

Bikini nel *bakumatsu*, intimi anacronismi. Il caso di Ōka Sabaki

Luca Paolo Bruno

Abstract: Japanese Adult Computer Games feature a plethora of setting and themes, ranging from science fiction and fantasy to romantic comedies set in present-day Japan. A subset of these video games features historical or pseudo-historical backdrops for their narratives. An illustrative instance of this approach is the *bakumatsu* period in Japan, characterized by its unique societal mores and representational affordances. Despite such a setup, this video games remain firmly entrenched in anime-manga industry conventions. This brief contribution explores how these industry practices take precedence over strict adherence to historical accuracy, and what this means for approaches based in Japanese studies.

Keywords: *adaruto gēmu*, game studies, Japanese studies, character intimacy, anime-manga media

1. Introduzione

In Giappone, i cosiddetti *adult computer game* (*adaruto gēmu*) (Galbraith 2021a), sono un tipo di software interattivo dove l'avanzamento dell'utente attraverso l'opera dipende dal creare, sviluppare e portare a compimento relazioni intime con i dei personaggi immaginari in stile anime-manga, in situazioni che spaziano dal primo appuntamento al rapporto sessuale di stampo feticista. Sono altresì conosciuti con una pletera di altri termini come *romance simulator* (Saito 2021) *visual novel* (*noberu gēmu*) (Koyama 2020 [2016], 218-19; Hichibe 2006, 70), *otome game* (*otome gēmu*) (Andlauer 2018; Kim 2009), *BL game* (*BL gēmu*) (Okabe and Pelletier-Gagnon 2019), *dating simulation* (Taylor 2007). Indipendentemente dall'ambientazione, dalla tonalità narrativa e dalle meccaniche software per l'esplorazione del mondo di gioco, l'obbiettivo principale per l'utente è creare, sviluppare e portare al culmine un rapporto intimo. Nei panni di un personaggio dalla personalità più o meno definita, l'utente si trova al centro di situazioni dalla verisimilitudine variabile – in continuità con le pratiche produttive dei media anime-manga – dove è chiamato a interagire con un cast di personaggi, ognuno con una *storyline* da esplorare ed esperire.¹

¹ La connessione dei due termini con il trattino riprende la posizione di Zoltan Kacsuk, che la impiega per evidenziare una forte interrelazione tra animazione e carta stampata, sia per pratiche di produzione e ricezione sia per quanto riguarda il *fandom* euro-americano e la sua critica accademica (Kacsuk 2016, 1).

Luca Paolo Bruno, University of Florence, Italy, luca paolo.bruno@unifi.it, 0000-0002-3172-8358

Referee List (DOI 10.36253/fup_referee_list)

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Luca Paolo Bruno, *Bikini nel bakumatsu, intimi anacronismi. Il caso di Ōka Sabaki*, © Author(s), CC BY 4.0, DOI 10.36253/979-12-215-0422-4.26, in Luca Capponcelli, Diego Cucinelli, Chiara Ghidini, Matilde Mastrangelo, Rolando Minuti (edited by), *Il dono dell'airone. Scritti in onore di Ikuko Sagiyama*, pp. 267-276, 2024, published by Firenze University Press, ISBN 979-12-215-0422-4, DOI 10.36253/979-12-215-0422-4

Avanzare all'interno del gioco e della sua trama corrisponde diegeticamente all'esplorazione dell'interiorità di uno o più personaggi, declinata in termini romantici oppure, più raramente, affettivi. Il raggiungimento del culmine del rapporto intimo – segnalato generalmente da rappresentazioni di contatti intimi stretti, anche e soprattutto di natura erotica rappresentata in maniera pornografica – corrisponde al raggiungimento di uno dei *success state* del gioco. Contemporaneamente, questo stato corrisponde all'esperienza dell'interiorità di uno o più personaggi nella sua interezza. Non riuscire ad avanzare o farsi respingere porta invece a un *failure state*.²

Per quanto fattuale descrizione di un *adaruto gēmu*, quanto appena riportato è purtroppo fuorviante nel momento in cui si considera la presenza di materiale pornografico. Nonostante sia innegabile che il processo di intimità verso i personaggi del gioco sia anche finalizzato all'ottenimento di immagini ritraenti scene di sesso, un focus eccessivo su questo aspetto oscura il ruolo dell'attaccamento emotivo per il giocatore. Il personaggio principale, spesso, non è un consumato seduttore, un novello Yonosuke in una videoludica *Vita di un libertino*.³ Invece, operando in continuità con l'estetica e le aspettative collegate alle produzioni anime-manga, i giocatori spesso si ritrovano in commedie romantiche o tragicommedie dalla grande intensità melodrammatica. Il materiale pornografico e il relativo intrattenimento masturbatorio, qualsiasi sia il tipo di intimità o, se presenti, fetish e preferenze erotiche specifiche, è solo una parte di un processo più ampio che incoraggia coinvolgimento (*arousal*) sia sessuale che emotivo.

