



Università  
Ca'Foscari  
Venezia

Corso di Laurea  
Magistrale  
in Lingue e  
Civiltà dell'Asia  
e dell'Africa  
mediterranea

Tesi di Laurea

***Danganronpa***  
**e videogiochi**  
**in Giappone**  
Nuove espressioni  
*ero guro nansensu*

**Relatrice**

Ch.ma Prof.ssa Katja Centonze

**Correlatore**

Ch.mo Prof. Utsumi Hirofumi

**Laureanda**

Valeria Mattioli

**Matricola**

872898

**Anno Accademico**

2022 / 2023

## 要旨

この論文の目的はエログロとエログロナンセンスの歴史を記録して、そのルーツから数十年にわたって採用されてきたさまざまな形に至るまでを概観することである。さらに、この論文はエログロの歴史を記録するだけでなく、エログロのジャンルとはどのようなジャンルであるのかを考察する。この目標を達成するために、この論文はエログロの様々な表現を調べる。いくつかの例はパフォーマンス、映画、文学、美術、インスタレーションそしてビデオゲームである。この論文はグロテスク、エロティック、ナンセンスという言葉の歴史を合成して、それらが日本の芸術形式とどのように関係しているかを考察する。本論文は、グロテスク、エロティック、ナンセンスという言葉が歴史の上でもった様々な意味について概観し、それが考察の対象となる日本の芸術とどのような関係をもつのかを明らかにすることを意図している。次に、小高和剛のフランチャイズ「ダンガンロンパ」というビデオゲームについて詳しく述べ、日本と海外のビデオゲームの状況における「ダンガンロンパ」の役割についても述べる。最後に、「ダンガンロンパ」のキャラクターの仮想身体のアニメーションやデザイン、「ダンガンロンパ」のナレーションとゲームプレイの分析を通して、この研究はダンガンロンパがエログロナンセンスのジャンルの表現であることを示す。

## INDICE

Introduzione: <i>ero guro nansensu</i> e <i>Danganronpa</i> .....	p. 5
1 <i>Ero guro</i> o <i>ero guro nansensu</i> ?	
1.1 Pre- <i>ero guro nansensu</i> .....	p. 8
1.2 La nascita dell' <i>ero guro nansensu</i> .....	p. 11
1.3 Il revival dell' <i>ero guro nansensu</i> .....	p. 22
2 Il genere horror nella storia	
2.1 Nascita e sviluppo dell'horror.....	p. 29
2.2 Evoluzione del cinema horror giapponese.....	p. 33
2.3 Manga e anime horror.....	p. 38
3 Il Giappone e i videogiochi: dall' <i>arcade</i> alle console portatili	
3.1 La storia dei videogiochi in breve.....	p. 43
3.2 Il <i>battle royale</i>	
3.2.1 <i>Battle Royale</i> : l'inizio di un genere.....	p. 48
3.2.2 <i>The Hunger Games</i> : la popolarizzazione del <i>battle royale</i> .....	p. 51
3.2.3 L'evoluzione del <i>battle royale</i> .....	p. 52
3.2.4 Non più solo finzione: <i>battle royale</i> e reality show.....	p. 56
3.2.5 Videogiochi e <i>battle royale</i> .....	p. 57
3.3 Breve storia dei <i>visual novel</i> .....	p. 61
4 Alla ricerca dell' <i>ero guro nansensu</i> : evoluzione del genere nei decenni	
4.1 Il grottesco.....	p. 66
4.2 Il nonsense.....	p. 70
4.3 L'erotico.....	p. 73
5 Analisi testuale e visuale di tre opere <i>ero guro nansensu</i>	
5.1 <i>Mōjū</i> di Edogawa Ranpo.....	p. 76
5.2 <i>Mr. Arashi's Amazing Freak Show</i> di Maruo Suehiro.....	p. 83
5.3 <i>Abstraction</i> di Kago Shintarō.....	p. 90
6 Introduzione a <i>Danganronpa</i> .....	p. 94
6.1 <i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i>	
6.1.1 Ideazione e ricezione.....	p. 95

6.1.2	Trama e meccaniche di gioco.....	p. 96
6.1.3	Extra.....	p. 101
6.2	<i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i>	
6.2.1	Ideazione e ricezione.....	p. 102
6.2.2	Trama e meccaniche di gioco.....	p. 102
6.2.3	Extra.....	p. 106
6.3	<i>Danganronpa V3: Killing Harmony</i>	
6.3.1	Ideazione e ricezione.....	p. 107
6.3.2	Trama e meccaniche di gioco.....	p. 107
6.3.3	Extra.....	p. 112
6.4	<i>Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls</i>	
6.4.1	Ideazione e ricezione.....	p. 113
6.4.2	Trama e Meccaniche di gioco.....	p. 113
6.5	Anime.....	p. 117
6.6	Manga e <i>light novel</i>	
6.6.1	<i>Danganronpa/Zero</i> .....	p. 119
6.6.2	<i>Danganronpa Kirigiri</i> .....	p. 120
6.6.2 A	Primo volume.....	p. 122
6.6.2 B	Secondo volume.....	p. 124
6.6.2 C	Terzo volume.....	p. 125
6.6.2 D	Quarto volume.....	p. 125
6.6.2 E	Quinto volume.....	p. 127
6.6.2 F	Sesto volume.....	p. 129
6.6.2 G	Settimo volume.....	p. 130
6.7	Lista dei media ufficiali del franchise di <i>Danganronpa</i>	
6.7.1	Videogiochi	
6.7.1 A	Serie principale.....	p. 134
6.7.1 B	Spin-off.....	p. 134
6.7.2	Anime.....	p. 135
6.7.3	Manga.....	p. 135
6.7.4	<i>Light novel</i> .....	p. 139
6.7.5	Teatro.....	p. 140
7	Videogiochi come espressione <i>ero guro nansensu</i> : il caso studio di <i>Danganronpa</i>	
7.1	<i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i> .....	p. 141



7.1.1 Il nonsense di <i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i> .....	p. 144
7.1.2 L'erotico di <i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i> .....	p. 146
7.1.3 Il grottesco di <i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i> .....	p. 149
7.2 <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i> .....	p. 152
7.2.1 Il nonsense di <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i> .....	p. 157
7.2.2 L'erotico di <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i> .....	p. 162
7.2.3 Il grottesco di <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i> .....	p. 164
7.3 <i>Danganronpa V3: Killing Harmony</i> .....	p. 168
7.3.1 Il nonsense di <i>Danganronpa V3: Killing Harmony</i> .....	p. 173
7.3.2 L'erotico di <i>Danganronpa V3: Killing Harmony</i> .....	p. 174
7.3.3 Il grottesco di <i>Danganronpa V3: Killing Harmony</i> .....	p. 178
Conclusione e considerazioni: oltre l' <i>ero guro nansensu</i> .....	p. 185

## Introduzione: *ero guro nansensu* e *Danganronpa*

Da tempo fan del franchise *Danganronpa* (ダンガンロンパ), basato su una trilogia di videogiochi giapponesi appartenenti al genere avventura e *visual novel*, lo scorso anno mi sono ritrovata a rigiocare i videogiochi rimasterizzati per la console Nintendo switch lite. Nello stesso momento, mi sono appassionata ad un'artista giapponese dal nome Tatsushima Yūko (立島夕子, 1974 - ), la quale ho conosciuto per caso tramite un video YouTube.<sup>1</sup> Estremamente colpita dalla sua arte, ho visitato il suo sito web,<sup>2</sup> scorrendo per ore e ore le sue opere in versione digitale. Più mi immergevo nei temi delle opere dell'artista e passavo tempo a decifrare il simbolismo che ho iniziato a notare nei suoi quadri e installazioni, più mi sembrava di avere già incontrato questo tipo di espressione artistica. Forse erroneamente, ho ricollegato le opere di Tatsushima ai lavori di *mangaka* come Kago Shintarō (駕籠真太郎, 1969 - ) e Maruo Suehiro (丸尾末広, 1956 - ), che stavo leggendo in quelle settimane. Attivi dagli anni ottanta, entrambi questi *mangaka* sono considerati appartenenti al genere *ero guro* o *ero guro nansensu*. Ho iniziato quindi a chiedermi se anche i lavori di Tatsushima possono essere considerati appartenenti al genere *ero guro*, movimento letterario e artistico attribuito principalmente agli anni 1920/1930 in Giappone. *L'ero guro* o *ero guro nansensu* (dall'inglese *eroticism grotesque nonsense*, ovvero erotico grottesco senza senso) ha avuto un revival negli anni ottanta proprio grazie a *mangaka* come Kago Shintarō e Maruo Suehiro, dai quali lavori sono stati tratti anche anime e film d'animazione. Mi sono quindi domandata se anche altre forme artistiche, oltre alla letteratura e arte, possono essere considerate *ero guro*, come il cinema, la pittura, la scultura o, addirittura, i videogiochi. Gli studi sui videogiochi sono un campo di interesse accademico relativamente recente, e per questo ancora in sviluppo. È in questo momento del mio percorso magistrale che mi chiedo se un videogioco come *Danganronpa* possa essere considerato *ero guro*, e ancora più nello specifico *ero guro nansensu*, e per quali motivi. Mi sono chiesta cosa sia *l'ero guro* e se sia possibile utilizzare questo genere ed etichetta per espressioni artistiche diverse da quelle individuate negli scorsi decenni, e come definire una produzione artistica come appartenente al genere *ero guro* o *ero guro nansensu*. Mi sono poi chiesta se esista una differenza tra *ero*

---

<sup>1</sup> Blind Dweller, *The Harrowing Dreams of Yuko Tatsushima*, in "Youtube", 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=mkgE7aD28jk&pp=ygUPEXVrbyB0YXRzdXNoaW1h>, 20-01-24.

<sup>2</sup> TATSUSHIMA Yuko, "Underground fortress", <http://undergroundfortress.web.fc2.com>, 20-01-24.

*guro* ed *ero guro nansensu* e, in caso esistesse, dove si collocherebbe e in base a quali elementi.

Lo scopo di questa tesi è quella di tracciare un percorso dell'*ero guro* e dell'*ero guro nansensu*, dai suoi predecessori alle diverse forme che ha adottato con il passare dei decenni, per cercare di descrivere non solo la storia dell'*ero guro*, ma anche cosa è considerato e può essere considerato appartenente al genere. Per fare questo, toccherò diverse espressioni del genere *ero guro*, dalla danza, alla performance, al cinema, letteratura, arte, installazioni e infine videogiochi. Ho quindi deciso di cercare di sintetizzare i diversi significati che termini come grottesco, erotico e nonsense possono aver avuto nel corso dei secoli e di come si rapportano alle forme d'arte giapponesi che ho preso in considerazione. Questo studio vuole tracciare una breve storia dei videogiochi in Giappone e in particolare quello del genere horror e dei sottogeneri del *battle royale* e *visual novel*, tipici giapponesi. La tesi tratta poi più in dettaglio del franchise creato da Kodaka Kazutaka (小高和剛, 1978 - ), *Danganronpa*, e di come si iscrive nel panorama di videogiochi in Giappone e all'estero. Infine, in questo studio ho intenzione di analizzare alcuni elementi dei videogiochi di *Danganronpa*, come i corpi virtuali dei personaggi e la narrazione del videogioco, per delineare i giochi come espressioni del genere *ero guro nansensu*,

Questo studio si propone, inoltre, di condurre un'analisi visuale e testuale dei tre giochi selezionati e presi in considerazione e tracciare dei paralleli tra i corpi letterari, artistici e virtuali di produzione *ero guro*, proponendo una nuova definizione di *ero guro nansensu* che contempla e contiene nuove espressioni artistiche. Vi è inclusa un'analisi dei videogiochi di *Danganronpa* come espressione attiva di questo movimento. Verrà presentato, inoltre, come i videogiochi *ero guro nansensu* possono proporre nuove forme estetiche e messaggi di carattere sociopolitico, espandendo la propria influenza oltre l'obiettivo della distruzione dei canoni estetici preesistenti, scopo iniziale dell'*ero guro*, e raggiungere una consapevolezza maggiore del prodotto che viene creato. Il giocatore, soprattutto con la rottura della quarta parete, viene costretto a immaginarsi parte dell'universo di gioco e immerso nella sua narrazione, trasformandosi da consumatore passivo a consumatore attivo del gioco. Per compiere questo passo, all'interno dell'analisi di questo elaborato utilizzo i concetti di *procedural adaptation* di Matthew Weise e di *procedural rethoric* di Ian Bogost.

Questa tesi tratta di tematiche come l'*ero guro*, i *game studies*, l'horror e in particolare il body horror, studio sui corpi virtuali nell'horror, il genere del *battle royale*, e la comicità

dell'horror, parte integrante dell'*ero guro nansensu*. Lo studio si concentra anche sui corpi virtuali rappresentati all'interno dei giochi di *Danganronpa* e le loro interazioni con il giocatore stesso, inscrivendosi non solo in una narrativa horror, ma anche in una narrativa *ero guro nansensu*. Infine, si cerca di scoprire che ruolo hanno il nonsense, l'erotico e il grottesco nei videogiochi, come possono essere espressi dai creatori dal gioco, e quali elementi dell'*ero guro nansensu* lo rendono tale e discernibile dall'*ero guro*.

# Capitolo 1

## *Ero guro o ero guro nansensu?*

### **1.1 Pre-ero guro nansensu**

La prima difficoltà che ho riscontrato è stata delineare se esista o meno una differenza tra *ero guro* ed *ero guro nansensu*. Nonostante entrambi i termini siano spesso usati in modo interscambiabile, sembra esistere una lieve differenza tra i due. Risulta quindi necessario tracciare una storia dell'*ero guro* ed *ero guro nansensu*. *Ero guro* è un termine più generale che si riferisce a espressioni artistiche che combinano *ero* (erotico) e *guro* (grottesco), dai termini inglesi *eroticism* e *grotesque*. Un primo esempio in Giappone di arte erotica sembra esistere già in periodo Heian (794 – 1185) con i cosiddetti *ensokuzu* (偃息図), anche detti *osokuzu no e* (おそくずの絵).<sup>1</sup> In periodo Edo (1603 – 1868), con l'avvento delle stampe *ukiyo-e* (浮世絵), letteralmente “immagini del mondo fluttuante”, e in particolare alcune di esse chiamate *shunga* (春画), ovvero stampe erotiche impresse su carta con matrici di legno, l'arte di genere *ero* diviene sempre più popolare. Un esempio di questa produzione è il libro appartenente al genere chiamato *tsuyabon* (艶本), o più comunemente *shunpon* (春本) (ovvero libri patinati erotici e spesso comici), di Kitagawa Utamaro (喜多川歌麿, 1753 - 1806) *Hanafubuki* (葉男婦舞喜, *Flowers in Violet Bloom*) del 1802. L'opera è composta da

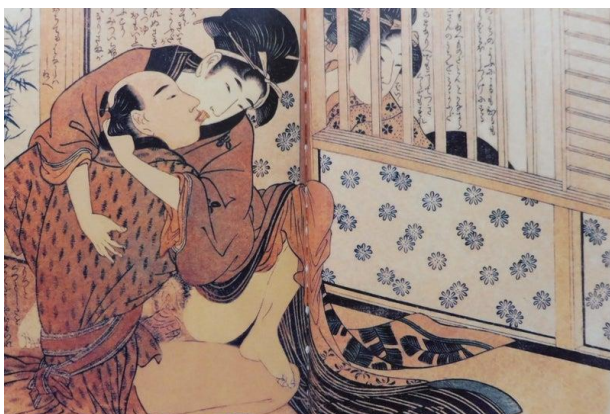


Figura 1, *Flowers in Violet Bloom* [葉男婦舞喜], Kitagawa Utamaro, 1802.

tre brevi storie su pergamena (*makimono* 巻物).<sup>2</sup> All'interno dell'opera, le stampe figurano un uomo e una donna durante un rapporto sessuale penetrativo, e le immagini rappresentano esplicitamente i genitali degli amanti (figure 1 - 2).

<sup>1</sup> エログロ, in “Wikipedia”, <https://ja.wikipedia.org/wiki/エログロ>, 20-01-24.

<sup>2</sup> kazu3wa1192, 艶本「葉男婦舞喜」(喜多川歌麿)一男と女の物語 (123), in “Ameblo”, 2021, <https://ameblo.jp/kazu3wa1192/entry-12671655607.html>, 20-01-24.



Figura 2, *Flowers in Violet Bloom* [葉男婦舞喜], Kitagawa Utamaro, 1802.

Giappone di testi medici cinesi. È stata anche avanzata una tesi secondo la quale la parola *ensokuzu* stessa derivi dal cinese e significhi “sdraiati su un fianco, donna e uomo dormono nello stesso letto”.<sup>4</sup> Gli *shunga* di periodo Edo non erano immagini a solo scopo pornografico e consumate esclusivamente da uomini, ma esistono numerose fonti che testimoniano il loro consumo anche da parte di donne e samurai.<sup>5</sup> Gli *shunga* erano spesso regalati ai matrimoni, e assumevano un significato quasi rituale di talismani portafortuna.<sup>6</sup> Un esempio di quanto fossero diffusi gli *shunga* e di quanto fosse normale il loro consumo lo fornisce Mori Ōgai (森鷗外, 1862 - 1922) nella sua opera *Vita sexualis* (キタ・セクスアリス, 1909), dove racconta un aneddoto di quando, ancora bambino, sorprende due donne che stavano sfogliando un libro di stampe erotiche.<sup>7</sup> Durante il periodo Edo circolano anche numerose stampe considerate vicine al genere *guro* per il loro gusto macabro, come alcune stampe contenute nella collezione di di Katsushika Hokusai (葛飾北斎, 1760 - 1849) intitolata *Hyaku monogatari* (百物語, *Cento storie di fantasmi*). Queste stampe *ukiyo-e*, realizzate circa nel 1830, quasi in contemporanea con la collezione di stampe più famose di Hokusai,

Le stampe sono accompagnate da una narrazione erotica e comica allo stesso tempo.<sup>3</sup> Si pensa che le stampe di genere *shunga* in Giappone, e prima ancora gli *ensoku-zu* di periodo Heian (794 - 1885), siano nate dopo l'introduzione in

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> 春画, in “Wikipedia”, <https://ja.wikipedia.org/wiki/春画>, 20-01-24.

<sup>5</sup> HAYAKAWA Monta, C. Andrew GERSTLE, “Who Were the Audiences for “Shunga”?”, *Japan Review*, n. 26, *Shunga: Sex and Humor in Japanese art and Literature, International Research Center for Japanese Studies*, National Institute for the Humanities, 2013, p. 20.

<sup>6</sup> Ibid, p. 21.

<sup>7</sup> Ibid, p. 24.





Figura 3, *Sarayashiki* [皿屋敷],  
Hokusai, 1831.

*Fugaku sanjūrokkei* (富嶽三十六景, *Trentasei vedute del monte Fuji*), rappresentano diverse creature mostruose. Il titolo dell'opera è probabilmente ispirato al gioco in voga all'epoca comunemente chiamato *Hyaku monogatari kaidankai* (百物語怪談会). Il gioco consisteva nell'accendere cento candele in un ambiente buio, per poi raccontare a turni storie di fantasmi e dell'orrore. Ogni volta che una storia veniva terminata, si spegneva una candela, fino a rimanere nel buio più totale. Era credenza popolare che, una volta spenta l'ultima candela, sarebbe comparso un essere soprannaturale, chiamato *Aoandon* (青行燈),

letteralmente “lanterna blu”.<sup>8</sup> Nonostante il titolo della collezione di Hokusai, solamente cinque stampe sono state realizzate, e l'opera è considerata incompiuta a causa della tarda età dell'artista alla sua uscita. Una di queste rappresenta Okiku (お菊), protagonista della storia dal titolo *Banchō sarayashiki* (番町皿屋敷). Esistono diverse versioni della storia, e ognuna ha in comune la morte di Okiku, la quale viene gettata in un pozzo con la scusa di aver perso un piatto. Okiku trova a morte sul fondo del pozzo. Secondo la leggenda, dal pozzo si può sentire la voce di Okiku che conta i piatti fino al numero nove, iniziando poi ad urlare e strillare prima di arrivare al numero dieci, il piatto che era stata portata a credere di aver perso.<sup>9</sup> Hokusai rappresenta Okiku con un corpo composto di piatti in ceramica blu, la quale con una testa pallida e capelli lunghi neri sbuca da un pozzo (figura 3). La storia divenne così famosa che, quando nel 1795 ci fu un'infestazione di vermi nei pozzi del Giappone, vennero chiamati *okiku mushi*, ovvero insetti Okiku, e furono considerati la reincarnazione della donna.<sup>10</sup> Queste stampe si inseriscono in un genere di stampe *ukiyo-e* molto popolare in epoca Edo, ovvero le stampe di genere *yurei-zu* (幽霊図). Queste stampe si concentravano sulla rappresentazione di fantasmi, mostri, demoni e altre figure soprannaturali. Una delle

<sup>8</sup> Zack DAVISSON, “*Aoandon – The Blue Lantern Ghost*”, in “百物語怪談会 Hyakumonogatari Kaidankai”, 2012, <https://hyakumonogatari.com/2012/11/28/aoandon-the-blue-lantern-ghost/>, 20-01-24.

<sup>9</sup> Stephen ADDIS, *Japanese Ghosts & Demons: Art of the Supernatural*, New York, George Brazziler Inc, 1985, pp. 27-8.

<sup>10</sup> IWASAKA Michiko, TOELKEN Barre, *Ghosts and the Japanese: Cultural Experience in Japanese Death Legends*, University Press of Colorado, 1994, p. 83.

prime stampe di questo genere è attribuita a Murayama Ōkyo (円山応挙, 1733 - 1795), con il suo *emakimono* (絵巻物) dal titolo *Oyuki no maboroshii* (お雪の幻, *Il fantasma di Oyuki*). Numerosi altri artisti si dedicarono a questo tipo di stampe, come Shunbaisai Hokuei (春梅齋 北英, n.d. – 1837, attivo dal 1829 al 1837), il quale si ispirò alla collezione *Hyaku monogatari* di Hokusai per realizzarne delle copie, o Tsukioka Yoshitoshi (月岡芳年, 1839 - 1892), che tra il 1865 e il 1866 realizzò una serie di venticinque stampe dal titolo *Wakan hyaku monogatari* (和漢百物語, *Cento storie sovranaturali di Giappone e Cina*), rappresentanti figure mitologiche come fantasmi, *kappa* ecc. A pari passo con la produzione di stampe, erano numerosi gli autori che scrivevano di fantasmi e demoni. Una di queste figure è tra le più famose della letteratura giapponese: Rokujō. All'interno del *Genji monogatari* (源氏物語) di Murasaki Shikibu (紫式部, 973 circa – 1014 circa) Rokujō, gelosa della bella e giovane Aoi, possiede il suo corpo spingendola alla morte. Un'altra opera interamente incentrata su storie sovranaturali è l'opera di Ueda Akinari (上田秋成, 1734 - 1809) *Ugetsu monogatari* (雨月物語, *Racconti di pioggia e di luna*) del 1768.

Nonostante nessuna di queste stampe o opere possa essere considerata *ero guro*, genere ancora inesistente, le stampe erotiche *shunga* e le stampe sovranaturali *yurei-zu* rivelano l'esistenza di un gusto per immagini e racconti erotici e grotteschi già in periodo Edo.

## 1.2 La nascita dell'*ero guro nansensu*

Esponente del movimento *ero guro* del tardo periodo Taishō (1912 - 1926) e primo periodo Shōwa (1928 – 1989) fu Umehara Hokumei (梅原北明, 1901 - 1946), il cui vero nome era Umehara Sadayasu (梅原貞康).<sup>11</sup> Umehara è considerato uno dei maggiori esponenti del movimento *ero guro nansensu*, principalmente grazie alla pubblicazione della rivista *Grotesque*, distribuita dal 1928 al 1931 e spesso proibita dalle autorità a causa dei suoi contenuti espliciti e scioccanti.<sup>12</sup> Non era il primo giornale di stampo pornografico pubblicato da Umehara, che aveva precedentemente distribuito *Hentai shiryō* (変態資料). Per evitare la

---

<sup>11</sup> 梅原北明, in "Wikipedia", <https://ja.wikipedia.org/wiki/梅原北明>, 20-01-24.

<sup>12</sup> エログロ, in "Wikipedia", <https://ja.wikipedia.org/wiki/エログロ>, 20-01-24.



censura, Umehara inseriva degli annunci sulla rivista *Bungei ichiba* (文藝市場, *Arts Market*), sempre da lui gestita, dove attirava un pubblico di iscritti ai quali sarebbero stati spediti i numeri di *Hentai shiryō*. Tra gli abbonati il figlio di Umehara identificava tre categorie principali di soggetti: professori universitari, ufficiali militari di alto rango e avvocati e giudici. Il successo di *Grotesque* non fu quindi una sorpresa: la prima copia nel 1928 vendette sei mila copie, sia grazie al precedente successo di *Hentai shiryō*, sia per il titolo della rivista, che ricordava al lettore i termini *ero guro*, già in uso al momento della prima pubblicazione.<sup>13</sup> Questa rivista è considerata la prima produzione strettamente *ero guro* dell'epoca.<sup>14</sup>

L'aggiunta del termine *nansensu* al già esistente genere *ero guro* avviene proprio in periodo Shōwa. Più che delineare una netta differenza tra il genere *ero guro* ed *ero guro nansensu*, il secondo delinea un preciso periodo tra gli anni 1920/1930 in cui la cultura popolare giapponese tratta sempre di più tematiche *ero guro*, provocando un vero e proprio boom di cultura e arte appartenente al genere. Inoltre, in periodo Shōwa (1927 - 1945) la produzione *ero guro nansensu* è accompagnata da un movimento di anticensura e da un intento di provocare e scioccare il consumatore dell'opera.

Il Giappone trascina con sé, in questi anni, il progetto dei decenni precedenti di modernizzare il paese su stampo europeo in termini di ideologia e tecnologia.<sup>15</sup> Dopo l'arrivo nel 1853 delle navi inglesi nella baia di Edo guidate dal Commodoro Perry,<sup>16</sup> il Giappone fu obbligato l'anno dopo a sottostare al Trattato di Kanagawa e a terminare la politica del *sakoku* (鎖国),<sup>17</sup> ovvero della parziale chiusura del paese ad influenza estera. L'accordo concluso con Perry aprì le porte alla stipulazione dei trattati ineguali dal 1858, i quali causarono gravi danni all'economia giapponese. Nei decenni seguenti, il Giappone si concentrò sul tentativo di abolire i "trattati ineguali", obiettivo raggiungibile secondo il governo tramite la modernizzazione e l'industrializzazione del paese su modello dei paesi euro-americani. Attraverso la prima riforma fiscale degli anni settanta, che statalizzava e tassava i territori

---

<sup>13</sup> Mark DRISCOLL, *Absolute Erotic, Absolute Grotesque: The Living, Dead, and Undead in Japan's Imperialism (1895 – 1945)*, Duke University Press Books, 2010, p. 182.

<sup>14</sup> Ibid, p. 183.

<sup>15</sup> Miriam SILVERBERG, *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2009, p. 16.

<sup>16</sup> Il Commodoro Matthew Perry fu un ammiraglio statunitense, il quale ha contribuito all'apertura del Giappone ai paesi euro-americani tramite il trattato di Kanagawa del 1854. Nel 1853 guidò una flotta di navi, soprannominate le Navi nere, nella baia di Edo (l'attuale Tokyo) intimidando il governo giapponese a firmare un trattato commerciale o a subire un attacco navale.

<sup>17</sup> Il *sakoku*, letteralmente "paese incatenato" o "blindato", è un termine che oggi indica l'isolamento e viene utilizzato per riferirsi ad alcuni anni della storia giapponese, dal 1642 circa al 1853 circa. Il *sakoku* fu una politica attuata dallo shogunato Tokugawa che regolamentava il commercio e le relazioni estere del paese. Il commercio con il Giappone era permesso a poche nazioni o popolazioni e limitato ad alcune zone del paese.

controllati dall'Impero, il governo si assicurò una fonte costante di reddito, che fu utilizzata per costruire, in parte, nuove infrastrutture e industrie di base, una moderna e vasta linea di trasporti, un sistema postale e la prima flotta navale militare. Il Giappone si impegnò anche nel finanziare missioni accademiche in Europa e Stati Uniti, delle quali la più conosciuta fu la Missione Iwakura della durata di 3 anni, dal 1871 al 1873. Nonostante la missione principale di Iwakura Tomomi (岩倉具視, 1825 - 1883) e degli altri partecipanti (tra cui membri del governo, funzionari e studenti) di revisionare i “trattati ineguali” fu un fallimento, la missione attinse a numerose conoscenze del campo scientifico, economico, politico e culturale, che riferirono e sfruttarono in seguito al loro ritorno in patria. La missione fu centrale per sviluppare gli obiettivi del *fukoku kyōhei* (富国強兵) del paese, ovvero gli sforzi necessari per rendere “ricco il paese e forte l'esercito”. Fu solo dopo l'intervento del Giappone in Russia all'inizio del 1900, passato alla storia come “Triplice intervento”, che il Giappone trovò l'opportunità per porre la questione della revisione dei “trattati ineguali”, i quali furono revocati entro la fine del primo decennio del Novecento.<sup>18</sup> La politica espansionista e coloniale giapponese, cominciata negli ultimi decenni dell'Ottocento su stampo della politica euro-americana, continuò fino al 1945.

È in questi anni di modernizzazione che in Giappone aumentano le pubblicazioni di giornali e riviste. Entro l'inizio del XX secolo venivano pubblicate più di 180 riviste, spesso indirizzate ad uno specifico pubblico. La rivista *Kingu* (キング), creata sullo stampo del *Saturday Evening Post*, nel 1925 vendette 740,000 copie in prima stampa. Tra il 1918 e il 1932 il numero di riviste pubblicate in Giappone triplicò.<sup>19</sup> Entro i primi anni del XX secolo si stava stabilendo in Giappone anche una buona produzione cinematografica, incoraggiata dalla popolarità dei film documentari riguardanti la guerra russo-giapponese. Entro il 1926 i cinema attivi in Giappone erano 1,056.<sup>20</sup> Ogni tipo di media alimentava gli altri, creando una reazione a catena di consumismo mediatico.

L'inizio dell'epoca Shōwa, momento di forte cambiamento, è anche un periodo difficile per il Giappone, appena uscito dalla Prima Guerra Mondiale. Il 1° settembre del 1923 il Giappone viene colpito dal grande terremoto del Kantō e successivo incendio, catastrofe che causa distruzioni in tutta la regione e un altissimo numero di morti e scomparsi. Le vittime stimate

---

<sup>18</sup> Rosa CAROLI, Franco GATTI, *Storia del Giappone*, Bari-Roma, Laterza, 2017, pp. 130-133, 139, 145-147, 164-165.

<sup>19</sup> M. SILVERBERG, *Erotic Grotesque Nonsense*, cit., pp. 23-24.

<sup>20</sup> *Ibid.*

erano, rispettivamente, circa 100,000 e 3,7000. Alcuni di questi dati vennero pubblicati sul *Japan Times*, come è possibile attestare dall'edizione del 4 settembre 1923, erroneamente datata 4 agosto, dove si citano almeno 11 zone di Tokyo reputate parzialmente o interamente rase al suolo o distrutte dagli incendi. Vengono anche stimati circa 100,000 morti e ulteriori 10,000 vittime perite in un incendio presso un edificio militare. Sono inoltre incluse notizie riguardo viveri in arrivo, fondi stanziati dall'Imperatore, e strade sicure da percorrere.<sup>21</sup> Pochi anni dopo, nel 1927, il Giappone soffre un grosso crollo finanziario durante il primo anno di regno dell'imperatore Hirohito (裕仁), evento considerato predecessore della Grande depressione e disastro che apre le porte all'epoca Shōwa.<sup>22</sup> L'economia giapponese ha difficoltà a procedere, segnando un periodo considerato stagnante economicamente. La Prima Guerra Mondiale aveva causato un enorme aumento dei lavoratori in fabbrica che, tra il 1914 e 1919, passarono ad essere più di 1,7 milioni rispetto ai precedenti 948,000.<sup>23</sup> Lo spostamento della popolazione verso le aree urbane continua nei decenni a venire e la popolazione di Tokyo è in veloce crescita. Entro il 1930 in Giappone un cittadino su quattro vive in città.<sup>24</sup> Molti di questi lavoratori urbani finiscono però per trasferirsi nuovamente in zone rurali per poter rimanere vicini alla propria famiglia e/o, sposarsi, ma anche per ottenere una situazione finanziaria più stabile, una volta che l'economia della città aveva deluso le loro aspettative.<sup>25</sup> Questi sono quindi anni di forti oscillazioni economiche per il Giappone, con un primo risvolto negativo nel 1920 e una rapida ripresa fino al 1923, quando il terremoto del Kantō infierisce un grave colpo allo Stato. La successiva risalita economica del paese nel 1924 viene stroncata nel 1927 da un crollo finanziario, tendenza che continua nei due anni a seguire. A peggiorare la situazione, nel 1931 il prezzo del riso e del cotone cala drasticamente, arrecando forti danni al settore rurale fino al 1934. Dal 1934 al 1937 l'economia giapponese torna a migliorare.<sup>26</sup> Queste forti oscillazioni economiche non impediscono alla cultura del consumismo di crescere e instaurarsi nel paese, anche se solo meno del 10% della popolazione (i cosiddetti “white collars”, in giapponese *sararīman* (サラリーマン, *salaryman*), ovvero un impiegato d'azienda) si poteva permettere di fare acquisti a

---

<sup>21</sup> Ernest A. HODGSON, “The Japanese Earthquake, 1 September 1923”, *Journal of the Royal Astronomical Society of Canada*, vol. 18, 1924, pp. 418-19.

