



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale

in

Lingue e civiltà
dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

L'uso della lingua nei videogiochi

Analisi linguistica delle
varietà del giapponese in un
episodio della serie
videoludica *Pokémon*

Relatore

Prof. Patrick Heinrich

Correlatore

Prof. Pierantonio Zanotti

Laureando

Lorenzo Moretti
Matricola 856159

Anno Accademico

2019/2020

要旨

役割語は、日本語学者の金水敏が提唱した概念であり、主にフィクションにおいて話者の特定の人物像を想起させる特定の言葉遣いである。金水（2003）によると、役割語とは以下のようなものを指す。

ある特定の言葉づかいを聞くと特定の人物像を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができるとき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。(p.205)

本論文の目的は、テレビゲームにおける言語にも役割語に所属する特徴が見られるのか、そしてその特徴が何であり、テレビゲームの中でどこに位置するのか、最後に役割語がいかなる理由で使われているのか、を明らかにすることである。したがって、事例研究を行うようにする。

まず、第一章では、役割語といった概念を紹介し、第三章に行われる事例研究に活用されるカテゴリと方法の概要を述べる。具体的に、役割語が、ある社会的もしくは民族的な分類やカテゴリに属する人間に対するステレオタイプに基づき、日本の漫画やアニメのようなフィクションの中でどのように使われるのか、そして読者や視聴者にどのような結果をもたらすのか、を分析するようにする。

これまで役割語に関する先行研究は主に漫画とアニメに焦点を当ててきた一方、ゲームにおける言語使用については研究が未だに乏しいため、第二章では、ゲームを媒体として概説する。したがって、ゲーム内テキストの一部であるゲーム内ダイアログにおける言語使用を中心に、ゲーム媒体の基礎的な特徴の概略を示し、テキスト的または言語学的視点から見られる、ほかの媒体との相違点を扱うようにする。そして、テレビゲーム産業における日本の役割を概説し、日本のロールプレイングゲーム(JRPG)固有の重要な特色を考究する。具体的に、JRPG が物語文学に最も相似したジ

ジャンルであると考えられる理由を明らかにし、なぜ JRPG が言語分析の対象となるのに適していると思われるのかについて述べる。最後に、世界で最も収益を上げたメディアミックスである『ポケットモンスター』を紹介し、『ポケモン』ゲームシリーズの特殊性を概略する。

引き続き、第三章では、事例研究を行う。分析対象として、『ポケットモンスターハートゴールド』日本語版におけるいくつかのノンプレイヤーキャラクター（NPC）の台詞を扱う。特に、最も意味深長であり言語学的に興味深いと思われるダイアログの言語分析と同時に、その表現を発話する NPC の二次元のSpritesの視覚分析を行う。本研究の目的は、テレビゲーム内テキストに見られる役割語の特徴を明らかにし、どのように役割語をもつ言語上のステレオタイプが、マルチモーダルに該当 NPC の視覚描写によって強化されるのか、を明らかにすることである。

Indice

Introduzione	1
Capitolo 1: <i>Virtual Japanese</i> e <i>yakuwarigo</i>	
1.1 Cosa è il linguaggio di ruolo	5
1.2 Il rapporto tra lingua e personaggio: gli <i>hatsuwa kyarakuta</i>	9
1.3 I possibili limiti della teoria del linguaggio di ruolo	11
1.4 Il linguaggio di ruolo in questa tesi	15
1.5 Lo stato attuale delle ricerche sul linguaggio di ruolo	18
1.6 <i>Yakuwarigo</i> e videogioco: per un (possibile) indirizzo futuro delle ricerche.....	22
Capitolo 2: Il videogioco e la lingua	
2.1 Caratteristiche del testo <i>in-game</i>	25
2.2 Il dialogo <i>in-game</i>	30
2.3 Il JRPG: le caratteristiche del <i>Japanese role-playing game</i>	31
2.4 Testo e lingua nei giochi <i>Pokémon</i>	35
Capitolo 3: Caso di studio. L'uso della lingua in <i>Pokémon HeartGold</i>	
3.1 Obiettivi e metodologia dell'analisi	39
3.2 <i>Hakasego</i> e <i>rōjingo</i>	41
3.3 Il <i>Kansai-ben</i>	52
3.4 Il linguaggio dei ninja	59
3.5 Il <i>Broken Japanese</i>	64
3.6 Considerazioni finali	71
Conclusioni	73
Riferimenti bibliografici	75
Riferimenti sitografici	81
Riferimenti ludografici	83

Indice delle tabelle

Tabella 1: Teoria sulle principali relazioni tra lingua e personaggio secondo Sadanobu (2011)	11
Tabella 2: Tassonomia dei testi di gioco secondo O'Hagan e Mangiron (2013)	29
Tabella 3: Confronto tra dialetti occidentali, <i>yakuwarigo</i> e lingua standard	51

Indice delle figure

Figura 1: Processo storico di formazione, perpetuazione e diffusione del linguaggio di ruolo secondo Kinsui (2014)	9
Figura 2: Esempio di linguaggio alieno in <i>Urusei Yatsura</i>	17
Figura 3: Esempio di box di dialogo in <i>Pokémon HeartGold</i> e <i>SoulSilver</i>	36
Figura 4: <i>Sprite in-game</i> di Ōkido (prof. Oak)	41
Figura 5: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Utsugi (prof. Elm)	44
Figura 6: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Gantetsu (Franz)	45
Figura 7: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Katsura (Blaine)	48
Figura 8: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Yanagi (Alfredo)	49
Figura 9: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Shijima (Furio)	50
Figura 10: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Akane (Chiara)	52
Figura 11: <i>Sprite in-game</i> di Masaki (Bill)	54
Figura 12: Geografia di Johto e Kansai a confronto	56
Figura 13: <i>Sprite in-game</i> di una maiko-han (Kimono girl)	57
Figura 14: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Kyō (Koga)	60
Figura 15: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Anzu (Nina)	62
Figura 16: Illustrazione ufficiale e <i>sprite in-game</i> di Machisu (Lt. Surge)	65
Figura 17: <i>Sprite in-game</i> della recluta straniera del Team Rocket	69

Introduzione

Japan is home to some of the largest videogame development companies in the world – Nintendo, Square Enix, Konami, Sega, Namco Bandai and Capcom to name a few. The games produced by these companies span many different genres – role-playing games, fighting games, stealth action shooters, turn-based strategy, and so forth. The richness and diversity of the medium is significant. I believe that these games should not just be seen as market products but as artistic works and cultural artefacts, that can tell us much about the culture of the place of origin. Japanese games are not only highly regarded for their production standards, but also sell millions of copies annually across the globe, drawing players in with their unique perspective on universal human ideas.¹

L'interesse del mondo accademico per la cultura popolare nipponica si è tradizionalmente concentrato soprattutto all'interno dell'ambito delle scienze sociali, quali la sociologia e l'antropologia, e in ambito umanistico e critico-culturale. Da un punto di vista linguistico, in particolare sociolinguistico e pragmatico, nell'ultimo ventennio ha invece avuto un buon seguito nel mondo accademico nipponico e anglo-americano la teoria del linguaggio di ruolo, in giapponese *yakuwarigo*.

Quella di linguaggio di ruolo è una categoria teorizzata da Kinsui Satoshi, linguista e professore all'università di Ōsaka, utilizzata per descrivere uno stile della lingua giapponese altamente stereotipato, basato su alcune varietà dialettali e sociolettali cristallizzate e spesso usato nelle opere di finzione per esprimere alcuni tratti peculiari del parlante, come età e genere.²

All'interno del mondo della *fiction* nipponica una posizione importante è occupata dal videogioco: quello giapponese è il terzo mercato mondiale per quanto riguarda i ricavi, secondo soltanto a quello cinese e quello statunitense, e il primo per tasso di penetrazione di mercato e tasso di diffusione del medium tra la popolazione.³ Tuttavia, questa importanza da un punto di vista quantitativo e qualitativo non è accompagnata da un altrettanto importante focus come oggetto di ricerca linguistica e semiotica. Si è perciò riscontrata la necessità di ricercare se le caratteristiche riconducibili ad alcune ideologie linguistiche, considerabili come intrinseche al linguaggio di ruolo, potessero essere riscontrate anche all'interno del medium videoludico. Nello specifico, in questo elaborato sarà analizzato

¹ Rachael HUTCHINSON, *Japanese Culture Through Videogames*, Londra e New York, Routledge, 2019, p. 1.

² KINSUI Satoshi, *Vācharu nihongo: yakuwarigo no nazo* (Giapponese virtuale: il mistero del linguaggio di ruolo), Tōkyō, Iwanami Shoten, 2003, p. 205.

³ "Video Games - Japan", *Statista*, <https://www.statista.com/outlook/203/121/video-games/japan>, ultimo accesso 04/01/2021.

l'uso di alcune varietà linguistiche all'interno di un episodio della serie *Pokémon*, dato che la grande quantità di dialoghi presente nei vari giochi del *franchise* può prestarsi bene ad un'analisi linguistica.

Questa tesi, dunque, affronta il tema dell'uso della lingua giapponese nei videogiochi per realizzare un'analisi sociolinguistica e pragmatica dei meccanismi usati nelle opere di *fiction* per rappresentare personaggi stereotipati attraverso l'uso delle categorie del linguaggio di ruolo. Gli scopi dell'elaborato saranno: stabilire se anche la lingua utilizzata nei videogiochi possieda caratteristiche riconducibili al linguaggio di ruolo, definire quali siano nello specifico queste caratteristiche e dove sia possibile rintracciarle all'interno del gioco, e analizzare per quale fine pratico questo stile linguistico venga utilizzato nel medium videoludico.

Nel primo capitolo verrà introdotto il concetto di *yakuwarigo* e verranno delineate le categorie che si utilizzeranno nell'analisi del caso di studio. Verrà analizzato come in Giappone questo stile venga utilizzato per ottenere risultati comici basandosi sugli stereotipi associati ad alcuni gruppi sociali o etnici. Dopo aver definito le modalità con le quali la categoria di linguaggio di ruolo sarà utilizzata in questa tesi, verrà offerta una panoramica sullo stato dell'arte delle ricerche sull'uso della lingua giapponese nella *fiction*.

Poiché allo stato attuale la ricerca sul linguaggio di ruolo si è focalizzata su *manga* e *anime*, al fine di verificare l'applicabilità di questo concetto anche al caso in questione nel secondo capitolo si procederà con un'analisi del videogioco da un punto di vista semiotico, soprattutto linguistico-testuale. Verranno delineate le caratteristiche fondamentali del medium videoludico e ciò che lo distingue dal punto di vista testuale e linguistico dai media tradizionali, con un interesse in particolare sull'uso della lingua nei dialoghi presenti all'interno del medium, parte dei cosiddetti *in-game texts*. Dopo aver accennato al ruolo del Giappone nell'industria videoludica, ci si soffermerà sulle caratteristiche salienti del *Japanese role-playing game* (JRPG), il genere cui appartiene anche la serie *Pokémon*, oggetto del caso di studio in esame. Verranno motivate le ragioni per cui il JRPG possa essere considerato uno dei generi videoludici più affini alla *fiction* narrativa e che quindi più si presta ad un'analisi linguistica. Infine, verrà brevemente introdotta la serie *Pokémon*, il più redditizio *media mix* contemporaneo, e verranno delineate le peculiarità della serie videoludica da un punto di vista linguistico e testuale, fino a *Pokémon HeartGold Version* e *Pokémon SoulSilver Version* (2009).

Infine, nel terzo capitolo sarà svolta un'analisi sull'uso di alcune varietà codificate e stereotipate della lingua giapponese, basate su dialetti sociali e regionali, all'interno di

Poketto Monsutā Hātogōrudo (Pokémon Versione Oro HeartGold, 2009), e sul discorso risultante. Nel caso di studio verranno analizzati i dialoghi di alcuni personaggi non giocanti (NPC), e verrà effettuata un'analisi testuale delle linee di dialogo ritenute più significative e linguisticamente interessanti, che presentano caratteristiche riconducibili a sei sottocategorie del linguaggio di ruolo giapponese: nello specifico, *rōjingo* (linguaggio degli anziani) e *hakasego* (linguaggio dei professori); *Kansai-ben* (dialetto del Kansai) e linguaggio delle *geisha (maiko kotoba)*; linguaggio dei ninja (*ninja kotoba*); e infine il cosiddetto *Broken Japanese*, o *katakoto nihongo*. Allo stesso tempo sarà svolta un'analisi visuale degli *sprite* 2D e, quando disponibili, degli *artwork* ufficiali dei personaggi che pronunciano queste espressioni.

Gli scopi dell'analisi saranno di evidenziare le caratteristiche riconducibili al linguaggio di ruolo presenti nei testi *in-game* e di sottolineare come lo stereotipo linguistico evidenziato a livello testuale venga ulteriormente confermato in modo multimodale dalla rappresentazione visiva degli NPC in questione.

L'approccio seguito sarà multidisciplinare: gli enunciati all'interno del gioco saranno analizzati tramite un *software* usato nella linguistica dei corpora (*corpus linguistics analysis*) al fine di studiare l'uso della lingua in relazione al contesto sociale giapponese (*discourse analysis*), con un *focus* in particolare sulle due risorse semiotiche di testo e immagine (*multimodal discourse analysis*).

Culture and videogames are thus related in a number of different ways. Videogames depict environments and objects with which the player can interact. Videogames draw on the fine arts as well as computer code to portray people and places on-screen, and are themselves artistic objects. Videogames also reflect the 'social unconscious,' expressing the ideas, assumptions and anxieties of their designers. Just as literature and film have long been regarded as 'texts' through which we can access the broader cultural attitudes and ideologies of a particular time and place, so can we regard videogames as 'texts' that are also a product of their social, historical and political contexts. The videogame is now one of the major narrative forms through which social and political issues are critiqued and problematized by Japanese artists. Like film, literature, pop music, and other contemporary narrative forms, videogames express complex ideas of national identity and belonging, as well as social and political critique. The relationship between the Japanese videogame and 'Japan' is thus the relationship between a text and its context.⁴

⁴ HUTCHINSON, *Japanese Culture Through Videogames*, cit., p. 3.

Capitolo 1: *Virtual Japanese e yakuwarigo*

In questo capitolo sarà introdotta la teoria del linguaggio di ruolo. Nel paragrafo 1.1 sarà presentata la definizione originale di Kinsui Satoshi e la successiva revisione. Nel paragrafo 1.2 verrà brevemente introdotta la teoria degli *hatsuwa kyarakuta* di Sadanobu Toshiyuki per specificare ulteriormente il rapporto tra uso della lingua e caratteristiche del personaggio parlante. Nel paragrafo 1.3 verranno presentate alcune correzioni apportate da Kinsui alla definizione originale e si farà riferimento alle critiche che sono state avanzate contro i suoi fondamenti teorici e metodologici. Nel paragrafo 1.4 sarà invece specificato come il concetto di linguaggio di ruolo verrà inteso e usato nella tesi in questione. Infine, nel paragrafo 1.5 sarà fatta una panoramica sullo stato dell'arte, e nel paragrafo 1.6 si introdurrà il tema dell'uso della lingua e del linguaggio di ruolo nel videogioco.

1.1 Cosa è il linguaggio di ruolo

Il concetto di *yakuwarigo*, letteralmente “linguaggio di ruolo”, è stato introdotto per la prima volta da Kinsui nel 2000, nell'articolo *Yakuwarigo tankyū no teian* (Una proposta per l'esplorazione del linguaggio di ruolo), senza tuttavia trovare una grande risposta nel mondo accademico nipponico. Soltanto nel 2003, con la pubblicazione del libro divulgativo *Vācharu nihongo: yakuwarigo no nazo* (Giapponese virtuale: il mistero del linguaggio di ruolo), questo concetto ha iniziato ad avere una ricezione positiva, sia presso il grande pubblico, sia tra gli studiosi.¹ Secondo la definizione originale, riproposta poi nel 2003 in appendice a *Vācharu nihongo*,

quando, ascoltando uno specifico stile linguistico [*kotobazukai*] (composto da lessico, grammatica, espressioni o intonazione), si può immaginare uno specifico profilo del parlante [*jinbutsuzō*] (età, genere sessuale, occupazione, classe sociale, epoca aspetto fisico, stile o personalità), oppure quando, una volta che viene presentato uno specifico profilo, si può immaginare il tipo di stile linguistico che il parlante probabilmente utilizzerà, questo stile viene definito linguaggio di ruolo [*yakuwarigo*].²

Kinsui specifica come, tecnicamente parlando, il linguaggio di ruolo sia uno stile strettamente appartenente al discorso orale, poiché questo viene usato esclusivamente quando

¹ KINSUI Satoshi, “Yakuwarigo kenkyū no jūnen” (I dieci anni della ricerca sul linguaggio di ruolo), *Taiwan nihongo bungakuhō* (Rivista di letteratura giapponese di Taiwan), No. 33, 2013, p. 25, <http://taiwannichigo.greater.jp/pdf/g33/g33a02Kinshuisatoshisensei.pdf>, ultimo accesso 16/09/2020.

² KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 205. Salvo dove diversamente specificato, tutte le traduzioni dal giapponese all'italiano sono mie.

un dato personaggio parla: questa distinzione si riconduce alla differenza sostanziale che in giapponese sussiste tra lingua scritta (*kakiketoba*, formale, standardizzata e impersonale) e lingua parlata (*hanashiketoba*, informale e più legata alla sensibilità del singolo).³ Perciò, anche quando questo stile viene utilizzato in media che per loro natura si basano sulla forma scritta (come romanzi o *manga*), questo è per sua natura limitato esclusivamente alla rappresentazione dell'oralità.

Vengono individuati come indicatori particolarmente importanti per il linguaggio di ruolo in giapponese i pronomi personali e le cosiddette “espressioni di fine frase” (*bunmatsu hyōgen*). Tra i pronomi personali, quelli di gran lunga più significativi sono quelli di prima persona singolare che il parlante usa per definire sé stesso: la lingua giapponese ne è infatti ricca, e mentre alcuni (come *watashi*, *boku* o *ore*) vengono usati quotidianamente e possono quindi essere definiti “standard”, altri sono ormai caduti in disuso e posseggono un alto grado di caratterizzazione. Nonostante anche i pronomi di seconda persona siano numerosi e possano essere usati nel linguaggio di ruolo, Kinsui sostiene che questi non siano altrettanto efficaci, poiché, dipendendo sia dalla personalità dell'utilizzatore che dal rapporto che questi ha con il suo interlocutore, sono di natura più variabile e quindi più difficili da gestire e analizzare.⁴

Per quanto riguarda i *bunmatsu hyōgen*, da un punto di vista grammaticale questi possono essere suddivisi in due categorie. Il primo gruppo è quello relativo alla coniugazione (*katsuyō*) e ai morfemi ausiliari (*jodōshi*), come le desinenze verbali. A tal proposito viene riportata come esempio la differenza tra i dialetti del Giappone occidentale e orientale: *see/shiro* per l'imperativo del verbo *suru* (fare), *ja/da* per la copula, *n/nai* per la negazione.⁵ Il secondo gruppo particolarmente importante è quello delle particelle finali (*shūjoshi*), come *ze*, *zo*, *wa*, *nee* o *nō*.⁶ Kinsui inoltre considera afferenti ai *bunmatsu hyōgen* e profondamente collegate alla “cultura del linguaggio di ruolo” (*yakuwarigo no bunka*) anche le numerose variazioni dell'espressione cortese *gozaimasu*, sia in funzione di verbo di esistenza che di copula.⁷ Infine, vengono individuati alcuni elementi fonetici che possono contribuire alla caratterizzazione del parlante: l'inflessione dialettale

³ *Ibidem*.

⁴ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 205-206.

⁵ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 206.

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ibidem*.

(*namari*), le interiezioni (*kandōshi*), il modo di ridere, l'accento, l'intonazione e la velocità nel parlare.⁸

Nel 2011, in un articolo poi riproposto in appendice alla traduzione in lingua inglese di *Vācharu nihongo*, Teshigawara Mihoko e Kinsui espandono la definizione originale di linguaggio di ruolo, aggiungendo alcuni concetti chiave, come le origini di questo stile linguistico e il modo per analizzarlo e distinguerlo dalle varietà della lingua comunemente utilizzate nella realtà.

[T]he origin of role language can often be traced back to actual spoken language, except for purely imaginary varieties. From actual language usage, individuals acquire knowledge about the relationship between a particular variety of the language and its speakers, then categorise and reinforce this knowledge. What is important here is that this kind of knowledge does not remain with a particular individual; rather it disseminates among people and is shared by the community. When such conditions are met, role language becomes established as a linguistic stereotype and an effective communication tool. Role language will then begin circulating in fiction, which now becomes a means for the audience to acquire knowledge about role language. In this way, once established, role language self-perpetuates in fiction, regardless of reality.⁹

Uno dei principali approcci proposti per l'analisi di questi stili è quello pragmatico, nel quale si esamina lo stile linguistico di un determinato personaggio per ritrovare eventuali elementi di linguaggio di ruolo nel suo modo di esprimersi e riuscire a categorizzare tale personaggio.

Role language research primarily examines fictional data sources and describes the speech characteristics of the target character type. Since it originated specifically from interest in language usage in fiction, which is sometimes quite different from actual speech uttered by real people, role language research describes particular character types that are easily recognisable as such (e.g. elderly male language).¹⁰

Infine, in conclusione all'articolo, Teshigawara e Kinsui ricordano ancora come la ricerca sul linguaggio di ruolo non debba essere limitata alla sola lingua giapponese e possa coinvolgere ambiti multidisciplinari con una varietà di approcci diversi per ricercare l'uso della lingua nell'oralità immaginaria nelle sue più varie declinazioni.

⁸ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 207.

⁹ Mihoko TESHIGAWARA, Satoshi KINSUI, "Modern Japanese 'Role Language' (*Yakuwarigo*): fictionalised orality in Japanese literature and popular culture," originariamente in *Sociolinguistic Studies*, Vol. 5, No.1, pp. 37–58; adesso in Satoshi Kinsui, *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language*, Suita, Osaka University Press, 2017, p. 127.

¹⁰ TESHIGAWARA, KINSUI, "Modern Japanese 'Role Language'", *op. cit.*, p. 128.

In role language research, we first treat discourse data from fiction as a portrayal of character by the creator and as clues to investigating the stereotypical knowledge of a certain character type shared between the creator and the audience. [...] Role language is still a new, emerging area of research filled with problems to be solved from historical, cross-linguistic and educational perspectives. Nevertheless, it is an interesting field of multidisciplinary inquiry in the humanities and social sciences, providing strong incentives to develop this research topic further in order to elucidate the nature of fictionalised orality, which may be confounded with reality in conventional analyses.¹¹

Nell'approccio utilizzato da Kinsui per lo studio del linguaggio di ruolo si evidenzia dunque una duplice focalizzazione. Un primo metodo si avvale dell'utilizzo di documenti redatti in epoca premoderna per ricercare l'origine di determinati stili linguistici, mentre un secondo approccio consiste nell'analizzarne l'uso pratico da parte dei personaggi che compaiono nei media del passato prossimo e della contemporaneità.¹²

Successivamente, nel libro *Yakuwarigo shōjiten* (Piccolo dizionario di linguaggio di ruolo, 2014) da lui curato, Kinsui illustra il processo storico di formazione e diffusione dello *yakuwarigo*. Nella seguente definizione è possibile notare come l'ampio utilizzo di dialetti e socioletti nelle opere di finzione non sia soltanto un mero artificio letterario, ma piuttosto un segno della diffusione di determinate ideologie all'interno della società, in questo caso specifico quella giapponese.

All'origine del linguaggio di ruolo in molti casi vi è un modo di esprimersi peculiare di gruppi sociali reali. Tuttavia, queste espressioni reali non diventano "linguaggio di ruolo" così come sono, ma specifiche forme verbali, dopo aver subito un processo di organizzazione e semplificazione, si stabiliscono come tali tramite un uso ripetuto e continuativo. Il modo di parlare dei parlanti reali è in realtà estremamente vario, ed è normale che non ricada completamente all'interno degli stereotipi: tuttavia, nel linguaggio di ruolo viene al contrario enfatizzato in modo eccessivo il rapporto tra gruppo sociale e modo di parlare. Quando il rapporto tra uno specifico modo di parlare e un gruppo viene riconosciuto come conoscenza condivisa non soltanto da un individuo, ma anche da una comunità, possiamo chiamare questo stereotipo usato a livello espressivo "linguaggio di ruolo". Anche se questa conoscenza condivisa non è diffusa completamente, si può dire che lo stereotipo venga fissato e rafforzato quando un autore influente utilizza all'interno della sua opera una specifica espressione come modo di parlare di uno specifico gruppo. Una volta che questo viene condiviso da una comunità come conoscenza comune, il linguag-

¹¹ TESHIGAWARA, KINSUI, "Modern Japanese 'Role Language'", *op. cit.*, p. 139.

¹² Rika YAMASHITA, "Code-Switching, Language Crossing and Mediatized Translinguistic Practices", in Patrick Heinrich, Yumiko Ohara (a cura di), *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics*, New York, Routledge, 2019, p. 224.

gio di ruolo si trasmette per molte generazioni all'interno delle opere di fantasia, e continua ad esistere pur non avendo un rapporto con la situazione linguistica reale.¹³

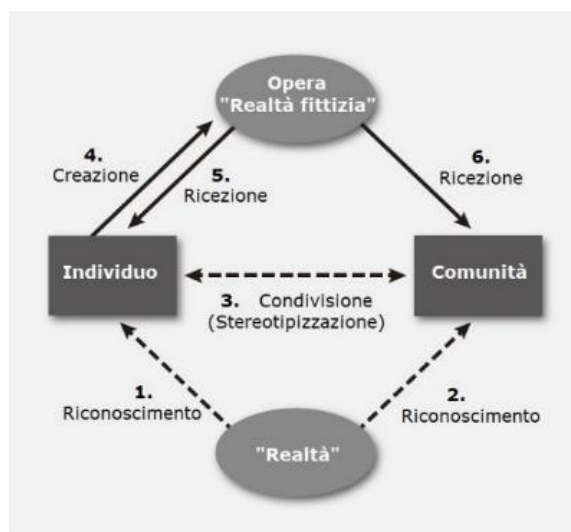


Figura 1: Processo storico di formazione, perpetuazione e diffusione del linguaggio di ruolo secondo Kinsui (2014).¹⁴

In conclusione, per Kinsui gli assunti fondamentali sul linguaggio di ruolo sono due: si tratta di un uso della lingua che non è effettivamente riscontrato nella realtà (*Virtual Japanese*) ed il suo utilizzo è limitato al discorso orale, sia esso riportato per iscritto o effettivamente pronunciato verbalmente.

1.2 Il rapporto tra lingua e personaggio: gli *hatsuwa kyarakuta*

Kinsui specifica che, di norma, il linguaggio di ruolo viene utilizzato da personaggi secondari e minori, nei confronti dei quali il lettore (e, si potrebbe aggiungere, anche lo spettatore o il videogiocatore) non ha bisogno di sentirsi coinvolto emotivamente. Di conseguenza, l'autore dell'opera può non ricorrere ad una caratterizzazione profonda, e può quindi fare uso di categorie più stereotipate per delineare in modo sufficiente un personaggio non importante. Invece, secondo Kinsui, tutto questo non può avvenire per quanto riguarda il personaggio principale, verso il quale il fruitore dell'opera dovrebbe provare trasporto emotivo per arrivare a identificarsi con esso: in questo caso, l'autore non dovrebbe utilizzare linguaggio e categorie stereotipate.¹⁵

¹³ KINSUI Satoshi "Yakuwarigo to wa nani ka – Kono jiten wo riyō suru mae ni" (Cosa è il linguaggio di ruolo: Prima di usare questo dizionario), in Kinsui Satoshi (a cura di) *Yakuwarigo shōjiten* (Piccolo dizionario di linguaggio di ruolo), Tōkyō, Kenkyūsha, 2014 (d'ora in avanti abbreviato in *YSJ*), pp. xiii-xiv.

¹⁴ KINSUI, "Yakuwarigo to wa nani ka", *YSJ*, p. xiii.

¹⁵ KINSUI, *Vācharu Nihongo*, cit., p. 43.

Il principale fautore di una teoria per la classificazione e lo studio dell'uso della lingua da parte dei personaggi è Sadanobu Toshiyuki, attualmente professore all'Università di Kyōto. Nel 2011, nel libro *Nihongo shakai nozoki kyarakuri: kaotsuki – karadatsuki – kotobatsuki* (Sbirciare nel meccanismo dei personaggi nella lingua giapponese: caratteristiche, apparenza, lingua), Sadanobu descrive le tre principali correlazioni che egli rileva nel rapporto tra parola e personaggi. Ne viene qui riportato un riassunto, steso da Sadanobu stesso in un successivo momento. Bisogna ricordare che il termine *kyarakuta* è un prestito linguistico (*gairaigo*) dalla lingua inglese e può significare sia “personalità” sia “personaggio”: la teoria di Sadanobu si basa anche su questa duplicità.

