



LA STORIA DI NINTENDO , Volume 1

1889 – 1980 Dalle carte da gioco ai Game & Watch

Florent Gorges

Con la collaborazione di Isao Yamazaki

©2012 Florent Gorges/Edizioni Pix'n Love

Contributo fotografico/documetazione: Fabrice Heilig,

Tanaka "Marufuku", Erik Voskuil

Edizione italiana a cura di: Multiplayer.it Edizioni

Coordinamento: Alessandro Cardinali

Traduzione: Eleonora Esposito

Revisione: Cristina Mazzucchelli

Impaginazione: Valeria Spano

Prima edizione italiana: Novembre 2012

Stampato in Italia presso Grafiche Diemme - Perugia

multiplayer.it
Edizioni

pix'n love
EDITIONS

Le regolamentazioni sulla proprietà intellettuale vietano le copie o le riproduzioni destinate ad un uso collettivo. La rappresentazione o la riproduzione integrale o parziale per mezzo di un qualunque procedimento senza il consenso dell'autore o dei suoi aventi causa è illegale. Nintendo, i giochi, le carte e gli oggetti presentati a titolo informativo nel presente saggio sono marchi di Nintendo. Nel caso in cui, malgrado i nostri sforzi, alcune case editrici, marchi e agenzie di comunicazione non fossero state contattate, preghiamo di comunicarcelo al fine di poter prendere le disposizioni del caso in relazione alla presente edizione e alle eventuali future.

L'autore

Florent Gorges

Nato a Digione il 21 marzo 1979, Florent Gorges si trasferisce in Giappone a 17 anni, si appassiona alla lingua giapponese e nel 2001 viene assunto dal governo nipponico come traduttore e interprete. Nello stesso anno, grazie al suo interesse per i videogiochi, diventa corrispondente all'estero di diverse riviste specializzate e intraprende delle ricerche sulla storia di Nintendo (in particolare sulla vita di Gunpei Yokoi). Nel 2004 torna in Francia e all'inizio del 2006 viene assunto nella redazione della rivista giapponese *Nintendo Dream*, di cui è il corrispondente in Europa. Nel 2007 fonda la casa editrice *Editions Pix'n Love* insieme a Marc Pétronille e Sébastien Mirc.



Florent durante la preparazione della mostra *Nintendo Museum* organizzata nel 2007 a Osaka dalla rivista *Nintendo Dream*.

Con la collaborazione di

Isao Yamazaki

Nato il 18 marzo 1976 a Tamanashi, Isao Yamazaki lavora a Tokyo come Web designer e giornalista free lance. Esperto di *retrogaming* e in particolare legato alla storia di Nintendo, Isao lavora come giornalista freelance per numerose riviste (Ken.guy, Famitsu).

Nel 1999 pubblica un'opera sulle vecchie console di gioco, che riscuoterà un enorme successo tra il pubblico giapponese. Nel gennaio del 2007 entra a far parte della redazione della rivista *Nintendo Dream*, per cui lavora anche Florent e, nello stesso anno, organizza a Osaka la mostra *Nintendo Museum* con la sua collezione personale, che attirerà decine di migliaia di visitatori. Oggi, il suo sogno è quello di scrivere la biografia di Hiroshi Yamauchi.



Isao davanti a una delle sedi di Nintendo. A sinistra il suo libro pubblicato nel 1999 a cura delle edizioni Okura.