<sup>22</sup> MASATAKA Kosaka, “The Showa Era (1926 – 1989)”, *Daedalus*, vol.119, n. 3, Showa: The Japan of Hirohito, The MIT Press, 1990, p. 29.

<sup>23</sup> M. SILVERBERG, *Erotic Grotesque Nonsense*, cit., p. 21.

<sup>24</sup> *Ibid*, p. 17.

<sup>25</sup> *Ibid*.

<sup>26</sup> *Ibid*, p. 21.

rate, comprare vestiti prodotti in massa, e trasferirsi in complessi di case moderne. Il resto della popolazione giapponese poteva godere della nuova cultura consumistica in altra maniera, frequentando grandi magazzini e cinema, leggendo riviste e giornali piene di immagini di prodotti e oggetti: “In other words, the consumption of images of objects rather than the objects themselves was central to Japanese modern culture”.<sup>27</sup> Un altro media importante per la diffusione di notizie e “immagini” era la radio, spesso presente nei luoghi di raduno e incontro più popolari del periodo: i caffè. Entro il 1933, 40,000 caffè erano operativi in tutto il Giappone.<sup>28</sup>

It is possible to characterize early Shōwa as a time of consumerism, with the growth of large department stores in main cities. Superficial as these phenomena may have been, being confined mostly to the Tokyo and Osaka areas, it is true that urban culture was both vigorous and lively. The period straddling the end of Taisho and the first decade of Shōwa (between the early 1920s and the mid-1930s) was one of slower growth; times were definitely hard, but that goes only part way in explaining Japan’s submission to militarist rule.<sup>29</sup>

Soprattutto negli anni di controllo militare in Giappone media come il cinema, la radio e la stampa (anche se quest’ultima in minor misura) erano affetti da censure da parte del governo, misura parzialmente ancora in vigore.<sup>30</sup> Per esempio, qualsiasi tipo di discussione politica era proibita in radio e le produzioni cinematografiche non potevano criticare il sistema politico del Giappone o mostrare sentimenti antimilitaristi se non volevano rischiare di essere proibite o subire tagli.<sup>31</sup>

I primi venti anni Shōwa sono segnati da una forte espansione coloniale del Giappone e dallo scoppio della seconda guerra sino-giapponese nel 1937, il quale inizio è attribuito all’incidente di Mukden del 18 settembre 1931 e successiva invasione da parte del Giappone della Manciuria. In tutto il paese nascono e crescono moti nazionalisti, imperialisti e razzisti nei confronti dei paesi confinanti, fondati su un’ideologia di espansionismo coloniale e superiorità della razza giapponese. I moti culminano con l’attentato del 26 febbraio 1936 all’allora primo ministro Okada Keisuke (岡田啓介, 1868 - 1952) da parte di truppe militari

---

<sup>27</sup> Ibid, p. 23.

<sup>28</sup> Ibid, p. 25.

<sup>29</sup> MASATAKA K., “The Showa Era”, *Daedalus*, cit., p. 30.

<sup>30</sup> Nel 2023, il Giappone è risultato sessantottesimo sul World Press Freedom Index, preceduto dal Lesotho e seguito da Panama. RFS (Reporters Without Borders), 2023: <https://rsf.org/en/index>, 20-01-24.

<sup>31</sup> M. SILVERBERG, *Erotic Grotesque Nonsense*, cit., pp. 26-7.

che marciano su Tokyo. Il *coup d'état* è un fallimento, ma termina solamente con la richiesta dell'Imperatore di abbandonare l'offensiva. Ciò non impedisce al Giappone di prendere parte al Patto tripartito del 1940, stipulato con la Germania nazista e l'Italia fascista dell'epoca. Gli ultimi anni Shōwa sono il periodo di maggior espansione dell'impero giapponese, che instaura un severo controllo sulla penisola coreana già dal 1910, e che arriva a comprendere parte della Cina, India, Vietnam, Filippine ecc.

È in questi primi anni di grandi cambiamenti nel paese e di forti presenze militari, di maggiore censura e di ritorno a valori "tradizionali" giapponesi e discorsi nazionalisti di *grandeur* della "razza giapponese", che prende forma il genere *ero guro nansensu*. In questo periodo nascono le popolari figure della *moga* (dall'inglese *modern girl*) e *mobo* (*modern boy*), collocate nel centro della vita erotica, grottesca e nonsense del Giappone: Asakusa. Silverberg traccia un ritratto dettagliato e sovversivo delle figure che popolano Asakusa negli anni venti e trenta del 1900, concentrandosi sulle figure femminili della *moga* e della cameriera nei caffè. Le descrive come donne militanti e lavoratrici, spesso spinte a lavorare a causa di un bisogno economico dovuto al boom economico degli anni della Prima Guerra Mondiale.<sup>32</sup> Ne sono testimonianza racconti come *Chijin no ai* (痴人の愛, *L'amore di uno sciocco*) dello scrittore Tanizaki Jun'ichirō (谷崎潤一郎, 1886 - 1965), pubblicato per la prima volta tra il 1924 e il 1925 sull'*Ōsaka Asahi shinbun* (大阪朝日新聞) e, in seguito, su *Josei* (女性). Il protagonista del racconto si innamora sperdutamente di Naomi, la sua moglie bambina che ha salvato dal suo lavoro di cameriera in un caffè. Mentre Naomi cresce e matura, la sua figura inizialmente innocente e femminile si trasforma in un personaggio sessuale e mascolino, erotico e grottesco, che sfida le norme di genere e culturali, trasformandola in una vera e propria *modern girl* spinta all'estremo.<sup>33</sup> Anche Kawabata Yasunari (川端康成, 1899 – 1972) nella sua opera *Asakusa kurenaidan* (浅草紅團, *La banda di Asakusa*) descrive la vita di una banda di teppisti ad Asakusa, alcune di loro donne. Kawabata descrive Asakusa in maniera storica e descrittiva tramite la tecnica del *collage*, con personaggi buffi e quasi realistici, accomunati da uno spirito politico fresco e da un sottofondo di povertà e perdizione. Non è difficile immaginare come il cambiamento della situazione economica e culturale del Giappone abbiano portato un cambiamento sociale sia nel ruolo maschile sia nel ruolo

---

<sup>32</sup> M. SILVERBERG, *Erotic Grotesque Nonsense*, cit., pp. 66-67.

<sup>33</sup> *Ibid.*, pp. 55-56.

femminile della scocità giapponese degli anni Shōwa, apportando cambiamenti anche all'ideologia dello stato-famiglia e all'istituzione dello *ie* (家): “The family-state ideology was on the wane due to capitalist economic development, the development of the individual, and the notion of the family as part of the private sphere and not as a public institution”.<sup>34</sup> Con l'avvento degli anni '40 e lo scoppio della guerra nel Pacifico, il governo giapponese torna ad imporre dei limiti più severi riguardo l'identità di genere e libertà culturale, tramite la promulgazione di nuove leggi e un'applicazione meno permissiva della censura.<sup>35</sup> È in questi anni del periodo Shōwa che l'*ero guro nansensu* si sviluppa come genere letterario. Tra gli esponenti maggiori del movimento figura Edogawa Ranpo (江戸川乱歩, 1894 - 1965), nome d'arte dello scrittore Hirai Tarō (平井太郎), il cui nome di penna è ispirato allo scrittore americano Edgar Allan Poe, noto produttore di storie horror, mystery e *macabre*. Edogawa Ranpo pubblica nel 1925 *Ningen isu* (人間椅子, *La poltrona umana*), una storia breve e di indubbio macabro stampo che precede i temi delle sue successive pubblicazioni. Con protagonista una scrittrice, *La poltrona umana* narra di una donna intenta a leggere delle lettere a lei inviate dai propri fan, tra le quali compare un manoscritto. Il manoscritto racconta la terrificante storia di un uomo che ha deciso di vivere all'interno di poltrone da lui modificate per poter sentire il calore umano di chi si sarebbe seduto su di lui, e procede nel descrivere la sua ultima postazione, la sedia stessa sulla quale la donna si trova mentre legge il manoscritto. Il suo racconto breve, *Mōjū* (盲獣) del 1931 viene considerato l'apice della scrittura *ero guro nansensu* dell'autore, cominciata nel 1928 con la pubblicazione di *Injū* (陰獣, *La belva nell'ombra*), racconto considerato una delle maggiori cause della seguente popolarità del genere *ero guro nansensu*, e una delle sue prime espressioni. Il protagonista di *Mōjū* è un assassino cieco che, appassionato dalla scultura, finisce per rapire, aggredire, assassinare e mutilare numerose donne. L'uomo è spesso comparato ad un insetto, con “dita aracnee”<sup>36</sup> o simili ad “antenne d'insetto”.<sup>37</sup> Trattando temi come il sadomasochismo, devianze sessuali e violenza, questa storia breve contiene

---

<sup>34</sup> Ibid, p. 146.

<sup>35</sup> Ibid, p. 71.

<sup>36</sup> RAMPO Edogawa, *Moju: The Blind Beast* [盲獣], trad. di Anthony Georges Whyte, Elektron Ebooks, 2013, p.

13.

<sup>37</sup> Ibid, p. 29.

molte delle tematiche che saranno presenti nelle sue opere successive.<sup>38</sup> Nello stesso anno, viene pubblicato anche il racconto di Yumeno Kyūsaku (夢野久作, 1889 - 1936), nome d'arte di Sugiyama Yasumichi (杉山泰道), *Binzume no jigoku* (瓶詰の地獄, *L'inferno nelle bottiglie*). Il racconto viene pubblicato per la prima volta nel 1928, sulla rivista *Ryōki*, pubblicata a Kyōto e, forse anche per il carattere “provinciale” della rivista, inizialmente non attirò l'attenzione della critica e dei lettori.<sup>39</sup> Il racconto è composto da quattro lettere, riportate all'interno della narrazione in ordine sparso, ovvero non cronologico. Da esse si evince che fratello e sorella, protagonisti del racconto, sono naufragati su un'isola sperduta nel mare, e scrivono queste lettere per poi gettarle a mare all'interno di bottiglie. La narrazione procede con lo svelare un incesto avvenuto tra i due protagonisti, e tratta temi come la morale, la follia e il destino. Nel 1932 viene pubblicata l'intera collezione delle opere di Edogawa Ranpo e, pochi anni dopo nel 1936, viene pubblicata l'ultima opera di Yumeno prima della sua morte, *Dogura magura* (ドグラマグラ, *Dogra magra*). Questo racconto breve è ambientato in un ospedale psichiatrico e vede come protagonista un uomo che ha completamente perso la memoria, al punto da non ricordare neanche il proprio nome. Il testo tratta tematiche psicologiche, dedicando numerose pagine a trattati e articoli di ricerca fittizi, e si concentra su temi come l'identità, la follia e la società contemporanea all'anno di pubblicazione. All'interno del racconto vengono menzionati anche i termini erotico, grottesco e nonsense non solo come tematiche separate: “Ce sont précisément gens avec qui cela vaut la peine de discuter phénomènes étranges. Ils sont la race d'avant-garde, la plus nouvelle et la plus fine, celle qui n'aura de cesse d'anpotanpokantiser radicalement le cerveau, ce grand héros de « l'érotique-grotesque-non-sens » total... qui n'aura de cesse de dévoiler le vrai visage du plus grand mystère du monde ”.<sup>40</sup> Sembra chiaro dal testo come, nel 1936, l'*ero guro nansensu* come genere e come movimento fosse già consolidato e conosciuto e, forse, al suo apice. Il movimento *ero guro nansensu* è quindi attribuito ai primi anni trenta del 1900 in Giappone ed è considerato il perno decadente tra l'era del “modernismo” e gli anni del “fascismo”.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Nel 2008 dal racconto è stato ispirato un film dal titolo *Inju, la bête dans l'ombre*, diretto da Barbet Schroeder e presentato alla sessantacinquesima Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia.

<sup>39</sup> SAGIYAMA Ikuko, KYŪSAKU Yumeno “Binzume no Jigoku (L'inferno delle bottiglie) di Yumeno Kyūsaku”, *Il Giappone*, vol. 30, Università degli studi di Napoli “L'orientale”, 1990, p. 114.

<sup>40</sup> KYŪSAKU Yumeno, *Dogra Magra* [ドグラマグラ], trad. di Patrick Honoré, Arles, Editions Philippe Picquier, 2003, p. 188.

<sup>41</sup> M. SILVERBERG, *Erotic Grotesque Nonsense*, cit., pp. 4-5.

Tra gli scrittori considerati vicini all'*ero guro nansensu*, per le tematiche da loro trattate o l'atmosfera creata nelle loro produzioni, compaiono Akutagawa Ryūnosuke (芥川龍之介, 1892 – 1927), Hagiwara Sakutarō (萩原朔太郎, 1886 – 1942) e i precedentemente nominati Kawabata Yasunari e Tanizaki Jun'ichirō. Nonostante Akutagawa non abbia vissuto in pieno gli anni dell'epoca Shōwa, i suoi racconti sono spesso inquietanti, grotteschi e psicologici. Tra le sue opere più famose spiccano *Rashōmon* (羅生門), pubblicata nel 1915, *Hana* (鼻, *Il naso*) dell'anno seguente e *Jigokuhen* (地獄変, *La scena infernale*), del 1917. Queste tre brevi storie dell'orrore lasciano al lettore una sensazione di inquietudine una volta terminate, e spesso mandando un chiaro messaggio al pubblico. Hagiwara Sakutarō divenne famoso per le sue poesie in verso libero, e in particolare per la sua raccolta *Tsuki ni hoeru* (月に吠える, *Abbaiare alla luna*), anch'essa del 1917, dove l'autore tratta di temi esistenziali, concentrandosi sul suono e la musicalità del verso più che la sua composizione. Il suo rifiuto di ogni schema e la rottura con i metodi tradizionali rende le sue opere vicine all'*ero guro nansensu*.

L'interesse per ogni cosa *ero guro nansensu* non si fermava solo alla letteratura, al cinema o alla musica, ma traspariva anche nei fatti di cronaca. L'episodio più famoso degli anni Shōwa è indubbiamente quello che passò alla storia come il caso di Abe Sada, avvenuto nel 1936. Abe Sada (阿部定, 1905 – 1971 circa), una geisha e prostituta, divenne famosa dopo aver strangolato e provocato la morte dell'amante, Ishida Kichizō (石田吉蔵), asportandone poi le parti intime per portarle con sé. Gli elementi erotici e grotteschi del caso attirarono l'attenzione dei media e del pubblico, che rimase affascinato dalla storia. Abe Sada fu condannata a cinque anni di reclusione in carcere e, una volta scontata la pena, scrisse e pubblicò la propria biografia. Hijikata Tatsumi (土方 巽, 1928 - 1986), fondatore insieme a Ōno Kazuo della danza *butō* (舞踏), è ritratto con Abe Sada in una fotografia di Fujimori Hideo del 1969, scatto che sarà usato per creare il volantino per promuovere una serie di performances dirette da Hijikata dal titolo *Shiki no tame no nijūnanaban* (四季のための二



十七晚, *Twenty-seven Nights for Four Seasons* ), presentate nel 1972.<sup>42</sup> Abe Sada fu condannata a cinque anni di reclusione in carcere e, una volta scontata la pena, scrisse e pubblicò la propria biografia.

La popolarità del genere *ero guro nansensu* si concentrò anche sulla guerra e colonialismo del Giappone degli anni 1920/1930. Durante gli anni di espansione del Giappone e delle sue forti politiche nazionaliste, le immagini delle colonie giapponesi in patria e dei soldati in guerra erano numerose e spesso utilizzate dallo Stato per attuare una propaganda militaristica e nazionalista. Un esempio perfetto lo fornisce *A guide to the New Korea*, pubblicata in Giappone nel 1930:

The guide featured photographs of the Japanese author in fedora and Korean garb, a young Korean girl in native garb, and a memorial to Korean killed during the massacre after the Kantō earthquake of 1923 that included the murder of pregnant Korean women. [...] This served two purposes. First, it defined Koreans, including Korean women, as separate from the Japanese people (*minzoku*); and second, it called into question the modern mores of women in Japan.<sup>43</sup>

I cinema proiettavano innumerevoli documentari e immagini di guerra, mentre le città era tappezzate di poster e volantini di propaganda pro-coloniali che glorificavano il sacrificio dei soldati morti in guerra e l'atto stesso di violenza nei confronti dei paesi confinanti. Secondo Kurosawa, nel 1942 la percentuale di film nazionalistici prodotti in Giappone ammontava ad un 21%, percentuale che arrivò a raggiungere il 62% e 60% rispettivamente nel 1944 e 1945.<sup>44</sup>

Racconti che erano diffusi in Giappone tramite lettere, diari di guerra e testimonianze, combinate a video, immagini e notizie radio che riportavano grotteschi e crudi dipinti degli anni della guerra si incontrano in periodo Shōwa con l'*ero guro nansensu* e con la cultura capitalista e consumistica che aveva da pochi decenni preso piede nel paese. Non solo più oggetti e arte divengono beni di consumo, ma anche i corpi dei soldati, immigrati, colonizzati e consumatori stessi.

---

<sup>42</sup> Katja CENTONZE, "Hijikata Tatsumi's Sabotage of Movement and the Desire to Kill the Ideology of Death", *Death and Desire in Contemporary Japan*, a cura di Andrea De Antoni e Massimo Raveri, Venezia, Edizioni Ca' Foscari, 2017, p. 223.

<sup>43</sup> M. SILVERBERG, *Erotic Grotesque Nonsense*, cit., pp. 86-7.

<sup>44</sup> KURASAWA Aiko, "Propaganda Media on Java under the Japanese 1942-1945", *Indonesia*, n. 44, Cornell University Press, 1987, p. 70.

L'*ero guro nansensu* come produzione e movimento culturale si sviluppa quindi in un periodo di consumismo dei corpi e di attenzione ad immagini sempre più mostruose e violente. Ma cosa differenzia le pubblicazioni *ero guro nansensu* dalle precedenti opere *ero guro*? È proprio nel contesto storico, culturale e sociale del Giappone degli anni '20 e '30 del Novecento che è da ricercare una prima possibile risposta. L'*ero guro nansensu* non sembra avere come scopo ultimo solamente l'intento di spaventare e terrificare il consumatore. Nato in un periodo di forte censura mediatica a causa dell'ideologia dello Stato nazionalista e militaristica, le produzioni *ero guro nansensu* sono una forma di ribellione e, forse, di protesta: dipingono personaggi che sfidano le norme sociali e culturali giapponesi, come Naomi nel racconto di Tanizaki, o le ragazze e i ragazzi di Asakusa nel racconto di Kawabata; vengono pubblicati immagini e racconti erotici nonostante la censura in vigore, spesso escogitando vie secondarie per rendere la loro distribuzione possibile, come fece Umehara con le proprie pubblicazioni e come tanti altri autori fecero, facendo circolare i loro racconti in cerchie segrete di appassionati. Umehara stesso parla della posizione dell'arte *ero guro nansensu* negli anni venti e trenta del 1900 in Giappone:

For [...] Umehara Hokumei, the ideal of a utopian transformation of Japanese society toward the goal of liberating people from sexual, ethnoracial, and class oppression could be achieved only inside capitalist media, immanent to reification. Umehara reasoned that the new printing and distribution methods developed after the Tokyo earthquake of 1923, concomitant with the explosion in mass readership as middle-class households regularly subscribed to one daily newspaper and three or four monthly magazines (Nagamine 1997; Frederick 2006), offered new opportunities for leftists and liberationists to popularize their opinions. His position [...] was that the mass media offered heretofore unimagined possibilities for creators to get their ideas across to the masses of consumers hungry for them. If these ideas could be put into provocative new forms designed to capture modern curiosity – to get metropolitan subjects to *pay attention* to and consume their commodities, inadvertently paying back to the capitalist system the wages they were (under)paid for their labor - then there was no limit to how far they could spread.<sup>45</sup>

Traspare chiaramente dalle parole di Umehara come ci fosse un intento politico dietro le sue pubblicazioni artistiche che contrastava senza alcun dubbio con la politica dello Stato dell'epoca. L'arte *ero guro nansensu* del periodo Shōwa mirava alla rappresentazione di una sovversione dei canoni di bellezza e popolarità precedentemente canonizzati, sottintendendo

---

<sup>45</sup> M. DRISCOLL, *Absolute Erotic, Absolute Grotesque*, cit., p. 163.

una sovversione dell'ideologia e della propaganda di Stato giapponese e popolarizzando un moto di ribellione e di circolazione di pubblicazioni e media censurati dal governo. È proprio l'aggiunta del termine *nansensu* a rappresentare questo cambiamento.

### 1.3 Il revival dell'ero guro nansensu

Con l'arrivo degli anni quaranta del Novecento, e un governo militare giapponese sempre meno permissivo e orientato alla guerra, il genere *ero guro nansensu* viene fortemente censurato e, di conseguenza, la sua popolarità va scemando. Con la fine della Seconda Guerra Mondiale nel 1945 la censura nei confronti di temi inappropriati, come era considerato l'*ero guro nansensu*, si allenta parzialmente, rendendo autori e artisti *ero guro* ed *ero guro nansensu* liberi di tornare in superficie. Vengono prodotti numerosi film *ero guro* negli anni sessanta e settanta, spesso ispirati a romanzi e storie famose nell'epoca Shōwa, come l'adattamento cinematografico del romanzo *Mōjū* di Edogawa Ranpo del 1969 diretto da Masumura Yasuzō (増村保造, 1924 - 1986). Indubbiamente il regista più famoso che ha partecipato a produzioni di genere *ero guro* a partire dalla fine degli anni cinquanta fu Ishii Teruo (石井輝男, 1924 - 2005). Conosciuto principalmente per i suoi film *Tokugawa jo keibatsushi* (徳川女刑罰史, *Shogun's Joy of Torture*) del 1968 e *Kyōfu kikei ningen* (恐怖奇形人間, *Horrors of Malformed Men*) dell'anno seguente, Ishii Teruo fu un regista largamente attivo fino agli anni 2000, e viene considerato maestro del sottogenere *ero guro* “pinku eiga” (ピンク映画), ovvero “film rosa”, principalmente pellicole erotiche e spesso contenenti scene d'azione. Ammiratore di Edogawa Ranpo e Akutagawa Ryūnosuke,<sup>46</sup> Teruo stesso in un'intervista del 2005 parla dell'influenza che i racconti di Edogawa hanno avuto sulla sua generazione e su registi di generazioni seguenti:

“Every boy from my generation up until the generation of Shinya Tsukamoto, who I get along with very well, has read the work of Edogawa Ranpo. His writing was serialised in a magazine called Shonen Club, which was very popular among boys for many years. It's because we all began reading him during our childhoods that we feel very close to Ranpo's work”.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Chris D., *Interview with Teruo Ishii*, in “Nihon Cine Art”, 2011, <http://eigageijutsu.blogspot.com/2011/02/interview-with-teruo-ishii.html>, 20-01-24.

<sup>47</sup> Tom MES, *Teruo Ishii*, in “Midnight Eye: Visions of Japanese Cinema”, 2005, <http://www.midnighteye.com/interviews/teruo-ishii/>, 20-01-24.

Ishii Teruo ha collaborato nel suo film *Meiji Taishō Shōwa ryōki onna hanzaishi* (明治大正昭和 猟奇女犯罪史, *Love and Crime*) del 1969 con Hijikata Tatsumi e Abe Sada. Nella pellicola, un dottore che sta per praticare un'autopsia sulla donna che l'ha tradito dopo essersi suicidata, decide di condurre uno studio sulla criminalità femminile, trattando anche il caso di Abe Sada.<sup>48</sup> Hijikata occupa un ruolo importante nei film di Ishii, *Horrors of Malformed Men*, e viene coinvolto dal regista anche per la creazione di *Kaidan nobori ryū* (怪談昇り竜, *Blind Woman's Curse*, 1970). Molte delle pellicole di Ishii verranno conosciute come appartenenti al genere "pinkie violence". La più importante casa di produzione di film erotici e d'azione era la Tōei (ancora oggi esistente sotto il nome di Tōei Company Ltd. 東映株式会社), famosa per le pellicole cinematografiche a tema *yakuza*, come *Hibotan bakuto* (緋牡丹博徒, *The Valiant Red Peony*) del 1968. Questi film erano spesso prodotti da Shundō Kōji (俊藤浩滋, 1916 - 2001). Lo stesso Ishii Teruo lavorò per la Tōei dagli anni sessanta agli anni ottanta circa. Le sue pellicole hanno come protagonisti il *gore*,<sup>49</sup> la tortura e il sesso; alcune scene dei suoi film sono ancora considerate tra le più violente mai realizzate:

Who can forget the image of a maiden crucified upside down in the sea, waiting for the incoming tide to cement her cruel fate, in *Shogun's Joys of Torture*? The spearing of a row of women at the opening of *Inferno of Torture*? Or the various torture wheels, boiling cauldrons and other such apparatus used to deliver "justice" elsewhere? In Ishii's twisted world, there is no taboo left unbroken. Incest, rape and bestiality are brought to the front; pregnant bellies are defiled, and bodies are torn limb from limb. In that regard, the gruesome dismemberment of one unlucky

---

<sup>48</sup> Il film è interamente disponibile su Internet Archive:

<https://archive.org/details/MeijiTaishoShowaRyokiOnnaHanzaishiTeruoIshii1969AngeeParaZoowoman.website/20-01-24>.

<sup>49</sup> Dall'inglese *to gore*, letteralmente "perforare" o "pugnalarlo", o dall'inglese antico *gore*, letteralmente "sangue denso o rappreso". Il termine *gore* è ora utilizzato per definire un sottogenere dell'horror concentrato su scene di cruda violenza spesso ricche di sangue. Il termine *gore* è spesso usato in maniera interscambiabile con il termine "splatter". I media di genere *gore* causano una reazione di terrore, fascinazione e disgusto tra gli apprezzatori del genere. Diverse rappresentazioni del genere sono considerate popolari, tali il franchise di film *Saw*, che comprende ad oggi dieci film, *Carrie – Lo sguardo di satana* (*Carrie*, 1979) una pellicola di Brian di Palma tratta da un racconto di Stephen King, e il più recente *Terrifier* (2016) di Damien Leone. Il genere *gore* è popolare anche fra i videogiochi, alcuni esempi sono il franchise di *Mortal Kombat* (una serie di videogiochi statunitense picchiaduro in produzione dal 1992) o di *Baiohazādo* (バイオハザード, *Resident Evil*, serie di videogiochi horror giapponesi in produzione dal 1996).

customer at the close of *Inferno of Torture* remains one of the most shocking in Japanese studio filmmaking — perhaps even the world.<sup>50</sup>

Tra i registi di genere *ero guro* degli anni sessanta e settanta spicca anche il nome di Komizu Kazuo (小水一男, 1968 - ), spesso soprannominato “*Gaira*”, regista attivo dal 1968 che ha diretto film come *Shojo no harawata* (処女のはらわた, *Entrails of a Virgin*) del 1986 e *Batorugāru Tokyo Crisis Wars* (バトルガール Tokyo Crisis Wars, *Battle Girl: The Living Dead in Tokyo Bay*) del 1991. Vicino al genere *ero guro* è anche Tsukamoto Shin’ya (塚本晋也, 1960 - ), regista che acquista sempre più fama a partire dagli anni settanta con pellicole come *Tetsuo* (鉄男) del 1989, e il più recente *Rokugatsu no hebi* (六月の蛇, *Un serpente di giugno*), del 2002. Le sue pellicole sono considerate una rivisitazione *cyberpunk* del genere *ero guro*, con trasformazioni “kafkiane” dei personaggi principali dei suoi film e rappresentazioni spinte all’estremo di *fetish* sessuali.

Non è da ignorare anche l’influenza che il cinema hollywoodiano ha avuto sugli artisti giapponesi nella seconda metà del Novecento. Maruo Suehiro, uno dei mangaka di genere *ero guro* più conosciuti e apprezzati al mondo, cita *L’esorcista* (*The Exorcist*, 1973), del celebre regista William Friedkin (1935 - 2023), come il suo film preferito durante un’intervista del 2019.<sup>51</sup>

Il cinema non è l’unico media che ha visto un revival del genere *ero guro* dopo il suo apice di popolarità in periodo Shōwa; anche l’industria di manga e anime è tornata ad interessarsi a temi *ero guro* ed *ero guro nansensu*. Maruo Suehiro è considerato a capo del revival del genere *ero guro* nei manga a partire dai primi anni ottanta. Creatore del celebre personaggio di Tomino e famoso per la sua rielaborazione di racconti come *L’inferno delle bottiglie* di Yumeno Kyūsaku o *Panorama-tō kidan* (パノラマ島綺譚, *La strana storia dell’isola Panorama*) di Edogawa Ranpo, Maruo Suehiro trae ispirazione dal movimento *ero guro nansensu* dell’epoca Shōwa e lo rielabora, creando una nuova corrente di *ero guro nansensu* post-guerra. Molte delle sue storie includono scene di guerra o soldati, che compaiono nell’universo di Maruo sotto l’influenza dei racconti dei suoi genitori, sopravvissuti alla

---

<sup>50</sup> James BALMONT, *How Teruo Ishii Became Japan’s Ero Guro King*, in “Arrow Video”, 2020, <https://www.arrowfilms.com/blog/features/how-teruo-ishii-became-japans-ero-guro-king/>, 20-01-24.

<sup>51</sup> Furio DETTI, *Intervista a Suehiro Maruo*, in “Horror Magazine”, 2019, <https://www.horror magazine.it/12324/intervista-a-suehiro-maruo>, 20-01-24.

guerra.<sup>52</sup> La prima pubblicazione in Italia di Maruo Suehiro fu *Warau kyūketsuki* (笑う吸血鬼, *Il vampiro che ride*) agli inizi degli anni 2000, serie di manga ad oggi ristampato in Italia numerose volte. La trama dell'edizione italiana della Coconino Press riporta questo riassunto:

Lei è una demone centenaria assetata di sangue. Loro, gli adolescenti Luna e Konosuke, sono prima vittime, poi amanti e a loro volta carnefici. Suehiro Maruo, il maestro del manga fantastico-horror, cala il mito senza tempo del vampiro nella realtà del Giappone contemporaneo. Ne esplora il lato oscuro, le ansie e le nevrosi, e ne fa l'oggetto di una spietata critica sociale. Tra gang giovanili, studentesse che si prostituiscono, adulti assenti o predatori si dipana la trama di un capolavoro del graphic novel. Erotico e onirico, grottesco e perturbante.<sup>53</sup>

Il tema dei vampiri, che già appariva in *Barairo no kaibutsu* (薔薇色ノ怪物, *Rose Colored Monster*) nel 1982, non è l'unico tema ricorrente nell'immaginario di Maruo Suehiro che spesso si serve di insetti, occhi, serpenti e fiori come simbologia nelle sue opere. I suoi protagonisti si ritrovano in situazioni estremamente grottesche ed erotiche, dove non sempre sono le vittime degli atti violenti, ma anche i carnefici. Venti anni prima, nel 1965, Hijikata Tatsumi aveva diretto *Bara iro dansu A LA MAISON DE M. CIVEÇAWA Shibusawasan no ie no hō e* (バラ色ダンス A LA MAISON DE M. CIVEÇAWA 澁澤さんの家の方へ, *La danza rosa: A LA MAISON DE M. CIVEÇAWA (Alla casa del Signor Shibusawa)*),<sup>54</sup> affiancato dai danzatori Ōno Kazuo (大野一雄, 1906 - 2010), Ōno Yoshito (大野慶人, 1938 - 2020), Ishii Mitsutaka (石井満隆, 1939 - 2017) e altri.<sup>55</sup> Come sottolineato da Centonze,<sup>56</sup> vi è una stretta connessione tra l'estetica *ero guro nansensu* sviluppata nel *butō* che è incentrato sull'erotismo e la morte e che rivoluziona la scena della danza e del teatro a partire dal 1959 esercitando durante gli anni sessanta un forte influsso su intellettuali e artisti. Nel 1968 Hijikata Tatsumi presenta al Nippon seinenkan di Tokyo la performance *Hijikata to*

---

<sup>52</sup> Igort, *Igort intervista Suehiro Maruo*, in "Ultrazine", 2001, <https://smokyland.blogspot.com/2020/03/oldies-but-goldies-igort-intervista.html>, 20-01-24.