Il primo tipo di correlazione avviene quando una parola definisce un personaggio. Ad esempio, quando si giudica una persona adulta dicendo “quella persona è un bambino”, la parola “bambino” definisce la personalità infantile di quella persona. [...] Il secondo tipo di correlazione avviene quando le parole non esprimono soltanto il contenuto di un discorso, ma descrivono implicitamente anche la personalità del parlante che ha pronunciato quelle parole [...]. Nel 2011 ho definito questo linguaggio “linguaggio di ruolo”, seguendo la definizione di Kinsui, e i personaggi di riferimento *hatsuwa kyarakuta* [personaggi di espressione verbale]. [...] Il terzo tipo di correlazione avviene quando le parole che descrivono un'azione arrivano implicitamente a descrivere anche la personalità di chi compie quell'azione. Ad esempio, dicendo che qualcuno “sogghigna malignamente sotto i baffi”, viene descritta non soltanto l'azione di ridere di quella persona, ma viene implicitamente indicato il fatto che quella persona è malvagia.¹⁶

Sadanobu riassume quindi le tre categorie originali in una tabella, che viene riportata in traduzione in Tabella 1.

Parola	Relazione	Personaggio
Etichetta del personaggio	1. Le parole rappresentano direttamente il personaggio	Personaggio etichettato
Linguaggio di ruolo	2. Le parole mostrano non soltanto il contenuto del discorso, ma implicitamente anche le caratteristiche del personaggio parlante.	Personaggio di espressione verbale (<i>hatsuwa kyarakuta</i>)

¹⁶ SADANOBU Toshiyuki, “Naigen no yakuwarigo – Kotoba to kyarakuta no aratana kakawari” (Il linguaggio di ruolo nei discorsi interiori: una nuova correlazione tra lingua e personaggio), in Kinsui Satoshi (a cura di), *Yakuwarigo - kyarakutāgengo kenkyū kokusai wākushoppu 2015 hōkokushū* (Atti del workshop internazionale su linguaggio di ruolo e *character language* del 2015), 2016, p. 18.

Descrizione dell'azione del personaggio	3. Le parole raccontano non soltanto l'azione svolta, ma implicitamente anche le caratteristiche del personaggio che svolge l'azione.	Personaggio di descrizione (<i>hyōgen kyarakuta</i>)
---	---	---

Tabella 1: Teoria sulle principali relazioni tra lingua e personaggio secondo Sadanobu (2011).¹⁷

Ai fini di questa tesi la categoria più interessante tra quelle proposte da Sadanobu è quella degli *hatsuwa kyarakuta*, poiché egli stesso la riconosce come quella più strettamente collegata alla teoria del linguaggio di ruolo e al rapporto tra stereotipo espresso a livello linguistico e stereotipo sociale.

1.3 I possibili limiti della teoria del linguaggio di ruolo

Le categorie proposte da Kinsui hanno avuto un buon riscontro all'interno del dibattito accademico, prevalentemente in Giappone, e ne è testimonianza il gran numero di pubblicazioni e di *workshop* sull'argomento. Il concetto di linguaggio di ruolo ha però incontrato anche delle critiche, riguardanti soprattutto le semplificazioni presenti nella definizione originale e la mancanza di una struttura teorica organica. Già in una presentazione del 2015 Kinsui riteneva che nella formulazione originale ci fossero due ulteriori punti da chiarire.

Nella definizione vi sono principalmente due punti che necessitano di un'ulteriore revisione. Innanzitutto, non è specificato “chi” è il soggetto che può immaginare [il profilo del parlante del linguaggio di ruolo]. Può trattarsi di un implicito “noi”, ma, per quanto riguarda la lingua giapponese, si considerano i parlanti giapponesi cresciuti in Giappone e che usano la lingua nella vita quotidiana. Perciò, possiamo considerare come condizione fondamentale del linguaggio di ruolo il fatto che la sua conoscenza sia condivisa tra i parlanti di una stessa lingua.¹⁸

In seconda battuta, Kinsui espande la definizione originale sul rapporto tra personaggio e lingua, rielaborando dalla teoria sugli *hatsuwa kyarakuta* di Sadanobu.

Il secondo punto problematico è definire fino a che punto il “profilo del personaggio” [*jinbutsuzō*] sia collegato con il linguaggio di ruolo. Sadanobu (2011), senza definire in

¹⁷ SADANOBU, “Naigen no yakuwarigo...”, *op. cit.*, p. 19.

¹⁸ KINSUI Satoshi, “‘Yakuwarigo’ kara mita nihongo to kyara” (La lingua giapponese e i personaggi dal punto di vista del linguaggio di ruolo), *SK no yakuwarigo kenkyūjo* (SK's Role Language Laboratory), 2015, p. 1, <http://skinsui.cocolog-nifty.com/sklab/files/yakuwarigokaramitanihongotokyaranihongobunpogakkai.pdf>, ultimo accesso 15/09/2020.

modo particolare i limiti nei quali gli *hatsuwa kyarakuta* si esprimono, arriva al punto di affermare che “tutto il loro modo di parlare è riconducibile allo *yakuwarigo*” (Sadanobu 2011:81). Al contrario, io penso che sia utile considerare il linguaggio di ruolo innanzitutto come una versione stereotipata di un dialetto sociale o regionale. In altre parole, si definisce *yakuwarigo* un tipo di linguaggio, realmente esistente o meno, associato ad un gruppo sociale: questo perché, anche nelle lingue reali, i gruppi sociali sono all’origine dei cambiamenti linguistici (dialetti regionali, dialetti sociali, *slang*, termini tecnici, lingue in codice, *jargon*...) ed è facile richiamare un senso di identità tra i parlanti attraverso l’uso della lingua. Di conseguenza, elementi come genere sessuale, età/generazione, gruppo sociale e occupazione, zona di residenza o di nascita possono essere portatori di linguaggio di ruolo, mentre per quanto riguarda i gruppi che non vengono riconosciuti come comunità sociali, come “le persone buone” o “gli *tsundere*”¹⁹, anche se tra di essi esistesse uno specifico modo di parlare, questo non può essere considerato linguaggio di ruolo.²⁰

Kinsui, dunque, restringe il campo d’azione per quanto riguarda il rapporto tra la sua teoria e quella di Sadanobu: soltanto quando gli *hatsuwa kyarakuta* appartengono a categorie ben definite e riconosciute il loro linguaggio può essere effettivamente definito “linguaggio di ruolo”.

Successivamente, in un articolo del 2015 Kinsui e Yamakido Hiroko individuano altri tre punti che necessitavano di ulteriore elaborazione:

- (3) i. The earlier definition does not specify the extent to which knowledge about the association of a particular language feature with a certain character type (or attribute) must be shared for it to be considered a type of role language. Can we consider it to be role language if even only one individual possesses the knowledge, or does it have to be shared by all members of the speech community?
- ii. The earlier definition does not specify what can constitute a speaker's attributes. Can any attribute of the speaker associated with a particular language feature qualify as role language?
- iii. The earlier definition does not specify how role language relates broadly to stereotypes.²¹

Per il primo punto, Kinsui e Yamakido concludono che è ragionevole supporre che quanto più è diffusa la conoscenza di un determinato stile linguistico, tanto più è probabile che

¹⁹ Termine che indica uno stereotipo di personaggio, solitamente femminile, che inizialmente appare scontroso e arrogante, ma che con il proseguire della storia mostra sempre più il suo lato amichevole e dolce.

²⁰ KINSUI, “‘Yakuwarigo’ kara mita...”, *cit.*, p. 1.

²¹ Satoshi KINSUI, Hiroko YAMAKIDO, “Role Language and Character Language”, *Acta Linguistica Asiatica*, Vol. 5, No. 2, 2015, pp. 30-31.

questo sia definito *yakuwarigo*.²² Per il secondo punto, viene ancora una volta specificato che gli attributi devono appartenere soltanto a gruppi sociali e culturali ampi e facilmente riconoscibili, come genere sessuale, età, etnia o classe sociale.²³ Infine, viene affermato che i personaggi cui viene assegnato un dato linguaggio di ruolo spesso esibiscono altri stereotipi: in questo caso l'ambito linguistico assurge a "stereotipo primario", e gli ulteriori stereotipi sull'aspetto o sul comportamento del personaggio confermano lo stereotipo linguistico.²⁴

Di conseguenza, Kinsui e Yamakido differenziano lo *yakuwarigo* dalla categoria più ampia del *character language* (*kyarakuta gengo*), che viene definito come uno stile linguistico con caratteristiche certamente non riconducibili alla lingua standard, ma molto variabile nelle tecniche di utilizzo e nel riconoscimento presso il pubblico. Il linguaggio di ruolo costituisce perciò un sottoinsieme del *character language* con caratteristiche ben delineate, strettamente legato alla rappresentazione stereotipata del gruppo sociale cui appartiene il parlante e altamente riconoscibile e riconosciuto.²⁵

[W]e have proposed that a peculiar speech style assigned to a certain character in fiction should be treated as character language rather than role language. Role language, which is based on social and cultural stereotypes, is a subset of character language. Given that role language is also a linguistic stereotype, its knowledge should be widely shared by members of the speech community, and its patterns within limits. Character language, on the other hand, allows for various types, being far from being a closed class.²⁶

Senko Maynard nel 2016 avanza invece delle critiche ai fondamenti teorici e agli scopi della ricerca sullo *yakuwarigo* e sugli *hatsuwa kyarakuta*.

Overall, the role language approach is narrow in scope in that role-defining speech variations are directly indexed to certain stereotyped characters identifiable in manga. Features discussed under the role language approach are limited, and as a result similar phenomena are not accounted for, nor are innovative conversational and interactional aspects sufficiently addressed. In reviewing the role language approach from a theoretical perspective, I find its grounding less than clear; consequently, the findings tend to be anecdotal. The research is designed with casual regard to its theoretical positioning, and key concepts such as role and character are taken for granted and thus remain theoretically vague. In their discussion, the only focal point is language, and aspects surrounding

²² KINSUI, YAMAKIDO, "Role Language and Character Language", *cit.*, p. 31.

²³ *Ibidem*.

²⁴ KINSUI, YAMAKIDO, "Role Language and Character Language", *cit.*, p. 32.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ KINSUI, YAMAKIDO, "Role Language and Character Language", *cit.*, pp. 39-40.

the speaking agent, or what I discussed under the notion of the speaking selves [...], are missing.²⁷

Pur riconoscendo le innovazioni portate dalle teorie di Sadanobu, soprattutto nel caso degli *hyōgen kyarakuta*, Maynard riscontra delle lacune dal punto di vista metodologico.

Sadanobu's broader perspective on the character phenomenon offers insight, but one should not dismiss its limitation. For example, the definition of the term *kyarakuta* is obscure. It seems to apply both to the traditional sense of character and to aspects associated with the character. As in the case of role language, the utterance character [*hatsuwa kyarakuta*] and expression character [*hyōgen kyarakuta*] focus on what language does, but not on the creator of discourse, i.e., the speaking selves. Similar to the role language approach, the utterance character approach discusses examples drawn from randomly selected genres, mostly manga. Justification for selection of specific data and a closer look at the inner workings of the genre from which data are extracted can lead to a more informed interpretation.²⁸

In sintesi, pur riconoscendo gli importanti contributi portati da Kinsui e Sadanobu, Maynard considera la propria teoria sul *character-speak* superiore per analizzare non solo le variazioni e gli stili della lingua giapponese, ma anche le caratteristiche del parlante e i modi dell'interazione verbale.

Character-speak involves all levels of language and communication, including phonological structure, voice quality, lexical selection, morphology, syntax, stylistic register, discourse organization, interactional management, and conversational strategy. In short, character-speak refers to all modes of interaction. I use the active term "speak" to suggest that the phenomena under investigation are understood as activities that are interactional and ongoing.²⁹

Tuttavia, come rilevato anche da Ariel Kaba, nonostante la portata della teoria di Maynard sia più ampia, il focus rimane comunque sempre sul livello della comunicazione verbale e dell'interazione personale, come evidenziato dall'uso del termine *speak*, e non sarebbe da considerarsi come troppo distante dalle teorie dei due accademici nipponici.³⁰

²⁷ Senko J. MAYNARD, *Fluid Orality in the Discourse of Japanese Popular Culture*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2016, p. 78.

²⁸ MAYNARD, *Fluid Orality*..., cit., p. 80.

²⁹ MAYNARD, *Fluid Orality*..., cit., p. 63.

³⁰ ARIEL KABA, "Communication Beyond Popular Culture: Characterisation in Popular Culture: A Focus on Japanese", *PhD Workshop For Doctoral Students In Japanese Studies In Central And Eastern Europe 2018*, 2017, p. 6, https://www.academia.edu/38060092/Ariel_Kaba_2018_Communication_Beyond_Communication_Characterisation_in_popular_culture_a_focus_on_Japanese_PhD_Workshop_for_Doctoral_Students_in_Japanese_Studies_in_Central_and_Eastern_Europe_2018_Manuscript, ultimo accesso 21/09/2020.

In conclusione, il concetto di linguaggio di ruolo è di recente teorizzazione, e i fondamenti su cui esso si basa potrebbero certamente beneficiare di ulteriori approfondimenti per arrivare ad un'organicità ancora maggiore. La portata pionieristica, le ampie possibilità di applicazione e l'impatto che la teoria di Kinsui hanno avuto nel mondo accademico, a partire da quello giapponese, sono tuttavia innegabili, come testimoniato anche dal gran numero di ricerche multidisciplinari che sono state condotte dal 2003 ad oggi. In particolare, in riferimento alle critiche di Maynard sulla natura "ristretta" e sui risultati "aneddotici" della ricerca sullo *yakuwarigo*, questi limiti possono essere superati adottando metodologie provenienti da altri ambiti di studio, come sarà fatto nel capitolo 3 di questa tesi tramite l'utilizzo di approcci tipici della linguistica dei corpora.

1.4 Il linguaggio di ruolo in questa tesi

Alla luce dell'evoluzione della teoria del linguaggio di ruolo fin qui descritta, è necessario definire cosa si intenda nello specifico per *yakuwarigo* in questo elaborato e quali ambiti di questa teoria verranno presi specificatamente in esame nel caso di studio oggetto di questa tesi. Come è stato evidenziato nel paragrafo 1.1, la definizione di linguaggio di ruolo adottata inizialmente da Kinsui è piuttosto limitante: lo *yakuwarigo* sarebbe soltanto uno stile verbale inesistente nella realtà (*virtual Japanese*), utilizzato per la riproduzione stereotipata del linguaggio orale. In questa tesi sarà invece applicata una concezione di linguaggio di ruolo più ampia: saranno considerati appartenenti a questo stile tutti quegli elementi che concorrono alla rappresentazione del personaggio non come entità singola caratterizzate a sé stante, ma sempre in riferimento a un gruppo o a un archetipo più ampio. In questo, il linguaggio di ruolo sarà considerato come strettamente legato al concetto di "ideologie linguistiche", categoria introdotta e sviluppata dal linguista statunitense Michael Silverstein (1945-2020) e definita come gli insiemi di credenze sul linguaggio, articolate dai parlanti come razionalizzazione o giustificazione della struttura e dell'uso percepiti del linguaggio.³¹

Dal punto di vista lessicale e verbale saranno ovviamente considerati come appartenenti al linguaggio di ruolo quei *token* linguistici appartenenti a stadi della lingua giapponese precedenti, effettivamente caduti in disuso nella lingua reale e che attualmente sono a tutti gli effetti considerabili come "lingua virtuale". Considero appartenenti a questa categoria, ad esempio, le costruzioni grammaticali del giapponese classico, oppure i termini attestati

³¹ Michael SILVERSTEIN, "Language Structure and Linguistic Ideology", in Paul R. Clyne, William F. Hanks, Carol L. Hofbauer (a cura di), *The Elements: A Parasession on Linguistic Units and Levels*, Chicago, Chicago Linguistic Society, 1979, p. 193.

in epoca premoderna nel linguaggio dei guerrieri feudali e che anche i dizionari non specializzati segnalano come desueti.

In secondo luogo, saranno considerati ugualmente appartenenti al linguaggio di ruolo i termini un tempo propri del dialetto reale, ma il cui utilizzo attuale nella *fiction* non conserva più le caratteristiche originarie di dialettalità: è questo il caso, ad esempio, del pronome personale *washi*, inizialmente tipico della zona occidentale del Giappone, ma il cui uso generalizzato come pronome legato al linguaggio degli anziani ne ha soppiantato l'uso come termine dialettale. Nel paragrafo 3.2 del terzo capitolo saranno analizzate due sottocategorie di *yakuwarigo* che presentano elementi originariamente dialettali e successivamente diventati desueti e “virtuali”: il linguaggio degli anziani e quello dei professori. In terzo luogo, sarà considerato linguaggio di ruolo anche il dialetto tuttora usato come lingua viva, come ad esempio attestato nell'atlante linguistico dell'Istituto nazionale per la ricerca sulla lingua giapponese (Kokuritsu kokugo kenkyūjo, NINJAL).³² Nel paragrafo 3.3 sarà analizzato a tal proposito il dialetto del Kansai, la regione di Ōsaka e Kyōto. L'ultima categoria che sarà considerata all'interno del linguaggio di ruolo è quella del cosiddetto “linguaggio alieno”, in riferimento ai vari stili linguistici propri dell'ampio gruppo, già evidenziato da Kinsui, dei personaggi definibili come *ijin*, letteralmente “persone diverse” e che non sono la raffigurazione di categorie sociali giapponesi contemporanee: “alieni” sono quindi gli stranieri (nella *fiction*, principalmente cinesi e americani), gli individui provenienti da altre epoche (guerrieri feudali e nobili cortigiani) e i personaggi non umani (divinità, mostri, robot e oggetti personificati).³³ Al linguaggio alieno sono riconducibili il linguaggio dei ninja e il *Broken Japanese*, che verranno analizzati rispettivamente nei paragrafi 3.4 e 3.5.

Per quanto riguarda le categorie del dialetto e del linguaggio alieno, saranno considerati come elementi caratterizzanti del linguaggio di ruolo nella lingua giapponese anche le trascrizioni di particolarità fonetiche non-standard, come accorciamenti e allungamenti moraiici o l'allontanamento dal *pitch accent* (*kōtei akusento*, accento di intonazione) considerato standard per dizionari come lo *NHK nihongo hatsuon akusento jiten*, quando queste particolarità sono presenti in concomitanza con una caratterizzazione a livello lessicale e verbale.

³² Per l'indice dell'atlante si rimanda a KOKURITSU KOKUGO KENKYŪJO (The National Language Research Institute), *Hōgen bunpō zenkoku chizu* (Grammar Atlas of Japanese Dialects), 1989-2006, https://www2.ninjal.ac.jp/hogen/dp/gaj-pdf/gaj-pdf_index.html, ultimo accesso 24/10/2020.

³³ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 182

Infine, per il linguaggio alieno, sarà considerato *token* di *yakuwarigo* anche l'uso di metodi di scrittura innaturali, come l'utilizzo preponderante del sillabario *katakana*, dei *kanji* o dei *rōmaji* (caratteri latini) in luogo del convenzionale *kanji kana majiri* (commistione di caratteri cinesi e sillabari giapponesi). Mentre l'utilizzo del *katakana* come linguaggio di ruolo sarà affrontato nel paragrafo 3.5, in figura 2 è presentato un esempio concreto di *kanji* e *rōmaji* impiegati come linguaggio alieno, tratto dal *manga Lamù* (*Urusei Yatsura*, 1978-1987) di Takahashi Rumiko (1957-).

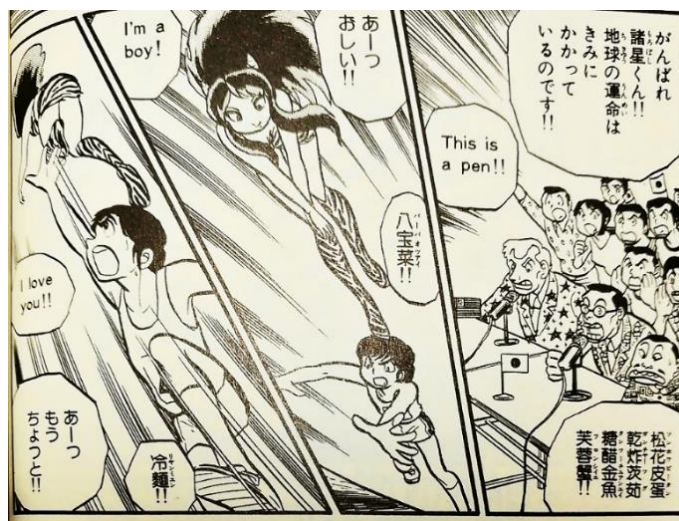


Figura 2: Linguaggio alieno in *Urusei Yatsura*.³⁴

©1978 Takahashi Rumiko. ©1978-1987 Shōgakukan.

Nella prima vignetta a sinistra sono presenti tre cronisti che commentano la competizione di acchiappino tra i due protagonisti Ataru e Lamù. Mentre il commentatore giapponese (evidenziato dalla presenza della bandiera nipponica) si esprime in linguaggio standard e il suo discorso viene trascritto secondo le convenzioni del *kanji kana majiri*, gli altri due personaggi non sono giapponesi e vengono rappresentati mentre si esprimono nelle rispettive lingue madri.

Il meccanismo utilizzato è riconducibile a quelli propri del linguaggio alieno: il cronista statunitense (con bandiera annessa) usa infatti semplici frasi in inglese scritte in *rōmaji*, mentre il cronista cinese cita alcuni piatti tipici del proprio Paese i cui nomi contengono solo *kanji*. Il discorso del personaggio americano è quindi riportato in alfabeto latino sia perché questa è la norma di scrittura nella lingua inglese, ma anche per caratterizzare implicitamente il personaggio come “alieno”, perché questo sistema non è usato nella lingua giapponese.

³⁴ TAKAHASHI Rumiko, “Urusei Yatsura” (1), *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan, 1978.

Dall'altra parte, il personaggio cinese viene fatto "parlare in *kanji*" per ricondurre alla scrittura esclusivamente logografica in *hanzi* della sua lingua, e di conseguenza differenziarlo dal parlante madrelingua giapponese che usa sia *kanji* sia *hiragana*. Mentre il discorso del cronista giapponese è quindi utilizzato in senso diegetico per raccontare quello che avviene all'interno della scena, al contrario i discorsi dei due cronisti stranieri non hanno alcuno scopo pratico se non quello di caratterizzare i due personaggi, confermando a livello verbale lo stereotipo già attuato a livello grafico.

In conclusione, come evidenziato anche dall'esempio precedente, io ritengo che oltre ai due principi fondamentali di Kinsui se ne debba allora aggiungere un terzo: nel linguaggio di ruolo, il modo con il quale un determinato enunciato viene espresso ha spesso un'importanza maggiore del contenuto dell'enunciato stesso. Per condurre una ricerca sui meccanismi attraverso i quali il linguaggio di ruolo viene utilizzato è perciò secondo me necessario analizzare prima di tutto le componenti formali di un testo, per arrivare a definire in che modo il testo viene recepito e quali effetti esso produce nel pubblico fruitore dell'opera.

1.5 Lo stato attuale delle ricerche sul linguaggio di ruolo

La ricerca relativa al linguaggio di ruolo si è focalizzata maggiormente sull'uso della lingua nei *manga*, nelle serie di animazione, nei film e nei romanzi. Gli approcci che sono apparsi finora predominanti sono quello di analizzare la rappresentazione di più gruppi sociali o etnici all'interno di una specifica opera, oppure di analizzare la rappresentazione di uno specifico gruppo all'interno di uno specifico genere di *fiction* o di più opere di genere diversi. In questo paragrafo saranno presentati alcuni testi tra articoli e libri, sia in lingua inglese che giapponese, per illustrare a grandi linee lo stato attuale delle ricerche sul tema e alcune macroaree di interesse. Non si ha qui la pretesa di elencare tutta la bibliografia che ha per oggetto il linguaggio di ruolo o l'uso della lingua nella *fiction*, ma saranno presentati alcuni fondamenti nel modo di approcciarsi al tema.

Per quanto riguarda il primo approccio, Mie Hiramoto ha analizzato la rappresentazione semiotica dell'eterosessualità e della diversità (anche etnica) nell'*anime Cowboy Bebop* (*Kaubōi Bibappu*, 1998), con uno sguardo alle pratiche intertestuali applicate tramite la rappresentazione visiva e l'uso della lingua.³⁵ Cindi SturtzSreetharan, pur non arrivando a definirlo linguaggio di ruolo, ha evidenziato l'uso del dialetto di Ōsaka nel film *Father*

³⁵ Mie HIRAMOTO, "Anime and intertextualities: Hegemonic identities in *Cowboy Bebop*", *Pragmatics and Society*, Vol. 1, No. 2, 2010, pp. 234-256.

and Son (*Soshite chichi ni naru*, 2013) di Kore'eda Hirokazu (1962-) per la creazione di un nuovo ruolo sociale, quello del padre interessato e più vicino ai figli, come nuovo paradigma di mascolinità positiva.³⁶ Takahashi Nagayuki ha invece analizzato lo stile linguistico utilizzato nelle relazioni interpersonali tra i personaggi del film *anime Nausicaä della Valle del vento* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984) di Miyazaki Hayao (1941-), con un focus sulle categorie di comportamento verbale, *politeness* e *face*.³⁷ Infine, Daniel Josephy-Hernández, dottorando dell'Università di Ottawa, ha esaminato la rappresentazione del genere sessuale nel film *anime Perfect Blue* (*Pāfekuto Burū*, 1997) di Kon Satoshi (1963-2010) nella versione originale e in quella sottotitolata e doppiata per il pubblico americano, con un'osservazione particolareggiata dei pronomi personali e delle particelle finali nel linguaggio di ruolo giapponese.³⁸

Per quanto riguarda il secondo approccio, Sekiguchi Akika ha confrontato l'uso della lingua inglese da parte delle cosiddette "principesse" dei film Disney con il *joseigo* (linguaggio femminile) delle protagoniste dei film dello Studio Ghibli, analizzando le differenze e i cambiamenti nell'uso di espressioni stereotipate e stereotipi sociali nel corso del tempo.³⁹ Nishino Asumi ha invece ricercato l'uso della lingua da parte dei personaggi di origine cinese in vari *manga* e in un videogioco *online*.⁴⁰ Infine, sul tema del rapporto tra stereotipo linguistico e altri stereotipi comunemente associati agli stranieri è particolarmente degna di nota la ricerca condotta da Yoda Megumi, studentessa dell'Università di Ōsaka e allieva di Kinsui. Il suo primo articolo, un focus sul linguaggio di ruolo in varie traduzioni in giapponese di *Romeo e Giulietta* di William Shakespeare (1564-1616), risale al 2002, e si tratta quindi del primo studio che si rifà alla teoria proposta soltanto due anni prima e che all'epoca era passata largamente sottotraccia. Nella propria tesi di dottorato del 2015 ha poi analizzato il giapponese incerto o mal strutturato (*katakoto nihongo*, in

³⁶ Cindi STURTZSREETHARAN, "Language and masculinity: the role of Osaka dialect in contemporary ideals of fatherhood", *Gender and Language*, Vol. 11, No. 4, 2017, pp. 552-574.

³⁷ TAKAHASHI Nagayuki, "'Kaze no tani no Naushika' ni miru, tōjō jinbutsu no watai – Taijinkan kankei ni okeru gengo kōdō" (Lo stile linguistico dei personaggi di *Nausicaä della Valle del vento*: il comportamento verbale nelle relazioni interpersonali), *Seikatsu bunka kenkyūjo hōkoku* (Atti del laboratorio sulla cultura nella vita quotidiana), No. 45, 2018, pp. 9-20.

³⁸ Daniel E. JOSEPHY-HERNÁNDEZ, "Reflections on The Translation of Gender in *Perfect Blue*, An Anime Film by Kon Satoshi", *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, speciale No. 4, 2019, pp. 309-342.

³⁹ SEKIGUCHI Akika, "Yakuwarigo no nichiei taishō: Dizunī eiga to Jiburi eiga ni okeru 'joseigo' wo chūshin ni" (Un confronto tra linguaggio di ruolo giapponese e inglese: il linguaggio femminile nei film Disney e Ghibli), *Tōkyō Joshi Daigaku gengo bunka kenkyū* (Tokyo Woman's Christian University Studies in Language and Culture), No. 25, 2016, pp. 32-46.

