



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di laurea magistrale
in Lingue, economie e istituzioni
dell'Asia e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

Tōhō Project

Storia ed evoluzione di un videogame
divenuto paradiso dei fan per i fan

Relatore

Prof. Pierantonio Zanotti

Correlatrice

Prof.ssa Caterina Mazza

Laureando

Patrick Bergamo

Matricola 833725

Anno Accademico

2018 / 2019

Tōhō Project

Storia ed evoluzione di un videogame divenuto paradiso dei fan per i fan

Abstract:

Con il seguente elaborato desidero portare l'attenzione su uno dei più importanti fenomeni che hanno coinvolto il mondo videoludico giapponese negli ultimi anni, la serie di videogiochi denominata *Tōhō Project* ed il mondo del fangame che orbita attorno ad essa. Cominciata per la prima volta nell'agosto del 1997 con il titolo *Tōhō Reiiden* per la piattaforma del PC-98, e sviluppata in tutte le sue parti da un'unica persona, il programmatore giapponese Ōta Jun'ya, conosciuto con lo pseudonimo di ZUN, questa serie ha visto un'evoluzione esponenziale arrivando a contare ad oggi ben ventotto titoli, senza calcolare le migliaia di altre opere prodotte dai fan. Proprio per questo motivo, infatti, seppur fuori dal Giappone e nell'ambito accademico esistano ancora pochi studi ed analisi relativi a questo videogame, è innegabile come questo gioco sia stato l'inizio di un importante fenomeno di massa in grado di attrarre a sé l'attenzione di ormai più di una generazione di videogiocatori, arrivando, anche grazie a merchandise, concerti, personalità ed eventi collaterali, a coinvolgere ogni anno diverse migliaia di giovani. Lo studio dell'evoluzione e delle ragioni che hanno portato il *Tōhō Project* ad evolversi da una serie di semplici giochi indie degli anni novanta sino ad entrare nel Guinness dei primati come la saga sparatutto *dōjin* con più titoli al mondo (Guinness World Record 2011) avverrà secondo diverse modalità di ricerca e mediante l'uso di svariate fonti. Questo elaborato verrà, infatti, supportato con l'uso di alcune opere accademiche nella disciplina dei *digital game studies*, come, ad esempio, gli studi di Frans Mäyrä, James Newman e Massimo Maietti, che permetteranno, dopo aver suddiviso l'esperienza videoludica del videogame nelle sue componenti basilari, composte dal gameplay e dai vari elementi narrativi, di collocare i titoli della serie in rapporto al proprio settore di appartenenza per poterne comprendere appieno la sfera d'influenza e le modalità con cui essi si erano posti dinanzi ai vari giocatori sin dalla seconda metà degli anni novanta.

Successivamente, tuttavia, l'attenzione verrà spostata anche verso lo studio di diversi siti web, partendo dai forum e dalle wiki sino a giungere ad interviste e articoli specialistici presenti online sia in giapponese che in lingua inglese, per potersi avvicinare il più possibile al mondo dei fan e alla loro personale visione dell'opera. Questo studio verrà condotto, inoltre, anche mediante l'analisi dei blog e dei maggiori eventi come il *Tōhō Reitaisai* (la Convention

principale di *Tōhō*) e il Comiket (una delle più grandi manifestazioni anime e manga dell'intero Giappone).

Volendo dividere il progetto in diversi capitoli, inoltre, esso partirà da un'analisi approfondita della storia iniziale del videogame, con particolare attenzione al genere videoludico di appartenenza, i *danmaku games*, anche conosciuti come *Bullet-Hell*, gli sparatutto a scorrimento con la difficoltà più alta presenti sul mercato, alla piattaforma scelta per il lancio della prima serie, il PC-98, all'ambiente degli indie game, e alle vicende relative al suo creatore, ZUN, andando a collegare il tutto, infine, con la situazione che il mercato videoludico giapponese stava affrontando verso il termine degli anni novanta. Fatto questo si procederà nella ricerca degli elementi che hanno permesso la fama del gioco, dapprima grazie ad un'analisi generale dei vari elementi che ne costituiscono l'esperienza videoludica e, successivamente, prendendo in esame uno dei titoli, *Tōhō Kōmakyō*, come caso studio.

Nella seconda parte dell'elaborato si proseguirà poi analizzando come i molti circoli fandom collegati a *Tōhō*, ricchi di importanti figure artistiche come musicisti, disegnatori, e programmatori, accomunati tutti dallo stesso affetto per la saga videoludica, abbiano permesso al fenomeno di progredire e svilupparsi. Dopo un'analisi dei maggiori eventi che li vedono coinvolti, dal Comiket al *Reitaisai*, si analizzeranno i motivi che hanno permesso la nascita della passione dei fan per la serie, con particolare attenzione al collegamento tra i personaggi di gioco e la subcultura otaku degli anni novanta. Si passerà poi, dopo aver analizzato le semplici regole con le quali ZUN, il creatore della saga, ha scelto di gestire il suo fandom, ad una breve analisi dei vari giochi fan-made presenti per la maggior parte delle console, dei gruppi musicali, come ad esempio gli East New Sound o gli IOSYS, dei *dōjinshi*, dell'animazione e delle molte opere di merchandise collegate a *Tōhō*.

Nell'ultima parte dell'elaborato, infine, dopo aver analizzato il rapporto del fenomeno con il mercato al di fuori del Giappone, in particolar modo relativamente alle opere artistiche prodotte dai fan americani ed europei, l'attenzione verrà spostata sulla possibilità o meno di applicare le caratteristiche che hanno reso famosa questa saga anche a titoli videoludici diversi, collegati più nello specifico con il mercato occidentale.

Riassumendo le principali domande a cui tenteremo di rispondere all'interno di questa analisi, esse saranno:

- In cosa consiste il fenomeno di *Tōhō*?

- Quali rapporti presenta il gioco rispetto ad altri titoli presenti nel mercato videoludico degli anni novanta? E cosa lo collega al mondo dei *danmaku* e degli indie game?
- Quali sono i principali punti di forza del videogame? e come si presentano durante l'esperienza del giocatore?
- Cosa può aver generato nei fan la passione per quest'opera?
- Quali sono le opere principali che ne costituiscono il fandom? E quali sono le regole scelte da ZUN per regolare questo fenomeno?
- È possibile replicare gli elementi che hanno portato alla fama il *Tōhō Project* anche per altre opere videoludiche diverse, in particolare se collegate al mercato europeo e nordamericano? e quali potrebbero essere le migliori strategie da applicare per riuscirci?

Con la speranza che questo elaborato possa permetterci di comprendere meglio un fenomeno come *Tōhō*, finora ancora poco studiato, e di scoprire, in modo più accurato, quali sono gli elementi che hanno permesso al gioco di attrarre a questi livelli l'affetto e la passione dei suoi fan, mi accingo quindi ad iniziare il mio progetto di studio.

要旨

東方 Project とは何か？ZUN というプログラマーは誰か？どうして幻想郷のキャラクターが好きな大勢の若い日本人は毎年コミケットや博麗神社例大祭などのようなイベントに参加するか？つまり、どうして当ゲームは日本にて現象として非常に人気になったか？この卒業論文の目的は上記の問題などに対する解答を見つけるようになることだ。まず、東方はどんなゲームか理解するために自分は東方のようなゲーム、特に弹幕ゲームと同人ゲームを分析して、東方旧作に関する PC98 というプラットフォームも分析する構想だ。その後、東方 Project の創作者、ZUN というプログラマーについて話し、当ゲームのシリーズの特性について深く説明する。ただし、東方 Project を完全に把握するために、当ゲームに関する現象をおおむねだけで論することが足りないため、精密な分析をすることが必要だとわかる。そのため、東方のシリーズについて一般的に話した後、東方紅魔郷というゲームを詳しく分析する方向になる。当ゲームを見れば、さまざまな東方の特徴がわかるようになってくると思う。

しかし、東方のゲームの得意点を全部見つけても流行として人気になった理由が到底解答できないと思う。正直に言えば、東方のような素敵なゲームは数え切れないほど年々着々発売されている。東方のキャラクター、音楽、ゲームプレイは紛れもなく素敵なのに世界の一番ゲームとは言えない。それにしても、絶え間なく公表度が増大して世界中に有名なゲームになる理由は何だろう。その問題に対する答えは東方の愛好者のほうから見つけれられるかもしれない。東方のファンの立場から考えると、様々な事がわかるようになると思う。正式に東方 Project の全体は約 28 ゲームがあるが、ファンの自作ゲームと加えて計算すればゲームの数は 428 までになる。しかも、東方のファンが作った物はゲームだけではなく、音楽のバンド、同人誌、漫画、アニメも多種だ。東方のファンが作った物の数だけが多い。だから、東方 Project は有名な事になった理由は創作者の ZUN よりも、東方のファンこそだ。

しかし、その人たちは当ゲームに強い愛着を持っている理由は何か？その疑問を解答するため、この卒業論文の後半に、ゲームのファンの世界について詳細に検討する。まず、

ファンの考えがわかるために、*digital game studies* を専攻する学者の考えを方法からファンの行為分析を接近したり、ゲームやアニメの愛好者が集まった最も大きなコミケットというイベントの歴史について話したいと思う。その後、愛好者はどんな東方のキャラクターの特徴が好きなことがわかるために、1990年代のオタク文化と1990年代の若い日本人はどんなキャラクターが好きな事について話すつもりだ。そうしたら、様々な事がわかると思う。例えば、幻想郷には数限りないキャラクターがあるから、現実の世界にあるファンはどんな人でも自分の性格に似合う幻想の世界の好ましいカウンターパートが見つけられる。それも大事な得意点と見られる。最後に、東方の愛好者は当ゲームが大好きな理由を全部理解できた後、これからゲームの新しい発展事について話すつもりだと思う。それは東方のファンがどんな作った物の種類があるこそだ。東方のファンの世界は広いので、一般的に東方のゲーム、音楽のバンド、同人誌やアニメについて話す。卒業論文の最後に、東方の現象はアメリカやヨーロッパとどんな関係があるかについて話したいと思う。とくに、東方のゲームはどうやってアメリカやヨーロッパに導入されたか、東方は西方（すなわち西洋諸国）にどれくらいファンがあるのか、東方は西方にも有名な現象になるかといった問題に対して解答を探したいと思う。最後に、西方のゲームは、東方のような得意点があれば、同じように流行っていけるかなあと論する。

つまり、このゲームの現象の歴史を見て、詳しくゲームの得意点を分析して、ファンの世界や文化について話して、様々なファンが作った物について話した後、この素晴らしいゲームの未来についてもっと話す事が出来ると思う。

実は、西方には東方ゲームはまだ有名な事ではないと思う。しかし、私の希望は、この卒業論文を通じて、皆様はこのゲームについてもっとわかるようになってくる。そして、この素晴らしいZUNが作った世界があなたたちにも、少しだけ、気になると望む。

Sommario

CAPITOLO 1: *Tōhō*: nascita e crescita di un fenomeno di massa

p.9 Capitolo 1.1: Cos'è *Tōhō*?

p.12 1.2: Le origini di *Tōhō*

p. 13 1.2.1: Il mercato videoludico giapponese negli anni novanta

p. 15 1.2.2: Il re dei PC giapponesi negli anni 90, il PC-98

p. 19 1.2.3 Il mondo degli indie game e il genere *danmaku*

p.23 1.3 L'evoluzione di *Tōhō* e il ruolo di ZUN

p.24 1.3.1: La vita di Ōta Jun'ya e il profondo amore per la sua opera

p.26 1.3.2: I vari gameplay del *Tōhō Project*

p.31 1.3.3: Il mondo di Gensōkyō

p.38 1.4: *Tōhō Kōmakyō* come caso di studio

p.49 1.5: Conclusioni

CAPITOLO 2: *Tōhō*: l'evoluzione del fenomeno e il potere del fandom

p.51 2.1: La nascita del fandom e il ruolo della community

p.58 2.2: La cultura Otaku e i motivi del successo di *Tōhō*

p.62 2.3: Le opere del fandom e le prospettive per il futuro

p. 71 Conclusioni finali

p. 75 Glossario

p.78 Bibliografia

p.85 Ringraziamenti

Capitolo 1
***Tōhō*: nascita e crescita di un fenomeno di massa**



(FIG 1: *Tōhō Azure Reflection*, titolo fan-made distribuito
in Nordamerica nel 2018 per Playstation 4 e Nintendo Switch)

1.1 Cos'è *Tōhō*?

Cos'è *Tōhō*? Se cercassi di ricordare la prima volta che rivolsi a me stesso questa semplice ma complessa domanda dovrei tornare probabilmente con la memoria a più di dieci anni fa, al 2009, il periodo in cui decisi che mi sarei iscritto all'università Ca' Foscari di Venezia e che da lì in avanti la mia strada sarebbe divenuta lo studio del Giappone, della sua cultura e di tutto ciò che lo caratterizza maggiormente. Il modo in cui mi trovai a venire in contatto con questo fenomeno videoludico di massa fu, tuttavia, piuttosto singolare: avvenne, infatti, non da videogiatore ma, piuttosto, grazie a delle canzoni. Avevo già sviluppato la mia passione videoludica su diversi titoli di produzione nipponica, dai più famosi, come ad esempio *Pokémon* (Game Freak, 1996), sino ai meno conosciuti fuori dal Giappone e ancora privi di traduzione inglese, come i primi giochi di *Yū Yū Hakusho* (Tomy, 1993) o di *Yū-Gi-Ō!* (Konami, 1998) disponibili per il primo Game Boy. La scoperta di *Tōhō*, ricordo, tuttavia, che mi riempì di profonda meraviglia. Come già citato il mio primo incontro con questo fenomeno avvenne, infatti, grazie ad alcuni video musicali presenti su Youtube, e, in particolar modo, grazie ai molti personaggi anime che vi comparivano, tra i quali i più famosi erano, senza alcun dubbio, Reimu e Marisa, le due protagoniste del videogame. I moltissimi brani e i divertenti video erano inoltre legati ad una costellazione di band giapponesi facenti parte dei generi più disparati, dal rock degli Alice Emotion, sino all'elettronica-dance di gruppi come i Digital Wing o la musica trance degli East New Sound: eppure, pur avendo un'appartenenza musicale così diversa, erano tutti uniti da un unico filo conduttore, lo stesso mondo fantasy che si continuava a presentare sia nei testi che nei PV, i video musicali, dei vari gruppi. Oltre ai simpatici ed accattivanti personaggi, quasi tutti giovani ragazze, quello che attirò la mia attenzione fu anche un nuovo dettaglio che scoprii continuando ad interessarmi a questo particolare universo musicale: tutti i brani che ascoltavo, a prescindere dal genere di appartenenza, seppur diverse volte in maniera nascosta e difficilmente riscontrabile ad un primo approccio, erano remix delle stesse canzoni di base. Questa scoperta finì per incuriosirmi sempre più: in quel periodo, infatti, ero già entrato in contatto con un mondo musicale che presentava delle caratteristiche simili, *Vocaloid*¹: in esso, tuttavia, anche se esisteva la possibilità di reperire canzoni di qualsiasi genere e tipo, tranne in rare occasioni, ognuna era diversa dalla precedente e difficilmente capitava che artisti diversi usassero la stessa base musicale per i propri brani. Fu così che, dopo aver superato la prima fase di sorpresa, decisi di provare a scoprire di più in merito, iniziando a cercare informazioni

¹ *Vocaloid*, fenomeno musicale nato in Giappone nel 2004 e basato sulle canzoni prodotte grazie all'uso del sintetizzatore vocale omonimo disponibile per PC. Esso è conosciuto particolarmente grazie alla figura di Hatsune Miku, la più famosa cantante virtuale prodotta mediante l'uso dello stesso programma e diventata nel tempo icona stessa del genere.

sempre più dettagliate spinto dalla curiosità. Venni così a sapere di come tutti quegli artisti che ascoltavo, i divertenti personaggi anime dei video, e le basi musicali, avessero tutti come base un unico gioco creato da un artista eclettico conosciuto con il nome di ZUN, *Tōhō*. Era avvenuto in questo modo il mio primo incontro, seguito poi da diverse ore passate giocando alle versioni emulate dei primi titoli, con quel singolare fenomeno videoludico di massa noto come *Tōhō Project*, una serie di videogame che, in quei tempi, si stava diffondendo sempre più, sia in Giappone che, da lì a poco, nel resto del mondo.

Perciò, tornando alla domanda iniziale, cos'è *Tōhō*? Un primo aiuto per rispondere ci può arrivare dalla scrittrice blogger Heidi Kemps:

What is the Touhou Project, and why should I care? The answer to that question is considerably more complex than you might think. Touhou Project is a series of PC games (dating back to 1995) conceived and developed by an individual who goes by the name ZUN. The series primarily consists of a challenging “bullet-hell” style top-down arcade shooting games that require a mix of reflexes, precise movement, and a bit of puzzle-solving to bob and weave through elaborate hazard patterns.²

Tōhō è una fortunata serie videoludica appartenente al sottogenere *danmaku* (traducibile come “cortina di proiettili”) anche detto *Bullet-Hell*, facente parte a sua volta del genere degli *shooting games* (conosciuti in Italia come “sparatutto”), e famoso per la sua grande difficoltà e il desiderio di rivolgersi specificatamente ad un pubblico di giocatori esperti. Se andiamo più nello specifico e ricerchiamo la definizione di questo particolare genere possiamo anche scoprire come, secondo il blogger Araragi, la crescita di questo particolare genere videoludico e il fenomeno di *Tōhō* siano legati a doppio filo l'uno con l'altro:

Bullet Hell, or Danmaku or it is better known [*sic!*] in the Japanese gaming community, is the extreme genre of shoot em up games. Literally called bullet barrage, players are bombarded with bullets throughout the whole screen leaving only a little space for comfort and evasion. Hit boxes are limited to 1 pixel for the player and the bullets appear as complicated but yet artistic and intricate patterns. The term became popular through the fan made game Touhou project created by Zun which we will discuss further later in the late 90s, sparking renewed interest in the bullet hell genre.³

² KEMPS Heidi, *An Introduction to Touhou Project: Japan's biggest indie series*, PC GAMER The global authority on PC games, 21/04/2015, <https://www.pcgamer.com/an-introduction-to-touhou-project-japans-biggest-indie-series/>, 25/03/2019.

³ ARARAGI, *What is Bullet Hell? [Gaming, Definition, Meaning]*, Honey's Anime, 2 aprile 2017, <https://honeysanime.com/what-is-bullet-hell/>, 24 marzo 2019.

Riassumendo quindi possiamo già cominciare ad inserire il gioco che stiamo analizzando all'interno di una cornice più ampia. *Tōhō* potrebbe essere collocato, infatti, tra i membri più significativi della corrente dei giochi indie *danmaku*, come uno dei titoli bandiera dello stesso genere.

Ma quali sono stati gli elementi che gli hanno permesso di emergere maggiormente rispetto ai suoi concorrenti? Uno dei primi fattori unici che il gioco presenta, come viene notato anche da Kemps, è la singolare cura da parte del suo unico creatore, ZUN, per gli aspetti slegati dal gameplay ma maggiormente connessi al mondo di gioco, ai personaggi e alla musica della sua creazione.

The goal was to create a “neither new nor retro neo-retro shooting game” that dials back the complicated game and score mechanics that turn some folks off of bullet hell shooting games. The visuals (particularly the artistic bullet spray patterns) and the music are also extremely well done, and even more impressive when you consider that everything is ZUN’s handiwork.

But the quality of the games themselves is only part of the reason why Touhou Project has been Japan’s biggest indie sensation for several years now. The lore and characters of the Touhou games are also a massive draw.

The world of Gensokyo, a fantastical reality separate from ours, plays host to a massive gathering of mythical, supernatural beings from across Japanese and Western folklore.⁴

Infatti, il misterioso mondo di Gensōkyō (La terra delle illusioni), popolato da personaggi unici e profondamente amati dai fan, come Hakurei Reimu, la *miko* (tipica sacerdotessa shintoista giapponese) protagonista della serie, e la sua migliore amica, la strega truffaldina Kirisame Marisa, insieme alla grande cura per la musica e la narrazione si sono rivelati una parte fondamentale per la riuscita del titolo. Ciò va unito ad un ultimo fattore, analizzato sinora solo marginalmente in questo elaborato, ma che probabilmente rappresenta il motivo maggiore della nascita di questo fenomeno videoludico: il libero rapporto presente tra ZUN e i suoi fan. Infatti, sempre secondo Kemps:

Though the lore within the games themselves is presented primarily through brief conversation snippets, it’s been enough to inspire hordes of fans. Touhou-related art, fiction, and music has flourished both on and offline, and numerous official and unofficial gatherings for series fans to showcase and sell their work are held across Japan. Zun himself frequently releases new demos and installments of the Touhou games at these fan-oriented events—events where, even if Touhou isn’t the sole focus, fanwork for the series draw massive crowds. It’s easily the most popular indie game in Japan.⁴

⁴ KEMPS, *An Introduction to ...*, Cit., <https://www.pcgamer.com/an-introduction-to-touhou-project-japans-biggest-indie-series/>, 25/03/2019. La parte posta tra virgolette, pur facendo riferimento al pensiero che ZUN ha espresso relativamente alla pubblicazione di *Tōhō Kishinjō* (Il castello degli aghi splendenti dell’est, 2013), può venire applicata come concetto a molte altre opere della saga. Quanto appena espresso si può visualizzare in lingua giapponese nel sito gestito da ZUN presso il link <https://kourindou.exblog.jp/20469044/>, 6 giugno 2019.

Il ruolo dei fan, infatti, è stato predominante per la crescita e l'evoluzione del fenomeno di *Tōhō*, giungendo persino a fargli superare le barriere del mercato videoludico giapponese permettendogli di essere riconosciuto dal Guinness World Record nel 2011 come la serie di giochi soprattutto *dōjin*⁵ con più titoli al mondo.⁶

Riassumendo tutte le informazioni analizzate possiamo provare ora a dare una risposta alla domanda che ci eravamo posti all'inizio della nostra ricerca, cos'è quindi *Tōhō*?

Tōhō è un fenomeno di massa, un universo videoludico nato nel 1997 dalla mente del programmatore Ōta Jun'ya, alias ZUN, uno dei titoli più fortunati e famosi del genere *danmaku*, un videogame che grazie ad un'attenta cura nelle ambientazioni, nei personaggi e nelle sue musiche a 16bit è riuscito a smuovere un popolo di fan accaniti che, oltre a riunirsi ogni anno a migliaia nelle più famose convention giapponesi, gli hanno permesso di diventare nel tempo la serie di giochi a soprattutto verticale *dōjin* per eccellenza.

Dopo averne dato una prima visione d'insieme, possiamo ora ad osservare più in dettaglio tutte le varie componenti che hanno permesso la nascita e la crescita di questo importante fenomeno videoludico.

1.2 Le origini di *Tōhō*

Secondo le informazioni offerteci dalla wiki in lingua inglese dei fan della serie, *Tōhō Project* può arrivare a contare ad oggi:

- ventotto titoli ufficiali
- tre giochi spin-off prodotti direttamente da ZUN
- tre serie di spin-off minori, rispettivamente la Seihō Project (4 titoli), il Project Blank (3 titoli) e la Akizora Synthesys (2 opere separate)
- quattro giochi creati grazie ad interventi minori da parte di ZUN
- quattordici videogame che citano le opere di Ōta Jun'ya in vari modi
- 400 titoli fan-made prodotti per quasi ogni tipo di console attualmente in commercio.⁷

⁵ *Dōjin*: pur presentando come traduzione letterale un insieme di persone unite da un interesse comune, nell'ambito culturale può anche essere usato come attributo di un'opera fan-made, musica, videogame, arte, creata solitamente da un'unica persona al di fuori del mercato dei circuiti commerciali *mainstream*.

⁶ Guinness World Records Gamers Edition 2011, Guinness World Records, <https://www.guinnessworldrecords.com/search/applicationrecordsearch?term=touhou&contentType=record>, 23 marzo 2019.

⁷ Touhou Wiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Related_games, 23 marzo 2019.

Touhou Wiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Wiki, 23 marzo 2019.

Touhou Wiki, <https://en.touhouwiki.net/wiki/Fangames>, 23 marzo 2019.

Il numero delle opere collegate al fenomeno videoludico di *Tōhō* tende ad aumentare ulteriormente; inoltre, se si cominciano a prendere in considerazione anche i molti gruppi musicali nati basando la loro musica sui brani originali del videogame, l'oggettistica ed i gadget prodotti con riferimenti ai personaggi più amati di Gensōkyō, ed il quasi migliaio di *dōjinshi*⁸ prodotti dai fan, con una crescita annua costante e apparentemente senza fine che raggiunge le sue impennate maggiori ad ogni nuovo Comiket⁹.

Ma qual è la storia dietro la nascita di un tale fenomeno videoludico di massa?

I primi due titoli della serie prodotta da ZUN sono *Tōhō Reiiden* (La leggenda delle tradizioni anomale degli spiriti dell'est, 1997)¹⁰ e *Tōhō Fūmaroku* (Annotazioni sui demoni sigillati dell'est, 1997).¹¹ Per illustrare il modo in cui vennero alla luce procederemo secondo tre diversi approcci: analizzeremo dapprima il mercato videoludico relativo al periodo nel quale essi uscirono, proseguiremo poi con lo studio accurato della piattaforma di cui Ōta Jun'ya decise di servirsi, il PC-98, e concluderemo, infine, con l'analisi dei generi che ne hanno ispirato la creazione.

1.2.1 Il mercato videoludico giapponese negli anni novanta

Soffermiamoci ora come prima cosa, servendoci anche degli studi di Frans Mäyrä, su come poteva presentarsi il mercato dei videogame, soprattutto europei e nordamericani, negli anni novanta

With the 1970s and 1980s fluctuations behind it, the game industry was perceived as a 'mature business', with known risks and expectations, as compared with the sky-high expectations associated with the unknown possibilities of more exiting [*sic!*] 'new economy' companies. The digital games continued to sell strongly, and later the stock price of such big game companies as Electronic Arts reached new record heights in the early 2000s.¹²

Il pensiero di Frans Mäyrä ci mostra un mondo videoludico occidentale già maturo: lasciati alle spalle i pionieri dell'universo videoludico al pari di *Pong* (Atari, 1972), *Centipede* (Atari, 1979), *Space Invaders* (Taito, 1978) e *Asteroids* (Atari, 1980) anche quella che veniva riconosciuta come l'era d'oro dei videogame, solitamente gli anni che andavano dal 1971 sino all'incirca alla prima

⁸ *Dōjinshi*, manga non ufficiali prodotti dai fan.