Questi fenomeni di ricezione e risposta verso personaggi medialità hanno carattere di parasocialità [*parasocial phenomena*] (Hartmann 2016, 131-33). Tramite il processo immaginifico suggerito dalla combinazione di estetica, narrativa, e periferiche, l'utente sente le interazioni coi personaggi da conteggiare come proprie, senza (totalmente o parzialmente) soluzione di continuità o separazione col protagonista e le sue interazioni coi personaggi del gioco. Questo processo ibrido, che mischia immaginazione e interazione con il software, è integrato nelle aspettative e nelle regole implicite impiegate negli *adult computer game* nella costruzione dell'esperienza videoludica. È però importante ribadire che non si sta parlando di interazioni uomo-macchina continue, che potrebbero suggerire la presenza di realtà virtuale supportata da periferiche come visori speciali. È invece lo sviluppo di una modalità di ricezione mediale unilaterale dell'utente, che si rapporta ai personaggi del gioco in maniera «similare ad al-

² *Success state* e *failure state* sono rispettivamente due stati macchina del software in cui il gioco termina e l'utente è dichiarato vincitore o perdente a seconda della situazione. I due stati macchina sopracitati sono accompagnati da sviluppi appropriati nella trama dell'opera, quando presente.

³ Esistono ovviamente opere che riprendono una tale impostazione, con toni che vanno dallo scanzonato (*Dorapuri Gūtaraifu* [Vita indolente con le drago-principesse], Whirlpool 2020) allo sboccato (*Honō no Haramase* [Ardenti ingravidamenti, SQUEEZ 2005-2021]), ma non sono pertinenti in questa sede, mentre non è possibile affrontare le possibili influenze della letteratura classica e medievale per motivi di spazio.

tri esseri viventi» (Liebers e Schramm 2019, 5). L'integrazione di inviti all'attaccamento e la relativa integrazione nella navigazione del gioco è la colonna portante degli *adaruto gēmu*.

Sviluppare queste risposte parasociali mentre si gioca a un *adult computer game* e si esperiscono le relative possibilità interattive non è né scontato né intuitivo. Esso poggia su quelle che Patrick Galbraith definisce competenze mediali ed etiche emergenti (*emergent forms of media literacy and ethics*) (2021b, 35, 64, 304) interne alle nicchie di produzione anime-manga (Santos 2020b, 4-8; Galbraith 2019, 59-96). Queste competenze sono espressione di un sistema diffuso e semi formalizzato che interseca pratiche di produzione e ricezione implicite ed esplicite. Comprende sia le modalità di creazione dei personaggi – colore dei capelli, vestiti, accessori, archetipi caratteriali, idioletti ecc. – sia il ventaglio di probabili sviluppi all'interno della trama in relazione a varie situazioni e altre entità. Tramite l'insieme di aspettative che possono essere confermate oppure disattese, il coinvolgimento emotivo così generatosi (Bruno 2019, 48-52; Jiang 2019, 39-40; Kagami 2010, 131; Suzumoto 2008, 131) contribuisce al funzionamento dell'*adaruto gēmu* in quanto tale.⁴ Così facendo emerge un sistema di ruoli ricopribili dai personaggi, con relative modalità d'interazione nei confronti di altri soggetti e dell'utente, aventi precedenza come meta-genere o genere-zero (*zerojanru*) sia sul setting che sul tono della narrazione (Azuma 2007, 48).

Partendo da queste premesse, cosa può succedere quando l'impiego di particolari ambientazioni storiche e letterarie – più o meno verosimili – richiede che invece si adottino particolari idioletti, modi di interagire tra persone, costumi? Come queste s'intersecano con le pratiche consolidate nella produzione giapponese di *adult computer game*? *Ōka Sabaki*, pubblicato in lingua inglese come *Master Magistrate* (IRODORI 2017), è un *adaruto gēmu* ambientato nel periodo storico del *Bakumatsu*, e rappresenta un interessante caso di studio in merito.