⁴⁰ NISHINO Asumi, "Aruyo kotoba wa chūgokujin kyara no daimeishi aru – Yakuwarigo to sono sabutaiipu" (*Aruyo kotoba* lingua rappresentativa dei personaggi cinesi: linguaggio di ruolo e stereotipi), *Eibei bungaku eigogaku ronshū* (Studi di letteratura angloamericana e linguistica inglese), No. 3, 2014, pp. 167- 191.

inglese *Broken Japanese*) dei personaggi stranieri, in particolare occidentali, e gli stereotipi ad esso associati.⁴¹

Il tema del rapporto tra lo stereotipo linguistico associato agli stranieri, in particolare agli “occidentali” (*seiyōjin*, *Westerners*), e il nazionalismo culturale tipico del discorso del *nihonjinron* ha avuto fortuna anche fuori dal Giappone. Ad esempio, Erik Oskarsson analizza la rappresentazione degli stranieri in otto opere di periodo e genere diverso, tra racconti brevi, romanzi e *manga*.⁴² Satoko Suzuki ha invece incluso nella sua analisi, oltre al rapporto tra lingua e nazionalismo, anche la rappresentazione del genere sessuale in molti romanzi a partire dagli anni Novanta.⁴³ Sempre riguardo alla rappresentazione degli stereotipi degli stranieri, questa volta non soltanto dal punto di vista linguistico ma anche visivo, Rika Ito e Megan Bisila analizzano 17 *anime* prodotti tra il 1996 e il 2016 e che hanno riscontrato successo anche al di fuori del Giappone.⁴⁴

Alcuni studi raccolgono l’invito di Kinsui a ricercare l’origine di alcuni tipi di linguaggio di ruolo nella letteratura premoderna e attestano l’evoluzione nel modo in cui alcuni elementi verbali sono stati percepiti e utilizzati nel corso del tempo, fino a diventare *marker* linguistici caratterizzanti. Da questo punto di vista ha avuto particolarmente fortuna la ricerca all’interno del romanzo *Ukiyoburo* (Il bagno del mondo fluttuante, 1809-1813) di Shikitei Sanba (1776-1822), già analizzato da Kinsui in *Vācharu nihongo*: Kurosaki Satoko ad esempio ha ricercato la nascita del pronome personale *washi*, adesso usato nello *yakuwarigo* da uomini di mezza età, in vari documenti risalenti al periodo Edo (1603-1868), tra i quali *Ukiyoburo*.⁴⁵ Akizuki Kōtarō si è invece soffermato sul verbo di esi-

⁴¹ YODA Megumi, “Seiyōrashisa wo ninau yakuwarigo – ‘Oo, Romio!’ no bunkei kara” (Il linguaggio di ruolo portatore di occidentalità: la struttura grammaticale “Oh, Romeo!”), *Gobun* (Lingua e scrittura), No. 79, 2002, pp. 54-64; YODA Megumi, *Seiyōjin kyarakuta wo chūshin to shita yakuwarigo toshite no katakoto nihongo no kenkyū - Hyōgen shudan no hensen to nijiteki sutereotaipu* (Ricerca sul *Broken Japanese* come linguaggio di ruolo dei personaggi occidentali: cambiamenti nei modi di esprimersi e stereotipi secondari), Università di Ōsaka, Tesi di dottorato, 2015.

⁴² Erik OSKARSSON, “Foreigner Talk or Foreignness: The Language of Westerners in Japanese Fiction”, in David G. Herbert (a cura di), *International Perspectives on Translation, Education and Innovation in Japanese and Korean Societies*, Berlino, Springer, 2018, pp. 75-94.

⁴³ Satoko SUZUKI, “Linguistic nationalism and fictional deception. Metapragmatic stereotype of non-Japanese in Japan”, in Mutsuko Endo Hudson, Yoshiko Matsumoto, Junko Mori (a cura di), *Pragmatics of Japanese: Perspectives on grammar, interaction and culture*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2018, pp. 267-287; Satoko SUZUKI, “Nationalism and gender in the representation of non-Japanese characters’ speech in contemporary Japanese novels”, *Pragmatics*, Vol. 28, No. 2, 2018, pp. 271-301.

⁴⁴ Rika ITO, Megan BISILA, *Amazing!: A construction of foreigner stereotypes in Japanese “anime”*, 2018, <https://www.aatj.org/resources/conferences/2018/spring/presentations/AATJ2018RikaIto+MeganBisila.pdf>, ultimo accesso 20/09/2020.

⁴⁵ KUROSAKI Satoko, “Yakuwarigo kara kangaeru jishōshi ‘washi’ no hōgensei to shutsugen jiki” (Dialtalità ed epoca di apparizione del pronome di prima persona singolare *washi*, da un punto di vista di linguaggio di ruolo), *Seigakuin Daigaku ronsō* (Collezione di saggi dell’università Seigakuin), Vol. 23, No. 2, 2011, pp. 1-14.

stenza *gozaru* e sull'evoluzione che esso ha avuto, dal citato *Ukiyoburo* alle prime traduzioni in giapponese del *Re Lear* shakespeariano, fino a diventare tratto caratterizzante dei samurai e dei ninja nella opere di finzione contemporanee.⁴⁶

Un tipo di approccio molto interessante, e che esula è quello seguito in due articoli da Ōta Makie: analizzando l'uso della lingua nelle traduzioni in lingua giapponese delle interviste a vari atleti internazionali mandate in onda nelle trasmissioni sportive nipponiche, ha postulato l'esistenza di una specifica "traduzione in linguaggio di ruolo" (*yakuwarigo-yaku*) che assegna ad ogni atleta un ruolo, come "la superstar" o "il rivale", al fine di creare una narrazione drammatizzata di questi eventi sportivi.⁴⁷

Il concetto di *yakuwarigo* è stato infine utilizzato anche per descrivere situazioni non afferenti al mondo della *fiction*. Ad esempio, nel 2011 Kinsui scriveva dell'importanza della conoscenza del linguaggio di ruolo giapponese dal punto di vista educativo, sia per i madrelingua che per chi sta imparando la lingua.⁴⁸ In ambito glottodidattico invece Shukuri Yukiko, partendo dalla sua esperienza personale come insegnante di lingua giapponese per stranieri, prima in Giappone e successivamente in Russia, ha svolto alcune ricerche sulla percezione che i non-madrelingua hanno di questo stile linguistico, sulle differenze nel modo in cui madrelingua e non-madrelingua riconoscono il linguaggio di ruolo e sulle problematiche che possono sorgere da un uso innaturale della lingua.⁴⁹

Il gran numero di ricerche sul tema dello *yakuwarigo* e la varietà di approcci utilizzati evidenziano dunque le potenzialità di tale teoria. Come si può evincere da questa panoramica, una grande parte delle ricerche è stata condotta da studenti universitari e dotto-

⁴⁶ AKIZUKI Kōtarō, "Gozaru no gengogaku" (La linguistica dell'espressione *gozaru*), *Shōkei Gakuin Daigaku kiyō* (Bollettino dell'università Shōkei Gakuin), No. 69, 2015, pp. 53-66.

⁴⁷ ŌTA Makie, "Usain Boruto no 'I' wa, naze 'ore' to yakusareru no ka – Supōtsu hōsō no 'yakuwarigo'" (Perché, quando Usain Bolt dice "io", viene tradotto in "ore"? Il linguaggio di ruolo delle trasmissioni sportive), *Hōsō kenkyū to chōsa* (The NHK monthly report on broadcast research), Vol. 59, No. 3, 2009, pp. 56-73; ŌTA Makie, "Saikō Orinpikku hōsō no 'yakuwarigo': Nihonjin senshu wo shujinkō toshita 'monogatari' to iu shiten kara" (Riconsiderazioni sul linguaggio di ruolo nelle trasmissioni sulle Olimpiadi: il loro uso per creare "narrazioni olimpiche" con gli atleti giapponesi come protagonisti), *Hōsō kenkyū to chōsa*, Vol. 67, No. 3, 2017, pp. 26-45.

⁴⁸ KINSUI Satoshi, "Yakuwarigo to nihongo kyōiku" (Il linguaggio di ruolo e l'insegnamento della lingua giapponese), *Nihongo kyōiku*, No. 150, 2011, pp. 34-41.

⁴⁹ SHUKURI Yukiko, "Karakuta no taipu to yakuwarigo ni kansuru ishiki chōsa hōkoku – 'watahitachi' taipu ni chūmoku shite" (Risultati della ricerca della percezione sui tipi di personaggi e sul linguaggio di ruolo: un focus sul pronome *watahitachi*), *Gengo kagaku ronshū* (Rivista di scienza linguistica), No. 16, 2012, pp. 85-96; SHUKURI Yukiko, Irina PRIK, Lyudmila MIRONOVA, Olga NOVIKOVA, Marina KALYUZHNOVA, Elena SIMONOVA, ŌUCHI Masafumi, "Roshiago bogowasha no nihongo yakuwarigo ni kansuru ishiki chōsa: Anime – manga no yakuwarigo ni chūmoku shite" (Ricerca sulla percezione del linguaggio di ruolo giapponese giapponese da parte dei madrelingua russi: un focus sullo *yakuwarigo* di anime e manga), *Nihon gengo bunka gakkai ronshū* (Journal of Japanese Language and Society), No. 11, 2015, pp. 19-37; SHUKURI Yukiko, "Japanese Language And 'Characters': From The Perspective Of Teaching Japanese As A Foreign Language", *Acta Linguistica Asiatica*, Vol. 5, No. 2, 2015, pp. 61-68.

randi, ed è alto il numero di tesi di laurea che esplorano l'uso della lingua in vari media, segno di come il tema sia trasversalmente popolare all'interno del mondo accademico. L'ambito che invece ha avuto l'attenzione di gran lunga minore in questi primi 17 anni di ricerca è quello dell'uso della lingua nel videogioco.

1.6 *Yakuwarigo* e videogioco: per un (possibile) indirizzo futuro delle ricerche

In *Vācharu nihongo* Kinsui cita il medium videoludico soltanto una volta e in modo incidentale, facendo riferimento al modo in cui alcuni personaggi non-umani utilizzino peculiari espressioni di fine frase soprattutto nei prodotti destinati ai bambini, portando come esempio anche un NPC presente in *Final Fantasy IX* (*Fainaru Fantajī Nain*, 2000) e denominando questo tipo di espressioni *kyara gobi* (suffissi di personaggio).⁵⁰ Tuttavia, dopo questa prima fugace citazione, le ricerche sull'uso della lingua nei videogiochi sono state esigue, soprattutto in Giappone.

Tra i pochissimi esempi che si possono portare sullo stato dell'arte, Kawase Suguru ha preso in esame anche due episodi della serie *Higurashi When They Cry* (*Higurashi no naku koro ni*, 2006) all'interno della sua ricerca sulla copula verbale *desu* come possibile *kyara gobi*.⁵¹ Nel 2014 la citata Nishino parla del medium videoludico soltanto in riferimento ad un solo personaggio, di origine cinese, all'interno di *Quiz Magic Academy* (*Kuizu Majikku Akademī*, 2003), e non analizza l'uso della lingua nel gioco stesso.⁵² Nel 2020 Nomura Ryō, dottorando all'Università di Stanford, ha invece analizzato l'uso della lingua in una versione inglese di *Chrono Trigger* (*Kurono Torigā*, 1995), riscontrando elementi riconducibili allo *yakuwarigo* nella versione localizzata quando invece la versione originale giapponese ne era priva.⁵³

È però interessante notare come invece, a differenza di quanto avvenuto nel mondo accademico nipponico, il tema del linguaggio di ruolo e della sua localizzazione sia stato trattato da alcune tesi di laurea magistrale da parte di studenti di giapponese in Europa: a titolo di esempio, quella di Ásdís Benediktsdóttir su *Harvest Moon 3D: A New Beginning*

⁵⁰ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 188.

⁵¹ KAWASE Suguru, “Kyara gobi ‘desu’ no tokuchō to ichizuke” (Particolarità e posizione di *desu* come *kyara gobi*), *Bunken tankyū* (Ricerche di letteratura), No. 48, 2010, pp. 134-132.

⁵² NISHINO, “Aruyo kotoba...”, cit., pp. 185-186.

⁵³ NOMURA Ryō, “Nihon no rōrupureingugeemu (JRPG) no eigo hon'yaku ni okeru yakuwarigo - Kyarakutā gengo no hyōgen shuhō – ‘Furui eigo hyōgen’ ni chakumoku shite” (Tecniche espressive di linguaggio di ruolo e *character language* nella traduzione inglese dei giochi di ruolo giapponesi (JRPG): un focus sull'“inglese antico”), in Kinsui Satoshi (a cura di), *Murakami Haruki hon'yaku chōsa purojekuto hōkokusho* (3)(Atti del progetto di ricerca sulla traduzione delle opere di Murakami Haruki (3)), 2020, pp. 13-24, <https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/73835/>, ultimo accesso 14/09/2020.

(*Bokujō Monogatari: Hajimari no Daichi*, 2012)⁵⁴ e quella di Beau Altenaar su *Bravely Default* (*Bureiburī Deforuto: Furaingu Fearī*, 2012).⁵⁵

Allo stato attuale le ricerche sul linguaggio di ruolo nel videogioco appaiono perciò assai scarse, e questo può probabilmente dipendere dal fatto che lo studio dei videogiochi (il cosiddetto ambito dei *game studies* o ludologia, in giapponese *gēmu kenkyū*) nel mondo accademico nipponico fosse fino a tempi recenti ancora in fase embrionale, soprattutto per quanto riguarda gli approcci legati agli studi umanistici, come evidenziato da Pierantonio Zanotti e Guido Scarabello nel 2010.⁵⁶ Inoltre, come affermato da Frazer Heritage, dottorando all'Università di Lancaster, all'interno dei possibili approcci alla ludolinguistica,⁵⁷ quello di gran lunga utilizzato meno frequentemente è proprio l'analisi del videogioco come fonte testuale di dati.⁵⁸ Per questi motivi, al fine di verificare l'effettiva applicabilità del medium videoludico alla teoria del linguaggio di ruolo, nel prossimo capitolo sarà effettuata una disamina delle caratteristiche della lingua all'interno del videogioco, con una focalizzazione sul gioco di ruolo giapponese (d'ora in avanti JRPG) e sulla tipica rappresentazione dell'oralità in questo genere.

⁵⁴ Ásdís BENEDIKTSDOTTIR, *Analysing a Harvest Moon: On the translation of role language in Bokujō Monogatari: Hajimari no Daichi for the Nintendo 3DS*, Università di Stoccolma, Tesi magistrale, 2015, <http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:822279/FULLTEXT01.pdf>, ultimo accesso 24/09/2020.

⁵⁵ Beau ALTENAAR, *Video Game Localisation of Japanese Gender Role Language: Analysing multilingual role-playing game Bravely Default*, Università di Amsterdam, Tesi magistrale, 2018, <https://scripties.uba.uva.nl/scriptie/655492>, ultimo accesso 24/09/2020.

⁵⁶ Pierantonio ZANOTTI, Guido SCARABELLO, "Zen Arcade: un'introduzione ai game studies nipponistici" in Filippo Vanzo, *Killer7: identikit di un videogame d'autore*, Milano, Unicopli Editore, 2010, pp. 182-183.

⁵⁷ Sottodisciplina della linguistica che si occupa dello studio del discorso e della comunicazione nei videogiochi.

⁵⁸ Frazer HERITAGE, "Applying corpus linguistics to videogame data: Exploring the representation of gender in videogames at a lexical level", *Game Studies*, Vol, 20, No. 3, 2020, http://gamestudies.org/2003/articles/heritage_frazer, ultimo accesso 26/09/2020.

Capitolo 2: Il videogioco e la lingua

In questo capitolo verrà presentato l'uso della lingua nel videogioco. Nel paragrafo 2.1, dopo aver fornito una definizione operativa di videogioco, verranno presentate le caratteristiche del testo scritto presente in genere nel medium. Nel paragrafo 2.2 verranno evidenziate le caratteristiche principali del dialogo *in-game*, il tipo di testo che più si avvicina a quello presente nei media tradizionali. Nel paragrafo 2.3 saranno introdotte nello specifico le caratteristiche del JRPG, uno dei generi videoludici più ricchi di dialoghi e quindi più adatti a diventare oggetto di analisi linguistica. Infine, nel paragrafo 2.4 verranno presentate le peculiarità dei videogiochi della serie *Pokémon* per introdurre al caso di studio del terzo capitolo.

2.1 Caratteristiche del testo *in-game*

Prima di parlare del ruolo della lingua nel medium, è necessario fornire una definizione operativa di cosa si intende per videogioco. Secondo la definizione data dal ludologo Jesper Juul nel suo libro *Half-Real*, denominata dall'autore stesso come *classic game model*,

[a] game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.¹

A questa definizione generale di cosa sia un gioco, e che arriva a comprendere anche i giochi tradizionali come gli scacchi oppure gli sport, va aggiunta la precisazione fornita da Mark J. P. Wolf, secondo il quale è di fondamentale importanza la componente visiva attuata tramite tecnologia video, sia essa basata sullo schermo del computer, sullo schermo integrato delle console portatili o sullo schermo televisivo nel caso delle console fisse.²

Da un punto di vista linguistico, Astrid Ensslin afferma nel suo libro *The Language of Gaming* che è impossibile parlare di un unico linguaggio dei videogiochi, data la grande varietà di tipologie di discorsi che avvengono all'interno e all'esterno del videogioco.³

Tra i vari livelli di discorso possibili, Ensslin ne rileva in particolare cinque:

¹ Jesper JUUL, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005, e-book Kindle, posizione 140.

² Mark J. P. WOLF, "What Is a Video Game?", in Mark J. P. Wolf (a cura di), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008, pp. 3-7.

³ Astrid ENSSLIN, *The Language of Gaming*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012, p. 6.

- (a) language about games and gaming used by gamers across different media and communication platforms,
- (b) language about games and gameplay used by industry professionals, such as game designers and developers,
- (c) language about games and gaming used by journalists, politicians, parents, activists and other media stakeholders,
- (d) language used within games as part of their user interfaces, scripted dialogues, instructions and backstories, and
- (e) language used in instruction manuals, blurbs, advertising and other 'peritexts'.⁴

Tra i cinque diversi usi della lingua qui citati, quattro sono in realtà esterni al videogioco stesso. Le prime tre tipologie si riferiscono al modo in cui le persone parlano del videogioco, e si differenziano per la diversa relazione, e di conseguenza il diverso grado di familiarità, che ciascuno degli agenti ha con il medium. È infatti lecito supporre che, ad esempio, il giocatore ne parlerà in termini di giocabilità e di appagamento che deriva dalla fruizione in prima persona del medium, mentre lo sviluppatore agirà sulla base di un discorso tecnico-industriale di programmazione oppure di prospettive economiche di vendita, e infine il politico o il giornalista non del settore si preoccuperanno del discorso sugli effetti sociali del prodotto. Anche il quinto discorso, evidenziato al punto (e), appare come esterno al videogioco, poiché comprende l'uso della lingua nei paratesti esterni e accessori al medium stesso. In questa tesi ci si focalizzerà invece sul discorso evidenziato alla sezione (d), cioè l'uso della lingua all'interno del videogioco stesso.

Per testo si intende tradizionalmente una forma comunicativa multimodale, prodotta in un dato contesto e creata per trasmettere qualcosa al di là delle forme effimere di comunicazione quotidiana, ed è quindi fatto per durare.⁵

Text: From Latin *texere* – 'to weave'. While this term usually refers to a coherent sequence of two or more sentences, it is often used in a different sense in literary theory. Due to the writings of the French literary theorists Jacques Derrida, Julia Kristeva, Roland Barthes and others, its meaning has expanded and has come to signify any cultural object. Thus, art, music and architecture, but also cities, fashion and rituals can be regarded as texts that can be read and interpreted.⁶

⁴ *Ibidem*.

⁵ Diane CARR, Andrew BURN, Gareth SCHOTT, David BUCKINGHAM, "Textuality in Video Games", *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Vol. 2, 2003, p. 145.

⁶ Julian KÜCKLICH, "Literary theory and digital games", in Jason Rutter, Jo Bryce (a cura di), *Understanding Digital Games*, Londra, Sage, 2006, p. 96.

Tuttavia, rispetto ai testi tradizionali che fanno uso della parola scritta, come i romanzi, la particolarità del testo videoludico è di essere ergodico, per riprendere la fortunata definizione data dal ludologo Aspen Aarseth nel suo fondamentale *Cybertext: per letteratura ergodica*, Aarseth intende un genere di testi che richiedono all'utente uno sforzo non banale per proseguire nella fruizione, in modo fundamentalmente diverso, ad esempio, da un libro, che richiede banalmente di leggere ciò che vi è scritto e girare le pagine.⁷ Al contrario, per proseguire nella “lettura” del testo videoludico è necessario non soltanto un impegno volto alla mera comprensione testuale, ma è richiesto soprattutto uno sforzo attivo per il superamento delle varie sfide che il gioco pone di fronte al giocatore.⁸ Di conseguenza il testo interattivo del *gameplay* ha nella maggior parte dei casi un'importanza pari, se non maggiore, rispetto a quella del testo narrativo e linguistico propriamente scritto. Questa duplicità si evidenzia nel modo in cui la lingua viene effettivamente utilizzata all'interno del videogioco, come affermato da Sebastian Domsch riguardo alla comunicazione verbale *in-game*:

[i]n contrast to non-interactive media like text and film, games consistently employ two separate levels of communication, one that is understood to happen within the fictional world that the game presents (which we might call diegetic communication), and one that is directed at the player (which would be ludic communication). To complicate things further, these levels can even be present simultaneously, or even be merged in a single utterance that is understood to refer both to the fictional gameworld and to the actual gameplay.⁹

Tuttavia, videogiochi diversi posseggono al loro interno differenti gradi di utilizzo della lingua scritta. I primi esempi di videogiochi commerciali presentavano, ad esempio, un utilizzo del testo nullo o fortemente limitato, come nel caso del famoso cabinato *PONG* (1972),¹⁰ nel quale l'unico livello di comunicazione era quello ludico, relativo al punteggio della partita in corso. All'estremo opposto possono essere invece collocate l'*interactive fiction* e le cosiddette avventure testuali, come *Colossal Cave Adventure* (1975) o *Zork* (1980), nelle quali le immagini erano sostituite da lunghe descrizioni testuali e il giocatore doveva inserire degli specifici comandi in lingua inglese tramite tastiera per

⁷ Espen J. AARSETH, *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, Baltimora, Johns Hopkins University Press, 1997, pp. 1-2.

⁸ KÜCKLICH, “Literary theory and digital games”, *op. cit.*, p. 100.

⁹ Sebastian DOMSCH, “Dialogue in video games”, in Jarmila Mildorf, Bronwen Thomas (a cura di), *Dialogue across Media*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2017, p. 254.

¹⁰ DOMSCH, “Dialogue in video games”, *op. cit.*, p. 252.

proseguire nel gioco.¹¹ Attualmente la maggior parte dei videogiochi si colloca invece in una via di mezzo, e il testo linguistico propriamente detto viene ampiamente utilizzato insieme ad altre risorse semiotiche, nonostante il fatto che, secondo Ensslin, i videogiochi tendano in modo predominante ad avere una natura audio-visiva, piuttosto che meramente scritta.¹² Tuttavia, come suggerisce Massimo Maietti, oggetto dell'analisi semiotica deve essere il testo nelle sue diverse possibili manifestazioni, e non il modo in cui la tecnologia video può influire da un punto di vista tecnico-scientifico:

La testualità dei videogiochi prescinde invece dal sistema di visualizzazione il cui variare, certamente, influisce sulla percezione che del testo ha il fruitore, proprio come alcune scelte tipografiche (il tipo e le dimensioni del carattere) rivestono un preciso ruolo durante la lettura di un libro. In entrambi i casi, si tratta di paratesto.

In altre parole, si assume, seguendo il canovaccio del metodo semiotico, che ciò che deve rientrare nell'analisi è la manifestazione del testo al lettore, mentre lo studio delle tecnologie che informano questa manifestazione è da lasciare ad una sociologia dei media.¹³

Da un punto di vista traduttologico, Minako O'Hagan e Carmen Mangiron hanno classificato tutte queste possibili risorse semiotiche relative al videogioco, sia quelle effettivamente presenti all'interno del testo videoludico stesso, come scrittura, musica o video, sia i paratesti esterni e complementari al gioco, come manuali di istruzioni e materiale pubblicitario.¹⁴ La tassonomia proposta dalle due studiose è di natura generale, basata sull'osservazione empirica delle caratteristiche del testo tipicamente presente nei videogiochi per console con un *focus* sulla trama (come giochi di avventura e JRPG), e presenta indicazioni di natura prescrittiva, per una localizzazione basata su una prospettiva funzionalista.¹⁵ Nonostante si tratti dunque principalmente di una tassonomia "di lavoro" per traduttori, la definizione delle principali funzioni delle risorse videoludiche può tornare utile anche per altri ambiti di ricerca, come quello linguistico. In Tabella 2 viene riportata in traduzione la parte relativa alle risorse testuali *in-game*, l'ambito più interessante ai fini di questo capitolo.¹⁶

¹¹ Andrew WILLIAMS, *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton, CRC Press, 2017, p. 116-117.

¹² Astrid ENSSLIN, "Computer Gaming", in Joe Bray, Alison Gibbons, Brian McHale (a cura di), *The Routledge Companion to Experimental Literature*, Londra, Routledge, 2012, p. 499.

¹³ Massimo MAIETTI, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2017, p. 62.

¹⁴ Minako O'HAGAN, Carmen MANGIRON, *Game Localization Translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2013, pp. 155-158.

¹⁵ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, cit., p. 153.

¹⁶ Viene qui omessa la colonna relativa alle modalità che O'Hagan e Mangiron ritengono più appropriate per la localizzazione dei vari *asset*, poiché esulerebbe dal tema della tesi.

Comunicazione	Risorsa	Funzione e descrizione	Caratteristiche
Risorse testuali <i>in-game</i>			
Non diegetica	Interfaccia dell'utente (UI)	Funzione informativa per il <i>gameplay</i> . Frammenti di testo (menù).	Brevità, facilità di comprensione, chiarezza.
Non diegetica	Messaggi di sistema	Funzione informativa a fini pragmatici. Messaggi generati dal sistema (istruzioni, avvertimenti, messaggi di conferma).	Terminologia specifica alla piattaforma.
Diegetica	Testo narrativo	Funzione espressiva/informativa per fornire certe informazioni in maniera drammatizzata. Passaggi letterari per coinvolgere il giocatore. Contestualizzano e forniscono informazioni su storia e retroscena del gioco.	Stile spesso formale e letterario.
Non diegetica	Esposizione/tutorial	Funzione informativa con messaggi di istruzione e didattici. Spiegazione di meccaniche di gioco e descrizioni di elementi della trama.	Chiarezza e carattere informativo.
Diegetica	Dialogo testuale non doppiato	Funzione informativa/espressiva principalmente per fornire informazioni e richiedere una certa azione al giocatore. Dialogo che appare soltanto in forma scritta, usato comunemente per i personaggi non giocanti (NPC).	Discorso in stile colloquiale riportato per iscritto; stile fluido e naturale.

Tabella 2: Tassonomia dei testi di gioco secondo O'Hagan e Mangiron (2013).¹⁷

Di particolare interesse ai fini della presente ricerca sul linguaggio di ruolo nel videogioco è l'ultimo tipo di risorsa testuale, quella del dialogo testuale non doppiato, poiché questa appare come la più adatta a mostrare la presenza di questo stile linguistico: in base a quanto evidenziato nel paragrafo 1.1 del primo capitolo, il linguaggio di ruolo è infatti una prerogativa del discorso orale, anche quando questo è riportato per iscritto come nel caso del dialogo *in-game*.

Despite the availability of audio channels, many games still include dialogues that appear only in written form often to conserve the processing capacity of the hardware, as well as to minimise the high cost associated with voiceover. These written dialogue scripts

¹⁷ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, cit., pp. 155-156.

are often used for – but not limited to – the lines of side characters, called NPCs, that are controlled by the game engine and are assigned certain roles in the game. [...] These texts in games normally use colloquial and idiomatic language and may include plays on words, rhymes, or humorous remarks.¹⁸

Il *focus* del caso di studio oggetto del terzo capitolo sarà dunque l'uso della lingua giapponese nel dialogo *in-game* non doppiato, dato che questo tipo di testo è quello che più si avvicina a quello presente nelle nuvolette di dialogo dei *manga*, nei quali la presenza di linguaggio di ruolo è attestata da numerose ricerche, come evidenziato nel paragrafo 1.5.