La storia di Nintendo

Volume 1, 1889-1980 Dalle carte da gioco ai Game & Watch

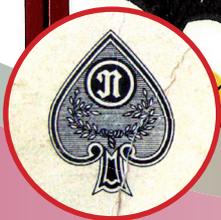
Quest'opera è dedicata a Mizuki, Munii,
alla mia famiglia francese, alle mie famiglie
"adoptive" giapponesi e alla
memoria di Gunpei Yokoi.
Inoltre, vorrei ringraziare
Isao Yamazaki, Fabrice Heilig, Erik Voskuil,
Tanaka "Marufuku", la redazione ed i
lettori di Pix'n Love e Multiplayer.it Edizioni.
- Florent Gorges-



Sommario

La storia di Nintendo

Volume 1



CAPITOLO 1

La storia di Nintendo

Pagina 10

In 120 anni, da piccola fabbrica artigianale di quartiere, Nintendo è diventata leader mondiale nel campo dell'intrattenimento interattivo. Tuttavia, questa evoluzione inaspettata ed esplosiva non fu priva di pesanti sconfitte e cocenti delusioni e fu solo grazie all'ostinazione dei suoi dirigenti e all'originalità dei suoi impiegati se si è riusciti ad indirizzare l'azienda sulla strada del successo.

CAPITOLO 2

Le carte da gioco

Pagina 48

Grande appassionato di *hanafuda*, il fondatore di Nintendo era anche un visionario. Imponendo un nuovo sistema di distribuzione, unico per quell'epoca, riuscì a rendere la sua piccola fabbrica il marchio preferito dei giocatori giapponesi. I suoi successori riuscirono a mantenere il monopolio proponendo nuove varianti, ma soprattutto stringendo una partnership vincente con Walt Disney.

CAPITOLO 3

Giochi e giocattoli

Pagina 82

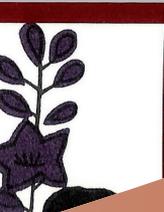
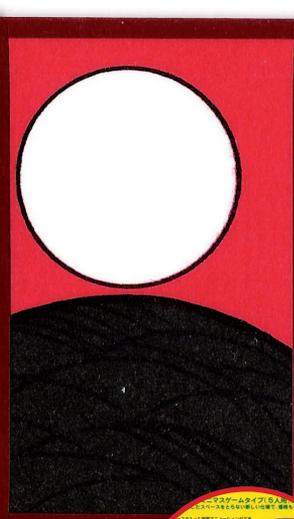
Nintendo iniziò a sentirsi stretta nel settore delle carte da gioco, perciò decise di dar vita a un reparto di ricerca e sviluppo la cui missione era quella di creare giochi e giocattoli. È qui che nacquero Ultra Hand, Time Shock, Hip Flip, Ten Billion Barrel, Puzzles, People House, Rabbit Coaster, Paper Model, Mini Game Series e anche le celebri costruzioni N&B Block, che furono oggetto di innumerevoli polemiche.

CAPITOLO 4

Giochi di società

Pagina 114

In Giappone, lo Shōgi, il Go e il *Mah-jong* rappresentano i grandi classici dei giochi da tavolo. All'inizio degli anni '60, fecero la loro apparizione anche diversi nuovi giochi. Si tratta dei celebri giochi di società, con dadi, banconote, ruote e pedine da posizionare su un tabellone: vennero lanciati Destiny Game, Daiya Game, Roulette, le serie dei Round Game, Auction Game, Casino Game e Mafia Game.



CAPITOLO 5
Giochi elettronici
Pagina 142

Per riuscire a imporsi in una realtà estremamente competitiva come quella dei giochi sul mercato giapponese, Nintendo non ebbe altra scelta se non quella di rinnovarsi, sviluppando articoli elettronici. Nomi come Love Tester, Lefty RX, Kōsen Denwa LT, Drive Game, Ele-Conga, le pistole laser, Ultra Machine, Computer Mahjong e Chiritori dovrebbero portarvi indietro nel tempo di diversi anni.

CAPITOLO 6
Gli altri prodotti
Pagina 168

Se oggi Nintendo è sinonimo di leader mondiale nel settore dei videogiochi, non bisogna, comunque, dimenticare i suoi numerosi tentativi di sfondare anche in altri campi: penne a sfera, fotocopiatrici, passeggini, macchinari per preparare lo zucchero filato, riso istantaneo e anche condimenti per il riso al naturale sono alcuni dei prodotti sviluppati da una Nintendo che è ancora in cerca di se stessa.

