenta tra i suoi membri anche senior designers ed esponenti dell'industria come Iwatani Tōru, creatore di *Pac-Man* (1980), dal 2007 docente alla Tōkyō Polytechnic University, ed Endō Masanobu, a cui si devono giochi come *Xevious* (1983).

³² Impresione confermata dall'assenza di una significativa delegazione giapponese alla DiGRA 2009 (Brunel University, 31 agosto - 4 settembre), dopo l'impulso dato alla scena in occasione della manifestazione del 2007.

solo meramente traduttologica, tra la lingua di partenza e la lingua di arrivo.³³

Studi come quello di Filippo Vanzo possono essere quindi anche l'occasione per una riflessione sulle modalità in cui si sono configurati i game studies come disciplina: studi comparati senza essere davvero comparativi; geografie e non corografie culturali; storie universali (del medium come dell'industria) inconsapevoli della loro parzialità. Nel caso del videogioco giapponese, i game studies, quando non erodono le specificità culturali rinvenibili nelle estetiche e nelle videologie per concentrarsi unicamente sullo studio culturalmente neutralizzato delle meccaniche di gioco, tendono a riprodurre discorsi orientalisti sul Giappone. In altri termini, tendono a diventare alternativamente "culturally odourless" o "culturally fragrant", per usare la nota distinzione introdotta da Iwabuchi Kōichi (2002), per indicare due diverse strategie adottate nella commercializzazione dei prodotti culturali giapponesi all'interno del mercato cosiddetto globale.

Proprio perché riproducono una visione universalista del testo videoludico, i game studies sono compartimentati, all'interno del discorso accademico, in base al medium: con la conseguenza che sono per lo più considerati una branca dei media studies. Questo tipo di pertinentizzazione è certamente presente anche nello studio accademico del cinema e della storia dell'arte, ma molto meno in quello di altri medium, come la letteratura. Proporzionalmente all'antichità del medium, letteratura e cinema vengono tanto più studiati anche secondo una prospettiva areale. Dipartimenti di letteratura italiana? La norma. Dipartimenti di film theory? Una possibilità. Dipartimenti di Japanese game studies? Un'eventualità a dir poco remota.

E appunto, si arriverà mai in futuro ad avere nelle università dipartimenti di studi sul videogioco giapponese, così come ne esistono di dedicati alla letteratura, al cinema o all'arte di quel paese? Questa domanda implica innanzitutto una problematica di natura politica (politica accademica, ovviamente), a cui è difficile rispondere.

³³ Esiste però una crescente bibliografia sulle problematiche della localizzazione, in cui la presenza di nipponisti è assai consistente (per esempio, Esselink B., 2000, Yahiro S., 2005, Mangiron C., O'Hagan M., 2006, Di Marco F., 2007, O'Hagan M., 2009).

Ma da un punto di vista euristico, avrebbe davvero senso creare una compartimentazione areale dello studio del videogioco? E, mutando le coordinate dimensionali dallo spazio al tempo, dalla geografia culturale alla storia, in un ipotetico futuro in cui il medium vanterà una tradizione pluridecennale, centenaria perfino, assisteremo all'istituzione, se non proprio di dipartimenti dedicati, di specialisti cattedraticamente accreditati di (per dire) "piattaforme a 32-bit" o di "videogiochi del XX secolo", così come ne esistono di "letteratura inglese elisabettiana"?

Queste sono domande a cui è difficile dare una risposta oggi. Ma se in futuro aumenteranno gli studi come quello di Filippo Vanzo, saremo forse in grado di valutare, a partire dalla bontà dei loro esiti, se questa sarà stata una strada che sia valsa davvero la pena di continuare a battere.

Parte II: *Dell'isola di Zipagu (Cipangu)*

Esiste una specificità del videogioco giapponese? E se esiste, in cosa consiste? È giapponese per essenza? È giapponese per nascita? Nel qual caso, a che livello del processo produttivo andrebbe individuata la "giapponesità"? A livello del publisher? (Il gioco è giapponese perché finanziato con i soldi di Nintendo o Sony.) A livello di studio di sviluppo? (È giapponese perché sviluppato da Grasshopper Manufacturer o Polyphony Digital.) A livello di game designer? (È giapponese perché l'idea del gioco è stata pensata da Miyamoto Shigeru o Kojima Hideo.)³⁴

Oppure ci sono dei fattori (quali l'appartenenza a un particolare genere o la presenza di parti testuali in giapponese o il fatto che il primo territorio di pubblicazione sia il Giappone) che ne determinano la "nazionalità"?