⁹ Comiket, una grande manifestazione per la vendita di merchandise legato al mondo manga e anime, si svolge due volte all'anno in inverno ed estate: se ne parlerà in seguito più nel dettaglio.

¹⁰ *Tōhō Reiiden* è conosciuto all'interno della community internazionale dei fan col nome di *Tōhō Highly Responsive to Prayers*.

¹¹ *Tōhō Fūmaroku* è conosciuto all'interno della community internazionale dei fan col nome di *Tōhō The Story of Eastern Wonderland*.

¹² MÄYRÄ Frans, *An introduction to Game studies: Games in Culture*, London, Sage, 2008, p. 90.

metà degli anni ottanta¹³, si era ormai conclusa. Lontani erano titoli famosi come *Pac-man* (Namco, 1980), *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) e i primi importanti esponenti dei giochi RPG come *Ultima IV: Quest of the Avatar* (Sega, 1985) che avevano aperto la strada al fenomeno degli arcade e avevano permesso alle grandi case come la Nintendo di cominciare a trovare il proprio importante posto nel mercato videoludico mondiale.

Ma come si presentava invece la situazione del mercato dei videogame in Giappone? Secondo Martin Picard nel mercato videoludico giapponese, in una prima fase avvenuta negli anni settanta, case produttrici come la Taito e la Sega avevano iniziato a produrre titoli simili a quelli già presenti negli Stati Uniti come *Elepong* (Taito, 1973) e *Pong Tron* (Sega, 1973), basati entrambi sul successo di *Pong* (Atari, 1972). Si era poi passati dapprima alla nascita di un mercato legato alle console per la tv, i *TV gēmu*, nel quale primeggiava il Nintendo Entertainment System (NES, 1983), conosciuto in Giappone come Famicom, sino a giungere poi al fenomeno delle piattaforme di gioco dei computer giapponesi.¹⁴ Come rileva anche John Szczepaniak pur notando come la maggioranza delle persone che si siano affacciate ai videogame nipponici lo abbia fatto tramite le console, come il NES, il TurboGrafx-16 e successivamente la PlayStation della Sony, uno degli aspetti più importanti per comprendere la cultura videoludica nipponica di quegli anni è rappresentato dai PC. Pur con evidenti problemi dovuti alla mancata traduzione che impediva alla maggioranza del pubblico americano di fruire dei molti titoli nipponici, infatti, quasi tutto ciò che esisteva relativamente ai giochi giapponesi poteva presentare un qualche collegamento con il mercato dei PC.¹⁵ Non dobbiamo dimenticarci, inoltre, di come ci si trovasse in quegli anni in un particolare momento storico nel quale la maggioranza dei videogame veniva ancora prodotta in assenza di grandi team di sviluppo e, molte volte, persino da singoli individui, come nota anche James Newman:

The programmable home computer gave rise to an industry that was characterized by small, independent developers. [...] There is a curious circularity about the game industry in the 1980s during the home computer boom, which saw young boys in bedrooms creating games to be played by young boys in bedrooms. The popular image of gaming as an adolescent pursuit must, at least in part, be attributable to this arrangement.¹⁶

¹³ MÄYRÄ, *An introduction to...*, cit., p. 56.

¹⁴ PICARD Martin, "The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games", *Game Studies: The international journal of computer game research*, volume 13, issue 2, December 2013, presente online presso il sito <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>, 18 aprile 2019.

¹⁵ SZCZEPANIAK John, "History of Japanese Video Games", *KINEPHANOS Revue d'études des médias et de culture populaire/Journal of media studies and popular culture*, presente presso il sito <https://www.kinephanos.ca/2015/history-of-japanese-video-games/>, 19 aprile 2019.

¹⁶ NEWMAN James, *Videogames*, London, Routledge, 2004, p. 36.

Questo aspetto trova riscontro anche nello studio di Szczepaniak il quale riferisce che su settanta programmatori giapponesi da lui intervistati, almeno quaranta di loro avessero cominciato le loro opere usando come prima piattaforma un home computer nipponico. Se quindi negli anni novanta potevamo incontrare un mercato videoludico americano, ormai maturo dopo la fine della sua epoca d'oro, in Giappone, invece, il dominio degli Home PC doveva ancora incontrare la sua fine, e si presentava, perciò, come un perfetto ambiente per la produzione della prima opera di ZUN, *Tōhō Reiiden*. Andiamo ora ad analizzare più nel dettaglio la piattaforma scelta dal creatore del *Tōhō Project* e che, come avremo modo di apprendere nel prossimo capitoletto, diventerà fondamentale per la nascita e la crescita di alcuni dei sottogeneri videoludici nipponici di maggiore rilievo, quali ad esempio l'RPG, le visual novel e gli eroge.

1.2.2 Il re dei PC giapponesi negli anni 90, il PC-98

Se vogliamo capire davvero il settore di mercato e i vari concorrenti del nostro soggetto di studio sarà opportuno portare ora la nostra attenzione al tipo di piattaforma che venne scelta come destinataria dei primi titoli di *Tōhō*, il PC-98.



(FIG 2: Uno dei primi modelli di PC-98 del 1983).

Secondo il sito TvTropes, infatti,

The NEC PC-9801 (which later became the PC-9821) was, loosely speaking, the Japanese equivalent of the IBM Personal Computer, from 1982 until the late 1990s. [...] When released in the early 1980s, the PC-98 was considerably advanced for its time, featuring higher resolutions (initially up to 640x400) and better audio quality (using Yamaha FM synthesys soundboards) than Western computers of that era. The PC-98 eventually

sold over 18 milion units in Japan alone by 1999, making it one of the best-selling computer system of the 20th century, rivaled only by the Commodore 64 (17milion units), Sharp X68000 (16 milion units) and the IBM Personal Computer in sales. [...] The characteristic dithered look of PC-98 games is due to the system's idiosyncratic display hardware, namely a pretty anemic Video RAM. Due to need to display Japanese text with its complex characters, the developers were forced to use high-resolution video mode, which didn't have much of a color depth – early models could show only 8 colors in 640x400 high-res mode. The same problem plagued early IBM PC's high resolution EGA and VGA modes. Which were initially not so popular with Western-developed games, but while Western text looked at least somewhat readable in low-res modes, Japanese developers were left without such respite.¹⁷

Riassumendo possiamo notare come la piattaforma scelta da ZUN fosse ai tempi, seppur quasi sconosciuta in Europa e Nord America, una regina incontrastata nel mercato elettronico dei computer giapponesi, pari come successo solamente ai più grandi competitor internazionali nel loro paese come, ad esempio, il Commodore 64 per gli Stati Uniti. Si evince facilmente come gli elementi che la rendevano così ambita per il pubblico di videogiocatori nipponici potessero essere trovati nella sua alta risoluzione, ottenuta grazie all'uso di schede video integrate come la EGA e la VGA indispensabili per poter mostrare chiaramente i caratteri giapponesi anche a basse prestazioni, oltre che una migliore qualità audio derivata dalle schede FM della Yamaha. È doveroso ricordare come il sapiente uso da parte di ZUN degli elementi appena citati diventerà proprio uno dei maggiori punti di forza in grado di dare fama alle sue opere, conosciute ed apprezzate, infatti, sia per la loro musica che per la grafica innovativa.

Proviamo ora a delineare la storia della piattaforma anche tramite l'uso delle fonti giapponesi. Secondo il blog tecnologico nipponico Enciclopedia Pixiv, ad esempio, la serie di computer prodotta dalla NEC, conosciuta come PC-98, cominciata nel lontano 1975 con il primo modello, il PC-9801VM (probabile svista del blogger in quanto uscito realmente sul mercato nel 1985), in pochi anni di produzione era riuscita a raggiungere il 90% delle vendite all'interno del mercato dei computer giapponesi diventando così un vero e proprio simbolo della nazione negli anni novanta. In un periodo come la prima metà degli anni ottanta nel quale il mercato degli home computer veniva ancora occupato da PC monocromatici orientati verso il modo del business, il PC-98 si presentava come una piattaforma 16 bit a sedici colori, con suoni curati grazie alle schede audio FM della Yamaha, e un prezzo di mercato accessibile, una degna erede della serie precedente, i PC-88. Nato inizialmente non come una piattaforma di divertimento videoludico ma, piuttosto, come un semplice personal computer, in circa dieci anni, aiutato anche dall'effetto residuo della bolla economica giapponese, il PC-98 continuò ad evolversi in molti differenti modelli, dal primo PC-

¹⁷ *Useful notes/ PC 98*, TvTropes, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/PC98>, 22 marzo 2019.

9801 al PC98-NX o all'importante PC98-MULTi, il primo della serie a disporre, nel 1992, di 256 colori. Il suo controllo del mercato delle vendite era tale da poter sostenere la concorrenza con i PC provenienti dagli Stati Uniti come i modelli della COMPAQ, dell'IBM o della EPSON, permettendogli nel tempo di diventare, oltre che una piattaforma amata dal pubblico giapponese per le sue prestazioni, anche lo sbocco prediletto per i primi videogiochi dei programmatori giapponesi negli anni ottanta e novanta. La sua fortuna ebbe però termine verso la seconda metà degli anni novanta con l'arrivo nel mercato nipponico dei nuovi sistemi operativi Windows e la fine degli ultimi residui della bolla economica giapponese. Il PC98-NX, l'ultimo modello della serie prodotto dalla NEC nel 1997, presentava, infatti, un nuovo tentativo di approccio alla tecnologia PC/AT (Advance Technology) ma, sia per il prezzo troppo elevato che per le prestazioni non più sufficienti a competere con i rivali, segnò tristemente la fine della sua serie. Se fino ad allora, infatti, i PC-98 si erano distinti per delle caratteristiche tecniche presenti solo nei loro modelli e per questo continuavano, seppur in maniera minore rispetto al passato, a venire scelti ed acquistati dal pubblico giapponese, il tentativo di approdo alla nuova tecnologia, se da una parte permise per poco tempo un aumento nel settore delle vendite del prodotto, dall'altra ne segnò anche la fine facendolo approdare ad un mercato in cui, semplicemente, non poteva più competere. L'era del PC-98, durata per un quasi un ventennio, caratterizzata da una serie di prodotti che avevano segnato la fortuna dei PC in Giappone, ebbe così fine nel 1997.¹⁸

È importante notare, tuttavia, come questa piattaforma sia stata nel tempo il terreno migliore per le prime opere di quei giovani programmatori che si stavano affacciando al mondo videoludico nipponico negli anni ottanta e novanta e che, in molti casi, sarebbero giunti a lasciare il proprio nome nella storia videoludica del loro paese. Secondo il blog tecnologico Blockfort:

The computers naturally became popular with game developers as well, and its architecture made is a perfect platform for adventure games, RPGs, dating sims, and other genres that relied heavily on text. Its large install base was able to support thousands of games, and a steady flow of fan-made titles kept the community engaged for decades. The PC-98 library is particularly noteworthy for its abundance of eroge content, and the machines were the most prominent smut delivery system of their day. H-games were released by the *hundreds* on the PC-98!¹⁹

¹⁸ PISHIKYŪSENHAPPYA, *PC-9800*, Pikushivu Hyakkajiden, <https://dic.pixiv.net/a/pc-9800>, 21 aprile 2019.

¹⁹ *PC 98, Top 10 Best PC 98 Games of All-Time!*, BLOCKFORT Videogames top 10 lists, <http://www.blockfort.com/game-lists/pc98/>, 22 marzo 2019.

Questo importante dato sulla preferenza dei videogiocatori giapponesi nel settore del PC-98 per gli RPG, i dating sim, le visual novel e soprattutto per gli eroe, ci viene confermato anche da TvTropes:

What ended up thriving on the PC-98 was not so much action games (though indie developers made some remarkable efforts) as RPGs (mainly native as well Western), Turn-Based Strategy games, Visual Novels, and (overlapping with the previous categories) Eroge. In fact, the PC-98's game library most likely contains a greater proportion of H-games than that of any other platform.²⁰

Un'ulteriore conferma di ciò può arrivare anche soffermandosi ad analizzare le classifiche forniteci da alcuni importanti blog per i titoli più apprezzati presenti per la piattaforma del PC-98. Secondo quanto mostratoci, ad esempio, da Giant Bomb, blog tecnologico statunitense, i primi cinque posti nella classifica appartengono rispettivamente a titoli come *Tōhō Kaikidan* (La bizzarra storia romantica dell'est, 1998),²¹ *Briganty: The root of darkness* (Giga, 1995), *Night Slave* (Melody, 1996), *Rusty* (C-Lab, 1993) e *Tōhō Reiiden* (1997), facenti parte tutti di generi come lo sparatutto *danmaku*, l'RPG, il visual novel e l'eroe.²² La frequente appartenenza dei videogame per il PC-98 a queste categorie videoludiche trova riscontro anche in altri tipi di fonti: il sito BLOCKFORT, ad esempio, continua a citare nella sua classifica *Tōhō Kaikidan*, *Night Slave* e *Rusty* tra i migliori titoli mai usciti, mentre il blogger giapponese Retogenofu, mostrandoci alcuni dei titoli più costosi presenti tuttora per il mercato dei collezionisti, ci permette di osservare come anche questi ultimi facciano parte dei generi precedentemente citati. Secondo il blogger giapponese, infatti, i cinque titoli originali e attualmente più costosi acquistabili per la piattaforma del PC-98 sono rappresentati dalle serie di *Nobunaga no yabō* (L'ambizione di Nobunaga, Koei, 1987), *Ressuru enjerusu* (Gli angeli del wrestling, Great, 1992) e *Mujintō monogatari* (I racconti dell'isola disabitata, KSS, 1998) rispettivamente un videogame strategico-gestionale, un picchiaduro ed una visual-novel survival, con tuttavia grandi collegamenti anche al genere eroe per gli ultimi due.²³

In sintesi possiamo comprendere come l'alta risoluzione e l'ottima capacità di lettura dei kanji fornita dalla nuova piattaforma avessero aperto la strada ai precursori di quelli che ancora oggi

²⁰ *Useful notes/ PC 98*, TvTropes, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/PC98>, 22 marzo 2019.

²¹ *Tōhō Kaikidan* è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō Mystic Square*.

²² StealthRUSH, *StealthRUSH's Top 100 Favorite PC-88 / PC-98 Games*, <https://www.giantbomb.com/profile/stealthrush/lists/stealthrushs-top-100-favorite-pc-88-pc-98-games/357561/>, 20 aprile 2019.

²³ RETOGENOFU, *PC 98 Puremia gēmu rankingu 50 meisaku kara shūhenkiki made donna gēmu ga atsui no ka?*, 17 agosto 2017, [http://retogenofu.hateblo.jp/entry/2017/08/17/PC 9 8 _プレミアムゲームランキング 5 0 _名作から周辺](http://retogenofu.hateblo.jp/entry/2017/08/17/PC%209%20プレミアムゲームランキング50名作から周辺), 20 aprile 2019.

vengono considerati come alcuni dei più ampi ed estesi fenomeni del mercato videoludico giapponese. Il PC-98, infatti, era potuto così diventare uno dei terreni più fertili per lo sviluppo degli RPG, delle visual novel, degli soprattutto *danmaku* e degli eroe game.

1.2.3 Il mondo degli indie game e il genere *danmaku*

Nel capitoletto precedente abbiamo capito come il mercato del PC-98 fosse l'area di sbocco perfetta per i futuri giochi di ZUN. Tuttavia, per comprendere in maniera più accurata i motivi del loro successo e della loro fortuna avremo bisogno ora di analizzare più nel dettaglio il genere nel quale essi si sarebbero andati ad inserire, i videogame indie soprattutto a scorrimento verticale, i *danmaku*. Ma cos'è un videogame indie? E come si è sviluppato questo fenomeno? Una prima semplice definizione può arrivarci dal sito Computer Hope:

An independent video game, also known as an indie game, is a video game created by a single or small group of individuals, without significant support from a video game publisher. Examples of extremely successful indie games include World of Goo, Minecraft, and Fez.²⁴

Ciò che caratterizza un videogame indipendente o indie è proprio la completa libertà del suo team di sviluppo e produzione, molte volte composto da un'unica persona, rispetto alle grandi case produttrici e al mercato videoludico *mainstream*. Se proviamo ora a delineare una breve linea storica di questo fenomeno in riferimento al mercato europeo e nordamericano possiamo osservare come esso fosse già iniziato negli anni ottanta con alcuni importanti titoli come *Football Manager*, creato nel 1982 da Kevin Toms o *Jetpac* (Ultimate Play the Game, 1983) entrambi usciti sulla piattaforma PC del ZX Spectrum Sinclair.²⁵ Il periodo coincideva, inoltre, come notato anche da James Newman, con la transizione da un momento in cui esisteva ancora la possibilità di lavorare come singola persona a tutti gli aspetti di produzione di un titolo videoludico, dovuta alla presenza di una tecnologia ancora basilare, al momento in cui sorse il bisogno di team di produzione sempre più specializzati.²⁶ Proprio per questo motivo era ancora possibile per i giovani programmatori di giochi indie creare le loro opere in assoluta libertà. Possiamo vedere, infatti, anche attraverso le parole del programmatore Chris Crawford, come negli anni successivi, soprattutto dalla metà degli anni ottanta, le cose si sarebbero fatte via via sempre più complicate

²⁴ *Indie game*, Computer Hope, Free computer help since 1998, 26 aprile 2017, <https://www.computerhope.com/jargon/i/indie-game.htm>, 21 aprile 2019.

²⁵ BAKER Thabitha, The Complete History of Indie Games, IG, The Indie game website, 19 ottobre 2018, <https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/19/the-complete-history-of-indie-games/>, 20 aprile 2018.

²⁶ NEWMAN James, *Videogames*, Routledge, 2004, p. 33.

If you were considering creating an indie game in 1984, your prospects would be bleak. Chris Crawford famously lamented: “I will point out the sad truth. We have pretty much passed the period where hobbyists could put together a game that would have commercial prospects... If you want to do a game, do it for fun, but don’t try to do game designs to make any money.”²⁷

Pur trovando difficoltà crescenti, tuttavia, il mercato degli indie game continuò a fiorire, anche usando strategie nuove come, ad esempio, gli shareware, software condivisi tramite e-mail o come allegati alle riviste di videogame. L’appoggio di questi mensili settoriali, infatti, permetteva agli sviluppatori di farsi conoscere maggiormente al pubblico generando, col tempo, anche piccoli introiti utili a continuare nella loro attività.

La fortuna degli indie game continuò poi nei primi anni duemila anche attraverso la loro pubblicizzazione sulle nuove piattaforme multimediali, come Steam o il Playstation Network, e grazie all’opera instancabile dei programmatori che, negli stessi anni, dopo essere usciti dalle grandi case di produzione, si sarebbero andati ad inserire sempre più nel mercato indipendente.

Nasceranno proprio in questo modo, infatti, alcuni dei titoli indie più amati come, ad esempio, *Minecraft* (Notch, 2009) o *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010), giungendo infine a collimare nel fenomeno delle app per Android e Apple Store nella seconda metà degli anni 2000.²⁸ Gli indie game si mostrano, quindi, come la realizzazione del sogno di una gran parte di programmatori che, spinti dall’unico desiderio di poter dare vita in assoluta libertà alle loro creazioni, sono pronti persino a lasciare da parte i possibili introiti ottenibili dal mercato *mainstream*, pur di dare vita alle proprie idee.

Non ci deve, perciò, sorprendere l’opera del giovane programmatore Ōta Jun’ya che, nel 1997, si preparava, come tanti altri giovani nerd giapponesi spinti dalla passione per la tecnologia e dalla voglia di mettersi in gioco, a dare vita al mondo videoludico che egli sognava. L’universo di *Tōhō* era un mondo fantastico, popolato quasi totalmente da personaggi femminili dotati di incredibili poteri che, inoltre, dato il loro grande numero, e il fatto di possedere ognuno il proprio carattere singolare e definito, potevano rispondere perfettamente ai più diversi desideri dei videogiocatori dell’epoca. Il vero punto di forza di ZUN, tuttavia, fu quello di distinguersi dai titoli concorrenti, riuscendo a coniugare gli elementi propri del mondo delle visual novel ad un genere di gioco completamente scollegato, quello dei videogame *danmaku*, già conosciuto dai videogiocatori di

²⁷ Citazione di Chris Crawford fatta da Baker Thabitha in *The Complete History of Indie Games*.

²⁸ BAKER, *The Complete History...*, cit., <https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/19/the-complete-history-of-indie-games/>, 20 aprile 2018.

sparatutto per la sua estrema difficoltà, andando così a rendersi pioniere di un tipo di gioco che, sino ad allora, pochissime altre persone avevano anche solo provato ad immaginare.

Analizziamo ora più nel dettaglio questo genere videoludico e la sua evoluzione storica.

Il mondo degli sparatutto a scorrimento dell'epoca, iniziato decenni prima con titoli famosi come *Space Invaders* (1978), non era mai stato del tutto privo di riferimenti al genere fantasy o alla science-fiction. Secondo John Sellers, possiamo addirittura notare, infatti, come:

[...] what Toshihiro Nishikado, the Taito engineer who designed the game, had achieved was important in itself: at the level of shell, or representation, the sharp-shooting competition was newly thematized into a battle of laser defence against invading space aliens, which effectively recreated the simple core concept into a new kind of experience. The shell of *Space Invaders* presented itself as 'a sort of mixture between a 1950s pinball game and a Marvel comic.'²⁹

Il sistema rappresentazionale-narrativo che definiva *Space Invaders* al di là del suo gameplay diventava così una vera e propria avventura spaziale in grado di attirare a sé la fantasia e l'attenzione dei suoi molti fan. Ciò che forse, però, era stato solo accennato in *Space Invaders* viene portato all'estremo nei titoli di Ōta Jun'ya. La componente narrativa appartenente all'universo videoludico dei videogame di *Tōhō* assumerà, infatti, importanza sempre maggiore, supportata dalla profonda caratterizzazione dei personaggi e, soprattutto, dai vari contenuti audio-visivi fruibili paratestualmente anche al di fuori dell'interfaccia di gioco. Sin dalla prima opera è infatti possibile trovare all'interno del gioco una vera e propria libreria musicale ascoltabile anche al di fuori della classica partita; ciò subirà, inoltre, un'ulteriore integrazione nei titoli successivi anche grazie ai moltissimi dialoghi presenti nel gameplay e alle diverse schede e immagini ricche di informazioni integrative per ogni singolo personaggio.

Lasciamo da parte per un attimo *Tōhō* per poter continuare ad osservare l'evoluzione avvenuta, dopo *Space Invaders*, verso la nascita del genere *danmaku*. Pete Davidson nota come i grandi titoli del genere, comparsi negli anni ottanta dopo i primi sparatutto verticali come *Space Invaders*, *Galaxian* (Atari, 1979) e *Galaga* (Namco, 1981), fossero rappresentati da arcade come *Scramble* (Konami, 1981), *Xevious* (Atari, 1982) e da *Batsugun* (Toaplan, 1993). Mentre i primi due vengono ricordati rispettivamente per essere stati i primi videogame del genere ad aver introdotto lo scorrimento verticale dello sfondo di gameplay e un sistema di gioco più realistico, il terzo rappresentò una vera e propria pietra miliare del genere *danmaku*. Creato nel 1993 da Toaplan,

²⁹ John Sellers cit. in MÄYRÄ Frans, *An introduction to Game studies: Games in Culture*, London, Sage, 2008, p. 63 citazione dell'opera di John Sellers, *Arcade Fever: The Fan's Guide to the Golden Age of Video Games*, Philadelphia, Running Press, 2001.

Batsugun rappresentava, infatti, per il crescente numero di proiettili presenti sullo schermo, la maggiore difficoltà negli schemi d'attacco dei boss nemici e la possibilità di aumentare drasticamente la sfida rigiocando il titolo dopo averlo terminato, il primo vero esempio di *Bullet-Hell*, un gioco che avrebbe gettato le basi per tutte le future opere videoludiche dello stesso genere. Fu, tuttavia, la serie di *DonPachi* (Atlus, 1995), prodotta dalla Cave, la prima a confermare ed incrementare questi elementi nel 1995. Il primo titolo della serie arcade contemplava, infatti, alcune importanti aggiunte al gameplay come ad esempio il bisogno di creare una combo di nemici abbattuti per poter accedere a molti bonus, oppure la presenza, una volta terminata la partita e riiniziato il gioco, dei “proiettili suicidi” fatti cadere dai nemici abbattuti. Queste novità, aggiunte ad un gameplay simile a quello di Batsugun, gli permisero, così, di farsi valere in poco tempo come esponente principale del genere, permettendo così alla propria saga di durare sino ad oggi.³⁰ Era nato il genere *danmaku*, una sfida personale per ottenere, collegandosi anche alle parole che James Newman usa per definire lo spazio videoludico, l'esplorazione e il controllo di uno spazio di gioco pericoloso, popolato di volta in volta da astronavi o da creature nemiche, in movimento continuo insieme allo stesso giocatore verso la risoluzione di quel puzzle rappresentato dalla partita stessa.³¹ Proprio per questo è importante notare come il progetto iniziale di ZUN fosse quello di rendere il suo gioco non solo una divertente avventura ricca di personaggi indimenticabili ma, soprattutto, un titolo che, sin dall'inizio, strizzava l'occhio alla fascia più esperta dei giocatori del settore. Nel mondo dei *danmaku games* degli anni novanta, nel quale per vincere veniva richiesto al giocatore di navigare con una navicella o un personaggio, grandi anche solo un singolo pixel, ZUN puntava sin da subito a superare quelle pietre miliari come le serie arcade di *DonPachi*, già citata precedentemente, e *Darius Gaiden* (Taito, 1994). Fa quindi quasi sorridere notare come il primo messaggio del giovane ZUN al lancio del suo secondo videogame, il primo in assoluto della lunga serie dedicata al genere *danmaku*, non fosse altro che una sfida aperta ai giganti consolidati del settore. Infatti, secondo la wiki dei fan di *Tōhō*, in occasione del lancio del secondo titolo, *Tōhō Fūmaroku* nel 1997, coincidente anche con la prima distribuzione al pubblico di *Tōhō Reiiden*,

ZUN, rather haughtily, states that it is supposed to be a danmaku game with so many bullets that not even DoDonPachi, a popular shooting game at the time, would compare – by having more bullets, but an even smaller hitbox. Much of the stage design was apparently influenced by Darius Gaiden, an entry in a series that

³⁰ DAVIDSON Peter, *Curtains for You: The History of Bullet Hell*, USGamer, 6 agosto 2013, <https://www.usgamer.net/articles/curtains-for-you-the-history-of-bullet-hell>, 23 aprile 2019.