CAPITOLO 7
I videogiochi arcade
Pagina 180

Donkey Kong e Mario Bros non sono gli unici grandi nomi creati da Nintendo per il mondo dell'arcade. Grazie al proposito di portare innovazione e imporsi come la regina nel campo dell'intrattenimento su larga scala, l'azienda propose innumerevoli soluzioni d'avanguardia: Laser Clay System, Simulation System, EVR System sono alcuni degli esempi più celebri di questo successo.

CAPITOLO 8
Le prime console
Pagina 212

Forse il loro nome non vi dice nulla, ma prima di lanciare la celebre console a 8 bit (Famicom/NES), a partire dalla fine degli anni '70, Nintendo propose una serie di console chiamate Color TV Game. Si tratta di cinque modelli dall'aspetto molto accattivante, analizzati nel minimo dettaglio. E, per concludere, troverete la presentazione di sessanta modelli di Game & Watch.

Nintendo, Yamauchi e la fortuna...

9 maggio 2008: arriva un telegramma, uno dei tanti che arrivano ogni giorno. Grazie soprattutto al suo aspetto innocuo, raggiungerà subito gli angoli più remoti della rete. Tuttavia...

In questa breve notizia, che annuncia la classifica stilata dalla rivista americana *Forbes* dei personaggi più ricchi del 2008, compare anche il giapponese **Hiroshi Yamauchi**. Stimato a 7,8 miliardi di dollari, il suo patrimonio lo rende l'uomo più ricco di tutto l'arcipelago nipponico.

Hiroshi Yamauchi? Probabilmente questo nome non vi dirà nulla, ma in realtà si tratta dell'ex presidente della società Nintendo, il pronipote del suo fondatore.

Nonostante il brillante successo e le sue eccellenti qualità, Yamauchi non si stanca di ripetere che il segreto del suo successo è questo:
"Ho avuto semplicemente fortuna!"

È dunque merito degli dèi che hanno scelto questa, tra le tante imprese a conduzione familiare, per benedirle e renderla una delle più antiche e ricche di tutto il Giappone? A sentire il diretto interessato, sarebbe proprio così:

"Quando parlo con la gente, mi capita spessissimo di parlare dell'incredibile evoluzione di Nintendo. Molti restano sorpresi e si chiedono come una così piccola fabbrica di carte da gioco sia riuscita a trasformarsi così rapidamente in una società all'avanguardia nel settore della tecnologia ludica. Alcuni, cercando di trovare la chiave del mio successo, mi chiedono quale sia la mia strategia d'impresa, ma io non so cosa rispondere. L'unica ragione che mi ha spinto a mettere da parte le carte da gioco per tuffarmi nel settore dell'elettronica è stata la perdita di popolarità di questo passatempo e la necessità di adattarmi a un mondo in evoluzione. Per permettere a Nintendo di sopravvivere, non avevo altra scelta se non quella di intraprendere una nuova strada. Ma il percorso non è stato semplice! Si sono susseguiti sconfitte, successi e poi altre sconfitte. Bene o male, giorno dopo giorno, abbiamo imparato dai nostri errori e messo in pratica ciò che abbiamo appreso. In questo non c'è alcuna strategia d'impresa, è solo il caso e niente più. Il successo di Nintendo si basa sulla fortuna..."