2. Bikini nel *bakumatsu*: intimità e anacronismi anime-manga

Ōka Sabaki, pubblicato in lingua inglese come *Master Magistrate* (IRODORI 2017) è un *adult computer game* rivolto a un pubblico maschile presunto eterosessuale. L'opera integra un framework investigativo con l'invito a creare, sviluppare e portare a compimento relazioni intime. È ambientato nella fantomatica città di Ōka-chō, dove i ciliegi fioriscono tutto l'anno, in un tempo fortemente ispirato al *Bakumatsu*,⁵ con Ōka-chō a fare da *pastiche* fittizio di Miyako, l'odierne Kyōto. Sia-

⁴ Senza questa capacità da parte dell'utente, senza questa accettazione di un patto implicito con il gioco e i suoi personaggi (cf. Sasakibara 2004, 162-166; 190-194), il software cessa di funzionare come videogioco incentrato sull'intimità, tornando a essere la tipologia di videogioco maggiormente identificabile sulla base delle sue meccaniche.

⁵ Periodo (1853-1867), caratterizzato dalla fine della politica isolazionista tenuta dal governo shogunale in reazione alle crescenti pressioni esterne esercitate dalle potenze statunitensi ed europee sul territorio giapponese e dall'introduzione repentina e massiccia di manufatti, tecnica e cultura occidentale.

mo nell'anno quarto della fittizia era Ōka, e il protagonista della vicenda, il giovane Ōoka Shimei, sta prendendo servizio come magistrato del quartiere Nakamachi della città seguendo le orme di suo padre, già magistrato del quartiere Kitamachi. Al suo fianco c'è la sua amica d'infanzia, Hiraga Rimu, a cui si aggiungono presto la severa Tōyama Sakura e la mite Kawai Kōme. In loro aiuto, ufficialmente e non, ci sono gli uomini della milizia Shinsengumi, capitanati da Kondō Takeru e di cui fanno parte l'abile Hijikata Toshikaze, la silenziosa Okita Shino e l'esuberante Yamanami Ayaka, assieme al giornalista Futabatei. Tutti questi personaggi sono ispirati a figure storiche realmente esistite, segnalato sia dalla caratterizzazione del personaggio sia dall'impiego dello stesso cognome. In particolare, Shimei è una parodia di Ōoka Tadasuke (1677-1752), celebre magistrato vissuto a cavallo tra il secolo XVI e il secolo XVII ricordato per l'umanità dei suoi giudizi; Rimu è una parodia del letterato e genio poliedrico Hiraga Gennai (1729-1780); Sakura dell'invitato shogunale Tōyama Kagemoto (1793-1855); Kōme del contabile della Shinsengumi Kawai Kisaburō (1838-1866); Hijikata dello spadaccino e vicecomandante della Shinsengumi Hijikata Toshizō (1835-1869); Shino del campione di spada Okita Sōji (1842-1868); Ayaka del vicecomandante della milizia Shinsengumi Yamanami Keisuke (1833-1865); Futabatei dell'eponimo giornalista, autore e critico letterario (1864-1909) considerato ispiratore e padre del *genbun'icchi*.⁶

Questa operazione crea un effetto sia familiarizzante che straniante: i tratti storici della diegesi si intrecciano con le modalità rappresentative dell'industria anime-manga, con effetti a volte comici e a volte demenziali, specie con le giovani donne a cui Shimei si può legare. Per esempio, durante il gioco il protagonista si ritrova inavvertitamente a entrare alle terme quando sono occupate da Rimu, Sakura e Kōme. La risultante scena in cui il Shimei, imbarazzato, rimane stupefatto ad ammirare le tre giovani in topless, con tanto di dettagliata e anacronistica lingerie, è propria delle commedie romantiche d'animazione, come per esempio *Love Hina* di Akamatsu Ken (1998-2001). Un altro esempio è l'introduzione di Rimu all'inizio del gioco, in cui si schianta contro il protagonista a bordo di un'improbabile bicicletta a vapore fuori controllo.