³¹ NEWMAN James, *Videogames*, Routledge, 2004, p. 33.

ZUN usually cites as one of his many inspirations. Before the game was released at Comiket 52, ZUN was already working on Phantasmagoria of Dim Dream.³²

Dopo aver quindi compreso meglio l'ambiente videoludico che vide la nascita dei primi giochi di *Tōhō*, il loro genere di appartenenza, e la piattaforma scelta per la loro uscita, proveremo ora ad analizzare più nel dettaglio la tipologia, il gameplay, i temi principali della serie e il ruolo di ZUN, per arrivare a comprendere, infine, ciò che permise loro di passare, da semplici giochi *danmaku* pubblicati nella seconda metà degli anni novanta, al fenomeno di massa che oggi rappresentano.

1.3 L'evoluzione di *Tōhō* e il ruolo di ZUN

La serie originale dei videogame di *Tōhō* può confonderci per il suo alto numero di titoli, ben ventotto, prodotti nell'arco di circa vent'anni di lavorazione, dal 1997 sino ad oggi, da due diversi team di sviluppo, la ZUN Soft e il Team Shanghai Alice (*Shanghai Arisu Gengakudan*, letteralmente "La band illusoria Shanghai Alice"), composti tuttavia, come già accennato in precedenza, da un unico individuo, Ōta Jun'ya, anche conosciuto con lo pseudonimo di ZUN. Se tuttavia ci soffermiamo ad analizzarne i vari titoli nel dettaglio potremo già provare a dividerli in cinque macro-gruppi che verranno analizzati separatamente:

1. i primi cinque titoli prodotti sotto la guida dello studio ZUN Soft per il PC-98.
2. dodici giochi facenti parte del genere principale dei *danmaku games* prodotti dopo l'abbandono della vecchia piattaforma nel 2006.
3. sei videogame picchiaduro in 2D realizzati in collaborazione con il team Twilight Frontier.
4. tre opere di genere *danmaku* ma che presentano un gameplay diverso e collegato principalmente al personaggio di Aya Shameimaru.
5. due titoli, appartenenti al genere *danmaku*, ma nei quali viene reso possibile un gameplay a due giocatori sia tramite l'uso della modalità in locale che online.

Il macro-gruppo principale, rivolto verso il genere *danmaku games* e consistente di dodici titoli diversi, potrà essere infine ricondotto, come vedremo meglio in seguito, a tre sottogruppi minori distinti per il loro diverso gameplay.

Prima di entrare nel dettaglio della spiegazione tecnica dei vari giochi è, tuttavia, necessaria una breve digressione per aiutarci a capirne meglio l'ideazione e soprattutto il ruolo del loro creatore.

³² *Story of Eastern Wonderland*, Touhouwiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Story_of_Eastern_Wonderland, 21 marzo 2019.

1.3.1 La vita di Ōta Jun'ya e il profondo amore per la sua opera



(FIG 3: Ōta Jun'ya, il creatore di *Tōhō* festeggia il proprio compleanno con i fan, 13 marzo 2017)

Le informazioni biografiche di cui disponiamo a proposito di Ōta Jun'ya, conosciuto dai fan come ZUN, soprannome scelto per l'assonanza col proprio nome e come omaggio al mondo degli arcade, sono poche e scarse, derivate principalmente dalle informazioni presenti nei giochi da lui realizzati e dalle varie interviste. Nato a Hakuba nella provincia di Nagano il 18 marzo 1977, sappiamo della sua grande passione per la musica, coltivata sin da quando frequentava le scuole dell'infanzia e proseguita poi al liceo con lo studio della tromba e dell'Electone. Dopo la laurea nella facoltà di scienze ed ingegneria conseguita presso la Tōkyō Denki University nel 1996 e la pubblicazione dei primi cinque titoli di *Tōhō* per il PC-98, nel 1998 trova lavoro per un breve periodo come programmatore presso la Taito collaborando a titoli come *Bujingai* (2003) e *EXIT* (2005).³³ Abbandona l'azienda nel 2007 come traspare anche dall'intervista rilasciata presso l'Anime Weekend Atlanta nel 2013, sia per le divergenze sul lavoro che per i problemi di tempo dovuti al fatto di doversi dividere tra la nuova occupazione e le proprie creazioni videoludiche.³⁴ Sappiamo infine, grazie ad un'intervista radio risalente a febbraio del 2012, del suo matrimonio con una

³³ ZUN, Nikoniko Daihyakka, <https://dic.nicovideo.jp/a/zun>, 19 aprile 2019.

³⁴ ZUN AWA Panel: Recap, Word of the Nerd, 28 settembre 2013, <https://wordofthenerdonline.com/zun-awa-panel-recap/>, 22 marzo 2019.

programmattrice di giochi per smartphone e della nascita dei suoi due figli, rispettivamente nel 2014 e nel 2016.³⁵

Unico programmatore, grafico, musicista e designer per tutte le sue opere può facilmente essere considerato un artista completo, un vero *one man army*. Fece parte, come diversi altri studenti del dipartimento di scienza ed ingegneria della Tōkyō Denki University, del club Amusement Makers, diventato importante anche per il suo contributo alla nascita di altre due case produttrici di videogame dal destino meno fortunato rispetto alla ZUN Soft ma che contribuiranno comunque nel tempo ad alcune opere congiunte con *Tōhō*, il Project Blank e il Seihō Project.³⁶

ZUN creò la sua prima opera videoludica, *Tōhō Reiiden*, come progetto di studio basato su *Arkanoid* (Taito, 1986) presentandola poi ufficialmente al pubblico al Comiket 52 (agosto 1997) insieme al suo secondo lavoro, il primo legato al genere *danmaku*, *Tōhō Fūmaroku*. La serie di *Tōhō* proseguì poi, sempre su PC-98, sino alla pubblicazione in occasione del Comiket 55 (dicembre 1998) di *Tōhō Kaikidan*, ultimo dei cinque giochi usciti per la piattaforma. La serie riprese dopo quattro anni in occasione del Comiket 62 (agosto 2002) con *Tōhō Kōmakyō* (La terra del demone scarlatto dell'est)³⁷ arrivando ad approdare definitivamente sul nuovo sistema operativo Windows. Pur avendo cominciato la sua carriera di programmatore di videogame indie quasi per caso, spinto all'inizio dall'unico desiderio di vedere implementati all'interno di un gioco la sua musica e il mondo fantastico che sognava, ZUN, spinto da una passione incrollabile e dal duro lavoro, ha saputo far diventare quello che era un semplice progetto di studi dell'università uno dei modelli per eccellenza per i giochi *danmaku* nipponici degli anni novanta.³⁸

Esistono, inoltre, molte simpatiche leggende create dai fan per acclamare gli importanti sforzi e l'ardente volontà che gli hanno permesso di creare, pur lavorando in solitaria, un tale numero di videogame in così pochi anni. Per alcuni fan egli potrebbe essere definito, infatti, come l'*Hakureijin* (il sacerdote divino del tempio Hakurei, presente nell'universo di Gensōkyō),³⁹ un umano dotato di poteri cosmici che verrebbero riversati continuamente nella sua opera; per altri, invece, più semplicemente il successo di *Tōhō* si dovrebbe non tanto al suo creatore, quanto piuttosto all'azione benefica della birra consumata durante la programmazione dei titoli.⁴⁰ ZUN, inoltre, ha persino affermato in un'intervista che, avendo sempre seguito il suo sogno fino in fondo, anche se venisse privato sia dei fondi che dei fan, non potrebbe mai produrre nulla di diverso

³⁵ ZUN, <https://en.touhouwiki.net/wiki/ZUN>, 20 marzo 2019.

³⁶ *Amusement Makers*, https://touhou.fandom.com/wiki/Amusement_Makers, 21 aprile 2019.

³⁷ *Tōhō Kōmakyō* è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō The Embodiment of Scarlet Devil*.

³⁸ DAVIDSON Peter, *Curtains for You: The History of Bullet Hell*, USGamer, 6 agosto 2013, <https://www.usgamer.net/articles/curtains-for-you-the-history-of-bullet-hell>, 23 aprile 2019.

³⁹ ZUN, Nikoniko Daihyakka, <https://dic.nicovideo.jp/a/zun>, 19 aprile 2019.

⁴⁰ ZUN, Touhou wiki, <https://en.touhouwiki.net/wiki/ZUN>, 26 marzo 2019.

rispetto a questa fortunata serie, mostrandoci ancora una volta come essa non sia stata creata in vista di un profitto, ma piuttosto come un naturale prolungamento della sua passione videoludica.⁴¹

Quanto appena descritto può permetterci, così, di ottenere un'immagine più chiara della sua poetica e del suo lavoro, facendoci comprendere meglio i motivi della complessità, dell'amore e della cura ad altissimi livelli di tutti quei piccoli dettagli che compongono la sua opera. La serie di *Tōhō* altro non è, infatti, se non la realizzazione del sogno del suo creatore, ottenuta superando ogni possibile difficoltà necessaria per realizzarla, senza mai guardare al semplice profitto del mercato e lasciandosi guidare sempre e solo dalla gioia e dal divertimento, sia per coloro che lo avrebbero giocato, che in primis per il suo programmatore.

Dopo aver analizzato più da vicino la figura di ZUN passeremo ora a soffermarci maggiormente su cosa ci possa offrire *Tōhō* in termini di gameplay e di esperienza videoludica.

1.3.2 I vari gameplay del *Tōhō Project*

Come detto in precedenza, la serie di videogame prodotta da ZUN, fatta eccezione per il primo titolo simile ad *Arkanoid*, può essere suddivisa facilmente per appartenenza in tre grandi sottogruppi: *danmaku games* a singolo giocatore, *danmaku games* per due giocatori e giochi picchiaduro 2D.



(FIG 4: *Tōhō Reiiden*, 1997, il primo titolo)

⁴¹ Interview in *Swedish Player1 Magazine*, Touhou wiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Interview_in_Swedish_Player1_Magazine, 26 marzo 2019.



(FIG 5: Tōhō Fūmaroku, 1997, il secondo titolo)

Lo scopo di ZUN era formulare un gioco che fosse in grado allo stesso tempo sia di battere in difficoltà i titoli rivali, come la serie campione di vendite di *DonPachi*, che di attirare il giocatore per la sua unicità e simpatia. Non deve perciò stupire come, dopo il primo gioco di prova creato nel 1997 sulla base di *Arkanoid*, *Tōhō Reiiden*, titolo nel quale il giocatore doveva sfidare diversi stage di difficoltà crescente abbattendo gli avversari ed i mattoncini di gioco grazie alla sfera lanciata dalla giovane *miko* protagonista, Reimu Hakurei, si sia subito passati a videogame di difficoltà sempre più elevata, iniziando proprio dal secondo lavoro di ZUN, *Tōhō Fūmaroku*. I giochi prodotti per la piattaforma del PC-98 presentano tutti, infatti, fatta eccezione per il primo, un gameplay legato al genere *danmaku* nel quale il giocatore, avendo a disposizione tre vite, deve dimostrare di poter condurre il proprio personaggio, rappresentato di volta in volta dalla *miko* Reimu o dalla strega Marisa, all'interno di vere e proprie tempeste di proiettili colorati, andando poi a sconfiggere i vari boss di fine livello. Analizzando più nel dettaglio *Tōhō Fūmaroku*, possiamo individuarne anche altre caratteristiche importanti che verranno poi riproposte nei titoli successivi. Infatti, come afferma anche la wiki dei fan del videogame, oltre a quanto già affermato in precedenza,

As the first danmaku shooting game in the Touhou Project, the Story of Eastern Wonderland introduces many features that are now hallmarks of the serie as a whole: relatively small hit boxes, boss characters who are not much larger than the player character however are highly mobile, a power-up system, variable-worth point items, an unlockable Extra Stage, and a semi-complex scoring system.⁴²

Il giocatore, quindi, controllando a scelta Reimu o Marisa, entrambe grandi solo pochi pixel, deve muoversi con loro all'interno di uno spazio ricco di nemici ed ostacoli in un gioco *danmaku* a

⁴² *Story of Eastern Wonderland*, Touhou wiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Story_of_Eastern_Wonderland, 27 marzo. 27

scorrimento verticale. Durante la partita perciò, per controllare al meglio il proprio personaggio, dotato comunque di alcuni particolari power-up o attacchi speciali come le bombe magiche o le raffiche lineari di proiettili, oltre che per abbattere i nemici senza farsi colpire e soprattutto i boss, piccoli e veloci, vengono continuamente richiesti al player ottimi riflessi e una buona coordinazione. È importante, inoltre, notare come il gioco veda anche l'introduzione di molte caratteristiche che si sarebbero fatte comuni per molti dei titoli successivi. Alcune delle più importanti sono:

- la presenza di cinque diverse modalità di difficoltà crescente, Easy, Medium, Hard, Lunatic ed Extra.
- la possibilità, in realtà fin dal primissimo gioco, *Tōhō Reiiden*, di accedere a diversi finali distinti tra *good* e *bad*, sbloccabili in base al numero di *continue* effettuati dal giocatore, e famosi tra i fan per la capacità di spronare il player a migliorarsi sempre più grazie alla caratteristica di permettere la fruizione dei primi solo a chi fosse riuscito a terminare il gioco senza mai terminare le vite a disposizione.
- i sei stage di cui si compone il videogame e che vedono alla fine di ognuno un difficile boss da battere, con la possibilità di sbloccare lo stage extra, e di conseguenza l'ultimo boss segreto, solo dopo aver terminato la modalità Lunatic.
- la presenza, come avverrà poi per ogni altro titolo, di una libreria musicale ricca di diversi brani composti da ZUN e ascoltabili anche al di fuori della partita.

L'unico titolo della prima serie ad avere un gameplay diverso è il terzo, *Tōhō Yumejikū* (Lo spazio-tempo onirico dell'est).⁴³ esso presenta una modalità di sfida a due giocatori, player vs player o player vs IA, l'assenza del livello di difficoltà "Extra" e la possibilità, unica per questo titolo, di ottenere tutti i finali disponibili a prescindere dalla sconfitta e dall'uso o meno dell'opzione *continue*.

La prima serie, conosciuta tra i fan come *kyūsaku* (le prime opere) e distinta dalla seconda, chiamata dagli ammiratori della saga *WINhan* (edizione WIN, Windows), ebbe tuttavia fine al termine degli anni novanta con l'uscita dal mercato del PC-98.⁴⁴ Ci vollero, infatti, ben quattro anni prima che ZUN riuscisse a creare un nuovo titolo della serie, periodo che ebbe fine con il Comiket 62 e l'arrivo sul mercato giapponese di *Tōhō Kōmakyō* (agosto 2002), il primo gioco ad essere prodotto direttamente per il sistema operativo della Microsoft. La nuova serie, composta ad oggi da ben 23 episodi diversi, venne prodotta con l'obiettivo di sfruttare al meglio le potenzialità offerte dalla

⁴³ *Tōhō Yumejikū* è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō Phantasmagoria of Dim.Dream*.

⁴⁴ *Tōhō Kyūsaku*, Nikoniko Daihyakka, <https://dic.nicovideo.jp/a/東方旧作>, 19 aprile 2019.

nuova piattaforma andando a migliorare in questo modo sia la grafica che le musiche senza dover per questo stravolgerne il gameplay. Alcune significative modifiche furono la maggiore caratterizzazione dei personaggi e delle loro abilità, permettendo così ai giocatori di provare esperienze diverse a seconda dell'eroina scelta, fornendo, ad esempio, un maggiore raggio d'attacco ai colpi di Reimu o una velocità incrementata se si optava invece per Marisa. Altro importante elemento fu l'aggiunta delle Spell Card, nuovi tipi d'attacchi che sarebbero andati a sostituire le vecchie bombe, caratterizzando in modo sempre maggiore i vari abitanti di Gensōkyō.

È importante notare, tuttavia, il cambiamento che alcuni personaggi ebbero nel passaggio tra i due periodi. Ad esempio, pur tentando di creare un ponte narrativo tra i due periodi con figure ricorrenti come Reimu, Marisa, Yōmu e Alice, già comparse nella prima serie, esse si presentavano con vestiti diversi; inoltre, alcuni vecchi personaggi, come ad esempio il demone YūgenMagan, pur avendo la loro presenza confermata all'interno della storia narrativa del nuovo Gensōkyō da parte di ZUN, non comparvero mai più nei giochi della versione Windows, né come avversari né come semplici comparse.⁴⁵

La nuova era della serie di *Tōhō* fu importante anche per un nuovo fenomeno, la nascita di alcuni titoli creati da ZUN ma paralleli al genere principale del *danmaku*, facilmente individuabili perché, al contrario dei titoli principali, presentavano nella dicitura internazionale un numero non intero nel titolo. Uno degli esempi più evidenti di questo nuovo cambio di rotta da parte del creatore della serie fu la collaborazione con un'altra casa videoludica, il team Twilight Frontier, unico caso in cui ZUN si sia appoggiato a personalità esterne in oltre vent'anni di lavoro, per la creazione dei titoli legati al genere del combattimento picchiaduro 2D a due giocatori, esperienza cominciata con la presentazione al Comiket 64 (dicembre 2004) di *Tōhō Suimusō* (L'incontro di lotta dei sogni dell'est)⁴⁶ e proseguita poi con altri cinque titoli di matrice simile.

⁴⁵ *Tōhō Kyūsaku*, <https://dic.pixiv.net/a/東方旧作>, 19 aprile 2019.

⁴⁶ *Tōhō Suimusō* è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō 7.5 Immaterial and Missing Power*.

(FIG 6: Alice sfida Marisa nel gameplay di *Tōhō Suimusō*)



Non possiamo infine tralasciare anche la serie di *Tōhō Bunkachō* (L'album dei fiori e delle parole dell'est)⁴⁷ composta da tre titoli spin-off legati alla figura della giovane *tengu* (tipico demone alato giapponese) Shameimaru Aya, e programmati dallo stesso ZUN con un gameplay unico nel suo genere. Pur basandosi anch'essi sul genere *danmaku*, infatti, questi titoli presentano delle caratteristiche alquanto singolari:

Shoot the Bullet works like a normal danmaku game, with one main difference. You still have to dodge bullets that are thrown at you, but you are unable to shoot at the boss to deal damage. Instead, you must use Aya's camera to take a certain amount of pictures of the boss. [...] The shot is considered successful when the boss is featured in the photo and it will be given a score based on certain criteria including the amount and type of bullets in the photo.⁴⁸

Un'altra parte del gioco apprezzata dai fan consisteva, infine, nella possibilità di rivedere le migliori fotografie scattate ai nemici in una cartella separata dalla partita, in modo simile a ciò che era sempre avvenuto sin dai primi titoli per la libreria musicale.

⁴⁷ *Tōhō Bunkachō* è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō Shoot the Bullet*.

⁴⁸ *Shoot the Bullet*, Touhou Wiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Shoot_the_Bullet, 24 marzo 2019.



(FIG 7: il gameplay di *Tōhō Bunkachō*, nella parte sinistra si notano le foto scattate al boss)

Abbiamo così potuto analizzare nel dettaglio i vari tipi di gameplay che hanno caratterizzato negli anni i vari titoli della serie principale, osservandone le varie sfumature e punti di forza, ma basta davvero solo questo per poter definire nel suo complesso l'opera videoludica prodotta da ZUN?

1.3.3 Il mondo di Gensōkyō

Esiste un altro importantissimo elemento che ci permetterà di comprendere appieno i motivi della riuscita e della fama dei titoli di *Tōhō*: la loro narrativa, il fantastico mondo di Gensōkyō e i molti personaggi che lo caratterizzano accompagnando il giocatore durante tutto il corso della sua avventura.

Proviamo ora, aiutandoci anche con i termini usati da Frans Mäyrä, a dare una definizione più dettagliata delle due parti che costituiscono l'esperienza videoludica di *Tōhō*, le sue meccaniche di gioco (*core*) e le proprietà narrative e rappresentazionali (*semiotic shell*). Secondo lo studioso, infatti, mentre la prima può essere vista come ciò che comprende tutte quelle azioni che un giocatore può compiere durante la partita, in sintesi il gameplay e le regole che lo governano, la seconda, invece, è tutto ciò che dà significato e importanza all'avventura videoludica che egli compie. La storia dei personaggi, il loro carattere, le informazioni riguardanti il mondo in cui essi si muovono, pur non facendo parte del gameplay di base, il core, legato maggiormente ai comandi che

controllano i personaggi, ai punteggi ottenibili o alle azioni effettuabili in partita, possono, infatti, grazie alla funzione di essere dei veicoli semiotici, modificare e migliorare l'intera esperienza videoludica che il giocatore sperimenterà durante la propria partita.⁴⁹ Secondo Mäyrä, inoltre, pur essendoci molti giocatori pronti a giocare un titolo solo per il suo gameplay, visto dal player a volte come ricco di meccaniche divertenti ed interessanti oltre che come una sfida alle proprie capacità, quasi nessuno sarà immune all'influenza di quelle parti che ne caratterizzano l'esperienza, come la musica o la qualità grafica della partita. Esistono, infine, alcuni giocatori che saranno portati ad aumentare il loro affetto per i vari titoli videoludici in maniera via via sempre più profonda, tralasciando, in diverse occasioni, i possibili problemi derivati da meccaniche di gioco non originali o poco interessanti, attirati, invece, dalla profondità della trama o dagli altri elementi ricchi di significato presenti in partita.⁵⁰

Una nuova visione utile a comprendere meglio quanto appena espresso può arrivarci anche da ciò che Massimo Maietti definisce come il concetto delle "proprietà crome". Il termine, risemantizzato dallo studioso nel campo dei videogame, nasce inizialmente nel settore della computer grafica per definire quegli elementi non originali ma di semplice duplicazione rispetto ad altri già creati in precedenza: infatti, secondo quanto espresso anche da Rolling e Morris:

Alcune caratteristiche aumentano il piacere del gioco ma non hanno alcun effetto sulle modalità con cui il gioco stesso è giocato. Queste caratteristiche rappresentano l'aspetto grafico e sonoro del gioco, e possono incrementare il coinvolgimento nella storia [...] Questo tipo di caratteristiche sono chiamate crome.⁵¹

Queste caratteristiche, legate maggiormente all'audio, alla grafica o alla *lore* di gioco, esprimono particolare importanza, inoltre, se accostate al secondo tipo di proprietà videoludiche che, accompagnandole, definiscono l'esperienza videoludica nel suo complesso, le proprietà strutturali. Ricollegandosi al pensiero di Maietti, infatti, se queste ultime avranno il ruolo di edificare le strutture salienti di ogni mondo videoludico in quanto gioco, in altre parole il gameplay, allo stesso tempo le proprietà crome doneranno senso alla struttura ludica trasformandola da una struttura logica, una macchina combinatoria, ad una struttura pienamente semiotica e perciò ricca di significato per il player.⁵²

⁴⁹ MÄYRÄ Frans, *An introduction to Game studies: Games in Culture*, London, Sage, 2008, p. 17.

⁵⁰ MÄYRÄ Frans, *An introduction to...*, cit., p. 18.

⁵¹ Rolling, A. e Morris, D. cit. in MAIETTI Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli, 2017, p.149 citazione dell'opera di Rolling, A. e Morris, D., *Game architecture and design*, Scottsdale, Coriolis, 2000, pp. 25-26.

⁵² MAIETTI, *Semiotica dei...*, Cit., p.151.

I concetti espressi da Mayra e da Maietti tornano particolarmente utili quando si decide di prendere in analisi titoli videoludici che, come *Tōhō*, debbono il proprio successo, oltre che all'attenzione per il gameplay, anche alla profonda cura dei dettagli della propria *lore*.

Se ci soffermiamo quindi ora sul concetto delle proprietà crome in relazione al mondo di *Tōhō*, possiamo notare come questo universo videoludico, seguendo anche la moda dei personaggi femminili tipici delle visual novel e degli RPG prodotti per il PC-98, fosse stato immaginato da ZUN come popolato da bellissime ragazze *bishōjo*⁵³ dotate di incredibili poteri ed inserite nell'ambientazione di una terra fantastica nota con il nome di Gensōkyō. Le informazioni raccolte anche dai diversi siti fandom, come ad esempio GiantBomb, ci aiuteranno ora a darne una prima breve definizione:

Gensokyo used to be an isolated and haunted place in Japan inhabited by youkai, but because they terrorized the surrounding lands brave human warriors settled into Gensokyo to watch over and fight them. As time passed, the human world began to put its faith into science and technology and the old beliefs and superstitions faded away. Deeming it unfit for the new world Gensokyo was sealed off with the Hakurei Border, leaving the descendants of the brave warriors and the yokai to fend for themselves. Being isolated from the human world, the residents of Gensokyo created their own culture based off magic and spirituality. [...] However, during the last thousands years the border has weakened. The Hakurei Shrine is the one gateway between the two worlds. It exists simultaneously in Gensokyo and the human world, but to travel across you must meet a set of unknown circumstances. Reimu Hakurei is the current maiden of the shrine and the guardian of the border.⁵⁴

Riassumendo, il mondo fantastico di Gensōkyō si regge su un delicato equilibrio tra tre diversi popoli, gli umani, gli *yōkai* e i personaggi esterni, siano essi divinità o umani provenienti dalla zona oltre la barriera del tempio Hakurei. ZUN ci invita ad immaginare il mondo esterno a Gensōkyō come l'epoca odierna nella quale viviamo, un mondo che ha ormai dimenticato le antiche divinità e i demoni, sostituiti dal progresso tecnologico e dal potere crescente della scienza. Quest'ultimo concetto ci viene rappresentato anche da personaggi come Maribel Han, una ragazza del nostro tempo, capace di entrare nella dimensione di *Tōhō* grazie ai suoi sogni, o Yakumo Yukari, una dea dimensionale che vive a cavallo tra i due mondi, in grado di usare i mezzi moderni come i treni al posto delle armi convenzionali.

Come nota Davidson, ZUN, al tempo della produzione del primo titolo nel 1997, aveva deciso di basare le sue opere in maniera innovativa non più su di un ambiente sci-fiction o post-apocalittico,

⁵³ Bishōjo, termine giapponese, usato moltissime volte anche negli anime e nei videogame, per indicare una giovane ed avvenente ragazza.