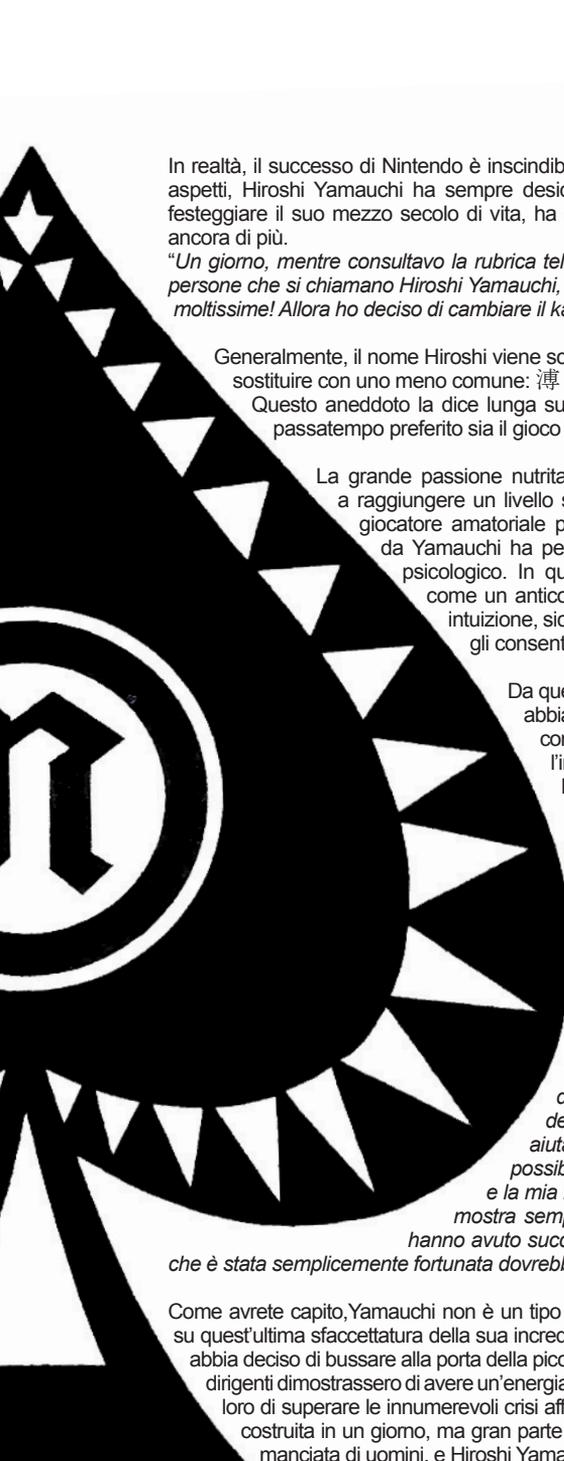
Ma tenetevi forte, perché il nome stesso "Nintendo" potrebbe avere una relazione con il concetto di fortuna. Secondo alcune fonti, i tre ideogrammi che costituiscono la parola giapponese sarebbero stati scelti, centoventi anni fa, dal bisnonno di Hiroshi, **Fusajiro Yamauchi**, tra i numerosi *kanji* che compongono la sua massima preferita:

"I prossimi minuti della tua vita sono oscuri, incerti. La tua unica responsabilità, in qualità di essere umano, è quella di dedicarti interamente al presente, al tuo lavoro e di lasciare che gli dèi decidano il tuo destino."

Se si crede a questa interpretazione (vedremo in seguito che ne esiste un'altra), la parola "Nin-ten-dō" potrebbe significare *"Lasciare la propria sorte nelle mani del destino"*, e trarrebbe, dunque, ispirazione dall'ultima parte di questo vecchio detto.

Ma oltre alle graziose metafore e ai concetti mistici, cosa si nasconde dietro questa considerevole fortuna? Sono davvero gli dèi gli unici veri responsabili del destino di questa illustre azienda? Come spiegare la metamorfosi subita dalla piccola fabbrica di carte da gioco che, con grande gioia di tutti i bambini del pianeta, si è trasformata in uno dei gruppi di intrattenimento più importanti e redditizi al mondo? Sarebbe ragionevole mettere 7,8 miliardi di dollari sul conto del caso?





In realtà, il successo di Nintendo è inscindibile dal carisma del suo ex presidente. Originale sotto diversi aspetti, Hiroshi Yamauchi ha sempre desiderato distinguersi dagli altri. Come quando nel 1977, per festeggiare il suo mezzo secolo di vita, ha fatto cambiare l'ideogramma del suo nome per distinguersi ancora di più.