Come si determina, insomma, se un videogioco è giapponese? Nel suo libro *Half-real* (2005), Jesper Juul definisce il videogioco come formato da due componenti: "rules" (le regole, il sistema formale che governa il gioco) e "fiction" (il "mondo" fittizio rappresentato nel videogioco).³⁵ Posto che la "giapponesità"

³⁴ E che dire di un gioco come *Metroid Prime* (2003), finanziato e supervisionato da un publisher giapponese (Nintendo), ma sviluppato da uno studio americano (Retro Studios)?

³⁵ Ripreso anche in Mäyrä F., 2008, pp. 17, 107.

sia qualcosa di iscritto nel testo videoludico, in un ipotetico studio sulla specificità del videogioco giapponese sarebbe interessante indagare fino a quale livello sia possibile rinvenire tale specificità, se appartenga cioè solo agli elementi estetici e culturali che costituiscono il “mondo” rappresentato o se, invece, sia una cosa rintracciabile anche nelle meccaniche. La questione è complessa e sfugge a risposte semplici, univoche e definitive, le uniche adatte al breve spazio di una introduzione, per cui la lasciamo volentieri a futuri sviluppi della ricerca sul videogioco.

Una ricerca sulla specificità del videogioco giapponese potrebbe posizionarsi per esempio al livello delle pratiche di fruizione e delle comunità videoludiche in Giappone.³⁶ Basti pensare alla realtà delle sale giochi e alla cultura dello “high score”. Benché non fiorenti come un tempo, infatti, le sale giochi resistono in Giappone. La maggior parte si sono riconvertite a luogo di ritrovo sociale (per gruppi di adolescenti e coppie, *in primis*) e si sono riempite di macchine tipo UFO catcher, *purikura*,³⁷ o di giochi quali *rhythm game*,³⁸ *card game*³⁹ e simulazioni di corse di cavalli. Negli anfratti più bui, però, si nascondono anche videogiochi per un pubblico più hardcore, per così dire,

³⁶ Per approfondimenti si rimanda a Ashcraft B., 2008; Hjorth L., Chan D., 2009.

³⁷ Gli UFO catcher sono quelle macchine che in Italia si trovano spesso nei luna park o nei luoghi turistici, composte da un box trasparente che contiene al suo interno degli oggetti (spesso pupazzi o cuscini) che l'utente cerca di acchiappare con l'aiuto di un braccio meccanico manovrabile.

I *purikura* sono apparecchi simili alle nostre cabine fototessera, pensate però per un uso ricreativo. Al momento di scattare la foto è possibile aggiungere all'immagine diversi effetti digitali (scritte, paesaggi, disegni...), le foto vengono poi stampate su carta adesiva.

³⁸ Il *rhythm game*, che a fine anni Novanta ha conosciuto un boom grazie a giochi come la serie *Beatmania* di Konami, può essere considerato una categoria liminale (per prassi) tra il gioco “casual” e quello “hardcore”, per riprendere una definizione comune fatta dal giornalismo di settore. Si tratta, infatti, di un tipo di gioco che si presta benissimo a una fruizione estemporanea, magari di gruppo, che attira il giocatore casuale grazie alla componente musicale, o alla stranezza del cabinato (basti pensare a un gioco come *Taiko no tatsujin* e al suo cabinato dotato di *taiko* – un tipo di tamburo giapponese). Allo stesso tempo, però, è un genere di giochi che incoraggia a una fruizione compulsiva, che mira al continuo perfezionamento della performance e al miglioramento del punteggio.