Contemporaneamente all'effetto comico, i codici insiti nel character design, nelle situazioni richieste e nell'idioletto adottato dai personaggi (Galbraith 2021b; 2019; Santos 2020a; 2020b) permettono all'utente una familiarità intuitiva, al quale può quindi seguire una risposta emotivo-sessuale altrettanto immediata – la base per lo sviluppo di fenomeni parasociali. Come *adult computer game*, Ōka Sabaki chiama in causa la capacità del giocatore di decodificare le miriadi di segnali incorporati nel *character design* (Galbraith 2021b, 128-29; Santos 2020a, 5; 2020b, 4-8). Questo si mescola allo sviluppo della trama mostrato «in chiaro» – le vicende raccontate direttamente dentro al gioco senza fare esplicitamente affida-

⁶ Movimento letterario che si prefiggeva il passaggio dall'uso del giapponese classico derivato dalla lingua di corte del periodo Heian (794–1185) e del cinese letterario glossato per la lettura in giapponese (*kanbun*), attivo a cavallo tra la seconda metà del XIX secolo e i primi decenni del XX.

mento sulle capacità di cui sopra – per incorporare il giocatore entro un percorso dove sviluppare una relazione intima con uno o più personaggi. L'impostazione, dove vicende e personaggi tendono più verso l'industria anime-manga che verso la rappresentazione storica, è sintomatica di come il gioco preveda che gli utenti sviluppino attaccamento emotivo e che lo facciano sulla base di pratiche già note (cf. Azuma 2007, 67). Contemporaneamente, Ōka Sabaki, sebbene non si ponga lo scopo di offrire una rappresentazione verosimile dei personaggi parodiati, fa comunque appello all'immaginario a loro connesso: c'è un protagonista magistrato che agisce con giustizia, comprensione e clemenza quando serve; figure come Hijikata Toshizō e Okita Sōji, parodiate in Hijikata Toshikaze e Okita Shino, rimangono abili spadaccini al servizio di una giusta causa; Futabatei anche nel suo ruolo marginale di informatore, permette all'utente di effettuare una giustapposizione implicita della figura storica con la parodia.

Questo è ancora più pronunciato con le cinque donne a cui Shimei può legarsi, che sono caratterizzate in maniera tale da ricordare fortemente la figura a cui si ispirano: Rimu è una strampalata inventrice, un riferimento ai marchingegni che Gennai ha sviluppato nella sua vita, come l'*Erekiteru*, un generatore elettrostatico che mise a punto a Nagasaki nel 1776. I progetti della giovane sono la causa di molteplici gag, e, se il giocatore approfondisce il rapporto con lei, di alcune scene pornografiche di genere *shibari* e relativo uso creativo di cordame. Sakura ha il padre magistrato, come Tōyama Kagemoto, e anche lei agisce per conto del governo shogunale, sia per far rispettare la legge sia per sorvegliare l'operato di Shimei. Kōme svolge il ruolo di contabile nell'ufficio di Shimei, oltre ad essere assistente generale per la milizia Shinsengumi; Shino è la combattente più forte del circondario, un aiuto per Shimei nell'effettuare arresti e mantenere l'ordine pubblico. Ayaka è la vice del comandante Kondō, oltre a essere la figura materna a capo del dormitorio dove alloggia tutto il cast. Più in generale, viene mantenuta l'idea generale della figura storica, i cui riferimenti aumentano col progredire del gioco, specialmente nel caso il giocatore opti per approfondire l'intimità con una delle cinque donne. Questo impianto però serve non ad uno scopo di riferimento realistico, bensì mette a disposizione una serie di avvenimenti che sono contemporaneamente comici e che rendono il personaggio protagonista della scena accattivante per il giocatore.

Per esempio, la scena in cui viene introdotta Rimu al giocatore è assolutamente a-storica, ma presenta Rimu secondo dei canoni propri dell'industria di riferimento, in questo caso lo scontro/schianto improvviso tra due personaggi. Rimu, così introdotta, permette al giocatore di capire, a colpo d'occhio, tramite combinazione di narrazione, recitato e idioletto⁷ e design visivo, che tipo di personaggio è Rimu, e che cosa potrebbe offrire la sua narrazione personale. In questo modo, l'utente è in grado di effettuare immediatamente una valutazione per decidere

⁷ La performance del doppiatore (*seiyū*), con le sue enfasi sonore e modalità di espressione vocali gioca un ruolo a sé stante che non è possibile affrontare in questa sede per motivi di spazio. Per una serie di disamine più approfondite vedere Ishida 2019; 2014 e Nozawa 2018; 2016.