<sup>53</sup> MARUO Suehiro, *Il vampiro che ride (Vol.1)* [笑う吸血鬼], trad. di Yamane M., Roma, Coconino Press, 2014, <https://www.coconinopress.it/prodotto/il-vampiro-che-ride-vol-1/>, 20-01-24.

<sup>54</sup> Katja CENTONZE, "Mutamenti del linguaggio estetico e segnico della danza: Ankoku Butō", *Mutamenti dei linguaggi della scena teatrale e di danza del Giappone contemporaneo*, a cura di Bonaventura Rupert, Venezia, Libreria Editrice Cafoscarina, 2014, p. 87.

<sup>55</sup> Parzialmente visionabile al link: <https://www.youtube.com/watch?v=NIOjTt1LWC8>, 20-01-24.

<sup>56</sup> Centonze K., *Hijikata Tatsumi's Sabotage of Movement and the Desire to Kill the Ideology of Death*, *Death and Desire in Contemporary Japan*, cit., p. 214.



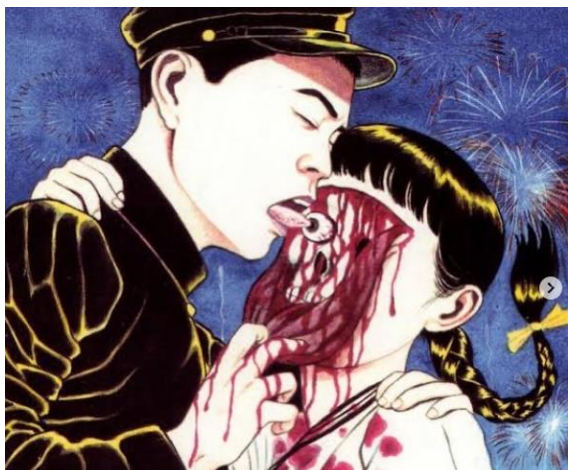


Figura 4, *Maruo Graph DX I* [丸尾画報 DX I], Maruo Suehiro, 2014.

*nihonjin – Nikutai no hanran* (土方巽と日本人—肉体の叛乱, *Hijikata e i giapponesi – La ribellione del corpo di carne*),<sup>57</sup> titolo che pone in evidenza la centralità che la corporeità del *nikutai* occupa non solo nel progetto artistico di Hijikata, ma in senso ampio nella cultura degli anni sessanta strettamente legata al macabro e all’erotismo.<sup>58</sup> Nell’analisi di Centonze sul corpo nel *butō* questo viene discusso in dettaglio: “I would suggest that *butō* embraces

the different stages of biological death<sup>15</sup> subverting choreographic laws and instituting anti-aesthetic and grotesque states of the body.”<sup>59</sup> La scena del *butō* ha avuto un forte influsso su artisti *ero guro* degli anni sessanta e successivi come movimento di rivolta, ribellione e creazione.

Maruo Suehiro ha anche realizzato delle collezioni di tavole



Figura 6, *Shiro rō* [白牢], Tatsushima Yūko, 2002.

e disegni da lui realizzati che ha riunito in tre volumi dai titoli *Maruo gahō DX I, II, III* (丸尾画報DX I, II, III, Maruo Graph DX I, II e III), il primo volume pubblicato nel 2014 e i due seguenti nel 2018. Tra le immagini più ricorrenti delle opere di Maruo, le più conosciute e popolari in termini di cultura pop sono le diverse varianti



Figura 5, *Maruo Graph DX II* [丸尾画報 DX II], Maruo Suehiro, 2018.

dell’immagine che rappresenta due personaggi, uno dei quali è spesso un uomo o un mostro, mentre lecca l’occhio della seconda persona,

<sup>57</sup> Katja CENTONZE, “La ribellione del corpo di carne nel *butō*”, *Atti del XXV Convegno di Studi sul Giappone*, Venezia, Cartotecnica Veneziana Editrice, 2002, p. 1.

<sup>58</sup> Ibid, p. 5.

<sup>59</sup> Katja CENTONZE, “Hijikata Tatsumi’s Sabotage of Movement and the Desire to Kill the Ideology of Death”, *Death and Desire in Contemporary Japan*, cit., p. 208.

solitamente una ragazzina (figura 4 - 5) Probabilmente un'allusione sessuale, dove l'occhio ricorda la forma dei genitali femminili e la lingua quella dei genitali maschili, le immagini che raffigurano questo tema includono anche elementi grotteschi, come scheletri, visi che vengono scarnificati, sangue e la presenza stessa di ragazzine giovani che subiscono l'atto "penetrativo". La stessa artista che ha ispirato l'inizio di questo lavoro, Tatsushima Yūko, sembra condividere numerose immagini ricorrenti e simbolismo con i manga di Maruo, come i fiori, le campane e gli occhi (figura 6).

Appartenenti alla stessa generazione di Maruo Suehiro, Itō Junji (伊藤潤二, 1963 - ) e Kago Shintarō sono tra i più famosi mangaka *ero guro* della nostra epoca. Itō Junji, nato nel 1963 e attivo dal 1987, è principalmente conosciuto per le sue serie di manga *Tomie* (富江, 1987 - 2000), *Gyo* (ギョ, 2001 -2002) e *Uzumaki* (うずまき, 1998 - 1999). Diversi dei suoi lavori sono stati adattati in serie animate e pellicole cinematografiche, delle quali la più recente è *Itō Junji Maniaku* (伊藤潤二『マニアック』, *Junji Ito Maniac: Tales of the Macabre*), uscita nel 2023 sulla piattaforma di streaming Netflix. Appassionato di manga horror sin da bambino grazie a *mangaka* come Umezu Kazuo (楳図かずお, 1936- ) e Koga Shinichi (古賀新一, 1936 - 2018), anche Itō Junji cita tra i primi film horror che ha visto *L'esorcista* e altri cult horror come *Frankenstein* e *Dracula*, o ancora *Suspiria* di Dario Argento (1977).<sup>60</sup> Popolati da figure fantasmagoriche e mostri, personaggi ambigui e misteriosi, i lavori di Itō Junji si inscrivono in una lunga cultura di manga horror e storie *ero guro*. Meno incentrato su temi sessuali, la componente *ero* dei manga di Itō Junji si esprime in termini di body horror, rappresentazioni di corpi deformati ed relazioni sentimentali e carnali che sfociano nell'ossessione e desiderio di possedere il proprio oggetto amoro.

Kago Shintarō, attivo dal 1988, è famoso per le sue storie



Figura 7, Vice Magazine cover di febbraio 2008, Kago Shintarō, 2008.

<sup>60</sup> Ben K., *An Interview With Master of Horror Manga Junji Ito (Full Length Version)*, in "Grape", 2019, <https://grapeejapan.com/116016>, 20-01-24.



brevi, come *Il grande funerale* (*Dai sōgi* 大葬儀) del 2002, e collezioni di tavole, come *Kago Shintarō gashū Panna cotta* (駕籠真太郎画集 *Panna cotta, Panna cotta*) del 2015. Pubblicato su copertine di giornali come Vice Magazine (figura 7), l'arte di Kago Shintarō appare anche su diverse copertine di album musicali, iscrivendolo indelebilmente nella cultura pop. Trattando temi come la morte, il sesso e la violenza con occhio ironico e una nuova prospettiva, Kago Shintarō rompe gli schemi di ciò che è considerato *ero guro* e i limiti dell'espressione visiva, come nella sua breve storia *Abstraction* del 2000.

Il revival del genere *ero guro* dopo gli anni quaranta, cominciato con la distribuzione di film *ero guro* negli anni sessanta del Novecento e con la commercializzazione di *mangaka* come Maruo Suehiro, Kago Shintarō e Itō Junji dagli anni ottanta, è un fenomeno in continua evoluzione e un sottogenere estremamente difficile da tracciare e definire. Dopo aver delineato una breve storia del genere *ero guro* ed *ero guro nansensu* in Giappone, ho intenzione di tracciare i vari significati che i termini grottesco, erotico e nonsense hanno occupato, per poi condurre un'analisi più specifica dei termini all'interno del movimento *ero guro nansensu*, a partire dagli scrittori dell'epoca Shōwa fino ad arrivare ai *mangaka* degli anni ottanta e contemporanei. Infine, in questa tesi, cerco di delineare il revival non solo dell'*ero guro* ma dell'*ero guro nansensu*, fino ad ora quasi esclusivamente associato agli anni Shōwa, delineando più in profondità il significato di nonsense nelle forme artistiche analizzate, per poi trasferirle al media contemporaneo dei videogiochi horror e in particolare della trilogia di videogiochi *Danganronpa*. Per fare questo, proporrò una mia analisi sulla differenza tra *ero guro* ed *ero guro nansensu*, e un'ulteriore differenza tra l'*ero guro nansensu* degli anni Shōwa e le sue rappresentazioni più contemporanee. In questa tesi tratterò queste differenze tramite un'analisi di tre videogiochi della saga originale di *Danganronpa*, pubblicati dal 2010 al 2017, come nuova espressione dell'*ero guro nansensu*. Questa tesi si ripropone, infine, di scoprire come il media del videogioco sia fondamentale per una nuova proposta del genere *ero guro nansensu*, andando oltre lo scopo iniziale del movimento *ero guro* di rompere gli schemi e i canoni estetici correnti e fornire un commento sociale ironico, proponendo uno stile di gioco che ingaggia il giocatore in prima persona in maniera diversa dai media *ero guro* fino ad ora presi in considerazione.

## Capitolo 2

### **Il genere horror nella storia**

Questo capitolo si ripropone di tracciare una breve storia del genere horror nella letteratura e nel cinema giapponese e internazionale. Ritengo sia necessario guardare alle origini del genere horror e le sue evoluzioni prima di toccare il genere horror nei videogiochi e l'*ero guro nansensu*, per poter avere un quadro quanto più possibilmente completo dei media che questa tesi vuole analizzare. Il genere horror spazia in numerosi media, come la radio, le serie TV, l'arte e molti altri ancora. Questo elaborato si concentra principalmente sulla letteratura, il cinema, e la produzione horror di manga e anime giapponesi, media fondamentali per comprendere la storia dei videogiochi horror in Giappone e dell'*ero guro nansensu* come genere.

#### **2.1 Nascita e sviluppo dell'horror**

La storia del genere horror risale al 1700, quando viene pubblicato nel 1765 *Il castello di Otranto* (*The Castle of Otranto*) di Horace Walpole (1717 - 1797), arbitrariamente considerata la prima novella gotica creata sulla scia dei cosiddetti *graveyard poets* (poeti del cimitero). Pochi decenni dopo, l'elemento del soprannaturale entra a fare parte delle novelle gotiche, dando alla luce opere come *Frankenstein* (1823) di Mary Shelley (1797-1851), *Il vampiro* (*The Vampyre*, 1819) di John Polidori (1795 - 1821) e *Melmoth l'errante* (*Melmoth the Wanderer*, 1820) di Robert Maturin (1782 - 1824).<sup>1</sup> Figure mostruose come Frankenstein, vampiri, il Diavolo e molte altre, entrano a far parte dell'immaginario collettivo. Tra i romanzi horror più acclamati di fine 1800 compaiono *Il ritratto di Dorian Grey* (*The Picture of Dorian Grey*, 1891) di Oscar Wilde (1854-1900), *Lo strano caso del dottor Jekyll e mister Hyde* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1887) di Robert Louis Stevenson (1850 - 1894), e *Dracula* (1897) di Bram Stoker (1847 - 1912). A fine 1800 compaiono anche i primi cortometraggi horror (anche se erano definiti "*spook tales*", in quanto il termine horror non verrà usato fino al 1930), che prendevano spunto dalla moda dell'epoca di creare foto dove apparivano fantasmi e altre creature, una pratica conosciuta come "*spirit photography*". Tra i primi corti "horror" compaiono *Le Squelette Joyeux* dei fratelli Lumière (metà 1890),<sup>2</sup> e *Le*

---

<sup>1</sup> Noël CARROL, *The Philosophy of Horror*, New York & London, Routledge, 1990, p. 4.

<sup>2</sup> Un video musicale del 1996 di Andrew Gold per il brano *Spooky Scary Skeletons* figura molto simile al corto dei fratelli Lumière: [https://www.youtube.com/watch?v=sVjk5nrb\\_II](https://www.youtube.com/watch?v=sVjk5nrb_II), 29-12-2023.

*manoir du Diable* (1896) di Georges Méliès (1861 - 1938),<sup>3</sup> due corti muti in bianco e nero.<sup>4</sup> Altri titoli importanti per la storia del cinema horror sono pellicole come *Le monstre* (1903),<sup>5</sup> dove un mago riporta in vita lo scheletro della moglie defunta di un uomo, il tutto mentre la Sfinge torreggia sulla scena, e *Faust et Méphistophélès* (1903) di Alice Guy,<sup>6</sup> probabilmente la prima pellicola “horror” della storia diretta da una donna. I rapidi progressi compiuti dalla tecnologia negli anni seguenti permettono la creazione dei primi corti tratti da romanzi horror, come *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* del 1908 e *Frankenstein* del 1910.<sup>7</sup> Gli anni 1930/’40 portano sullo schermo grandi successi come *Dracula* (1931) di Tod Browning e Karl Freund, con protagonista Bela Lugosi. Questi decenni sono spesso definiti “golden age” del cinema horror, e furono anni estremamente produttivi e innovativi per il genere horror, creando dei veri e propri classici e portando alla fama numerosi attori. Tra i titoli che vengono prodotti in questi anni compaiono *Frankenstein* (1931), *L’uomo lupo* (*The Wolf Man*, 1941), *La mummia* (*The Mummy*, 1932), *Il mostro della laguna nera* (*Creature From the Black Lagoon*, 1954) e *L’uomo invisibile* (*The Invisible Man*, 1933),<sup>8</sup> dando inizio a un pantheon di mostri hollywoodiani che per decenni, e ancora oggi, vengono rappresentati in film, libri, videogiochi e altri media.<sup>9</sup> Negli anni sessanta il genere horror viene rivoluzionato dal film *Psycho* (1960) di Alfred Hitchcock (1899 - 1980), da alcuni considerato predecessore dei film *slasher*,<sup>10</sup> genere che prenderà il sopravvento del cinema horror negli anni settanta e ottanta. Altri horror considerati *cult* degli anni sessanta includono *Rosemary’s Baby – Nastro rosso a New York* (*Rosemary’s Baby*, 1968), *Occhi senza volto* (*Les yeux sans visage*, 1960),<sup>11</sup> e *La notte dei morti viventi* (*Night of the Living Dead*, 1968), primo film dell’installazione di Romero che ha perfezionato e modificato il sottogenere horror zombie. Precursori dei film

<sup>3</sup> Karina WILSON, *The First Silent Horror Movies*, in “Horror Film History”, [https://horrorfilmhistory.com/wp/silent-horror-movies/#google\\_vignette](https://horrorfilmhistory.com/wp/silent-horror-movies/#google_vignette), 29-12-2023.

<sup>4</sup> Georges MELIES, *Le Squelette Joyeux* : <https://www.youtube.com/watch?v=aMSLL5AH1m0> ; *Le manoir du Diable*: <https://www.youtube.com/watch?v=9-r4-CYNmxQ>, 29-12-2023.

<sup>5</sup> Georges MELIES, *Le monstre*: [https://www.youtube.com/watch?v=AL-W\\_GwCN88&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=AL-W_GwCN88&feature=youtu.be), 29-12-2023.

<sup>6</sup> Alice GUY, *Faust et Méphistophélès*: <https://www.youtube.com/watch?v=PAr0434PgsY>, 29-12-2023.

<sup>7</sup> WILSON, [https://horrorfilmhistory.com/wp/silent-horror-movies/#google\\_vignette](https://horrorfilmhistory.com/wp/silent-horror-movies/#google_vignette); *Frankenstein* (1910): <https://www.youtube.com/watch?v=aiq5BqrqZ6U>, 29-12-2023.

<sup>8</sup> MagikarpUsedFly, *The COMPLETE History of Horror Movies*, in “Youtube”, 2023, [https://www.youtube.com/watch?v=Uu\\_GMr1O898](https://www.youtube.com/watch?v=Uu_GMr1O898), 29-12-2023.

<sup>9</sup> Un esempio è il videogioco *Hollywood Monsters* del 1997, pubblicato dalla casa di produzione spagnola Pendulo Studios, dove compaiono tutti i divi “mostruosi” di Hollywood come Dracula, Frankenstein, La mummia, il Dottor Mosca, l’uomo lupo e molti altri in un universo parallelo degli anni 1950.

<sup>10</sup> Cinema Garmonbozia, *A Brief History Of Slasher Movies*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=mjJMtUwWNQ>, 29-12-2023.

<sup>11</sup> La maschera indossata dalla protagonista in *Occhi senza volto* sembra essere stata l’ispirazione per la maschera del serial killer in *Halloween*. Il regista stesso di *Halloween*, John Carpenter, ne parla nel documentario *‘Halloween’: A cut above the rest* (2003): <https://www.youtube.com/watch?v=IXtPgnuL330>, 29-12-2023.

*slasher* sono anche alcune pellicole italiane, in particolare le produzioni dei registi Dario Argento e Mario Bava, considerati maestri del genere giallo. Alcuni dei loro film includono *La ragazza che sapeva troppo* (1963) di Mario Bava, considerato il primo film giallo, e la *Trilogia degli animali* di Dario Argento: *L'uccello dalle piume di cristallo* (1970), *Il gatto a nove code* e *4 mosche di velluto grigio* (entrambi del 1971). È nel 1974 con *Black Christmas* (*Un Natale rosso sangue*) (*Black Christmas*) che nasce il genere *slasher* come lo conosciamo oggi, perfezionato e reso popolare dal film di John Carpenter del 1978 *Halloween – La notte delle streghe* (*Halloween*). Riscontrando un successo esorbitante, con incassi che superarono i 70 milioni di dollari nelle sale, presto nacquero innumerevoli film simili, come *Venerdì 13* (*Friday the 13th*, 1980) di Sean Cunningham, e *Nightmare – Dal profondo della notte* (*A Nightmare on Elm Street*, 1984) di Wes Craven, i quali divennero franchise estremamente popolari, rilasciando film fino agli ultimi anni: *Halloween Ends* del 2022, *Venerdì 13* (*Friday the 13th*) del 2009 e *Nightmare* (*A Nightmare on Elm Street*) del 2010. Altri film di notevole importanza rilasciati negli anni settanta e ottanta includono *L'esorcista* (*The Exorcist*, 1973) di William Friedkin, *Lo squalo* (*Jaws*, 1975) di Steven Spielberg, *Alien* (1979) di Ridley Scott, *Hellraiser* (1987) di Clive Barker, *Carrie – Lo sguardo di satana* (*Carrie*, 1976) di Brian De Palma e *Shining* (*The Shining*, 1980) di Stanley Kubrick, questi ultimi due ispirati da due romanzi di Stephen King, considerato da molti il maestro del genere horror letterario di fine 1900. Con gli anni novanta il genere *slasher* viene rilanciato dal franchise *Scream* (1996) di Wes Craven, dopo un decennio di cinema saturo del genere, considerato ormai noioso e ripetitivo. *Scream* contiene tutti gli elementi che rendono uno *slasher* inconfondibile: una *final girl*,<sup>12</sup> un assassino mascherato, una serie di morti grottesche e drammatiche e una colonna sonora agghiacciante. Ciò che rese *Scream* interessante fu la narrazione metanarrativa inserita dal regista all'interno dei film, che strizza l'occhio allo spettatore e al genere *slasher* stesso. Il successo di *Scream* aprì le porte ad altri film *slasher* come *So cosa hai fatto* (*I Know What You Did Last Summer*, 1998), *Urban legend* (1998) e *Valentine – Appuntamento con la morte* (*Valentine*, 2001). Altri film horror degli anni novanta considerati importanti per il genere includono *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, 1991), tratto dal romanzo di Thomas Harris, *Candyman – Terrore dietro lo specchio* (*Candyman*, 1992), *Ring* (リング, 1998) e *The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999). *The Blair Witch Project* dà inizio ad una

---

<sup>12</sup> La figura della “*final girl*” è un *trope* ricorrente nei film horror *slasher* ed è usato per descrivere la protagonista verginale dei film *slasher* destinata a sopravvivere fino alla fine, da cui “*final girl*”.

nuova tendenza di film horror che diventerà sempre più popolare negli anni a seguire: il *found footage*. Con il significato di “filmato ritrovato”, il film dichiara di essere una pellicola ritrovata dopo la sparizione di alcuni ragazzi in un bosco in Maryland mentre cercavano di girare un documentario sulla strega Blair, protagonista di una leggenda metropolitana. Il film è composto da una sequenza di riprese che sembrano essere girate dai protagonisti del film mentre esplorano la foresta, rendendo lo spettatore partecipe del terrore che sono costretti ad affrontare direttamente da dietro la videocamera.<sup>13</sup> Il primo film di questo genere era uscito già quasi vent’anni prima in Italia, *Cannibal Holocaust* (1980) di Ruggero Deodato. Il film è estremamente violento e sessuale e alla sua uscita sconvolse il grande pubblico; Deodato fu persino accusato di aver ucciso davvero gli attori del suo film.<sup>14</sup> Fu *The Blair Witch Project* a portare il genere del *found footage* o *mockmentary* (falso documentario) all’attenzione del pubblico, e la sua promozione fu simile a quella condotta da Deodato nel 1980: Deodato aveva spinto gli attori del suo film a non apparire in altre produzioni cinematografiche per un anno dopo l’uscita di *Cannibal Holocaust*, alimentando l’idea generale che fossero davvero morti durante le riprese.<sup>15</sup> La squadra di *The Blair Witch Project* attuò una simile tattica promozionale per l’uscita del film, quando gli attori vennero dichiarati “spariti” o “morti” durante la premiere del film al Sundance Film Festival; gli attori, quasi del tutto sconosciuti, avevano tutti recitato personaggi con il loro vero nome, e la bassa qualità delle riprese le faceva sembrare ancora più reali.<sup>16</sup> Dopo l’uscita di *The Blair Witch Project* altri film horror in stile *found footage* ebbero successo, come *Paranormal Activity* (2007), *REC – La paura in diretta* (*REC*, 2007), *Noroi* (ノロイ, *Noroi: The Curse*, 2005), *ESP – Fenomeni Paranormali* (*Grave Encounters*, 2011), ed *Exhibit A* (2007), che si distingue dalla maggior parte dei film horror di questo genere per non aver introdotto come elemento di paura mostri, fantasmi, zombie o altri esseri paranormali. I primi anni 2000 vedono lo sviluppo del sottogenere *torture horror* con il franchise di *Saw – L’enigmista* (*Saw*, 2004), e l’uscita di film horror più satirici e sociali, come *American Psycho* (2000) e *Jennifer’s Body* (2009). Tra le uscite più recenti compaiono *La notte del giudizio* (*The Purge*, 2013), ambientato in una distopia horror dove per 24 ore all’anno è possibile commettere ogni tipo di crimine (incluso l’omicidio), e uno degli *slasher* più terrificanti del decennio, *Terrifier* (2016). Una più recente evoluzione

---

<sup>13</sup> Il trailer del film è più efficiente nella spiegazione del significato di *find footage*: <https://www.youtube.com/watch?v=MBZ-POVsrlI>, 29-12-2023.

<sup>14</sup> Luna GUTHRIE, *The Found-Footage Horror That Was So Gruesome the Director Was Charged With Murder*, in “Collider”, 2024, <https://collider.com/cannibal-holocaust-production-history-explained/>, 29-12-2023.

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Will LEICHT, *This Week in Genre History: The Blair Witch Project Fooled Us, I’ll Admit It*, in “SYFY”, 2021, <https://www.syfy.com/syfy-wire/blair-witch-project-real-fake-22nd-anniversary>, 29-12-2023.

del *found footage* è il sottogenere *screenlife* horror, dove il film è vissuto tramite lo schermo di un apparecchio elettronico (spesso uno smartphone o un computer). Alcuni esempi di questo genere sono *Unfriended* (2014) e *Host* (2020), entrambi i film si svolgono durante una chiamata Skype che si rivelerà essere mortale.

## 2.2 Evoluzione del cinema horror giapponese

La storia del cinema horror in Giappone è altrettanto lunga e interessante. Tra i primi film, precursori del genere horror, figura *Kurutta ichipēji* (狂った一頁, *Una pagina di follia*) del 1926, diretto da Kinugasa Teinosuke (衣笠貞之助, 1896 - 1982). Il film è ambientato in un ospedale psichiatrico, dove un uomo si fa assumere come addetto alle pulizie per poter liberare sua moglie, rinchiusa all'interno dell'ospedale.<sup>17</sup> Un altro film importante per la storia cinematografica giapponese horror (e non solo) è *Gojira* (ゴジラ, *Godzilla*) del 1954, considerato uno dei film miglior riusciti del genere *kaijū* (怪獣), letteralmente “mostro”; i film *kaijū* hanno infatti in comune l'apparizione di un mostro, spesso di dimensioni enormi. *Godzilla* e *Ugetsu monogatari* (雨月物語, *I racconti della luna pallida d'agosto*, 1953), girati dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale e la distruzione causata dallo scoppio della bomba atomica, lanciata su Hiroshima e Nagasaki l'estate del 1945, funsero da valvola artistica per esprimere sentimenti di ansia e preoccupazione riguardo i cambiamenti in atto nella società giapponese di quegli anni.<sup>18</sup> La narrazione di *Godzilla* viene vista come un parallelo della distruzione urbana e umana lasciata dalla Seconda Guerra Mondiale: “Godzilla is metaphorically a weapon of mass destruction [...]”.<sup>19</sup> In una scena di *Gojira Mosura Mekagojira Tōkyō S.O.S* (ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京 SOS, *Gojira × Mosura × Mekagojira - Tōkyō SOS*, 2003), un'enorme falena (Mothra) prende fuoco sulla città di Tokyo, causando un'enorme e abbagliante esplosione,<sup>20</sup> un'immagine estremamente simile a quella dello scoppio della bomba atomica. *Godzilla* aprì le porte non solo al genere *kaijū*

---

<sup>17</sup> KINUGASA Teinosuke, *Una pagina di follia* [狂った一頁], 1926:

<https://www.youtube.com/watch?v=7hea3C9xg5c>, 30-12-2023.

<sup>18</sup> Colette BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2008, p. 31.

<sup>19</sup> Ibid, p. 35.

<sup>20</sup> La scena in questione è visionabile su Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=115SaDyoLvo>, 29-12-2023.

(soprattutto all'estero), ma anche ad una discussione più aperta sugli effetti della bomba atomica in Giappone e la distruzione dell'uomo, fisicamente e metaforicamente, da questa causata. Alcuni esempi di film che trattano queste tematiche sono *Bijo to ekitai ningen* (美女と液体人間, *Uomini H*, 1958), *Gasu ningen daiichigō* (ガス人間第1号, *Una nube di terrore*, 1960), e *Matango* (マタンゴ, *Matango il mostro*, 1963). *Matango il mostro* fu quasi censurato in Giappone a causa delle immagini che mostrano uomini con i corpi deformati dopo aver mangiato un fungo velenoso, considerate troppo simili ai corpi dei sopravvissuti allo scoppio della bomba atomica.<sup>21</sup> Allo stesso tempo, il successo di *I racconti della luna pallida d'agosto* in Giappone porta alla popolarità del genere *Edo gothic*, ovvero film con protagonisti *samurai* e *rōnin* che rompono i codici morali del *bushidō* per ottenere uno status sociale più elevato, spesso a discapito dei personaggi femminili; la maggior parte dei film horror giapponesi tra gli anni 1950/60 rientrano in questa categoria. Nel frattempo, nel 1960 viene rilasciato *Jigoku* (地獄), diretto da Nakagawa Nobuo (中川信夫, 1905 - 1984), che si distingue dai film dell'epoca per le sue immagini estremamente cruente. Tra le influenze maggiori sul cinema giapponese compaiono il teatro e le storie di folklore. Arti come il *kabuki* (歌舞伎) e il *nō* (能) hanno avuto una grossa influenza sul cinema giapponese e sul genere horror in Giappone; in particolare, l'influenza del teatro *nō* è visibile in film horror come *Yabu no naka no kuroneko* (藪の中の黒猫, *Kuroneko*, 1968) e *Onibaba* (鬼婆, *Onibaba – Le assassine*, 1964).<sup>22</sup> L'altra forte influenza sul cinema giapponese deriva dalle storie di folklore, in particolare storie di fantasmi e demoni, popolari fin dal primo periodo Edo. Una delle serie di film più acclamate ispirata alle storie di fantasmi giapponesi è *Kaidan* (怪談, *Kwaidan*, 1964), un'antologia di film tratti da una raccolta di storie di folklore e fantasmi giapponesi di Koizumi Yakumo (小泉八雲, 1850 - 1904, nato Patrick Lafcadio Hearn).<sup>23</sup> Nel 1964 viene rilasciato il film *Hakujitsumu* (白日夢, *Daydream*) diretto da Takechi Tetsuji (武智鉄二, 1912 - 1988). *Daydream* è considerato il primo *pink film*

---

<sup>21</sup> One Hundred Years of Cinema, *A Short History of Japanese Horror*, in "Youtube", 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=GZFS0TaqxAA>, 30-12-2023.

<sup>22</sup> C. BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 18.