³⁹ Più propriamente detti “trading card arcade game”, sono videogiochi che, tramite dispositivi di riconoscimento, riescono a interagire con carte reali possedute dall'utente.

come *beat'em up* e *shoot'em up*. Spesso, giochi di questo tipo sono ancora pubblicati prima in versione arcade che in versione casalinga.⁴⁰

Ai videogiochi da sala è legata la cultura dello “high score”. Fenomeno tipicamente arcade, che coinvolgeva le comunità che si raccoglievano attorno alle sale giochi, ha visto un lento declino con l'aumentare della popolarità delle console da casa, fino a scomparire quasi del tutto. In Giappone, e in misura molto minore anche in Occidente, è ancora portata avanti da una nicchia di appassionati.⁴¹ Uno dei generi prediletti per questo tipo di pratiche è lo *sparatutto*, evolutosi negli ultimi anni verso la forma del *danmakukei shūtingu* (lett. “sparatutto a cortina di proiettili”, comunemente detto “shooter maniacale” in italiano),⁴² per il quale esistono anche case specializzate (Cave è una delle più conosciute).

Nella ricerca sulla specificità del videogioco giapponese, oltre alle pratiche di fruizione, si potrebbe lavorare sull'individuazione di alcune caratteristiche più legate al testo (in senso lato) videoludico. Alcuni dei tratti identificativi del videogioco giapponese potrebbero essere collegati alla presenza di generi peculiari, che vendono in Giappone, ma che all'estero riscuotono molto meno successo (o non ne riscuotono affatto). Gli esempi sono numerosi: simulatori di appuntamento (*ren'ai shimiyurēshon gēmu*), simulatori di corse di cavalli (*keiba shimiyurēshon gēmu*), gli shooter (i già citati *danmakukei shūtingu*), i cosiddetti JRPG (o Japanese RPG) e via dicendo. Questi ultimi sono probabilmente i più noti a un pubblico non giapponese, poiché hanno una discreta popolarità anche negli Stati

⁴⁰ Come è successo col recente *Street Fighter 4* (2008) di Capcom, la cui versione arcade ha preceduto di sei mesi quella Playstation 3 e Xbox 360.

⁴¹ È interessante notare come questo tipo di pratiche competitive basate sul punteggio abbia cominciato a rifiorire nel videogioco contemporaneo. Questo cambiamento è dovuto alla connettività a internet implementata nelle console di ultima generazione, che ha permesso la nascita di una comunità di giocatori simile a quella che una volta si raccoglieva intorno alla sala giochi fisica.

⁴² Caratteristica principale di questo sottogenere (il cui capostipite viene in genere considerato *Donpachi*) è l'immenso volume di fuoco prodotto dai nemici che ricopre lo schermo e lascia ridottissimo margine di manovra al giocatore.

Uniti e in Europa, ma, nonostante ciò, molti dei titoli prodotti in Giappone non vengono esportati all'estero.⁴³

Va menzionata, infine, l'intermedialità. I videogiochi sono, in generale, prodotti intrisi di cultura pop. Se si pensa al successo che una serie come *Wipeout* ha avuto in Europa,⁴⁴ è facile rendersi conto di come questa ricettività nei confronti della cultura pop contribuisca a rendere vitale il medium. I videogiochi nipponici non fanno eccezione a questa regola, anzi, si può dire che il mercato giapponese, forse perché relativamente chiuso e autosufficiente, porta questa "contaminazione" all'estremo.

L'industria dell'intrattenimento giapponese, infatti, non viaggia a compartimenti stagni, ma i vari settori (animazione, fumetti, videogiochi, musica, ma anche cinema e televisione) sono strettamente interconnessi. Per fare degli esempi, il character design di *Dragon Quest*⁴⁵ è curato dal famoso disegnatore Toriyama Akira, mentre per dare forma al protagonista dell'action game *Onimusha* (2001) è stato preso a modello l'attore giapponese Kaneshiro Takeshi (che presta anche la voce per il doppiaggio).

Inoltre, si assiste spesso a un vero e proprio scambio di contenuti tra videogiochi, anime e manga. Per esempio, dal recente JRPG *Blue Dragon* (2006), anch'esso con character design di Toriyama Akira, è stata tratta una serie animata,⁴⁶ mentre nel picchiaduro a incontri *Jump Super Stars* (2006) i protagonisti sono tutti tratti da serie della rivista di manga "Shūkan Shōnen Janpu"; infine, *Sūpā robotto taisen*, una delle più famose serie di giochi strategici a turni, permette al giocatore di controllare

⁴³ Soprattutto nei periodi delle console a 8 e 16-bit, i giochi di ruolo venivano solo saltuariamente esportati negli Stati Uniti e ancor più raramente in Europa e negli altri territori.