se avvicinarsi a Rimu o meno. Questo sarebbe molto più complicato se Rimu usasse idioletti propri del periodo invece del suo modo di esprimersi da ragazza energica [*genkina ko*] (cf. Galbraith 2021b, 128-29) che, tra le altre cose, impiega l'anacronistico *-ssu* in contrazione di *desu* come risposta enfatica e l'uso di vocaboli contemporanei come *dosukebe* [pervertito]. Il risultante «linguaggio di ruolo» (giapp. *yakuwarigo*) (Dalberg-Dodd 2020; Unser-Schutz 2015; Teshigawara e Kinsui 2011; Kinsui 2003) invece colloca la giovane in maniera indissolubile con la produzione di media anime-manga. Altri esempi sono il costume di Sakura, che non corrisponde a nessuna uniforme storica, né europea né giapponese, oppure le calze in apparente tessuto di nylon e scarpe da barca portate da Kōme.

Più significativo tra tutti è il preludio alla conclusione delle narrative dei personaggi, dove l'intero cast femminile si vede rubare il guardaroba, lasciandole nella stessa lingerie di cui il giocatore ha avuto un'anteprima in un momento antecedente. Oltre l'ovvio motivo di ricompensare l'utente per il progresso nel gioco con immagini erotiche, c'è anche da evidenziare come il mostrare i personaggi in costume da bagno sia in linea con le pratiche di design dell'industria in tal senso. Come evidenziato da Patrick Galbraith nella sua disamina dell'industria, le scelte di biancheria intima sono parte delle modalità con cui si comunica la personalità di un personaggio: biancheria intima di colore bianco, con magari una stampa di un animale suggerisce immaturità e infantilismi, mentre della biancheria di laccio nero codifica il personaggio come maturo e/o adulto, come possono giocare un ruolo importante le scelte di capelli, vestiti e altezze (Galbraith 2021b, 129).

Rimu è ritratta con un bikini decorato con fiocchi e laccetti e un motivo floreale, con un effetto non-provocante che però ne accentua il carattere parzialmente immaturo. Sakura è invece ritratta con un bikini nero con decorazioni a rosa, enfatizzandone il carattere severo e adulto rispetto al resto delle giovani del cast. Kōme, da parte sua, è invece ritratta con un costume a pezzo singolo che ricorda perlopiù una vestaglia, rimandando al suo carattere più infantile e dimesso. Shino, invece, è ritratta in un bikini di *sarashi* come ulteriore rinforzo del suo carattere samuraico e capacità di battere anche gli uomini in combattimento. Infine, Ayaka è ritratta con un bikini rosa dai tratti leggermente provocanti, riflesso della sua esuberanza e del suo ruolo di «sorella maggiore» [*onēsan*] del cast. Il produrre questa frivola disamina è importante come esempio di come in *Ōka Sabaki* la precedenza assoluta sia nel dare alla vicenda, prima di tutto, un tono da medium anime-manga, e che, come tale, andrebbe considerato il videogioco. Solo successivamente si può considerare l'opera come un prodotto ambientato (vagamente) nel periodo *Bakumatsu* o in una sua parodia. È con questi presupposti che è auspicabile affrontare e analizzare i vari personaggi di *Ōka Sabaki* nel loro ruolo di soggetto altero entro una relazione intima immaginata parte integrante dell'esperienza interattiva proposta.

3. Una sfida per il nipponista: decodificare i personaggi di *Ōka Sabaki*

Ōka Sabaki, non si limita a intrecciare indagini su delitti e lo sviluppare intimità verso i suoi personaggi. L'opera pone il culmine delle relazioni intreccia-

te con Rimu, Sakura, Kōme, Shino e Ayaka *dopo* la risoluzione del caso finale durante il quarto e ultimo capitolo. Collegando il culmine del rapporto con un personaggio al completamento del gioco, *Ōka Sabaki* connette i suoi *success state* con l'intimità, con l'affetto, e non la condanna del colpevole, a fare da epilogo alle vicende. Il giocatore, assieme al protagonista Shimei, constatando l'affetto verso le cinque giovani, decide di approfondire i rapporti con una di loro, come scelto dall'utente. Questo culmine non è però una sequenza di immagini pornografiche, bensì una contestualizzazione dell'intera vicenda di gioco in chiave intima, che però non risponde agli usi e costumi che si potrebbero osservare all'interno del periodo *Bakumatsu*. Questo però non avviene con indizi di preferenza progressivi, durante i quattro capitoli che compongono la vicenda principale – è solo con la scelta finale che la vicenda viene finalizzata su una delle cinque giovani e relativo *success state*. In primis, il giocatore fa esperienza dei personaggi all'interno delle vicende principali, permettendo al giocatore di esperire l'intimità di e con ognuna delle cinque donne. Solo in seguito, supponendo lo sviluppo di una preferenza, viene chiesto al giocatore di operare una scelta.