⁵⁴ Gensōkyō, GiantBomb, <https://www.giantbomb.com/gensokyo/3035-2458/>, 20 marzo 2019.

tipico dei grandi titoli *danmaku* dell'epoca, ma piuttosto, come possiamo notare anche dal nome scelto per il gioco, sulla tradizione orientale⁵⁵ e sul rapporto del mondo moderno con il Giappone antico, rappresentato specialmente dalla figura della *miko*, la tipica sacerdotessa shintoista ancora poco presente nei videogame degli anni novanta.⁵⁶ La protagonista principale della sua avventura è, perciò, la giovane sacerdotessa Reimu Hakurei, accompagnata nei vari titoli dalla simpatica maga truffaldina Marisa Kirisame. Reimu rappresenta, inoltre, il modello stesso dei futuri personaggi di *Tōhō*: al posto della tipica eroina senza macchia e senza paura, troveremo, infatti, la figura di una buffa *miko* intenta ad intervallare le giornate di ozioso riposo al tempio, sempre vuoto e privo di offerte per la sua remota ubicazione, con le pericolose sfide contro le forze maligne che minacciano la quotidianità del suo mondo. Allo stesso modo, oltre che per Reimu e Marisa, osservando con attenzione le informazioni presenti nelle cutscene dei vari giochi, nei finali testuali, o anche solo nei dialoghi tra le protagoniste e i diversi personaggi della saga, la cura di ZUN traspare anche nella grande caratterizzazione di questi pericolosi, ma, a modo loro, simpatici nemici. La pletora di avversari si evolve ad ogni nuovo titolo nelle maniere più disparate: si può passare, infatti, da Remilia Scarlet (introdotta per la prima volta in *Tōhō Kōmakyō*), una ragazza vampiro, boss finale di *Kōmakyō*, pronta ad invocare una notte eterna su tutto Gensōkyō, spinta tuttavia dal solo desiderio di potersi fare una tranquilla passeggiata, sino alla principessa lunare fuggitiva Hōraisan Kaguya (comparsa in *Tōhō Eiyashō*, I brani della notte eterna dell'est, 2004) boss di fine livello, caratterizzata come una ragazza *hikikomori*, fisicamente debole e totalmente chiusa in sé stessa, ma in grado di creare un falso astro che avrebbe sconvolto il quieto vivere di Reimu e delle sue compagne pur di non venire scoperta durante la sua fuga. Tutto ciò viene arricchito, inoltre, da moltissimi altri divertenti personaggi, per la maggior parte nati inizialmente come antagonisti, diventati poi amici delle protagoniste dopo la loro sconfitta. Alcuni esempi sono: Cirno, la pasticciona fata del ghiaccio che congela rane per divertimento e Hinanawi Tenshi, dea dei cieli scesa sulla terra e decisa a distruggerla in preda alla noia per la sua vita monotona.

Il mondo di Gensōkyō ci mette così davanti, oltre ai divertenti personaggi appena citati, il conflitto tra i tre diversi popoli che lo caratterizzano e che, di titolo in titolo, forgeranno la trama nella quale

⁵⁵ Se ci basiamo sulla wiki dei fan scopriamo, infatti, come, secondo la community degli ammiratori, pur non essendo mai stato confermato direttamente da parte di ZUN, il motivo della scelta del nome della serie, *Tōhō* (traducibile come La direzione dell'oriente oppure direttamente come L'oriente), sia strettamente in relazione con il grande numero di personaggi collegati alle leggende dell'asia che popolano il mondo di Gensōkyō. Un'altra teoria, invece, collegandosi a quanto espresso da ZUN nei commenti testuali alle canzoni di *Tōhō Kaikidan*, lega la scelta del nome della saga all'affetto del programmatore per una delle prime canzoni prodotte per *Tōhō Reiiden*, anch'essa nominata *Tōhō Kaikidan* (La bizzarra storia romantica dell'est). https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Project, 7 giugno 2019.

⁵⁶ DAVIDSON Peter, *Curtains for You: The History of Bullet Hell*, USGamer, 6 agosto 2013, <https://www.usgamer.net/articles/curtains-for-you-the-history-of-bullet-hell>, 23 aprile 2019.

si troveranno a muoversi le due protagoniste. Se, infatti, in *Tōhō Reiiden* Reimu doveva semplicemente fronteggiare i demoni e le divinità a protezione della barriera del tempio Hakurei, come la guerriera fantasma Kongala o il demone Yūgenma, presto lei e Marisa dovranno affrontare minacce ben maggiori come la già citata dea Kaguya, o lo spirito di Saigyōji Yuyuko, un fantasma immortale comparso nel quarto titolo della serie *Tōhō Yōyōmu* (il sogno ammalante dell'est, 2002)⁵⁷ che minacciava di cancellare la primavera dalla loro dimensione. Stilare nel dettaglio una mitologia dei personaggi comparsi nei ventotto titoli può diventare, purtroppo, un'impresa. La pletora di nemici e alleati delle eroine apparsi sino ad oggi, infatti, è numerosissima: ben 180 personaggi apparsi all'interno dei titoli della saga secondo la wiki dei fan.⁵⁸ Volendo citarne alcuni tra i più importanti, senza contare quelli di cui abbiamo parlato come Cirno, Tenshi, Remilia, Kaguya, Yukari, Yuyuko e ovviamente le due protagoniste, Reimu e Marisa, possiamo provare, tuttavia, a prendere in esame i cinque che maggiormente hanno influenzato negli anni le trame di Gensōkyō o ne sono stati comunque fortemente partecipi: Morichika Rinnosuke, Margatroid Alice, Shameimaru Aya, Kochiya Sanae e Knowledge Patchouli. Passiamo quindi a presentarli uno ad uno, servendoci anche dell'aiuto offertaci dalla wiki, per poterne comprendere meglio i ruoli, l'importanza e i fattori che li rendono tanto unici all'interno della saga.

Cominciamo ora la nostra breve analisi dall'unico personaggio maschile presente in tutto il mondo di *Tōhō*, Morichika Rinnosuke. Comparso per la prima volta nella serie di artwork *Tōhō Kōrindō* (Le curiosità sul lato dell'est, prodotti da ZUN dal 2004 al 2007), pur senza essere mai apparso direttamente come personaggio nei giochi principali, Rinnosuke rappresenta uno dei personaggi aiutanti più importanti dell'intero universo videoludico di ZUN: essendo un ibrido tra uno *yōkai* ed un'umana, può vantarsi, infatti, di essere il ponte perfetto tra i due mondi. Dotato di una passione e di una curiosità smisurata per tutto ciò che arriva a Gensōkyō dal mondo esterno oltre la barriera, si troverà in molte occasioni, specialmente nei giochi spin-off della saga, ad aiutare le protagoniste fornendo consigli ed oggetti utili per le loro missioni.

Parlando degli altri helper della saga, i maggiori aiutanti dei personaggi principali all'interno dei giochi, passiamo ora a citare anche le figure di Alice e Patchouli, personaggi nati inizialmente come boss antagonisti delle protagoniste ma diventati, dopo la loro sconfitta, sempre più importanti come ruolo nei vari titoli, sia come alleati che come personaggi giocabili con avventure a sé stanti. La prima, una ragazza *yōkai* dotata di incredibili doti magiche, comparsa per la prima volta in *Tōhō Kaikidan*, rappresenta un'importante aiutante per le due protagoniste, in special modo per Marisa di cui è segretamente infatuata. Grazie alle due bambole guerriere Hōrai e Shanghai, unite alla sua

⁵⁷ *Tōhō Yōyōmu* è conosciuto internazionalmente come *Tōhō Perfect Cherry Blossom*.

⁵⁸ *Characters*, <https://en.touhouwiki.net/wiki/Characters>, 21 aprile 2019.

potente magia demoniaca, si fa notare, inoltre, come la migliore maestra burattinaia di Gensōkyō, oltre che uno dei personaggi più amati da parte di ZUN, fatto facilmente riscontrabile anche dal collegamento presente tra le piccole compagne giocattolo della ragazza ed il nome del team *Shanghai Alice*.

Parlando di Patchouli, la migliore amica di Remilia, possiamo notare, invece, come, dopo la sua comparsa come boss in *Tōhō Kōmakyō*, pur avendo diverse somiglianze con il personaggio di Alice, entrambe helper *yōkai* della razza dei maghi, essa presenti doti magiche e una conoscenza senza rivali nella dimensione di *Tōhō*, fattori che torneranno particolarmente utili per risolvere le crisi di origine sconosciuta nelle quali le protagoniste si imbattono nei vari titoli videoludici della saga. Terminati i personaggi d'aiuto, gli helper, passiamo ora all'analisi della principale trickster della saga e della falsa eroina, rispettivamente Aya e Sanae. La prima, già citata in precedenza soprattutto relativamente al gioco nel quale è protagonista, *Tōhō Bunkachō*, oltre a venire vista dai fan come uno dei personaggi per i quali ZUN prova più affetto, sia per l'importante ruolo datole come unica protagonista di ben tre titoli della saga di *Tōhō*, sia per essere l'unico personaggio ad essere comparso, o almeno citato, in ogni singolo titolo della saga per piattaforma Windows fino a *Tōhō Shinreibyō* (Il mausoleo dello spirito divino dell'est, 2011),⁵⁹ è la fotografa/stalker ufficiale di Gensōkyō. Facente parte del popolo dei *tengu*, la giovane ragazza, accompagnata dall'amica Inubashiri Momiji, è una giornalista sempre in cerca di notizie di qualsiasi tipo, pronta ad importunare chiunque pur di saziare la propria curiosità. Il suo ruolo di personaggio trickster della saga, inoltre, appare chiaramente, anche grazie al grande numero di comparse della *tengu* nei diversi titoli, grazie al suo doppio ruolo di aiutante e antagonista nei confronti delle due protagoniste. Non è raro, infatti, che Aya si trovi in diverse occasioni ad essere di volta in volta sia alleata dei nemici dei vari titoli, pronta a bloccare il percorso di Reimu e Marisa come boss intermedia durante le loro avventure, che aiutante delle due ragazze, andando a fornire loro informazioni, oggetti o indizi per risolvere i misteri che di volta in volta interrompono la vita serena di Gensōkyō.

Citiamo, infine, la rivale principale della sacerdotessa protagonista della saga, Kochiya Sanae. Il personaggio, uno dei pochi umani provenienti dal mondo esterno al di fuori della barriera, comparso per la prima volta in *Tōhō Fūjinroku* (Le annotazioni del dio del vento dell'est, 2007), rappresenta uno dei pochi antagonisti in grado di rivaleggiare davvero con Reimu. Sanae è un'umana che, dopo aver seguito la divinità del cielo Yasaka Kanako nel suo passaggio a Gensōkyō dovuto alla mancanza di fedeli nel mondo esterno, e aver stretto un accordo con la divinità della terra, Moriya

⁵⁹ Conosciuto internazionalmente come *Tōhō Ten Desires*.

Suwako, della quale è discendente, si troverà, dopo aver combattuto una guerra contro la protagonista per stabilire le rispettive sfere d'influenza dei propri templi, a diventare una delle sue migliori alleate e amiche.



(FIG 8: i molti personaggi facenti parte dell'universo di *Tōhō*:

in primo piano sono visibili da sinistra Sakuya, Yukari, Sanae, Reimu, Remilia e Marisa)

Come abbiamo appena potuto vedere questi sono solo alcuni degli esempi della moltitudine di personaggi che popolano il mondo creato da ZUN, ognuno dotato di un proprio scopo specifico e di un carattere delineato che lo differenzia dagli altri, attirando a sé l'amore dei vari tipi di fan. Dopo aver osservato da un punto di vista generale il gameplay e la *semiotic shell* della serie di *Tōhō* e aver compreso, quindi, i motivi per cui il mix creato dal mondo di gioco immaginato da ZUN, unito alla profonda attenzione per il gameplay dei diversi titoli, possa essere una delle ragioni per la fortuna della serie, andremo ora ad analizzare come quanto visto in precedenza si possa riscontrare meglio mediante l'analisi nel dettaglio di uno dei titoli cardine della serie, *Tōhō Kōmakyō*.

1.4 *Tōhō Kōmakyō* come caso di studio

Come già osservato in precedenza, il titolo originale giapponese di *Tōhō Kōmakyō*, primo gioco della serie ad essere prodotto per i sistemi Microsoft, viene presentato da ZUN al pubblico nipponico durante il Comiket 62, nell'agosto del 2002. Il videogame, uscito a distanza di ben quattro anni dall'ultimo episodio della serie prodotto per il PC-98, *Tōhō Kaikidan*, si presentava ai fan con alcune nuove aggiunte al gameplay che lo differenziavano rispetto ai precursori usciti per la vecchia piattaforma. La prima grande novità era rappresentata dall'introduzione delle spell card, potenti attacchi in sostituzione delle vecchie bombe e dotati ognuno della propria particolarità ed unicità, che sarebbero andati da lì in avanti a caratterizzare sia i molti boss che i vari personaggi giocanti della serie. Il titolo rappresentava, inoltre, il primo tentativo di approccio da parte di ZUN agli strumenti di programmazione offerti dalla nuova piattaforma, primi fra tutti i file .wav e la DirectX. L'approccio secondo il quale articoleremo la nostra analisi, svolto seguendo lo sguardo ipotetico di un giocatore che per la prima volta si avvicina al titolo, sarà basato, anche grazie all'aiuto offertoci dal pensiero di Newman e di Maietti, sull'osservazione diretta delle diverse categorie che compongono la struttura ipertestuale di *Tōhō Kōmakyō*. Secondo Maietti, inoltre, questi elementi potranno poi essere suddivisi in quattro principali fasi canoniche:

- Il testo sequenziale: rappresentante la presentazione iniziale del gioco.
- L'ipertesto discreto: la selezione metalinguistica delle opzioni di gioco, in altre parole il menù della partita.
- L'ipertesto denso o discreto a rete: la performance di gioco o gameplay.
- Il testo sequenziale: le cutscene e il finale.⁶⁰

Provvederemo poi nel corso del nostro studio ad integrare queste fasi anche con gli altri elementi che, secondo Geoff Howland, compongono l'esperienza videoludica del titolo: la grafica, la musica, l'interfaccia di gioco, il gameplay e la storia.⁶¹

Proviamo ora quindi ad osservare più da vicino come si presenta il gioco agli occhi del player. Il primo elemento con cui si viene in contatto all'avvio del titolo che, insieme al file dell'omake (un lungo messaggio testuale contenuto nel cd di gioco e rivolto da ZUN ai propri fan) e alla prefazione presente nel manuale, ne rappresenta il testo sequenziale, consiste in una brevissima schermata di transizione in inglese. ZUN, ponendosi extratestualmente rispetto al mondo di gioco e diventando così l'intermediario che aspira a permettere al giocatore reale di entrare in contatto con l'universo

⁶⁰ MAIETTI Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli, 2017, p. 98.

⁶¹ Howland, G. cit. in NEWMAN James, *Videogames*, London, Routledge, 2004, p. 11 citazione dell'opera di Howland, G., *Game Design: the Essence of Computer Games*.

fittizio di Gensōkyō, dopo essersi rivolto direttamente al player, gli dà il suo benvenuto con questo messaggio:

This game is a Curtain Fire Shooting Game.

Girls do their best now and are preparing. Please watch warmly until it is ready.

The border land was wrapped in Scarlet Magic. Girls believe that you can solve this mystery...

La comunicazione tra il creatore del videogame e il suo pubblico è diretta e semplice, è quasi come se, dopo aver portato il giocatore a passare al di là della barriera Hakurei, egli desideri poterlo mettere in contatto diretto con i personaggi presenti dall'altra parte dello schermo, resi vivi e in attesa del nostro aiuto. Grazie alle sue parole, quindi, ZUN si pone a diventare esso stesso il ponte tra noi e l'universo narrativo di Gensōkyō.



(FIG 9: il primo menù di gioco di *Tōhō Kōmakyō*, 2002)

Subito dopo la schermata di transizione ci troviamo in presenza del menù di gioco, l'ipertesto discreto, anch'esso scritto usando la lingua inglese. Come per il primo messaggio rivolto ai fan, la scelta da parte di ZUN di usare l'idioma straniero al posto della scrittura in giapponese non sembra casuale, ma può forse trovare riscontri anche nel desiderio da parte del creatore di *Tōhō* di mettere in contatto i diversi elementi riconducibili a queste due culture, da una parte quella occidentale, specificatamente americana ed europea, e dall'altra quella asiatica e giapponese. Questo concetto diventa visibile anche grazie ai moltissimi riferimenti alla cultura occidentale presenti durante la partita: dalle molte citazioni ad opere o elementi occidentali presenti nei dialoghi delle cutscene,⁶²

⁶² Infatti, anche osservando semplicemente i dialoghi presenti nelle cutscene di Reimu e Marisa in *Tōhō Kōmakyō*, vi possiamo già trovare alcune importanti citazioni della cultura occidentale. Alcuni esempi possono essere: la

all'inserimento di figure emblematiche come quella della maid Sakuya o di particolari location come la Villa Scarlatta, tipica residenza vittoriana e importante stage per gli ultimi livelli di gioco. Questo concetto, inoltre, riceverà importanza anche grazie al ruolo dato alla figura dei vampiri, figure inizialmente nate in relazione all'ambiente europeo, eppure basilari nella trama del gioco grazie anche al loro rapporto con il mondo maggiormente legato al folklore giapponese di Gensōkyō, ricco di *oni* (tipici demoni giapponesi), templi shintoisti e simpatiche *miko*. Tornando all'analisi del menù, esso ci presenta, come visibile anche attraverso la FIG 9, otto diverse scelte possibili:

1. "Start": premendo questa opzione si potrà accedere direttamente alla scelta dei personaggi giocabili e della difficoltà di gioco per poi procedere alla partita principale.
2. "Extra Start": la modalità più difficile del gioco, sbloccabile solo dopo aver completato la campagna principale senza terminare le vite a disposizione e senza mai fare uso dell'opzione *continue*.
3. "Practice Start": una breve partita di prova, giocabile con il livello easy, che farà terminare l'avventura dopo lo scontro con il terzo boss della campagna principale.
4. "Replay": un'utilissima funzione, presente anche in quasi tutti gli altri titoli della serie, che fornisce la possibilità di rivedere, solo se non si è mai fatto uso dell'opzione *continue*, il replay registrato delle nostre vecchie partite per poter così studiare meglio il pattern di attacchi dei vari boss e formulare strategie utili alla vittoria.
5. "Score" i punteggi ottenuti al termine delle varie partite.
6. "Music Room": il database dei brani strumentali prodotti da ZUN per il gioco, presente sin da *Tōhō Fūmaroku*, il secondo titolo della saga per PC-98, e ricco, inoltre, di molti messaggi testuali in lingua giapponese per i propri fan, da brevi descrizioni di ogni singolo brano ai motivi legati alla loro creazione, o ai divertenti aneddoti che legano la musica ai diversi personaggi del gioco.
7. "Option": le opzioni di gioco. Tramite questo menù è possibile non solo regolare l'audio e la visualizzazione del software tra la modalità a finestra e quella a schermo intero ma, soprattutto, scegliere il numero di spell card massime e le vite disponibili per il giocatore (potendo così aumentare ulteriormente la difficoltà di gioco) oltre che la possibilità di

convenzione di Washington per lo scambio internazionale delle specie protette, i campi Elisi, la figura di Vlad Tepes, anche conosciuto come Dracula, l'opera letteraria *And then there were none* di Agatha Christie, la particolare composizione musicale per sette persone o strumenti detta Septette e un lieve riferimento alla serie televisiva inglese *Doctor Who*. I dialoghi delle cutscene delle due protagoniste potranno essere visionati presso i seguenti link: https://touhou.fandom.com/wiki/Embodiment_of_Scarlet_Devil/Story/Reimu%27s_Scenario, per Reimu, e https://touhou.fandom.com/wiki/Embodiment_of_Scarlet_Devil/Story/Marisa%27s_Scenario, per quelli dedicati a Marisa, 6 giugno 2019.

scegliere se ascoltare i brani musicali in midi, similmente a come avveniva per i titoli del PC-98, o in formato wav.

8. “Quit”: funzione per uscire dalla partita e tornare al desktop.

Se ci soffermiamo ora con più attenzione sull’opzione Start potremo comprendere come avviene la selezione dei personaggi giocabili, i loro parametri caratteristici, e le varie abilità di cui essi sono in possesso, entrando in questo modo nella parte dedicata alla fase dell’ipertesto denso o relativo a rete, in altre parole il gameplay.



(FIG 10 e 11: Reimu e Marisa come personaggi a confronto in *Tōhō Kōmakyō*, 2002)

Aiutandoci anche con le figure 10 e 11 possiamo subito notare come le due protagoniste, disegnate con un tratto ancora molto vicino a quello tipico dei personaggi della serie del PC-98, presentino dati di gioco molto diversi, utili a fornire loro punti di forza e debolezza distinti durante la campagna. In particolare, Reimu, pur essendo un personaggio lento nei movimenti e con un potere di fuoco limitato, grazie al suo ampio raggio d’attacco e, soprattutto, ai suoi proiettili speciali in grado di colpire i nemici pur non essendo in linea di tiro, diventa fondamentale per quei giocatori che trovano problemi nell’affrontare i mob, piccoli ma numerosissimi nemici di basso rango. Al contrario, invece, Marisa, più agile, potente e veloce, pur soffrendo di un bassissimo raggio di fuoco e della mancanza dei proiettili a ricezione tipici di Reimu, è perfetta per quel tipo di giocatore esperto ma che può trovare maggiori difficoltà nelle sfide contro i boss. Esiste poi anche una seconda importante scelta, sia per il tipo di finale positivo ottenibile al termine del gioco, il testo sequenziale, in questo caso diverso in base al tipo di personaggio scelto, sia per lo stesso gameplay, consistente nel decidere la spell e l’attacco base usato dal proprio personaggio. Ogni eroina

possiede, infatti, due formazioni di attacco diverse in grado di cambiare notevolmente il suo ruolo durante la partita:

- Reimu A, dotata degli Homing Amulet (proiettili a ricezione) come attacco base e della spell Musō Fūin (il sigillo del sogno), ottima per affrontare i mob ma debole nelle sfide contro i boss.
- Reimu B, il suo attacco base, il Persuasion Needle, e la spell, Fūmarin (il cerchio sigilla malvagità), la rendono perfettamente bilanciata per affrontare ogni tipo di sfida.
- Marisa A, eccezionale nelle sfide contro i boss grazie al suo attacco base Magic Missile e alla spell Stardust Reverie, risulta, tuttavia, debole contro i mob per il corto raggio d'attacco.
- Marisa B, il personaggio più debole in termini sia di copertura che di danno base con l'attacco Illusion Laser ma potenzialmente la più forte grazie alla spell Master Spark!

Una volta scelto il tipo di personaggio da controllare e una delle cinque difficoltà disponibili (easy, normal, hard, lunatic ed extra), si entra subito all'interno del gameplay base di gioco.



(FIG 12: il gameplay di *Tōhō Kōmakyō*, 2002)

La figura 12, tratta direttamente dal manuale di gioco presente online nel sito di *Tōhō Kōmakyō* curato da ZUN, ci mostra la battaglia contro uno dei boss, la maid Sakuya. Come possiamo osservare il giocatore, che controlla in questo caso il personaggio di Reimu B, si trova nell'intento di colpire l'avversaria con i propri attacchi, schivando allo stesso tempo la fitta coltre di proiettili emanata dal nemico. Se tuttavia analizziamo più nel dettaglio l'immagine possiamo subito notare,

aiutati anche dai numeri indicativi posti da ZUN all'interno della guida, alcuni degli elementi fondamentali che caratterizzano l'interfaccia di gioco di *Tōhō Kōmakyō*:

1. Il personaggio giocabile, in questo caso Reimu B, intento ad attaccare con l'attacco Persuasion Needle di cui abbiamo già parlato in precedenza.
2. I punti ottenuti dal giocatore e il precedente record dello stesso livello.
3. La parte dedicata al player (termine che, nel titolo di ZUN, indica le vite disponibili rimaste, in questo caso zero) e le bomb (il numero di spell ancora disponibili).
4. La sezione power dedicata al potenziamento dell'attacco base, in questo caso già portato al massimo livello, il numero di graze (termine, traducibile direttamente dall'inglese come sfiorare, con il quale ZUN indica le occasioni in cui il personaggio giocante si è trovato quasi a contatto con un proiettile nemico senza tuttavia venirne mai colpito: maggiore è il loro numero maggiore il punteggio ottenuto) e i punti guadagnati dopo la perdita dell'ultima vita, in questo caso 24.

Un altro elemento importante a cui possiamo risalire tramite l'osservazione della figura 12 è rappresentato dal modo in cui il gioco mostra i personaggi giocabili durante la partita, la visuale in terza persona. Proviamo ora, basandoci anche sul pensiero di Bob Bates, a comprendere meglio l'importanza di questo tipo di scelta, oltre che le maggiori differenze semiotiche rispetto a quanto offerto, invece, dalla visuale diretta in prima persona. Infatti, citando direttamente Bates:

First-person games tend to be faster paced and more immersive. There is a greater sense of being 'in the world' as the player sees and hears with his character. Third-person games allow the player to see his character in action. They are less immersive but help the player build a stronger sense of identification with the character he is playing.⁶³

Proprio per questo motivo il giocatore, grazie alla continua visione in terza persona del personaggio controllato all'interno di *Tōhō Kōmakyō*, può instaurare, così, un forte senso di identificazione con Marisa e Reimu, apprezzandone in maniera sempre maggiore i movimenti, le tecniche d'attacco e l'interazione con gli altri elementi della partita.