2.2 Il dialogo *in-game*

Lo studio più completo da un punto di vista formale e narratologico sul dialogo *in-game* è il capitolo *Dialogue in video games*, ad opera del già citato Sebastian Domsch, il quale afferma:

Technically, dialogue is represented in video games in two ways, as either written or spoken language. Historically, written language presented statically on the screen (often in the form of comic-like speech balloons) was predominant until the arrival of the CD-ROM as a storage device enabled game platforms to hold larger quantities of high quality audio files. [...] Still, written text-based language continues to be used today, since it is so much easier to produce than spoken language, which needs the text and actors, recording technology, storage, etc. Genres that rely heavily on dialogue but are not AAA productions with a budget worthy of Hollywood, such as visual novels, are especially dependent on text.¹⁹

Il fatto che il dialogo sia presente in misura più o meno ampia a seconda del genere di riferimento di una data opera è una caratteristica tipica anche dei media tradizionali: generalmente un film di arti marziali conterrà meno parti dialogiche rispetto a un *legal drama* di argomento giudiziario. Questa tendenza è tuttavia più accentuata per quanto riguarda il medium videoludico:

Dialogue, especially if its direction can be determined by the player, has therefore clear affinities to certain video game genres. It is virtually non-existent in shoot'em ups, less prominent in first person shooters, more elaborate in action adventures, prevalent in role-playing games, and completely dominant in visual novels. [...] Typically, role-playing games keep a balance between dialogue-oriented and combat-oriented parts, so that dialogues will often lead to tasks for the player character which result in combat, and many fights will open up new opportunities for dialogue [...].²⁰

¹⁸ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, cit., p. 161.

¹⁹ DOMSCH, "Dialogue in video games", *op. cit.*, pp. 256-257.

²⁰ DOMSCH, "Dialogue in video games", *op. cit.*, pp. 265-266.

Secondo Domsch il dialogo sarebbe perciò una parte integrante del videogioco, ma fino ad oggi questa avrebbe ricevuto un'attenzione minore rispetto ad altri elementi fondanti dell'esperienza videoludica: questo divario dovrebbe essere colmato tramite l'approfondimento delle caratteristiche comunicative e dei discorsi che i dialoghi *in-game* trasmettono al giocatore.²¹

[T]he purely verbal quality of video game dialogue need not be considered in any different way from dialogue in other media like film or even novels.²²

Dello stesso avviso è, infine, anche il ludologo James Newman, il quale afferma come questo sia particolarmente vero per il dialogo testuale presente nei giochi di ruolo:

The RPG has developed as a genre in which on-screen textual dialogue has become part of the aesthetic. [...] [M]any videogames, and indeed whole genres of videogames, are hugely reliant on players reading text and should not be understood only as audiovisual spectacles [...]. Moreover, by presenting dialogue in this way, not only is the textuality of the game further heightened but also the player's attention is explicitly drawn to the narrative and characterisations. In some sense, these RPGs may be thought of as lavishly illustrated literary texts.²³

Per concludere, da un punto di vista narratologico è lecito affermare che il dialogo nel videogioco svolga, pur con specificità e caratteristiche proprie (come dare al giocatore la possibilità di influire sullo svolgimento della storia tramite dialoghi interattivi che aprono biforcazioni nella trama di gioco), le stesse funzioni del dialogo presente in media più tradizionali come il romanzo o i *manga*: far proseguire la trama e caratterizzare i personaggi della storia.

Data la grande differenza sussistente tra giochi appartenenti a categorizzazioni diverse, uno dei generi nel quale la lingua e il dialogo rivestono un'importanza maggiore rispetto alla media delle produzioni videoludiche, e quindi può potenzialmente offrire maggiori possibilità di svolgere una ricerca linguistica, è il JRPG.

2.3 Il JRPG: le caratteristiche del *Japanese role-playing game*

Nel paragrafo precedente è stato evidenziato come la quantità e la natura dei dialoghi presenti in un dato videogioco siano dovuti anche al genere al quale il videogioco appartiene. La caratterizzazione videoludica sulla base di specifici generi, ciascuno dotato

²¹ DOMSCH, "Dialogue in video games", *op. cit.*, p. 252.

²² DOMSCH, "Dialogue in video games", *op. cit.*, p. 267.

²³ James NEWMAN, *Playing with Videogames*, Londra e New York, Routledge, 2008, p. 48.

di proprie caratteristiche e convenzioni, è infatti ormai una consuetudine affermata, risalente fino ai primi anni del videogioco inteso come prodotto commerciale.²⁴

Diversamente dai media non-ergodici come film o libri, nei quali è l'iconografia o l'ambientazione a definire il genere, nel videogioco il genere è invece prevalentemente definito dal *gameplay*,²⁵ cioè dal modo in cui il fruitore attraversa e partecipa al testo ergodico. Per fare un esempio concreto, mentre si può parlare di "genere western" per quanto riguarda film come *Per un pugno di dollari* (1964) e *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966), di Sergio Leone (1929-1989), nel caso di videogiochi come *Red Dead Redemption* (2010) e *Red Dead Redemption 2* (2018) si parlerà piuttosto di giochi di "genere *action-adventure*" con ambientazione western.

Dato che nel terzo capitolo di questa tesi sarà analizzato l'uso della lingua in *Pokémon HeartGold*, saranno qui definite le specificità del genere cui la serie appartiene, il JRPG. Riguardo alle caratteristiche generali del genere RPG, il ludologo Frans Mäyrä propone la seguente definizione, operando una distinzione tra giochi di ruolo da tavolo e videogiochi di ruolo:

Role-playing games (RPGs) have a complex history rooted in fantasy literature, interactive storytelling, and miniature war games. The first role-playing games were of the tabletop (also known as pen-and-paper) variety, meaning that they are typically played together by a small team, headed by a game-master. *Dungeons & Dragons (D&D; Gary Gygax and Dave Arneson, 1974)* was the first commercial role-playing game and a major influence on the development of the genre. In role-playing games, players each adopt the roles and control the actions of their own fictional characters (player-characters [PCs]), living in a fictional game world, and the gamemaster describes the world and the actions of nonplayer characters (NPCs). [...] Computer role-playing games were partially derived from tabletop RPGs, although there were also other influences and close ties to the development of such game genres as text adventures and computer strategy games. [...] Regardless of formal similarities, a single-player digital RPG is a very different experience from that provided by traditional tabletop RPGs. The element of "playing a role" or acting in character is largely lost, and instead various puzzles or quest structures (tasks assigned to a player-character) are used to guide the player through plot-driven gameplay.²⁶

²⁴ Mark J. P. WOLF, "Video Game Genres", in Mark J. P. Wolf (a cura di), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008, p. 259.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ Frans MÄYRÄ, "Role-playing games (RPGs)", in Mark J. P. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara, Greenwood, 2012, pp. 540-541.

Nel definire il genere Mäyrä opera poi un livello di differenziazione ulteriore, tra RPG giapponesi e RPG “occidentali”, in base alle differenze di *game design* riscontrabili tra giochi sviluppati e prodotti in Giappone (di natura più lineare) e giochi invece di provenienza principalmente anglo-americana (di natura più aperta e *open-ended*).²⁷

Anche Domsch evidenzia l’esistenza di due modelli principali, uno che lascia più libertà al giocatore e più tipico dei “giochi occidentali”, e un altro più predefinito e comune nei “mercati orientali”.²⁸ All’interno di questi ultimi, il più importante dal punto di vista storico e numerico è appunto quello giapponese, con il genere del JRPG.

A differenza di altri generi videoludici, si pensa che tale denominazione non sia stata conosciuta dagli addetti ai lavori, ma piuttosto dai videogiocatori stessi per distinguere tra giochi sviluppati negli Stati Uniti, solitamente per PC e con più opzioni di customizzazione, e giochi sviluppati in Giappone, per console e con un focus maggiore sulla narrazione.²⁹ Anche secondo Jérémie Pelletier-Gagnon il termine JRPG non è infatti utilizzato dalla stampa specializzata o dagli addetti ai lavori con la stessa frequenza con il quale è invece utilizzato dalla *fanbase*, e anche in Giappone la sottocategoria non viene comunemente usata per distinguerla nell’ampio genere dei giochi di ruolo, se non saltuariamente e più per esigenze di marketing.³⁰

Nonostante ciò, il termine ha avuto successo all’interno della comunità dei fruitori, e viene comunemente utilizzato per riferirsi a giochi sviluppati e prodotti in Giappone, dall’ambientazione e dal gameplay spesso diverso tra loro, ma accomunati da precise scelte nel design del mondo di gioco e dotati di un focus maggiore sulla narrazione.³¹

The video game genre of Japanese Role-Playing-Games (JRPGs) is a bit peculiar. Not only is JRPG the only genre prominently defined by a specific country, it is also the only genre mirrored by another geographically specific category, the Western Role-Playing-Game (WRPG). Other genres, such as “Shooters” or “Platformers”, do not sub-divide into countries of origin. A Platformer is a Platformer regardless of what country the game comes from. Similarly, a Shooter game may have First-Person or Third-Person camera angles, but First-Person Shooters are not generally considered the spiritual opposite (and

²⁷ MÄYRÄ, ““Role-playing games (RPGs)”, *op. cit.*, p. 541.

²⁸ DOMSCH, “Dialogue in video games”, *op. cit.*, pp. 265-266.

²⁹ Douglas SCHULES, Jon PETERSON, Martin PICARD, “Single-Player Computer Role-Playing Games”, in José P. Zagal, Sebastian Deterding (a cura di), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, New York e Londra, Routledge, 2018, p. 114.

³⁰ Jérémie PELLETIER-GAGNON, “‘Very much like any other Japanese RPG you’ve ever played’: Using undirected topic modelling to examine the evolution of JRPGs’ presence in anglophone web publications”, *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Vol. 10, No. 2, 2018, p. 136.

³¹ *Ibidem*.

opposition) to Third-Person shooters. The peculiarity of the genre's naming continues. In the case of JRPGs, the use of the adjective "Japanese" isn't necessarily related to the actual country of Japan. Unlike Japanese pop music (J-pop) or Japanese horror films (J-Horror), there is a lack of consensus on whether JRPGs have anything directly to do with the country of Japan at all.³²

Anche secondo Douglas Schules è difficile definire con certezza cosa debba significare la J di JRPG.³³ È tuttavia opinione comune che, da un punto di vista di *gameplay* e di specificità nella narrazione, il capostipite del genere debba essere ritrovato in *Dragon Quest* (*Doragon Kuesto*, 1986), primo episodio dell'omonima serie.

It is a universal assumption in the gaming world that JRPG constitutes a distinct genre (or, at least, subgenre) different from the RPG. The JRPG was defined by the seminal work *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986), produced as a response to American RPGs [...]. The ruleset was very different to Western RPGs, with a simpler stats system and a focus on character and resources. For Donovan (2010, p. 161) *Dragon Quest* created a fork in the evolution of the genre that still exists today.³⁴

Anche secondo Takeaki Wada la definizione degli elementi caratteristici del JRPG è dovuta al successo archetipico di *Dragon Quest*, con il focus su trama di gioco e *storyline* predefinite, sviluppo del personaggio principale e *character design* mutuato dal mondo del fumetto e dell'animazione, e nel caso della serie *Dragon Quest* ad opera del disegnatore Toriyama Akira (1955-), creatore della fortunata serie *manga* e *anime Dragon Ball* (*Doragon Bōru*, 1984-1995).³⁵

In conseguenza della percepita importanza della storia e del mondo di gioco nel JRPG, l'uso della lingua è considerato fondamentale per l'immersione del giocatore all'interno di un *gameworld* interessante e coerente, e questo contribuisce al gran numero di risorse testuali *in-game* presenti nel genere.³⁶ Oltre al mero aspetto grafico, il ricorso a *storyline* ben definite e a un grande numero di personaggi secondari, non funzionali allo svolgimento della trama ma soltanto abbozzati al fine di popolare il mondo di gioco e spesso

³² Jayme Dale MALLINDINE, "Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre", *Gamevironments*, No. 5, 2016, pp. 80-103, <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de/2016-2/>, ultimo accesso 17/11/2020.

³³ Douglas SCHULES, "Kawaii Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media Mix", *Kinephanos*, Vol. 5, 2015, p. 71.

³⁴ Victorio NAVARRO-REMESAL, Antonio LORIGUILLO-LÓPEZ, "What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix", *Journal of Games Criticism*, Vol. 2, No. 1, 2015, <http://www.gamescriticism.org/articles/navarro-remesalloriguillo-lopez-2-1.>, ultimo accesso 18/11/2020.

³⁵ Takeaki WADA, "History of Japanese Role-Playing Games", *Annals of Business Administrative Science*, Vol. 16, No. 3, 2017, pp. 142-144.

³⁶ HUTCHINSON, *Japanese Culture Through Videogames*, cit., pp. 114-115.

usati in funzione comica, accomunano il JRPG ad altri prodotti di largo consumo come *manga* e *anime*, nei quali la presenza di *yakuwarigo* è stata attestata da numerose ricerche. È quindi possibile aspettarsi che anche nel videogioco giapponese, e in particolare nel genere JRPG, sia possibile ritrovare questo particolare utilizzo della lingua, con il suo carico di stereotipi. In questa tesi ho pertanto deciso di ricercare le possibili occorrenze dello *yakuwarigo* in uno degli esponenti più conosciuti e rappresentativi del mondo videoludico nipponico: la serie *Pokémon*.

2.4 Testo e lingua nei giochi *Pokémon*

Tra le molte serie di videogiochi appartenenti al genere JRPG, *Pokémon* è quella più popolare e redditizia: dal 1996 al 2020 i 33 episodi considerati appartenenti alla serie principale hanno superato globalmente i 260 milioni di copie totali vendute su sei diverse console Nintendo.³⁷

In virtù del successo del franchise, *Pokémon* è stato oggetto di numerose ricerche, soprattutto nel campo delle scienze sociali e con il fine di cercare di motivare il repentino *boom* della serie: Iwabuchi Kōichi, partendo dal concetto di *cultural odor* da lui enunciato, ha ad esempio teorizzato come il successo globale del franchise sia dovuto ad una sua intrinseca “mancanza di odore culturale” (*culturally odorless*) e “mancanza di nazionalità” (*mukokuseki*), cioè una percepita mancanza di elementi tipicamente giapponesi.³⁸ Anne Allison ha invece ricercato i possibili discorsi sul capitalismo insito nel *gameplay* e nel *merchandise* di *Pokémon*, con il suo focus sul catturare le diverse creature all’interno del mondo virtuale e sul collezionare carte e *peluche* nel mondo reale.³⁹ Infine, da un punto di vista fonosemantico, Kawahara Shigeto, Noto Atsushi e Kumagai Gakuji, dell’Università Keiō, hanno invece ricercato l’effetto che gli elementi fonetici nei nomi giapponesi di vari *Pokémon* producono sulle loro caratteristiche fisiche, quali massa, forza e aspetto generale.⁴⁰

I giochi *Pokémon* possono tuttavia essere interessanti anche per una ricerca da un punto di vista linguistico pragmatico, in virtù delle particolarità della lingua riscontrate al loro

³⁷ I dati sono stati estrapolati da <https://www.vgchartz.com/game/226034/pokemon/?region=All> e da <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/>, ultimo accesso 20/11/2020.

³⁸ Koichi IWABUCHI, “How ‘Japanese’ is Pokémon?”, in Joseph Tobin (a cura di), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Durham, Duke University Press, 2004, pp. 53-79.

³⁹ Anne ALLISON, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley e Los Angeles, University of California Press, 2006, pp. 192-233.

⁴⁰ Shigeto KAWAHARA, Atsushi NOTO, Gakuji KUMAGAI, “Sound symbolic patterns in Pokémon names”, *Phonetica*, Vol. 75, No. 3, 2018, pp. 219-244.

interno, formata interamente da linee di testo senza doppiaggio e quindi paragonabili alle occorrenze testuali presenti in un determinato *corpus* scritto.

There are over 200,000 lines of text in a Pokémon cartridge and no voice or video; all the multiple layers of information that the players interact with through the game is plain old text [...].⁴¹

Per dare l'idea della natura del testo presente all'interno dei giochi, in Figura 3 viene riportato lo stesso *box* di dialogo, tratto dalla versione giapponese e da quella localizzata in italiano di *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver*.



Figura 3: Esempio di box di dialogo in *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver*.

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Come è possibile notare, le limitazioni del box di dialogo permettono al gioco di visualizzare soltanto brevi spezzoni di testo. Sotto questo aspetto la somiglianza tra le risorse testuali in *Pokémon* e quelle di un qualsiasi *manga* è evidente, date le simili limitazioni di spazio, ed è quindi lecito aspettarsi di ritrovare anche nel videogioco gli stessi artifici usati nei *manga* per la caratterizzazione sbrigativa dei personaggi secondari: il ricorso a stereotipi visivi ben riconoscibili e un particolare utilizzo della lingua, volto a rafforzare linguisticamente lo stereotipo.

Nella versione giapponese dei giochi non sono inoltre presenti *kanji*, con l'unica eccezione del carattere *en* 円 per la valuta *in-game*, e tutto il testo viene trascritto unicamente tramite i sillabari *hiragana* e *katakana*. Se da un lato questo può essere causato dalle limitazioni tecniche dell'*hardware* della console, che avrebbe reso difficoltosa la lettura dei caratteri su una porzione dello schermo così ridotta, dall'altro lato questa caratteristica

⁴¹ Eli NEIBURGER, "The Deeper Game of Pokémon, or, How the world's biggest RPG inadvertently teaches 21st century kids everything they need to know", in Drew Davidson (a cura di), *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, ETC Press, 2011, p. 2.

avvicina i giochi *Pokémon* alla letteratura e ai *manga* per i bambini, che prevedono al massimo l'utilizzo di alcuni *kanji* corredati dalle letture esplicative in *furigana*.⁴²

In conclusione, nonostante la presunta mancanza di “giapponesità” del *franchise* sostenuta da Iwabuchi, nelle versioni originali dei giochi *Pokémon* sono comunque riscontrabili elementi della cultura nipponica: ad esempio, in Figura 3, elementi come il *tatami* e i cuscini *zabuton* sono tipici delle case giapponesi. Questi elementi non sono tuttavia presenti soltanto a livello grafico: nel terzo capitolo, attraverso un'analisi delle linee di dialogo di alcuni personaggi secondari presenti in *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver*, saranno evidenziati i meccanismi con i quali alcuni stereotipi comuni nel mondo della *fiction* giapponese siano presenti anche nei giochi tramite l'utilizzo dello *yakuwarigo*.

⁴² *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver* sono in realtà gli ultimi giochi della serie a non utilizzare *kanji* nel testo *in-game*. A partire dai successivi *Pokémon Black* e *White* (*Poketto Monsutā Burakku/ Howaito*, 2010), al momento di iniziare una nuova partita, viene infatti data la possibilità di scegliere tra la trascrizione esclusivamente in *kana* o la visualizzazione dei *kanji* con annesso *furigana*.

Capitolo 3: Caso di studio

L'uso della lingua in *Pokémon HeartGold*

In questo capitolo sarà svolta un'analisi sull'uso della lingua e del linguaggio di ruolo nella versione giapponese del videogioco *Pokémon HeartGold* (2009) per Nintendo DS. Nel paragrafo 3.1 saranno presentati gli obiettivi prefissati e la metodologia che sarà utilizzata per lo svolgimento dell'analisi. Successivamente, dal paragrafo 3.2 al paragrafo 3.5, saranno prese in esame alcune categorie ben definite di NPC e ne sarà analizzata la rappresentazione a livello visivo e testuale. Infine, nel paragrafo 3.6 saranno riassunte le considerazioni derivate dalle singole analisi ed esposte in ciascuno dei paragrafi precedenti, e verranno tratte delle conclusioni generali.

3.1 Obiettivi e metodologia dell'analisi

Gli obiettivi di questa analisi saranno: verificare se il giapponese utilizzato nei videogiochi presenta caratteristiche attribuibili al linguaggio di ruolo; evidenziare quali sono nello specifico le caratteristiche lessicali, verbali e testuali riconducibili alle sottocategorie di questo stile linguistico; ricercare i possibili effetti dell'uso di determinati stereotipi linguistici e visivi.

Per l'analisi dei *file* di testo estratti dalla versione giapponese di *Pokémon HeartGold*, il cosiddetto *text dump*, sono stati utilizzati i *software AntConc* e *SegmentAnt*. Sviluppato da Laurence Anthony, professore all'Università Waseda, *AntConc* è un programma con licenza *freeware* utile per l'analisi linguistica dei corpora e per lo studio delle concordanze.¹ *SegmentAnt*, sempre sviluppato da Anthony e con licenza *freeware*, è invece uno strumento secondario, ma indispensabile per l'analisi di documenti redatti in caratteri cinesi e giapponesi, poiché segmenta e tokenizza il *file*, rendendolo quindi leggibile per la successiva analisi con *AntConc*.²

Nello specifico, dopo aver segmentato il *text dump* con *SegmentAnt*, ho utilizzato *AntConc* per ricercare la presenza all'interno del *text dump* di vari termini significativi (*token* lessicali), considerabili come appartenenti al linguaggio di ruolo in giapponese. Successivamente, ho ricondotto le linee di dialogo agli NPC ai quali ognuna di esse apparteneva,

¹ Laurence ANTHONY, *AntConc* (Versione 3.5.8) [*software* per computer], Tōkyō, Università Waseda, 2019, <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>, ultimo accesso 13/10/2020.

² Laurence ANTHONY, *SegmentAnt* (Versione 1.1.3) [*software* per computer], Tōkyō, Università Waseda, 2017, <https://www.laurenceanthony.net/software/segmentant/>, ultimo accesso 13/10/2020.

per potere tracciare un profilo linguistico di ciascuno dei personaggi presi in esame.³ Ogni enunciato è seguito dal dialogo corrispondente, estrapolato dalla versione del gioco localizzata in lingua italiana, *Pokémon Versione Oro HeartGold* (2010), nonostante questa non sia basata sull'originale giapponese, ma sia piuttosto una localizzazione indiretta basata sulla versione in lingua inglese.⁴

Sono state estrapolate le linee di dialogo di alcuni personaggi appartenenti a delle categorizzazioni ben riconoscibili all'interno del più vasto insieme dello *yakuwarigo*. In questo studio ci si focalizzerà in particolare su quattro delle molte categorie che Kinsui elenca in *Yakuwarigo shōjiten*.⁵ In primo luogo, si parlerà del *rōjingo* (linguaggio degli anziani) e della sua sottocategoria dello *hakasego* (linguaggio dei professori). In secondo luogo, sul dialetto del Kansai e sulla sottocategoria della *Kyō kotoba* (linguaggio dell'antica capitale Kyōto), associata anche al modo di parlare di *geisha* e *maiko* (*maiko kotoba*). Successivamente verrà analizzato il linguaggio dei ninja (*ninja kotoba*), assimilabile alla più vasta categoria del linguaggio dei guerrieri feudali (*bushi kotoba*). Infine, verrà esaminato il linguaggio sgrammaticato e innaturale (*katakoto nihongo*) con cui vengono rappresentati gli stranieri e particolarmente gli occidentali, il cosiddetto *Broken Japanese*.

Per quanto riguarda l'analisi linguistica ci si baserà innanzitutto sul già citato *Yakuwarigo shōjiten*, che ad oggi è l'unico dizionario specificamente indirizzato alla catalogazione e allo studio di alcuni dei termini più ricorrenti all'interno di questo stile linguistico. Per l'approfondimento sui singoli archetipi, di volta in volta sarà inoltre fatto riferimento agli studi che si focalizzano sul tipo specifico di personaggi e del relativo linguaggio di ruolo. In particolare, come riferimento ulteriore per le caratteristiche specifiche del dialetto del Kansai ci si baserà sul libro divulgativo *Colloquial Kansai Japanese*, fornito anche di un dizionario, e sull'atlante linguistico ad opera del NINJAL.⁶ Per il linguaggio dei ninja ci

³ Per ulteriori esempi di applicazioni di metodologie della linguistica dei corpora allo studio dei videogiochi, si rimanda a Isamar CARRILLO MASSO, "Developing a methodology for corpus-based computer game studies", *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Vol. 1, No. 2, 2009, pp. 143-169; HERITAGE, "Applying corpus linguistics to videogame data...", *cit.*

⁴ *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver* sono stati gli ultimi episodi della serie videoludica a subire questo processo di traduzione indiretta: a partire dai successivi *Pokémon Black* e *White* la localizzazione in ciascuna lingua europea è avvenuta a partire dalla versione originale giapponese. Cfr. Wesley YIN-POOLE, "The brains behind Pokémon Black and White • Page 2", *Eurogamer*, 23/02/2011, <https://www.eurogamer.net/articles/2011-02-22-the-brains-behind-pokemon-black-and-white-interview?page=2>, ultimo accesso 06/11/2020.

⁵ KINSUI, "Yakuwarigo to wa nani ka", *YSJ*, pp. viii-xiii.

⁶ D.C. PALTER, Kaoru SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese: The Dialects and Culture of the Kansai Region*, Rutland, Tuttle, 2014; KOKURITSU KOKUGO KENKYŪJO, *Hōgen bunpō zenkoku chizu* (d'ora in avanti *HBZC*), 1989-2006, https://www2.ninjal.ac.jp/hogen/dp/gaj-pdf/gaj-pdf_index.html, ultimo accesso 24/10/2020.

si baserà invece sull'articolo di Akizuki Kōtarō, *Ninja no gengogaku* (La linguistica dei ninja).⁷ Infine, per il *Broken Japanese* si farà riferimento alla tesi di dottorato di Yoda, *Yakuwarigo toshite no katakoto nihongo no kenkyū*,⁸ già citata nel paragrafo 1.5 del primo capitolo.

Parallelamente all'analisi delle linee di dialogo, per ogni personaggio sarà inoltre effettuata un'analisi del testo visuale, il quale viene espresso all'interno del gioco tramite gli *sprite*, le icone in 2D che rappresentano i singoli NPC,⁹ e in modo extra-ludico tramite le illustrazioni ufficiali ad opera del disegnatore, *character designer* e direttore artistico della serie *Pokémon* Sugimori Ken (1966-).¹⁰ Nell'operare questa analisi ci si baserà sulla struttura teorica avanzata dalla teoria del discorso multimodale, meglio nota come *multimodal discourse analysis* o MDA.¹¹ All'interno del singolo medium videoludico ci si focalizzerà quindi su due distinte risorse semiotiche (definite in MDA "modi"), nello specifico testo e immagine, per ricercare come il modo linguistico (linguaggio di ruolo) è stato utilizzato insieme al modo visuale per la creazione di significato potenziale (*meaning making*),¹² e per definire quali siano nello specifico questi significati.

3.2 Hakasego e rōjingo

Non appena iniziato il gioco, il primo NPC che il giocatore incontra durante il tutorial è Ōkido, il quale afferma di essere conosciuto come il "Professor Pokémon" (*Pokémon hakase*).



Figura 4: Sprite in-game di Ōkido (Prof. Oak).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

⁷ AKIZUKI Kōtarō, "Ninja no gengogaku" (La linguistica dei ninja), *Shōkei Gakuin Daigaku kiyō* (Bollettino dell'università Shōkei Gakuin), No. 68, 2014, pp. 27-40.

⁸ YODA, *Yakuwarigo toshite no katakoto nihongo...*, cit.

⁹ Nonostante alcuni degli *sprite in-game* dei Capipalestra siano in realtà dinamici, ai fini di questa analisi saranno equiparati alle immagini statiche.

¹⁰ Le illustrazioni ufficiali non sono disponibili per tutti i personaggi: in questi casi l'analisi sarà svolta esclusivamente sugli *sprite in-game*.

¹¹ Kay L. O'HALLORAN, "Multimodal Discourse Analysis", in Ken Hyland, Brian Paltridge (a cura di), *Continuum Companion to Discourse Analysis*, Londra, Continuum, 2011, pp. 120-121.

¹² Carey JEWITT, Jeff BEZEMER, Kay O'HALLORAN, *Introducing Multimodality*, Londra, Routledge, 2016, pp. 2-3.