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 65.



giapponese,<sup>24</sup> genere che continuerà a crescere in popolarità negli anni a venire. Molti film erotici di questi anni sono estremamente violenti, spesso includendo scene di stupro e sfociando a tratti nel genere horror, come i film di Komizuo Kazuo (precedentemente discussi), o *Bōkō kirisaki jakku* (暴行切り裂きジャック, *Assault! Jack the Ripper*, 1976). Altri titoli di spicco del genere sono *Yuke yuke nidome no shojo* (ゆけゆけ二度目の処女, *Su su per la seconda volta vergine*, 1969), *Onna banchō nora neko rokku* (女番長野良猫ロック, *Alleycat Rock: Female Boss*, 1970), e *Yasagure anego den: sōkatsu rinchi* (やさぐれ姐御伝 総括リンチ, *Female Yakuza Tale: Inquisition and Torture*, 1973). Tra i film horror degli anni settanta in Giappone, *Hausu* (ハウス, *House*, 1977) spicca particolarmente per la sua particolarità e commedia sperimentale, vicino al sottogenere *kaidan pinku eiga* (怪談ピンク映画), film erotici horror che introducevano un elemento soprannaturale al genere nato negli anni sessanta. Il genere horror continua ad essere popolare negli anni ottanta, introducendo elementi sci-fi e aumentando la dose di *gore*, con film come *Baioserapī* (バイオセラピー, *Biotherapy*) del 1986, un corto dove un gruppo di scienziati viene inseguito da un killer alieno per essere uccisi uno ad uno. L'influenza dei film *slasher* americani, come *Halloween* e *Venerdì 13*, è visibile nell'estetica del serial killer e nella regia del film. L'influenza dei film erotici degli anni sessanta e settanta è ancora presente in film come *Guzoo kami ni misuterareshi mono* (GUZOO 神に見捨てられしもの, *Guzoo: The Thing Forsaken by God*, 1986) e la serie di film *Ginī piggu* (ギニーピッグ, *Guinea Pig*, 1985 - 1990), entrambi conosciuti per le immagini estremamente grafiche mostrate. Il genere *slasher* in Giappone negli anni settanta e ottanta prende ispirazione anche da casi di cronaca che avevano catturato l'attenzione del pubblico generale; casi come gli omicidi compiuti da Miyazaki Tsutomu (宮崎勤, 1962 - 2008), il quale uccise quattro ragazze tra il 1988 e il 1989. Miyazaki è passato alla storia come "l'assassino *otaku*", e il film *Tokyo densetsu: Ugomeku machi no kyōki* (東京伝説: 蠢く街の狂気, *Tokyo Psycho*) del 2004 è ispirato agli eventi attorno al caso. Altri casi di assassini famosi negli anni ottanta in Giappone includono

---

<sup>24</sup> Ibid, p. 71.



l'omicidio compiuto da Sagawa Issei (佐川一政, 1949 - 2022), divenuto famoso per la componente grottesca del caso avvenuto nel 1981, e il serial killer Nishiguchi Akira (西口彰, 1925 - 1970), il quale uccise cinque persone nel 1963 e rimase in fuga per più di un anno prima di essere arrestato. Il caso di Sagawa Issei continua ad attirare l'attenzione dei media e nel 2017 è stato rilasciato un film documentario dal titolo *Caniba*. Gli omicidi compiuti da Nishiguchi ispirarono il film *Fukushū suru wa ware ni ari* (復讐するは我にあり, *La vendetta è mia*, 1978), a sua volta basato su un libro di Saki Ryūzō (佐木隆三, 1937 - 2015). Non è quindi strano che il genere *slasher* abbia avuto successo negli anni ottanta, con titoli come *Shiryō no wana* (死霊の罠, *Evil Dead Trap*, 1988) diretto da Ikeda Toshiharu, (池田敏春, 1951 - 2010) e scritto da Ishii Takashi (石井隆, 1946 - 2022), entrambi principalmente conosciuti per il loro lavoro nel genere *pink eiga*. Un cambiamento nel genere horror giapponese e le tematiche affrontate avviene con l'uscita di *Tetsuo* (鉄男) di Tsukamoto Shinya nel 1989. Il protagonista del film è lentamente corrotto dal metallo, che prende il controllo sul suo corpo. Il film è considerato parte del genere cyberpunk e tecno-horror, ed è spesso letto come una metafora del consumismo, esprimendo, allo stesso tempo, sentimenti di paura nei confronti del rapido progresso dell'industria tecnologica. I film horror degli anni novanta includono un commentario più sociale e di critica al consumismo della società giapponese ed esprimono sentimenti di ansia riguardo il rapido sviluppo della tecnologia. Un esempio di questo genere è fornito da *Pinokio√964* (*Pinokio [Ruuto] (Rū-to) (964 ピノキオ√964* (ピノキオ [ルート] 964, *964 Pinocchio*),<sup>25</sup> dove il protagonista è un cyborg. Nel 1998, *Ring*, diretto da Nakata Hideo (中田秀夫, 1961 - ) arriva nelle sale, rivoluzionando la storia del cinema horror. Sulla scia dei film tecno-horror (l'entità che terrorizza i personaggi principali del film utilizza apparecchi tecnologici come la TV, il telefono e le videocassette per infestare chiunque guarderà la cassetta maledetta), *Ring* unisce il generale soprannaturale degli spiriti vendicativi (*onryō* 怨霊) ad un horror più moderno; la scena finale del film nella quale l'entità si arrampica uscendo fuori dal pozzo in cui si trova e fuori dalla televisione per attaccare i suoi spettatori è una delle immagini horror più memorabili nella storia del cinema.

---

<sup>25</sup> One Hundred Years of Cinema, *A short history of Japanese Horror*, <https://www.youtube.com/watch?v=GZFS0TaqxAA>, 31-12-2023.

Nel 2002, un suo adattamento cinematografico americano, *The Ring*, arriva nelle sale internazionali; fu un enorme successo. Nel 1989 era stato rilasciato il film *Suwīto hōmu* (スイートホーム -, *Sweet Home*) del regista Kurosawa Kiyoshi (黒沢清, 1955 -), considerato precursore di film come *Ring* e *Ju-on*.<sup>26</sup> Il film venne rilasciato in concomitanza con un omonimo videogioco, distribuito dalla Capcom (Kabushiki-gaisha Kapukon 株式会社カプコン).<sup>27</sup> Tra i film horror degli anni novanta spicca anche la serie di Matsumura Katsuya, (松村克弥, 1963 -) *Ooru naito rongu* (オールナイトロング, *All Night Long*, 1992; *Ooru naito rongu 2* オールナイトロング 2, *All Night Long 2: Atrocity*; *3 Saishu sho* オールナイトロング3 最終章, *All Night Long 3: Atrocities All Night Long*, 1996), considerato parte del sottogenere horror “*dove style violence*”, termine che si riferisce a narrazioni dove un essere umano sottopone a tortura e violenza inaudita un altro essere umano senza nessun rimorso, comportamento che simula a tratti quello di alcune specie di uccelli (da cui il termine “*dove*”, ovvero c”olomba”) che uccidono i membri più deboli dello stormo beccandolo a morte.<sup>28</sup> Considerato parte dello stesso genere è il film *Rirī Shushu no subete* (リリイ・シュシュのすべて, *All About Lily Chou-Chou*, 2001) di Iwai Shunji (岩井俊二, 1963 -), vincitore del Premio CICAIE Art Cinema nel 2002 al Festival Internazionale del Cinema di Berlino e il Premio della giuria e Calice D’oro (per la miglior musica) al Shanghai International Film Festival dello stesso anno.<sup>29</sup> Nel 2000, regista Shimizu Takashi (清水崇, 1972 -) produce *Ju-on* (呪怨), un film horror soprannaturale dove un insegnante si reca nella casa di un suo alunno per cercarlo, rimanendo vittima dei fantasmi che infestano il posto. Sulla scia di *Ring*, il genere soprannaturale, rivisitato in chiave moderna, torna a popolare gli schermi, trattando temi come la morte, la vita dopo la morte e il dolore del lutto. Altri titoli simili di rilevanza sono *Kairo* (回路, 2001) e *Chakushin ari* (着信アリ, *The call – Non rispondere*, 2003). *Ju-on*, *Kairo*, e *The call – Non rispondere* verranno rivisitati e trasposti in inglese con i titoli

<sup>26</sup> C. BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 128.

<sup>27</sup> Il videogioco *Sweet Home* ha ispirato la serie di videogiochi horror *Resident Evil*, considerato il primo videogioco di genere survival horror, rivoluzionando le dinamiche dei videogiochi horror preesistenti. *Resident Evil* diventerà uno dei videogiochi horror più apprezzati al mondo, ispirando anche diversi film.

<sup>28</sup> Jay MCROY, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam & New York, Rodopi, 2008, pp. 103-4.

<sup>29</sup> *Ibid*, p. 105.

rispettivamente di *The Grudge* (2004), *Pulse* (2006) e *One Missed Call* (2008). Gli anni 2000 vedono anche un ritorno del genere *slasher*, con film come *Koroshi-ya Ichi* (殺し屋1, *Ichi the Killer*, 2001), *Aku no kyōten* (悪の教典, *Il canone del male*, 2012), e *Anaza heban* (アナザヘヴン, *Another Heaven*, 2000). Il cinema di fine anni novanta e inizio anni duemila contiene un forte commentario sociale, trattando diversi temi. Casi come l'attentato alla metropolitana di Tokyo del 1995, un attacco terroristico causato dalla setta religiosa Aum Shinrikyō, (Oumu Shinrikyō オウム真理教), e gli omicidi del serial killer Sakakibara (酒鬼薔薇), pseudonimo usato da Azuma Shin'ichirō (東真一郎), del 1997, al tempo solamente quattordicenne, rivelavano l'esistenza di gravi disagi sociali. Nel 2001, *Jisatsu sākuru* (自殺サークル, *Suicide Club*) di Sono Shion (園子温, 1961 - ) tratta il problema dei suicidi giovanili, diventato sempre più importante dagli anni novanta in Giappone, mentre *Batoru rowaiaru* (バトル・ロワイアル, *Battle Royale*, 2000) di Fukasaku Kinji (深作 欣二, 1930 - 2003) si occupa di un altro problema sociale che aveva afflitto il Giappone negli anni novanta, la delinquenza giovanile.<sup>30</sup> Tra i film horror recenti più acclamati compare *Riaru onigokko* (リアル鬼ごっこ, *Tag*, 2015), dal regista di *Suicide Club*, e *Kamera o tomeru na!?* (カメラを止めるな!, *Zombie contro zombie – One Cut of the Dead*, 2017), una commedia horror dove dei veri zombie invadono un set cinematografico di un film apocalittico.<sup>31</sup>

### 2.3 Manga e anime horror

Fondamentale per comprendere lo sviluppo dei videogiochi horror in Giappone, e il loro sfocio nel genere *ero guro nansensu* che questa tesi si propone di delineare, è anche guardare alla storia di manga e anime, industria strettamente legata al genere *ero guro*. La prima rivista dedicata esclusivamente alla pubblicazione di brevi storie horror, di mistero e del terrore è *Kaidan* (怪談), pubblicata da Tsubame dal 1985 al 1968, per un totale di 101 volumi. Lo stesso anno veniva pubblicata *Ōru kaidan* (オール怪談), rivista attiva per circa dieci anni

---

<sup>30</sup> One Hundred Years of Cinema, *A Short History of Japanese Horror*, <https://www.youtube.com/watch?v=GZFS0TaqxAA>, 31-12-2023.

<sup>31</sup> Adam DONALD, *An Introduction to J-Horror, From 'Ringu' to 'One Cut of the Dead'*, in "Collider", 2022, <https://collider.com/japanese-horror-movies-for-beginners-ringu-godzilla/#one-cut-of-the-dead-2017>, 31-12-2023.

che si dedicava agli stessi temi. Alcuni mangaka e autori che presero parte alla pubblicazione delle due riviste sono Koga Shin'ichi (古賀新一, 1936 - 2018), Shirato Sanpei (白土三平, 1932 - 2021) e Umezu Kazuo (楳図かずお, 1936 - ).<sup>32</sup> Tra i primi *mangaka* moderni che si sono occupati del genere horror compare il nome di Mizuki Shigeru (水木しげる, 1922 - 2015), autore di manga come *Gegege no Kitarō* (ゲゲゲの鬼太郎, *Kitaro dei Cimiteri*, 1959 - 1969) e *Akuma-kun* (悪魔くん, 1963 - 1964) dove compaiono numerosi *yōkai*. Un filone di manga horror estremamente popolare negli anni sessanta (anche tra un'audience femminile) vicino al genere *yōkai*, è il sottogenere che vede come protagonisti dei gatti indemoniati, spesso trasformati in esseri umani per attuare piani di vendetta. Questo sottogenere viene spesso riferito come *kaibyō* (怪猫, letteralmente “mostro gatto”), presente anche nel film *Hausu* del 1977. Alcuni manga del genere sono *Kiniro no hitomi* (金色のひとみ, 1960), e *Yami ni hikaru me* (やみに光る目, 1966).<sup>33</sup> Tra i *mangaka* horror più apprezzati degli anni sessanta e settanta compaiono Umezu Kazuo,<sup>34</sup> autore delle serie *Hebi onna* (へび女, *Shōjo Reptilia*, 1965 - 1966) e *Hyōryū kyōshitsu* (漂流教室, *Aula alla deriva*, 1972-1974); e Hanawa Kazuichi (花輪和一, 1947 - ) autore di manga *ero guro* come *Akai yoru* (赤ヒ夜, 2013), divenuto famoso con il suo lavoro di debutto *Kan no mushi* (かんのむし, 1971). Il genere horror in manga e anime diventa sempre più popolare fino agli anni ottanta, decennio in cui appare più appetibile al pubblico generale e durante il quale conosce un notevole successo. Nel 1985 viene fondata la rivista *Gekkan halloween* (月刊ハロウィン, *Monthly Halloween*) che fino al 1995 viene pubblicata ogni mese. La rivista era incentrata su manga horror, e spesso conteneva adattamenti di film horror americani. Tra i primi *mangaka* a comparire nella rivista figura il nome di Itō Junji,<sup>35</sup> che negli anni seguenti diventerà conosciuto come maestro del manga horror pubblicando le serie di *Uzumaki*, *Gyō* e *Tomie*.

---

<sup>32</sup> Paolo LA MARCA, “Horror Manga: Themes and Stylistic of Japanese Horror Comics”, *Humanities*, vol. 13, n. 8, 2023, p. 2.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 4.

<sup>34</sup> Immortalium, *The Fascinating History Of Horror Manga*, in “Immortalium”, 2021, <https://immortaliumblog.com/the-fascinating-history-of-horror-manga/>, 2-01-2024.

<sup>35</sup> *Ibid.*

Tra le riviste che si occupano di horror tra gli anni ottanta e novanta spiccano *Sasupiria* (サスピリア, 1987 - 2012) e *Hōra M* (ホラーM, 1993 - 2010).<sup>36</sup> Attivo dagli anni ottanta è anche Maruo Suehiro, *mangaka ero guro* divenuto famoso con serie come *Rose Colored Monster* (1982-2000), *Shōjo tsubaki* (少女椿, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, 1984 - 2003), e una delle sue serie più recenti, *Il vampiro che ride* (2000). Con il suo stile unico, Maruo è riconoscibile dai temi trattati nei suoi lavori (come la guerra, l'adolescenza e la povertà) e la sua estetica retro.<sup>37</sup> Hideshi Hino (regista di due dei film della serie *Guinea Pigs*) pubblica *Kyōfu jigoku shōjo* (恐怖・地獄少女, *Hell Baby*) nel 1982 e *Jigokuhen* (地獄変, *Visioni d'inferno*) nel 1984. Tra i manga horror più conosciuti degli anni ottanta compaiono anche *Akira* (アキラ, 1982 - 1990), manga post-apocalittico cyberpunk adattato in film d'animazione omonimo nel 1988, *Ningyo shirīzu* (人魚シリーズ, *Mermaid Saga*, 1984-1994), ambientato in un mondo fantastico dove mangiare la carne delle sirene rende immortali, *Makai toshi: Shinjuku* (魔界都市〈新宿〉, *Demon City Shinjuku, la città dei mostri*, 1988), e *Kiseijū* (寄生獣, *Kiseiju – L'ospite indesiderato*, 1988 - 1995). I manga e anime degli anni novanta, come era successo con il cinema, iniziano a contenere un commentario sociale e un'introspezione psicologica più ricercata. Nel 1995 viene rilasciata la serie animata *Shin seiki evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Neon Genesis Evangelion*, 1995 - 1996) diretta da Anno Hideaki (庵野秀明, 1960 - ). Nonostante *Neon Genesis Evangelion* non possa essere considerata una serie horror, essendo più vicina al genere *mecha*<sup>38</sup> psicologico, il suo successo, in concomitanza con l'uscita del film d'animazione *Gōsuto in za sheru/Kōkaku kidōta* (*Ghost in the Shell/攻殻機動隊*, *Ghost in the Shell*) del

<sup>36</sup> P. LA MARCA, "Horror Manga: Themes and Stylistic of Japanese Horror Comics", cit., p. 12.

<sup>37</sup> Ora MARGOLIS, Amy BRERETON, *The Sabukaru Guide To Dark Horror Manga*, in "Sabukaru Online", <https://sabukaru.online/articles/the-sabukaru-guide-to-dark-horror-manga>, 2-01-2024.

<sup>38</sup> Il *mecha* è un termine usato per definire alcuni media (solitamente manga o anime) che presentano robot o cyborg. In giapponese vengono comunemente chiamati *robotto anime* (ロボットアニメ, *robot anime*) o *robotto manga* (ロボット漫画, *robot manga*). *Tetsujin nijūhachi gō* (鉄人 28号, *Tetsujin 28*, 1956 - 1966) è considerato il primo manga di genere *mecha*. Tra i *mecha* più famosi compaiono le serie animate *Furumetaru panikku!* (フルメタル・パニック!, *Full Metal Panic!*, 2002), *Kidō senshi gandumu* (機動戦士ガンダム, *Mobile Suit Gundam*, 1979 - 1980), *Gurēto Majingā* (グレートマジンガー, *Il grande Mazinga*, 1974 - 1975), e molti altri.

1995 diretto da Oshii Mamoru (押井守, 1951 - ) fu fondamentale per lo sviluppo dell'industria d'animazione all'estero e in Giappone. *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell* esprimono (come succedeva al cinema degli stessi anni) sentimenti di ansia nei confronti della tecnologia, e spostano la narrazione dall'esterno all'interno, prestando maggiore attenzione allo sviluppo interiore e psicologico dei protagonisti della storia. Questo trend viene accolto anche dal genere horror, dando alla luce film d'animazione come *Pāfekuto burū* (パーフェクトブルー, *Perfect Blue*, 1997) di Kon Satoshi (今敏, 1963-2010), dove la realtà e il sogno si mescolano in una spirale di omicidi, violenza sessuale e amore ossessivo. Tra i manga horror di anni novanta spiccano titoli come *Herushingū* (ヘルシング, *Hellsing*, 1997 - 2008), *Pet Shop of Horrors* (1999), e *Buramu!* (ブラム!, *Blame!*, 1997 - 2003). Alla fine degli anni novanta inizia anche l'attività di Kago Shintarō, uno dei *mangaka ero guro* più seguiti degli ultimi anni, divenuto famoso grazie alle sue storie brevi come *Furakushon* (フラクション, *Fraction*, 2009) e *Abstraction* (2000). Tra le serie animate horror di fine anni novanta e inizio anni duemila compaiono anche *Bugīpoppu wa warawanai* (ブギーポップは笑わない, *Boogiepop Phantom*, 2000), dove alcuni ragazzini testimoni di una serie di omicidi cominciano a sparire uno ad uno cinque anni dopo, e *Serial Experiments Lain* (1998), che esplora la relazione tra la protagonista e una rete web dal nome "The Wired". *Serial Experiments Lain* è stata rilasciata in contemporanea ad un videogioco omonimo per PlayStation, che permette ai fan della serie di esplorare in prima persona il network presente al suo interno. Il genere horror in manga e anime ha continuato ad evolversi e ad essere popolare negli scorsi anni. Tra i manga più apprezzati degli ultimi decenni compaiono titoli come *Portasu* (ポルタス, *Portus!*, 2006), *Gakuen mokushiroku* (学園黙示録, *Highschool of the Dead*, 2006 - 2013) e *Herutā Sukerutā* (ヘルタースケルター, *Helter Skelter*, 2003). Diverse serie animate horror hanno avuto successo in Giappone e all'estero, anche grazie ai servizi streaming che rendono più fruibili i prodotti giapponesi globalmente. Tra gli anime horror più apprezzati degli ultimi decenni compaiono *Yamishibai* (闇芝居, *Theatre of Darkness: Yamishibai*, 2013 - in corso), *Yakusoku no nebārando* (約束のネバーランド, *The Promised Neverland*, 2016 - 2020) e *Tōkyō gūru* (東京喰種, *Tokyo Ghoul*, 2011 - 2014). Molti dei manga e anime horror prodotti negli ultimi anni sono ibridi di generi, come

*Shingeki no kyōjin* (進撃の巨人, *L'attacco dei giganti*, 2009 - 2021), *MoMo: The Blood Taker* (2019 - in corso), *Dorohedoro* (ドロヘドロ, 2017-2018), e *Zon 100 ~ Zonbi ni naru made ni shitai 100 no koto* (ゾン100 ~ ゾンビになるまでにしたい100のこと~, *Zombie 100 - Cento cose da fare prima di non-morire*, 2018 - in corso).



## Capitolo 3

### Il Giappone e i videogiochi: dall'*arcade* alle console portatili

#### 3.1 La storia dei videogiochi in breve

Prima di trattare in dettaglio il franchise di *Danganronpa*, penso sia fondamentale coprire brevemente l'evoluzione dei videogiochi in Giappone e il loro sviluppo come industria.

*Spacewar!* (creato tra il 1961/62) è arbitrariamente considerato il primo videogioco, nonostante già negli anni cinquanta fossero stati creati i primi software che rendevano possibile giocare a Tris o a Scacchi. Ciò che rende *Spacewar!* diverso dai precedenti software di gioco è il fatto che fu ideato e realizzato da zero, senza prendere ispirazione da giochi preesistenti.<sup>1</sup> Il vero sviluppo dell'industria moderna dei videogiochi è sancito dalla creazione, nel 1972, del videogioco *Pong*, ideato e sviluppato dagli allora studenti universitari Nolan Bushnell e Allan Alcorn. *Pong* è considerato il primo video gioco ad avere successo. Nolan Bushnell e Ted Dabney, oggi conosciuti per essere i fondatori della compagnia Atari,<sup>2</sup> furono tra i primi a creare *arcade machines* che funzionavano a monetine con il loro videogioco (che sfortunatamente ebbe poco successo) *Computer Space*, ispirato a *Spacewar!*.<sup>3</sup> Pochi anni dopo, Bushnell vende Atari Japan (la divisione di Atari giapponese) a Nakamura Masaya (中村雅哉, 1925 - 2017), fondatore della compagnia Namco (Namuko, ナムコ).<sup>4</sup> Nel 1978, Nishikado Toshihiro programma il primo videogioco arcade della compagnia Taitō (タイトー), *Space Invaders* (1978). Il gioco divenne così popolare in Giappone (e all'estero) da causare una carenza di monetine da 100 yen, allora usate per le *arcade machines* come *Space Invaders*.<sup>5</sup> Il successo di *Space Invaders* non rese il confronto con il successo che riscosse *Pakkuman* (パックマン, *Pac-Man*) alla sua uscita nel 1980. Creato da Iwatani Tōru (岩谷徹, 1955 - ), all'epoca un impiegato della Namco, *Pac-Man* vendette fino a 100,000 *arcade machines* solo negli Stati Uniti.<sup>6</sup> Il successo di *Pac-Man* fu dovuto anche alla demografica più ampia che attirava il videogioco, estendendosi al pubblico femminile. Fino a quel punto, i videogiochi come *Space Invaders*, e molti altri simili, erano creati per un pubblico

---

<sup>1</sup> J.P. Mark WOLF, *Encyclopedia of Video Games*, Santa Barbara & Denver, Greenwood, 2021, pp. 980-981.

<sup>2</sup> Dustin HANSEN, *Game On! Video Game History*, New York, Feiwel and Friends, 2016, p. 13.

<sup>3</sup> Chris KOHLER, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World and Extra Life*, New York, Dover Publications, 2016, p. 29.

<sup>4</sup> Ibid, p. 30.

<sup>5</sup> M. WOLF, *Encyclopedia of Video Games*, cit., pp. 977-978.

<sup>6</sup> C. KOHLER, *Power-Up*, cit., p. 36.

principalmente maschile con temi sci-fi e un gameplay simile ad uno sparatutto. *Pac-Man*, con il suo design semplice e colorato, ebbe successo anche tra il pubblico femminile,<sup>7</sup> e fu il primo videogioco ad inserire brevi scene cinematografiche al suo inizio e tra un livello e l'altro.<sup>8</sup> Negli anni ottanta, anche la Nintendo (Nintendō 任天堂), originalmente interessata al business di produzione di carte da gioco chiamate *hanafuda* (花札), aveva iniziato da pochi anni a produrre videogiochi. Nel 1980, Nintendo rilascia il videogioco *Radar Scope*, uno dei più costosi da loro creati, importando 3000 *arcade machines* del gioco negli U.S. Il videogioco è un fallimento, e 2000 unità non vengono vendute. L'allora presidente della Nintendo, Yamauchi Hiroshi (山内溥, 1927 - 2013), assegna il compito di riciclare le unità non vendute del videogioco *Radar Scope* al designer Miyamoto Shigeru, (宮本茂, 1952 - ).<sup>9</sup> Un anno dopo, il gioco sviluppato da Miyamoto è terminato: si chiama *Donkey Kong*. *Donkey Kong* fu il primo videogioco ad introdurre il pulsante per saltare (ed è di conseguenza considerato il primo gioco *platform* della storia), e divenne famoso per essere il videogioco che introdusse al mondo il personaggio di Mario (inizialmente chiamato Jump Man proprio per la sua abilità di poter saltare),<sup>10</sup> il quale diventerà protagonista di un suo franchise di videogiochi bestseller della Nintendo. Negli anni ottanta compaiono anche le prime console da casa, tra le quali l'Atari 2600, che permetteva di giocare ad alcuni giochi presenti nelle *arcade machine* come *Pac-Man*, *Donkey Kong* e *Space Invaders*. Altre case di produzione di videogiochi rilasciarono le loro console negli stessi anni, tra le quali Tomy (Tomī トミ), Takara, Epoch, e SEGA. La presenza di tante console diverse confondeva il pubblico, e fu solo l'uscita del Nintendo Entertainment System (NES), anche chiamato Famicom in Giappone (da Family Computer), che un chiaro leader fu eletto tra le tante opzioni disponibili.<sup>11</sup> L'uscita del NES fu seguita, un paio di anni dopo, da quella del nuovo videogioco con protagonista Mario, *Super Mario Bros.* (1985); il successo del videogioco contribuì al successo del NES in Giappone e all'estero.<sup>12 13</sup> Nel 1986, Miyamoto rivelò al

---

<sup>7</sup> D. HANSEN, *Game On! Video Game History*, cit., p. 27.

<sup>8</sup> C. KOHLER, *Power-Up*, cit., p. 39.

<sup>9</sup> Ibid, p. 53.

<sup>10</sup> D. HANSEN, *Game On! Video Game History*, cit., p. 47.

<sup>11</sup> C. KOHLER, *Power-Up*, cit., pp. 83-84.

<sup>12</sup> D. HANSEN, *Game On! Video Game History*, cit., p. 64.

<sup>13</sup> I videogiochi con protagonista Mario sono ancora oggi tra i giochi più venduti della Nintendo. Tra i titoli principali usciti degli anni troviamo *Super Mario Bros. 2* (1986), *Super Mario Bros. 3* (1988), *Super Mario Land* (1989), *Super Mario World* (1990), *Super Mario 64* (1996), *New Super Mario Bros* (2006), *Super Mario*

pubblico la sua nuova creazione, *Zeruda no densetsu* (ゼルダの伝説, *The Legend of Zelda*).

Il gioco era estremamente innovativo, permettendo al giocatore di spostarsi nello spazio in ognuna delle quattro direzioni ed esplorare la mappa a proprio piacimento. La tecnologia del Famicom rese possibile al giocatore salvare il gioco durante la narrazione, in modo che, anche se il giocatore fosse morto, non avrebbe dovuto ricominciare da capo, ma sarebbe stato riportato al momento dell'ultimo salvataggio. Questo rese possibile creare un videogioco con una trama più complessa e un gameplay più lungo, come quello di *The Legend of Zelda*.<sup>14</sup> Lo stesso anno, un altro videogioco scuote il pubblico giapponese: *Dragon Quest*. Creato da Horii Yūji (堀井雄二, 1954 - ) per la compagnia Enix, *Dragon Quest* (nonostante gli inizi scoraggianti) presto divenne un vero e proprio fenomeno in Giappone. *Dragon Quest II*, rilasciato nel 1987, fu *sold out* immediatamente e *Dragon Quest III* (1988) era così aspettato dai fan del franchise, che molti ragazzini marinarono la scuola per andare ad acquistare il nuovo gioco. Da quel momento fino a molti anni dopo, il Parlamento giapponese dichiarò che i nuovi giochi di *Dragon Quest* avrebbero potuto essere rilasciati solamente durante il weekend o un giorno festivo.<sup>15</sup> Nel 1987 viene rilasciato anche il primo videogioco della serie *Final Fantasy*, sviluppato dalla Square (oggi Square Enix) per NES, attestando la popolarità del genere RPG a fine anni ottanta, e stabilendo alcune dei franchise di videogiochi più duraturi di sempre. Nel 1989, Nintendo rilascia il Game Boy, la prima console portatile, rendendo possibile non solo giocare ai videogiochi in casa, ma ovunque: in treno, macchina, per strada. Il Game Boy, creato da Yokoi Gunpei (横井軍平, 1941 - 1997), dovette parte del suo successo a *Tetris*, incluso all'interno della console. Nonostante inizialmente il gioco fu inserito all'interno del Game Boy senza aver ottenuto i diritti dallo sviluppatore originale (a causa di una serie di errori e truffe), pochi anni dopo la Nintendo acquistò i diritti ufficiali di *Tetris*, e ne ha da allora il monopolio.<sup>16</sup> Gli anni novanta videro lo sviluppo della maggior competizione della Nintendo, la SEGA. Già attiva da anni come casa di produzione di videogiochi, SEGA rilascia il primo videogioco con protagonista Sonic, *Sonic the Hedgehog*, nel 1991. Sonic è il personaggio ideato da Ōshima Naoto (大島直人, 1964 - ), e il suo scopo è essere la mascotte della compagnia per competere con Mario, quella

---

*Galaxy* (2007), *New Super Mario Bros. Wii* (2009), *Super Mario 3D World* (2013), *Super Mario Odyssey* (2017), *Bowser's Fury* (2021), e *Super Mario Bros. Wonder* (2023). La lista non è esaustiva.

<sup>14</sup> D. HANSEN, *Game On! Video Game History*, cit., p. 67.

<sup>15</sup> C. KOHLER, *Power-Up*, cit., p. 130.

<sup>16</sup> D. HANSEN, *Game On! Video Game History*, cit., p. 90.

della Nintendo. Il gioco è un successo, portando la console della SEGA, SEGA Genesis, ad essere la seconda console più venduta di inizio anni novanta.<sup>17</sup> Anche Capcom si assicura continui successi durante gli anni novanta con il rilascio di *Street Fighter II* nel 1991, ideato da Yasuda Akira (安田朗, 1964 - ). Nonostante *Street Fighter* non sia stata in assoluto la prima serie di videogiochi picchiaduro,<sup>18</sup> fu il primo ad inserire alcune innovazioni nel genere che ancora oggi sono utilizzate. *Street Fighter II*, in particolare, fu il primo picchiaduro ad inserire: diversi stili di combattimento, un'interfaccia menù da cui selezionare il proprio personaggio, abilità diverse per ogni personaggio, e delle *background stories* per ognuno di loro.<sup>19</sup> Gli anni novanta vedono anche lo sviluppo dei videogiochi soprattutto in prima persona (comunemente chiamati FPS, ovvero *First Person Shooter*), presto divenuto uno dei generi più popolari di videogiochi. Il primo FPS moderno, chiamato *DOOM*, viene pubblicato nel 1993 da id Software e ideato da John Carmack (1970 - ). In *DOOM*, il giocatore si trova a combattere zombie e mostri per progredire in livelli che diventano sempre più difficili tramite l'uso di diverse armi. *DOOM* perfezionò i FPS, aggiungendo alcuni elementi che rivoluzionarono il genere tra i quali: l'uso del *LAN party* (ovvero usare una rete locale per far in modo che i giocatori collegati a tale rete potessero partecipare al videogioco assieme), posizionare i *pickups* (oggetti che il giocatore può utilizzare per migliorare il proprio *gameplay* come munizioni, armi e oggetti curativi) in maniera più intelligente e calcolata, permettere ai giocatori di modificare il gioco e creare delle versioni personalizzate di *DOOM* (pratica chiamata “*modding*”), pubblicare il gioco prima che fosse terminato (pratica oggi chiamata “*alpha release*”, che permette di avere un feedback da parte dei giocatori prima del rilascio ufficiale del gioco) e molti altro ancora.<sup>20</sup> Tra i giochi FPS compaiono titoli come *Valorant* (2020), *Call of Duty* (2003), *Wolfenstein* (1981), *Halo: Combat Evolved* (2001), *Destiny* (2014) e molti altri ancora. Tra i franchise più famosi e apprezzati dal pubblico nati negli anni novanta compaiono anche *Tomb Raider* (1996-), *Gran Turismo* (1997-), *Grand Theft Auto* (1997 - ), *Dance Dance Revolution* (1998 - ), e, ovviamente, *Pokémon* (ポケットモンスター, *Pokémon*, 1998 - ). L'inizio degli anni 2000 vedono come protagonisti *The*

---

<sup>17</sup> Ibid, p. 98.

<sup>18</sup> I videogiochi di genere picchiaduro (in inglese *fighting game*) sono videogiochi dove lo scopo principale è sconfiggere l'avversario tramite diversi tipi di lotta. Esistono picchiaduro che usano svariate arti marziali o sport (come pugilato, taekwondo, jūdō e anche mix di varie specialità), e sono spesso distinti dall'utilizzo di diversi personaggi con abilità personalizzate, tra le quali è sempre presente una qualche forma di attacco e difesa. Alcuni esempi di giochi picchiaduro includono *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e *Tekken*.