La scena proposta nella figura ci permette, infine, di spostare la nostra attenzione su due degli aspetti più importanti del gameplay di gioco, i boss e i loro attacchi peculiari ed unici, in questo caso Sakuya e la mossa Luna Clock. Passiamo ora, servendoci anche delle osservazioni di Newman, a delineare le caratteristiche principali del ruolo di questa figura. Secondo Newman, infatti, il classico boss di un videogame con le sue singolari qualità, oltre ad essere parte del puzzle

⁶³Bates, B. cit. in NEWMAN James, *Videogames*, London, Routledge, 2004, pp. 141-142 citazione dell'opera di Bates, B., *Game Design: the Art and Business of Creating Games*, Roseville, 2001.

rappresentato dalla partita, assume al suo interno un ruolo basilare. Infatti, diversamente da quello che avviene per i piccoli nemici incontrabili normalmente all'interno dei livelli, i mob, il boss, contenuto normalmente all'interno di una particolare area di gioco, grazie anche al suo peculiare pattern di attacchi, la caratterizzazione del profilo, e la musica unica che solitamente lo accompagna, rappresenta una delle parti più importanti dell'universo videoludico offerto dalla partita, oltre che, per la sua unicità, un vero e proprio puzzle a soluzione unica. Il giocatore per poterlo affrontare e sconfiggere dovrà, infatti, apprendere le sue mosse, il modo in cui egli combatte e le sue strategie rappresentando in questo modo per il player uno dei momenti più apprezzati all'interno dell'esperienza videoludica.⁶⁴ Applicando questi concetti al mondo di *Tōhō Kōmakyō* possiamo quindi scoprire come ognuno dei boss possieda, infatti, alcune particolari caratteristiche come: una propria musica caratterizzante e il proprio set personale di mosse, dette spell card, pattern speciali di proiettili di durata fissa, individuabile attraverso il numero di secondi in alto a destra, che si andranno ad intervallare con gli attacchi normali presenti durante la sfida. Questa caratteristica rappresenta, inoltre, anche uno degli elementi di maggiore caratterizzazione di questi avversari. Spiegandosi meglio, ad esempio con riferimento al Luna Clock, il pattern di questo attacco segue, dopo essere stato lanciato dalla maid, un freeze parziale per alcuni secondi dei proiettili presenti sullo schermo, movimento che, oltre a diventare un ostacolo per il personaggio giocatore, ricorda l'abilità unica di Sakuya che le consente di controllare lo scorrere del tempo. Dopo aver analizzato il gameplay nei suoi vari elementi passiamo ora alla visione nel dettaglio di ciò che costituisce la *semiotic shell* di *Tōhō Kōmakyō*, il mondo narrativo del titolo, il ruolo dei molti personaggi, le cutscene, la musica e i messaggi con i quali ZUN si rivolge ai fan. Per poter comprendere appieno la *lore* del titolo ci serviremo, oltre che delle cutscene, di quelle che possono essere considerate le due maggiori fonti di informazioni sulla narrativa dell'universo videoludico di *Tōhō*, i manuali di gioco, in forma cartacea o consultabili online nei siti dedicati ai diversi titoli, e i file di testo degli omake, le postfazioni, allegati come file di testo all'interno del cd di gioco e con diverse utili informazioni dedicate ad ogni videogame della saga. Dopo aver provato ad esaminare con attenzione la prima parte del manuale disponibile online, la prefazione, possiamo già scoprire, infatti, alcune importanti informazioni sulle cause che hanno spinto le due protagoniste ad intraprendere questa avventura. Riassumendo brevemente le informazioni presenti, scopriamo, così, come l'atmosfera sia quella di un'estate caotica, una stagione anomala nella quale, invece di poter godere delle temperature estive e del caldo sole, l'intera terra di Gensōkyō si ritrova avvolta in una sottile nebbia scarlatta.

⁶⁴ NEWMAN James, *Videogames*, London, Routledge, 2004, pp. 77-78.

L'oscurità, rifiutata ed allontanata dagli umani del mondo moderno grazie allo sviluppo della loro cultura, si ritrova ora ad inghiottire la terra in cui vivono le due protagoniste della saga, portando con sé le creature che la abitano. Reimu, sacerdotessa del tempio Hakurei e custode della barriera tra il mondo moderno e Gensōkyō, in una giornata tranquilla nella quale la noia prodotta dalla mancanza di fedeli ha ormai preso il sopravvento, preoccupata dal fatto che, se il fenomeno della nebbia fosse avvertito dai moderni umani potrebbe portarli a causare inutili problemi a Gensōkyō, decide di indagare per scoprirne le cause. In un altro luogo di quell'incredibile mondo, Marisa, una ragazza umana dotata di doti magiche e sempre in cerca di tesori, si ritrova davanti un lago a lei familiare ma coperto da una strana foschia e, spinta dal forte intuito, decide di provare a scoprire le cause di quel singolare fenomeno. Entrambe, però, non sanno ancora nulla della misteriosa villa comparsa al centro di quello specchio d'acqua, né del motivo che permette alla luna scarlatta di splendere maestosa all'interno di quella nebbia, o dei pericoli e dei personaggi che, proprio lì, le stanno attendendo.⁶⁵

Con questa breve prefazione, presente, seppur esternamente rispetto alla partita, sia nel manuale cartaceo allegato al cd originale che online nel sito del videogame, ZUN desidera così presentarci un breve incipit dell'avventura videoludica di *Tōhō Kōmakyō*. Le due protagoniste, Reimu e Marisa, spinte rispettivamente dal desiderio di proteggere la propria terra e dalla curiosità per l'ignoto, si prepareranno, perciò, ad un viaggio che le porterà verso la risoluzione del mistero legato alla nebbia scarlatta e all'oscurità che avevano inghiottito l'estate di Gensōkyō.

Spostiamo ora la nostra attenzione dalla prefazione presente nel manuale online alla postfazione presente nel file di testo omake allegato al disco di gioco, per poter, così, conoscere più nel dettaglio, anche attraverso le parole di ZUN, i personaggi che, rivestendo il ruolo di boss dell'avventura, si andranno a scontrare contro le nostre eroine.

Procediamo ora, quindi, a presentare i sette boss principali, uno per ogni stage, più la boss segreta finale, attraverso l'ordine in cui Reimu e Marisa vi si imbattono nel corso della campagna.

La prima a comparire nel corso della storia è Rumia, la *yōkai* dotata del potere di controllare l'oscurità e divoratrice di esseri umani. Personaggio totalmente secondario secondo le parole di ZUN, si rileverà, tuttavia, per la sua posizione di primo boss del gioco, un'ottima prova di partenza per il giocatore ancora alle prime armi. La seconda avversaria principale è rappresentata, invece, dalla fata del ghiaccio Cirno, già citata nei sotto-capitoli precedenti. Presentata da ZUN come una sempliciotta, questa giovane ragazzina ha il potere sulle energie glaciali, riscontrabile anche nella capacità di congelare per un attimo i proiettili diretti verso il giocatore; passa il suo tempo facendo

⁶⁵ Una versione online è visualizzabile presso il sito <https://www16.big.or.jp/~zun/html/th06man/html/story.html>, 13 maggio 2019.

dei test di ibernazione sulle rane e affronta le eroine con l'unico intento di mettere alla prova la sua forza. Subito dopo Cirno il giocatore entrerà nel vivo della storia andando ad affrontare l'ultimo boss disponibile per la partita di prova gratuita, oltre che il primo vero membro del team nemico, la guardiana della villa scarlatta, Hong Meiling. Dopo aver sconfitto anche quest'ultima il giocatore farà la conoscenza di Patchouli. Potentissima maga dotata di un'energia magica smisurata, visibile anche grazie alla scelta di ZUN di renderla l'unico boss in grado di usare una pletora di spell diverse a seconda dell'eroina selezionata ad inizio partita, è limitata tuttavia dalla sua impossibilità di recitare magie complesse a causa di problemi d'asma e dalla sua fragilità fisica. Rappresenta, infine, il primo membro dello staff ufficiale della villa.

L'incontro con Patchouli diventa utilissimo, poi, per presentare un elemento della poetica dei personaggi di ZUN, l'umorismo che emerge dai dialoghi tra loro. Un perfetto esempio di ciò è il discorso presente durante la cutscene di dialogo testuale tra la maga e Marisa:

P (Patchouli): non prenderli per favore (riferito ai libri della biblioteca)

M (Marisa): credo lo farò invece

P: vediamo, (leggendo un libro), "come sconfiggere passivamente la persona in nero davanti a sé..."

M: c'è davvero scritto così? (pensando tra sé e sé)

P: Hmm... la mia vista è peggiorata ultimamente

M: Non è forse perché la stanza è così buia?

P: Forse mi manca del ferro

M: Sai, credo tu intenda la vitamina A

P: e tu?

M: ne ho abbastanza, in svariati sensi

P: allora credo che forse mi servirò da sola

M: sono molto appetitosa

P: vediamo, come rimuovere le porzioni di cibo indesiderate (tornando a leggere lo stesso libro)

Dopo la sconfitta

M: Te la cavi con la magia, hai altro da mostrarmi?

P: sigh sigh... sono così anemica da non riuscire nemmeno a recitare le magie⁶⁶

Questo, tuttavia, è solo uno dei moltissimi esempi di comicità presenti nelle cutscene, rappresentanti il testo sequenziale del gioco, tra i personaggi dei vari titoli della saga. Molte volte, inoltre, essi sono arricchiti da citazioni o riferimenti da parte delle eroine alla cultura esterna a Gensōkyō e più vicina al mondo del player, come, ad esempio, quando Marisa cita l'opera *And then there were none*

⁶⁶ Traduzione personale tratta dal gioco. L'intera parte citata è, tuttavia, presente anche nelle trascrizioni dei dialoghi di gioco di Marisa presso il link

https://touhou.fandom.com/wiki/Embodiment_of_Scarlet_Devil/Story/Marisa%27s_Scenario, 12 maggio 2019.

di Agatha Christie durante il suo scontro contro l'ultimo boss rappresentato dalla giovane ragazza vampira, Flandre.

Tornando alla presentazione dei personaggi possiamo ora passare agli ultimi tre boss del titolo, Sakuya, Remilia e l'appena citata Flandre. La prima, analizzata in parte già durante la spiegazione del gameplay, è la migliore amica di Remilia, capo delle cameriere della villa: farebbe di tutto per rendere soddisfatta la sua padrona. Unico personaggio umano tra i boss del titolo, forse arrivata dal mondo moderno al di fuori della barriera insieme a Remilia, ha il potere di controllare il tempo, visibile chiaramente anche dalla sua capacità di fermare i proiettili per ostacolare le protagoniste durante le proprie spell. Remilia, infine, è una vampira di oltre 500 anni, boss principale del gioco: è colei che ha evocato la nebbia scarlatta per poter vivere serenamente senza il pericolo causatole dal sole estivo. I suoi poteri sono alcuni tra i più singolari di tutta la serie di *Tōhō*: può, infatti, controllare il fato delle persone. Il gioco mostra questo effetto grazie alla completa casualità nei pattern dei suoi attacchi, in grado di sorprendere il giocatore nei modi più disparati. Dopo l'incidente della nebbia scarlatta la simpatica vampira diventerà amica delle protagoniste e uno dei personaggi più ricorrenti nella saga videoludica comparendo, molte volte, anche insieme a Sakuya, Patchouli e Flandre, in diversi altri titoli della serie. Non possiamo però tralasciare anche la figura del boss segreto finale di *Tōhō Kōmakyō*, la sorella minore di Remilia, uno dei personaggi più teneri, potenti e pericolosi dell'intero universo videoludico prodotto da ZUN, la vampira folle Flandre. La giovane ragazza dotata, tristemente, di una disfunzione caratteriale in grado di farla passare in pochi minuti da un carattere dolce e tenero alla pazzia più selvaggia, è stata rinchiusa dalla sorella nei sotterranei della villa per la sua stessa sicurezza. Dotata del potere della distruzione, è in grado di incenerire qualsiasi cosa incontri sulla sua strada. Il suo pattern di attacchi è tuttora uno dei più variegati e complessi mai creati da ZUN, in grado di comportare una seria sfida per il giocatore che decidesse di affrontare il suo stage.⁶⁷

⁶⁷ Molte delle informazioni analizzate rispetto ai personaggi, ai messaggi con cui ZUN comunica con i fan e alla sua musica provengono dal file omake.txt presente nella cartella di gioco di *Tōhō Kōmakyō*. Una traduzione in inglese può essere trovata anche sulla wiki presso l'indirizzo

https://touhou.fandom.com/wiki/Embodiment_of_Scarlet_Devil/Afterword, 12 maggio 2019.



(FIG 13: Un'illustrazione creata dai fan rappresentante i boss degli stage di *Tōhō Kōmakyō*.

In ordine sono visibili da sinistra Rumia, Cirno, Meiling, Patchouli, Sakuya, Remilia e Flandre)

Come abbiamo potuto notare anche nei sotto-capitoli precedenti, inoltre, un punto importante della poetica di ZUN, oltre all'attenzione per lo sviluppo di un gameplay complesso e curato e una grande caratterizzazione dei personaggi, è il rapporto con la sua musica. Se andiamo, infatti, ad osservare più nel dettaglio sia il file di testo omake che la music room presente all'interno del titolo, possiamo accorgerci del livello di attenzione e cura posto dallo sviluppatore rispetto a questo aspetto. Ogni personaggio possiede una propria theme song personale e dedicata oltre che, in alcune occasioni, persino dei temi aggiuntivi legati alle varie spell card di cui le ragazze possono fare uso come nel caso di Remilia e Flandre. Le musiche, inoltre, tendono a non seguire un genere fisso ma a testare diversi tipi di arrangiamenti diversi, dal rock, presente come tema per Sakuya, sino a quelle ispirate ai brani tradizionali cinesi, per Meiling. Infine, ogni singolo brano possiede una piccola spiegazione aggiuntiva a proposito dei motivi della sua composizione o dei temi che esso dovrebbe aiutare ad evocare nella mente dell'ascoltatore, spiegazione presente sia nel file di testo omake che poi nella Music Room accessibile in partita.

Un ultimo importante elemento ottenibile dall'analisi del file di testo dell'omake in *Tōhō Kōmakyō* può essere intravisto nel modo di esprimersi usato da ZUN nel rapporto con i suoi fan. Il creatore di *Tōhō*, infatti, non si limita mai solo a fornirci delle semplici informazioni sui propri personaggi o sulle sue opere, specialmente in relazione alla sua musica: tenta sempre, invece, di instaurare una comunicazione diretta con il giocatore. Ciò che viene comunicato rispetto ai brani prodotti, ai motivi che hanno portato alla scelta di un determinato scenario piuttosto che un altro, ai personaggi o alla mancanza in alcuni casi della padronanza dei nuovi software di programmazione della

Windows, viene sempre espresso con un linguaggio colloquiale e amichevole quasi come se ZUN desiderasse mostrarsi non come lo sviluppatore dell'opera, quanto piuttosto come un amico giocatore, arrivando anche a fornire trucchi e strategie per aiutare il player a superare i difficili livelli del suo stesso videogame.

1.5 Conclusioni

Riassumendo brevemente ciò che abbiamo scoperto attraverso l'analisi del titolo di *Tōhō Kōmakyō* possiamo ora individuare più nel dettaglio alcune nuove informazioni che integrano i vari punti di forza analizzati precedentemente:

- Il gameplay tenta di non essere mai ripetitivo ma presenta profonde differenze legate sia al personaggio con cui si decide di cominciare la propria campagna, sia ai pattern propri di ogni singolo boss che ne rispecchiano in vari modi il carattere o le abilità uniche.
- I personaggi, sia giocabili che non, sono curati con attenzione, ognuno con il proprio ruolo, le proprie ragioni e i propri obiettivi, muovendosi in armonia all'interno dell'universo videoludico di Gensōkyō.
- I dialoghi e le cutscene sono ricchi in moltissime occasioni di divertente comicità, intervallano il gameplay senza stancare troppo il giocatore, e lo sorprendono addirittura con i riferimenti e le citazioni alla cultura esterna a Gensōkyō, più vicina al mondo reale di cui il player fa parte.
- La musica è altamente curata e volta ad incrementare l'esperienza di gioco di ogni singolo personaggio e ambiente, molte volte provvista, inoltre, di spiegazioni e riferimenti specifici da parte di ZUN verso i suoi ammiratori.
- Il modo in cui il programmatore si rivolge ai fan è sempre diretto e colloquiale, creando in questo modo un profondo senso di appartenenza e un legame tra il giocatore e il mondo videoludico nel quale si svolgono le avventure dei vari personaggi da lui controllati.

Nel prossimo capitolo analizzeremo maggiormente il rapporto creato da *Tōhō* con i suoi molti fan, in particolar modo relativamente all'ambiente non ancora trattato dei moltissimi fan-game, dei *dōjinshi* che gli si sono ispirati, dei gruppi musicali basati sulla musica di ZUN, delle molte convention, prime tra tutte il *Tōhō Hakurei Jinja Reitaisai* (Il grande festival di ringraziamento del tempio Hakurei), conosciuto anche semplicemente come *Tōhō Reitaisai*, ed il Comiket che ne hanno potuto vedere l'evoluzione. Nella parte finale tenteremo, infine, di comprendere se gli elementi che hanno portato al successo della serie di *Tōhō* potranno essere replicati anche per altri videogame, in special modo per quelli più vicini al mercato europeo e nordamericano.

Capitolo 2

Tōhō: l'evoluzione del fenomeno e il potere del fandom



(FIG 14: Il poster del quarto episodio di *Tōhō Gensō Mangekyō*, anime fan-made prodotto dal circolo Manpuku Jinja nel novembre del 2014)

2.1: La nascita del fandom e il ruolo della community

Nel capitolo 1 abbiamo provato a delineare con chiarezza l'evoluzione storica della saga di *Tōhō* e le maggiori caratteristiche che lo definivano in quanto videogame di successo. Dopo aver analizzato il periodo che vide l'uscita dei primi titoli, il loro genere videoludico di appartenenza, il ruolo del loro creatore e la *lore* generale del mondo di Gensōkyō, abbiamo, infatti, spostato la nostra attenzione sull'analisi come caso studio del titolo di *Tōhō Kōmakyō*, andando così a scoprire più nel dettaglio le caratteristiche che lo rendevano un gioco tanto amato dai fan.

Ma ciò è davvero sufficiente per definire questo fenomeno videoludico di massa? È indubbio, infatti, che le caratteristiche evidenziate in precedenza quali, ad esempio, l'accurata caratterizzazione dei personaggi, la cura nella musica e il gameplay abbiano inizialmente aiutato questo semplice gioco indie ad essere apprezzato dai suoi molti ammiratori, ma questo non ci permette ancora di spiegare il motivo della sua grande fama in Giappone. Infatti, per quanto il gioco fosse ben curato e divertente, il numero di altri titoli con caratteristiche simili presenti sul mercato videoludico di quegli anni era altissimo. Ma allora cosa ha davvero permesso al gioco creato da ZUN di ottenere una tale fama? Quali sono le caratteristiche che spingono ogni anno migliaia e migliaia di giovani giapponesi a partecipare alle convention legate al titolo? O quali le personalità esterne al lavoro di ZUN che hanno reso il gioco tanto celebre? Per poter rispondere a queste e ad altre domande provvederemo a spostare la nostra attenzione in questo capitolo dalle caratteristiche puramente videoludiche della saga alla vera forza motrice che ne ha permesso la fama, la community dei fan. Proseguiremo la nostra analisi servendoci, quindi, sia delle opere di alcuni studiosi della disciplina dei *digital game studies* che di un approccio basato dapprima sulla storia delle convention e poi sul tipo di opere esterne al gioco uscite sul mercato, sia prodotte con la supervisione di ZUN che create puramente dai fan. Infine tenteremo di comprendere anche se gli elementi che hanno permesso il successo di questo fenomeno siano replicabili o meno per altri tipi di opere multimediali o videoludiche, magari più vicine al mercato europeo e nordamericano. Dopo aver delineato quali saranno le linee guida della nostra analisi provvediamo quindi a cominciare il nostro studio del fenomeno, partendo da una delle domande basilari che ci serviranno per proseguire nella nostra ricerca: che cosa si intende per la community fandom di un titolo? E più nello specifico, come si definisce la subcultura di un videogioco?

Per definire che cosa sia la comunità di persone che ruota attorno ad un titolo videoludico, il suo ruolo e la sua capacità di influenzare la stessa fama di un videogame, dobbiamo prima procedere a dimostrare come l'aspetto semantico di un'opera videoludica si possa spingere ben al di là della

semplice partita o del software inizialmente progettato. Citando Massimo Maietti possiamo notare come:

I videogiochi sono testi dotati solitamente di un epitesto rigoglioso: numerose riviste specializzate, cartacee e online, pubblicano notizie, anteprime, recensioni e approfondimenti relativi a pressoché qualsiasi titolo apparso sul mercato. [...] Tra gli epitesti minori possono essere elencate le discussioni online, le riduzioni di testi videoludici in altri media (film come, fra gli altri, *Mortal Kombat*, cartoni animati *Pokémon*, romanzi come *Resident Evil* o fumetti come *Tomb Raider*), l'uso dei brand videoludici per promuovere prodotti di vario genere (come gli spaghetti istantanei di *Super Mario*).⁶⁸

Come abbiamo appena visto, infatti, il mondo legato ad un titolo videoludico raramente si limita al testo semiotico offerto dalla semplice partita, ma tende, piuttosto, a sviluppare il proprio epitesto, i messaggi materializzati esterni al software, in molti modi diversi. In svariate occasioni, infatti, la fama del titolo, i suoi personaggi o la sua *lore* continuano ad esistere anche al di là dello schermo di gioco spostandosi, di volta in volta, all'associazione con prodotti tra i più diversi: romanzi e comics, film, programmi tv e molto altro. Il valore degli epitesti appena osservati, inoltre, diventa particolarmente importante se, passando da una visione più di carattere generale concentriamo, invece, il nostro sguardo sugli ammiratori e fruitori del prodotto videoludico, i fan. Non è raro, infatti, che proprio questi ultimi, innamorati dell'esperienza di cui hanno potuto fruire, siano coloro in grado di portare i personaggi o la storia del videogame a nuovi livelli, creando così delle vere e proprie sottoculture legate alla saga videoludica di preferenza.

Come viene indicato anche da Mäyrä, infatti, i membri di una subcultura videoludica tendono a possedere alcune caratteristiche che li rendono parte integrante del fenomeno amato:

- Un tipo di linguaggio e una terminologia comune con profonde relazioni col mondo di gioco.
- Particolari forme di rituali, riscontrabili ad esempio in sessioni di partite condivise.
- Un particolare interesse per alcune forme di artefatti come libri, poster o oggettistica usati in molte occasioni anche come decorazione del luogo in cui viene espletata l'attività videoludica o come simbolo di identità e appartenenza alla stessa subcultura.
- Dei memorabilia, oggetti densi di significato legati al gioco o di ricordo per alcuni particolari eventi.

⁶⁸ MAIETTI Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli, 2017, pp. 56-57.

- Uno spazio condiviso in cui passare il proprio tempo libero, coincidente il più delle volte con l'ambiente virtuale offerto dal web o dai forum.⁶⁹

Una chiara visione del pensiero dei fan appartenenti ad una particolare subcultura videoludica ci può arrivare anche dagli studi di Jenkins; infatti:

To speak as a fan is to accept what has been labelled a subordinate position within the cultural hierarchy, to accept an identity constantly belittled or criticized by institutionalised authorities. Yes it is to speak from a position of collective identity, to forge an alliance with a community of others in defense of tastes which, as a result, cannot be read as totally aberrant or idiosyncratic.⁷⁰

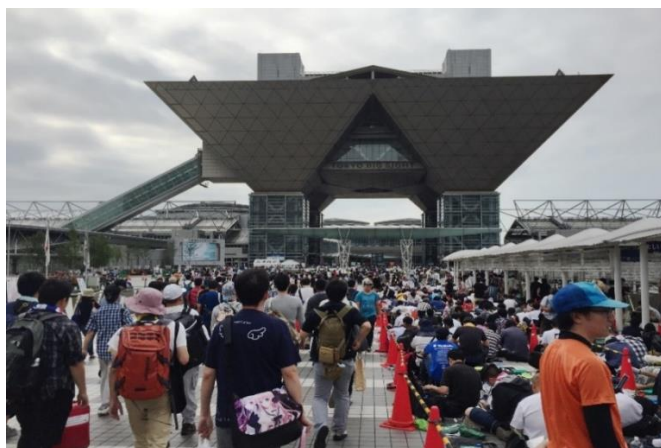
Proprio questo forte sentimento di appartenenza e identità collettiva da parte dei fan all'interno della tipica subcultura videoludica diventa poi fondamentale, oltre che per la capacità di riunire nel tempo un gruppo sempre crescente di persone partecipi della stessa passione, per l'interessante fattore legato alla creazione artistica e culturale delle stesse. Spiegandosi meglio, come notato anche da Newman, la comunità dei fan non si limita, infatti, alla semplice fruizione dei prodotti nati ufficialmente sulla base del gioco originale, come i già citati romanzi o comics, ma provvede essa stessa a crearne sempre di nuovi e originali. Fan-fiction, fan-comic, vari prodotti di oggettistica, action-figure, poster, cosplay e, in particolari casi, persino anime o videogame, vengono quindi prodotti in numero sempre maggiore dai fan, spinti dal desiderio di continuare a far progredire quella passione nata dopo la prima partita giocata ai videogame amati.⁷¹ Nascono così anche le prime convention, luoghi nei quali questi grandi gruppi di ammiratori videoludici ottengono la possibilità di ritrovarsi, scambiare tra loro i prodotti creati amatorialmente, condividere informazioni o anche semplicemente dimostrare la propria passione impersonando i personaggi prediletti con attività come il cosplay.

Uno dei maggiori eventi nati in Giappone, legato grandemente anche al fenomeno che abbiamo appena analizzato, diventò poi sempre più fondamentale per la diffusione di questo particolare genere di sottocultura, sviluppandosi successivamente sino ad essere la manifestazione dedicata agli anime e ai manga più grande al mondo, il Comiket.

⁶⁹ MÄYRÄ Frans, *An introduction to Game studies: Games in Culture*, London, Sage, 2008, p. 25.

⁷⁰ Jenkin, H. cit. in NEWMAN James, *Videogames*, London, Routledge, 2004, pp. 154-155 citazione dell'opera di Jenkins, H. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Cultures*, London, Routledge, 1992.

⁷¹ NEWMAN, *Videogames*, cit., pp. 160-161.