Ōkido è rappresentato come un uomo di mezza età, con i capelli grigi e con indosso un camice da laboratorio, a significare la sua professione di studioso. Il fatto che questo NPC sia stato rappresentato visivamente come uomo anziano e come professore è funzionale ai fini della trama di gioco, poiché Ōkido rientra nella categoria di personaggi dotati di saggezza e che aiutano il protagonista come dei mentori: Kinsui afferma infatti che questo ruolo diegetico è solitamente svolto in primo luogo dai *rōjin*, e secondariamente dagli *hakase*.¹³

Ōkido: *Kimi wa makoto ni sugoi torēnā ja nō! Ōku no Pokémon wo tsukamaeta. Sono koto dake demo subarashii noni Pokémon to kokoro wo kayowase tomo ni tatakatte oru! Washi wa kimi to shiriaeta koto wo hokorashiku omou zo!*

Oak: Continui a stupirmi. Ormai sei un Allenatore incredibile! Non ti è bastato catturare una quantità inimmaginabile di Pokémon. Già questo è un risultato eccezionale di per sé, ma tu hai anche superato ogni paura e lottato al loro fianco! Tu sei un Allenatore modello. Tutti dovrebbero prenderti ad esempio!¹⁴

Già in questa linea di dialogo sono presenti numerosi elementi riconducibili al linguaggio di ruolo. *Ja* è una variante della copula tipica dei dialetti del Giappone occidentale e inizialmente utilizzata nei romanzi *kokkeibon* di periodo Edo per rappresentare il modo di parlare dei nativi del Kamigata, zona oggi conosciuta col nome di Kinki o Kansai, ed è attualmente uno dei *token* più riconoscibili dello *hakasego* e del *rōjingo*.¹⁵ *No* e la sua variante allungata *nō* sono due particelle finali utilizzate per trasmettere all'ascoltatore il trasporto emotivo del parlante e sono comunemente associate al linguaggio degli anziani.¹⁶ *Oru* è una variante del verbo di esistenza *iru*, anche questa tipica della zona ovest del Paese, ed è spesso utilizzata insieme ad altri *token* per caratterizzare una grande varietà di ruoli, tra i quali quello della persona anziana o del professore.¹⁷ Infine, il pronome di prima persona singolare *washi* è un altro termine caratteristico dei dialetti occidentali e che, da termine usato indistintamente dalle persone di genere maschile, è ora caduto in disuso nell'uso comune ed è invece diventato prerogativa dello *yakuwarigo* degli uomini di mezza età o anziani.¹⁸

¹³ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 10-11.

¹⁴ Tutte le traduzioni provengono dalla versione ufficiale localizzata in lingua italiana, *Pokémon Versione Oro HeartGold* (2010) per Nintendo DS.

¹⁵ KINSUI Satoshi, "Ja", *YSJ*, pp. 105-106.

¹⁶ YODA Megumi, "No", *YSJ*, pp. 151-153; IWATA Miho, "Nō", *YSJ*, pp. 153-155.

¹⁷ KINSUI, "Oru", *YSJ*, pp. 62-64.

¹⁸ FUJIMOTO Mariko, "Washi", *YSJ*, pp. 202-204.

Ōkido: *Mō washi kara kimi ni iu koto wa nani mo nai. Atarashiku nakama ni kuwawatta Pokémon to no tabi mo zombun ni tanoshinde kitamae!*

Oak: Non ho più niente da dirti, se non... Divertiti a più non posso nel tuo nuovo viaggio insieme al tuo nuovo compagno!

Tamae è la forma imperativa (*meireikei*) del verbo *tamau*, e quando viene collegata alla *ren'yōkei* (forma congiuntiva) di un verbo acquista la funzione modale della richiesta non particolarmente formale rivolta. Mentre in periodo Meiji (1867-1912) questo verbo era prerogativa del linguaggio degli studenti (*shoseigo*), con il tempo il suo utilizzo si è allargato a tutti i personaggi con un certo status culturale e sociale, come professori e politici, fino a diventare parte del cosiddetto “linguaggio dei superiori” (*jōshigo*).¹⁹ Sotto questa nuova veste è perciò possibile associare *tamae* anche allo *hakasego*, poiché prerogativa di un personaggio (Ōkido) che, oltre al suo ruolo di professore, svolge le funzioni di mentore del protagonista.

Ōkido no kotoba ... [Giocatore] yo! Kō iu mono ni wa tsukaidoki ga aru no ja!

Le parole del Prof. Oak rimbombano: [giocatore]! C'è un luogo e un momento per ogni cosa! Ma non ora.

Infine, questa istruzione di gioco, pur trattandosi di un esempio di comunicazione ludica secondo la definizione data nel paragrafo 2.1 del secondo capitolo, viene riportata in modo diegetico tramite le parole di un NPC, seguendo una tendenza comune in molti giochi ed evidenziata anche da Domsch.²⁰ È interessante che anche in questa occasione vengano utilizzate le caratteristiche dello *hakasego* di Ōkido, a testimonianza del fatto che il suo modo di parlare è intrinsecamente legato alla sua caratterizzazione come personaggio anziano e alla sua professione.

La caratterizzazione di Ōkido è quindi triplice. In primo luogo, secondo la tassonomia teorizzata da Sadanobu, il personaggio viene “etichettato” verbalmente fin dall'inizio come *hakase*. Di conseguenza, il personaggio viene rappresentato visualmente secondo lo stereotipo prevalente del professore a livello di abbigliamento e caratteristiche fisiche. Infine, il ricorso ad un determinato tipo di *yakuwarigo* conferma a livello linguistico e testuale la contemporanea caratterizzazione grafica.

All'interno del gioco è presente anche un altro professore, Utsugi, il quale permette al protagonista di scegliere il primo Pokémon con cui iniziare l'avventura. Tuttavia, nono-

¹⁹ FUJIMOTO, “Tamae”, *YSJ*, pp. 120-122.

²⁰ DOMSCH, “Dialogue in video games”, *op. cit.*, p. 264.

stante la sua professione sia la stessa di Ōkido, il modo in cui viene caratterizzato il suo personaggio è totalmente differente, sia a livello visuale che testuale.



Figura 5: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Utsugi (Prof. Elm).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Utsugi viene raffigurato come un uomo adulto, con gli occhiali e i capelli di colore castano chiaro. In confronto a Ōkido è visibilmente più giovane, nonostante i due NPC siano raffigurati con un abbigliamento simile e siano entrambi etichettati esplicitamente come professori.

Utsugi: *E? Ōkido hakase kara Pokémon zukan wo moratta!? [Giocatore-kun/chan] hontō kai? Sore tte sugoi koto da yo! Nan tatte Ōkido hakase wa torēnā no sainō wo minuku chikara no mochinushi da kara nee. Hee sōkaa... Boku mo [giocatore-kun/chan] tada-mono ja nai to omotteta kedo korya omoshirosō na koto ni natte kita nee! Kimi ni ageta Pokémon mo sukkari natsuite ru yō da shi... Yoshi! Kono mama kakuchi no Pokémon jimu ni chōsen shite miru no wa dō? Soshite... Subete ni kachinuite iketara sono saki ni matteiru no wa... Pokémon Rīgu Chanpion! ... Naante ne! Chanpion wo mezasu no wa kantan na koto de wa nai kedo toriaezu koko kara ichiban chikai Kikyō Shiti no jimu nara kimi gurai no chikara ga areba nantoka naru n ja nai ka na.*

Elm: *Cosa?!? Il Prof. Oak ti ha dato un Pokédex? [Giocatore], dici davvero? Ma è incredibile! Oak sa riconoscere all'istante il potenziale di un buon Allenatore. [Giocatore], sai che ti dico? Anch'io pensavo che tu non fossi un ragazzo/una ragazza come tanti altri. La cosa si fa molto interessante! E il Pokémon che ti ho dato sembra già molto legato a te... Benissimo! Perché non sfidi le Palestre Pokémon di tutte le città? E infine... Se riuscirai a battere tutti uno dopo l'altro ti aspetta il titolo di... Campione della Lega Pokémon! ... Ah ah ah! Immagina! Ma non è impresa facile aspirare al titolo di Campione. Comunque sia, la Palestra più vicina dovrebbe essere a Violapoli. Con la tua forza sono certo che te la caverai alla grande!*

Utsugi, pur essendo un professore come Ōkido, si esprime usando caratteristiche tipiche della lingua standard: egli usa infatti il pronome di prima persona singolare *boku* (carat-

teristica di personaggi intelligenti ma deboli fisicamente e caratterialmente)²¹, la copula verbale *da* e la forma progressiva in *-te iru*, con la sua contrazione in *-teru*. Questo uso della lingua è coerente con quanto affermato anche da Kinsui, che rileva come i personaggi che usano lo *hakasego* siano generalmente professori anziani, mentre i personaggi che, pur essendo dottori o professori, non appaiono anziani, non usino lo *hakasego*.²² Nel gioco sono inoltre presenti personaggi che, pur non essendo professori, usano un linguaggio di ruolo con caratteristiche simili allo *hakasego*. Questi NPC vengono rappresentati come uomini anziani (*rōjin*) dai capelli bianchi, oppure affetti da calvizie, e spesso ingobbiti dall'età. Coerentemente con i ruoli tipici evidenziati anche da Kinsui, alcuni di questi aiutano il protagonista nello svolgimento della trama, mentre altri costituiscono un ostacolo all'interno del gioco: lo stile linguistico adottato per la rappresentazione di questi personaggi è il *rōjingo*.²³ Per il primo gruppo sarà presentato l'NPC Gantetsu, mentre per il secondo saranno analizzati i Capipalestra Katsura, Yanagi e Shijima.

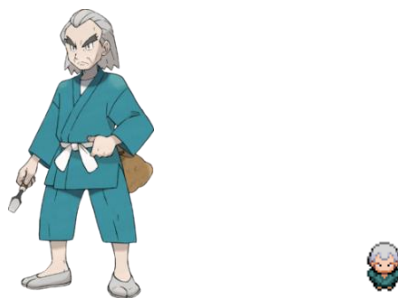


Figura 6: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Gantetsu (Franz).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Gantetsu è un artigiano che aiuta il giocatore fornendo delle Poké Ball (*Bōru*) speciali in cambio di Ghicocche (*bonguri*). Nell'illustrazione sono presenti elementi che lo contrassegnano dal punto di vista della professione (come lo scalpello e la borsa) e soprattutto dal punto di vista delle caratteristiche personali: oltre ai capelli canuti e alle sopracciglia folte (elementi classici del *rōjin*), il fatto che indossi abiti tradizionali, con un *obi* alla vita e dei *tabi* ai piedi, caratterizza visivamente il personaggio come “fuori moda”, oltre che anagraficamente anziano.

Ō [giocatore]! *Denwa nado tsukawan. Demo futsū ni hanaseba ee ya nai ka!*

Ehi, [giocatore]! Invece di sentirci per telefono, perché non passi direttamente da me?

²¹ KINSUI, “Boku”, *YSJ*, pp. 166-169.

²² KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 8-9.

²³ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 9-11.

In questa prima linea di dialogo sono presenti *token* associabili a più categorie di *yakuwarigo*. Innanzitutto, per l'interiezione *ō* vengono rilevati più significati, tra i quali quello di esprimere virilità, e come tale ne è riscontrato l'uso da parte dei personaggi maschili di svariate età, tra cui gli anziani.²⁴ *Tsukawan* è la forma negativa del verbo *tsukau* (utilizzare), ma al posto della desinenza standard *-nai* viene qui usato l'ausiliare *-n*, tipico dei dialetti occidentali e che viene associato in secondo luogo anche al *rōjingo*.²⁵ Tuttavia, oltre a queste, sono facilmente riconoscibili anche delle variazioni dialettali tipiche della zona del Kansai: *ee* al posto dell'aggettivo in lingua standard *ii* (buono),²⁶ e *ya* in luogo della copula *da*.²⁷

Gantetsu: *Ō bonguri mottoru ya nai ka! Yossha bōru tsukuttaru wa!*

Franz: Hai delle Ghicocche per me? Posso trasformarle in Ball!

In questo secondo enunciato, a differenza di quello precedente, sono invece presenti quasi esclusivamente *token* dialettali. La forma verbale *-toru*, contrazione della forma continuativa *-te oru*, è usata sia nel *rōjingo* che nel *Kansai-ben*.²⁸ L'espressione *ya nai* è la forma negativa della copula verbale *ya* ed è la variazione dialettale dell'espressione standard *de wa nai*. La forma *-taru* è invece la contrazione dell'espressione ausiliaria *-te yaru*, con il significato di “fare un favore a”, e ne è attestato l'uso nella zona di Ōsaka.²⁹ La particella finale *wa*, che in lingua standard è considerata espressione di linguaggio femminile, nel dialetto del Kansai ha invece una connotazione di genere neutra e viene usata anche dagli uomini per aggiungere una lieve enfasi all'enunciato.³⁰ Infine, l'interiezione *yossha* (bene!) è una variazione del *kandōshi* standard *yoshi* tipica del *Kansai-ben*.³¹

Gantetsu: *Ō [giocatore] ka. Ue de mihatteta yatsu wa ōgoe de shikaritobashitara nigeyotta ga na... Washi ido kara ochite shimote koshi wo utte ugoken no ja. Kusō... Genki nara washu no Pokémon ga choichoi to korashimeta no ni... Maa ee [giocatore]! Washu no kawari ni toreenaa damashii wo miseru no ja!*

Franz: Ehi tu, [giocatore]! La guardia lassù se l'è filata quando ho iniziato a gridare. Ma poi sono volato in questo Pozzo. Sono atterrato con la schiena e non riesco più a muo-

²⁴ YODA, “Oo”, *YSJ*, pp. 36-38.

²⁵ KINSUI, “N”, *YSJ*, pp. 214-215.

²⁶ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 25-27.

²⁷ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 37-38.

²⁸ KINSUI, “Toru”, *YSJ*, pp. 140-141.

²⁹ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 105-107.

³⁰ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 67-68.

³¹ Kinsui, “Yossha”, *YSJ*, pp. 195-196.

vermi! Razza di cani! Se fossi in forma, i miei Pokémon li farebbero a fettine... No, non posso farcela. [Giocatore], lotta per me e fagliela vedere!

In questa ulteriore linea di dialogo è riconoscibile una commistione di *rōjingo* e dialetto. Come *token* tipici del linguaggio degli anziani sono presenti i già analizzati *washi*, *-n* e *ja*. Dall'altra parte, oltre alla variazione dialettale *ee*, si evidenzia l'uso del verbo ausiliare *yoru*, qui al tempo passato, il cui uso, collegato alla *ren'yōkei* di un verbo per indicare lo sdegno del parlante nei confronti del soggetto terzo di un'azione, è attestato nel *Kansai-ben*.³² Tale verbo può essere considerato a tutti gli effetti come la variante dialettale della forma standard *yagaru*, il cui uso dopo la *ren'yōkei* di un verbo è considerato tipico del linguaggio maschile rude.³³ Infine, la forma verbale *shimote*, forma in *te* del verbo *shimau* (fare completamente), è la variazione locale comunemente usata in luogo della forma standard *shimatte*.³⁴

Ima tsukuttoru tokoro ya! Ato 1-nichi mattotte na!

Sono in piena fase creativa! Aspetta ancora un giorno!

Per concludere, anche in quest'ultimo enunciato è presente sia il dialetto sia il *rōjingo*, presente nelle forme verbali *-toru* e *-totte*, contrazioni rispettivamente delle forme continuative *-te oru* e *-te otte*.³⁵

Dall'analisi di queste linee di dialogo è possibile notare come le diverse sottocategorie di linguaggio di ruolo non siano dei compartimenti stagni, ma possano invece coesistere all'interno di uno stesso enunciato per rafforzare un dato stereotipo relativo al parlante. In questo caso, l'utilizzo contemporaneo del *rōjingo* e del dialetto corroborano doppiamente l'impressione che Gantetsu sia un personaggio particolarmente tenace, in linea con lo stereotipo degli anziani e degli abitanti del Kansai: Mazzarra afferma infatti come gli anziani siano generalmente considerati “mentalmente rigidi” e “ostinati”,³⁶ mentre secondo Kinsui una delle caratteristiche peculiari dei *Kansaijin* è la “grinta esagerata” (*do-konjō*).³⁷ Inoltre, il fatto che lo stile linguistico di Gantetsu sia il *rōjingo* è dovuto non soltanto al fatto che il personaggio sia visivamente rappresentato come un *rōjin*, ma anche perché la sua funzione di aiutante del protagonista all'interno della storia si inserisce nella

³² “Yoru”, *Jisho.org: Japanese Dictionary*, <https://jisho.org/word/%E3%82%88%E3%82%8B>, ultimo accesso 11/10/2020.

³³ FUJIMOTO, “Yagaru”, *YSJ*, pp. 189-191.

³⁴ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 36-37.

³⁵ KINSUI, “Toru”, *YSJ*, pp. 140-141.

³⁶ Bruno M. MAZZARRA, *Stereotipi e pregiudizi*, Bologna, Il Mulino, 2010, e-book Kindle, pos. 920.

³⁷ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 83.

tradizione dei personaggi anziani, presenti nella letteratura e nei *manga*, che agiscono come spalla del personaggio principale.³⁸

Le caratteristiche associate al *rōjingo* non devono, tuttavia, obbligatoriamente essere tutte presenti contemporaneamente affinché l'uso linguistico di un dato personaggio possa essere riconosciuto come appartenente a questa tipologia di *yakuwarigo*. Di seguito saranno presentati i tre Capipalestra i cui enunciati, pur nella loro diversità, possono essere comunque ricondotti al *rōjingo*.



Figura 7: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Katsura (Blaine).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Il modo in cui Katsura è visivamente rappresentato coincide con l'archetipo di *rōjin* precedentemente evidenziato: è calvo, ha i baffi bianchi e si aiuta con un bastone da passeggio.

Moshi moshi... Nan da? Dō shita? Washi no koto nara shinpai iran. Genki ni shite oru zo!

Sì? Pronto? Non preoccuparti per me. Io sto bene!

In questo enunciato sono presenti, come termini legati al *rōjingo*, il pronome personale *washi* e le forme verbali *iran* e *oru* in luogo delle coniugazioni standard *iranai* e *iru*. Tuttavia, viene utilizzata la copula standard *da* invece della forma *ja* tipica dello *yakuwarigo*: secondo Kinsui, l'uso di *ja* avrebbe come scopo principale quello di enfatizzare il discorso, mentre l'utilizzo episodico della forma *da* nel *rōjingo* sarebbe relegato alla fine della proposizione principale.³⁹

Washi kekkō Futagojima wo ki ni itteru n da ga ne. Mondai wa kaimono shitakute mo omise ga zenzen nai to iu koto nan ja yo nee.

Adoro le Isole Spumarine, hanno un solo problema... La spesa! Non c'è un posto per farla! Non sono un posto pratico in cui vivere.

³⁸ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 10.

³⁹ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 5.

In quest'altra linea di dialogo invece, a differenza della precedente, al posto della variante caratterizzante *-toru* è presente la forma standard *-teru*. Coesistono le due varianti *da* e *ja*, e quest'ultima è appunto utilizzata a fine dell'enunciato per enfatizzare il predicato.



Figura 8: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Yanagi (Alfredo).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Anche Yanagi viene rappresentato conformemente allo stereotipo sugli anziani e in modo simile a Katsura, con capelli bianchi e bastone.

Fumu? Yoku kikoen na. Denwa no sei darō ka? Watashi ni hanashi ga aru no nara betsu no tokoro kara kakenaoshite moraeru darō ka.

Come? Non capisco cosa dici... Se mi vuoi parlare, richiamami dopo, da un altro posto!

In questo enunciato, la forma verbale negativa in *-n* è l'unico *token* chiaramente riconducibile al linguaggio di ruolo. Viene infatti utilizzata la copula standard *darō* al condizionale, in luogo della variante non-standard *jarō* associata al linguaggio di ruolo. La differenza più evidente con la "norma" del *rōjingo* è l'assenza del pronome caratterizzante *washi* in favore del pronome *watashi*, considerato "neutrale" (*chūritsuteki*) perché ampiamente utilizzato nella lingua standard, sia come *kakikotoba* che come *hanashikotoba*, senza distinzioni di genere o età.⁴⁰

Moshi moshi... Aa dō shita no ka na? Watashi wa genki de yattoru yo.

Pronto? Ah, sei tu! Sì, io sto bene, grazie!

Anche in quest'altra linea di testo è presente il pronome *watashi*, che anche il dizionario *Daijisen* considera "il vocabolo più generico per indicare sé stessi, usato sia da uomini che da donne". D'altra parte, la forma progressiva in *-toru* è invece un elemento riconducibile al *rōjingo*.

Watashi da, Yanagi da ga kimi wa genki ni shite otta ka?

Salve, sono Alfredo! Come stai?

⁴⁰ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 123; KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 135.

Infine, anche in quest'ultima linea di dialogo coesistono *token* di lingua standard e di linguaggio di ruolo: da una parte il pronome *watashi* e la copula verbale *da*, dall'altra il verbo di esistenza *oru* usato al tempo passato con funzione progressiva.



Figura 9: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Shijima (Furio).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc

Infine, diversamente da Katsura e Yanagi, in questo caso l'NPC non viene caratterizzato secondo i tratti tipici dei personaggi anziani: al posto di avere capelli bianchi ed essere fragile fisicamente, Shijima ha infatti capelli e basette castane e dimostra una grande forza fisica, venendo raffigurato come un lottatore che si allena meditando sotto una cascata e che solleva senza fatica carichi pesanti. Tuttavia, nelle linee di dialogo di Shijima sono rilevabili molte delle caratteristiche già evidenziate negli enunciati dei personaggi precedenti.

Moshi mooshi! Muda ni ōgoe de suman! Washi wa genki ni yattoru yo!

PRONTO? Ops, scusa se ho urlato! Come va? Tutto bene?

In questo primo enunciato sono presenti esclusivamente espressioni del *rōjingo*, come la forma verbale negativa espressa tramite il *jodōshi -n*, il pronome di prima persona singolare *washi* e la forma progressiva contratta in *-toru*.

Ussu! Shijima da! Dō da, genki shite oru kaa?

Salve, sono Furio! Come va da quelle parti? Tutto bene?

In questo secondo enunciato sono invece presenti termini che riconducono a una gamma più ampia di stili verbali. *Ussu* è una variante dell'interiezione *osu* o *ossu*, nata inizialmente come contrazione del saluto *ohayō gozaimasu* (buongiorno) e attualmente utilizzata principalmente nelle palestre di arti marziali:⁴¹ in questo caso può essere considerata come linguaggio di ruolo perché riferita al ruolo assunto dal personaggio, cioè quello del lottatore. Afferente al *rōjingo* è, ancora una volta, la forma verbale progressiva in *-te oru*.

⁴¹ KINSUI, "Ossu (osu)", *YSJ*, pp. 48-49.

Al contrario, la copula verbale standard *da* è considerabile come indice di “caratterizzazione zero”.

In conclusione, in Tabella 3 sono riassunte le principali differenze dal punto di vista grammaticale tra lingua giapponese standard (*kyōtsugo*, storicamente basata sui dialetti della parte orientale del Paese), dialetti occidentali e *yakuwarigo*.

	DIALETTI OCCIDENTALI	HAKASEGO E RŌJINGO	LINGUA STANDARD (KYŌTSUGO)
COPULA VERBALE	<i>Ja, ya</i>	<i>Ja</i> (talvolta <i>da</i>)	<i>Da</i>
JODŌSHI FORMA NEGATIVA	<i>-n, -hen</i>	<i>-n, -nu</i>	<i>-nai</i>
ESISTENZA	<i>Oru</i>	<i>Oru</i>	<i>Iru</i>
FORMA PROGRESSIVA	<i>-te oru, toru, -yoru</i>	<i>-te oru, -toru</i>	<i>-te iru, -teru</i>
REN'YŌKEI AGGETTIVI	<i>Akō, hayō, yō</i>	<i>Akaku, hayaku, yoku</i>	<i>Akaku, hayaku, yoku</i>
MEIREIKEI	<i>Okii, see</i>	<i>Okiro, shiro</i>	<i>Okiro, shiro</i>

Tabella 3: Confronto tra dialetti occidentali, *yakuwarigo* e lingua standard.⁴²

Dall’analisi effettuata sugli enunciati dei vari personaggi emerge come nella maggior parte dei casi un certo stile linguistico, associato ad una determinata categoria sociale, venga utilizzato in concomitanza con una caratterizzazione a livello visivo del parlante: è questo il caso di Ōkido, Gantetsu, Katsura e Yanagi. Per questi due ultimi NPC, non si riscontra un uso sistematico di tutte le caratteristiche tipiche del *rōjingo* come nel caso degli altri due personaggi, ma i *token* significativi si ritrovano soprattutto nell’uso del verbo di esistenza dialettale *oru* per la creazione della forma progressiva. Nel caso di Utsugi, la caratterizzazione del personaggio sulla base del ruolo che ricopre all’interno del gioco lascia il posto ad una caratterizzazione basata sull’età anagrafica, e per questo motivo le linee di dialogo dell’NPC non presentano elementi di *yakuwarigo*. Infine, pur non presentando negli *sprite* e nella personalità elementi tipicamente associati alla categoria sociale degli anziani, al personaggio di Shijima è stato comunque assegnato come linguaggio di ruolo il *rōjingo*: in questo caso, gli sviluppatori del gioco hanno probabilmente voluto giocare con le aspettative del pubblico fruitore, presentando un *rōjin* atipico, e credo che siano state operate delle scelte di caratterizzazione non convenzionali per non annoiare il giocatore con dei personaggi riconducibili alla stessa categoria stereotipata e quindi troppo simili tra loro.

⁴² KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 5.

3.3 Il *Kansai-ben*

Oltre a Gantetsu, nei cui enunciati il dialetto del Kansai viene usato insieme al *rōjingo* con un ruolo secondario, nel gioco sono presenti tre personaggi principali il cui modo di esprimersi è invece basato esclusivamente sulla stereotipizzazione delle caratteristiche lessicali, verbali e fonologiche del *Kansai-ben*: Akane, Masaki e le Maiko-han.



Figura 10: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Akane (Chiara).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Akane è la Capopalestra di Kogane. Nel gioco viene descritta come una ragazza giovane ed energica, e anche la rappresentazione grafica del personaggio rispecchia queste caratteristiche. È particolarmente interessante in questo senso analizzare le diverse pose nelle quali il personaggio viene raffigurato, poiché queste, come afferma Machin rifacendosi al pensiero di Roland Barthes (1915-1980), sono importanti risorse semiotiche per via del loro significato connotativo potenziale.⁴³ In particolare, secondo Machin, un'immagine che ritrae una persona mentre salta, oppure con le braccia o le gambe aperte, trasmette un'idea di energia e quindi implicitamente di libertà:⁴⁴ è questo appunto il caso dell'illustrazione e degli *sprite* di Akane, nei quali l'NPC viene rappresentato tramite queste pose e con l'utilizzo di colori sgargianti in riferimento allo stereotipo degli abitanti di Ōsaka come solari e amanti dello sfarzo (*hadezuki*).⁴⁵ È di conseguenza lecito trovare nelle linee di dialogo assegnate al personaggio *token* verbali e lessicali ascrivibili al dialetto reale.

Moshi moshi... Aa dō shita n? Uchi wa meccha genki ya dee!

Pronto? Ah, come stai? Io alla grande!

L'uso di *n*, versione contratta della particella interrogativa *no*, è considerato tipico del dialetto del Kansai.⁴⁶ Il pronome di prima persona singolare *uchi*, letteralmente “la mia

⁴³ David MACHIN, *Introduction to Multimodal Analysis*, Londra e New York, Bloomsbury Academic, 2012, e-book Kindle, posizione 770.

⁴⁴ MACHIN, *Introduction to Multimodal Analysis*, cit., pos. 724-728.

⁴⁵ Kinsui, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 82-83.

⁴⁶ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., p. 158.

casa”, è considerato una prerogativa delle parlanti di genere femminile di età giovanile, ed è considerabile sia espressione dialettale sia come parte di uno specifico “linguaggio delle ragazzine” (*gyarugo*).⁴⁷ L’uso dell’avverbio *meccha* (molto) è un’altra tipicità associata al dialetto.⁴⁸ Infine, dopo la variante dialettale *ya* in luogo della copula standard *da*, è presente la particella finale *dee*, versione allungata di *de*: questo *shūjoshi* viene usato indistintamente da parlanti di genere maschile e femminile, soltanto a fine frase dopo verbi o aggettivi per enfatizzare il contenuto dell’enunciato, e può essere considerato la controparte dialettale delle particelle standard *yo* e *zo*.⁴⁹

Uchi no hoka ni mo tsuyoi Jimu rīdā ga gyōsan iteru yarō. Ganbaru n ya dee.

Ci sono un mucchio di CapiPalestra in giro e nonostante io abbia una certa esperienza con la lotta, a volte faccio delle gaffe vergognose! Ma migliorerò!