<sup>19</sup> D. HANSEN, *Game On! Video Game History*, cit., pp. 106-108.

<sup>20</sup> Ibid, p. 137.

*Sims* (2000 - ), *World of Warcraft* (2004 - ), *Guitar Hero* (2005 - ) e molti dei videogiochi parti di franchise installati negli anni novanta. Gli inizi anni duemila sono caratterizzati dall'uscita della nuova console della Nintendo, la Wii, che delinea un nuovo tipo di gameplay, basato sui telecomandi Wii sensibili al movimento. Con l'uscita della Wii e di videogiochi come *Wii Sports* (2006), un nuovo videogioco con protagonista Mario e i suoi amici, *New Super Marios Bros. Wii* (2009), e tanti altri che sfruttavano il sensore all'interno dei telecomandi come *Just Dance* (2009-), la Nintendo torna a dominare il campo delle console, che da qualche anno era stato più fortuito per compagnie come Electronic Arts (EA), che producevano giochi principalmente per Xbox (console della Microsoft Gaming) e PlayStation 2 (PS2, della Sony Interactive Entertainment).<sup>21</sup> Nei primi anni duemila cresce anche l'industria dei videogiochi per smartphone. Già nel 1992 nel primo smartphone della storia chiamato Simon, sviluppato dalla International Business Machines Corporation (IBM), era presente un videogioco: *Scramble*.<sup>22</sup> Nei primi anni duemila nascono e si sviluppano anche i primi giochi legati ai social media come *Farmville*, che dal 2009 ebbe enorme successo su Facebook, la piattaforma social creata da Marck Zuckerberg (1984 - ). Il gioco sfruttava il funzionamento del social stesso: per poter progredire nel gioco, il giocatore era quasi costretto a chiedere aiuto ai propri amici giocatori, che potevano inviare delle risorse a chi ne richiedeva. Per poter avere quindi degli amici giocatori a cui richiedere risorse, era possibile invitare i proprio amici di Facebook ad unirsi al gioco. Tramite questo passaparola di inviti, e il successo di Facebook, il gioco fu presto popolato da milioni di giocatori.<sup>23</sup> Nello stesso anno, un gioco per telefoni smartphone in particolare stava crescendo in popolarità: *Angry Birds* (2009). Nel 2007 era stato rilasciato il primo iPhone, e l'anno seguente l'App Store, che permetteva di scaricare diverse applicazioni sul proprio iPhone.<sup>24</sup> La tecnologia touch screen degli smartphone rendeva più facile e immediato per chiunque giocare sul telefono, e ancora oggi i videogiochi per smartphone sono estremamente popolari e avanzati, in termini di gameplay e grafica.

I videogiochi sono oggi disponibili ovunque: da console fisse o portatili, computer, smartphone, VR (Virtual Reality), e persino in luoghi pubblici, come nei tavoli interattivi che si trovano all'interno di ristoranti, mostre d'arte e molti altri. Possono avere scopo ricreativo e di svago, ma anche scopi educativi: i videogiochi possono essere utilizzati nelle scuole o

---

<sup>21</sup> Ibid, p. 249.

<sup>22</sup> Francesco MARINO, *Si chiamava Simon il primo smartphone al mondo*, in "Digitalic", 2016, <https://www.digitalic.it/hardware-software/si-chiamava-simon-il-primo-smartphone-al-mondo>, 11-01-2024.

<sup>23</sup> D. HANSEN, *Game On! Video Game History*, cit., p. 278.

<sup>24</sup> Ibid, p. 284.

come potenziamento, e offrono un metodo alternativo di insegnamento e apprendimento. Alcuni videogiochi possono essere usati anche sul posto di lavoro, e un esempio lo offre McDonald, che in Giappone aveva creato un software in cartuccia, eCDP (eCrew Development Program), inseribile nei Nintendo DS, dove era possibile studiare dalle norme di igiene e sicurezza della catena di fast food, ai processi per cucinare diversi cibi.<sup>25</sup> I videogiochi costituiscono parte della nostra vita ordinaria, rendendo il loro studio in diversi campi ancora più urgente e interessante.

## 3.2 Il *battle royale*

### 3.2.1 *Battle Royale*: l'inizio di un genere

Per avere un quadro più completo di *Danganronpa*, trovo sia utile parlare del genere *battle royale* o *battle royal*, fortemente legato alla cultura e alla produzione artistica giapponese. Il termine inizia ad essere utilizzato grazie alla popolarità del film *Battle Royale* (*Batoru rowaiaru* バトル・ロワイアル, 2000)<sup>26</sup> di Fukasaku Kinji (深作欣二, 1930 - 2003). Il film è tratto da un romanzo omonimo di Takami Kōshun (高見広春, 1969 - ) del 1999, considerato appartenente al genere distopico horror.

A seguito di un periodo di recessione, il governo giapponese ha passato una nuova legge per far diminuire la violenza giovanile che prevede l'estrazione a sorte di una classe delle superiori all'interno della nazione. La classe scelta sarà poi portata su un'isola remota e costretta a partecipare ad un gioco mortale della durata di tre giorni, dal quale solamente uno studente potrà uscire vivo. Ai ragazzi viene applicato un collare esplosivo sul collo, che proibisce di entrare in aree ad accesso ristretto o lasciare l'isola senza aver terminato il gioco. I protagonisti si trovano costretti a fare una scelta: uccidere o essere uccisi.

Il film incassò 212 milioni di yen (circa 1,88 milioni di dollari) il primo fine settimana della sua uscita,<sup>27</sup> e un totale di circa 25 milioni solo in Giappone. Il film viene distribuito in 22 paesi diversi, tra i quali non compaiono gli Stati Uniti,<sup>28</sup> che renderanno il film reperibile a partire dal 2011. Non sono le scene violente a comparire nel film a frenare la sua iniziale

---

<sup>25</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=-e6xOBCAVvA>, 16-01-2024. Il gioco è ora disponibile online gratis in lingua giapponese.

<sup>26</sup> CHOI Gyuhyeok & KIM Mijin, "Battle Royale Game: In Search of a New Game Genre", *International Journal of Culture Technology (IJCT)*, Vol. 2, No. 2, a cura di Yun Taesoo, 2018, p. 5.

<sup>27</sup> Jon HERSKOVITS, *The 'Battle' Rattle*, in "Variety", 2000, <https://variety.com/2000/film/news/the-battle-rattle-1117790773/>, 24-01-24.

<sup>28</sup> Ilya GARGER, *Royale Terror*, in "Time", 2003, <https://web.archive.org/web/20070305133056/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,501030707-461891,00.html>, 21-01-24.

uscita negli Stati Uniti, ma il fatto che sono compiute da ragazzi minorenni (appena quindicenni) nei confronti dei loro compagni di classe. Vi erano anche preoccupazioni per come il film sarebbe stato recepito dal pubblico e dalla critica: "If the next school shooting were to occur while *Battle Royale* was still playing, there's a good chance that somebody would get sued".<sup>29</sup> La stessa cosa era successa anche all'annuncio e all'uscita del film in Giappone, immediatamente considerato legato ad alcuni eventi violenti accaduti a seguito della sua uscita, o ritenuto inopportuno a causa dell'ondata di violenza minorile presente all'epoca nel paese. Alcune notizie che vennero connesse all'uscita del film vedevano un ragazzino di 17 anni attaccare persone per strada con una mazza da baseball il giorno dell'uscita della pellicola nei cinema. Un altro ragazzo della stessa età qualche mese dopo uccise la madre per avergli negato la paghetta, mentre il 3 maggio 2000 (qualche mese prima l'uscita del film *Battle Royale* il 16 dicembre 2000) un diciassettenne prese il controllo di un autobus e uccise uno dei suoi ostaggi. Forse a causa anche delle premesse stesse del film (e del libro), che rendono il gioco mortale possibile a causa di una legge passata dal governo giapponese, il film venne fortemente criticato da diverse figure pubbliche che facevano parte del governo giapponese dell'epoca. Questa ondata di criminalità e violenza giovanile in Giappone, non correlata all'uscita o meno di film come *Battle Royale*, preoccupava non solo i cittadini giapponesi, ma anche la politica, portando figure come Machimura Nobutaka (町村信孝, 1944 - 2015) all'epoca ministro dell'istruzione, ad esprimersi contrari all'uscita del film.<sup>30</sup> Machimura non fu l'unico ad esprimere pubblicamente pareri negativi nei confronti di *Battle Royale*; Ishii Kōki (石井紘基, 1940 - 2002), all'epoca parte della Dieta Nazionale del Giappone, dichiarò: "The movie is crude and it is tasteless [...]".<sup>31</sup> Il regista, Fukasaku, organizzò una visione del film con circa 50 membri della Dieta giapponese, per poter poi avere una discussione sul film con loro. A tale riguardo ha dichiarato: "The politicians just heard that I was making a film, and without seeing it, objected to it. So we invited 50 or so people from the Diet (Japan's parliament) and the Education Ministry to see the film, and

---

<sup>29</sup> Battleroyalefilm, *Battle Royale (2000)*, in "Battleroyalefilm", <https://web.archive.org/web/20120314162339/http://www.battleroyalefilm.net/movie/banned.html>, 24-01-24.

<sup>30</sup> J. HERSKOVITS, *The 'Battle' Rattle*, <https://variety.com/2000/film/news/the-battle-rattle-1117790773/>, 24-01-24.

<sup>31</sup> Jon HERSKOVITS, *Japanese Pols Target Pic of Violent Youth*, in "Variety", 2000, <https://variety.com/2000/film/news/japanese-pols-target-pic-of-violent-youth-1117789943/>, 24-01-24.



afterwards tried to have a discussion with them. But they came with a fixed prejudice”.<sup>32</sup> È chiaro che il messaggio politico e sociale contenuto nel film *Battle Royale* fosse considerato inopportuno da parte di diversi politici di spicco nell’anno 2000, soprattutto per il parallelismo che il film traccia tra il fittizio governo del film e il reale governo giapponese: “Objections to the film came from various quarters, but most virulent among them were the protests of members of the Japanese Diet to the portrayal of the recent (real) education reforms, and other recessionary-motivated reorganizations of power, as indicative of a return to past repressions”.<sup>33</sup>

Nonostante il film fosse proibito sotto i quindici anni, Fukusaku arrivò a spronare pubblicamente i ragazzi più giovani dell’età permessa ad entrare di nascosto all’interno delle sale cinematografiche, in caso ne avessero avuto il coraggio ovviamente.<sup>34</sup> Forse anche grazie all’attenzione mediatica e le opinioni negative che *Battle Royale* aveva attirato su di sé prima del suo rilascio, il film fu un grande successo. Esprimendo un chiaro disagio sociale e una critica al sistema politico giapponese, *Battle Royale* funse da voce per alcune delle problematiche che affliggevano il Giappone a inizio anni 2000: “We could say it’s the violence and children that offended a lot of people, [...] but perhaps the real reason [for the controversy] was the fact that it’s pointing the finger at the people on top” ha dichiarato Patrick Macias, autore di *Tokyoscope: The Japanese Cult Film Companion* (2001).<sup>35</sup> Nonostante *Battle Royale* risultasse estremamente contemporaneo, il film è anche un monito a non dimenticare gli anni passati. Fukusaku descrive la sua esperienza durante la Seconda Guerra Mondiale: “[...] many infamous crimes, like the Kobe beheading case, were committed by 15-year-olds. That made me review what I was doing when I was 15. In fact I was working at an armaments factory -- I was in junior high then. And everyday, the factory was bombed. I had to clean up the corpses of other kids who were killed”.<sup>36</sup> Quando gli viene chiesto se fosse veramente necessario inserire scene così violente all’interno di *Battle Royale*, Fukusaku risponde: “It was necessary to reveal my experience. You can’t believe what it was

---

<sup>32</sup> Tim LARIMER, 'Children Have No Hope for the Future', in “Time Asia”, 2001, <https://web.archive.org/web/20010417052318/http://www.time.com/time/asia/arts/interview/0,9754,96905,00.html>, 24-01-24.

<sup>33</sup> Andrea G. ARAI, “Killing Kids: Recession and Survival in Twenty-first-century Japan”, *Postcolonial Studies*, vol. 6, n. 3, 2003, p. 367.

<sup>34</sup> Neda ULABY, 'Battle,' 'Games': Cold Brutality A Common Theme, in “NPR”, 2012, <https://www.npr.org/2012/03/21/148991013/battle-games-cold-brutality-a-common-theme>, 24-01-24.

<sup>35</sup> Peter CRIMMINS, *Survival of the Fittest*, in “The Berkeley Daily Planet”, 2002, <https://www.berkeleydailyplanet.com/issue/2002-01-25/article/9763>, 24-01-24.

<sup>36</sup> LARIMER, 'Children Have No Hope for the Future', <https://web.archive.org/web/20010417052318/http://www.time.com/time/asia/arts/interview/0,9754,96905,00.html>, 24-01-24.

like. It was really horrifying. We were bombed everyday and I had to clean up corpses. I was only 15!”.<sup>37</sup> L’autore del romanzo stesso, Takami, affonda le radici della narrazione in eventi realmente accaduti e da lui sperimentati: la rivolta in Giappone degli anni sessanta contro la brutalità della polizia.<sup>38</sup>

*Battle Royale* rimane non solo come opera d’ammonimento e di fantasia, ma anche come trasposizione di esperienze di guerra e di sofferenza. Il film sperimenta con il tema della sopravvivenza e la volontà di vivere dei protagonisti, seguendo i diversi personaggi nelle loro scelte e strategie durante il gioco. La narrazione tratta anche temi come la morale, discutendo delle azioni che sia giusto compiere in situazioni di pericolo, come quella in cui si trovano i ragazzi sull’isola. Allo stesso tempo, *Battle Royale* crea un’atmosfera che rende impossibile fidarsi dei propri amici e compagni di classe, portando il protagonista a dover decidere a chi affidare la propria vita.

*Battle Royale* dà voce a reali ansie sociali del Giappone di inizio anni duemila: la ripresa economica del Giappone negli anni ottanta, conosciuta come “*the Japanese miracle*”, era terminata con lo scoppio della bolla economica a inizio anni novanta, trasformando il “miracolo giapponese” in fallimento.<sup>39</sup> I media giapponesi cominciavano a concentrarsi su storie diverse rispetto agli anni precedenti: “During the first years of the twenty-first century, the focus shifted dramatically in the Japanese media onto what became known as the collapsing classrooms (gakkyū hōkai), failing homes (katei hōkai) and strange kids (hen da kodomo) of the new millennium”.<sup>40</sup> Nonostante *Battle Royale* sia un film d’azione horror, contiene una forte critica sociale al governo e alla società giapponese dell’epoca, forzando lo spettatore a interrogarsi su diversi temi come la legge, l’amicizia e la repressione.

### **3.2.2 *The Hunger Games*: la popolarizzazione del *battle royale***

Nonostante la popolarità del film *Battle Royale* in Giappone e all’estero, citato da Quentin Tarantino (1963 - ) nel 2009 come uno dei suoi film preferiti,<sup>41</sup> il genere del *battle royale* divenne ancora più popolare grazie ai film tratti dai romanzi di Suzanne Collins, *The Hunger Games* (*The Hunger Games*, 2012; *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013; *The Hunger*

---

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Sam GRESZES, *Hunting Down the True Origins of the Battle Royale Craze*, in “Polygon”, 2019, <https://www.polygon.com/2019/5/26/18636556/battle-royale-games-movie-book-koushun-takami-inspiration>, 24-01-24.

<sup>39</sup> A. ARAI, “Killing Kids: Recession and Survival in Twenty-first-century Japan”, cit., p. 369.

<sup>40</sup> Ibid, p. 370.

<sup>41</sup> Christian ZILKO, Alison FOREMAN, Wilson CHAPMAN, *Quentin Tarantino’s Favorite Movies: 60 Films the Director Wants You to See*, in “IndieWire”, 2023, <https://www.indiewire.com/gallery/quentin-tarantino-favorite-movies/battle-royale-batoru-rowaiaru-2000/>, 24-01-24.

*Games: Mockingjay – Part 1*, 2014; *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2*, 2015; *The Hunger Games: The Ballad of Songbirds & Snakes*, 2023). Adattato dal primo romanzo della serie pubblicato nel 2008, *The Hunger Games* incassa un totale di circa 700 milioni di dollari.<sup>42</sup> *The Hunger Games* rese estremamente popolare il genere del *battle royale*, inserendo al suo interno una componente fantasy e distopica dove *Battle Royale* preferiva trattare temi sociali.

*The Hunger Games* è ambientato in una nazione distopica chiamata Panem, divisa in 12 distretti e una città centrale, Capital City, dove risiede il governo. Ogni anno vengono prelevati da ogni distretto due ragazzi, una femmina e un maschio (tra i 12 e 18 anni), costretti a partecipare agli Hunger Games. Questi ultimi consistono in un gioco dove, tra tutti i partecipanti, solo uno può sopravvivere: i ragazzi sono infatti costretti ad uccidersi a vicenda. I giochi sono stati creati dopo una lunga guerra per mantenere la pace, e sono utilizzati come strumento di vendetta per prevenire una seconda ribellione da parte dei distretti. I giochi sono trasmessi in diretta in tutta la nazione, fungendo da monito per il passato, e sono allo stesso tempo strumentalizzati per attuare una propaganda terroristica.

Ambientato in un’America post apocalittica e inserito in contesto distopico, classico della letteratura e della cinematografia statunitense, *The Hunger Games* parla di ribellione, speranza e cambiamento. Più appetibile al pubblico generale grazie alla sua mancanza di immagini horror o violenza estrema, e con una sottotrama romantica e comica, *The Hunger Games* ha reso possibile portare il *battle royale* sul grande schermo, popolarizzando un genere nato all’interno di una comunità horror/splatter con un pubblico più ristretto.

### **3.2.3 L’evoluzione del *battle royale***

Negli ultimi anni, il *battle royale* continua ad essere un genere popolare. Tra i manga più famosi del genere troviamo *Raiā gēmu* (ライアーゲーム, *Liar Game*, 2005 - 2015), dove il palio in gioco non è la propria vita, ma il denaro. Chi partecipa al gioco deve mentire e imbrogliare gli altri partecipanti per poter avanzare al turno successivo. Il perdente di ogni turno (o gioco) si troverà a dover saldare un enorme debito, preparandosi a dedicare la propria vita al duro lavoro per poter ripagare ciò che ha perso durante il gioco. Nonostante il palio in gioco non sia la perdita della propria vita, passare il resto dei propri giorni a lavorare per ripagare un debito insaldabile può essere considerata una fine altrettanto tragica. Il manga

---

<sup>42</sup> *The Hunger Games*, in “Box Office Mojo”, 2012, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt1392170/>, 24-01-24.

contiene l'elemento psicologico del tradimento tra amici e partecipanti al gioco, tipico dei *battle royale*.

Altro manga di genere *battle royale* è *Mirai nikki* (未来日記, *Mirai Nikki – Future Diary*, 2006 - 2010), adattato in anime nel 2011. I 12 protagonisti della serie ricevono dei diari che possono predire il futuro da un Dio del Tempo e dello Spazio, chiamato Deus Ex Machina. Sfidandosi in un gioco all'ultimo sangue, il vincitore del *battle royale* verrà eletto erede dell'universo.

Ispirato ai videogiochi survival FPS, all'interno del manga *Btoom!* (2009 - 2018) il protagonista viene trasportato all'interno del suo videogioco d'azione preferito, dove deve sopravvivere assieme alla sua compagna d'avventura.

Nel 2014 esce in Giappone il film *Kamisama no iu tōri* (神さまの言うとおり, *As the Gods Will*), basato su un manga omonimo di Kaneshiro Muneyuki (金城宗幸, 1987 - ) e illustrato da Fujimura Akeji (藤村緋二). Studenti delle scuole superiori in tutto il mondo vengono costretti a partecipare a giochi mortali da un'entità superiore; i vincitori dei loro giochi saranno coronati "figli degli dei" (*kamisama no ko* 神様の子). Il film si concentra su una scuola superiore giapponese, dove diversi studenti affrontano delle sfide all'ultimo sangue. Le sfide sono ispirate a diversi giochi giapponesi, e contengono simboli facilmente riconoscibili della cultura giapponese, come il *manekineko* (招き猫) o il *daruma* (達磨). Tramite l'ingegno e il sacrificio dei compagni di classe, i giochi terminano con la vittoria di due partecipanti, e il film si conclude con l'apparizione di un uomo nei panni di Dio.

Anche la miniserie *Zero ikkakusenkin gēmu* (ゼロ 一獲千金ゲーム, *Zero: The Bravest Money Game*) del 2018 è simile ad un *battle royale*. Al professore Ukai Zero viene offerta l'opportunità di partecipare ad una serie di giochi ad eliminazione, dove il vincitore verrà eletto erede di un uomo prossimo alla morte, rendendolo un ricco ereditiere. Ciò che diventa evidente fin dal primo gioco è la natura pericolosa della competizione, che spesso porta i partecipanti alla morte. Tramite la sua mente acuta e l'utilizzo dell'ingegno, Zero affronta i giochi con i suoi compagni di viaggio, tentando di salvare la vita dei partecipanti. Nonostante il protagonista sia in questo caso una specie di figura eroica, simile a un Robin Hood, questo non ferma il resto dei partecipanti dall'imbrogliare e tradire i propri amici più stretti per

sopravvivere, rendendo la miniserie una lotta contro l'ideatore del gioco, ma anche contro i giocatori stessi.

Anche la recente serie Netflix *Ima wa no kuni no Arisu* (今際の国のアリス, *Alice in Borderland*, 2020 - ), tratta da un manga omonimo di Asō Haro (麻生羽呂, 1980 - ), contiene diversi elementi di un *battle royale*. Catapultati in una Tokyo similmente post-apocalittica e quasi deserta, i protagonisti di *Alice in Borderland* sono costretti a partecipare ad una serie di giochi per poter sopravvivere. Ogni gioco è associato ad una carta da gioco di un mazzo da poker, che indica la difficoltà del gioco (in base al numero della carta) e la tipologia del gioco (in base al seme della carta). In caso i giocatori dovessero superare le prove mortali a cui hanno partecipato, un numero di giorni di vita associato alla difficoltà del gioco viene loro assegnato. Alla scadenza dei giorni precedentemente guadagnati, i giocatori sono costretti a partecipare ad un nuovo gioco per guadagnarsi altri giorni di vita, o scegliere di morire allo scadere del tempo.

Alcuni dei giochi ai quali i protagonisti sono sottoposti sono in stile *battle royale*, come quello della carta del sette di cuori (stagione 1 episodio 3). Ambientato all'interno di un giardino botanico abbandonato, i quattro protagonisti indossano dei caschi tecnologici che, al termine del tempo, uccideranno i tre perdenti. Tre giocatori sono le pecore, mentre uno è il lupo. Il gioco è un simil nascondino al contrario: quando una pecora viene trovata dal lupo, i ruoli vengono invertiti. Il casco tecnologico fa in modo che ogni volta gli sguardi del lupo e di una pecora si incontrano, i loro ruoli vengano automaticamente scambiati. Per i seguenti 15 minuti, le pecore devono nascondersi dal lupo. La componente psicologica del gioco è la regola di sopravvivenza: solo il lupo uscirà vincitore e potrà sopravvivere. Le pecore possono quindi scegliere di nascondersi e sacrificarsi per salvare la vita del lupo, o costringere il lupo a incrociare sguardi per salvarsi. Il lupo, allo stesso tempo, può scegliere di fuggire e salvarsi da solo, o regalare la salvezza ad una pecora, passando l'immunità del suo ruolo a qualcuno. Ogni casco è munito di microfono e cuffie, per poter sentire le voci delle altre persone anche a distanza, rendendo il tutto ancora più macabro, soprattutto se i suoni che provengono dai microfoni dei propri amici sono intimazioni o rumori di pestaggi e uccisioni.

La sfida forza i partecipanti a scegliere tra salvare sé stessi o i propri amici in quindici minuti di terrore e sofferenza. Quali giocatori saranno altruisti e quali egoisti? Può essere considerato un comportamento egoista voler sopravvivere, anche a costo del sacrificio dei propri compagni? Riuscirà il sopravvissuto a sopportare il peso delle morti dei propri amici sulla sua coscienza e continuare a vivere? Ancora una volta, questo gioco a tema *battle royale*

fa nascere nello spettatore dubbi e domande su cosa sia moralmente corretto o sbagliato, e su cosa possa essere considerato eroico o villano.

Anche la serie di 8 film *Jinrō gēmu* (人狼ゲーム, *The Werewolf Game*, 2013 - 2020) ha una trama simile. Alcuni studenti delle scuole superiori vengono rapiti e costretti a giocare ad una versione letale del gioco lupus o lupus in fabula. Un solo giocatore tra tutti quanti è il lupo, e il resto dei partecipanti, solitamente chiamati cittadini o pecore, devono scoprire chi tra di loro è il lupo per poter vincere il gioco e sopravvivere. Lo scopo del lupo è quello di non farsi scoprire, uccidendo uno ad uno i restanti partecipanti per uscire vittorioso dalla sfida.

La serie tv a tema *battle royale* che ha riscontrato maggiore successo negli ultimi anni è sicuramente *Ojingeo geim* (오징어 게임, *Squid Game*, 2021 - ). Di produzione coreana, *Squid Game* è una serie di nove episodi rilasciata sulla piattaforma streaming Netflix. Dopo aver ricevuto un invito, 456 persone accettano di partecipare ad una serie di sfide e giochi mortali per poter vincere un premio monetario di 45.6 miliardi di won (circa 33 milioni di euro). Il vincitore, sopravvissuto ai diversi giochi, potrà tornare in società ricco. I giochi sono organizzati da alcuni spettatori mascherati, disposti a scambiare parte del loro patrimonio per organizzare le sfide, che visionano come forma di intrattenimento. La componente che rende *Squid Game* interessante come *battle royale* è la scelta dei giocatori di partecipare ai giochi. Questo esprime la disperazione dei giocatori e il loro bisogno di soldi, che sono disposti ad ottenere sacrificando la loro vita e quella dei propri compagni e amici. Il fatto che il gioco sia organizzato come spettacolo per una classe elitaria, che considera la morte dei poveri partecipanti il massimo livello di intrattenimento possibile, dona un tono sociale alla serie tv.

La maggior parte dei media appartenenti al genere *battle royale* traggono diversi elementi dal film di Fukusaku, in primis il fatto che i partecipanti dei diversi giochi mortali sono quasi sempre ragazzini delle scuole superiori. Altra caratteristica simile è la scelta di uno spazio ristretto all'interno del quale si svolge la narrazione: un'isola, un'arena, una classe, una scuola ecc. Il protagonista è quasi sempre una persona altruista e disposta a sacrificare la propria vita per i propri amici, o possiede uno spiccato talento per i giochi che gli permette di avanzare alla partita finale. In quantità maggiore o minore, ognuno di questi media ha una componente horror o splatter, incentrata sulla violenza e sulla perdita delle persone care. Il tema centrale del *battle royale* è la natura umana, e la maggior parte dei media di questo genere si concentra sulle reazioni dei protagonisti posti di fronte alla morte. L'istinto di sopravvivenza, parte fondamentale della natura umana, è messo alla prova di fronte a situazioni estreme: cosa sei disposto a sacrificare per sopravvivere? Fino a dove sei disposto a

spingerti per vincere? Vale la pena perdere la propria umanità e i propri compagni per raggiungere la salvezza? Gli spazi dei *battle royale* annullano e sovvertono le leggi umane come le conosciamo, creando ambienti in cui le nuove regole imposte spingono i partecipanti ad andare contro ciò a cui sono abituati. Cosa può essere considerato giusto o etico negli spazi dei *battle royale*? Cosa rende un personaggio cattivo o buono quando l'omicidio e il tradimento sono pratiche permesse, se non incoraggiate? Il genere del *battle royale* permette di discutere di temi filosofici, politici e sociali, aprendo una discussione complessa sulle relazioni umane.

### **3.2.4 Non più solo finzione: *battle royale* e reality show**

Grazie alla popolarità di serie come *Squid Game* e *Alice in Borderland*, i giochi in stile *battle royale* sono ora divenuti realtà. Negli scorsi anni, alcuni reality show a tema *battle royale* sono stati trasmessi su diverse piattaforme. Un primo esempio è *Squid Game: La sfida* (*Squid Game: The Challenge*, 2023), un reality in cui 456 giocatori ricreano sfide simili a quelle della serie tv *Squid Game*, sfidandosi in giochi di intelletto, fortuna e squadra per vincere un montepremi finale. Quando un giocatore viene eliminato, un finto suono di pistola viene posto sull'immagine del "corpo" immobile dello sconfitto, che simula la propria morte per rendere il reality il più simile possibile alla serie alla quale è ispirato. Incoraggiando i giocatori a tradirsi a vicenda, sacrificare i compagni e mentire, *Squid Game: La sfida* rende realtà (fino a un certo punto) i *battle royale*, e dona allo spettatore la possibilità di divenire quegli spettatori mascherati di *Squid Game* disposti a utilizzare i propri soldi (per poter guardare il reality show è necessaria un'iscrizione al servizio streaming Netflix) per poter guardare i partecipanti compiere ogni azione nelle loro capacità per aggiudicarsi il montepremi. Nonostante *Squid Game: La sfida* sia l'esempio più lampante di *battle royale* sotto forma di reality show non è l'unico. Anche il reality *The Devil's Plan* (데블스 플랜, 2023) vede i partecipanti sfidarsi in vari giochi di intelletto per aggiudicarsi un montepremi finale, eliminando uno ad uno i propri compagni. I giocatori vengono situati all'interno di una casa, dove condividono le sale comuni e le camere. Mentre lo spazio nel quale si trovano, e alcuni giochi di squadra per aumentare il montepremi, fanno in modo che tra i giocatori si sviluppino relazioni di amicizia e solidarietà, i giochi individuali testano e rompono questi legami, spingendo i giocatori a formare alleanze segrete e tradire i propri compagni.

Questo genere di reality cerca di spingere i propri partecipanti a commettere azioni ritenute moralmente sbagliate dagli spettatori. Includendo tradimenti, alleanze segrete e patti spezzati,



il lato umano più vulnerabile e deplorabile è posto sotto gli occhi dello spettatore, che trae divertimento nel visionare reali persone in situazioni di sofferenza, rabbia o tristezza. Il futuro distopico di *The Hunger Games*, dove i cittadini di Capitol City si divertono a vedere dei ragazzini combattere in un'arena e affrontare diverse sfide e ostacoli, non è forse così lontano. D'altra parte, la popolarità stessa del *battle royale* è testimone che le vicende umane, ancor più se violente e drammatiche, sono il miglior tipo di intrattenimento: dall'*Otello* (*Othello*, 1603 circa) di William Shakespeare alle serie *true crime*, le sfortune umane altrui, fittizie o reali, sono parte dell'industria dell'intrattenimento da secoli, e non sembrano voler sparire così facilmente.

### 3.2.5 Videogiochi e *battle royale*

Il *battle royale* come genere è entrato a far parte, negli ultimi decenni, anche dei videogiochi, ed è divenuto particolarmente popolare grazie a titoli come *Fortnite* (2017) e *PlayerUnknown's Battlegrounds* (conosciuto anche come *PUBG*, 2017). I videogiochi *battle royale* sono di diversi tipi, e possono avere narrazioni, grafica e meccaniche di gioco estremamente diverse.

*Danganronpa* inserisce l'elemento *battle royale* nella narrazione: diversi studenti di una scuola superiore vengono rinchiusi in vari ambienti (una scuola, un'isola, ecc.) e costretti a partecipare ad un *killig game*. Il gioco, trasmesso in diretta al mondo intero, avrà fine quando un solo studente sarà rimasto vivo. Il giocatore è posto nei panni di uno degli studenti, che è costretto ad assistere alla morte dei propri compagni e a risolverne gli omicidi, portando il colpevole alla giustizia. Il gioco è a tratti vissuto in prima persona a tratti in terza persona, e ha come scopo principale quello di esplorare l'ambiente circostante, trovare indizi, e risolvere gli omicidi tramite minigiochi e l'uso della logica. Il giocatore non commette omicidi in prima persona e, data la forte componente narrativa del videogioco, *Danganronpa* segue una trama lineare al quale il giocatore partecipa, senza poterla manipolare.