⁴⁴ Steven Poole attribuisce parte del successo della serie di *Wipeout* alla scelta da parte di Sony di inserire nel gioco una colonna sonora dance composta da gruppi allora in voga nel Regno Unito come Orbital, Leftfield e Chemical Brothers (2007, pp. 20-21). Un altro esempio potrebbe essere il gioco *Need for Speed Underground* (2003), che si rifà all'immaginario delle corse clandestine e delle auto truccate rappresentato in pellicole cinematografiche quali *The Fast and the Furious*.

⁴⁵ Serie di RPG iniziata nel 1986 e divenuta tanto popolare in Giappone da essersi guadagnata l'appellativo di RPG nazionale (*kokuminteki RPG*).

⁴⁶ Gli RPG si prestano particolarmente a questo genere di scambi, dal momento che sono giochi fortemente basati sulla trama e la caratterizzazione dei personaggi.

una vasta selezione di robot tratti dalle più popolari serie animate di "robottoni" (da *Getter Robot*, a *Kidō Senshi Gundam a Neon Genesis Evangelion*). Come dire che in Italia avremmo avuto senz'altro la versione a fumetti e il videogioco (auspicabilmente un picchiaduro) de *I Cesaroni*.

Oltre a questi mutui scambi, ovviamente, è possibile riscontrare una più generale permeabilità di temi, stili e mode. Vediamo un esempio. Nel 1999 esce in Giappone *Silent Hill*, un gioco che appartiene al genere survival horror inaugurato da Capcom con *Resident Evil* (1996). Il gioco, però, si discosta nettamente dallo stile da film hollywoodiano action/splatter della serie Capcom. *Silent Hill* è, infatti, un horror psicologico, disturbante, più concentrato sull'esplorazione e l'atmosfera, grazie alla quale riesce a tenere costante la tensione del giocatore senza fare ricorso a scene raccapriccianti. Questo tipo di caratteristiche sono una novità per il videogioco di quel periodo, ma se ci si sposta di medium non è difficile vedere il debito che *Silent Hill* ha nei confronti della "new wave" del cinema horror giapponese della seconda metà degli anni Novanta e di film come *Ringu* (Nakata Hideo, 1998).⁴⁷ La rete intertestuale e intermediale intrappola saldamente il videogioco giapponese.

Bonus stage: omake!

Per quanto prioritaria, quella dello statuto del videogioco giapponese e delle peculiarità della sua fruizione non è l'unica questione che i game scholars nipponisti si possono porre. Proviamo, un po' per esercizio teorico, un po' nella speranza di stimolare ulteriori ricerche, a tracciare un'ulteriore agenda di quello che si dovrebbe o si potrebbe fare in questo campo.

Historia magistra vitae Se René Wellek fosse ancora vivo, probabilmente sosterrebbe che critica videoludica e storia videoludica sono due termini indivisibili.⁴⁸ Tenendo conto del buon consiglio di Wellek, sarebbe importante indirizzare la ricerca

⁴⁷ Cfr. Gomarasca A., 2001. Lo stesso tipo di debito, forse addirittura più accentuato, si può rintracciare anche in *Project Zero* (2001), che, con la sua protagonista adolescente, corrisponde perfettamente al prototipo del film horror psicologico tracciato da Gomarasca.

⁴⁸ Cfr. Wellek R., 1973, cap. 4.

futura verso una prospettiva storica, e intraprendere un lavoro di storicizzazione e contestualizzazione del testo videoludico giapponese.⁴⁹ L'ambito di ricerca è piuttosto ampio, poiché manca quasi tutto, dalla micro alla macro storia. Lasciando quindi da parte ogni patema postmoderno sull'impossibilità della storiografia, sarebbe necessario muoversi sui tre fronti della produzione, dell'opera e della ricezione. Possibili indirizzi di studio sono una storia dello hardware e una cronologia critica del software pubblicato, una storia dell'evoluzione testuale, dei generi e delle forme (per la gioia di formalisti e strutturalisti), una storia dell'estetica, una storia sociologica delle pratiche e una storia della ricezione del testo videoludico. Ma le vie della storia sono infinite e numerosi altri approcci aspettano solo di essere tentati.