Oltre ai *token* già analizzati, in questo secondo enunciato sono presenti altri termini dialettali. *Gyōsan* (molto) è un sostantivo aggettivale (*keiyōdōshi*) il cui uso avverbiale al posto dello standard *takusan* è riscontrato in tutto il Kansai, sia secondo il dizionario *Meikyō kokugo jiten*, sia secondo Palter e Slotsve.⁵⁰ La forma non-standard *iteru* in luogo del verbo di esistenza *iru* è attestata nell’area di Ōsaka, ed il suo utilizzo si differenzia da quello dell’altra variante dialettale *oru*: mentre quest’ultimo viene usato dal parlante per indicare se stesso, *iteru* viene invece usato per riferirsi ad una terza persona.⁵¹ Infine, *yarō* è la controparte dialettale di *darō*, forma condizionale della copula verbale.⁵²

Nanka onaka suita waa. Sō omowahen? Tabesugi to ka iwantoitee! Uchi gurai no toshigoro nara konna no futsū ya dee!

Mamma mia... Che fame... Tu no? E non dire che mangio troppo! Voglio vedere te alla mia età!

La particella finale *wa* viene usata per manifestare il coinvolgimento emotivo del parlante in un dato enunciato, ed è comunemente associata al linguaggio femminile.⁵³ È tuttavia da ricordare l’utilizzo più ampio che questa particella possiede all’interno del dialetto del

⁴⁷ FUJIMOTO, “Uchi”, *YSJ*, pp. 25-27.

⁴⁸ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., p. 28-29

⁴⁹ KINSUI, “De”, *YSJ*, p. 130.

⁵⁰ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., p. 98.

⁵¹ KOKURITSU KOKUGO KENKYŪJO, “Iru ka”, *HBZC*, 1999, <https://www2.ninjal.ac.jp/hogen/dp/gaj-pdf/gaj-map-legend/vol4/GAJ4-197.pdf>, ultimo accesso 20/10/2020; KOKURITSU KOKUGO KENKYŪJO, “Ita”, *HBZC*, 1999, <https://www2.ninjal.ac.jp/hogen/dp/gaj-pdf/gaj-map-legend/vol4/GAJ4-196.pdf>, ultimo accesso 20/10/2020; KOKURITSU KOKUGO KENKYŪJO, “Imasu (B)”, *HBZC*, 2006, <https://www2.ninjal.ac.jp/hogen/dp/gaj-pdf/gaj-map-legend/vol6/GAJ6-314.pdf>, ultimo accesso 20/10/2020.

⁵² PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., p. 37

⁵³ YODA, “Wa”, *YSJ*, pp. 198-200.

Kansai, dove può essere usata indifferentemente da uomini e donne per aggiungere una lieve connotazione enfatica.⁵⁴ Il *jodōshi hen* viene utilizzato soprattutto a Ōsaka e Kyōto al posto della particella standard *-nai* per creare la forma verbale negativa, seguendo di norma la *mizenkei* (forma incompleta) di un verbo.⁵⁵ Infine, l'uso dell'ausiliare *-ntoite* dopo la *mizenkei* per la richiesta negativa non cortese, in luogo della forma standard *-naide*, è attestato nella zona del Kansai, parallelamente alla sua forma contratta *-nto*.⁵⁶ In conclusione, Akane utilizza il dialetto perché il suo personaggio corrisponde allo stereotipo relativo agli abitanti di Ōsaka, in particolare riguardo alla giovialità, alla loquacità e al modo appariscente secondo il quale si vestono e si comportano, e anche da un punto di vista visivo il modo in cui il personaggio è rappresentato nell'illustrazione ufficiale e negli *sprite* appare coerente con tali stereotipi.⁵⁷ Oltre ad Akane, l'altro NPC importante nelle cui linee di dialogo sono presenti caratteristiche del dialetto specificatamente di Ōsaka è Masaki.



Figura 11: *Sprite in-game di Masaki (Bill).*

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Masaki è l'inventore del Sistema Memoria Pokémon ed è un personaggio ricorrente in vari episodi della serie, nonostante sia un NPC secondario. Nel gioco viene menzionato il fatto che anche egli sia nativo di Kogane, ed è lecito aspettarsi di ritrovare nelle parole di Masaki elementi dialettali come quelli presenti negli enunciati della “concittadina” Akane. Tuttavia, a differenza di quest'ultima, il suo unico *sprite* all'interno del gioco non presenta caratteristiche particolari che lo distinguano dagli altri NPC.

Moshi moshi, wai Masaki ya kedo kimi bokkusu ippai ni natta n to chau? Soko made Pokémon tsukamaeru te tai shita mon ya naa. Honma sugoi de kimi, sasuga no wai mo datsubō ya! So ya kedo bokkusu ippai no mama ni shite oku to na, sore ijō Pokémon wa tsukamaerarehen kara kii tsukete yaa.

Pronto? Sono io, Bill! Ehi, hai tutti i Box pieni? Allora hai preso un mucchio di Pokémon! Sei davvero inarrestabile! Però se lasci i Box pieni così come sono, sarà difficile catturare altri Pokémon.

⁵⁴ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 67-68.

⁵⁵ KINSUI, “Hen”, *YSJ*, pp. 165-166.

⁵⁶ KOKURITSU KOKUGO KENKYŪJO, “Ikanaide”, *HBZC*, 1999, <https://www2.ninjal.ac.jp/hogen/dp/gaj-pdf/gaj-map-legend/vol4/GAJ4-155.pdf>, ultimo accesso 20/10/2020.

⁵⁷ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 82.

Tra le caratteristiche già analizzate, in questo enunciato sono presenti la copula *ya*, la forma verbale negativa in *-hen* e la particella finale *de*. Il pronome di prima persona singolare *wai* è considerato come una derivazione di *washi*, termine divenuto ormai caratteristico del *rōjingo*: tuttavia, in confronto a quest'ultimo, *wai* è considerato termine strettamente dialettale, ed è usato da personaggi di estrazione popolare e con un carattere più rozzo, indipendentemente dall'età.⁵⁸ Il verbo *chau* è una variante fonetica dialettale del verbo *chigau* (differire) ed è frequentemente utilizzato nel mondo della *fiction* quasi come tormentone quando la vicenda è ambientata nel Kansai o per caratterizzare personaggi nativi della zona.⁵⁹ Parallelamente alla sua presenza come verbo coniugabile (ad esempio nella forma cortese *chaimasu*) è inoltre frequente il suo uso come intercalare nella forma fissa *chau* con il significato di “non è così?”, al punto da poter essere definito una variante della locuzione in lingua standard *ja nai*. Il sostantivo *honma* significa “verità”, e secondo i dizionari *Daijisen* e *Meikyō kokugo jiten* è il termine preferito nel Giappone occidentale e in particolare nel Kansai allo standard *hontō*. *Honma* viene usato all'interno dello *yakuwarigo* per caratterizzare in particolare personaggi nativi di Ōsaka, e ne è attestato l'utilizzo in senso avverbiale per rafforzare il predicato immediatamente successivo, come nell'enunciato in questione.⁶⁰

Nella linea di dialogo di Masaki sono inoltre riportate per iscritto alcune particolarità fonetiche. Nel dialetto del Kansai le vocali lunghe, specialmente a fine parola, sono spesso accorciate, e parallelamente le vocali corte in fine parola sono spesso allungate.⁶¹ In questo caso sono presenti rispettivamente le varianti *so* al posto dell'avverbio *sō* (così) e *kii* al posto del sostantivo *ki* (attenzione). In particolare, il termine *kii* presenta lo *hiragana* di allungamento *i* in *sutegana*, cioè rimpicciolito, come tecnica per trascriverne l'intonazione discendente ed esprimere la differenza di *pitch* tra la lingua standard e il dialetto.

Anche per la caratterizzazione di Masaki è possibile collegare il ricorso all'uso del dialetto come linguaggio di ruolo allo stereotipo sull'affabilità e loquacità degli abitanti di Ōsaka, come affermato in precedenza anche per Akane. Tuttavia, un'altra possibilità è che in questo caso il *Kansai-ben* sia stato utilizzato principalmente per definire la provenienza geografica dei due personaggi: infatti, nonostante il mondo videoludico dei

⁵⁸ KINSUI, “Washi”, *YSJ*, p. 203.

⁵⁹ FUJIMOTO, “Chau”, *YSJ*, pp. 124-125.

⁶⁰ ŌTAGAKI Satoshi, “Honma”, *YSJ*, pp. 174-175.

⁶¹ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 13-14.

Pokémon sia fittizio, nella geografia delle mappe di gioco è possibile notare come questa sia ispirata a quella del mondo reale.

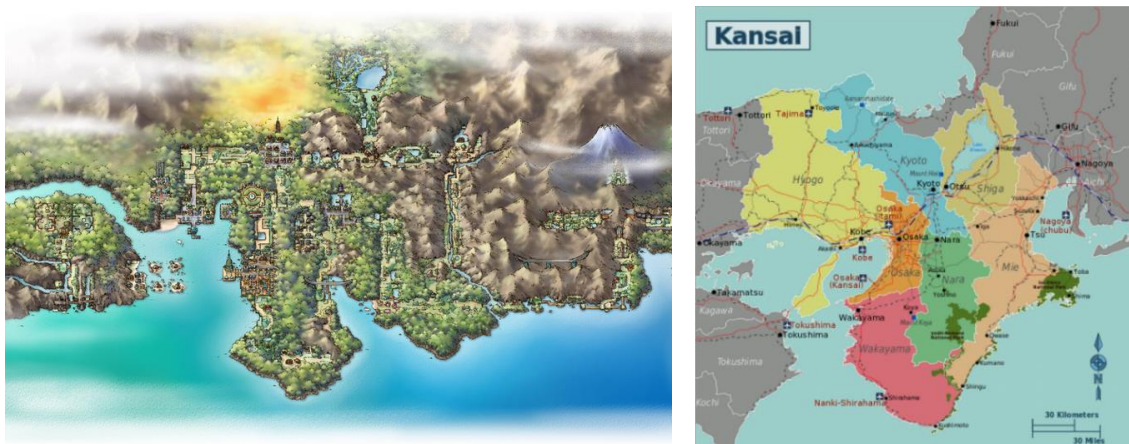


Figura 12: Geografia di Johto e Kansai a confronto.

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Secondo questa interpretazione, la fittizia regione di Johto (ambientazione del gioco) sarebbe la controparte della regione giapponese del Kansai, e la città di Kogane in particolare sarebbe da considerarsi quale la controparte fittizia di Ōsaka, per collocazione geografica e per *location* presenti al suo interno, come una Torre Radio che ricorda la vera torre Tsūtenkaku della metropoli nipponica.⁶² Di conseguenza, secondo una possibilità già evidenziata da Kinsui e Yamakido,⁶³ l'uso del dialetto come linguaggio di ruolo attribuito ai personaggi di Akane e Masaki sarebbe in questo caso da considerarsi non tanto come mezzo di caratterizzazione stereotipata degli NPC, ma come segnale del fatto che la storia è ambientata in una particolare zona del Giappone, anche se in questo caso fittizia. D'altra parte, si può rilevare come nel gioco il dialetto del Kansai sia stato usato, oltre che come *yakuwarigo* “di luogo”, anche come *yakuwarigo* “di personaggio” per la caratterizzazione di alcuni NPC, oltre al già citato Gantetsu: nello specifico, il dialetto di Kyōto, associato alla figura della *geisha*, e le Maiko-han.

⁶² “Pokémon world in relation to the real world”, *Bulbapedia*, https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_world_in_relation_to_the_real_world, ultimo accesso 19/10/2020.

⁶³ “When a regional dialect is used as role language in fiction, it typically means that its story is set in that region, or that the speaker of the dialect exhibits some stereotype associated with the region.”, KINSUI, YAMAKIDO, “Role Language and Character Language”, *cit.*, p. 37.



Figura 13: Sprite in-game di una Maiko-han (Kimono Girl).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Le Maiko-han sono un gruppo di cinque personaggi femminili, rese a livello grafico dallo stesso *sprite* e a livello linguistico dallo stesso modo di parlare: ai fini di questa analisi saranno perciò trattate come un unico NPC. Ciascuna di esse è rappresentata secondo i canoni dell'abbigliamento delle *maiko*, le “ragazze danzanti” che stanno svolgendo il periodo di apprendistato a Kyōto per diventare *geisha*: al posto della parrucca, una elaborata acconciatura arricchita da una forcina ornamentale (*kanzashi*); un *kimono* formale di tipo *furisode* (a maniche larghe); una fascia larga annodata alla vita (*darari no obi*); infine, come calzatura, un tipo di zoccoli di legno rialzati (*okobo*).⁶⁴

Per quanto riguarda l'aspetto linguistico, sono stati analizzati tre enunciati provenienti da un breve dialogo di una delle Maiko-han, al fine di evidenziare le caratteristiche riconducibili al *Kyō kotoba* e al *maiko kotoba*.

Are ma [giocatore]han. *Konna tokoro de konnichiwa. Jitsu wa... Zōri ga kōri ni haritsuite ugokenaku natte shimatta no dosu. Zōri ga kōri ni... Pu pu. Waraigoccha omahen!* *Dōka tasukete okureyasu. Uchi no ushiro ni mawarikonde senaka wo oshite kudasaimashi na.*

[Giocatore], ma che sorpresa. I miei sentiti omaggi! Non pensavo di incontrarti nei paraggi. Un evento sfortunato, mi ha bloccato. Gli zoccoli nel ghiaccio mi danno troppo impaccio. Ma non ridere, e fammi un favore: girami intorno e spingimi con ardore!

In questo primo enunciato sono presenti numerosi *token* riconducibili al dialetto, in modo specifico alla *Kyō kotoba* e di conseguenza al linguaggio delle *maiko*. Innanzitutto, la variante *-han* al posto dell'onorifico standard *-san* è tipicamente riscontrata nel discorso orale nel Kansai, come rilevato dal dizionario *Daijisen*. *Dosu* deriva dalla contrazione di *de* e del verbo cortese di esistenza *osu*, variazione di uso premoderno di *gozaimasu*, ed è una delle caratteristiche della lingua di Kyōto e dello stile linguistico delle *maiko*.⁶⁵ *Omahen* è la forma negativa del verbo cortese di esistenza *omasu*, altra variazione di

⁶⁴ “Kotoba kaisetsu: ‘Geiko’ to ‘maiko’ no chigai” (Spiegazioni lessicali: la differenza tra *geiko* e *maiko*), *Mainichi Shinbun*, 13/09/2016, <https://mainichi.jp/articles/20160909/mul/00m/040/00600sc>, ultimo accesso 19/10/2020.

⁶⁵ KINSUI, “Osu”, *YSJ*, p. 44.

gozaimasu il cui uso è attestato nella zona del Kansai, come testimoniato dall'uscita in *-hen* in luogo della forma standard in *-nai*.⁶⁶ Il verbo ausiliare cortese *yasu* viene usato sia a Ōsaka sia a Kyōto per avanzare una richiesta, nella costruzione “*o-verbo in ren'yōkei-yasu*”:⁶⁷ in questo caso specifico, l'espressione dialettale *okureyasu* viene usata al posto dello standard *kudasai* (per favore). Infine, è presente il già citato pronome personale *uchi*. È inoltre degno di nota il fatto che, nella versione localizzata in lingua italiana, per le *Kimono Girl* stato creato un particolare idioletto tramite il ricorso all'uso della rima baciata, nonostante questa caratteristica non sia presente nella versione in lingua inglese, quella usata come base di partenza per la localizzazione in italiano.

Sonna sesshō na koto iwanto. Uchi no senaka wo oshite kureharimasu yaro? Na?

Hai voglia di scherzare? Solo una spinta: so che lo sai fare!

L'uso della locuzione *sonna sesshōna* come interiezione è riscontrato nel Kansai.⁶⁸ Nonostante in questo caso sia stata invece utilizzata in senso aggettivale, il rimando allo stereotipo del personaggio è tuttavia evidente. La forma richiesta negativa non cortese *iwanto* (non dire) è da considerarsi come l'abbreviazione di *iwantoite*, già affrontata precedentemente. Il verbo ausiliare *haru* appartiene al linguaggio onorifico (*keigo*), si collega alla *ren'yōkei* del verbo principale per esprimere rispetto verso l'interlocutore (*sonkeigo*) ed il suo uso è tipico del dialetto di Kyōto.⁶⁹ Infine, al posto del condizionale *darō*, viene utilizzata la forma dialettale *yaro*.

Ansan ee ohito dosu naa. Hona ōkini.

Sei una persona da ammirare! Di cuore, ti voglio ringraziare!

Infine, in questo ultimo enunciato sono presenti quasi esclusivamente termini dialettali, oltre ai già citati *ee* e *dosu*. L'uso del pronome di seconda persona singolare *ansan*, versione contratta di *anata*, è attestato per la prima volta in epoca premoderna nei quartieri di piacere del Kamigata ed è ancora oggi associata al dialetto della zona.⁷⁰ *Hona* è la contrazione della congiunzione conclusiva *sore nara* (allora), spesso usata anche come forma di saluto, ed il suo uso è prevalente tra le parlanti di genere femminile.⁷¹ Infine, l'interiezione *ōkini* usata come parola di ringraziamento è un esempio di “dialetto vir-

⁶⁶ KINSUI, “Omasu”, *YSJ*, pp. 56-57.

⁶⁷ KINSUI, “Oideyasu”, *YSJ*, pp. 31-33.

⁶⁸ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., p. 162.

⁶⁹ HIROSAKA Naoko, “Haru”, *YSJ*, pp. 158-159.

⁷⁰ FUJIMOTO, “Anta”, *YSJ*, pp. 22-24.

⁷¹ PALTER, SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese*, cit., pp. 59-60.

tuale”, poiché il suo utilizzo nella vita reale è pressoché nullo, mentre come linguaggio di ruolo è diffuso l’uso come tratto distintivo dei parlanti del Kansai e delle *maiko*.⁷²

Per concludere, se a livello visivo le cinque Maiko-han sono caratterizzate dallo stesso *sprite*, a livello testuale sono similmente caratterizzate dallo stesso uso della lingua: nei vari enunciati non è infatti rilevabile alcuna divergenza dall’uso del dialetto di Kyōto in funzione dello stereotipo linguistico ad esso collegato. Per questi motivi, la lingua impiegata da questi NPC può essere considerata a tutti gli effetti *yakuwarigo*, poiché utilizzata non per la caratterizzazione della personalità di un singolo personaggio, ma per la creazione di un determinato ruolo fisso e soltanto abbozzato poiché secondario.

3.4 Il linguaggio dei ninja

Nel mondo della *fiction* nipponico, a partire dal tardo periodo Edo fino al recente successo mondiale di *Naruto* (1999-2014) di Kishimoto Masashi (1974-), hanno spesso fatto la loro comparsa dei personaggi il cui aspetto e le cui azioni erano basati su quelli dei ninja, gli “agenti segreti” al servizio dei signori del Giappone feudale. Secondo la definizione di Yoshimaru Katsuya, ripresa poi anche da Akizuki, per *ninja* si intende una categoria di soldati, attiva a partire dal quattordicesimo secolo, il cui compito in tempo di pace era introdursi in territorio nemico per svolgere attività di ricognizione e di raccolta di informazioni, alla quale in tempo di guerra si aggiungeva l’attività di intrusione negli accampamenti avversari per svolgere azioni sovversive, appiccare incendi e assassinare i soldati nemici.⁷³

In *Pokémon HeartGold* sono presenti in particolare due personaggi basati sulla figura del *ninja*, riproposta però in un’ambientazione contemporanea: Kyō e la figlia Anzu. L’analisi sarà quindi effettuata basandosi su due delle quattro sottocategorie di *ninja* evidenziate da Akizuki: quella dei “*ninja* anziani” (*rōninja*) e quella delle “*ninja* donna” (*onnaninja*), anche dette *kunoichi*.⁷⁴

⁷² HIROSAKA, “Ōkini”, *YSJ*, pp. 39-40.

⁷³ YOSHIMARU Katsuya, “Ninja to wa nani ka - Aru ninja setsuwa no keishiki wo tsūjite” (Cosa sono i *ninja*: le convenzioni di alcune storie sui *ninja*), in Yoshimaru Katsuya, Yamada Yūji, Onishi Yasumitsu (a cura di), *Ninja bungei kenkyū dokuhon* (Ricerca sui *ninja* nella letteratura), Tōkyō, Kasama Shōin, 2014, citato in AKIZUKI, “Ninja no gengogaku”, *cit.*, p. 27.

⁷⁴ AKIZUKI Kōtarō, “Ninja no gengogaku”, *cit.*, p. 28-29.



Figura 14: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Kyō (Koga).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Kyō appare vestito come la tradizione vuole che si abbigliassero i ninja, nonostante in realtà non esistano prove del fatto che esistesse una specifica tenuta o divisa. Come rileva Akizuki, indipendentemente dal fatto che i ninja siano effettivamente esistiti o meno, personaggi basati su queste figure semileggendarie presentano come elementi cardine della loro caratterizzazione visiva una veste nera, una grande agilità e l'abilità di nascondersi alla vista e ricomparire improvvisamente usando le tecniche tipiche del *ninjutsu*.⁷⁵ Kyō può essere considerato un ninja anziano per la posizione di preminenza che ricopre all'interno della storia, essendo uno degli avversari più forti contro cui il giocatore dovrà combattere, mentre si discosta per il modo in cui è ritratto nell'illustrazione ufficiale e negli *sprite*, data la mancanza degli elementi (capelli canuti, barba bianca e bastone da passeggio) tipicamente associati ai *rōnin*.⁷⁶

...Fa fa fa! Sessha wa Shitennō no Kyō! Ima ni ikiru shinobi yo! Sessha no tataikaikata hitosujinawa de wa ikan zo! Aite wo madowase, doku wo kurawaseru... Masa ni hengejizai ayashi no waza yo! ... Fa fa fa! Chikara dake de wa oyobanai. Pokémon no okubukasa tappuri to ajiwau ga yoi!

Ah ah ah ah! Sono Koga dei Superquattro! Sono un ninja moderno, e vivo nell'ombra. Il mio stile ti confonderà, distruggendoti! Confusione, sonno, veleno... Ti distruggerò con le mie infide tecniche! Ah ah ah ah! Con i Pokémon la forza bruta non basta: ora te lo dimostro!

Kyō si definisce subito come un ninja utilizzando il sinonimo *shinobi*: si tratta perciò di un altro esempio di “personaggio etichettato”, secondo la terminologia di Sadanobu. Di conseguenza, il suo modo di esprimersi presenta alcuni termini riconducibili allo *yakuwarigo* di questi guerrieri di epoca premoderna.

⁷⁵ AKIZUKI Kōtarō, “Ninja no gengogaku”, *cit.*, p. 27.

⁷⁶ AKIZUKI Kōtarō, “Ninja no gengogaku”, *cit.*, p. 28.

Il pronome di prima persona singolare *sessha* è oggi conosciuto principalmente come *bushi kotoba*, ma ne è riscontrato l'uso anche all'interno del *ninja kotoba*.⁷⁷ La desinenza *-n* per la forma verbale negativa in questo caso non è da considerarsi, come nei casi precedenti, come espressione dialettale o *rōjingo*, ma è invece da considerarsi affine alla particella *-nu*, *rentaikei* (forma attributiva) del *jodōshi zu* utilizzato per la forma negativa in giapponese classico: nella *fiction*, i personaggi che utilizzano questa forma arcaica sono spesso guerrieri, e di conseguenza questa viene adesso associata al *bushi kotoba*.⁷⁸ Infine, nell'esclamazione finale *ajiwau ga yoi!*, letteralmente “assaggia!”, è presente una costruzione grammaticalmente impossibile nella lingua standard moderna, ma che invece presenta una costruzione che rimanda alla grammatica del giapponese classico. Nello specifico, il verbo è qui nominalizzato nella forma *rentaikei* senza l'utilizzo di nominalizzatori quali *koto* o *no*,⁷⁹ e il suo utilizzo all'interno della locuzione “verbo-*ga yoi*” come forma antiquata di imperativo è attestato in epoca contemporanea come linguaggio di ruolo.

Moteru subete wo dashitsukushita. Sore de kanawanu nara sara ni shōjin suru dake yo.

Onushi! Tsugi no heya ni susumi jibun no jitsuryoku tamesu ga yoi!

Ti ho attaccato con tutte le mie tecniche. Ma è stato tutto inutile. Dovrò perfezionarle!

Vai alla prossima stanza e metti alla prova le tue capacità!

In questo secondo enunciato, oltre ad alcune delle caratteristiche evidenziate in precedenza, è possibile notare la presenza del pronome di seconda persona singolare *onushi*. Letteralmente “signore” o “padrone”, *onushi* era originariamente utilizzato fin dal periodo Muromachi (1336-1573) come pronome standard, senza distinzioni di genere sessuale o classe sociale. Tuttavia, a partire dal periodo Meiji il suo uso è andato rapidamente scemando, e al tempo stesso è iniziato il suo utilizzo all'interno delle opere di narrativa, in qualità di termine fuorimoda e perciò adatto a persone anziane o guerrieri di epoca passata.⁸⁰

Nel gioco è presente un secondo NPC ispirato alla figura del ninja: si tratta di Anzu, figlia di Kyō.

⁷⁷ KINSUI, “Sessha”, *YSJ*, pp. 110-111.

⁷⁸ IWATA, “Nu”, *YSJ*, pp. 146-147.

⁷⁹ In giapponese moderno questa costruzione sopravvive in alcuni pattern grammaticali (*-zaru wo enai*, “non poter fare a meno di”), frasi idiomatiche (*yamu wo enai*, “inevitabile”) e proverbi (*nigeru ga kachi*, “vince chi fugge”).

⁸⁰ IWATA, “Onushi”, *YSJ*, pp. 50-51.



Figura 15: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Anzu (Nina).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

L'aspetto di Anzu ricalca quello del padre ed è basato sull'immagine stereotipata delle *onnaninja*, la controparte femminile dei ninja: nonostante occupino il gradino più basso della scala sociale, in quanto donne in un mondo di guerrieri maschi, le *onnaninja* nella *fiction* vengono spesso ritratte come più capaci delle loro controparti maschili.⁸¹ Tuttavia, a differenza di Kyō, Anzu non viene esplicitamente etichettata come *ninja* o *kunoichi*, e nelle sue linee di dialogo non si riscontrano elementi riconducibili al *ninja kotoba*.

Anzu: *Fu fu fu... Zannen datta wa ne... tte iu no wa usoo! Atai ga honmono! Sekichiku Jimu no Anzu yo!*

Nina: *Hu hu hu... Non vorrei deluderti, ma... Sto scherzando! Sono quella vera! Sono Nina di Fucsiapoli!*

In questo enunciato pronunciato in lingua giapponese standard sono riconoscibili alcuni *token* legati al linguaggio femminile (*onna kotoba*), tra cui la particella finale *wa*. Il pronome di prima persona singolare *atai* viene invece generalmente utilizzato nella *fiction* per caratterizzare ragazze energiche e con un basso livello di istruzione.⁸² Infine, la particella finale *yo*, quando segue direttamente un sostantivo o un sostantivo aggettivale senza la presenza della copula verbale, come in questo caso, viene considerata come un'altra caratteristica del linguaggio femminile.⁸³

Anzu: *Sō ka... Shitennō no Kyō tsumari atai no chichiue wo kachinuite anta koko made kiteru n da ne. A ha ha! Dōri de tsuyoi wake da. Maketa yo kanpeki ni... Hora kore mottette! Pinku Bajji yo!*

Nina: *Oooh... In pratica, hai battuto Koga dei Superquattro, ovvero mio padre, per giungere fin qui... Ah ah ah! Devi essere molto forte! Beh, prendi questa: Medaglia Anima.*

Oltre ai *token* già analizzati, è qui presente il pronome di seconda persona singolare *anta*: tra le variegate sfumature che questo può assumere, è stato recentemente riconosciuto

⁸¹ AKIZUKI Kōtarō, "Ninja no gengogaku", *cit.*, p. 29.

⁸² YODA, "Atai", *YSJ*, pp. 5-7.

⁸³ YODA, "Yo (1)", *YSJ*, pp. 191-193.

l'uso da parte di personaggi femminili giovani come segno di un carattere impertinente e deciso, e come tale è da considerarsi parte del *wakamono kotoba* (linguaggio giovanile).⁸⁴ Dal punto di vista lessicale è invece da segnalare l'utilizzo del sostantivo *chichiue* (padre), formale e che rimanda all'idea di contesti familiari vecchio stampo.

Anzu: *Motto shugyō shite motto motto tsuyoku naru wa! Atai no chichiue ni mo anta ni mo nido to makenai yō ni ne!*

Nina: Mi dovrò davvero impegnare per migliorare le mie capacità. Voglio superare sia mio padre sia te!