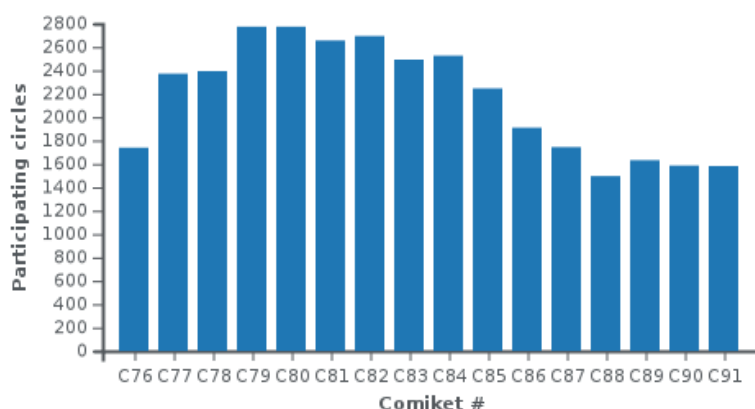


(FIG 15: Il grande numero di partecipanti al Comiket 90, agosto 2016)

Se andiamo ad osservare brevemente la storia di questa manifestazione, aiutandoci sia con il blog Comi Press che con i dati offerti dallo stesso sito giapponese della manifestazione, ci accorgiamo subito di come essa non sia altro che una conferma di quanto detto in precedenza. Tenutosi per la prima volta nella sala conferenze dell'edificio dei vigili del fuoco a Toranomom, Tōkyō, nel 1975, il Comiket era nato come piccola fiera per la condivisione delle creazioni amatoriali dei fan dell'animazione e dei manga nipponici. Al primo evento partecipò solo un piccolo numero di appena 32 circoli *dōjin*, gruppi di fan composti da giovani giapponesi che si riunivano per pubblicizzare i propri prodotti, e circa 700 spettatori. Tuttavia la manifestazione in pochi anni cominciò a crescere con sempre maggiore importanza. Nel 1980, infatti, il numero di circoli era già salito a più di 350 e il numero di spettatori si era decuplicato. Non passò molto prima che, anche grazie alla fama di anime e manga come *Urusei Yatsura* (Takahashi Rumiko, iniziata come serie nel 1978) o *Captain Tsubasa* (Takahashi Yōichi, iniziata come serie nel 1981), si giungesse al numero di ben 4000 circoli e oltre 40000 partecipanti durante il Comiket 30 tenutosi nel 1988. Nel 1996, infine, l'anno precedente alla pubblicazione sul mercato di *Tōhō Reiiden*, il Comiket si spostò definitivamente nella nuova sede del Tōkyō Big Sight, nella quale, da quel momento in avanti, si sarebbe tenuto due volte all'anno in agosto e dicembre, raggiungendo la quota stabile, mantenuta ancora oggi, di ben 30000 circoli *dōjin* diversi con un numero di partecipanti pari ad oltre 500000 persone.⁷² Questo particolare evento, oltre a mostrarci l'importanza della passione dei fan e della loro community ci permette anche, tornando all'oggetto di studio del nostro elaborato, di capire l'evoluzione e l'importanza che *Tōhō* ha acquisito in modo sempre maggiore negli anni.

⁷² OHARA T., *Brief History of Comiket*, Comi Press, 3 marzo 2008, <https://www.comipress.com/article/2008/08/03/3636.html> e *Komikkumāketto nenpyō*, <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html>, 7 giugno 2019.

Se infatti andiamo ad osservare l'analisi compiuta dal blogger Myrmecoleon relativamente al numero totale di circoli appartenenti ad un dato fandom e al loro aumento o diminuzione durante gli anni che intercorrono tra il Comiket 73 e il Comiket 91 (dicembre 2007–dicembre 2016), come visibile dalla figura 16, potremo subito notare alcune importanti informazioni utili alla nostra ricerca.

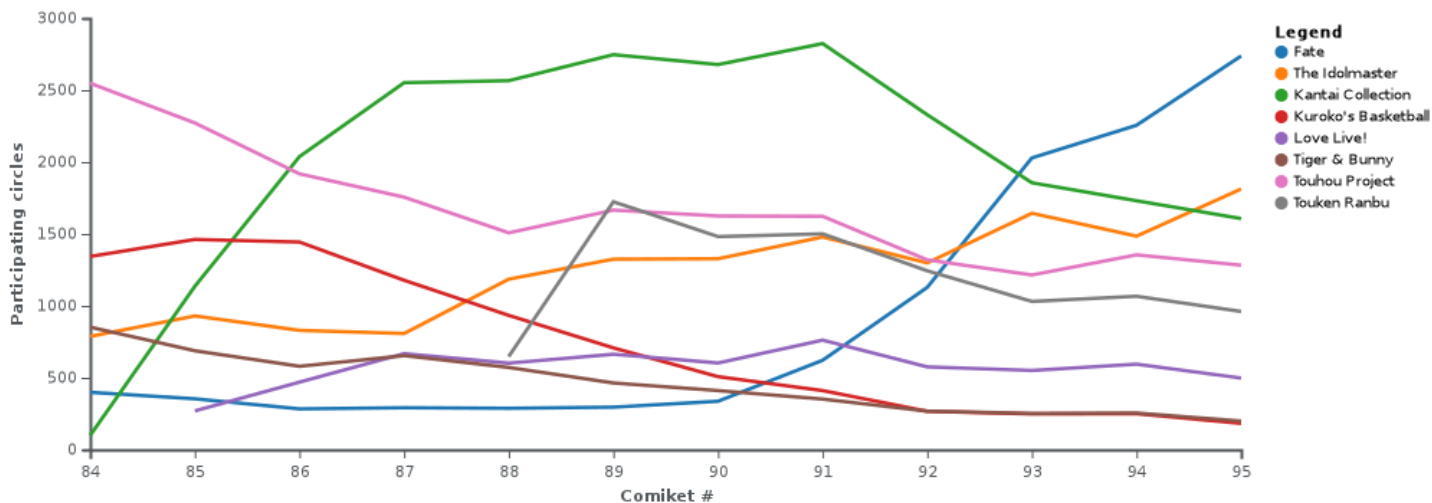


(FIG 16: numero di circoli legati al fandom del *Tōhō Project* presenti dal C76 al C91)

Andando più nel dettaglio possiamo vedere come, in relazione al numero di circoli partecipanti alla manifestazione, il fenomeno *Tōhō* abbia subito un aumento significativo e continuo coincidente col periodo che intercorre tra il C76 (Comiket 76, agosto 2009), anno in cui per la prima volta i giochi e la musica di *Tōhō* vennero riconosciuti ufficialmente dalla manifestazione come appartenenti ad un genere a sé stante, e il C80 (agosto 2011) passando da 1739 circoli a ben 2774.

Successivamente il fenomeno, dopo un breve periodo di stasi durato fino al C84 (agosto 2013), cominciò a diminuire gradualmente fino al numero di 1265 circoli presenti durante l'evento del C95 (dicembre 2018).⁷³ Se osserviamo la figura 15 potremo accorgerci, inoltre, di come *Tōhō*, pur avendo subito un'importante flessione negativa nel numero di circoli, se posto in relazione a quelli appartenenti ai fandom delle altre saghe videoludiche, come *Fate* o *Love Live!*, continui a piazzarsi, anche negli anni successivi al C80, come una delle più importanti correnti presenti alla manifestazione.

⁷³ I dati presenti in questo paragrafo si rifanno all'analisi condotta da MYRMECOLEON visualizzabile in forma di tabella nel blog *Myrmecoleon in Paradoxical Library*. Hatena Shinkan, presso i seguenti link: C73 – C81 <http://myrmecoleon.hatenablog.com/entry/20111228/1325092593>, C82 – C88 <http://myrmecoleon.hatenablog.com/entry/20150807/1438978498> e C89 - C95 <http://myrmecoleon.hatenablog.com/entry/2018/11/17/123508>, 23 maggio 2019.



(FIG 17: La tabella mostra il numero di circoli fandom appartenenti alle diverse correnti anime e manga presenti dal C84 al C95 messi in relazione tra loro)

Questa analisi della crescita e della diminuzione del fenomeno, tuttavia, non prende in considerazione anche un altro importantissimo elemento che ci permetterà di valutare la reale ampiezza del fandom legato al videogame di ZUN, la convention ufficiale per gli ammiratori del gioco, il *Tōhō Hakurei Jinja Reitaisai* (Il grande festival di ringraziamento del tempio Hakurei). Questa particolare manifestazione, tenutasi per la prima volta a Ōta nel 2004, rappresenta con il suo grande numero di circoli presenti, eventi, e partecipazioni da parte delle personalità legate al mondo di *Tōhō*, il più grande evento di ritrovo per i fan della saga.



(FIG 18: Cosplayer di Remilia presso l'*Hakurei Jinja Shōki Reitaisai*, novembre 2014)

Stando al blog *NikoNiko Daihyakka*, pur non essendo stato creato ufficialmente dal team *Shanghai Alice*, il *Reitaisai* presenta profondi collegamenti con la figura di ZUN. Essi spaziano dallo stesso nome, scelto dal creatore della saga videoludica, sino al fatto che la convention, oltre che luogo d'incontro prediletto tra il programmatore della saga ed i suoi fan, sia stato scelto da ZUN come l'evento per annunciare pubblicamente il proprio matrimonio.

L'evoluzione nel tempo di questa manifestazione, inoltre, pare seguire un parallelo con quella del Comiket di cui abbiamo parlato precedentemente. Infatti, se nel primo *Reitaisai* del 2004 i circoli presenti legati alla saga ammontavano a soli 114, già nel 2010 il loro numero era aumentato a ben 4050, una presenza tale da poter forse spiegare persino la diminuzione degli stessi presso il Comiket. La crescente popolarità dell'evento portò presto, inoltre, al bisogno della creazione di una seconda edizione, l'*Hakurei Jinja Reitaisai SP* (Special) che, a differenza di quella principale tenutasi in primavera, si sarebbe svolta a settembre, raddoppiando così il numero degli eventi.

L'edizione SP ebbe tuttavia termine nel 2011, venendo cancellata a causa del disastro causato dal terremoto e dallo tsunami avvenuti nel Tōhoku in quello stesso anno. Fortunatamente, però, tre anni dopo, nel 2014, venne ufficialmente inaugurato l'*Hakurei Jinja Shōki Reitaisai* (Il grande festival di ringraziamento autunnale del tempio Hakurei) che, prendendo il posto della versione SP, la rimpiazzò definitivamente da lì in avanti come il secondo evento più grande legato al fandom della saga.⁷⁴ Entrambe le manifestazioni sono così diventate ad oggi, insieme al Comiket, uno dei maggiori eventi tenuti ogni anno presso il Tōkyō Big Sight. Il *Reitaisai* rappresenta quindi, proprio grazie al suo alto numero di circoli, in media 4000 ad edizione, agli eventi, al cosplay, e alle personalità ad esso collegate, un evento in grado di attirare a sé ogni anno migliaia di giovani fan della saga oltre che lo spazio di ritrovo perfetto per ogni vero ammiratore dei videogiochi e dei personaggi di ZUN.

Dopo aver analizzato in questo breve capitolo le origini della subcultura dei videogiocatori, i principali sbocchi creativi possibili grazie ai circoli e i maggiori eventi caratterizzanti questo particolare fenomeno in Giappone, procederemo ora verso un'analisi dei principali aspetti che hanno spinto i fan ad innamorarsi dei personaggi della saga di *Tōhō*, concludendo poi con una panoramica delle varie opere amatoriali prodotte dal fandom di questo gioco, come manga, videogame, anime e musica.

⁷⁴ *Hakurei Jinja Reitaisai*, Nikoniko Daihyakka, <https://dic.nicovideo.jp/a/博麗神社例大祭>, 23 maggio 2019.

Capitolo 2.2 La cultura otaku e i motivi del successo di *Tōhō*

Nella parte precedente abbiamo visto come, dopo aver superato la barriera offerta dalla semplice partita, il mondo semiotico legato ad un videogame possa arrivare grazie all'opera dei fan ad espandersi fino a comprendere aspetti ed elementi da esso anche molto distati, come film, oggettistica, musica e molto altro. Questi elementi poi, attraverso eventi e manifestazioni come le convention di anime e manga, il Comiket o il *Reitaisai*, possono giungere a diffondersi ulteriormente andando ad aumentare nel tempo la sfera d'influenza del fenomeno videoludico e il numero di persone ad esso appassionate. Ma come si applica questo nel caso concreto di *Tōhō*? Quali sono le tipologie di opere create dai fan che hanno contribuito ad aumentarne la fama? E, soprattutto, perché i personaggi creati da ZUN sono stati tanto amati dal loro pubblico? Se vogliamo rispondere a queste domande dobbiamo comprendere prima attentamente la sfera d'influenza culturale sulla quale ZUN si era basato nel momento della creazione dei suoi personaggi, la cultura otaku degli anni novanta.

Uno dei massimi periodi di espansione della subcultura anime e manga, visibile anche dal rapido aumento dell'importanza data a manifestazioni come il Comiket, coincise con il periodo che andava dalla prima metà degli anni ottanta agli inizi degli anni novanta, quella che viene conosciuta da molti come l'era d'oro dei manga e dell'animazione giapponese. Alcuni dei titoli più importanti nella formazione della subcultura otaku giapponese dell'epoca sono, ad esempio, *Dragonball* (1984), *Sailor Moon* (1991), *Evangelion* (1995), *Pokémon* (1996) o i già citati *Urusei Yatsura* e *Captain Tsubasa*. Trascorsi ormai gli anni che erano stati il regno quasi incontrastato del fenomeno dei *mecha* (i super-robottoni) e della science-fiction, aventi i loro esempi più significativi in anime del calibro di *Gundam* (1979) e *Captain Harlock* (1978), i gusti dei giovani giapponesi si stavano avvicinando maggiormente ad avventure di stampo più leggero o comunque con una maggiore caratterizzazione dei personaggi che le interpretavano. Importanti esempi di ciò si possono trovare nei due fenomeni che diventarono presto i titoli bandiera rispettivamente del genere *shōjo*⁷⁵ e di quello *shōnen*⁷⁶, *Bishōjo senshi sēra mūn* (La bella ragazza guerriera Sailor Moon di Takeuchi Naoko) e *Doragonbōru* (Dragonball di Toriyama Akira). Se il primo narrava le avventure di una giovane ragazza delle medie, Tsukino Usagi, e delle sue amiche unite per combattere insieme contro le forze del male, accompagnate da una forma di racconto che univa le scene di lotta ai classici problemi della vita quotidiana delle giovani come storie d'amore, studio e amicizia femminile, nel

⁷⁵ *Shōjo*, genere di manga o animazione dedicato principalmente ad un pubblico femminile di giovani ragazze, ricco di storie d'amore e romanticismo.

⁷⁶ *Shōnen*, genere di manga o animazione dedicato principalmente ad un pubblico di giovani ragazzi, trova la sua massima espressione nei manga di combattimento ricchi di divertenti avventure e amicizia.

secondo, invece, con un ritmo di narrazione divertente e simpatico, si narrava la storia di un giovane bambino guerriero perennemente in viaggio, Son Goku.

Pur presentando moltissimi punti diversi, tuttavia, entrambe le opere furono basilari per l'istituzione dei nuovi canoni di gradimento dei giovani dell'epoca. Il pubblico aveva cominciato così ad associare determinate caratteristiche ai protagonisti dei due diversi generi: ragazze combattive ma dolci e comprensive per lo *shōjo*, ed eroi forti, con una personalità scanzonata, simpatici e divertenti per lo *shōnen*.

Sailor Moon ci fornisce, inoltre, anche grazie al suo particolare apprezzamento da una parte di giovani ragazzi giapponesi, un ottimo esempio dello sviluppo di alcune categorie stereotipate di personaggi che, da lì in avanti, sarebbero ricomparse in moltissimi anime e giochi successivi segnando così, in particolar modo, alcuni dei principali standard della cultura otaku. Gli esempi più importanti di cui ci serviremo in seguito anche per delineare meglio i personaggi principali di *Tōhō*, sono:

- Tsukino Usagi, la protagonista della serie. Usagi è una ragazza gentile e dolce ma sempliciotta e con la testa perennemente tra le nuvole, importante per lo stereotipo della tipica *baka gāru*⁷⁷.
- Mizuno Ami, Sailor Mercury, compagna ed amica della protagonista. Ami è una ragazza timida, studiosa e calma, ma con un carattere forte che tende ad esternarsi nei momenti di difficoltà, importante per lo stereotipo del personaggio della *meganecko*⁷⁸.
- Hino Rei, Sailor Mars, una giovane dal carattere esplosivo sempre pronta ad aiutare ed in molti casi a salvare la protagonista nelle situazioni di maggiore pericolo. La ragazza, dal carattere inizialmente freddo, grazie alla sua capacità di esternare i propri profondi sentimenti di amicizia e alla sua grande energia, emerse dopo essere entrata in intimità con il gruppo, è basilare per la creazione dello stereotipo della *tsundere*.
- Aiko Minako, Sailor Venus, una giovane solare, simpatica e sportiva. Il suo ruolo diventerà importante per la caratterizzazione dello stereotipo della ragazza atletica e simpatica rappresentante, in moltissimi casi, la migliore amica del protagonista.

⁷⁷ *Baka gāru*, termine scelto personalmente per indicare lo stereotipo anime della ragazza solare ma sempliciotta.

⁷⁸ *Meganecko*, il termine indica lo stereotipo anime della tipica ragazza con gli occhiali calma, studiosa e serena. Queste particolari caratteristiche, tuttavia, saranno riscontrabili molte volte anche in personaggi che tendenzialmente non li indossano, come in questo particolare caso per la figura di Ami.

- Chibiusa, la figlia della regina Serenity (la futura Usagi), è una piccola bambina sempre allegra, giocosa e piena di energie. Il suo personaggio è basilare per la formulazione dello stereotipo della sorellina del protagonista.

Se guardiamo alla cultura anime di quegli anni, tuttavia, non possiamo tralasciare anche quello che da molti sarà ricordato come una delle opere più importanti degli anni novanta, *Evangelion*.

Questo anime, suddiviso in 26 episodi e creato dalla Gainax nel 1995, diventò presto un importante fenomeno di massa di enormi proporzioni, nonché uno dei capisaldi della subcultura otaku dell'epoca. La trama, basata sullo scontro combattuto grazie ad enormi robot tra l'umanità e una forma di alieni chiamati "angeli", ruota attorno alla figura di tre personaggi principali, Ikari Shinji, Ayanami Rei e Langley Sōryū Asuka. Il format dell'avventura si discosta grandemente, sia per il ritmo che per gli elementi di narrazione, da ciò che fino a quel momento era stato il tipico anime principe delle preferenze di gusto del pubblico giapponese. Shinji, al contrario di Goku, non è un eroe simpatico o forte, il suo carattere è rappresentato come quello di un normale giovane dell'epoca, terrorizzato dall'orrore della guerra che suo malgrado sarà costretto ad affrontare. È un personaggio debole, pieno di paure e fragile che, costretto dal padre Ikari Gendō, dovrà lottare contro un'orda senza fine di nemici mortali, affrontando in maniera continua il terrore di una fine certa. Anche Asuka e Rei non possono semplicemente essere adattate alle categorie di ragazze stereotipo che, usando *Sailor Moon* come base, abbiamo delineato in precedenza. Se la prima, infatti, potrebbe sembrare inizialmente una semplice ragazza *tsundere*, simile al personaggio di Hino Rei, in realtà, man mano che la storia prosegue, ci accorgiamo di come il suo carattere non sia altro che una semplice facciata, una maschera volta a nascondere il terribile passato che la tormentava e che finirà per portarla alla pazzia. Ma è in Rei che si vede davvero per la prima volta un esempio di protagonista totalmente diverso dal passato. Al contrario di Usagi, Rei è un tipo nuovo di eroina, una ragazza inizialmente fredda, priva di sentimenti e distaccata, cresciuta da Gendō con l'unico scopo di diventare il soldato perfetto, oltre che il simulacro di un amore ormai perduto. L'evoluzione di questo personaggio, da macchina da guerra dal cuore di ghiaccio a studentessa dotata di sentimenti e persino amore per il protagonista, diventerà fondamentale, oltre che per attirare con il suo carattere la passione e l'ammirazione di migliaia di giovani giapponesi, per la creazione dello stereotipo della ragazza *kūdere*⁷⁹, basato appunto sulle caratteristiche che contraddistinguevano Rei.

Gli anime e il tipo di personaggi che abbiamo appena analizzato sono solo alcuni degli esempi che possono portarci a comprendere meglio quali fossero i principali canoni per la subcultura otaku

⁷⁹ *Kūdere*, tipico stereotipo all'interno dell'animazione giapponese di una ragazza glaciale, fredda e quasi priva di sentimenti che, tuttavia, nasconde in sé un'incredibile dolcezza.

degli anni novanta di cui ZUN si servì per la creazione delle ragazze di Gensōkyō. Per citarne solo un altro paio si potrebbero ricordare, ad esempio, gli stereotipi delle ragazze *yandere*, di cui il manga *Mirai nikki* (Esuno Sakae, 2006) ci mostra un esempio perfetto grazie a Gasai Yuno, esternamente tra i personaggi più dolci e simpatici ma disposti a cadere nella pazzia pur di proteggere il proprio amore, o delle *dandere*, giovani estremamente timide ma che mostrano grande dolcezza se in presenza del ragazzo amato, visibili ad esempio nel personaggio di Hyuga Hinata in *Naruto* (Kishimoto Masashi, 1999).

Se uniamo queste informazioni a proposito della subcultura otaku ad una delle caratteristiche principali dell'opera videoludica di ZUN, l'enorme numero di personaggi presenti nella saga, ognuno dotato della propria unicità, possiamo subito comprendere uno dei motivi del successo del videogame tra i fan. ZUN nella sua opera, infatti, permette ad ogni singolo personaggio di incarnare degli stereotipi della subcultura otaku sempre diversi: citando solamente alcuni esempi, possiamo così capire come alcuni dei personaggi già analizzati in precedenza, nella fattispecie Remilia, Cirno e Patchouli, possano trovare riscontri al loro carattere rispettivamente negli stereotipi delle ragazze *tsundere*, *baka gāru* e *kūdere*⁸⁰.

D'altronde, citando la riflessione personale che Doodger, un utente del blog Reddit, compie a proposito dei motivi della riuscita della saga, possiamo comprendere come, secondo il pensiero condiviso anche da moltissimi altri fan:

Characters are what Touhou does best, and the stunning variety of them is why most players end up being attached to at least a few. [...] It takes hours of practice to beat every boss that a game has to offer. This gives the player a lot of time to get to know every single character, learn which one they like, which one they dislike... and which one they dread fighting. After five hours of practice fighting an insane child vampire with the power to destroy everything, it's hard to be indifferent about the characters.⁸¹

Riassumendo ora tutti gli elementi a nostra disposizione, anche grazie a quanto precedentemente analizzato nel capitolo 1, potremo così finalmente giungere a delineare tutte quelle caratteristiche che hanno permesso al fenomeno di *Tōhō* di diventare tanto amato dai fan.

Il motivo del successo del gioco si può quindi riscontrare nella perfetta combinazione dei seguenti elementi:

⁸⁰ È importante notare, tuttavia, come in Patchouli la freddezza tipica del personaggio *kūdere* non verrà mai portata ai suoi estremi, rendendola piuttosto una giovane fredda e riservata ma mai glaciale, al contrario, invece, di come era avvenuto per Ayanami Rei.

⁸¹ DOODGER, *Why ARE the Touhou games so Popular? A long-ish analysis.*, Tōhō Reddit Network, 2015, https://www.reddit.com/r/touhou/comments/2wxxvf/why_are_the_touhou_games_so_popular_a_longish/, 27 maggio 2019.

- Un altissimo numero di personaggi, curati con estrema attenzione, e, grazie ai loro aspetti unici, in grado di rappresentare al meglio gli stereotipi della subcultura otaku, attirando così i gusti più diversi dei molti fan.
- Ottimi brani strumentali che, come già citato precedentemente nella parte relativa allo studio del titolo di *Tōhō Kōmakyō*, uniti alla caratterizzazione degli attacchi e dei profili dei boss di gioco, sono stati dapprima amati dai fan e, quindi, sfruttati come base per la creazione della musica dei diversi circoli.
- Un gameplay di gioco complesso ma al tempo stesso ben curato, ricco di caratteristiche uniche e diverse per ogni pg, che, spronando i giocatori ad una sfida continua, ha permesso loro di identificarsi con i personaggi arrivando in questo modo ad amarli sempre più nel corso delle partite.
- Il rapporto diretto, semplice e continuo tra ZUN e i suoi fan, che, come citato precedentemente nel capitolo 1, si realizza dapprima attraverso i testi contenuti negli omake e nei manuali e, successivamente, grazie alla partecipazione a conferenze, interviste e convention di diverso genere, prima fra tutte il *Reitaisai*.
- Poche semplici regole, come vedremo meglio nel prossimo capitoletto, create da ZUN per gestire l'ambiente del fandom che hanno tuttavia permesso la creazione da parte dei circoli di un'altissima varietà di opere, fornendo loro in questo modo una libertà quasi assoluta.

Dopo aver compreso le ragioni del successo di ZUN, tenteremo ora, all'interno della parte finale dell'elaborato, di dare uno sguardo generale ai tipi di opere prodotte dai fan e alle prospettive per il futuro della saga. Concluderemo, infine, analizzando brevemente alcune delle opere legate al mondo di *Tōhō* giunte sul mercato europeo e nordamericano, e se esistano delle possibilità di replicare le cause che hanno portato questo fenomeno al successo anche per altri titoli videoludici al di fuori del Giappone.

Capitolo 2.3 Le opere del fandom e le prospettive per il futuro

L'universo del fandom che ruota attorno ai 28 giochi originali della saga presenta un numero di opere e circoli davvero elevato: infatti, secondo la wiki dei fan, oltre ai videogame originali, esistono circa:

- Oltre 400 giochi prodotti dai fan per le più svariate piattaforme, da *Tōhō Senkitan* (Le leggende delle battaglie a cavallo dell'est), il primo videogame fan-made mai prodotto della saga, pubblicato dal circolo D.N.A. Software Creations per PC nel 2004, a *Tōhō*

Azure Reflections, prodotto inizialmente per PC dal Souvenir Circle nell'agosto del 2012 e successivamente disponibile, dopo la localizzazione americana eseguita dai fan, come titolo per Playstation 4 e per Nintendo Switch dall'estate del 2018.

- 279 gruppi musicali nati basandosi sulle canzoni originali dei videogame della saga e appartenenti ai generi più diversi, dal tecno-trance degli East New Sound al rock degli Alice Emotion.
- 4 serie diverse di manga prodotte in collaborazione con ZUN.
- 7 artwork e guide volti ad integrare le informazioni disponibili sulla vita dei personaggi a Gensōkyō.
- 2 magazines con uscita mensile.
- 8 serie di anime prodotte dai fan, la più importante delle quali, *Tōhō Gensō Mangekyō*, conta ad oggi 11 episodi di circa 20 minuti l'uno.⁸²

Il numero dei prodotti creati dai fan tende poi ad aumentare ulteriormente se pensiamo anche al numero di *dōjinshi* prodotti dai vari circoli, probabilmente più di un migliaio, e in crescita costante in occasione di ogni nuovo Comiket o *Reitaisai*. Proprio per questo motivo, nell'evidente impossibilità di analizzare ogni singola opera appena citata all'interno di questo elaborato, per quanto molte di esse siano di pregevole qualità e importanza, dovremo provvedere a portare la nostra analisi verso l'osservazione dei quattro differenti macro-gruppi nei quali esse si possono riunire: le opere musicali, i videogame, i comic ed infine l'animazione.