Sviluppato dalla stesa casa produttrice di *Danganronpa*, la Chunsoft, *Kyokugen dasshutsu 9 jikan 9 jin 9 no tobira* (極限脱出 9時間9人9の扉, 999: *Nine hours, nine persons, nine doors*, 2009), il primo videogioco di un franchise ideato da Uchikoshi Kōtarō (打越鋼太郎, 1973 - ), è un *visual novel* di genere avventura *escape room*.<sup>43</sup> In ogni gioco del franchise, nove

---

<sup>43</sup> Il termine *escape room* nasce nel contesto dei giochi di gruppo dove i partecipanti, chiusi all'interno di una o più stanze, devono collaborare per risolvere gli indizi e indovinelli all'interno della stanza e trovare una via d'uscita. Numerose *escape room* sono visitabili in tutto il mondo, e sono spesso arredate e sviluppate in modo da

protagonisti vengono rapiti e rinchiusi in diversi locali da un'enigmatica persona che si fa chiamare Zero. I giocatori sono costretti a prendere parte ad alcuni giochi mortali per poter uscire dalle stanze, mettendo a repentaglio la propria vita e quella dei propri compagni. Il gioco ha una meccanica simile a *Danganronpa*, con una parte narrativa di dialogo tra i personaggi, e una parte d'azione dove il giocatore deve interagire con l'ambiente circostante e risolvere diversi rompicapi.

Anche *Kimigashine - Tasūketsu desugēmu* (キミガシネ - 多数決デスゲーム, *Your Turn to Die - Death Game by Majority*, 2017), un videogioco horror *light novel* in stile avventura e punta e clicca, si sviluppa attorno ad una trama tipica di un *battle royale*: due studentesse della scuola superiore vengono rapite e rinchiusi all'interno di una struttura con agli partecipanti. Tramite un voto di maggioranza, i protagonisti devono decidere ogni turno chi salvare e chi uccidere. Il giocatore è anche spinto ad esplorare la struttura e risolvere il mistero dietro al gioco, cercando di scoprire chi lo ha organizzato e per quale motivo.

Simile ai film *The Werewolf Game*, il gioco *free-to-play multiplayer* *Dì wǔ réngé* (第五人格, *Identity V*, 2018) è un *survival horror* che permette ai giocatori di partecipare al gioco tramite una rete locale o una rete internet, tramite le quali viene inserito in stanze virtuali. Una volta all'interno del gioco, i giocatori sono divisi in Hunter (Cacciatore) e Survivor (Sopravvissuto): lo scopo del Cacciatore è quello di eliminare gli altri giocatori, mentre i Sopravvissuti devono riuscire a scappare dal Cacciatore e dal luogo in cui si trovano collaborando per risolvere degli enigmi. Le sorti del gioco sono in mano al gruppo di giocatori con il quale si partecipa, che siano conosciuti o meno.

Ispirato ai film *The Hunger Games*, nel 2012 il gioco *Minecraft* (2011) rilascia una mod<sup>44</sup> chiamata *Hunger Games*, il quale nome viene cambiato poco dopo in *Survival Games* per evitare problemi legali.<sup>45</sup> Inizialmente nato come gioco *sandbox*<sup>46</sup> e *open world*,<sup>47</sup> questa

---

avere un tema e una storia da scoprire. Diversi film, libri e videogiochi sono stati ispirati a questo tipo di attività. I videogiochi in stile *escape room* vedono il giocatore rinchiuso in diversi luoghi, da quali deve riuscire a scappare interagendo con gli oggetti presenti nella stanza e i propri compagni di avventura (in caso fossero presenti), risolvendo indovinelli e trovando chiavi o password segrete.

<sup>44</sup> Il termine "mod" è una abbreviazione dell'inglese "*modification*", ovvero modifica. Una mod è composta da un insieme di modifiche apportato ad un gioco dagli sviluppatori stessi o da fan del videogioco per rendere il videogioco diverso o per migliorarlo.

<sup>45</sup> GameSpot, *The History of Battle Royale Games*, in "Youtube", 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=OqFI6pk6fHM>, 26-01-24.

<sup>46</sup> I *sandbox game* sono giochi privi di un unico scopo, lasciando al giocatore libertà di giocare a proprio piacimento e creare i propri obiettivi. *Minecraft* permette al giocatore di creare proprie mappe, costruzioni e mondi interi, inserendo al suo interno elementi a proprio piacere. Permette anche al giocatore di esplorare mondi già esistenti e, tramite l'uso di diverse mod, è possibile creare su *Minecraft* infiniti giochi all'interno del gioco stesso.

nuova modalità di *Minecraft* permette ai giocatori di partecipare in prima persona agli Hunger Games. Il gioco funziona in maniera simile: 24 giocatori si trovano all'interno di un'arena virtuale su *Minecraft*, dove si possono trovare armi e oggetti all'interno della mappa. Lo scopo è uccidere gli altri partecipanti e rimanere l'ultimo giocatore in vita. Grazie alla natura del gioco, *Minecraft* rende possibile creare infinite mappe da esplorare e dove ambientare i propri giochi, rendendo ogni volta nuovo e coinvolgente il *battle royale*.

I videogiochi più popolari *battle royale* sono indubbiamente i FPS. Equipaggiato con diversi armamenti a scelta personale, il giocatore viene lanciato in un'area ristretta assieme ad altri partecipanti (solitamente altri giocatori collegati online al gioco) o degli NPC (*Non-Player Character*, ovvero personaggi che non sono controllati da giocatori) da sconfiggere. L'obiettivo del gioco è rimanere l'ultimo giocatore vivo (o l'ultima squadra in alcuni casi), uccidendo tutti quanti gli avversari.

Nel 2013 viene rilasciato *DayZ* (una mod per il gioco *Arma II* del 2009), introducendo i giocatori ad una nuova esperienza di gioco in stile *battle royale*. Con una storia più complessa e coinvolgente, i giocatori di *DayZ* si trovano all'interno di un'area infestata dagli zombie. I giocatori possono scegliere come condurre il proprio gioco e sopravvivere alla pandemia zombie: collaborando con i rimanenti partecipanti, attaccando gli altri giocatori o conducendo il gioco in solitaria. *DayZ* poneva forte enfasi sulla natura umana del giocatore, che ha bisogno di acqua, cibo e medicine per sopravvivere. Il giocatore può essere morso e infettato dagli zombie, e può ricevere shock a causa delle ferite riportate. Il giocatore deve quindi sopravvivere tramite gli oggetti disponibili all'interno della mappa, evitando di divenire infetto e allo stesso tempo facendo attenzione agli altri giocatori.

Uno dei primi FPS online a rendere popolare il genere (anche se è possibile giocare sia in prima sia in terza persona) è *PlayerUnknown's Battlegrounds* (conosciuto anche come *PUBG*), del 2017. Nato come mod per il gioco *Arma III* (2013) con il titolo *PlayerUnknown's Battle Royale (PUBR)*, *PUBG* è ispirato al film *Battle Royale* del 2000.<sup>48</sup> I 100 giocatori combattono in un'arena fino alla vittoria di uno di essi, e possono scegliere se entrare da soli, a coppia, o in piccoli gruppi fino a quattro persone. Ogni giocatore parte privo di armi e oggetti, che sono reperibili all'interno della mappa. *PUBG* è considerato il primo *battle royale* FPS a popolarizzare il genere e ricevette diversi premi, come miglior gioco

---

<sup>47</sup> Un gioco open world lascia al giocatore libertà di esplorare l'ambiente circostante e di progredire all'interno del gioco a proprio piacimento. Gli sviluppatori lascino le mappe da loro create nelle mani del giocatore, che è libero di esplorare e interagire con gli elementi al loro interno a proprio piacimento. Alcuni esempi di open world sono *GTA*, *The Legend of Zelda* e *Assassin's Creed* (2007).

<sup>48</sup> GameSpot, *The History of Battle Royale Games*, <https://www.youtube.com/watch?v=OqFI6pk6fHM>, 26-01-24.

d'azione dell'anno ai 21st Annual D.I.C.E. Awards.<sup>49</sup> L'attenzione che diversi *content creators*, particolarmente su Youtube, prestarono al gioco rese PUBG il titolo con più giocatori online su Steam allo stesso tempo l'anno della sua uscita.<sup>50</sup> L'unico gioco a spodestare PUBG in popolarità sarà *Fortnite Battle Royale*. Tramite l'uso di diverse strategie di marketing, la sua popolarità su social media e l'uso di elementi popolari parte della pop culture renderanno *Fortnite* un fenomeno. Una diretta streaming su Youtube del canale elrubiusOMG, dove 100 youtubers giocavano a *Fortnite*, raggiunse 1.1 milioni di spettatori, passando alla storia come una delle dirette più viste di *video game streamers*.<sup>51</sup>

Tra i giochi più acclamati del genere FPS *battle royale* compaiono anche *Z1 Battle Royale* (2018, originalmente una mod nata per il gioco *HIZI* del 2015 chiamata *King of the Kill*), *ARK: The Survival Of The Fittest* (2016, una mod per il gioco *ARK: Survival Evolved* del 2015), *The Culling* (2017), *Call of Duty: Warzone* (2020), e *Apex Legends* (2019).

Questo genere di videogiochi contiene spesso immagini crude e/o scene di violenza, rendendo i *battle royale* in stile FPS appetibili ai giocatori adulti. Le meccaniche di gioco sono complicate e richiedono lo sviluppo di abilità da parte dei giocatori, che devono saper esplorare la mappa in cui si trovano, scegliere tra i vari oggetti presenti al suo interno, saperli utilizzare, e creare strategie di gioco per rimanere gli ultimi in gara. Questo genere di videogiochi richiedono tempo e abilità per essere giocati al meglio, e uno degli obiettivi del gioco stesso è quello di saper maneggiare le diverse armi presenti e memorizzare le mappe, diventando maestri del videogioco. Tali videogiochi richiedono spesso l'utilizzo di computer appositi (essendo i software pesanti) o console su quali giocare, restringendo ulteriormente la demografica del gioco. Il *battle royale* viene quindi adattato per essere disponibile per tutte le età e su dispositivi più facili da reperire (come lo smartphone o un computer portatile). Nel 2014 viene rilasciato *Gang Beasts*, un picchiaduro dove diversi giocatori si sfidano in diverse arene. Tramite diverse tecniche di simil combattimento, i giocatori devono spingere gli avversari fuori dall'arena, rimanendo gli unici in gara. *Gang Beasts* ha una grafica colorata e semplice, e i giocatori combattono nei panni di piccoli mostri colorati goffi e buffi. Il gioco è privo di sangue o ferite e rende il *battle royale* piacevole per tutti.

---

<sup>49</sup> Eddie MAKUCH, *Legend Of Zelda: Breath Of The Wild Wins Game Of The Year At DICE Awards*, in "Gamespot", 2018, <https://www.gamespot.com/articles/legend-of-zelda-breath-of-the-wild-wins-game-of-the-year-2018/1100-6456956/>, 26-01-24.

<sup>50</sup> GameSpot, *The History of Battle Royale Games*, <https://www.youtube.com/watch?v=OqFI6pk6fHM>, 26-01-24.

<sup>51</sup> Julia ALEXANDER, *Fortnite Livestream With 100 YouTubers Draws in More Than 1M Viewers*, in "Polygon", 2018, <https://www.polygon.com/2018/3/26/17163966/fortnite-elrubiusomg-youtube-livestream-twitch-ninja-drake>, 26-01-24.

Nel 2018 viene rilasciato *Among Us*, divenuto estremamente popolare nel 2020 grazie ad alcuni *content creator* che si filmarono mentre giocavano al gioco.<sup>52</sup> Lo scoppio della pandemia di COVID-19 è considerato da alcuni un altro fattore della popolarità del gioco.<sup>53</sup> La grafica semplice e colorata e la meccanica di gioco facile da comprendere hanno reso *Among Us* uno dei giochi più popolari degli ultimi anni. I giocatori si ritrovano all'interno di una navicella spaziale, ognuno distinto da un colore diverso. Tra i membri dell'equipaggio si nasconde una spia, il quale obiettivo è uccidere il resto dei giocatori. Scopo dell'equipaggio è completare le missioni a loro assegnate prima di essere decimati dall'assassino, oppure scoprire chi sono gli impostori all'interno del gioco ed espellerli dalla navicella. Ogni volta che un corpo viene trovato da qualcuno, può essere riportato all'attenzione di tutti, chiamando una assemblea generale. I giocatori discutono su chi pensano sia il colpevole, decidendo alla fine se espellere qualcuno dal gioco. Il giocatore scelto come colpevole viene eliminato e la sua identità viene rivelata al resto dei giocatori. *Among Us* combina la classica trama di lupus a una grafica divertente e un gameplay semplice ma efficace, che rende il gioco facile da comprendere ma esilarante da giocare, soprattutto in compagnia dei propri amici.

Nel 2020 viene rilasciato *Fall Guys*, un *platform battle royale* dove 40 giocatori cercano di raggiungere il traguardo per primi, dovendo affrontare diversi ostacoli. Il gioco è composto da diversi livelli ad eliminazione, portando alla vittoria di un solo giocatore. Tramite una grafica ideata per assomigliare ad un parco giochi e con dei protagonisti colorati e buffi, *Fall Guys* è uno dei giochi *battle royale* per tutti più interessanti degli ultimi anni.

Il *battle royale*, nato nel genere horror in Giappone e reso popolare dal film *The Hunger Games*, è stato adattato in diversi media: manga, anime, serie tv, film e, più recentemente, videogiochi. I videogiochi si sono dimostrati uno dei media più adattabili al genere, fatto attestato dalla popolarità dei videogiochi *battle royale*.

### 3.3 Breve storia dei *visual novel*

La definizione di *visual novel* è complicata da definire a causa della natura ibrida di questo genere di videogioco. Esistono tuttavia alcuni elementi comuni ai giochi *visual novel*:

---

<sup>52</sup> Nathan GRAYSON, *Among Us' Improbable Rise To The Top Of Twitch*, in "Kotaku", 2020, <https://web.archive.org/web/20200909025025/https://www.kotaku.com.au/2020/09/among-us-improbable-rise-to-the-top-of-twitch/>, 26-01-24.

<sup>53</sup> Keith STUART, *Among Us: The Ultimate Party Game of the Paranoid Covid Era*, "The Guardian", 2020, <https://www.theguardian.com/games/2020/sep/29/among-us-the-ultimate-party-game-of-the-covid-era>, 26-01-24.

Backgrounds are static and change when he [the player] changes locations; they are often recycled. Onscreen text describes the place and situation. [...] [The characters are] mostly static, alternating between different poses based on the onscreen text and her reactions to the situation.<sup>54</sup>

Un altro elemento comune, ma non necessario, dei *visual novel*, è la presenza di diverse scelte che un giocatore può compiere durante il gioco, le quali possono portare a finali diversi. Alcuni giochi *visual novel* presentano un menù, che permette al giocatore di compiere diverse

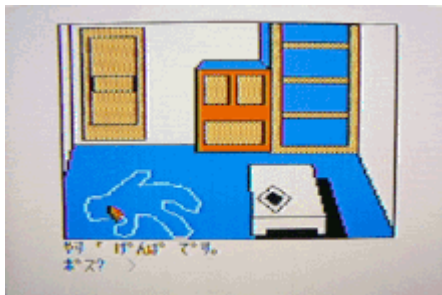


Figura 1, layout del gioco *The Portopia Serial Murder Case*.

azioni: parlare, spostarsi in altri ambienti, usare oggetti ecc. (figure 1 - 4).

I videogiochi in stile *visual novel* nascono in Giappone e prendono ispirazione dai primi giochi d'avventura americani. *Pōtopia renzoku satsujin jiken* (ポートピア

連続殺人事件, *The Portopia Serial Murder Case*)

del 1983, ideato da Horii Yūji (堀井 雄二, 1954), è considerato il primo gioco *visual novel* (figura 1).<sup>55</sup> Il giocatore deve risolvere un omicidio esplorando diversi luoghi e interagire con i personaggi del gioco, risolvendo allo stesso tempo degli enigmi e puzzle. I primi giochi in stile *visual novel* tendevano a porre



Figura 2, *Phantasy Star II Text Adventures: Shilka's Adventure* [ファンタシースターII テキストアドベンチャー シルカの冒険], 1991.

particolare enfasi sulla loro

componente d'azione, come nella serie di videogiochi *Famicom tantei curabu* (ファミコン探偵倶楽部, *Famicom Detective Club*, 1988 - 1989) e



Figura 3, *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shoujo* [ファミコン探偵倶楽部 PartII うしろに立つ少女], 1989.

*Mindseeker* (マインドシーカー, 1989). Questi videogiochi vengono spesso descritti come *text-*

<sup>54</sup> Patrick W. GALBRAITH, *Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan*, in "Game Studies", vol. 11, n. 2, 2011, <https://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>, 07/02/24.

<sup>55</sup> Brian CRIMMINS, *A Brief History of Visual Novels*, in "Medium", 2016, <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>, 07/02/24.



*based adventure games* (ovvero giochi d'avventura basati su una componente testuale). Questi primi videogiochi *visual novel* sono composti da un elemento testuale e da un elemento visivo, realizzato tramite l'uso di diversi pannelli. Questi pannelli, simili allo stile dei manga, cambiano in base alla narrazione. Non era ancora possibile per gli ideatori di questi giochi cambiare il design dei personaggi tenendo lo stesso sfondo,<sup>56</sup> oggi una delle tecniche di narrazione più frequenti dei *visual novel*. Tra i generi più popolari dei



Figura 4, *Misty Blue* [ミステイ・ブルー], 1990.

*visual novel* spiccano i *dating sim* (*dating simulator*),

ovvero videogiochi dove il protagonista è circondato da un cast di personaggi con i quali può intraprendere una relazione amorosa o fisica (molti dei *dating sim* più popolari affondano le radici nell'erotico). In questi videogiochi il giocatore, solitamente, deve riuscire a conquistare il proprio personaggio preferito tramite una serie di scelte, che lo possono portare ad avere un finale felice (solitamente chiamato *good ending*, ovvero il finale desiderato dove i due personaggi finiscono insieme) o un finale triste (*bad ending*, dove il giocatore fallisce nel raggiungere lo scopo desiderato). Particolarmente innovativo per i suoi tempi, *Tokimeki memorial* (ときめきメモリアル, 1994) è considerato il primo *dating sim* a introdurre diversi elementi ancora oggi utilizzati nel genere: uno scenario realistico invece che fantastico; il concetto di accrescere relazioni romantiche con i personaggi tramite attività quotidiane; l'inserimento di diverse scelte da compiere durante il gameplay; collegare le scelte del giocatore al progresso del gioco e ai suoi finali con l'interesse romantico scelto.<sup>57</sup> I generi toccati dai *visual novel* sono vari, dall'erotico all'horror e dall'avventura al *dating sim*. Tra i videogiochi *visual novel* avventura più apprezzati compaiono la serie di giochi *Reiton kyōju* (レイトン教授シリーズ, *Professor Layton*, 2007 - 2017) e la serie di *Gyakuten saiban* (逆転裁判, *Ace Attorney*, 2001 - 2024), entrambe basate sulla risoluzione di enigmi e puzzle.

<sup>56</sup> Ibid.

<sup>57</sup> Ibid.



*Danganronpa* stesso è considerato vicino ai giochi *text-based adventure*, con una componente di azione, risoluzione del caso e *visual novel*. Negli anni più recenti, i *visual novel* sono divenuti reperibili anche su smartphone. Una delle compagnie di produzione di *visual novel* per smartphone più popolari è Cheritz, che nel 2016 ha rilasciato *Susanghan Mesinjeo* (수상한메신저, *Mystic Messenger*), un *dating sim* che permette al giocatore di sperimentare la narrazione tramite lo scambio di messaggi con diversi personaggi e di ricevere anche diverse chiamate a orari diversi del giorno. *Dokidoki bungei-bu!* (ドキドキ文芸部!, *Doki Doki Literature Club!*, 2017) è tra i *visual novel* horror più popolari, grazie alla sua trama ricca di sorprese e la componente psicologica del gioco. I giochi *light novel* horror creati in Giappone sono numerosi, e spesso riprendono il filone dei fantasmi, uno dei più popolari nel paese. Alcuni esempi sono la serie di *Kōpusu pātī* (コープスパーティー, *Corpse Party*, 1996 - 2021) e *Misao* (操, 2017). Altri *visual novel* horror come *Ib* (2012) e *Maddofāzā* (*Mad Father*, マッドファーザー, 2012) fanno invece affidamento su mostri o creature ed una componente psicologica per spaventare il giocatore. Nel 2006, il 70% dei videogiochi prodotti in Giappone era considerato *visual novel*.<sup>58</sup> La loro esportazione e popolarità all'estero è attestata dalla produzione di videogiochi *visual novel* fuori dal Giappone, che non solo presentano meccaniche di gioco simili, ma anche una grafica che ricorda lo stile giapponese. Alcuni esempi dell'influenza di *visual novel* giapponesi all'estero sono videogiochi come *Omori* (2020), dove il protagonista è un ragazzo *hikikomori* di nome Sunny, e la serie di videogiochi *Hello Charlotte* (2015-2018, figure 5 - 6). Online è anche reperibile un catalogo di *visual novel* (<https://vndb.org>), comprensivo di forum in cui è possibile partecipare a discussioni o aprirne di nuove.



Figura 5, *Omori*, 2020.

<sup>58</sup> AnimeNewsNetwork, *AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads*, in “AnimeNewsNetwork”, 2006, <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>, 07/02/24.



Figura 6, Hello Charlotte EP2: Requiem Aeternam Deo, 2016.

I videogiochi di *Danganronpa* hanno una storia particolarmente legata al Giappone, prendendo ispirazione dalle *light novel* per la componente narrativa e da manga e anime per la componente visuale. *Danganronpa*, considerato un *text-based adventure game*, si inserisce in una lunga storia di *visual novel* in Giappone.

## Capitolo 4

### **Alla ricerca dell'ero guro nansensu: evoluzione del genere nei decenni**

Prima di poter effettuare un'analisi dei videogiochi di *Danganronpa*, e ricercare se possono essere individuati al suo interno elementi *ero guro nansensu*, ritengo necessario condurre una ricerca in media considerati appartenente al genere. Per fare ciò, ho selezionato tre opere di tre artisti diversi considerati maestri del genere *ero guro nansensu*, che mi permettono di individuare elementi del genere preso in considerazione: *Mōjū* (1931) di Edogawa Ranpo, *Shōjo tsubaki* (少女椿, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, 1984) di Maruo Suehiro, e *Abstraction* (2000) di Kago Shintarō.

Ogni opera è stata scelta per la sua importanza all'interno del genere *ero guro* ed *ero guro nansensu*, e per rappresentare diverse fasi della storia di questo movimento artistico. *Mōjū* è considerato il romanzo di punta di genere *ero guro* di Edogawa Ranpo: “Dismemberment, blood-drinking, necrophilia and rubber doll abuse are just some of the black delights which Rampo presents in Moju’s sickly pages, making it an enduring classic of twisted misogynistic horror and one of the key prototype “slasher” stories”.<sup>1</sup> La storia è stata adattata in pellicola cinematografica nel 1969 dal regista Masumura Yasuzō (増村保造, 1924 - 1986). *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* è un *retelling* degli anni ottanta in formato manga di una storia popolare in epoca Shōwa, *Shōjo tsubaki*, da dove è tratto il titolo originale dell'opera. Il personaggio principale della storia popolare è solitamente una ragazza ingenua che vende camelie per strada, la quale vita viene stravolta quando viene venduta o costretta a entrare a far parte di uno spettacolo o un circo.<sup>2</sup> Il manga di Maruo è la versione più famosa della storia, trasposta in film d'animazione nel 1992 con il titolo *Chika gentō gekiga: Shōjo tsubaki* (地下幻燈劇画少女椿, *Midori*) e in live action nel 2016 con il titolo *Eiga shōjo tsubaki* (映画少女椿, *Midori: The Camellia Girl*). *Abstraction* di Kago Shintarō è una delle sue brevi storie più sperimentali, sia dal punto di vista della narrazione sia dal punto di vista dei disegni.

#### **4.1 Il grottesco**

---

<sup>1</sup> RAMPO Edogawa, *Moju: The Blind Beast*, cit., p. 7.

<sup>2</sup> Martina ZUPPA, *Shōjo Tsubaki: storia di eccentrica follia*, in “Nippop”, <https://www.nippop.it/it/animanga-visual-pop/blog/jmagazine/animanga/shojo-tsubaki-storia-di-eccentrica-follia>, 27-01-24.

Prima di ricercare all'interno di qualsiasi tipo di opera elementi *ero guro nansensu*, questa tesi presenta una breve introduzione ai termini grottesco, erotico e nonsense, per poter avere un'idea iniziale di quali elementi analizzare all'interno dei testi presi in considerazione.

Il termine “grottesco” deriva dalla parola italiana “grotta”, ed era stato coniato per descrivere un particolare stile ornamentale venuto alla luce durante le escavazioni del tardo quindicesimo secolo a Roma.<sup>3</sup> Presto iniziò a svilupparsi uno stile pittorico “grottesco”, il quale maestro è considerato Raffaello, con i suoi affreschi realizzati nel 1515 sui pilastri delle logge papali, ad oggi chiamate Logge di Raffaello.<sup>4</sup> La novità del grottesco, che lo distingue come stile a sé stante, è la sua sovversione dell'ordine naturale delle cose. Durante il rinascimento, il termine “grottesco” inizia ad indicare uno stile ornamentale così definito:

[...] style suggested by antiquity, understood not only something playfully gay and carelessly fantastic, but also something ominous and sinister in the face of a world totally different from the familiar one—a world in which the realm of inanimate things is no longer separated from those of plants, animals, and human beings, and where the laws of statics, symmetry, and proportion are no longer valid.<sup>5</sup>

Lo stile cosiddetto “grottesco” contiene una componente minacciosa e sinistra, e uno dei suoi punti chiave è la presenza di una sovversione, spesso espressa tramite la fusione di elementi non solitamente accostati l'uno all'altro. “Grottesco” inizia anche ad esprimere il significato di qualcosa di piacevole nonostante il suo essere bizzarro ed stravagante, come è possibile constatare prendendo in considerazione la definizione del termine all'interno di due dizionari francesi: “Extravagant et ridicule. Un costume grotesque, une mise grotesque. Un individu grotesque. Une mésaventure grotesque. Une prétention grotesque.”<sup>6</sup> “Plaisant, qui a quelque chose de plaisamment ridicule [Homme grotesque. Fille grotesque. Air grotesque. Visage grotesque. Action grotesque.]”<sup>7</sup> La prima definizione risale a 1694, la seconda al 1680. Tra gli artisti del grottesco, nel 1700 e fine 1800 spicca il nome di Francisco Goya (1746 - 1828). Tra la produzione dell'artista la sua collezione di 80 incisioni dal titolo *Los caprichos*, terminate tra il 1797 e il 1799, viene considerata la sua produzione grottesca miglior riuscita. Le tavole esprimono sentimenti di critica alla cultura spagnola e all'uomo, mescolando

---

<sup>3</sup> Wolfgang KAYSER, *The Grotesque in Art and Literature [Das Groteske: seine Gestaltung in Malerei und Dichtung]*, trad. di Ulrich Weisstein, Indiana University Press, Bloomington, 1963, p. 19.

<sup>4</sup> Ibid, p. 20.

<sup>5</sup> Ibid, p. 21.

<sup>6</sup> Dictionnaire de l'Académie Française, <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9G1613>, 28-01-24.

<sup>7</sup> Pierre RICHELET, *Dictionnaire François*, Genova, 1680, p. 386.

elementi politici ad immagini disturbanti e rimandi alla stregoneria.<sup>8</sup> Nel 1800 Friedrich Schlegel (1772 - 1829) scrive *Discorso sulla poesia (Gespräch über die Poesie)*, dove il grottesco occupa un ruolo centrale. Schlegel include nel suo testo alcuni degli elementi fondamentali del grottesco: la mescolanza di elementi eterogenei, la confusione, la qualità fantastica, e una certa alienazione dal mondo. L'elemento nuovo introdotto da Schlegel è però il grottesco come elemento che rivela il segreto più celato dell'esistenza.<sup>9</sup> Nel 1827 Victor Hugo (1802 - 1885) scrive nella sua introduzione del *Cromwell*: “[...] le grotesque a un rôle immense. Il y est partout ; d’une part, il crée le difforme et l’horrible ; de l’autre, le comique et le bouffon.”,<sup>10</sup> ponendo il concetto di grottesco non più solamente vicino a quello di comico, ma anche vicino al difforme e al brutto. È reso chiaro come il grottesco sia rivelato solamente ponendolo in confronto con il suo opposto, il sublime.<sup>11</sup> Un esempio materiale di tale concetto è fornito dalla *Venere che esce dal bagno* nella Grotta del Buontalenti, una composizione scultorea realizzata da Giambologna nel 1573 circa, la quale fungeva da fontana (figura 1). La statua al centro della composizione rappresenta una Venere nuda in posa, elegante e raffinata nei suoi tratti classici. Agli angoli della fontana si trovano



Figura 1, *Venere che esce dal bagno*, Giambologna, Grotta del Buontalenti, 1573 circa.

quattro creature antropomorfe che sembrano spiare la Venere e il suo corpo nudo. L'acqua della fontana usciva dalle bocche delle creature colpendo il corpo della Venere, come fosse la saliva degli ammiratori ad arrivare alla donna scolpita al centro.<sup>12</sup> Il contrasto tra la figura pura, classica e innocente della Venere e le quattro figure che spiano il suo corpo nudo con desiderio, rende l'immagine ancora più grottesca. Il grottesco, passato dall'arte anche alla letteratura, è un tema di indubbio interesse nel 1800, al punto che Edgar Allan Poe arriva a intitolare la sua

collezione di racconti brevi del 1840 *Racconti del grottesco e dell'arabesco (Tales of the Grotesque and the Arabesque)*. Con la nascita del genere horror a fine 1800,

<sup>8</sup> 7 *Creepy Works from Francisco Goya's 'Los Caprichos' Series*, in “Park West Gallery”, 2015, <https://www.parkwestgallery.com/7-creepy-art-from-francisco-goya-los-caprichos/#>, 28-01-24.

<sup>9</sup> W. KAYSER, *The Grotesque in Art and Literature*, cit., pp. 50-51.

<sup>10</sup> Victor HUGO, *Cromwell*, Livres & Ebooks, 1827, pp. 9-10.

<sup>11</sup> W. KAYSER, *The Grotesque in Art and Literature*, cit., p. 58.

<sup>12</sup> Laura TRADII, *The Grotesque: Mischief and Wonder in Renaissance Art*, in “Dilettante Army”, <https://dilettantearmy.com/articles/grotesque>, 28-01-24.

il grottesco viene reinterpretato al suo interno, per continuare ad esistere al di fuori di esso. L'autore di *The Grottesque in Art and Literature*, Wolfgang Kayser, nomina Franz Kafka (1883 - 1924) e Gustav Meyrink (1868 - 1932) come due degli scrittori più prominenti del diciannovesimo secolo ad includere nelle loro opere elementi grotteschi, citando in particolare *Un medico di campagna (Der Landarzt, 1916/7)* di Kafka e *Il golem (Der Golem, 1913/4)* di Meyrink. Le due opere parlano di alienazione in modalità differenti: in Kafka tramite una discrepanza tra il mondo reale e l'Io, e in Meyrik tramite una scissione dell'Io.<sup>13</sup> Quest'ultima tematica deriva dal "teatro del grottesco", un insieme di drammaturgi italiani attivi tra il 1916 e il 1925 circa, dei quali il più conosciuto è Luigi Pirandello (1867 - 1936).<sup>14</sup> Per quanto riguarda l'arte, il concetto del grottesco è considerato particolarmente applicabile al movimento surrealista, e in particolare al lavoro di artisti come Giorgio de Chirico, Max Ernst, Salvator Dali, Yves Tanguy, e molti altri ancora.<sup>15</sup>

The familiar relationships between tangible things were to be abolished in order to reveal their hidden ominousness. The alienation [...] is achieved through the blending of heterogeneous elements, through sharp focus (a super-clarity that makes the world doubly strange), and through the distribution of objects on endless plains.<sup>16</sup>

Nonostante l'arte grottesca abbia subito diverse influenze e sia maturata con il passare dei secoli, alcune sue parti focali rimangono invariate, come la giustapposizione di elementi diversi tra di loro e apparentemente impossibili da mescolare. Altro tema ricorrente nell'arte definita grottesca è il suo desiderio di esprimere un disagio, che sia interiore o esterno all'uomo. L'arte grottesca sembra infatti dominare periodo storici di cambiamento e ansia. Anche l'*ero guro nansensu*, come abbiamo visto, affonda le radici in un periodo storico complesso per il Giappone. "[...] the grotesque seemed [...] an appropriate tool with which to address a period of deep-seated fears and cheer-ful yuppies", scrive Daniel Baumann riferendosi ai periodi storici della Repubblica di Weimar e agli anni di governo di Ronald Reagan, Margaret Thatcher e Helmut Kohl.<sup>17</sup> Kayser descrive il grottesco come una struttura e lo riassume in una frase sola: "THE GROTESQUE IS THE ESTRANGED WORLD". L'autore elenca diversi elementi del grottesco: una trasformazione del nostro mondo (con il

---

<sup>13</sup> W. KAYSER, *The Grottesque in Art and Literature*, cit., p. 146.