Un esempio in tal senso avviene durante il secondo capitolo del gioco, dove Shimei si trova, per una serie di eventi, a imbattersi in Sakura in un negozio di dolci, finendo col pagarle il conto. Il gioco ritrae la severa Sakura in un momento in cui viene mostrato un lato del suo carattere più frivolo, la sua predilezione verso i dolci (vd. Nittono 2016; Sato 2009; Kinsella 1995). Shimei, nell'imbattersi nella giovane, la mette in imbarazzo, rendendola incapace di conciliare la sua immagine pubblica con l'apprezzare delle infantili caramelle. In questo modo, Sakura viene codificata come personaggio *tsundere*: un forte conflitto tra un'identità pubblica severa e austera e tratti frivoli nella vita privata, che vengono poi messi a dura prova dal protagonista, dando luogo a molteplici situazioni comico-romantiche. In questo frangente Shimei – e il giocatore assieme a lui – è messo nelle condizioni di dover tenere segreto questo lato della collega. Questo porta, anche se in maniera stereotipata, a generare un senso di intimità con Sakura, poiché si giunge alla conoscenza di un segreto ritenuto imbarazzante. Le modalità in cui il gioco propone i contenuti permettono all'utente di immergersi in prima persona nel gioco senza soluzione di continuità con il protagonista e di provare sentimenti assieme e al posto di questi, stabilendo un rapporto diretto con la controparte.

Per fare tutto mantenendo la necessaria coerenza immaginifica è però vitale, come anticipato nella sezione precedente, fare affidamento su codici che non corrispondono a quelli suggeriti dalla diegesi a prima vista. Se, per esempio, si immagina che i comportamenti possibili delle cinque ragazze si attengano ai precedenti dati da rappresentazioni esistenti, il fatto che Rimu, Sakura, Kōme, Shino e Ayaka vivano integrate nella società – non relegate ai quartieri di piacere o comunque incasellate in ruoli presunti come non-normativi⁸ – come donne non sposate porterà quasi sicuramente a una dissonanza immaginifica nell'uten-

⁸ Per una disamina più approfondita dei ruoli sociali collegati al genere, si veda Imai 2002.

te, aggravata dai molteplici anacronismi, dalle modalità con cui vengono (non) rappresentate le gerarchie sociali e i ruoli che ne derivano.

Un esempio lampante di questa dissonanza si trova nei personaggi di Sakura e di Shino: Sakura si presenta con un'uniforme in stile occidentale, un'anacronistica minigonna e con l'autorità e l'abilità di brandire una spada; Shino, se si esclude il suo ruolo parodistico – che comunque presenta anacronismi specifici⁹ – è altrettanto anomala se affrontata coi codici dello studio di media che trattano il periodo *bakumatsu* in maniera più verosimile. La coerenza interna dell'opera si può mantenere solo se si considerano prima le pratiche e i codici diffusi dell'industria anime-manga. Questo accade sia nel caso dell'utente che gioca per diletto, sia nel caso dello studioso che vuole approcciarsi a questi media. Anche Kōme, nel suo tenere dei modi più dimessi, avere un idioletto dai modi più cortesi di Sakura e un registro meno infantile di Rimu, trova collocazione in queste pratiche e convenzioni, ricadendo negli archetipi collegati a personaggi dimessi, più silenziosi ma dalla grande intelligenza e sagacia nel momento del bisogno. Sebbene possa essere possibile collocare Kōme in uno spettro di usi e costumi più consoni al periodo, non vi è però traccia di forme verbali, marcatori di genere o onorifici riconducibili al periodo in cui la diegesi dovrebbe essere ambientata, sempre al netto della natura fantastica delle vicende. Kōme è di conseguenza un personaggio scollegato dalla realtà storica in favore delle pratiche, dell'estetica e dei manierismi propri della produzione anime-manga in Giappone. Lo stesso si può dire di Rimu, Sakura, Ayaka e Shino. La costruzione e codifica della diegesi dipende quindi preponderatamente dalla conoscenza delle pratiche dell'industria in cui il gioco origina, che fanno da *conditio sine qua non* che trasforma le aspettative e i requisiti posti verso utenti e, eventualmente, studiosi.