Anche in questo ultimo dialogo sono presenti i *token* già citati, insieme ad un'altra particella finale, *ne*. Come per *yo*, anche *ne* può essere collegato ad un sostantivo o a un tema verbale come caratteristica di *onna kotoba*:⁸⁵ in questo enunciato è stato omissso il verbo principale, e *ne* è stato collegato direttamente alla locuzione *yō ni* (in modo da) che introduce la subordinata finale.

Per concludere, il modo in cui Kyō e Anzu sono stati caratterizzanti a livello linguistico si differenzia dalla norma evidenziata da Akizuki per le rispettive sottocategorie. Kyō si esprime infatti utilizzando termini del *bushi kotoba*, e non usa pronomi e forme verbali tipiche del *rōjingo* come la maggior parte dei ninja anziani: questa possibilità è comunque evidenziata anche da Akizuki, secondo il quale, nonostante il *rōjingo* sia lo stile di *default* dei *rōninja*, delle variazioni sono riscontrabili qualora il personaggio in questione presenti anche altri elementi che ne concorrono alla caratterizzazione.⁸⁶ Nel caso di Kyō, che pur essendo un uomo adulto non è ritratto come un anziano, si può quindi affermare che la caratterizzazione basata sull'età anagrafica lascia il posto alla caratterizzazione basata sul suo ruolo di guerriero feudale, al punto da assegnarli anche lo stile linguistico dei samurai. Anche nel caso di Anzu si può notare una deviazione dalla consuetudine, dato che secondo Akizuki il linguaggio di ruolo di elezione delle *kunoichi* sarebbe quello, molto femminile e affettato, delle “signorine di buona famiglia” (*ojōsamago*).⁸⁷ Anzu si esprime invece usando una commistione di *token* associati al linguaggio femminile standard (*wa*, *ne*) e di termini più caratterizzanti (*atai*, *anta*), che quindi concorrono alla caratterizzazione del personaggio non come una *ojōsama*, ma piuttosto come una giovane ragazza energica e quasi un “maschiaccio”.

⁸⁴ FUJIMOTO, “Anta”, *YSJ*, pp. 22-24.

⁸⁵ YODA, “Ne”, *YSJ*, pp. 148-150.

⁸⁶ AKIZUKI Kōtarō, “Ninja no gengogaku”, *cit.*, pp. 32.

⁸⁷ AKIZUKI Kōtarō, “Ninja no gengogaku”, *cit.*, pp. 36-37.

3.5 Il *Broken Japanese*

Nella sua tesi di dottorato, Yoda fornisce la seguente definizione di *katakoto* applicato al mondo della *fiction*:

Si definisce *katakoto* [“linguaggio stentato”] la lingua giapponese usata dalle persone straniere che compaiono in *manga*, film o *anime* e che presenta dei difetti, per quanto il significato della frase rimanga comprensibile.⁸⁸

I personaggi considerabili come “persone straniere” (*gaikokujin*) appartengono fondamentalmente a tre categorie principali. La prima categoria è quella dei personaggi cinesi (*chūgokujin*), spesso raffigurati con l’abbigliamento e l’acconciatura tipici dell’ultimo periodo della dinastia Qing (1636-1912), e il cui peculiare modo di esprimersi viene definito *aruyo kotoba* (lingua *aruyo*): caratteristiche di questo tipo di linguaggio di ruolo sono la presenza a fine frase del verbo di esistenza *aru* dove la grammatica non lo prescriverebbe, l’uso dell’aggettivo *yoroshii* (letteralmente, “buono”) per costruire la forma imperativa del verbo, e una generale mancanza dell’uso delle particelle, tranne quelle finali *yo* e *ka*.⁸⁹ La seconda categoria è quella degli afro-americani (*kokujin*), presente in particolare nelle opere ambientate nel sud degli Stati Uniti prima della guerra civile, dove perciò era ancora in vigore il sistema della schiavitù.⁹⁰ In molti casi, in queste opere gli schiavi vengono fatti esprimere con caratteristiche dialettali tipiche del Tōhoku, la parte nord-orientale dell’isola di Honshū: il dialetto di tale zona è infatti considerato “linguaggio campagnolo” (*inaka kotoba*) e prerogativa di parlanti con un basso livello di istruzione, come la maggior parte della schiavi era costretta ad essere.⁹¹

La terza categoria principale, e quella che sarà qui presa in esame, è quella dei *seiyōjin*, letteralmente “persone occidentali”, e che nella pratica indica quasi esclusivamente le persone bianche anglo-americane di madrelingua inglese. In questa sezione saranno indicate le caratteristiche principali dello stile linguistico associato a questi personaggi, definibile come *Broken Japanese*, attraverso l’analisi degli enunciati di due NPC: il Capopalestra americano Machisu e la recluta straniera del Team Rocket (*Roketto dan*).

⁸⁸ YODA, *Yakuwarigo toshite no katakoto nihongo...*, cit., p. 6.

⁸⁹ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 176-181.

⁹⁰ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., p. 184.

⁹¹ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 184-186.



Figura 16: Illustrazione ufficiale e sprite in-game di Machisu (Lt. Surge).

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Machisu è un soldato americano, e di conseguenza nell'illustrazione e negli *sprite* viene presentato con un abbigliamento tipicamente militare: un paio di stivali anfibi, pantaloni mimetici *khaki* e piastrina identificativa (*dog tag*) al collo. Il fatto che il personaggio abbia i capelli biondi è invece proprio della caratterizzazione stereotipata degli statunitensi tipica di alcuni media nipponici: Ito e Bisila hanno infatti evidenziato come i personaggi di nazionalità americana e dalla carnagione chiara presenti negli *anime* da loro analizzati avessero tutti i capelli biondi.⁹²

Anche per Machisu si può inoltre parlare di personaggio etichettato: egli nel gioco viene infatti definito “l'americano-fulmine” (*inazuma amerikan*), in riferimento sia ai Pokémon di tipo Elettro che utilizza sia alla sua caratterizzazione come personaggio energico e allegro. Viene inoltre menzionata esplicitamente la sua provenienza geografica, ed è quindi lecito considerare le particolarità linguistiche presenti nei suoi enunciati come espressioni di *Broken Japanese*.

Machisu: *Hei yuu! Mii ni tatakai wo idomu nante yuu wa mi no hodo shirazu! Mii no erekutorikku Pokémon nanbaa wan nee! Senjō ja maketa koto arimaseen! Yuu mo teki no sorujaa mitaku biribiri shibiresaseru yo!*

Lt. Surge: Hey, you! Credo di doverti dare una lezione. You challenge me? Non è molto prudente, ma hai fegato! Con i Pokémon di tipo Elettro sono number one! Non ho mai perso una fight! Come agli altri miei enemies... ti farò prendere la scossa!

In questo primo enunciato sono visibili numerosi *token* riconducibili al *Broken Japanese*. È presente innanzitutto un errore grammaticale: la forma avverbiale corretta del suffisso *mitai* (come) è *mitai ni*, ma in questo caso è riportata come *mitaku*, seguendo erroneamente la coniugazione degli aggettivi uscenti in *-i* (*keiyōshi*). Questo elemento è fortemente caratterizzante, poiché veicola l'impressione di un personaggio impacciato con una

⁹² ITO, BISILA, “Amazing!...”, *cit.*, p. 4.

lingua straniera. Un'altra caratteristica collegata a questa "inadeguatezza" è l'inserimento di numerosi termini della lingua madre del personaggio parlante traslitterati in *katakana*, secondo un *pattern* evidenziato anche da Yoda.⁹³ In questo caso, sono riconoscibili i pronomi personali *me* e *you* e i sostantivi *number one* e *soldier*. Per quanto invece riguarda l'interiezione *hey*, Yoda la considera una prerogativa dei personaggi arroganti, sicuri di sé, battaglieri e *cool*, e ne rileva l'uso da parte degli americani di genere maschile fino alla mezza età.⁹⁴ La particolarità di queste parole è quella di non essere definibili *gairaigo*, come i numerosi prestiti linguistici ormai entrati nell'uso comune nella lingua giapponese, ma devono essere considerate come parole straniere a tutti gli effetti, come evidenzia anche Oskarsson.⁹⁵

Dal punto di vista fonologico, una caratteristica tipica del giapponese parlato da personaggi di madrelingua inglese è l'allungamento moraicico di sillabe che in lingua standard non sarebbero allungate:⁹⁶ in questo caso, il verbo di esistenza negativo *arimaseen* in luogo di *arimasen*. Nonostante sia attestato il fatto che anche i parlanti madrelingua giapponesi allunghino la copula verbale cortese *desu* in *deesu* e l'uscita verbale *-masu* in *-maasu* in contesti informali per dare un'immagine più simpatica e familiare di sé, Yoda afferma che, nel caso del *Broken Japanese*, questo fenomeno rispecchia piuttosto l'influenza dello *stress accent* inglese in contrapposizione con il *pitch accent* giapponese.⁹⁷ Infine, dal punto di vista testuale, è da segnalare il largo utilizzo del *katakana* anche laddove la norma prescriverebbe invece l'utilizzo del sillabario *hiragana*, come in questo caso nella forma verbale *arimasen*. Secondo Yoda, il ricorso al *katakana* è caratterizzante del *katakoto* anche se nell'enunciato non sono presenti errori grammaticali, poiché agisce a livello visivo come elemento discriminante: dato che il *katakana* ha per sua natura un ambito di utilizzo più limitato rispetto a *hiragana* e *kanji*, il ricorso a questo sillabario per la trascrizione di verbi o particelle è diventato un espediente per l'espressione delle caratteristiche verbali del discorso non-standard, soprattutto in media che fanno uso della scrittura come i *manga*.⁹⁸ Anche Wesley Robertson, partendo dal concetto semiotico di *indexicality* teorizzato da Charles Sanders Peirce (1839-1914), evidenzia come il *katakana* sia largamente usato nella lingua scritta come indice del discorso pronunciato

⁹³ YODA, *Yakuwarigo toshite no katakoto nihongo...*, cit., pp. 34-36.

⁹⁴ YODA, "Hei", *YSJ*, pp. 160-162.

⁹⁵ OSKARSSON, "Foreigner Talk or Foreignness...", *op. cit.*, pp. 76-77.

⁹⁶ YODA, *Yakuwarigo toshite no katakoto nihongo...*, cit., pp. 24-25.

⁹⁷ YODA, *Yakuwarigo toshite no katakoto nihongo...*, cit., pp. 25-31.

⁹⁸ YODA, *Yakuwarigo toshite no katakoto nihongo...*, cit., pp. 36-38.

da un non-madrelingua, fino ad essere diventato l'opzione preferita per rappresentare il giapponese parlato male.⁹⁹

Machisu: *Oo noo! Yuu wa sutorongu! Okkee! Orenji Bajji yaru yo!*

Lt. Surge: Arrrgh! Allora sei strong! E va bene! Alright! Eccoti la Medaglia Tuono!

Anche in questo secondo enunciato sono presenti alcune parole straniere, nello specifico *you* e *strong*. Inoltre, l'interiezione *oo* è in questo caso la trascrizione dell'esclamazione "oh", ritenuta estraniante e usata come linguaggio di ruolo per caratterizzare *seiyōjin* dal carattere vitale e allegro.¹⁰⁰ Dal punto di vista grafico è da segnalare l'uso indicizzante del *katakana* per la trascrizione della particella finale *yo*.

Machisu: *Sono Orenji Bajji wa mii ni katta mono ni fusawashii! Taisetsu ni shite kudasai! Sore kara wan moa purezento! Subarashii waza mashiin wo yuu ni purezento shimasu yo!*

Lt. Surge: Quella Medaglia Tuono è la giusta ricompensa per chi mi ha battuto! Custodiscila con cura, please! Non solo! Ho un altro gift per te! Una MT a tua disposizione!

In questo caso le locuzioni contenenti parole straniere rilevabili sono *me*, *one more* e *you*. La forma verbale *kudasai* è invece trascritta in *katakana* e presenta un allungamento morafico non standard. Sono infine presenti allo stesso tempo la forma verbale piana, nell'aggettivo *fusawashii* (appropriato), e la forma cortese, nelle espressioni *kudasai* e *shimasu* (fare).

Il fatto che anche in questo enunciato, come in quello precedente, siano presenti allo stesso tempo linguaggio cortese (*teineigo*) e forma non-cortese, anche detta "forma del dizionario" (*jishokei*), è funzionale alla caratterizzazione del personaggio come straniero, con scarsa padronanza della lingua giapponese e delle norme sociali che ne governano l'uso, come il *wakimae*. Il concetto di *wakimae*, letteralmente "discernimento", è stato teorizzato per la prima volta nel 1986 da Ide Sachiko, in collaborazione con Beverly Hill, Ikuta Shoko, Kawasaki Akiko e Ogino Tsunao, per riferirsi alla capacità di seguire le norme previste per ogni individuo, al fine di essere considerati "appropriati" all'interno della società nella quale l'individuo vive.¹⁰¹

⁹⁹ Wes ROBERTSON, "Orthography, Foreigners, and Fluency: Indexicality and Script Selection in Japanese Manga", *Japanese Studies*, Vol. 35, No. 2, 2015, pp. 213-215.

¹⁰⁰ YODA, "Oo", *YSJ*, pp. 37-38.

¹⁰¹ Sachiko IDE, "On the Notion of Wakimae: Toward an Integrated Framework of Linguistic Politeness", in Mejiro Linguistic Society (a cura di), *Mosaic of Language: Essays in Honour of Professor Natsuko Okuda*, Tōkyō, Mejiro Linguistic Society, 1992, p. 298.

Nel caso di Machisu, vengono fatti utilizzare all’NPC in modo innaturale due diversi livelli di *politeness* come strumento semiotico per indicizzare la mancanza di “discernimento” del *gaikokujin* rispetto al contesto situazionale e interpersonale in cui avviene l’enunciato, mostrando quindi l’assenza di quello che Ide definisce *micro level wakimae*.¹⁰² In secondo luogo, il fatto che il personaggio adulto Machisu si esprima in modo cortese nei confronti del protagonista, il quale nel gioco è un ragazzino e quindi dovrebbe essere avere uno status inferiore rispetto al parlante, può essere considerato una mancanza di comprensione delle norme che regolano i rapporti gerarchici e del modo in cui questi si riflettono nella lingua, e quindi una mancanza del *macro level wakimae*, cioè la comprensione del proprio posto all’interno della società.¹⁰³

Mii wa Chikuba de Jimu rīdā wo yarinagara kono kuni no rangeeji tsumari kotoba wo oboemashita. Demo mada mada wakaranai kotoba takusan arimaasu. Hei! Yuu wa kore kara mii to tooku wo shite kuremasu ka? Otagai no kuni no kotoba wo oshiekkō shimashō!

Mentre sono qui ad Aranciopoli come Capopalestra, approfitto per study la lingua del paese. Ma ci sono ancora molte cose che io non understand. Hey, you! Hai voglia di fare un po’ di conversation con me? Io ti insegno la mia lingua e tu la tua, che ne pensi?

In questo ultimo enunciato di Machisu sono riscontrabili le espressioni straniere *me*, *language* (subito corretto nel termine corrispondente giapponese *kotoba*), *hey*, *you* e *talk*, mentre il verbo di esistenza *arimasu* (con allungamento moraic non-standard) e la desinenza verbale *shō* sono riportati in *katakana*. Da un punto di vista formale, diversamente dalle altre linee di dialogo, non è invece rilevabile una mescolanza di stili diversi, ma è presente unicamente la forma verbale cortese (*oboemashita*, *arimasu*, *kuremasu*, *shimashō*). Questo cambiamento può essere stato considerato funzionale alla rappresentazione di un miglioramento della competenza linguistica e sociolinguistica del personaggio, fino al raggiungimento del *micro level wakimae* e di una coerenza formale all’interno del contesto situazionale.

Il secondo e ultimo personaggio che viene caratterizzato esplicitamente come “straniero” (*gaikokujin*) all’interno del gioco è invece un NPC anonimo e secondario, che compare per un breve frangente della storia come episodico antagonista.

¹⁰² IDE, “On the Notion of Wakimae...”, *op. cit.*, pp. 300-301.

¹⁰³ IDE, “On the Notion of Wakimae...”, *op. cit.*, pp. 301-302.



Figura 17: Sprite in-game della recluta straniera del Team Rocket.

©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

La recluta del Team Rocket non viene visivamente caratterizzata in modo diverso dalle altre reclute di sesso maschile che il giocatore deve affrontare nel corso dell'avventura. D'altra parte, le sue linee di dialogo contengono molti *token* riconducibili al *Broken Japanese*, che caratterizzano quindi l'NPC come *seiyōjin*. È inoltre possibile ricondurre l'NPC alla categoria dei “personaggi etichettati”, in quanto la recluta si autodefinisce esplicitamente come *gaikokujin*, “straniero”.

Oo noo! Sekkaku kakurete haido shita no ni akkenaku bare bare deesu! Roketto dan ni gaikokujin watashi onrui wan da kedo... Shikaashi! Sonna koto noo kankee! Watashi hitori de shinkingu sutoppu za enerugii de machi no piipuru odoroki momo no ki anrakkii ne! Mai himitsu no opereeshon anata ni oshieru dekimaseen! Shikaashi! Anata ga uin dekita nara watashi otokorashiku shiikuretto wo oshiemaasu! Yuu andasutaan? Rettsu batoru bigin yo!

Oh, no! Mi ero hidden proprio bene, ma mi hai discovered! Io sono il solo stranger nel Team Rocket. Ho pensato: stop the electricity, la gente trema dal terrore! La mia missione è top secret, non bisogna dire a nessuno il mio plan! Ma se tu vinci contro di me, io ti svelo il mystery! Understand? Che aspetti? Let the fight begin!

In questo primo enunciato sono presenti le espressioni in lingua inglese *hide, only one, thinking, stop the energy, people, my, win, secret, you understand* e *let's battle begin*.¹⁰⁴ Sono inoltre riscontrabili alcune costruzioni innaturali che mescolano l'inglese con il giapponese, come *my himitsu* (il mio segreto) e *no kankei* (nessun legame). È poi presente la costruzione *oshieru dekimasen*, non corretta da un punto di vista grammaticale poiché manca la nominalizzazione verbale. Si nota infine l'utilizzo di un gioco di parole, poiché l'uso della parola *momo no ki* (albero di pesco) non ha senso in questa frase, ma viene utilizzata per fare rima con *odoroki* (sorpresa) e *unlucky*: l'inclusione di questa battuta, assimilabile alla categoria dei *dajare* (giochi di parole banali), è funzionale alla caratte-

¹⁰⁴ Quest'ultima espressione si presenta in realtà innaturale anche quando trasposta in inglese, a causa dell'assenza dell'articolo determinativo *the*.

rizzazione della recluta in senso comico ed estraniante. L'uso di giochi di parole o la presenza di inserti umoristi è comunque una caratteristica del dialogo videoludico, come evidenziato nel paragrafo 2.1 del secondo capitolo.

Dal punto di vista della trascrizione, i verbi *desu*, *dekimasen*, *oshiemasu* e la congiunzione avversativa *shikashi* presentano allungamenti moraicici non-standard, mentre i sostantivi *gaikokujin*, *watashi*, *koto* e *anata* sono riportati in *katakana*. Infine, lo stile generale dell'enunciato non è uniforme, presentando una commistione di verbi in forma piana (*da*, sostantivi e nomi aggettivali utilizzati senza la copula verbale in stile *taigendome*) e verbi in forma cortese (*desu*, *dekimasen*, *oshiemasu*). Anche in questo caso, queste caratteristiche sono riconducibili alla volontà dei creatori del gioco di caratterizzare l'NPC come uno straniero mostrandone l'incapacità di utilizzare le categorie proprie del *wakimae*.

... .. Howatto? Roketto dan bureiku appu? Kiete nakunatta desu kaa? Oo! Noo! Watashi kore kara doo sureba ii desu kaa!? ... Ookei watashi furusato mai kantorii e goo hoomu shitara Roketto dan meiku shimasu! Gubbai! Soo rongu!

... .. What?! Cosa dici? Team Rocket bye bye? Sconfitto? Destroyed? Oh, no! And now... che faccio io?! ... Ok, io torno al mio country, e poi... creo my new Team Rocket!
Good bye!

In questa seconda linea di dialogo sono invece presenti i termini *what*, *break up*, *my country*, *go home*, *make*, *goodbye* e *so long*. Dal punto di vista grafico, oltre all'uso del *katakana* per il pronome personale *watashi*, è da segnalare l'uso non-standard del *chōonpu*, il carattere tipografico usato per indicare una vocale lunga nella scrittura in *katakana*. Nell'enunciato, infatti, l'avverbio *dō* (come) e l'aggettivo *ii*, anziché essere riportati rispettivamente come どう e いい, sono invece trascritti come どー e いー: questo utilizzo non-standard del *chōonpu* può essere considerato alla stregua dell'utilizzo del *katakana* in senso indicizzante evidenziato anche da Robertson.

Rispetto alle linee di dialogo di Machisu, è possibile affermare come il grado di *yakuwari-go*, in questo caso appartenente alla sottocategoria del *Broken Japanese*, presente negli enunciati della recluta straniera sia più alto. Gli sviluppatori hanno perciò utilizzato lo stesso stile linguistico in misura minore o maggiore per trasmettere ai fruitori del gioco due versioni simili dello stesso stereotipo etnico, ma con un livello di intensità differente: per Machisu quella più ironica del *gaikokujin* in difficoltà con una lingua straniera, per la recluta quella più rozza e straniante del *gaijin* totalmente incapace di parlare giapponese.

In conclusione, secondo Mazzarra, lo stereotipo etnico sarebbe una presenza costante in varie culture, e a ciascuna nazionalità sarebbero associate caratteristiche ben distinte, basate sull'osservazione del comportamento comune agli individui di una certa nazione.

I caratteri nazionali sono da sempre oggetto di attenzione non solo da parte degli scienziati sociali, ma anche da parte di scrittori e filosofi, che hanno individuato in questo tema un'occasione per riflettere sulla natura umana e sulle differenze tra gli uomini. D'altra parte essi sono patrimonio del senso comune, specie in versioni ipersemplificate e rozze, e come tali argomento di facezie e ironie. I contenuti di tali stereotipi sono noti: [...] gli americani informali e spontanei, ingenui e poco creativi, di grande competenza tecnica, conformisti e subordinati, interessati ai valori dell'uguaglianza ma anche molto competitivi.¹⁰⁵

Tuttavia, come evidenziato anche da Suzuki, all'interno del mondo della *fiction* nipponica, il ricorso acritico a personaggi stranieri stereotipati, con una scarsa padronanza delle norme sociali e linguistiche giapponesi, rinforza le preesistenti ideologie del nazionalismo linguistico e del *nihonjinron*, secondo le quali solo gli individui di nazionalità giapponese potrebbero possedere tali competenze.¹⁰⁶

3.6 Considerazioni finali

In questo caso di studio sono stati analizzati gli enunciati di vari personaggi riconducibili a svariate categorie sociali, sia effettivamente esistenti nel mondo attuale, sia frutto della fantasia. Tra i gruppi sociali esistenti, la prima macrocategoria evidenziata è stata quella degli anziani (*rōjin*), la seconda quella degli abitanti del Kansai e la terza quella degli occidentali (*seiyōjin*). Per le prime due categorie sono stati inoltre rilevati due sottogruppi, i quali, afferendo alle rispettive macrocategorie, introducono un livello di caratterizzazione ulteriore, basato sulla propria posizione lavorativa: nello specifico il sottogruppo dei professori (*hakase*) e il sottogruppo delle *maiko*. L'ultima categoria analizzata è l'unica che non trova riscontro in figure effettivamente presenti nella società contemporanea, ma che piuttosto si rifà a personaggi di un'epoca passata e che sopravvive soltanto nel mondo della *fiction*, quella dei ninja. Dall'analisi è emerso come il tipo di linguaggio di ruolo associato a quest'ultima categoria di personaggi, cioè il *ninja kotoba*, sia quello che più facilmente possa essere etichettato come "giapponese virtuale", a causa della presenza di costruzioni verbali non più tipiche della lingua giapponese corrente. Tuttavia, anche per quanto riguarda le altre categorie sociali, nonostante i loro enunciati

¹⁰⁵ MAZZARRA, *Stereotipi e pregiudizi*, cit., pos. 890.

¹⁰⁶ SUZUKI, "Linguistic nationalism and fictional deception...", *op. cit.*, pp. 273-274.

possano presentare alcuni termini e costruzioni grammaticali ritrovabili nella lingua giapponese colloquiale o in un particolare dialetto, il loro utilizzo non è finalizzato alla rappresentazione veritiera della lingua, ma è bensì funzionale alla caratterizzazione stereotipata degli NPC.

Nell'ultimo ventennio è stato ormai appurato come la caratterizzazione dei personaggi secondari tramite l'uso dello *yakuwarigo* sia un processo comune nel mondo della *fiction* giapponese, e non soltanto nella letteratura per bambini o nelle opere "di serie B".¹⁰⁷ Tuttavia, come evidenziato anche da Christina Gmeinbauer, ciò che nello specifico differenzia il medium videoludico da altri media tipicamente nipponici come *anime* o *manga* è la sua portata globale: soprattutto nel caso di serie di successo come appunto *Pokémon*, il videogioco in Giappone viene sviluppato non soltanto per il pubblico domestico, ma per un'utenza quanto più ampia e trasversale possibile, con ricadute anche sul processo di localizzazione nelle varie lingue.¹⁰⁸ È perciò secondo me significativo che alcuni degli stereotipi presenti nella versione originale di *Pokémon HeartGold* siano stati trasposti anche in quella italiana con il ricorso a particolari strumenti retorici, come la rima nel caso delle Maiko-han o l'uso di termini in inglese per i personaggi stranieri, a sottolineare l'importanza dell'ambito verbale per la caratterizzazione immediata degli NPC secondari. In conclusione, come affermato anche da Ensslin, il medium videoludico è da considerarsi un importante strumento per l'analisi sociolinguistica, semiotica e multimodale delle ideologie linguistiche che vi sono contenute.¹⁰⁹

Videogames are capable of constructing and reinforcing hegemonic political and attitudinal ideologies that can lead to or reconfirm harmful player perceptions outside of the gameworld. It thus becomes increasingly important for game designers to be aware of the ideologies they perpetuate through speech accents.¹¹⁰

¹⁰⁷ KINSUI, *Vācharu nihongo*, cit., pp. 202-203.

¹⁰⁸ Christina GMEINBAUER, "Close Encounter of the 3D Kind: Examining Constructions of the Foreign 'Other' in Japanese Videogames", *Vienna Journal of East Asian Studies*, Vol. 9, No. 1, 2017, p. 4.

¹⁰⁹ Astrid ENSSLIN, "'Black and white': language ideologies in computer game discourse", in Sally Johnson, Tommaso M. Milani (a cura di), *Language Ideologies and Media Discourse: Texts, Practices, Politics*, Londra, Continuum, 2010, p. 205.

¹¹⁰ Tejasvi GOORIMOORTHEE, Adrianna CSIPO, Shelby CARLETON, Astrid ENSSLIN, "Language Ideologies in Videogame Discourse: Forms of Sociophonetic Othering in Accented Character Speech", in Astrid Ensslin, Isabel Balteiro (a cura di), *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, New York, Bloomsbury Academic, 2019, p. 284.

Conclusioni

Tramite l'analisi svolta in questo elaborato si è potuto confermare la presenza di alcune sottocategorie del linguaggio di ruolo giapponese (*yakuwarigo*) all'interno della versione originale del videogioco *Pokémon HeartGold Version*.

È innegabile che tra i media tradizionali come fumetti o cartoni animati, all'interno dei quali la presenza e le funzioni di questo particolare utilizzo della lingua sono state evidenziate da numerosi studi, e il medium videoludico sussistano grandi differenze. Tuttavia, da un punto di vista linguistico e testuale, da questa analisi è emerso come il linguaggio di ruolo all'interno del videogioco in questione venga utilizzato con modalità e finalità analoghe agli *anime* e ai *manga*: questo stile linguistico, cristallizzato e stereotipato, conferma in modo multimodale lo stereotipo visivo del personaggio al quale viene assegnato, permettendone una categorizzazione sbrigativa sulla base di alcune caratteristiche come genere, età, provenienza o professione.