<sup>14</sup> Ibid, p. 135.

<sup>15</sup> Ibid, p. 168-169.

<sup>16</sup> Ibid, p. 170.

<sup>17</sup> Daniel BAUMANN, *Oh the Horror: A Brief History of the Grottesque*, in "Frieze", n. 187, 2017, <https://www.frieze.com/article/oh-horror-brief-history-grottesque>, 28-01-24.



quale l'autore vuole escludere l'elemento fantastico dal grottesco), l'elemento della repentinità e della sorpresa, e un alone di mistero e di inscrutabilità. Il grottesco instilla paura della vita, più che della morte, tramite un'assenza di significato: "The creator of grotesques [...] must not and cannot suggest a meaning. Nor must he distract our attention from the absurd". Ciò che unisce l'arte grottesca è la sua visione della vita: "an empty, meaningless puppet play or a caricatural marionette theatre".<sup>18</sup> Secondo Kayser, il grottesco si manifesta in forme d'arte che rendono lo spettatore partecipe di un'alienazione dal mondo e la sua inspiegabile e incomprensibile assurdità. Secondo Steig, questo elemento non è abbastanza per definire il grottesco, in quanto attributo anche al *uncanny* (letteralmente tradotto "perturbante"). Per differenziare i due, Steig afferma:

the grotesque involves the arousing of anxiety by giving expression to infantile fears, fantasies and impulses; what distinguishes it from the purely uncanny is that in the latter defenses against anxiety are weak, while in the grotesque the threatening material is distorted in the direction of harmlessness without completely attaining it. That is, the defense is still only partially successful, in that it allows some anxiety to remain, and characteristically will even contribute to the arousing of some anxiety.<sup>19</sup>

Secondo Steig, il grottesco riesce in parte a difendersi dai sentimenti negativi che provoca nel lettore. Il suo fallimento nel fare ciò è un ulteriore elemento che aumenta i sentimenti di terrore e ansia. L'*uncanny* è privo di questa parziale difesa e i suoi effetti. Steig aggiunge infine che il grottesco riesce a controllare il "perturbante" (*uncanny*) tramite la comicità.<sup>20</sup>

## 4.2 Il nonsense

Il nonsense, letteralmente "senza senso", è un genere difficile da definire e delineare. Il termine è in uso da secoli, e compare già nel 1614, quando Ben Jonson lo usa per descrivere parole scritte o parlate prive di senso o che esprimono idee assurde.<sup>21</sup> Edward Strachey comincia la sua introduzione all'opera di Edward Lear, *Nonsense Songs and Stories* del 1888, con le seguenti parole: "What is Nonsense? I know when you do not ask me. I know that in infancy it is as the very air we breathe; that it cheers and strengthens us in the long weary

---

<sup>18</sup> W. KAYSER, *The Grotesque in Art and Literature*, cit., p. 184-186.

<sup>19</sup> Michael STEIG, "Defining the Grotesque: An Attempt at Synthesis", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 29, n. 2, Wiley, 1970, p. 259.

<sup>20</sup> Ibid, p. 260.

<sup>21</sup> Wim TIGGES, *An Anatomy of Literary Nonsense*, a cura di C.C. Barfoot, Hans Bertens e Theo D'haen, "Costerus", vol. 67, Amsterdam, Rodopi, 1988, p. 6.

working ways of manhood; and brightens and gladdens our old age. But how can I bring it within the words of a definition?”<sup>22</sup> Esistono diversi tipi di nonsense, tra i quali compare il nonsense letterario (*literary nonsense*). Quest’ultimo fu inizialmente legato ai lavori di Lear e Lewis Carroll. Nel 1902 viene pubblicato *A Nonsense Anthology*, un’antologia di poesie curata da Carolyn Wells. Nel 1925, Émile Cammaerts scrive *The Poetry of Nonsense*, dove descrive il genere come caratteristico di un’atmosfera “fanciful and irresponsible” e ancora “grotesque and incongruous”.<sup>23</sup> In quanto a definire il nonsense, Cammaerts risponde che è più facile definire cosa non è nonsense.<sup>24</sup> Nel 1952 viene pubblicato *The Field of Nonsense*, di Elizabeth Sewell, dove il nonsense inizia ad essere definito un genere con regole da rispettare.<sup>25</sup> Tra gli studi più importanti degli anni seguenti compaiono invece *Book of Nonsense* (1977) di Paul Jennings, *Le Nonsense* (1977) di Robert Benayoun, e *Unsinns poesie* (1978) di Klaus Peter Dencker.<sup>26</sup> Nel suo studio *Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature* (1978), Susan Stewart parla del nonsense come pratica sociale, come qualcosa in corso ed emergente nei processi sociali.<sup>27</sup> Nella prima edizione di *An Anatomy of Literary Nonsense* di Wim Tigges, l’autore rende la seguente definizione del nonsense come genere:

[...] a genre of narrative literature which balances a multiplicity of meaning with a simultaneous absence of meaning. This balance is effected by playing with the rules of language, logic, prosody and representation, or a combination of these. In order to be successful, nonsense must at the same time invite the reader to interpretation and avoid the suggestion that there is a deeper meaning which can be obtained by considering connotations or associations, because these lead to nothing.<sup>28</sup>

Tigges compila una lista di quattro caratteristiche essenziali del nonsense letterario: il suo presentare una tensione irrisolta, la quale si manifesta bilanciando la presenza e l’assenza di significato; la mancanza di coinvolgimento emotivo; una rappresentazione giocosa; e un’enfasi, più o meno forte, sulla sua natura verbale.<sup>29</sup> Tigges arriva a compilare una lista di

<sup>22</sup> Edward STRACHEY, *Sir Edward Strachey's Introduction to Lear's Nonsense Songs and Stories*, in “Nonsenselit”, 1888, <https://www.nonsenselit.org/Lear/strachey.html>, 29-01-24.

<sup>23</sup> Émile CAMMAERTS, *The Poetry of Nonsense*, London, George Routledge & Sons, 1925, p. 3.

<sup>24</sup> Ibid, p. 8.

<sup>25</sup> W. TIGGES, *An Anatomy of Literary Nonsense*, cit., p. 13.

<sup>26</sup> Ibid, p. 31.

<sup>27</sup> Susan STEWART, *Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*, Baltimore e Londra, The Johns Hopkins University Press, 1978, p. 199.

<sup>28</sup> W. TIGGES, *An Anatomy of Literary Nonsense*, cit., pp. 166-167.

<sup>29</sup> W. TIGGES, *An Anatomy of Literary Nonsense*, cit., p. 55.



espedienti comunemente utilizzati nel nonsense: *mirroring*, tecniche come l'inversione di parole; *imprecision*, quando due elementi separati scivolano l'uno sull'altro senza sovrapporsi del tutto; *infinity*, descritto come "giocare con l'infinito" tramite l'inserzione di liste, elementi ciclici ecc.; *simultaneity*, che consiste nell'accoppiare elementi che stonano tra di loro; *the pun*, ovvero i giochi di parole; *neologism*, la creazione di nuovi termini; e altre ancora.<sup>30</sup>

Il nonsense viene spesso associato alla comicità e allo humour. Gray nel 1966 scrive: "[...] nonsense does end in laughter [...]. The laughter of nonsense is [...] a happy acceptance of the chance to look at something trivial or profound, pointless or terrifying, without thinking about it".<sup>31</sup> Gray si riferisce ad una risata di piacevole sconfitta nel voler trovare un significato al nonsense.

Il nonsense letterario viene quindi definito un fenomeno sociale e in continuo cambiamento. Esso prevede una certa componente giocosa e possiede un proprio senso dell'umorismo. Questo genere consiste nel saper bilanciare l'affermazione e la negazione del suo possedere un significato o molteplici significati.

Per quanto riguarda il nonsense nell'arte, esso è spesso comparato o uguagliato al surrealismo.<sup>32</sup> Nato a Parigi come evoluzione del dadaismo negli anni venti del Novecento,<sup>33</sup> il surrealismo viene definito da Breton nel *Manifesto surrealista (Manifeste du surréalisme, 1924)* in tale maniera:

Psychic automatism in its pure state, by which one proposes to express -- verbally, by means of the written word, or in any other manner -- the actual functioning of thought. Dictated by the thought, in the absence of any control exercised by reason, exempt from any aesthetic or moral concern.<sup>34</sup>

Nonostante il surrealismo e il nonsense non siano interscambiabili, i due si occupano spesso di temi simili, come il concetto di limite,<sup>35</sup> e utilizzano metodi simili di espressione.

---

<sup>30</sup> W. TIGGES, *An Anatomy of Literary Nonsense*, cit., pp. 56-60.

<sup>31</sup> Donald J. GRAY, "The Uses of Victorian Laughter", *Victorian Studies*, vol. 10, n. 2, Bloomington, Indiana University Press, 1966, pp. 175-176.

<sup>32</sup> TIGGES, *An Anatomy of Literary Nonsense*, cit., p. 117.

<sup>33</sup> *Surrealism*, in "Britannica", <https://www.britannica.com/art/Surrealism>, 29-01-24.

<sup>34</sup> André BRETON, *Manifesto of Surrealism*, cit., p. 5.

<sup>35</sup> Elleaspell, *Nonsense and Surrealism – The Chaos of Meaning*, in "Literature and Nonsense", 2015, <https://literatureandnonsense.wordpress.com/2015/06/02/nonsense-and-surrealism-the-chaos-of-meaning/#:~:text=If%20traditional%20nonsense%20plays%20with,of%20conscious%20and%20unconscious%20realities,29-01-24>.

Diventa ora necessario pensare a come il nonsense si inserisca all'interno dell'*ero guro nansensu*. Come abbiamo precedentemente visto, il termine *nansensu* viene aggiunto al preesistente *ero guro* negli anni venti e trenta del Novecento, durante il periodo Shōwa. L'*ero guro nansensu* non ha come scopo ultimo solamente quello di spaventare e terrificare il consumatore, ma contiene una forma di ribellione e di protesta. Il *nansensu* giapponese porta con sé una componente di distruzione e sovversione, ma anche di critica e ribellione. Il *nansensu* (e il nonsense) attua una rottura di schemi estetici e accosta elementi considerati estranei l'uno all'altro. Vuole provocare dubbio e confusione nel lettore o spettatore tramite la negazione e l'affermazione di opposti, come la presenza di un significato e la sua totale assenza.

Alcuni degli elementi considerati essenziali del nonsense sono riscontrabili anche nel grottesco come la negazione e affermazione di significato allo stesso tempo, e l'implemento della comicità.

### 4.3 L'erotico

Il termine erotico viene definito nel Cambridge Dictionary come “relating to sexual desire and pleasure”.<sup>36</sup> Il termine deriva dal dio greco dell'amore e della passione, Eros. L'arte erotica era già in voga presso gli antichi greci e romani, come



Figura 2, Venere di Willendorf, 30.000-25.000 a.C. circa.

rivelarono gli scavi presso Pompei attuati nel 1860. Alcuni sostengono che l'arte erotica risale ad un'epoca ancora precedente, come la statuetta nota come Venere di Willendorf (figura 2), risalente a circa 25,000 anni fa, o alcuni scritti egizi che narrano della creazione della vita tramite un atto masturbatorio.<sup>37</sup> Durante il Medioevo divenne popolare, soprattutto tra le donne, il *Libro d'ore*, una collezione di preghiere e salmi che spesso conteneva decorazioni di carattere erotico.<sup>38</sup> Anche in Giappone, come è stato discusso precedentemente,

l'arte erotica circolava già dal periodo Heian, e divenne particolarmente popolare in periodo Edo con la circolazione di *shunga*. L'erotica era popolare anche in Italia, come attestano l'opera *I modi*

<sup>36</sup> *Erotic*, in “Cambridge Dictionary”, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/erotic>, 31-01-24.

<sup>37</sup> *A Brief History of Erotica and the Role It Plays Today*, in “Quinn”, 2023, <https://www.tryquinn.com/blog/history-of-erotica>, 31-01-24.

<sup>38</sup> Rau STAFF, *Erotica History in the Western World*, in “M.S. Rau”, 2019, <https://rauantiques.com/blogs/canvases-carats-and-curiosities/erotica-history>, 31-01-24.

(in latino *De omnibus Veneris Schematibus*), un libro erotico di epoca rinascimentale di Marcantonio Raimondi basato su dei dipinti di Giulio Romano,<sup>39</sup> o le incisioni di Antonio Caracci, *Lascivie*.<sup>40</sup>

Il concetto di pornografico, simile a come lo intendiamo noi oggi, risale a qualche secolo dopo, all'epoca Vittoriana. Nonostante il termine "pornografico" derivi dal greco, diventa di uso comune a fine 1700, quando Restif de la Bretonne pubblica *Le pornographe*, un libro che tratta della regolamentazione della prostituzione. Il termine pornografia come legato a produzioni erotiche letterarie o artistiche entra in uso a metà 1800: "Dai cultismi francesi derivano gli adattamenti italiani: pornografo (1865) 'chi scrive, disegna o rappresenta pornografie', e poi, per estensione, 'persona che si compiace di letture o spettacoli osceni'; pornografia (1865); pornografico (1880)".<sup>41</sup> Con la nascita del concetto del pornografico nell'erotica, segue anche la censura. La novella *Memoirs of a Woman of Pleasure* (conosciuta anche come *Fanny Hill*) dell'autore inglese John Cleland del 1748 è considerata la prima novella erotica inglese in prosa. La novella è una delle opere più vietate e perseguitate della storia, e fu proibita negli Stati Uniti fino al 1963.<sup>42</sup> Cleland non è stato di certo l'unico autore ad essere vittima di censura per i contenuti erotici delle sue opere: molti degli scritti di Marquis de Sade, famoso per le sue descrizioni erotiche e violente che hanno ispirato la nascita del termine "sadismo" in campo sessuale, furono vietate in Francia fino al 1957.<sup>43</sup> L'arte di fine 1800 e inizio 1900 ebbe un ruolo importante per la liberazione dell'espressione artistica, grazie ad artisti come Paul Gauguin, Gustav Klimt, e la generazione successiva di artisti, tra i quali Pablo Picasso.<sup>44</sup> Oggi l'arte erotica è facilmente reperibile in media *mainstream* grazie alla pubblicazione di opere che l'hanno resa ancora più popolare nei decenni passati, come la quadrilogia di romanzi erotici di Anne Rice, *The Sleeping Beauty Quartet* (1983 - 2015). La nascita di Internet rende possibile ad autori di pubblicare online i propri scritti, che non devono più essere approvati da una casa editoriale per essere

---

<sup>39</sup> A Brief History of Erotica and the Role It Plays Today, <https://www.tryquinn.com/blog/history-of-erotica>, 31-01-24.

<sup>40</sup> R. STAFF, *Erotica History in the Western World*, <https://rauantiques.com/blogs/canvases-carats-and-curiosities/erotica-history>, 31-01-24

<sup>41</sup> Marcello RAVESI, *Porno-: Storia (un) poco oscena di un prefissoide*, in "Treccani", 2010, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/eros/Ravesi.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/eros/Ravesi.html), 31-01-24.

<sup>42</sup> Ray B. BROWNE e Pat BROWNE, *The Guide to Unites States Popular Culture*, Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 2001, p. 273.

<sup>43</sup> Tony PERROTTET, *Who Was the Marquis de Sade?*, in "Smithsonian Magazine", 2015, <https://www.smithsonianmag.com/history/who-was-marquis-de-sade-180953980/>, 31-01-24.

<sup>44</sup> Olivier ZAHM, *Techniques for Titillation: A Brief History of Art and Eroticism*, in "CNN", 2017, <https://edition.cnn.com/style/article/erotic-art-history/index.html>, 31-01-24.

disponibili al pubblico.<sup>45</sup> L'amore carnale e la passione sono tra i temi più antichi dell'arte e, nonostante la loro evoluzione, sono ancora oggi estremamente popolari.

---

<sup>45</sup> Michael LITTLES, *The History of Erotic Literature*, in "Medium", 2022, <https://medium.com/@michael.littles/the-history-of-erotic-literature-f51c2869400b>, 31-01-24.

## Capitolo 5

### Analisi testuale e visuale di tre opere *ero guro nansensu*

#### 5.1 *Mōjū* di Edogawa Ranpo

*Mōjū* racconta la storia di uno scultore cieco, disposto ad uccidere per creare una forma d'arte superiore. L'uomo viene introdotto nelle prime pagine dal punto di vista di un'attrice famosa: Mizuki Ranko. L'attrice si trova all'interno del museo per ammirare una sua statua da poco realizzata. Al suo arrivo, scopre un uomo cieco mentre tocca la statua, palpeggiandola in pubblico senza alcun ritegno:

There was something **disturbing** and almost **creepy** watching a man with only the **sense of touch** admiring the statue of the woman he loves. His five fingers, as menacing as **spiders'** legs, were **crawling** along the polished marble. [...] In no time Ranko had the strangest of vision. The marble statue and her own body were so inextricably **intertwined** she felt as if the man's **hideous** hands were **touching** her. It was an indescribable **itching sensation** similar to an **insect crawling** on the skin. She reacted involuntarily and leaned forward, her hands folding on her chest in a reflex reaction. The man's hands had just reached the statue's **breasts**. The young woman's **nerves** were all on edge. The itch slowly became a **piercing pain**. Soon the young woman felt a **burning sensation** all over her body. She turned pale and was sweating profusely. She pulled a **wry** face and looked as if she was about to **cry**.<sup>1</sup>

Da questa scena iniziale, alcuni elementi spiccano particolarmente. I termini che ho segnato in rosso esprimono un senso di paura e disgusto, utilizzando parole come “ragno”, “strisciante” e “disturbante”, descrivendo l'uomo come un insetto ed evocando sentimenti di ribrezzo nel lettore. Il tema degli insetti o il loro utilizzo all'interno di opere *ero guro nansensu* è ricorrente in diversi autori e artisti. Le parole che ho sottolineato in azzurro indicano invece termini che hanno a che fare con la sfera erotica o tattile del romanzo. Nonostante non siano necessariamente le parole usate a rendere un romanzo *ero guro nansensu*, l'autore pone il lettore in un certo stato d'animo fin dall'inizio del racconto, usando termini che creano ribrezzo e allo stesso tempo introducendo una componente fortemente fisica.

---

<sup>1</sup> RAMPO Edogawa, *Moju: The Blind Beast*, cit., p. 10. Le parti del testo sottolineate sono mie modifiche.

L'uomo protagonista della scena iniziale riesce a spacciarsi per il massaggiatore personale di Ranko, riuscendo a toccare il suo corpo senza farsi scoprire. La scena seguente lo vede spettatore durante una sua esibizione. Tramite questi incontri, che rendono la donna sempre più ansiosa, la tensione del racconto aumenta velocemente. Con un sotterfugio, l'uomo riesce a rapire Ranko, che viene portata in macchina presso la sua dimora. Una volta percorso un lungo corridoio, Ranko si trova davanti ad uno specchio, dietro al quale è celata l'entrata della casa. Lo specchio gira su sé stesso, rivelando un ingresso completamente buio. L'entrata della casa dell'assassino è spaventosa, e sembra suggerire l'ingresso in un mondo parallelo, dove ogni cosa è al contrario (proprio come il riflesso di uno specchio). Ranko entra nella stanza immersa nell'oscurità, la quale presto si rivela strana: il muro è scivoloso e il pavimento sembra coperto da tappeti che attutiscono il suono dei suoi passi. Improvvisamente, il pavimento inizia a sprofondare sotto i suoi piedi, portandola sempre più giù, dove la voce di un uomo la accoglie: "So Ranko, did you get scared?".<sup>2</sup> L'uomo accende una luce all'interno della stanza, permettendo a Ranko di descrivere al lettore il luogo in cui si trova. La stanza è descritta come una caverna riempita da una confusione di colori, indescrivibili e angoscianti.

Coloured **parasites**. A discordance of tints. If there existed an arrangement of shades capable of driving a man **mad**, this is undoubtedly where it would be found.

No single colour dominated. Everything seemed to be bathed in a melancholic greyness. Amongst it all shades of colours, like **revolting** growths, **bruises** or even clusters of **bacteria** seen through a microscope, developing in total disorder, **writhing** about and **tangled up** in an indescribable chaos.

Let us use an easier image to understand: It must have happened to you, at school, to see a **skinned** animal with all its **organs** and **intestines**. Then picture that indefinable and **dreadful** colour, even greyer, stretched to the extreme, and you will have a small idea of the room's appearance.<sup>3</sup>

La stanza si presenta come una creazione mostruosa, e i colori al suo interno sono descritti come un insieme di "crescite rivoltanti", "lividi" o "ammassi di batteri", i quali si muovono come fossero vivi. La stanza viene comparata a qualcosa di "malato", dando l'idea al lettore di essere contro natura, un concentrato di elementi che non dovrebbero incontrarsi. Il luogo viene poi descritto con una metafora che lo paragona ad un animale morto e sventrato. Certi

---

<sup>2</sup> Ibid, p. 21.

<sup>3</sup> Ibid, p. 22-23. Le parti del testo sottolineate sono mie modifiche.

termini, come “organi” e “intestine” aiutano il lettore a dipingere un’immagine grottesca, allo stesso tempo avvicinandosi alla sfera sensoriale del tocco. L’autore crea l’idea di una giustapposizione di colori caotici, caldi e vivi, che provocano una sensazione di sconcerto e disagio in Ranko e nel lettore.

Ranko continua ad esplorare la stanza:

That part of the wall was covered in **bumps** like upside down bowls, and as she pressed against one of them it trembled like **jelly** and the part where she had leant against had sunk in. It was also **lukewarm** and felt just like live **human skin**.

Ranko, **alarmed**, withdrew her hand. She looked once again. The bowl like **bumps** appeared to be made of pink **rubber** and the **temperature** seemed to be coming from some mechanism hidden behind them.

Doesn’t it seem like a **human breast**? It’s **repulsive**!

These **breasts**, **puffed up** and **pink** like a **drunkard’s** face, were squashed up together in such great numbers she found the scene so **sickening** she was **itching** inside. Especially as each one taken separately had the **warmth** and **elasticity** of human **flesh** and trembled when **caressed**.<sup>4</sup>

Ancora una volta, la descrizione della sezione di muro scoperta da Ranko si alterna nell’esprimere forti sensazioni tattili, legate al corpo umano e con un sottotono erotico, e sentimenti di disgusto e terrore. Il muro, che non solo sembra essere composto da tanti seni femminili, è anche caldo al tocco, come se fossero ancora collegati ad un corpo vivente. La casa in cui si trova Ranko appare essere viva, e il lettore che segue il destino della donna viene ingoiato al suo interno. L’esistenza di un posto tale a quello descritto sfida le leggi della natura, creando un senso di malessere nel lettore. Allo stesso tempo, le descrizioni di Ranko sono minuziose e accurate, rendendo l’esperienza tattile di Ranko quasi reale nel lettore, al quale non diventa difficile immaginare la stanza descritta.

La descrizione della stanza procede nelle pagine seguenti, e Ranko scopre le sue orripilanti meraviglie una alla volta: enormi gambe, bouquet composti da mani, piedi e ginocchia di diversi materiali e grandezze, e ancora nasi, labbra e occhi. L’uomo parla della sua cecità, e di come sia da sempre stato privato di vedere paesaggi e belle donne. Il tocco rimane la sua unica fonte di piacere, e il suo unico desiderio è poter toccare il corpo di Ranko: “Make me your slave. Squash me. Spit on me. Hit me as much as you want, I’ll always be like a cat

---

<sup>4</sup> Ibid, p. 23. Le parti del testo sottolineate sono mie modifiche.



purring at your feet. I will not rebel. Please Ranko, I beg you!”.<sup>5</sup> L’uomo assale Ranko, e l’intera stanza sembra collaborare con lui: i due rotolano al suo interno in un turbinio di parti del corpo, fino alla resa di Ranko. L’attrice, nonostante provi ancora paura, inizia a sentire una fascinazione morbosa per la stanza in cui si trova, e descrive l’uomo cieco come possessore di un fascino sconcertante e indescrivibile. I due passano un tempo indefinito all’interno della stanza, completamente immersi nel buio e nei corpi l’uno dell’altra. Col passare dei mesi, i due iniziano ad annoiarsi, e cominciano a sperimentare con il dolore per provare nuove sensazioni:

By **injuring** each other, they felt an undeniable **physical pleasure**. Even the losers could taste this **physical pleasure** as they rolled soaked in **blood** onto the ground.

Amidst the **darkness**, the couple of blind **beasts** found unequalled **pleasure** in these ultimate **caresses**.

It was always Ranko who was **injured**. The blind **beast** was of course bloated with **pleasure** when he felt **warm blood** dripping along her **soft thighs**, but what was even more surprising was that she herself felt an **arousing** and **intense pleasure**.

It cannot be said she did not **suffer**. The **torture** was such she **howled** and **twisted** with **pain**. But the **suffering** was also a source of deep **pleasure**. She **wanted** to be **hurt**. The bigger the **injuries**, the more **intense** the **pain**, and the more she felt sent into **raptures**.<sup>6</sup>

Ranko inizia a trovare piacere nel dolore, in un gioco sadomasochista con il quale i due si intrattengono per giorni. Nella loro ricerca sempre più eccessiva di piacere e dolore, l’uomo uccide Ranko, lasciando il suo corpo a “contorcersi per terra come un pesce intrappolato in una rete.”

La bestia cieca (l’unico nome che viene dato all’uomo durante il racconto) organizza degli “scherzi” nei giorni seguenti la morte di Ranko, come costruire un pupazzo di neve contenente parti umane o legarle a palloncini. L’uomo organizza in questo modo il ritrovamento del corpo di Ranko, uno pezzo per volta. Molte delle parti del corpo della donna vengono ritrovate da dei bambini, rendendo le scene ancora più crudeli. La reazione del pubblico alla notizia è inaspettata: “Reading the newspaper article relating the find, readers burst out laughing. The different ways of disposing of the corpse were so extravagant they

---

<sup>5</sup> Ibid, p. 30.

<sup>6</sup> Ibid, p. 35. Le parti del testo sottolineate sono mie modifiche.

were comical. “Whatever you say, it’s all so absurd! It’s completely insane.” The story was unbelievable and funny, and so absurd it made you want to giggle”.<sup>7</sup>

Circa tre mesi dopo il ritrovamento di Ranko, l’uomo si fa assumere presso dei bagni, dove lavora come massaggiatore e inserviente. Il bagno è frequentato dalla famosa Lady Pearl, una ricca e bella donna, che decide di assumere l’uomo cieco per ricevere i suoi massaggi. L’uomo è talentuoso e diventa popolare all’interno del bagno così, quando un giorno le scrive un indirizzo sulla schiena con le dita, la donna decide di incontrarlo. L’uomo la porta nella stessa stanza dove aveva ucciso Ranko e confida al Lady Pearl di essere lui l’assassino che tutti stavano cercando. La donna terrorizzata tenta di scappare, ma la bestia cieca la lega e la tortura. Infine, la donna rimane intrappolata all’interno di una bocca enorme, metaforicamente divorata dall’assassino e dalla stanza stessa. Durante la descrizione dell’omicidio, il lettore viene menzionato dall’autore, che interrompe la narrazione brevemente: “The reader knows very well he did not proceed like this to kill Ranko. It was only a ploy to frighten Lady Pearl”.<sup>8</sup> La rottura della quarta parete è spesso utilizzata in media horror: coinvolgendo il lettore o lo spettatore di persona la sua paura aumenta, rendendolo partecipe degli orrori che i personaggi stanno vivendo.

Le pagine seguenti descrivono i vari assurdi ritrovamenti del cadavere di Lady Pearl fatto a pezzi.

L’ultima donna introdotta al lettore è Ouchi Reiko. Mentre riceve un massaggio dall’uomo, egli rivela di avere avuto come clienti entrambe le donne trovare morte e smembrate nei mesi precedenti. Essendosi insospettita dopo aver sentito tali parole, Reiko fa creare una bambola identica a lei, da poter sottoporre all’uomo al suo posto. La bambola è stata creata a sua somiglianza nei minimi dettagli e sanguina se scalfita, essendo riempita di sangue di cane. Con l’aiuto di un’amica, la donna decide di portare l’uomo in una casa isolata dove farsi massaggiare e farlo bere, per poi scambiare il suo corpo con quello della bambola una volta egli si trovi in stato di ebbrezza. Arrivato il giorno, Reiko si reca alla casa da sola, mentre le sue amiche la raggiungono poche ore dopo, spiando dal giardino. Dalla finestra del bagno vedono l’uomo strangolare la bambola di Reiko, per poi smembrarla come aveva fatto con le sue vittime precedenti. Le donne assistono alla cruenta scena dall’esterno della casa, non sorprendendosi alla vista del sangue, che sapevano era stato inserito all’interno della bambola. Quello che le donne non sanno è che hanno appena assistito al vero omicidio di Reiko, cosa

---

<sup>7</sup> Ibid, p. 46.

<sup>8</sup> Ibid, p. 56.

che scopriranno quando sarà ormai troppo tardi per aiutarla. La scena è così cruenta che viene descritta dall'autore come "assolutamente comica".<sup>9</sup>

È anche interessante notare un breve paragrafo inserito dall'autore all'interno di questo capitolo. Mentre organizza il piano per incastrare l'assassino, Reiko pronuncia questa frase: "Yes, I know. If I'd been a boy, I'd probably have enlisted to fight in Manchuria. Isn't 'braving death' wonderful? I am being strong, don't you think?".<sup>10</sup> Ranpo sta parlando dell'invasione della Manciuria da parte del Giappone cominciata nel 1931, l'anno stesso della pubblicazione di *Mōjū*. L'autore critica la propaganda di stato che descriveva la morte dei propri soldati in guerra come onorevole e coraggiosa.

L'uomo si trasferisce in una città di mare, dove continua i suoi omicidi. Ancora una volta, il narratore parla con il lettore:

The blind man's wrongdoings did not stop there. Perhaps I should describe in details how he played abominably with the second, and then the third diver, and how he killed them before dispersing their corpses' remains cut into pieces in the sky above a neighboring town? Then what he did after he left the fishing village, the women he met, the games he played with them, the way he disposed of them? But it already is redundant. I have had enough. I think that you too are close to being disgusted.

All that remains for me to tell you is the strange way in which the blind man ended his career.<sup>11</sup>

L'autore sembra quasi essersi stancato di descrivere l'ennesimo omicidio, o sembra pensare che il lettore non sia più interessato a leggerlo, e decide di riassumere in breve le malefatte dell'uomo. Non sapere come l'assassino ha ucciso le sue vittime non diminuisce l'orrore dei fatti, e l'alone di mistero che l'autore crea attorno a questi eventi lascia più spazio all'immaginazione del lettore.

L'assassino spedisce una lettera ad un artista famoso, il Signor Shudo, invitandolo ad andare a visionare il lavoro più importante della sua vita. La lettera lo guida alla casa dell'uomo cieco, dove trova la stanza segreta celata dietro lo specchio. La stanza viene descritta dall'artista come uno "spettacolo Dantesco". Al centro della stanza si trova una statua femminile, di bellezza indescrivibile. Shudo espone la statua ad una mostra del museo, non avendo trovato in casa chi gli avesse spedito la lettera. L'opera causa scalpore e porta molti

---

<sup>9</sup> Ibid, p. 77.

<sup>10</sup> Ibid, p. 73.

<sup>11</sup> Ibid, p. 82.

critici d'arte a chiedersi come un pezzo così grottesco sia stato selezionato per far parte della mostra. La statua è una composizione di diversi corpi femminili, sproporzionata e priva di equilibrio. La composizione, nonostante non sia apprezzata dal pubblico normale, diviene presto una meta famosa per le persone cieche, che arrivano in quantità al museo per toccare la statua realizzata dallo scultore cieco come loro. L'assassino compare ogni tanto all'interno del museo, compiacendosi della popolarità della sua opera. Nonostante nella lettera avesse scritto che la statua era nata dalla vita di sette ragazze, nessuno si accorge della somiglianza della composizione scultorea con quella delle donne ritrovate morte.