4. Conclusioni

Esaminare *Ōka Sabaki*, sia come videogioco incentrato sull'intimità sia come prodotto anime-manga d'interesse per gli studi nipponistici è un interessante esempio di come il contrasto tra codici impliciti contrasta coi temi e ambientazione. Per gli studiosi di area nipponistica è una sfida particolare, poiché le peculiarità dell'opera, radicate comunque nell'area Giappone, sono localizzate non nei temi e ambientazioni specifici che mobiliterebbero un approccio filologico, bensì in estetiche e narrologie semi formalizzate e dall'accesso meno stabile. È lo spostamento, ibrido e comunque oscillante dall'aderenza a una realtà storico-letteraria a *ensemble* di pratiche estetico-narrative non-stabili che diviene invece il fulcro dell'analisi. È una riprova, perlomeno riguardo i prodotti anime-manga, della visione di Azuma Hiroki sul declino e scomparsa dei presupposti per la comprensione della narrativa nella società giapponese e postmoderna

⁹ Anche questa rappresentata in maniera decisamente anacronistica, con tanto di spalline da uniformi del secolo successivo, in linea con prodotti anime-manga come *Gintama* (Shueisha 2003-2019) o *Tōken Ranbu* (Nitroplus 2015-2021)

in generale (Azuma 2009 [2001]; 2007). Questo è ancora più evidente se *Ōka Sabaki* viene considerato principalmente come *adult computer game* incentrato sull'intimità con personaggi: per chi possiede già la capacità di decodificare quanto i personaggi presentano, lo sviluppo di risposte è istintivo e potenzialmente immediato; chi invece manca della capacità di comprensione dei codici dell'industria potrebbe non avere la stessa capacità di sviluppare attaccamento emotivo in maniera intuitiva. Ulteriore ostacolo all'analisi è la necessità di giustificare manierismi e possibili incongruenze estetiche lontani dai prodotti d'intrattenimento di massa, che costituiscono un ostacolo significativo perché i fenomeni parasociali sviluppati in risposta abbiano sufficiente spontaneità. All'infuori di questa breve e limitata disamina, però, sono necessari ulteriori ricerche approfondimenti, ottimo materiale per approcci futuri.

Bibliografia

- Andlauer, Leticia. 2018. "Pursuing One's Own Prince: Love's Fantasy in Otome Game Contents and Fan Practice." *Mechademia: Second Arc* 11 (1): 166-83.
- Azuma, Hiroki. 2007. *Gemu Teki Riarizumu No Tanjo: Dobutsuka Suru Posutomodan 2*. Tokyo: Kōdansha.
- Azuma, Hiroki. 2009 [2001]. *Otaku: Japan's Database Animals*. Translated by Jonathan Able and Sion Kono. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press.
- Bruno, Luca. 2019. "The Element Factor. The Concept Of > Character < as a Unifying Perspective for the Akihabara Cultural Domain." *IMAGE Journal of Interdisciplinary Image Science* 29 (1, Special): 38-59.
- Dahlberg-Dodd, Hannah E. 2020. "O-Jōsama Kotoba and a Stylistics of Same-Sex Desire in Japanese Yuri Narratives." *Mechademia: Second Arc* 13 (1): 6-23.
- Galbraith, Patrick W. 2019. *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Duke University Press.
- Galbraith, Patrick W. 2021a. *The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tōkyō Neighborhood*. Stockholm University Press.
- Galbraith, Patrick W. 2021b. "For Japan Only?' Crossing and Re-Inscribing Boundaries in the Circulation of Adult Computer Games." In *Media Technologies for Work and Play in East Asia: Critical Perspectives on Japan and the Two Koreas*. Bristol: Bristol University Press.
- Hichibe, Nobushige. 2006. "Bunkasōzō No Jōken – 2-Tsu No Gēmu 'ba' No Bunka Seisanronteki Kōsatsu Kara." *Bulletin of the Graduate Division of Letters, Arts and Sciences of Waseda University. I, Philosophy, Oriental Philosophy, Psychology, Sociology, Education* 51: 65-73.
- Ishida, Minori. 2014. "Sentō Bishōjo to Sakebi, Soshite Yuri." *Eureka* 12: 181-89.
- Ishida, Minori. 2019. "Sounds and Sighs: 'Voice Porn' for Women." In *Shōjo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, 283–99. Cham: Palgrave Macmillan.
- Jiang, Yehang. 2019. "Bishuaru Noberu ni Okeru Kōzō To Sono Riariti: Gēmu Dezain to Gēmupurei Wo Megutte." *Core Ethics* 15: 35-46.
- Kagami, Hiroyuki. 2010. *Hijisuzai Seishōnen Ron: Otaku to Shihonshugi*. Tokyo: Ai'ikusha.
- Kim, Hyeshin. 2009. "Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction." *Theory, Culture & Society* 26 (2–3): 165-88.