Tuttavia, prima di cominciare la nostra ricerca, è opportuno tentare di cercare la risposta ad una nuova importante domanda: qual è stato il ruolo di ZUN rispetto alla crescita esponenziale del mercato fan-made collegato alla serie? E più specificatamente, quali sono le regole che hanno permesso lo sviluppo di queste opere amatoriali?

Andiamo ora ad osservare le risposte date da ZUN durante un'intervista rilasciata nel 2016 al giornalista videoludico Bob Mackey per comprendere meglio quale sia il suo pensiero rispetto alle regole di base del fandom della saga. La risposta data dal programmatore alla domanda di Mackey rispetto a cosa dovessero fare le persone che avessero desiderato creare delle opere basate su *Tōhō* e su quale o quanto controllo egli avrebbe esercitato sulle loro creazioni, è, infatti, piuttosto singolare:

So, there's a specific guideline for people outside of ZUN Soft. So, there are rules, from a doujin aspect, i set that i'm more or less OK with. So, i'm not super-duper strict. The first rule is not to sell it at a consumer level. Don't use original data. So, people can't use my art, my music; they have to either mix it up or change the art

⁸² https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Wiki, 22 maggio 2019.

up, and yeah. That was my first set of rules. So, with the advancement of technology, smart phones or streaming, i'd need to fidget with the rules so they could evolve alongside advancements in technology.⁸³

Come possiamo vedere dall'intervista, le regole scelte da ZUN, senza guardare in maniera eccessiva alla legge sul copyright, sono chiare e semplici. Chiunque decidesse di creare un'opera basata sul suo videogame, o in alternativa sui suoi personaggi, non potrebbe né venderla a livello di mercato né utilizzare i dati originali provenienti dalla saga videoludica, senza prima modificarli o nel caso della musica, remixarli. Questo semplice set di regole permette, così, al creatore della saga, sia di difendere l'originalità del proprio lavoro, sia di spingere i propri fan alla produzione di opere proprie con l'intento non tanto di un guadagno diretto, quanto piuttosto della trasmissione della passione nata attraverso la fruizione del gioco originale. Probabilmente è proprio grazie anche a questo particolare atteggiamento del creatore della saga nei confronti dei suoi ammiratori che il fenomeno del fandom di *Tōhō* ha potuto svilupparsi nel tempo sino a raggiungere i livelli di cui abbiamo parlato precedentemente.



(FIG 19: si noti il grande numero dei diversi oggetti fan-made disponibili presso la bancarella di uno dei circoli partecipanti al *Tōhō Reitasai* nel 2003)

⁸³ MACKEY Bob, *Interview: ZUN on 20 Years of Touhou Project*, USC, 18 ottobre 2016, <https://www.usgamer.net/articles/interview-zun-on-20-years-of-touhou>, 23 maggio 2019.

Dopo aver osservato le regole base poste da ZUN ai vari circoli dei fan, procediamo ora con l'analisi dei segmenti più importanti che caratterizzano questo fenomeno. Il primo macro-gruppo sul quale porremo il nostro sguardo, anche in onore ad uno dei temi più amati da ZUN, sarà l'ambiente musicale e le principali band che ne fanno parte. Come detto precedentemente, il numero di gruppi musicali che si sono formati basando la loro musica sul fenomeno di *Tōhō* ammonta a 279. Se si andassero ad inserire, ipoteticamente, tutti i remix prodotti dalle varie band in un unico file, comprimendolo, potremmo raggiungere facilmente, come calcolato dal sito TVTropes, il peso virtuale in dati di circa 1.8 terabyte.⁸⁴ In altre parole la musica di *Tōhō*, pur essendo basata su un videogioco, potrebbe tranquillamente arrivare ad essere seconda come numero di brani creati solo ad un altro importante fenomeno musicale nipponico, famoso nel mondo anche per la sua vastità, *Vocaloid*.⁸⁵ Citando alcune delle band più famose del fandom di *Tōhō* possiamo ricordare gli East New Sound, i Digital Wing, i Cool&Creat, gli Alstroemeria Records e gli IOSYS. Mentre guardando ai brani più celebri, vi troviamo sicuramente *Bad Apple* degli Alstroemeria Records e *Ciruno no pāfekuto sansū kyōshitsu* (La classe della matematica perfetta di Cirno) degli IOSYS. Infine, alcune delle più importanti novità rispetto a questa branca del fandom possono essere trovate nella nuova app per smartphone giapponesi *Tōhō Dōjin Music*, contenente oltre 4500 brani di 15 circoli diversi,⁸⁶ e nell'evento del *Tōhō Utamatsuri*, un grande concerto nel quale ogni anno si esibiscono i principali circoli musicali legati al videogame.

Se spostiamo ora il nostro sguardo verso l'ambiente dei *dōjinshi*, servendoci della wiki dei fan, possiamo notare come questo sia uno dei settori più seguiti da parte di ZUN. Come citato in precedenza, nel settore cartaceo del fenomeno possiamo trovare ben quattro serie di manga, sette artwork o guide, e due differenti magazines mensili. Cominciando la nostra analisi dalle serie di manga prodotte anche grazie alla collaborazione di ZUN, consistente a volte nella fornitura di disegni e bozzetti, altre in vere e proprie indicazioni sulla trama, *Tōhō Sangetsusei* (I tre spiriti della luna dell'est, iniziata come serie nel 2005), *Tōhō Bōgetsushō* (L'immagine effimera della luna dell'est, iniziata come serie nel 2007), *Tōhō Ibarakasen* (Il poema dell'eremita della rosa, 2010-2019) e *Tōhō Suzunān* (L'eremitaggio della campana, 2012-2017), possiamo notare come nessuno

⁸⁴ TVTropes, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/AwesomeMusic/Touhou?from=AwesomeMusic.TouhouProject>, 28 maggio 2019.

⁸⁵ Secondo la pagina ufficiale della Crypton, l'azienda produttrice del software *Vocaloid*, solo il numero di canzoni dedicate a Miku, idol protagonista del fenomeno ma facente parte di un gruppo ben più vasto di altri personaggi e voci, può arrivare tranquillamente ad essere superiore a 100.000. CRYPTON, https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us, 27 maggio 2019.

⁸⁶ *Tōhō Gakkyoku 4500 kyoku ga sumaho de haishin sutāto! Shanhai Arisu Gengakudan · ZUNshi & Koukon furontya · akiyama ni shi ga Tōhō Gakkyoku arenji ni tsuite kataru*, 17 ottobre 2018, <https://news.denfaminicogamer.jp/interview/181017a>, 29 maggio 2019.

di essi ponga come protagoniste Reimu o Marisa, spostando invece l'attenzione sui personaggi secondari di Gensōkyō. Se per il primo manga citato, infatti, la narrazione si concentra sulle avventure delle tre fate della luce, Luna Child, Sunny Milk e Star Sapphire, nel loro incontro con gli altri personaggi comparsi nei videogame, la situazione non muterà anche per le altre serie dove i protagonisti saranno rappresentati da solitarie eremite o dal gruppo degli abitanti della luna facenti capo a Hōraisan Kaguya. Al contrario dei manga, invece, sia gli artwork che i magazines, tra i quali il più famoso è senza alcun dubbio *Tōhō Kōrindō* (Il tempio della pioggia profumata, pubblicato per la prima volta nel 2004), di cui abbiamo già parlato in precedenza collegandolo al personaggio di Rinnosuke, aggiungeranno di volta in volta diverse informazioni utili a comprendere meglio la trama dei videogame, inserti con le descrizioni delle spell card o piccoli siparietti umoristici tra i principali personaggi della serie.⁸⁷ Per quanto invece riguarda i *dōjin* creati dai circoli dei fan essi si caratterizzano maggiormente per storie di carattere umoristico o eroge tra i vari personaggi preferiti. Spostiamo ora la nostra attenzione sull'ambito dei videogame. Esiste un numero altissimo di titoli *dōjin* appartenenti quasi ad ogni tipo di gameplay. Si va infatti, come osservabile dalla wiki, da giochi di combattimento o *danmaku*, simili per forma a quelli originali, sino a veri e propri RPG come *Tōhō Puppet play*, basato su una versione hackerata di *Pokémon rosso-fuoco* (Nintendo, 2004), o giochi musicali come *Tōhō rizumu k̄anibaru! Kurenai* (Il carnevale ritmico dell'est! Scarlatto). Non mancano, infine, anche giochi di sport come *Tōhō sakka* (Il calcio dell'est).⁸⁸ Particolare importanza ha anche il fatto che essi siano disponibili per le più diverse piattaforme, dal PC, prediletto in special modo nei primi anni del fandom, alla Playstation o al Nintendo Switch, con il già citato *Tōhō Azure Reflection*.

L'ultimo settore che andremo ad osservare sarà quello dedicato all'animazione. Seppur infatti questo sia il settore meno prediletto come sbocco del fandom, anche a causa degli alti costi necessari e della difficoltà dovuta alla concorrenza, è importante comunque ricordare alcuni dei più famosi esperimenti svolti dai fan per permettere al mondo di Gensōkyō di entrare nell'universo dell'animazione nipponica. Stando alla lista prodotta dal blogger U/maxdefolsch relativamente agli anime legati alla saga, le prove più celebri effettuate dai fan all'interno di questo settore sono otto, delle quali possiamo individuare tra le più riuscite: *Tōhō Gensō Mangekyō* (Il caleidoscopio illusorio dell'est) pubblicato dal circolo Manpuku Jinja nel 2011 che conta ad oggi 11 episodi, e *Tōhō niji sōsaku dōjin anime Musō Kakyō* (traducibile come Sogno di una notte di mezza estate, la

⁸⁷ *Official Literature*, Touhou wiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Official_Literature, 29 maggio 2019.

⁸⁸ <https://en.touhouwiki.net/wiki/Fangames>, 28 maggio 2019.

seconda opera anime fandom di *Tōhō*) creato da Maikaze nel 2008 che presenta, tuttavia, un numero di soli tre episodi.⁸⁹

Come abbiamo potuto notare in precedenza, il fandom di *Tōhō*, dopo l'innamoramento avvenuto grazie ai primi titoli della saga, ha avuto modo di espandersi nei più diversi ambiti del mercato dei manga, anime, musica e videogame del Giappone. La passione nata dall'affetto provato per la storia videoludica scritta da ZUN, e per i suoi molti caratteristici personaggi, aiutata anche dalla libertà offerta dalla strategia del programmatore nei confronti delle leggi sul copyright, ha permesso e permette ancora oggi ai moltissimi giovani artisti di produrre, creare, remixare o disegnare migliaia e migliaia di opere diverse, rendendo, così, di anno in anno questo fenomeno sempre più vasto e articolato. Nella nostra analisi non sono poi state affrontate anche le molte opere facenti parte dell'oggettistica, come action figures, poster, bambole, orologi, cestini per il pranzo o altri oggetti di uso comune trasformati dai fan in veri e propri simulacri della loro passione per la serie.

Probabilmente uno dei motivi per cui un tale fenomeno videoludico stenta ancora ad essere conosciuto in Europa e Nordamerica può trovarsi semplicemente nel pensiero stesso con il quale ZUN aveva inizialmente immaginato il suo gioco. Infatti, nell'intervista concessa da ZUN presso l'Anime Weekend Atlanta nel 2013, alla domanda dell'intervistatore se esistessero piani per localizzare i giochi al di fuori dal Giappone, la risposta di ZUN è stata semplicemente:

ZUN: Like i said earlier, there aren't any plans. I'm not opposed to it, but there are no plans to localize right now. They could or not be localized. Honestly, i make the games all by myself and i don't know how to go about localizing them. If anything, i have noticed the English patches.⁹⁰

Nonostante la fama ottenuta in Giappone dal titolo, nonostante esistano eventi in grado di attirare ogni anno migliaia e migliaia di persone, nonostante il grande giro d'affari nato attorno al fandom della serie, la poetica di ZUN non è mai cambiata rispetto a ciò in cui credeva ancora nel lontano 1997, l'anno di pubblicazione del primo titolo della saga. Per lui *Tōhō* non ha mai presentato una via per un facile guadagno, una ragione per arricchirsi, ma, con molta più semplicità, esso è sempre stato solo il modo migliore per dare vita ai suoi sogni e per permettere a molti altri giovani giapponesi di provare quello che egli stesso aveva sperimentato da giovane, in piena libertà, aiutandoli come poteva durante il loro percorso artistico. Se questo fenomeno videoludico diverrà famoso in Europa e Nordamerica probabilmente non sarà tanto grazie ad una forte localizzazione

⁸⁹ U/MAXDEFOLSCH, *List of unofficial / fan-made Touhou anime*, Tōhō Reddit Network, 2018, https://www.reddit.com/r/touhou/comments/7bnqkl/list_of_unofficial_fanmade_touhou_anime/, 31 maggio 2019.

⁹⁰ ZUN AWA Panel: Recap, Word of the Nerd, 28 settembre 2013, <https://wordofthenerdonline.com/zun-awa-panel-recap/>, 22 marzo 2019.

dei titoli, quanto, piuttosto, grazie a quei circoli di fan, che, seguendo un percorso simile a quello tracciato da ZUN, permetteranno alla sua opera di giungere sul mercato europeo e nordamericano, non per una forma di guadagno, quanto piuttosto per il desiderio di condividere sempre più la passione videoludica che li aveva fatti avvicinare al gioco. Negli ultimi anni, infatti, si sta assistendo, anche grazie al canale fornito dal web e dalle piattaforme virtuali di condivisione di opere indie, ad un fenomeno di questo tipo. *Tōhō*, dopo essere stato conosciuto da molti fan europei e americani attraverso i video musicali o le patch in inglese dei primi giochi prodotti da ZUN, grazie alle opere *dōjin* pubblicate su siti di condivisione multimediale come Play, Doujin!, Playism o Steam ha cominciato, così, il suo lento ma deciso percorso di evoluzione anche in Europa e Nordamerica.

Basandoci, infatti, sulle informazioni fornitaci sia dalla wiki dei fan che da blog come Anime News Network, scopriamo come il fenomeno dell'approdo di *Tōhō* in occidente, dopo una prima distribuzione sul mercato americano dei titoli della saga principale ancora privi di traduzione, come avvenne, ad esempio, per *Tōhō Kishinjō*, il primo gioco a giungere in Nordamerica nel 2015 grazie alla piattaforma Playism⁹¹, vide presto la comparsa anche di molte altre opere in lingua inglese, sia prodotte dai circoli fan-made che direttamente da parte di ZUN. Se Playism fu, come abbiamo appena visto, la prima piattaforma di condivisione videoludica per un titolo originale della saga, presto esso venne superato per importanza da altri due canali di distribuzione concorrenti, Play, Doujin!, fondamentale per i titoli fan-made usciti per Playstation 4 o per Playstation Vita, e Steam che diventerà in poco tempo il sito di condivisione prediletto sia da ZUN che dai molti circoli di fan produttori di giochi legati alla serie. Volendo ricordare alcuni dei giochi usciti per il mercato americano in lingua inglese, prodotti sia dai fan della serie che da ZUN, non possiamo certo dimenticare: *Tōhō Fushigi no Gensokyō 3* (La misteriosa terra delle illusioni dell'est 3, AQUA STYLE, 2018)⁹², *Tōhō Kōkishin* (Il cuore scarlatto brillante dell'est, Ankake Spa, 2018)⁹³, *Tōhō Azure Reflections*, disponibile da maggio 2018 per Playstation 4 e dall'estate dello stesso anno per Nintendo Switch e, infine, *Tōhō Hyōibana* (Il fiore posseduto dallo spirito dell'est, 2018), il primo gioco della saga originale pubblicato in lingua inglese direttamente da ZUN sulla piattaforma multimediale Steam.⁹⁴

⁹¹ PINEDA Rafael Antonio, *Playism Brings Touhou: Double Dealing Character Game to the West*, Anime News Network, 11 aprile 2015, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-04-11/playism-brings-touhou-double-dealing-character-game-to-the-west/.86926>, 7 giugno 2019.

⁹² Conosciuto nell'ambiente americano dei fan come *Tōhō Genso Wanderer*.

⁹³ Conosciuto nell'ambiente americano dei fan come *Tōhō Adventures of Scarlet Curiosity*.

⁹⁴ *Steam*, Touhou Wiki, <https://en.touhouwiki.net/wiki/Steam>, 9 giugno 2019.

Oltre all'ambiente videoludico un altro importante settore nel quale è visibile un incremento del fenomeno di *Tōhō* fuori dal Giappone è certamente rappresentato dai nuovi gruppi musicali europei ed americani nati basandosi sui brani di ZUN, da essi conosciuti inizialmente grazie a piattaforme multimediali come Youtube. Uno dei paesi che tra tutti ha visto maggiormente la nascita e l'aumento di questi circoli di giovani musicisti è sicuramente la Germania. Tra i maggiori gruppi musicali con cantanti non giapponesi legati alla musica di *Tōhō*, oltre alla band californiana degli Orange Jam, ne troviamo ben tre di tedeschi: i Frozenfall, i Norowareta Night e, infine, i BlossomNightfall.

Se tuttavia proviamo ora a lasciare da parte il mondo del fandom legato al fenomeno di *Tōhō* e ci concentriamo, invece, sull'immaginare la nascita di altri fenomeni videoludici più vicini al mercato occidentale con caratteristiche simili a quelle hanno dato la fama a questa saga, la mia opinione è che, purtroppo, almeno per ora, ciò non sarà così semplice. È innegabile come dalla metà degli anni 2000 il mercato europeo e nordamericano abbia iniziato una profonda rivalutazione del ruolo dei videogame amatoriali, sia nel campo dei giochi indie occidentali che nella visione in positivo collegata al crescente contributo dei fan alle opere di grande fama videoludica. Un primo pensiero può andare a giochi come *Minecraft* o alla nuova importanza data alle migliaia di mod create dai fan per videogame come *The Elder Scrolls* o *Grand Theft Auto*, usate anche come spunto, insieme ad alcune fan-fiction, per la creazione dei titoli delle varie saghe.

Personalmente, tuttavia, credo che il tipo di pensiero che muove il mercato europeo e nordamericano, ancora legato per la maggior parte all'importanza dei titoli videoludici prodotti dalle grandi case e poco aperto verso il contributo dato dai fan e dalle loro opere, sia ancora lontano da ciò che ha permesso al fenomeno di *Tōhō* di fiorire. Ritengo, infatti, che per riuscire a realizzare un movimento culturale di tale portata non siano sufficienti semplicemente un'ottima giocabilità di un titolo o la grande attenzione per i dettagli che lo compongono. Ciò che ha permesso alla saga di *Tōhō* di distinguersi, infatti, non può essere trovato semplicemente nel suo gameplay, simile per modalità a quello di molti altri titoli *danmaku* presenti sul mercato, né all'attenzione per la grafica o per i dialoghi di gioco. Esistono, infatti, molti altri videogame più accattivanti, con colonne sonore migliori o con una *lore* assai più profonda rispetto all'opera creata da ZUN. Come già spiegato in precedenza, quello che, secondo il mio pensiero, ha davvero permesso a *Tōhō* di diventare un gioco in grado di attirare a sé ogni anno la passione di migliaia di giovani giapponesi, oltre all'importante figura e ruolo del suo creatore, viene rappresentato dalla grande libertà data alla produzione artistica della community dei fan. Se volessimo vedere realizzato anche nel mercato occidentale un fenomeno di tale portata, infatti, sarebbe necessario portare la massima attenzione sul rapporto che i programmatori e gli sviluppatori videoludici potranno intraprendere con gli ammiratori delle loro

opere. Il gioco dovrà per prima cosa attirare la passione dei giocatori per la sua *lore*, e quindi, a quel punto, la casa produttrice dovrà essere pronta ad aprire le sue porte all'opera creatrice dei fan, attirando a sé la loro energia, insieme all'affetto e alla capacità di produzione artistica degli stessi. Se essa riuscirà a farlo e saprà mettere da parte per un periodo i facili guadagni creando con loro un dialogo semplice e diretto, e rendendoli poi parte integrante del mondo videoludico amato, allora, in quel momento, potremo assistere alla nascita di un fenomeno di proporzioni incredibili che, grazie agli eventi, agli oggetti prodotti, alla musica e alle performance dei giovani ammiratori, diventerà in poco tempo, senza alcun dubbio, un degno rivale di quello che oggi è *Tōhō*.

Conclusioni finali

Nel corso di questo elaborato abbiamo avuto modo di analizzare l'evoluzione del fenomeno videoludico di massa conosciuto come *Tōhō*, oltre che la sua importanza per il popolo di ammiratori giapponesi.

La domanda che ha aperto la nostra analisi nel capitolo 1 è stata, cos'è *Tōhō*? Per comprenderlo abbiamo quindi analizzato nel dettaglio tutti gli elementi che ne componevano la struttura di base scoprendo, in questo modo, come ciò che abbiamo definito come il fenomeno *Tōhō* non si limitasse solo alla serie di 28 videogame prodotti da ZUN, ma anche, e soprattutto, al mondo delle opere creative dei fan ad esso collegate. Dopo una breve analisi sul periodo storico in cui era avvenuta la pubblicazione del primo titolo, il mercato giapponese videoludico dei primi anni novanta, sul genere di appartenenza del gioco, i *danmaku games*, e sul suo legame con i giochi indie, abbiamo provveduto a spostare il nostro sguardo sulla vita del suo creatore, Ōta Jun'ya, conosciuto dai suoi fan con lo pseudonimo di ZUN. Successivamente, dopo aver analizzato la vita del programmatore e i motivi che lo avevano spinto alla creazione dei primi titoli abbiamo provveduto ad osservare in maniera generale i diversi gameplay che caratterizzano la saga, scoprendo così come la lunga serie originale si componga anche, accanto ai principali giochi di genere *danmaku* a scorrimento verticale, di titoli simili ad *Arkanoid* o con un gameplay più legato al mondo dei picchiaduro arcade a due giocatori. Per concludere infine la nostra prima visione d'insieme abbiamo guardato con attenzione alla *lore* dei vari videogame, individuandone, così, i personaggi più ricorrenti, come le protagoniste Reimu e Marisa, e il loro ruolo in collegamento al mondo e ai vari pg che popolano Gensōkyō. Per concludere la nostra analisi abbiamo provveduto poi a prendere uno dei giochi cardine della saga, *Tōhō Kōmakyō*, come caso studio. Analizzando nel dettaglio il gioco, usando un tipo di approccio simile a quello di un player che vi si avvicinava per la prima volta, abbiamo potuto notare come gli elementi di cui avevamo prima solo parlato in generale si andassero a combinare tra loro dando così forma al titolo. Dopo averne, perciò, studiato il gameplay, la *lore*, le musiche e l'importante ruolo dato da ZUN alla comunicazione con i fan, abbiamo potuto infine comprendere quelle caratteristiche che rendevano apprezzabile l'esperienza videoludica offerta dai vari giochi, individuandole così in diversi elementi:

- Il gameplay che, grazie alle caratteristiche uniche nei pattern degli attacchi dei boss, le differenze nelle abilità dei personaggi giocabili e l'elevata difficoltà di gioco, rende ricca l'esperienza videoludica per il player.
- I personaggi di Gensōkyō, ognuno dotato di un ruolo, volontà e obiettivi unici, che, tramite l'interazione continua con il giocatore e i molti NPC, sono in grado di rendere sempre vivo e divertente l'ambiente di gioco.

- I dialoghi e le cutscene, rappresentati per la maggior parte da piccoli siparietti umoristici che, grazie anche ai molti riferimenti presenti in relazione sia ad elementi di origine giapponese che non, come vampiri e *oni*, oltre ad incrementare l'affetto del giocatore per i vari personaggi, contribuiscono a rendere simpatica e leggera l'esperienza di gioco.
- La musica, altamente curata, e ricca di commenti e spiegazioni testuali che, oltre a fornire una descrizione per ogni singolo brano strumentale e, in molte occasioni, anche per i vari elementi di gioco come personaggi e location, costituiscono anche uno dei principali mezzi di comunicazione da parte di ZUN verso i suoi ammiratori.
- Il modo semplice, diretto e colloquiale, con cui il programmatore si rivolge ai fan, in grado di creare, in questo modo, un grande senso di appartenenza e un legame tra il giocatore e il mondo di Gensōkyō.

Fatto questo abbiamo cercato le risposte ad alcune nuove domande, prima tra tutte come da quel semplice gioco si fosse potuti passare al fenomeno di massa rappresentato da *Tōhō*, un videogame in grado, grazie ad eventi, convention e merchandise, di attirare ogni anno a sé l'affetto di migliaia di giovani giapponesi. La risposta che abbiamo individuato è stata rappresentata, non tanto dal gioco in sé, quanto piuttosto dall'enorme ruolo rivestito dalle opere creative dei circoli fandom come videogame, *dōjinshi*, musica e anime, che, fungendo da vasto epitesto ai titoli della saga originale, ne hanno permesso nel tempo un grande incremento di fama e successo. Per poter comprendere meglio il ruolo del fandom e dei vari circoli siamo poi passati a delineare nel dettaglio che cosa fosse la subcultura degli appassionati delle saghe videoludiche e di quali valori essa si componesse, collegandola poi al fenomeno delle convention come il Comiket e il *Tōhō Reitaisai*. Compreso l'importante ruolo dei fan ci siamo poi chiesti come ciò potesse andare a ricollegarsi con il nostro oggetto di studio e quali fossero i motori che avevano originato la passione degli ammiratori per il titolo andando a scoprire, così, di cosa trattasse la subcultura otaku degli anni novanta e quali ne fossero le caratteristiche principali, potendo poi spiegare meglio anche quali fossero i molti stereotipi alla base dei personaggi immaginati da ZUN. Dopo aver terminato questa analisi collegare il fenomeno otaku a *Tōhō* è stato semplice. Oltre alle caratteristiche già spiegate in precedenza, infatti, abbiamo potuto così individuare altri due importanti motivi che avevano contribuito nel tempo al successo della saga:

- L' altissimo numero di personaggi di Gensōkyō che, grazie alla loro unicità caratteriale, erano in grado di rappresentare al meglio una vasta parte degli stereotipi della subcultura otaku. Alcuni esempi trovati durante il nostro studio erano Cirno, Remilia e Patchouli con il loro rispettivo collegamento alle figure stereotipate della *baka gāru*, della *tsundere* e della *kūdere*.