The World Warriors Uno dei filoni di ricerca più interessanti potrebbe essere quello relativo alla rappresentazione della "giapponesità" e della "non-giapponesità" all'interno di videogiochi nipponici. Feticizzazione del diverso, esotismo, estetica del pittoresco, stereotipi etnici e razziali, visioni orientaliste, auto-orientaliste e occidentaliste: in che modo questi elementi si saldano alle meccaniche di gioco? Che tipo di rappresentazioni correnti rafforzano o mettono in discussione? In che modo queste rappresentazioni si relazionano a quelle presenti in altri media (cinema, *manga*, *anime*, *dorama*)? Un case study: il filone dei picchiaduro a incontri di inizio anni Novanta, inaugurato da *Street Fighter II: The World Warrior* (1991). La risorsa narrativa del "giro del mondo per combattere coi più forti lottatori" risolve brillantemente alcune problematiche legate alla necessità di giustificare la diversificazione dei personaggi selezionabili e l'iterazione di una meccanica di gioco a rischio di eccessiva ripetitività. La caratterizzazione etnica e geografica, implementata come apparato di "proprietà crome" (Maietti, 2004, pp. 152-

⁴⁹ I game studies contemporanei, la cui dimensione prettamente teorica predilige un approccio sincronico al videogioco, risentono della mancanza di una forte scuola storica al loro interno. Nonostante ciò, sono relativamente numerose le storie dei videogiochi esistenti, ma allo stato attuale sono a quella che Erkki Huhtamo definisce la loro "chronicle era" (2005, p. 4), si limitano, cioè, a resoconti cronologici e mancano quasi totalmente di prospettiva critica. Inoltre, a parte sporadici tentativi, hanno generalmente una prospettiva americentrica.

157), fornisce in un colpo varietà, spessore narrativo (con l'aggiunta di personaggi segreti che entrano in scena solo in un secondo momento) e motivazioni al gioco. Lo fa a buon mercato, sfruttando motivi e stereotipi etnici: ma chiaramente non potrà trattarsi di uno sfruttamento neutro, nella misura in cui tenderà a rinforzare (o a mettere in discussione) rappresentazioni correnti della "non-giapponesità". Si capisce subito che studi di questo tipo illuminerebbero scenari e porterebbero a conclusioni diverse rispetto a quelli condotti finora a partire da un contesto di produzione e fruizione prevalentemente statunitense (per esempio Dymek M., Lennerfors T., 2005).

Continue? Chi scrive ritiene che i processi storici catalizzati intorno a due anni cruciali come il 1868 (Restaurazione Meiji) e il 1945 (inizio dell'occupazione statunitense) abbiano costituito altrettante formidabili cesure rispetto all'insieme della supposta tradizione culturale sino-giapponese. Ma vale forse la pena di interrogarsi sulla transitività di alcune pratiche testuali. Esistono, ad esempio, degli isomorfismi peculiari tra il modo in cui si sono esplicate in Giappone le intertestualità della letteratura, del cinema, del videogioco? Esistono delle caratteristiche specifiche nell'intermedialità dei testi giapponesi? In che rete intertestuale si trova avviluppata la serie di *Sangokushi* (*Romance of the Three Kingdoms*, 1985-), basata, in varia misura, su un classico cinese del III secolo dopo Cristo, sulla sua versione romanizzata di periodo Ming, su romanzi di narrativa popolare giapponese, su *manga*, *anime*, film, sceneggiati televisivi, nonché sui capitoli precedenti del gioco?

Bibliografia

Akagi M.

2005 *Sore wa Pon kara hajimatta: ākēdo TV gēmu no naritachi* (È cominciato da Pong: la nascita degli arcade e dei giochi per console), Nishinomiya, Amyūzemento Tsūshinsha.

Asakura R.

2000 *Revolutionaries at Sony: The Making of the Sony PlayStation and the Visionaries who Conquered the World of Video Games*, New York, McGraw-Hill.