"Un giorno, mentre consultavo la rubrica telefonica, mi sono reso conto di quanto fossero numerose le persone che si chiamano Hiroshi Yamauchi, scritto con i miei stessi ideogrammi. Solo a Kyoto ce n'erano moltissime! Allora ho deciso di cambiare il kanji del mio nome."

Generalmente, il nome Hiroshi viene scritto con l'ideogramma 博, che però il presidente ha scelto di sostituire con uno meno comune: 溥.

Questo aneddoto la dice lunga sulla singolare personalità di quest'uomo, e il fatto che il suo passatempo preferito sia il gioco del Go offre ulteriori indizi sul suo carattere.

La grande passione nutrita da Yamauchi per questo gioco di strategia lo ha portato a raggiungere un livello stimato al sesto dan, ovvero uno dei più elevati ai quali un giocatore amatoriale possa aspirare. Un'analisi approfondita delle partite giocate da Yamauchi ha permesso, alla fine degli anni '80, di tracciare un suo profilo psicologico. In questo rapporto, l'ex presidente di Nintendo viene descritto come un anticonformista fuori dall'ordinario, un visionario dotato di grande intuizione, sicurezza di sé (a volte eccessiva) e di un'elasticità mentale che gli consente di accettare i propri errori e correggerli.

Da questi aspetti del suo carattere, risulta già chiaro come Yamauchi abbia la stoffa del leader. Dopo tutto, non sarà un caso se sulla confezione delle prime carte da gioco Nintendo è raffigurata l'immagine di **Napoleone Bonaparte**. Per oltre un secolo, l'azienda è stata guidata con un certo rigore dalla stessa famiglia; per cinquant'anni, Hiroshi Yamauchi è stato temuto e venerato da tutti i suoi impiegati, che eseguivano alla lettera anche la più insignificante delle sue decisioni. Lungi dall'essere un tiranno, Yamauchi doveva il rispetto nutrito nei suoi confronti esclusivamente alla correttezza delle sue prese di posizione e al suo carisma fuori dal comune.

Eppure, quando qualcuno mostra un'ammirazione eccessiva nei suoi confronti, il multimiliardario resta ancorato sulla sua posizione. Ecco cosa ha confidato durante un'intervista rilasciata negli anni '90 alla rivista giapponese *President*:

"Credo fermamente che in ognuno di noi siano riposte, sin dalla nascita, la fortuna o la sfortuna. Nel mio caso, il segreto del mio successo si fonda unicamente sulla fortuna, che ci aiuta a trovare la nostra vocazione. Per quel che mi riguarda, è possibile che fossi predestinato a diventare fabbricante di giocattoli e la mia buona stella mi abbia permesso di riuscirci. Di solito la gente mostra sempre un grande rispetto nei confronti di coloro che nella vita hanno avuto successo, ma io lo trovo strano. Per quale ragione una persona

che è stata semplicemente fortunata dovrebbe meritare rispetto?"

Come avrete capito, Yamauchi non è un tipo che cambia idea facilmente ed è nostra intenzione sorvolare su quest'ultima sfaccettatura della sua incredibile personalità: l'ostinazione. Sebbene 120 anni fa la fortuna abbia deciso di bussare alla porta della piccola bottega Nintendo, è stato comunque necessario che i suoi dirigenti dimostrassero di avere un'energia dirompente e una ferrea determinazione che hanno permesso loro di superare le innumerevoli crisi affrontate dall'azienda sin dalle sue origini. Nintendo non è stata costruita in un giorno, ma gran parte del suo successo è dovuto alla presenza e all'operato di una manciata di uomini, e Hiroshi Yamauchi è uno di questi.

Nota :
i testi e gli aneddoti contenuti in questo libro fanno riferimento unicamente alla storia di Nintendo in Giappone. Per conoscere la storia occidentale (in particolare americana) dell'azienda, si consiglia vivamente di consultare l'opera di **David Sheff** (bibliografia a pag. 241).