- Kinsella, Sharon. 1995. "Cuties in Japan." In *Women, Media and Consumption in Japan*, edited by Lise Skow and Brian Moeran, 220-54. Londra: Routledge.
- Kinsui, Satoshi. 2003. *Bācharu Nihongo: Yakuwarigo No Nazo*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Koyama, Yūsuke. 2020. *Nihongēmusangyōshi. Gēmusofuto no Kyojintachi*. Tokyo: NikkeiBP.
- Liebers, Nicole, and Holger Schramm. 2019. "Parasocial Interactions and Relationships with Media Characters – An Inventory of 60 Years of Research." *Communication Research Trends* 38 (2): 4-31.
- Nitto, Hiroshi. 2016. "The Two-Layer Model of 'Kawaii': A Behavioural Science Framework for Understanding Kawaii and Cuteness." *East Asian Journal of Popular Culture* 2 (1): 79-95.
- Nozawa, Shunsuke. 2016. "Ensoulement and Effacement in Japanese Voice Acting." In *Media Convergence in Japan*, a cura di Patrick W. Galbraith e Jason G. Karlin, 169–199. New Haven (CT): Kinema Club.
- Nozawa, Shunsuke. 2018. "Gengo No Kyarakutā-Ka: Yūgi-Teki Hon'yaku to in'yō." *Kyara Gainen No Hirogari to Fukamari Ni Mukete* 1: 217-36.
- Okabe, Tsugumi, and Jérémie Pelletier-Gagnon. 2019. "Playing with Pain the Politics of Asobigokoro in Enzai Falsely Accused." *Journal of the Japanese Association for Digital Humanities* 4 (1): 37-53.
- Saito, Kumiko. 2021. "From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games." In *Arts* 10 (42). Basilea: Multidisciplinary Digital Publishing Institute.
- Santos, Kristine Michelle L. 2020a. "Queer Affective Literacies: Examining 'Rotten' Women's Literacies in Japan." *Critical Arts* 34 (5): 72-86.
- Santos, Kristine Michelle L. 2020b. "The Bitches of Boys Love Comics: The Pornographic Response of Japan's Rotten Women." *Porn Studies* 7 (3): 279-90.
- Sasakibara, Gō. 2004. *"Bishōjo" No Gendai Shi: "Moe" to Kyarakutā*. Tokyo: Kōdansha.
- Sato, Kumiko. 2009. "A Postwar Cultural History of Cuteness in Japan." *Education about Asia* 14 (2): 38-42.
- Suzumoto, Yuichi. 2008. *Noberu Gēmu no Shinario Sakusei Gihō Dainiban*. Tokyo: Shuwa System.
- Taylor, Emily. 2007. "Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture." *Southeast Review of Asian Studies* 29.
- Teshigawara, Mihoko, and Satoshi Kinsui. 2011. "Modern Japanese 'Role Language' (Yakuwarigo): Fictionalised Orality in Japanese Literature and Popular Culture." *Sociolinguistic Studies* 5 (1): 37.
- Unser-Schutz, Giancarla. 2015. "Influential or Influenced? The Relationship between Genre, Gender and Language in Manga." *Gender and Language* 9 (2): 223-54.
- Zoltan, Kacsuk. 2016. "From Geek to Otaku Culture and Back Again: The Role of Subcultural Clusters in the International Dissemination of Anime-Manga Culture as Seen through Hungarian Producers." Dissertazione Dottorale. Kyōto Seika University.