- Ashcraft B., Snow J.
2008 *Arcade Mania! The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers*, Tōkyō-New York, Kōdansha International.
- Bhabha H. K.
1994 *The Location of Culture*, New York, Routledge.
- Bourdieu P.
2005 *Le regole dell'arte. Genesi e struttura del campo letterario*, Milano, Il Saggiatore.
- Ceserani R.
1999 *Guida allo studio della letteratura*, Bari, Laterza.
- Chan D.
2007 *The Cultural Economy of Ludic Superflatness*, in *Situated Play* (Proceedings of DiGRA 2007 Conference), Tōkyō, The University of Tōkyō, pp. 783-788.
<http://www.digra.org/dl/db/07311.51279.pdf>
- Consalvo M.
2007 *Visiting the Floating World: Tracing a Cultural History of Games through Japan and America*, in *Situated Play* (Proceedings of DiGRA 2007 Conference), Tōkyō, The University of Tōkyō, pp. 736-741.
<http://www.digra.org/dl/db/07311.36257.pdf>
- 2009 *Convergence and Globalization in the Japanese Videogame Industry*, "Cinema Journal", 48, 3, (Spring), pp. 135-141.
- Crossley R.
2009 *Global Market Report: 11% Growth in 2008*, "Edge Online", 2 febbraio.
<http://www.edge-online.com/news/global-market-report%E2%80%AD-%E2%80%AC11%E2%80%AD-%E2%80%ACgrowthin%E2%80%AD-%E2%80%AC2008>
- Di Marco F.
2007 *Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games*, "Revista Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació", Número 5: Localització de videojocs, novembre 2007.
<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a6.pdf>
- Dymek M., Lennerfors T.
2005 *Among Pasta-loving Mafiosos, Drug-selling Columbians and Noodle-eating Triads – Race, Humour and Interactive Ethics*

- in *Grand Theft Auto III*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.
<http://www.digra.org/dl/db/06276.49210.pdf>
- Eagleton T.
1993 *Literary Theory: An Introduction*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Esselink B.
2000 *A Practical Guide to Localization*, Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins Publishing Co.
- Fujihiro T.
2004 *Soko kara pasokon ga hajimatta! Eikō to gekidō no konpyūta 1980nendai shi* (Così hanno cominciato i PC! Splendori e sconvolgimenti dei computer negli anni '80), Tōkyō, Subaru-sha.
- Gomasasca A.
2001 *Incubi rosa: il boom multimediale dell'horror*, in Alessandro Gomasasca (a cura di), *La bambola e il robottone: culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, pp. 279-301.
- Gomasasca A. (a cura di)
2001 *La bambola e il robottone: culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi.
- Guillén C.
1992 *L'uno e il molteplice. Introduzione alla letteratura comparata*, Bologna, Il Mulino.
- Herman L.
1997 *Phoenix: The Fall and Rise of Videogames*, Union, Rolenta Press.
- Hjorth L., Chan D. (a cura di)
2009 *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, New York, Routledge.
- Hoshino R., Shin K., Baba A.
2005 *The Dawn of Game Studies in Japan: What Held Japanese Game Studies Back?*, Unpublished conference paper, DiGRA Conference, Vancouver, Nov. 29.
- Huber W.
2003 *Ka as Shomin-geki: Problematizing Videogame Studies*, Level Up Conference Proceedings.
<http://www.digra.org/dl/db/05150.02055>

- 2005 *Fictive Affinities in Final Fantasy XI: Complicit and Critical Play in Fantastic Nations*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.
<http://www.digra.org/dl/db/06278.41524.pdf>
- Huhtamo E.
 2005 *Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming*, in Joost Raessens e Jeffrey H. Goldstein (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge MA, MIT Press, pp. 3-21.
<http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262182408chap1.pdf>
- Inoue A., Ushijima S.
 2007 *Around Sigeru Miyamoto: Enactment of "Creator" on Computer Games*, in *Situated Play* (Proceedings of DiGRA 2007 Conference), Tōkyō, The University of Tōkyō, pp. 498-502.
<http://www.digra.org/dl/db/07309.19112.pdf>
- Itō K.
 2005 *Possibilities of Non-Commercial Games: The Case of Amateur Role Playing Game Designers in Japan*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.
<http://www.digra.org/dl/db/06278.00101.pdf>
- Iwabuchi K.
 2002 *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham, Duke University Press.
- Iwatani T.
 2005 *Pakkuman no gēmugaku nyūmon* (Introduzione alla ludologia di Pac-man), Tōkyō, Enterbrain.
- Juul J.
 2005 *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge MA, MIT Press.
- Kent S. L.
 2001 *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and Beyond - The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*, New York, Three Rivers Press.
- Kohler C.
 2005 *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis, BradyGames.
- Maietti M.
 2004 *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli.