Come evidenziato nel paragrafo 1.1 del primo capitolo, più che un artificio retorico o letterario confinato al mondo della *fiction* di largo consumo e delle opere di serie B a fini umoristici, l'uso sistematico e non-neutro di dialetti regionali e di socioletti negli ambiti più vari testimonia la pervasività delle ideologie linguistiche nella società. Il fatto che in Giappone l'uso dello *yakuwarigo* sia così ampio e trasversale, e la presenza di questo stile linguistico in media diversi, dalla letteratura per l'infanzia fino ai post sui blog e su Twitter nei quali gli utenti assumono un "ruolo" virtuale, sia stata confermata da numerose ricerche è segno di una percezione diffusa di queste ideologie tra i parlanti giapponesi, al punto da influenzare la lingua virtuale usata nelle opere di finzione, definibile come *Virtual Japanese*.

Tramite questo elaborato si è voluto, inoltre, proporre una metodologia per un'analisi testuale e linguistica pragmatica degli enunciati presenti in un qualsiasi videogioco dotato di struttura narrativa, basandosi su approcci tipici della linguistica dei corpora e dell'analisi del discorso, sia critico che multimodale: in particolare, questo è uno dei primi studi che abbia come oggetto un videogioco in lingua giapponese. Da questo studio in particolare è emerso come l'analisi delle ideologie linguistiche del giapponese all'interno del medium videoludico possa certamente beneficiare di un approccio qualitativo e quantitativo all'analisi del discorso all'interno del videogioco tramite i fondamenti della linguistica dei corpora e dell'analisi critica e multimodale delle risorse semiotiche *in-game*.

Si può pensare che il concetto di linguaggio di ruolo abbia riscontrato fortuna in Giappone grazie ad alcune caratteristiche tipiche della lingua, come ad esempio il gran numero di pronomi personali e di possibili desinenze verbali e particelle finali, che possono aver favorito la nascita di stili e usi linguistici cristallizzati nelle opere di cultura popolare, e perciò facilmente riconoscibili dal grande pubblico. Tuttavia, come evidenziato nel paragrafo 1.3 del primo capitolo, i fondamenti teorici alla base della definizione originaria di *yakuwarigo* potrebbero risultare deboli, e la conseguente ricerca fondata su una metodologia non definita e più votata all'aneddotica. Si può perciò ritenere che ci potrebbero essere benefici dall'integrazione di metodologie provenienti da altre discipline, come è stato fatto in questo elaborato. È infine necessario prestare particolare attenzione ai potenziali discorsi essenzialisti, derivanti da un'interpretazione tendenziosa di alcuni elementi della lingua giapponese come unici e speciali allo scopo di favorire teorie come quelle del *nihonjinron*, e non intendere il linguaggio di ruolo come una lingua a sé stante, ma come delle variazioni e degli stili della lingua reale presenti in un determinato contesto. Fuori dal Giappone le categorie introdotte dalla teoria dello *yakuwarigo* hanno avuto un buon successo all'interno del mondo accademico di lingua inglese, principalmente per l'analisi pragmatica delle varietà linguistiche in base al contesto nel quale vengono utilizzate, e il termine viene largamente utilizzato anche tradotto come *role language*. In ambito italiano il termine e il concetto di "linguaggio di ruolo" sono tuttavia praticamente sconosciuti, e quasi inesistenti sono le ricerche su questo fenomeno linguistico, confinate alla letteratura grigia delle tesi di laurea. Questa è dunque, con ogni probabilità, la prima tesi in lingua italiana frutto di una ricerca e di un'analisi linguistica e testuale sul rapporto tra uso della lingua giapponese e medium videoludico. Uno sviluppo ulteriore nel campo delle ricerche sul linguaggio di ruolo nella lingua italiana potrebbe, inoltre, essere trovato nell'analisi sistematica delle modalità con le quali gli artifici linguistici presenti nelle versioni originali di prodotti della cultura popolare giapponesi vengono tradotti e localizzati nelle versioni italiane, con integrazioni in ambito traduttologico.

Riferimenti bibliografici

- AARSETH, Espen J., *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, Baltimora, Johns Hopkins University Press, 1997.
- AKIZUKI Kōtarō, “‘Gozaru’ no gengogaku” (La linguistica dell’espressione *gozaru*), *Shōkei Gakuin Daigaku kiyō*, No. 69, 2015, pp. 53-66.
- 秋月高太郎『「ござる」の言語学』、尚絅学院大学紀要、第69号、2015年、pp. 53-66.
- AKIZUKI Kōtarō, “Ninja no gengogaku” (La linguistica dei ninja), *Shōkei Gakuin Daigaku kiyō*, No. 68, 2014, pp. 27-40.
- 秋月高太郎『忍者の言語学』、尚絅学院大学紀要、第68号、2014年、pp. 27-40.
- ALLISON, Anne, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley e Los Angeles, University of California Press, 2006.
- CARR, Diane, BURN, Andrew, SCHOTT, Gareth, BUCKINGHAM, David, “Textuality in Video Games”, *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Vol. 2, 2003, pp. 144-155.
- CARRILLO MASSO, Isamar, “Developing a methodology for corpus-based computer game studies”, *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Vol. 1, No. 2, 2009, pp. 143-169.
- DOMSCH, Sebastian, “Dialogue in video games”, in Jarmila Mildorf, Bronwen Thomas (a cura di), *Dialogue across Media*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2017, pp. 251-270.
- ENSSLIN, Astrid, “‘Black and white’: language ideologies in computer game discourse”, in Sally Johnson, Tommaso M. Milani (a cura di), *Language Ideologies and Media Discourse: Texts, Practices, Politics*, Londra, Continuum, 2010, pp. 205-222.
- ENSSLIN, Astrid, “Computer Gaming”, in Joe Bray, Alison Gibbons, Brian McHale (a cura di), *The Routledge Companion to Experimental Literature*, Londra, Routledge, 2012, pp. 497-511.
- ENSSLIN, Astrid, *The Language of Gaming*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012.
- GMEINBAUER, Christina, “Close Encounter of the 3D Kind: Examining Constructions of the Foreign ‘Other’ in Japanese Videogames”, *Vienna Journal of East Asian Studies*, Vol. 9, No. 1, 2017, pp. 1-28.
- GOORIMOORTHEE, Tejasvi, CSIPO, Adrianna, CARLETON, Shelby, ENSSLIN, Astrid, “Language Ideologies in Videogame Discourse: Forms of Sociophonetic Othering in Accented Character Speech”, in Astrid Ensslin, Isabel Balteiro (a cura di), *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, New York, Bloomsbury Academic, 2019, pp. 269-287.
- HIRAMOTO, Mie, “Anime and intertextualities: Hegemonic identities in *Cowboy Bebop*”, *Pragmatics and Society*, Vol. 1, No. 2, 2010, pp. 234-256.

- HUTCHINSON, Rachael, *Japanese Culture Through Videogames*, Londra e New York, Routledge, 2019.
- IDE, Sachiko, "On the Notion of Wakimae: Toward an Integrated Framework of Linguistic Politeness", in Mejiro Linguistic Society (a cura di), *Mosaic of Language: Essays in Honour of Professor Natsuko Okuda*, Tōkyō, Mejiro Linguistic Society, 1992, pp. 298-305.
- IWABUCHI, Koichi, "How 'Japanese' is Pokémon?", in Joseph Tobin (a cura di), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Durham, Duke University Press, 2004, pp. 53-79.
- JEWITT, Carey, BEZEMER, Jeff, O'HALLORAN, Kay, *Introducing Multimodality*, Londra, Routledge, 2016.
- JOSEPHY-HERNÁNDEZ, Daniel E., "Reflections on The Translation of Gender in *Perfect Blue*, An Anime Film by Kon Satoshi", *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, speciale No. 4, 2019, pp. 309-342.
- JUUL, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005, e-book Kindle.
- KAWAHARA, Shigeto, NOTO, Atsushi, KUMAGAI, Gakuji, "Sound symbolic patterns in Pokémon names", *Phonetica*, Vol. 75, No. 3, 2018, pp. 219-244.
- KAWASE Suguru, "Kyara gobi 'desu' no tokuchō to ichizuke" (Particolarità e posizione di *desu* come *kyara gobi*), *Bunken tankyū*, No. 48, 2010, pp. 138-125.
- 川瀬卓『キャラ語尾「です」の特徴と位置付け』、文献探求、第 48 号、2010 年、pp. 138-125.
- KINSUI Satoshi, *Vācharu nihongo: yakuwarigo no nazo* (Giapponese virtuale: il mistero del linguaggio di ruolo), Tōkyō, Iwanami Shoten, 2003.
- 金水敏、『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』、岩波書店、東京、2003 年。
- KINSUI, Satoshi, *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language*, Suita, Osaka University Press, 2017.
- KINSUI Satoshi (a cura di) *Yakuwarigo shōjiten* (Piccolo dizionario di linguaggio di ruolo), Tōkyō, Kenkyūsha, 2014.
- 金水敏 (編) 『役割語小辞典』、東京、研究社、2014 年。
- KINSUI Satoshi, "Yakuwarigo to nihongo kyōiku" (Il linguaggio di ruolo e l'insegnamento della lingua giapponese), *Nihongo kyōiku*, No. 150, 2011, pp. 34-41.
- 金水敏、『役割語と日本語教育』、日本語教育、第 150 号、2011 年、pp. 34-41.
- KINSUI, Satoshi, YAMAKIDO, Hiroko, "Role Language and Character Language", *Acta Linguistica Asiatica*, Vol. 5, No. 2, 2015, pp. 29-42.
- KÜCKLICH, Julian, "Literary theory and digital games", in Jason Rutter, Jo Bryce (a cura di), *Understanding Digital Games*, Londra, Sage, 2006, pp. 95-111.

- KUROSAKI Satoko, “Yakuwarigo kara kangaeru jishōshi ‘washi’ no hōgensei to shutsugen jiki” (Dialeltalità ed epoca di apparizione del pronome di prima persona singolare *washi*, da un punto di vista di linguaggio di ruolo), *Seigakuin Daigaku ronsō*, Vol. 23, No. 2, 2011, pp. 1-14.
- 黒崎佐仁子『役割語から考える自称詞「わし」の方言性と出現時期』、聖学院大学論叢、第23巻、第2号、2011年、pp. 1-14.
- MACHIN, David, *Introduction to Multimodal Analysis*, Londra e New York, Bloomsbury Academic, 2012, e-book Kindle.
- MAIETTI, Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2017.
- MAYNARD, Senko J., *Fluid Orality in the Discourse of Japanese Popular Culture*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2016.
- MÄYRÄ, Frans, “Role-playing games (RPGs)”, in Mark J. P. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara, Greenwood, 2012, pp. 540-544.
- MAZZARA, Bruno M., *Stereotipi e pregiudizi*, Bologna, Il Mulino, 2010, e-book Kindle.
- NEWMAN, James, *Playing with Videogames*, Londra e New York, Routledge, 2008.
- NEIBURGER, Eli, “The Deeper Game of Pokémon, or, How the world’s biggest RPG inadvertently teaches 21st century kids everything they need to know”, in Drew Davidson (a cura di), *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, ETC Press, 2011, p. 1-11.
- NISHINO Asumi, “Aruyo kotoba wa chūgokujin kyara no daimeishi aru – Yakuwarigo to sono sabu-taipu” (*Aruyo kotoba* lingua rappresentativa dei personaggi cinesi: linguaggio di ruolo e sottotipi), *Eibei bungaku eigogaku ronshū*, No. 3, 2014, pp. 167- 191.
- 西廻安寿美『アルヨことばは中国人キャラの代名詞アルー役割語とそのサブタイプ』、英米文學英語學論集、第3号、2014年、pp. 167-191.
- O’HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization Translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2013.
- O’HALLORAN, Kay L., “Multimodal Discourse Analysis”, in Ken Hyland, Brian Paltridge (a cura di), *Continuum Companion to Discourse Analysis*, Londra, Continuum, 2011, pp. 120-137.
- OSKARSSON, Erik, “Foreigner Talk or Foreignness: The Language of Westerners in Japanese Fiction”, in David G. Herbert (a cura di), *International Perspectives on Translation, Education and Innovation in Japanese and Korean Societies*, Berlino, Springer, 2018, pp. 75-94.
- ŌTA Makie, “Saikō Orinpicu hōsō no ‘yakuwarigo’: nihonjin senshu wo shujinkō toshita ‘monogatari’ to iu shiten kara” (Riconsiderazioni sul linguaggio di ruolo nelle trasmissioni sulle Olimpiadi: il loro uso per creare “narrazioni olimpiche” con gli atleti giapponesi come protagonisti), *Hōsō kenkyū to chōsa*, Vol. 67, No. 3, 2017, pp. 26-45.

- 太田眞希恵『再考 オリンピック放送の「役割語」～”日本人選手を主人公とした「役割語」”という視点から～』、放送研究と調査、第 67 巻、第 3 号、2017 年、pp. 26-45.
- ŌTA Makie, “Usain Boruto no ‘I’ wa, naze ‘ore’ to yakusareru no ka – Supōtsu hōsō no ‘yakuwarigo” (Perché, quando Usain Bolt dice “io”, viene tradotto in “ore”? Il linguaggio di ruolo delle trasmissioni sportive), *Hōsō kenkyū to chōsa*, Vol. 59, No. 3, 2009, pp. 56-73.
- 太田眞希恵、『ウサイン・ボルトの I はなぜ「オレ」と訳されるのか～スポーツ放送の「役割語」～』、放送研究と調査、第 59 巻、第 3 号、2009 年、pp. 56-73.
- PALTER, D.C., SLOTSVE, Kaoru, *Colloquial Kansai Japanese: The Dialects and Culture of the Kansai Region*, Rutland, Tuttle, 2014.
- PELLETIER-GAGNON, Jérémie, ““Very much like any other Japanese RPG you’ve ever played’: Using undirected topic modelling to examine the evolution of JRPGs’ presence in anglophone web publications”, *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Vol. 10, No. 2, 2018, pp. 135-148.
- ROBERTSON, Wes, “Orthography, Foreigners, and Fluency: Indexicality and Script Selection in Japanese Manga”, *Japanese Studies*, Vol. 35, No. 2, 2015, pp. 205-222.
- SADANOBU Toshiyuki, “Naigen no yakuwarigo – Kotoba to kyarakuta no aratana kakawari” (Il linguaggio di ruolo nei discorsi interiori: una nuova correlazione tra lingua e personaggio), in Kinsui Satoshi (a cura di) *Yakuwarigo - kyarakutāgengo kenkyū kokusai wākushoppu 2015 hōkokushū* (Atti del workshop internazionale su linguaggio di ruolo e *character language* del 2015), 2016, pp. 14-31.
- 定延利之『内言の役割語—ことばとキャラクターの新たな関わり』、役割語・キャラクター言語研究国際ワークショップ 2015 報告集、金水敏（編）、2016 年、pp. 14-31.
- SCHULES, Douglas, “Kawaii Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media Mix”, *Kinephanos*, Vol. 5, 2015, pp. 53-76.
- SCHULES, Douglas, PETERSON, Jon, PICARD, Martin, “Single-Player Computer Role-Playing Games”, in José P. Zagal, Sebastian Deterding (a cura di), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, New York e Londra, Routledge, 2018, pp. 107-129.
- SEKIGUCHI Akika, “Yakuwarigo no nichiei taishō: Dizunī eiga to Jiburi eiga ni okeru ‘joseigo’ wo chūshin ni” (Un confronto tra linguaggio di ruolo giapponese e inglese: il linguaggio femminile nei film Disney e Ghibli), *Tōkyō Joshi Daigaku gengo bunka kenkyū*, No. 25, 2016, pp. 32-46.
- 関口秋香『役割語の日英対照—ディズニー映画とジブリ映画における「女性語」を中心に—』、東京女子大学言語文化研究、第 25 号、2016 年、pp. 32-46.
- SHUKURI Yukiko, “Kyarakuta no taipu to yakuwarigo ni kansuru ishiki chōsa hōkoku – ‘watashitachi’ taipu ni chūmoku shite” (Risultati della ricerca della percezione sui tipi di personaggi

e sul linguaggio di ruolo: un focus sul pronome *watashitachi*), *Gengo kagaku ronshū*, No. 16, 2012, pp. 85-96.

宿利由希子『キャラクタのタイプと役割語に関する意識調査報告-<<私たち>>タイプに注目して-』、言語科学論集、第16号、2012年、pp. 85-96.

SHUKURI Yukiko, “Japanese Language And ‘Characters’: From The Perspective Of Teaching Japanese As A Foreign Language”, *Acta Linguistica Asiatica*, Vol. 5, No. 2, 2015, pp. 61-68.

SHUKURI Yukiko, PRIK, Irina, MIRONOVA, Lyudmila, NOVIKOVA, Olga, KALYUZHNOVA, Marina, SIMONOVA, Elena, ŌUCHI Masafumi, “Roshiago bogowasha no nihongo yakuwarigo ni kansuru ishiki chōsa: Anime – manga no yakuwarigo ni chūmoku shite” (Ricerca sulla percezione del linguaggio di ruolo giapponese da parte dei madrelingua russi: un focus sullo *yakuwarigo* di *anime* e *manga*), *Nihon gengo bunka gakkai ronshū*, No. 11, 2015, pp. 19-37.

宿利由希子、プーリク、イリナ、ミロノワ、リュドミラ、ノヴィコワ、オリガ、カリュジノワ、マリーナ、シモノワ、エレーナ、大内将史『ロシア語母語話者の日本語役割語に関する意識調査 –アニメ・マンガの役割語に注目して–』、日本言語文化学会論集、第11号、2015年、pp. 19-37.

SILVERSTEIN, Michael, “Language Structure and Linguistic Ideology”, in Paul R. Clyne, William F. Hanks, Carol L. Hofbauer (a cura di), *The Elements: A Parasession on Linguistic Units and Levels*, Chicago, Chicago Linguistic Society, 1979, pp. 193-248.

STURTZSREETHARAN, Cindi, “Language and masculinity: the role of Osaka dialect in contemporary ideals of fatherhood”, *Gender and Language*, Vol. 11, No. 4, 2017, pp. 552-574.

SUZUKI, Satoko, “Linguistic nationalism and fictional deception. Metapragmatic stereotype of non-Japanese in Japan”, in Mutsuko Endo Hudson, Yoshiko Matsumoto, Junko Mori (a cura di), *Pragmatics of Japanese: Perspectives on grammar, interaction and culture*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2018, pp. 267-287.

TAKAHASHI Nagayuki, “‘Kaze no tani no Naushika’ ni miru, tōjō jinbutsu no watai – Taijinkan kankei ni okeru gengo kōdō” (Lo stile linguistico dei personaggi di *Nausicaä della Valle del vento*: il comportamento verbale nelle relazioni interpersonali), *Seikatsu bunka kenkyūjo hōkoku*, No. 45, 2018, pp. 9-20.

高橋永行『‘風の谷のナウシカ’にみる、登場人物の話体高橋永行—対人間関係における言語行動—』、生活文化研究所報告、第45号、2018年、pp. 9-20.

TAKAHASHI Rumiko, “Urusei Yatsura” (1), *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan, 1978.

高橋留美子『うる星やつら①』、週刊少年サンデー、小学館、1978年.

- WADA, Takeaki, “History of Japanese Role-Playing Games”, *Annals of Business Administrative Science*, Vol. 16, No. 3, 2017, pp. 137-147.
- WILLIAMS, Andrew, *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton, CRC Press, 2017.
- WOLF, Mark J. P., “Video Game Genres”, in Mark J. P. Wolf (a cura di), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008, pp. 259-275.
- WOLF, Mark J. P., “What Is a Video Game?”, in Mark J. P. Wolf (a cura di), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008, pp. 3-7.
- YAMASHITA, Rika, “Code-Switching, Language Crossing and Mediatized Translinguistic Practices”, in Patrick Heinrich, Yumiko Ohara (a cura di), *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics*, New York, Routledge, 2019, pp. 218-234.
- YODA Megumi, *Seiyōjin kyarakuta wo chūshin to shita yakuwarigo toshite no katakoto nihongo no kenkyū - Hyōgen shudan no hensen to nijiteki sutereotaipu* (Ricerca sul *Broken Japanese* come linguaggio di ruolo dei personaggi occidentali: cambiamenti nei modi di esprimersi e stereotipi secondari), Università di Ōsaka, Tesi di dottorato, 2015.
- 依田恵美『西洋人キャラクターを中心とした役割語としてのカタコト日本語の研究—表現手段の変遷と二次的ステレオタイプ』、大阪大学博士学位申請論文、2015年。
- YODA Megumi, “Seiyōrashisa wo ninau yakuwarigo – ‘Oo, Romeo!’ no bunkei kara” (Il linguaggio di ruolo portatore di occidentalità: la struttura grammaticale “Oh, Romeo!”), *Gobun*, No. 79, 2002, pp. 54-64.
- 依田恵美『西洋らしさを担う役割語——「おお、ロミオー」の文型から——』、語文、第79号、2002年、pp. 54-64.
- ZANOTTI, Pierantonio, SCARABELLO, Guido, “Zen Arcade: un'introduzione ai game studies nipponistici”, in Filippo Vanzo, *Killer7: identikit di un videogame d'autore*, Milano, Unicopli Editore, 2010, pp. 171-199.

Riferimenti sitografici

- ALTENAAR, Beau, *Video Game Localisation of Japanese Gender Role Language: Analysing multi-lingual role-playing game Bravely Default*, Università di Amsterdam, Tesi magistrale, 2018, <https://scripties.uba.uva.nl/scriptie/655492>, ultimo accesso 24/09/2020.
- ANTHONY, Laurence, *AntConc* (Versione 3.5.8) [software per computer], Tōkyō, Università Waseda, 2019, <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>, ultimo accesso 13/10/2020.
- ANTHONY, Laurence, *SegmentAnt* (Versione 1.1.3) [software per computer], Tōkyō, Università Waseda, 2017, <https://www.laurenceanthony.net/software/segmentant/>, ultimo accesso 13/10/2020.
- BENEDIKTSDOTTIR, Ásdis, *Analysing a Harvest Moon: On the translation of role language in Bokujō Monogatari: Hajimari no Daichi for the Nintendo 3DS*, Università di Stoccolma, Tesi magistrale, 2015, <http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:822279/FULLTEXT01.pdf>, ultimo accesso 24/09/2020.
- HERITAGE, Frazer, “Applying corpus linguistics to videogame data: Exploring the representation of gender in videogames at a lexical level”, *Game Studies*, Vol, 20, No. 3, 2020, http://gamestudies.org/2003/articles/heritage_frazer, ultimo accesso 26/09/2020.
- ITO, Rika, BISILA, Megan, “Amazing!: A construction of foreigner stereotypes in Japanese anime”, *American Association of Teachers of Japanese*, 2018, <https://www.aatj.org/resources/conferences/2018/spring/presentations/AATJ2018RikaIto+MeganBisila.pdf>, ultimo accesso 20/09/2020.
- KABA, Ariel, “Communication Beyond Communication. Characterisation in Popular Culture: A Focus on Japanese”, *PhD Workshop For Doctoral Students In Japanese Studies In Central And Eastern Europe 2018*, 2017, pp. 1-12, https://www.academia.edu/38060092/Ariel_Kaba_2018_Communication_Beyond_Communication_Characterisation_in_popular_culture_a_focus_on_Japanese_PhD_Workshop_for_Doctoral_Students_in_Japanese_Studies_in_Central_and_Eastern_Europe_2018_Manuscript, ultimo accesso 21/09/2020.
- KINSUI Satoshi, “Yakuwarigo’ kara mita nihongo to kyara” (La lingua giapponese e i personaggi dal punto di vista del linguaggio di ruolo), *SK no yakuwarigo kenkyūjo* (SK's Role Language Laboratory), 2015, <http://skinsui.cocolog-nifty.com/sklab/files/yakuwarigokaramitanihongotokyanihongobunpogakkai.pdf>, ultimo accesso 15/09/2020.
- 金水敏『「役割語」からみた日本語とキャラ』、SKの役割語研究所、2015年。
- KINSUI Satoshi, “Yakuwarigo kenkyū no jūnen” (I dieci anni della ricerca sul linguaggio di ruolo), *Taiwan nihongo bungakuhō*, No. 33, 2013, pp. 25-44, <http://taiwannichi-go.greater.jp/pdf/g33/g33a02Kinshuisatoshisensei.pdf>, ultimo accesso 16/09/2020.

- 金水敏『役割語研究の10年』、台湾日本語文學報、第33号、2013年、pp. 25-44.
- KOKURITSU KOKUGO KENKYŪJO, *Hōgen nunpō zenkoku chizu* (Grammar Atlas of Japanese Dialects), 1989-2006, https://www2.ninjal.ac.jp/hogen/dp/gaj-pdf/gaj-pdf_index.html, ultimo accesso 24/10/2020.
- 国立国語研究所、『方言文法全国地図』、1989年—2006年.
- MALLINDINE, Jayme Dale, “Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre”, *Gamevironments*, No. 5, 2016, pp. 80-103, <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de/2016-2/>, ultimo accesso 17/11/2020.
- NAVARRO-REMESAL, Victorio, LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio, “What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix”, *Journal of Games Criticism*, Vol. 2, No. 1, 2015, <http://www.games-criticism.org/articles/navarro-remesalloriguillo-lopez-2-1.>, ultimo accesso 18/11/2020.
- NOMURA Ryō, “Nihon no rōrupureingugeemu (JRPG) no eigo hon’yaku ni okeru yakuwarigo - kyarakutā gengo no hyōgen shuhō – ‘Furui eigo hyōgen’ ni chakumoku shite” (Tecniche espressive di linguaggio di ruolo e *character language* nella traduzione inglese dei giochi di ruolo giapponesi (JRPG): un focus sull’inglese antico”), in Kinsui Satoshi (a cura di), *Murakami Haruki hon’yaku chōsa purojekuto hōkokusho* (3)(Atti del progetto di ricerca sulla traduzione delle opere di Murakami Haruki (3)), 2020, pp. 13-24, <https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/73835/>, ultimo accesso 14/09/2020.
- 野村涼『日本のロールプレイングゲーム(JRPG)の英語翻訳における役割語・キャラクター言語の表現手法 — 「古い英語表現」に着目して—』、金水敏(編)、『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書(3)』、2020年、pp. 13-24.
- YIN-POOLE, Wesley, “The brains behind Pokemon Black and White • Page 2”, *Eurogamer*, 23/02/2011, <https://www.eurogamer.net/articles/2011-02-22-the-brains-behind-pokemon-black-and-white-interview?page=2>, ultimo accesso 06/11/2020.
- “Pokémon world in relation to the real world”, *Bulbapedia*, https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_world_in_relation_to_the_real_world, ultimo accesso 19/10/2020.
- “Yoru”, *Jisho.org: Japanese Dictionary*, <https://jisho.org/word/%E3%82%88%E3%82%8B>, ultimo accesso 11/10/2020.
- “Kotoba kaisetsu: ‘Geiko’ to ‘maiko’ no chigai” (Spiegazioni lessicali: la differenza tra *geiko* e *maiko*), *Mainichi Shinbun*, 13/09/2016, <https://mainichi.jp/articles/20160909/mul/00m/040/00600sc>, ultimo accesso 19/10/2020.
- 『コトバ解説: 「芸妓」と「舞妓」の違い』、毎日新聞、2016年9月13日.

“IR Information: Sales Data – Top Selling Title Sales Units”, *Nintendo*, 30 settembre 2020, <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/>, ultimo accesso 20/11/2020.

“Pokémon (Series)”, *VGChartz*, 30 settembre 2020, <https://www.vgchartz.com/game/226034/pokemon/?region=All>, ultimo accesso 20/11/2020.

“Video Games - Japan”, *Statista*, <https://www.statista.com/outlook/203/121/video-games/japan>, ultimo accesso 04/01/2021.

Riferimenti ludografici

GAME FREAK, *Poketto Monsutā Hātogōrudo (Pokémon HeartGold Version)* 『ポケットモンスター ハートゴールド』, Nintendo, 2009, Nintendo DS.

GAME FREAK, *Poketto Monsutā Sōrushirubā (Pokémon SoulSilver Version)* 『ポケットモンスター ソウルシルバー』, Nintendo, 2009, Nintendo DS.

GAME FREAK, *Pokémon Versione Oro HeartGold*, Nintendo, 2010, Nintendo DS.

GAME FREAK, *Poketto Monsutā Burakku (Pokémon Black Version)* 『ポケットモンスター ブラック』, Nintendo, 2010, Nintendo DS.

GAME FREAK, *Poketto Monsutā Howaito (Pokémon White Version)* 『ポケットモンスター ホワイト』, Nintendo, 2010, Nintendo DS.

ROCKSTAR SAN DIEGO, *Red Dead Redemption*, Rockstar Games, 2010, PlayStation 3/Xbox 360.

ROCKSTAR STUDIOS, *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018, PlayStation 4/Xbox One/Microsoft Windows/Stadia.