- Poche semplici regole formulate da ZUN per gestire l'ambiente dei circoli fandom che permettevano loro, oltre ad avere un'altissima libertà, la creazione e il commercio, espresso anche con la partecipazione dei circoli alle convention del Comiket e del Reitasai, di un'ampia varietà di opere artistiche amatoriali quali musica, manga e molto altro.

Abbiamo quindi analizzato più nel dettaglio quali fossero le regole scelte da ZUN per gestire il suo fandom e gli effetti che la comunità degli ammiratori ha potuto avere sull'incremento della fama per questo titolo videoludico. Infine, dopo aver notato l'apertura di ZUN verso le opere dei fan, unita al suo scarso interesse per l'applicazione delle leggi sul copyright che avrebbero potuto impedire la nascita delle loro creazioni, il nostro sguardo si è spostato sull'analisi dei prodotti che si erano rivelati fondamentali per rendere famosa l'opera di ZUN, in particolar modo relativamente alla musica, ai nuovi videogame prodotti dalla community, ai *dōjinshi* e al mondo dell'animazione. L'elaborato, dopo una breve analisi a proposito della crescita del fenomeno al di fuori del Giappone, si è poi concluso nel tentativo di comprendere se i motivi che avevano permesso la fama di questo fenomeno potessero essere replicati all'interno del mercato videoludico europeo e nordamericano e su come ciò avrebbe potuto realizzarsi.

Abbiamo determinato, in questo modo, che uno degli aspetti più importanti per i futuri sviluppatori videoludici che avrebbero desiderato replicare la fama di *Tōhō* non si dovrebbe limitare solo all'attenzione per gli elementi che rappresentano il testo videoludico nel suo insieme, quali il gameplay, la musica e la *lore*, quanto piuttosto sull'importanza del rapporto, preferibilmente semplice ed aperto, che essi dovrebbero impostare con la community degli ammiratori e con le opere artistiche da loro prodotte.

Questa analisi ci ha portato a conoscere nel dettaglio una delle saghe più importanti per la scena videoludica giapponese degli anni novanta e duemila. Abbiamo potuto intravedere come, accanto ai titoli famosi delle grandi case videoludiche usciti in quegli anni come *Pokémon*, *Sonic* e molti altri, un giovane programmatore neolaureato, spinto semplicemente dal desiderio di vedere realizzato il suo sogno e di condividere con i propri ammiratori la sua musica, stesse per creare, lavorando in solitaria, uno dei titoli *danmaku* che, in poco più di vent'anni, sarebbe diventato un'icona del genere. Quel giovane non avrebbe potuto nemmeno immaginare che, grazie alla passione dei suoi fan e alle loro opere, create quasi in completa libertà, quello che era stato inizialmente immaginato come un semplice progetto di studio sarebbe poi giunto ad attirare ogni anno, grazie alla sua storia e ai suoi personaggi, l'affetto e l'amore di migliaia e migliaia di persone.

Personalmente ritengo che questo elaborato, oltre ad averci permesso lo studio nel dettaglio di un fenomeno ancora poco conosciuto come *Tōhō*, possa diventare importante anche per dimostrare al

lettore la forza che può nascere dal desiderio di inseguire un sogno e dall'energia e fortuna che potrebbe nascere dalla sua condivisione. Credo, inoltre, che ZUN, grazie al suo lavoro in solitaria e alla sua poetica, oltre a dimostrarsi nelle sue opere, grazie al suo ruolo di musicista, disegnatore, programmatore e grafico, come un incredibile *one man army*, possa diventare importante anche come esempio di umiltà, un elemento particolarmente visibile, anche, tramite l'analisi del rapporto con i suoi ammiratori. Egli, infatti, persino quando il fenomeno videoludico di *Tōhō* aveva ormai raggiunto un alto livello di fama, si è sempre mostrato poco interessato ai facili guadagni, ma spinto, piuttosto, dal solo desiderio, presente ancora oggi, di creare qualcosa di bello e piacevole per coloro che ne avrebbero fatto esperienza.

La mia speranza è che presto, magari anche grazie in minima parte all'analisi svolta, il fenomeno di *Tōhō* possa venire conosciuto da sempre più persone in Italia e fuori dal Giappone, contribuendo così alla condivisione della passione per questo titolo e alla sua conoscenza anche per coloro che fino ad ora non ne hanno mai sentito parlare.

Concludo, infine, con la speranza che presto il mercato occidentale, magari spinto anche da ciò che è avvenuto in Giappone per *Tōhō*, possa vedere l'emergere di titoli videoludici che diano sempre maggiore importanza all'ambiente dei fan, alle loro idee, e alla loro potente energia creativa, magari anche grazie, semplicemente, ad un maggiore riconoscimento del valore di opere come le mod, piccole meraviglie artistiche volte ad aumentare sempre più l'esperienza offerta dai giochi più famosi del mercato.

Glossario

Bishōjo: termine giapponese, usato moltissime volte anche negli anime e nei videogame, per indicare una giovane ed avvenente ragazza.

Comiket: la più grande manifestazione al mondo per la vendita di merchandise legato al mondo manga e anime, viene tenuta due volte all'anno in inverno ed estate presso il Tōkyō Big Sight.

Danmaku: genere di gioco sparatutto a scorrimento verticale traducibile letteralmente come “cortina di proiettili”.

Dōjin: pur presentando come traduzione letterale un insieme di persone unite da un interesse comune, nell'ambito culturale può anche essere usato come attributo di un'opera fan-made, musica, videogame, arte, creata solitamente da un'unica persona al di fuori del mercato dei circuiti commerciali *mainstream*.

Dojinshi: manga non ufficiali prodotti dai fan.

Gensōkyō: il paese della fantasia o il paese delle illusioni, mondo di gioco della saga di *Tōhō*.

Lore: l'insieme degli eventi e delle storie che narrano il mondo interno di un videogioco e i suoi molti elementi.

Meganekko: il termine indica lo stereotipo anime della tipica ragazza con gli occhiali, calma, studiosa e serena.

Miko: tipica sacerdotessa shintoista.

Kūdere, tipico stereotipo all'interno dell'animazione giapponese di una ragazza glaciale, fredda e quasi priva di sentimenti che, tuttavia, nasconde in sé un'incredibile dolcezza.

Oni: tipico demone della mitologia giapponese.

PV: promotional video, tipo di video musicale utilizzato dalle band per pubblicizzare i propri brani o gli album stessi.

Shōjo: un particolare tipo di genere di manga o animazione dedicato principalmente ad un pubblico femminile di giovani ragazze, ricco di storie d'amore e romanticismo.

Shōnen: un particolare tipo di genere di manga o animazione dedicato principalmente ad un pubblico di giovani ragazzi, trova la sua massima espressione nei manga di combattimento ricchi di divertenti avventure e amicizia.

Tengu: demone alato giapponese.

Tōhō Bunkachō: videogame prodotto da ZUN, è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō Shoot the Bullet*.

Tōhō Fūmaroku: videogame prodotto da ZUN, è conosciuto all'interno della community internazionale dei fan col nome di *Tōhō The Story of Eastern Wonderland*.

Tōhō Kaikidan, videogame prodotto da ZUN, è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō Mystic Square*.

Tōhō Kōmakyō: videogame prodotto da ZUN, è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō The Embodiment of Scarlet Devil*.

Tōhō Reiiden: videogame prodotto da ZUN, è conosciuto all'interno della community internazionale dei fan col nome di *Tōhō Highly Responsive to Prayers*.

Tōhō Suimusō: videogame prodotto da ZUN, è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō 7.5 Immaterial and Missing Power*.

Tōhō Yumejikū: videogame prodotto da ZUN, è conosciuto dalla comunità internazionale dei fan come *Tōhō Phantasmagoria of Dim.Dream*.

Tsundere: tipica ragazza del mondo anime o manga con un carattere esterno freddo e combattivo che ne nasconde, tuttavia, uno gentile e dolce in contrapposizione l'uno con l'altro.

Yōkai: spiriti e demoni giapponesi.

Vocaloid: fenomeno musicale nato in Giappone nel 2004 e basato sulle canzoni prodotte grazie all'uso del sintetizzatore vocale omonimo disponibile per PC. Esso è conosciuto particolarmente grazie alla figura di Hatsune Miku, la più famosa cantante virtuale prodotta mediante l'uso dello stesso programma e diventata nel tempo icona stessa del genere.

Bigliografia

Fonti in lingue occidentali

ARARAGI, *What is Bullet Hell? [Gaming, Definition, Meaning]*, Honey's Anime, 2 aprile 2017, <https://honeysanime.com/what-is-bullet-hell/>, 24 marzo 2019.

BAKER Thabitha, *The Complete History of Indie Games*, IG, The Indie game website, 19 ottobre 2018, <https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/19/the-complete-history-of-indie-games/>, 20 aprile 2018.

PC 98, *Top 10 Best PC 98 Games of All-Time!*, BLOCKFORT Videogames top 10 lists, <http://www.blockfort.com/game-lists/pc98/>, 22 marzo 2019.

Indie game, Computer Hope, Free computer help since 1998, 26 aprile 2017, <https://www.computerhope.com/jargon/i/indie-game.htm>, 21 aprile 2019.

CRYPTON, https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us, 27 maggio 2019.

DAVIDSON Peter, *Curtains for You: The History of Bullet Hell*, USGamer, 6 agosto 2013, <https://www.usgamer.net/articles/curtains-for-you-the-history-of-bullet-hell>, 23 aprile 2019.

GiantBomb, <https://www.giantbomb.com>, 7 giugno 2019.

Guinness World Records Gamers Edition 2011, Guinness World Records, <https://www.guinnessworldrecords.com/search/applicationrecordsearch?term=touhou&contentType=record>, 23 marzo 2019.

KEMPS Heidi, *An Introduction to Touhou Project: Japan's biggest indie series*, PC GAMER The global authority on PC games, 21/04/2015, <https://www.pcgamer.com/an-introduction-to-touhou-project-japans-biggest-indie-series/>, 25/03/2019.

MACKEY Bob, *Interview: ZUN on 20 Years of Touhou Project*, USC, 18 ottobre 2016, <https://www.usgamer.net/articles/interview-zun-on-20-years-of-touhou>, 23 maggio 2019.

MAIETTI Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli, 2017.

MÄYRÄ Frans, *An introduction to Game studies: Games in Culture*, London, Sage, 2008.

NEWMAN James, *Videogames*, London, Routledge, 2004.

OHARA T., *Brief History of Comiket*, Comi Press, 3 marzo 2008, <https://www.comipress.com/article/2008/08/03/3636.html>, 17 maggio 2019.

PICARD Martin, “The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games”, *Game Studies: The international journal of computer game research*, volume 13, issue 2, December 2013, presente online presso il sito <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>, 18 aprile 2019.

PINEDA Rafael Antonio, *Playism Brings Touhou: Double Dealing Character Game to the West*, Anime News Network, 11 aprile 2015, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-04-11/playism-brings-touhou-double-dealing-character-game-to-the-west/.86926>, 7 giugno 2019.

SZCZEPANIAK John, “History of Japanese Video Games”, *KINEPHANOS Revue d'études des médias et de culture populaire/Journal of media studies and popular culture*, presente presso il sito <https://www.kinephanos.ca/2015/history-of-japanese-video-games/>, 19 aprile 2019.

Touhou Fandom, <https://touhou.fandom.com>, 7 giugno 2019.

Tōhō Reddit Network, 2018, <https://www.reddit.com/r/touhou>, 31 maggio 2019.

Touhou Wiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Wiki, 23 marzo 2019.

TVTropes, <https://tvtropes.org>, 9 giugno 2019.

ZUN AWA Panel: Recap, Word of the Nerd, 28 settembre 2013, <https://wordofthenerdonline.com/zun-awa-panel-recap/>, 22 marzo 2019.

Fonti in giapponese

Komikkumāketto nenpyō, <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html>, 7 giugno 2019.

「コミックマーケット年表」, <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html>, 7 giugno 2019.

Tōhō Gakkyoku 4500 kyoku ga sumaho de haishin sutāto! Shanhai Arisu Gengakudan · ZUNshi & Koukon furontya · akiyama ni shi ga Tōhō Gakkyoku arenji ni tsuite kataru (4500 brani di *Tōhō* sono stati distribuiti per Smartphone! Team Shanhai Alice · Il signor ZUN&Kōkon Furontya · Questo signore parlerà a proposito degli arrangiamenti dei brani di *Tōhō* ad Ayamau), 17 ottobre 2018, <https://news.denfaminicogamer.jp/interview/181017a>, 29 maggio 2019.

「東方楽曲 4500 曲がスマホで配信スタート！ 上海アリス幻樂團・ZUN 氏 & 黄昏フロンティア・あきやまうに氏が東方楽曲アレンジについて語る」, 17 ottobre 2018, <https://news.denfaminicogamer.jp/interview/181017a>, 29 maggio 2019.

Nikoniko Daihyakka (La grande enciclopedia NikoNiko), <https://dic.nicovideo.jp>, 23 maggio 2019.
二コ二コ大百科, <https://dic.nicovideo.jp>, 23 maggio 2019.

MYRMECOLEON, *Myrmecoleon in Paradoxical Library*, Hatena Shinkan (Il nuovo edificio Hatena), <http://myrmecoleon.hatenablog.com/entry/20111228/1325092593>, 23 maggio 2019.

MYRMECOLEON, *Myrmecoleon in Paradoxical Library*, はてな新館,
<http://myrmecoleon.hatenablog.com/entry/20111228/1325092593>, 23 maggio 2019.

RETOGENOFU, *PC 98 Puremia gēmu rankingu 50 meisaku kara shūhenkiki made donna gēmu ga atsui no ka?* (Dalla classifica dei 50 migliori giochi capolavoro del PC98 alle opere periferiche, quali sono i giochi più hot?), 17 agosto 2017, [http://retogenofu.hateblo.jp/entry/2017/08/17/PC 9 8 _プレミアゲームランキング5 0 _名作から周辺](http://retogenofu.hateblo.jp/entry/2017/08/17/PC%2098_プレミアムゲームランキング50_名作から周辺), 20 aprile 2019.

レトロゲームノフ, 「PC 9 8 プレミアゲームランキング 5 0 名作から周辺機器まで どんなゲームが熱いのか?」, 17 agosto 2017, [http://retogenofu.hateblo.jp/entry/2017/08/17/PC 9 8 _プレミアゲームランキング 5 0 _名作から周辺](http://retogenofu.hateblo.jp/entry/2017/08/17/PC%2098_プレミアゲームランキング50_名作から周辺), 20 aprile 2019.

PISHIKYŪSENHAPPYA, *PC-9800*, Pikushivu Hyakkajiden (L'enciclopedia di Pikushivu), <https://dic.pixiv.net/a/pc-9800>, 21 aprile 2019.

ピーシーきゅうせんはっぴゃ, 「*PC-9800*」, ピクシブ百科事典, <https://dic.pixiv.net/a/pc-9800>, 21 aprile 2019.

Immagini

FIG 1: *Touhou Azure Reflections*, Gamerclick, <https://www.gamerclick.it/game/24563/touhou-azure-reflections>, 28 febbraio 2019.

FIG 2: YAMAMOTO Shinichi, *PC-98 shiriizu ha bokutachi wo otona ni shitekureta*.

“*Miraigijutsuisan*” *Tōrokukinen* (La serie del PC-98 ci ha reso adulti. “L’eredità delle tecniche del domani” La registrazione commemorativa), Engaget Nihonhan (L’edizione giapponese Engaget), 13 settembre 2016, <https://japanese.engadget.com/2016/09/12/pc-98/>, 23 marzo 2019.

YAMAMOTO Shinichi, 「PC-98 シリーズはボクたちを大人にしてくれた。"未来技術遺産"

登録記念」, Engaget 日本版, 13 settembre 2016, <https://japanese.engadget.com/2016/09/12/pc-98/>, 23 marzo 2019.

FIG 3: SMUGUMBRELLA, *It's ZUN's Birthday!*, Amino, 18 marzo 2017,

https://aminoapps.com/c/touhou-project/page/blog/its-zuns-birthday/L2Qd_RPaS8uQ3XWmZ5KXPRPQ2xeZ26zD2w, 25 marzo 2019.

FIG 4: NEC PC-98, *Touhou Rei'iden: The Highly Responsive to Prayers – Review*, Gamefaqs, 6 giugno 2018, <https://gamefaqs.gamespot.com/pc98/944664-touhou-reiiden-the-highly-responsive-to-prayers/reviews/166431>, 27 marzo 2019.

FIG 5: *Tōhō Fūmaroku omake matome* (Il riassunto del seguito delle annotazioni sui demoni sigillati dell’est), Yahoo Japan Blog, 16 agosto 2013,

<https://blogs.yahoo.co.jp/arekusandesu/folder/1028689.html?m=lc&p=1>, 27 marzo 2019.

「東方封魔録 おまけとまとめ」, Yahoo Japan Blog, 16 agosto 2013,

<https://blogs.yahoo.co.jp/arekusandesu/folder/1028689.html?m=lc&p=1>, 27 marzo 2019.

FIG 6: EPB, *Immaterial and Missing Power*, 10 maggio 2009, Random Renegade Bits,

<http://rrbits.com/epb/2009/05/10/immaterial-and-missing-power/>, 2 maggio 2019.

FIG 7: HAWELO 92, *Touhou 12.5 Double Spoiler: Scene 10 - Tenshi Hinanai*, Youtube, 22

maggio 2010, <https://i.ytimg.com/vi/T5WRvKVlOMk/hqdefault.jpg>, 19 aprile 2019.

FIG 8: T Daniel, *Make every Touhou character playable in Hopeless Masquerade*, Change.org, <https://www.change.org/p/twilight-frontier-team-shanghai-alice-make-every-touhou-character-playable-in-hopeless-masquerade>, 21 aprile 2019.

FIG 9: ZUN, *Tōhō Kōmakyō ~ the Embodiment of Scerlet Devil* .(La terra del demone scarlatto dell'est ~ La personificazione del demone scarlatto.), 21 Seiki no 20 seiki miko san STG (La miko del ventesimo secolo del ventunesimo secolo STG), <https://www16.big.or.jp/~zun/html/th06man/html/title.html>, 23 aprile 2019.

ZUN, 「東方紅魔郷 ~ *the Embodiment of Scerlet Devil*.」, 世紀の20世紀巫女さん S T G, <https://www16.big.or.jp/~zun/html/th06man/html/title.html>, 23 aprile 2019.

FIG 10: HAMBALOS Unos, *Touhou Koumakyō: Embodiment of Scarlet Devil – Screenshot*, 8 novembre 2002, <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/939025-touhou-koumakyō-embodiment-of-scarlet-devil/images/24>, 25 aprile 2019.

FIG 11: HAMBALOS Unos, *Touhou Koumakyō: Embodiment of Scarlet Devil – Screenshot*, 8 novembre 2002, <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/939025-touhou-koumakyō-embodiment-of-scarlet-devil/images/24>, 25 aprile 2019.

FIG 12: ZUN, *Tōhō Kōmakyō ~ the Embodiment of Scerlet Devil* .(La terra del demone scarlatto dell'est ~ La personificazione del demone scarlatto.), 21 Seiki no 20 seiki miko san STG (La miko del ventesimo secolo del ventunesimo secolo STG), <https://www16.big.or.jp/~zun/html/th06man/html/view.html>, 23 aprile 2019.

ZUN, 「東方紅魔郷 ~ *the Embodiment of Scerlet Devil*.」, 世紀の20世紀巫女さん S T G, <https://www16.big.or.jp/~zun/html/th06man/html/view.html>, 23 aprile 2019.

FIG 13: TROSE, *Touhou Wallpaper*, zerochan, <https://www.zerochan.net/88480>, 27 aprile 2019.

FIG 14: *Fantasy Kaleidoscope ~The Memories of Phantasm~*, Touhou Wiki, https://touhou.fandom.com/wiki/Fantasy_Kaleidoscope_~The_Memories_of_Phantasm~, 23 maggio 2019.

FIG 15: CALEBANDREW, *Tabling at Comiket 90: An American Abroad*, Mermaid Evolution, 22 agosto 2016, <http://www.mermaidrevolution.com/tag/comiket-90/>, 25 maggio 2019.

FIG 16: *Touhou Project*, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Touhou_Project, 27 maggio 2019.

FIG 17: *Comiket*, Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Comiket>, 27 maggio 2019.

FIG 18: 『*Hakurei Jinja Shōki Reitaisai*』 *Kosupure Foto Repōto sono 1 Reitaisai wo irodotta reiyāsan wo otodoke (110mai ijō), nandaka omoshiroi* (『La versione autunnale del grande festival di ringraziamento del tempio Hakurei』 Il primo report sulle foto cosplay, l'arrivo della signorina Reiya che ha ornato il Reitaisai è stato in qualche modo divertente (più di 100 immagini)), 24 novembre 2014, <http://zakuzaku911.com/archives/4239784.html>, 30 maggio 2019.

「『博麗神社秋季例大祭』 コスプレフォトレポートその1 例大祭を彩ったレイヤーさんをお届け (110枚以上) , なんだかおもしろい」, 24 novembre 2014, <http://zakuzaku911.com/archives/4239784.html>, 30 maggio 2019.

FIG 19: WINDART, [*Tazuchūi*] *Daikyūkai Hakurei Jinja Reitaisai yūki* ([Attenzione molte immagini] Il ricordo della nona volta che sono andato a divertirmi al grande festival di ringraziamento del tempio Hakurei), Gaforum, GamesAnimation, 6 giugno 2012, <http://www.gaforum.org/showthread.php?t=222544>, 29 maggio 2019.

WINDART, 「[多圖注意]第九回博麗神社例大祭遊記」, Gaforum, GamesAnimation, 6 giugno 2012, <http://www.gaforum.org/showthread.php?t=222544>, 29 maggio 2019.

FIG 20: *Yukkuri shiteitte ne!*, TouhouWiki, https://en.touhouwiki.net/wiki/Yukkuri_shiteitte_ne!, 17 giugno 2019.

Ringraziamenti

La prima persona che vorrei ringraziare tra tutte è il mio relatore, il prof. Pierantonio Zanotti. Se questo elaborato ha potuto vedere il suo compimento lo devo principalmente alla sua grande pazienza e al suo profondo aiuto e comprensione, sia per le sempre utili correzioni che, in particolar modo, per il periodo in cui, per problemi di salute, non ho potuto continuare l'analisi di questo fenomeno. Il secondo soggetto a cui andranno i miei ringraziamenti è mio padre, severo ma sempre giusto, uno dei pochi che mi abbiano sempre saputo capire e spronare quando serviva, guidandomi quando non sapevo che strada intraprendere, e riportandomi sulla giusta via quando ve ne era la necessità, (grazie pa!). Segue poi mia madre, pur non comprendendo molte volte i termini complessi che usavo, ha sempre provato ad interessarsi a quanto scrivevo, supportandomi nei momenti in cui mi trovavo in difficoltà o non avevo le forze per continuare, grazie ma! Un'altra persona che mi è sempre stata vicino, sorbendosi in un sacco di occasioni i miei messaggi strampalati, i momenti di caduta psicologica, i vari WRYYY partiti a caso è stata il mio migliore amico Andrea, non ce l'avrei mai fatta senza di te, arigatouhou! Un profondo ringraziamento poi, partito direttamente da quell'anima di videogiocare incallito e otaku, va a te creatura evanescente, la mia lettrice preferita, la persona che forse più di tutte mi ha spronato ogni giorno a continuare nel mio lavoro e ad impegnarmi superando tante volte persino i miei limiti, grazie anima mia, grazie di cuore Rain!! Infine non posso scordare anche mia sorella e il mio caro amico vietnamita nana. La tua foglia della laurea, Alessia, mi ha spronato ad andare avanti quando ero senza forze, a lottare quando non ce la facevo più e a terminare infine questo elaborato, ora tocca a te, coraggio! Quanto ad andrew, ops nana, grazie per tutte le serate passate insieme a parlare di *Tōhō* e della sua musica mentre ci trovavamo in Giappone, grazie per avermi aiutato con la parte iniziale in giapponese, e grazie per tutte le avventure che mi hai fatto vivere! Sei il ricordo più figo che abbia del Giappone, non so come avrei fatto se non ti avessi avuto vicino, ma presto tornerò, be prepared, e insieme anche a Rin, la nostra fantastica Timon, ricreeremo il nostro trio! WE'LL BE BACK! Infine, ultimi ma non meno importanti, devo ringraziare anche tutti coloro che, grazie alle discussioni, al sostegno, e alla semplice presenza mi hanno permesso di continuare senza mollare fino alla fine, quindi grazie Marty, Salvo, Leo, mitica Yuki, Chopper e Bepi, ognuno di voi è stato un pezzo utile a completare, riprendendo per l'ultima volta Newman, quella lunga partita che coincideva con questo elaborato.

Un ringraziamento speciale deve andare, inoltre, anche alla persona che con la sua opera ha davvero permesso tutto questo, grazie ZUN!! Grazie per averci creduto fino alla fine, e grazie per aver creato questo stupendo gioco che, oltre a fornirmi lo stimolo che mi serviva per lo studio della lingua giapponese, oltre a ore e ore di fantastica musica, è stato anche il motore trainante di tante

giornate di divertimento, e il veicolo grazie al quale ho potuto stringere così tante amicizie, prima fra tutte quella con la band degli East New Sound e la loro cantante Hotaru. Credo di averti conosciuto un po' più come persona grazie a questo elaborato, dovrò ricordarmi di offrirti una birra se mai ci incontreremo nuovamente in Giappone.

Infine un ringraziamento piccolo, ma denso di significato, va anche ad una persona che purtroppo, ancora per molto tempo, non potrà più essere presente vicino a me. Anche se sei lontana sappi che se ce l'ho fatta ad arrivare fin qui è stato anche grazie a te e a tutto ciò che sei stata, grazie baka Cimp, grazie dal profondo del cuore ;)



(FIG 20: Yukkurishiteitene!, la frase è traducibile in italiano come Rimani rilassato dai! o più semplicemente con l'inglese Take it easy!. Questo famoso meme è diventato presto, per la sua semplicità e simpatia, uno degli slang più usati dagli internauti giapponesi nel 2008)