- Mangiron C., O'Hagan M.
 2006 *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*, "The Journal of Specialised Translation", 6, pp. 10-21.
http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php
- Mäyrä F.
 2008 *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, London, Sage.
- O'Hagan M.
 2009 *Towards a Cross-cultural Game Design: An Explorative Study in Understanding the Player Experience of a Localised Japanese Video Game*, "The Journal of Specialised Translation", 11, pp. 211-233.
http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.php
- Ponticello R., Scrivo S. (a cura di)
 2007 *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué.
- Poole S.
 2007 *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution* (2000), web download edition.
<http://stevenpoole.net/th/TriggerHappy.pdf>
- Posocco C.
 2005 *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Milano, Costa & Nolan.
- Said E. W.
 1991 *Orientalismo*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Sheff D.
 1993 *Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*, New York, Random House.
 1993 *Gēmu ōbā: Nintendō teikoku wo kizuita otokotachi* (Game Over: gli uomini che hanno costruito l'impero Nintendo), Tōkyō, Kadokawa Shoten.
 1999 *Game Over: Press Start to Continue*, New York, Cyberactive Publ.
- Shida H., Matsui Y. (a cura di)
 2000-2001 *Gēmu Maestoro* (Game Maestro), 5 voll., Tōkyō, Mainichi Communications.
- Spivak G. C.
 1990 *The Post-Colonial Critic: Interviews, Strategies, Dialogues*, edited by Sarah Harasym, London, Routledge.

- Takahashi D.
2002 *Opening the Box*, Roseville, Prima Publishing.
- Tucker E.
2006 *The Orientalist Perspective: Cultural Imperialism in Gaming*, "Gameology", 17 luglio.
http://www.gameology.org/alien_other/orientalist_perspective
- Wellek R., Warren A.
1973 *Theory of Literature*, Harmondsworth, Penguin.
- Yahiro S.
2005 *Terebi gēmu kaishakuron josetsu: assanburāju* (Introduzione all'interpretazione dei videogiochi: assemblage), Tōkyō, Gendai Shokan.

Ludografia

(si dà la traduzione del titolo giapponese solo quando questa non corrisponde a quella inglese ufficiale)
(quando esistenti, si riportano le trascrizioni ufficiali delle ditte; es. "Nintendo" e non "Nintendō")

- Beatmania*, Konami, 1997- (serie).
Blue Dragon, Microsoft Game Studios, 2006.
Chrono Trigger, Square, 1996.
Crash Bandicoot, Sony Computer Entertainment, 1996- (serie).
Donpachi (BangBang), Cave, 1995.
Dragon Quest, Enix, 1986- (serie).
Ico, Sony Computer Entertainment, 2001.
Jump Super Stars, Nintendo, 2005.
Kirby (*Hoshi no Kābi*, Kirby delle stelle), Nintendo, 1992- (serie).
Metroid Prime, Nintendo, 2002.
Mystical Ninja Starring Goemon (*Ganbare Goemon – Neo Momoyama bakufu no odori*, Forza Goemon! Il ballo del neo governatorato militare Momoyama), Konami, 1998.
Need for Speed Underground, EA Games, 2003.
No More Heroes, Marvelous Entertainment/Spike, 2007.
Onimusha (Il guerriero demone), Capcom, 2001.
Pac-Man, Namco, 1980.
Project Zero (*Rei ~zero ~*), Tecmo, 2001.
Resident Evil (*Biohazard*), Capcom, 1996- (serie).
Sangokushi (*Romance of the Three Kingdoms*), Koei, 1985- (serie).
Silent Hill, Konami, 1999.

- Street Fighter II: The World Warrior*, Capcom, 1991.
Street Fighter IV, Capcom, 2008.
Sūpā robotto taisen (La grande guerra dei super robot), Bandai, 1991- (serie).
Super Mario 64, Nintendo, 1996.
Super Mario Bros. 3, Nintendo, 1988.
Super Smash Bros. (*Nintendō ōru stā - Dairantō Sumasshu Burazāzu*, Nintendo All Stars Super zuffa: Smash Brothers), Nintendo, 1999- (serie).
Taiko no tatsujin (Maestro di taiko), Namco, 2001- (serie).
Wipeout, Psygnosis, 1995- (serie).
Xevious, Namco, 1983.