*Mōjū* contiene innumerevoli elementi che rendono il racconto non solo horror, ma *ero guro nansensu*. I motivi erotici del racconto sono numerosi: la relazione sessuale che la bestia cieca intraprende con le sue vittime; la componente erotica della stanza nella quale avvengono i primi incontri, formata da diverse parti di corpi femminili; le descrizioni fortemente legate al senso del tatto rese tramite il lavoro che l'uomo compie come massaggiatore e tramite gli incontri delle vittime con il loro carnefice e la sua stanza; la relazione sadomasochista che la bestia cieca intraprende con Ranko e il piacere morbido che le sue vittime provano per questo essere umano nato privo della vista. Ranko include nella sua narrazione *fetish* e *kink*, e i suoi protagonisti si perdono in un piacere primitivo della carne, dove desiderio e dolore si mescolano e si confondono.

I motivi grotteschi di *Mōjū* si ritrovano in numerosi elementi descritti all'interno del racconto: l'alone di mistero che pervade la figura dell'assassino; la stanza da lui creata che ottiene reazioni di disgusto e meraviglia; la sovversione dei canoni naturali dell'estetica (tramite il successo della statua creata dal mostro e dalla stanza stessa), ma anche di cosa è considerato piacevole ed erotico; e infine l'assurdità delle creazioni dell'essere umano; gli atti mostruosi compiuti e mai giustificati e l'inspiegabilità dei fatti accaduti privi di motivazione; i momenti di comicità forzati sul lettore, che rendono il racconto ancora più terrificante (come la reazione del pubblico agli omicidi e la natura scherzosa del ritrovamento dei cadaveri smembrati). Anche la rottura della quarta parete, dove il narratore (e forse l'autore stesso) si rivolge direttamente al lettore, aumenta il lato grottesco del racconto. La rottura della quarta parete, che ritroveremo anche nei manga di Maruo e nel franchise di *Danganronpa*, serve all'autore per rendere il lettore partecipe del racconto. Tramite questo espediente, la barriera che divide il mondo della novella e il mondo del lettore crolla parzialmente, facendolo sentire parte della narrazione. Questo serve ad aumentare il senso di paura del lettore, che non è più al sicuro ed esterno ai fatti, ma parte di essi.

L'elemento nonsense si manifesta in diversi punti: l'inserimento di commenti di critica apparentemente fuori luogo all'interno della narrazione; l'accostamento di elementi contrastanti tra di loro all'interno della stanza creata dall'uomo. Ciò che rende il racconto nonsense non è solo la sua più totale assurdità (la presenza di una bambola riempita di sangue canino, la creazione di opere d'arte indescrivibili, i ritrovamenti comici dei pezzi smembrati dei cadaveri), ma anche la sua irriverenza. *Mōjū* è una provocazione e una ribellione, è un racconto così violento e assurdo da risultare quasi comico, dove “quasi” è la parola chiave per comprendere l'essenza grottesca e nonsense dell'opera.

## 5.2 Mr. Arashi's Amazing Freak Show di Maruo Suehiro

La protagonista del racconto è Midori (みどり), una ragazza orfana costretta a lavorare all'interno di un *freak show*.<sup>12</sup> Tra i personaggi che lavorano con lei al circo compaiono: Mr. Arashi (Arashi Kojirō 嵐鯉治郎), il proprietario del circo; il gigante (ningen ponpu Akaza 人間ポンプ赤座), un uomo dalla forza sovraumana con un solo occhio; l'uomo mummia (Tokkuriji Muchisute 徳利児鞭棄), il quale è privo di entrambe le braccia e ha il viso



Figura 1, Mr. Arashi's Amazing Freak Show [Shojo tsubaki 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

coperto da delle bende; la donna serpente (hebi onna Benitsu 蛇女紅悦), capace di maneggiare serpenti; Kanabun (カナブン), detto anche il ragazzo ragazza capace di compiere

<sup>12</sup> Il titolo inglese rimanda ai “freak show” (spesso tradotto in italiano con “fenomeni da baraccone”) che erano degli spettacoli particolarmente in voga nel 1800-1900, ed erano spesso circhi ambulanti o esibizioni. Lo spettacolo consisteva nel mettere in mostra persone o animali con malformazioni fisiche o malattie inusuali. Alcuni esempi potevano essere coppie di gemelli siamesi o persone con numerosi tatuaggi e piercing. Facevano parte di questi spettacoli anche mangiafuoco, mangiaspade e altri talenti simili. Lo scopo dello spettacolo era quello di sorprendere e impressionare il pubblico. In verità, Maruo ricrea l'ambiente di spettacolo popolare del misemono (見世物) che viene presentato ancora oggi nel misemonogoya (見世物小屋), la tenda che ospita queste esibizioni. Queste arti sceniche risalgono al periodo Edo o probabilmente anche a epoca precedente, e sono considerate comprendere quasi tutte le forme di arti dello spettacolo coltivate in Giappone, come sottolineato da Centonze: Katja CENTONZE, 「見世物と土方異の舞踏における〈見せる〉・〈見る〉—視覚文化論を超えて」, 『見世物7号』, Misemonogakkai gakkai shi henshūinkai (ed.), Tokyo, Shinjuku Shobō, 2018, pp. 137-153.

straordinarie acrobazie; e altri ancora.

Il manga si apre con alcune scene erotiche, tra le quali compare una delle più ricorrenti all'interno dei lavori di Maruo: una persona (generalmente un uomo) intenta a leccare l'occhio di un'altra persona (generalmente una donna, figura 1). Questo fetish sessuale è solitamente riferito con il termine oculolinctus (Gankyū name purei 眼球舐めプレイ in giapponese), e venne discusso particolarmente in alcuni articoli del 2013 quando si pensò, erroneamente, che fosse estremamente diffuso in Giappone.<sup>13</sup>

Le prime pagine contengono una serie di vignette che introducono la natura del circo: “What a hairy night! Come game at the man ape! The human worm will make you squirm! See society’s outcasts, mankind’s unwanted, the world’s greatest curiosities!”<sup>14</sup>



Figura 2, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [*Shojo tsubaki* 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

La narrazione continua in maniera episodica per i primi capitoli: Midori trova dei cuccioli di cane vicino a casa e li nasconde dal resto del circo. Kanbun li trova poco dopo e li calpesta a morte, per poi cucinarli in una zuppa che è servita a Midori (figura 2). Midori continua ad essere maltrattata e torturata dal resto dei personaggi, i quali la forzano a lavorare per loro e ad assistere a scene raccapriccianti.

In una vignetta, la testa di Midori si allunga all'infinito, tentando di scappare dalle visioni terribili alle quali è sottoposta. (figura 3).

Dopo aver visto il corpo deforme di un bambino, Midori urla dal terrore e dal disgusto, accusando i suoi malfattori di essere dei mostri. La ragazza viene mostrata legata e punita pochi attimi dopo, e Midori pronuncia le parole: “All I want is to go on a field trip...”<sup>15</sup> I protagonisti del manga spesso recitano

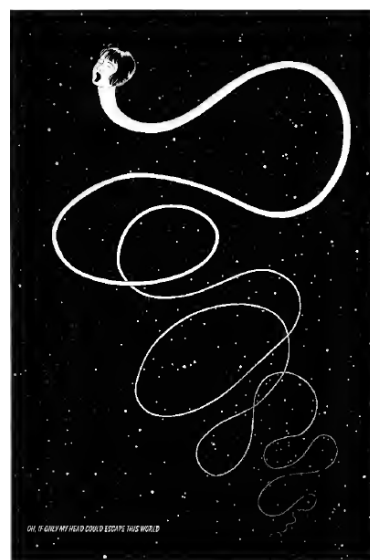


Figura 3, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [*Shojo tsubaki* 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

<sup>13</sup> Mark SCHREIBER, *Lick This!*, in “Foreign Correspondents' Club of Japan (FCCJ)”, 2013, [https://web.archive.org/web/20131006192306/http://no1.fccj.ne.jp/index.php?option=com\\_content&view=article&id=954](https://web.archive.org/web/20131006192306/http://no1.fccj.ne.jp/index.php?option=com_content&view=article&id=954), 30-01-24.

<sup>14</sup> MARUO Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [少女椿], trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 5.

frasi che al lettore possono risultare inappropriate o strane nel contesto in cui si trovano. Mentre Midori viene molestata dall'uomo mummia, il mostro recita: "Cotton undies, cotton undies, so much better than satin panties".<sup>16</sup>

Il terzo capitolo comincia con un apparente incubo di Midori, dove la ragazza cerca

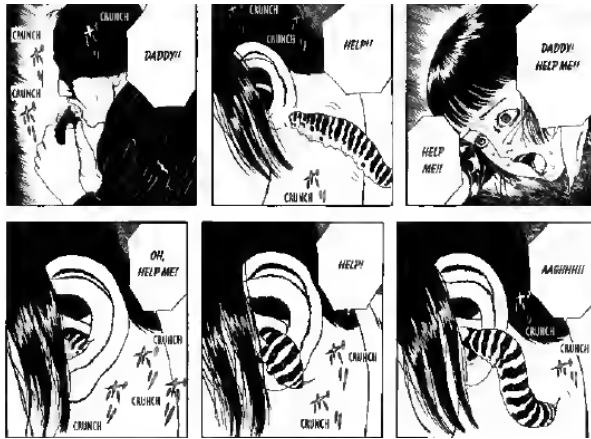


Figura 4, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [Shojo tsubaki 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

disperatamente il padre all'interno di una casa quando il suo corpo inizia a piegarsi e spezzarsi. Mentre Midori si contorce dal dolore, un bruco striscia fuori dal suo orecchio. Una volta scomparso l'insetto, gli occhi di Midori cambiano design, diventando più dolci e innocenti, tipici di una ragazza nei manga (figura 4 - 5). Sembrano esserci alcune similitudini tra il lavoro di Maruo Suehiro e Edogawa Ranpo. Nel racconto breve di



Figura 5, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [Shojo tsubaki 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

Ranpo *Imomushi* (芋虫, *The Caterpillar*, 1929), un veterano di guerra ritorna a casa dopo essere stato ferito: l'uomo ha perso braccia e gambe, oltre all'udito e alla voce. La moglie, che si prende cura di lui, lo compara crudelmente ad un bruco. "In this monstrous face, however, there were still set two bright, round eyes like those of an innocent child, contrasting sharply with the ugliness around them".<sup>17</sup> L'immagine è

simile a quella inserita nel manga di Maruo. Anche la figura dell'uomo mummia di Maruo è estremamente simile alla descrizione del veterano di guerra di Ranpo. Maruo è a conoscenza dei lavori di Ranpo, fatto attestato dalla sua trasposizione in manga di diversi suoi racconti,

<sup>15</sup> MARUO, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, cit., p. 32.

<sup>16</sup> Ibid, p. 25.

<sup>17</sup> Edogawa RAMPO, *Japanese Tales of Mystery and Imagination*, trad. di James B. Harris, Tokyo – Rutland, Vermont – Singapore, Tuttle Publishing, 1956, p. 57.



tra i quali figura *Imomushi* (芋虫, *Il bruco*, 2009) e *Panorama-tō kidan* (パノラマ島綺譚, *La strana storia dell'isola Panorama*, 2008).

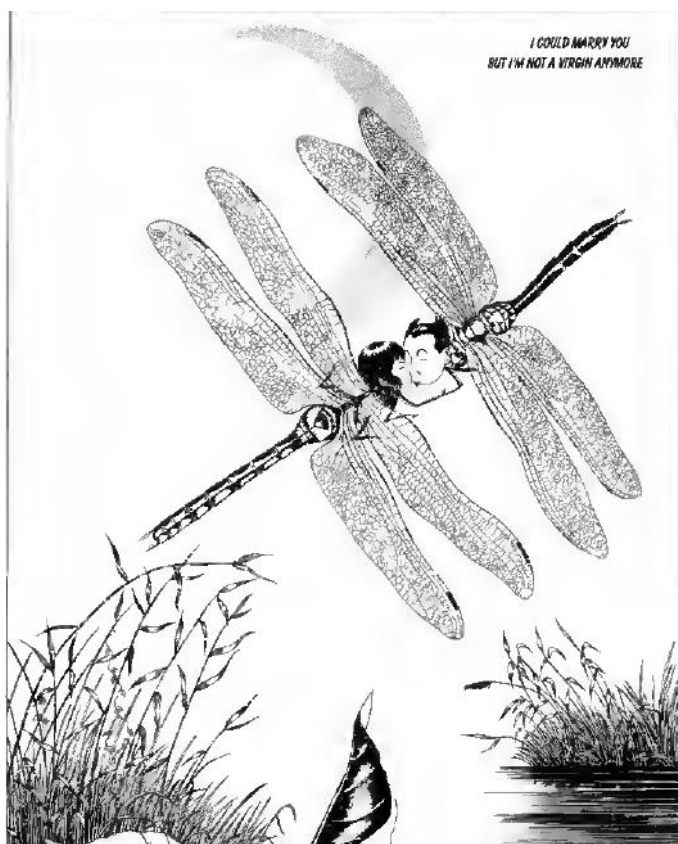


Figura 6, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [*Shojo tsubaki* 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

A questo punto della storia viene introdotto un nuovo personaggio: Masamitsu (Wandā Masamitsu ワンダー正光). Masamitsu è un piccolo uomo che riesce a infilarsi all'interno di una bottiglia, allungando e restringendo il proprio corpo. L'uomo entra a far parte del circo, il quale si trova in un momento di difficoltà economica, e migliora immediatamente la sua situazione, attirando un vasto pubblico. Masamitsu si innamora di Midori, con la quale intraprendete una relazione. I due vengono rappresentati come due libellule con teste umane mentre si



Figura 7, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [*Shojo tsubaki* 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

baciano e le parole "I could marry you but I'm not a virgin anymore" scritte vicino all'illustrazione (figura 6). Masamitsu e Midori divengono presto vittime di sguardi gelosi da parte del resto del circo. Ancora una volta vittima delle sevizie dell'uomo mummia e dei suoi compagni, Midori si trasforma in un gigante che schiaccia i mostri del circo, in vero fascino *Alice nel paese delle meraviglie* (figure 7 - 8).

Geloso delle attenzioni che Midori riceve dall'uomo mummia, Masamitsu lo uccide, facendolo sprofondare nel terreno. Nel frattempo, a Midori viene offerto un ruolo in un film, opportunità che Masamitsu le proibisce di cogliere. La figura di Masamitsu diventa sempre più



Figura 8, Alice nel paese delle meraviglie, 1951.

minacciosa agli occhi di Midori, che scopre essere il colpevole dell'omicidio dell'uomo mummia e che le proibisce di inseguire i suoi sogni di fama e successo. Midori si rifiuta di fare il loro solito show insieme, forzando Masamitsu a portare avanti lo spettacolo da solo. Di fronte ad un pubblico incalzante, Masamitsu perde la pazienza e usa la sua magia per trasformare gli spettatori, allungandoli e deformandoli a dismisura. Masamitsu decide di mollare il circo e smettere con i suoi spettacoli, ma prima di sparire avvera un songo di Midori, che esprime il desiderio di tornare a casa. Passando attraverso una simil tenda, Midori si ritrova ad Asakusa, dove ritrova i suoi genitori, anche se la scena si rivela presto un sogno. Masamitsu e Midori lasciano la città assieme, e mentre Midori lo aspetta alla fermata dall'autobus, Masamitsu viene ucciso dopo aver tentato di rubare del cibo. La mela che cade dalla busta che teneva in mano viene sovrapposta all'immagine di Midori, come a paragonare la ragazza al frutto del peccato. Midori, nel frattempo, è posta davanti all'immagine di una chiesa distrutta dalla guerra, illustrazione quasi fotografica di una chiesa esistente a Naha, Okinawa durante la Seconda Guerra Mondiale (figure 9 - 10). Nonostante la ragazza provi a scappare dalla scena di distruzione che le si presenta, Midori ritorna sempre allo stesso posto: l'immagine è parte di un evento alla quale Midori non può voltare la schiena e dimenticare.

Mentre Midori ha ancora lo sguardo fisso sulla chiesa distrutta, delle forti risate provenienti dai dintorni catturano la sua attenzione. Di fronte a una scalinata la aspettano tutti i



Figura 9, Mr. Arashi's Amazing Freak Show [Shojo tsubaki 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.



Figura 10, Chiesa distrutta a Naha, Okinawa.

personaggi del manga, i quali ridendo a squarciagola si prendono gioco di lei. Masamitsu evoca un forte vento, che fa turbinare fuori dalle pagine tutti i personaggi meno Midori, che rimane sola su una pagina interamente bianca, dalla quale scompare anche il paesaggio sottostante. Rimasta sola nel vuoto più totale, l'unica cosa che rimane da fare a Midori è lanciare un forte grido di pianto (figura 11).



Figura 11, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* [*Shōjo tsubaki* 少女椿], Maruo Suehiro, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

*Mr. Arashi's Amazing Freak Show* è una storia ricca di particolari e allo stesso tempo dalla trama sfuggente. Il manga segue la storia popolare *Shōjo tsubaki*, inserendo piccoli eventi episodici al suo interno e un cast di personaggi terrificanti. I protagonisti che affiancano Midori nella storia si comportano in maniera bestiale, enfatizzando la natura innocente della ragazza protagonista. Inserire Midori come immagine del sublime serve a rendere il resto dei personaggi ancora più grotteschi. Masamitsu, introdotto come praticante della magia occidentale e rappresentato con

un'accapigliatura che forma due piccole corna da diavolo, rappresenta una figura esterna al mondo giapponese e ai mostri protagonisti che vi si trovano. Mentre Masamitsu utilizza la magia durante i suoi spettacoli per attirare l'attenzione degli spettatori, il resto dei personaggi (esclusa Midori) attirano lo sguardo delle persone grazie alle loro malformazioni (forse un accenno ai disastri umanitari causati dagli effetti della bomba atomica in Giappone). Midori rappresenta il lato più innocente e puro del Giappone, corrotto dalla magia ingannevole del mago occidentale che diventa possessivo nei confronti della ragazza, tormentata da immagini passate di guerra e morte che non può dimenticare. Midori ha un unico sogno: tornare a condurre una vita normale in compagnia dei suoi genitori prima dello scoppio della guerra. Solamente alla fine, la ragazzina si rende conto che non è possibile tornare ai tempi prima della Seconda Guerra Mondiale, che lasciano nel cuore della protagonista un incolmabile vuoto.

Il racconto contiene elementi erotici visuali e narrativi: scene di unioni carnali tra uomini e donne, adulti e ragazzini; pratiche legate a *kink* o *fetish* sessuali, come lo *shibari* (縛り);

presenza di scene sessuali legate alla violenza, come gli abusi subiti da Midori; la corruzione dell'innocente ragazzina e atti penetrativi che includono serpenti o insetti. I personaggi spesso parlano in maniera cruda e aperta del sesso, come quando l'uomo mummia molesta Midori, pronunciando le parole: "Cotton undies are so warm how they remind me of my mom's cuntie".<sup>18</sup> Gli atti erotici nel manga sono a tratti spaventosi, a tratti assurdi, e a tratti comici. La visione del sesso dei protagonisti è libera e aperta, ed è solo Midori a trovarla disgustosa e contro natura. Midori rappresenta sicuramente dei valori considerati più antichi e austeri dal resto dei protagonisti, al punto che quando si innamora di Masamitsu gli confessa di non poterlo sposare in quanto non più vergine.

Il grottesco di Maruo è attuato non solo con l'inserzione di immagini crude e violente, come l'uccisione dei cuccioli di cane a inizio volume, ma anche tramite i corpi umani presenti all'interno del racconto. I protagonisti del manga sono deformati e innaturali, o capaci di attuare trasformazioni sul proprio corpo e quello degli altri (come nel caso di Masamitsu). Maruo crea un mondo che mescola elementi dell'assurdo con elementi realistici, deformando il tessuto della realtà pur permettendo al lettore di percepire i pericoli e gli orrori della narrazione come reali, come la guerra, l'abbandono o la morte. Tramite gli occhi della protagonista, il mondo in cui si trova risulta "sbagliato"; la ragazza tenta infatti di tornare ad una realtà passata ideale del quale il lettore scorge solo alcuni scorci.

Le caratteristiche nonsense del racconto si riscontrano sia nelle parole usate dai personaggi sia da alcuni elementi della trama stessa. Il manga include numerose sequenze di sogni e allucinazioni, creando una narrazione dove non è semplice distinguere la realtà dalla finzione. Il manga presenta diversi testi nonsense o frasi poste in momenti della narrazione che risultano strane o fuori luogo. Maruo crea, tramite le sue opere, una realtà autoreferenziale e ricca di simbolismo, che spesso confonde il lettore, incuriosendolo ancora di più. Maruo sembra infatti inserire all'interno delle sue opere una vastità di elementi simbolici e di critica, come la chiesa distrutta dalla guerra o la corruzione del Giappone da parte dell'"occidente" tramite la figura di Masamitsu. Allo stesso tempo, la natura confusionaria e comica della narrazione stessa sembra smentire la presenza di significato al suo interno: non è difficile vedere il manga come un'accozzaglia di personaggi ambigui, scene disgustose e simboli incomprensibili. Parte dell'arte di Maruo è il suo rifiuto a donare un significato alle sue opere. Eppure, le sue storie sono allo stesso tempo ricche di immagini importanti e di effetto, un ossimoro tipico del nonsense. I lavori di Maruo sono ricchi di riferimenti al cinema

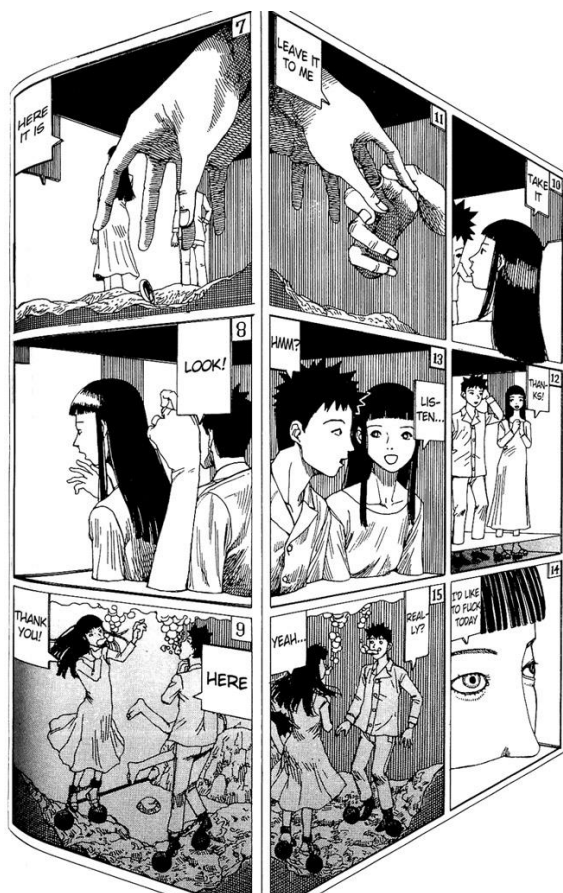
---

<sup>18</sup> MARUO, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, cit., p. 25.



hollywoodiano degli anni cinquanta, e nei suoi racconti compaiono spesso immagini del mostro di Frankenstein, di Nosferatu e il Dracula di Bela Lugosi. Le immagini di guerra sono sicuramente le più ricorrenti, in particolare della Seconda Guerra Mondiale, eredità delle esperienze vissute dai genitori di Maruo. Nel sua raccolta di racconti *DDT — Boku, miminashi hōichidesu* (DDT—僕、耳なし芳一です, *DDT*, 1983), l'autore inserisce un racconto apparentemente autobiografico, dove un giovane Maruo disegna schizzi pornografici e sogna di diventare un *mangaka*. A fine manga, l'autore inserisce una vignetta dove spiega ai lettori come disegnare un buon manga erotico, e scrive quattro regole da rispettare: "1. You don't have to draw very well 2. It must be real 3. Scenes from everyday life 4. As there are assholes readers not happy if there's no story put down the most stupid one you have in mind".<sup>19</sup> L'autore nega personalmente e tramite lo sviluppo delle sue storie la presenza di un significato al loro interno pur essendo ricche di simbolismo, un'altra caratteristica tipica del nonsense.

### 5.3 Abstraction di Kago Shintarō



*Abstraction* si apre come una normale pagina di un manga, con due ragazzi che si trovano sulla riva di un corso d'acqua, all'interno del quale la ragazza ha perso un anello. Stranamente, le vignette sono numerate. Il motivo di questa scelta si rende presto palese. Il manga si rivela essere tridimensionale, e la stessa scena è spesso disegnata da diverse angolazioni. L'acqua che si trova nelle vignette in basso sembra essere fisicamente parte della struttura tridimensionale del manga, e ricopre ogni cosa che si trova sul fondo delle pagine, protagonisti inclusi (figura 12). I protagonisti sono anche muniti di palla al piede, legata da una catena che li tiene sott'acqua. I due ragazzi non sembrano

—Figura 12, Kago Shintarō, *Abstraction*, 2000.

<sup>19</sup> Suehiro MARUO, *DDT* [DDT—僕、耳なし芳一です], Tokyo, Seirindō, 1994, p. 76.

accorgersi della loro condizione e continuano a parlare senza fare caso a ciò che gli sta attorno. Il manga continua nella sua astrazione, e i corpi dei protagonisti appaiono deformati o menomati, abitando le pagine del manga strutturate come un palazzo. La testa della ragazza si unisce ad una macchina, mentre tante figure dei due protagonisti compaiono in diverse forme e grandezze all'interno ed esterno della pagine-palazzo (figura 13).

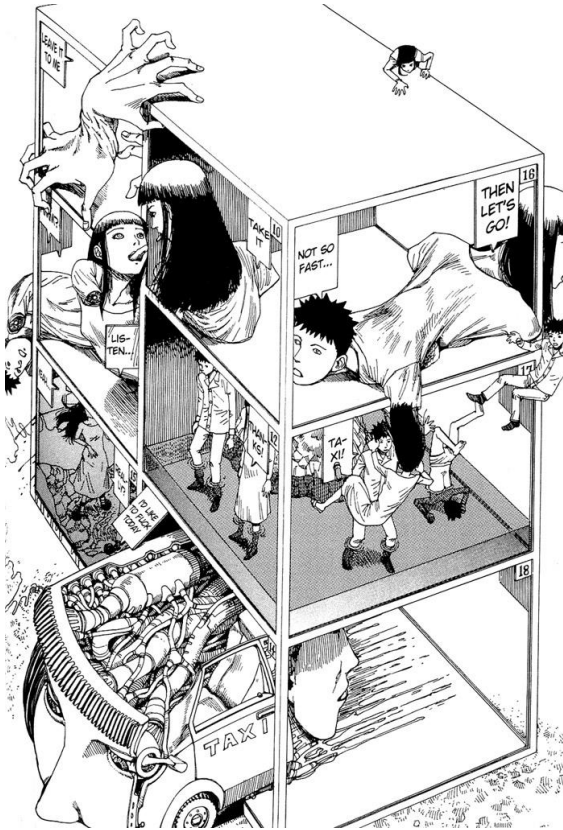


Figura 13, *Abstraction*, Kago Shintarō, 2000.

Le seguenti due tavole mostrano altri pagine-palazzo attorno a quella dei protagonisti, che sembrano lasciare la pagina in cui si trovano per poi strisciare in diverse forme verso una struttura vuota. I corpi dei ragazzi sono ora nudi, e le diverse parti smembrate dei due protagonisti raggiungono una pagina sul quale compare la scritta “Libido inn” (Locanda della libido), dove iniziano a compiere diversi atti sessuali. Una volta terminato l’amplesso, il racconto si mescola ad immagini crude e allo stesso tempo comiche di uno dei protagonisti che si trova in bagno, mentre al di fuori della pagina-palazzo diverse forme dei due ragazzi continuano a popolare il mondo esteriore, strisciando da una pagina all’altra. Presto vengono rivelate infinite immagini dei due protagonisti mentre compiono

diverse azioni nelle pagine-palazzo mostrate nel manga, scorci della loro vita quotidiana. Vengono rivelate così diverse frustrazioni che occupano la mente della donna la quale, mentre soffre di emorroidi, è licenziata da lavoro dopo aver picchiato un bambino. La donna decide di uccidere il suo compagno, e tenta inizialmente di fargli ingerire delle pastiglie, che un dottore si propone di regalarle in cambio di favori sessuali. Alcune delle figure smembrate della donna la mostrano mentre striscia da una pagina all’altra con una mannaia, conficcata nella testa di uno dei corpi del ragazzo da una mano anonima all’interno della stessa pagina (figura 14). I personaggi vengono infinitamente consumati e distrutti dalle pagine del manga, destinati ad amarsi, litigare e uccidersi a vicenda in ognuna di esse.

*Abstraction* scompone la realtà stessa del manga, in una metanarrazione che si prende gioco del manga e della sua composizione. Decisamente erotico nel suo turbinio di corpi che amano, odiano e uccidono, *Abstraction* rappresenta l’amore in diverse forme tramite la

scomposizione dei corpi dei protagonisti. L'erotico nel racconto è reso tramite la rappresentazione di diversi atti sessuali, ma anche tramite la loro assurdità: parti del corpo spuntano da ogni angolo del manga, in un turbinio di passione inarrestabile.

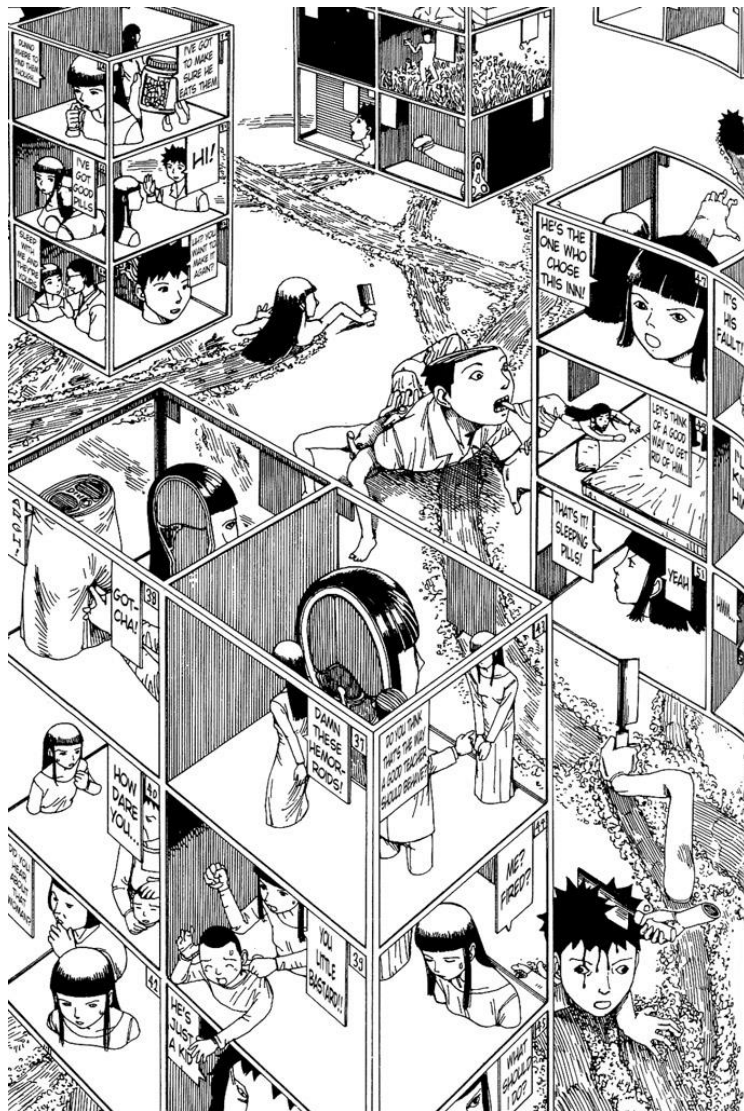


Figura 14, *Abstraction*, Kago Shintarō, 2000.

Il nonsense e il suo lato comico sono decisamente prevalenti in *Abstract*. Non solo vengono distrutti i corpi dei protagonisti, ma anche le normali regole e schemi dei manga, lanciando il lettore all'interno di una storia del quale non conoscono le regole. Le pagine-palazzo del manga sono luoghi quasi fisici, nei quali le leggi della gravità hanno effetto, come si nota dalla presenza dell'acqua nelle prime pagine. Il fatto che le leggi della gravità si applichino alla storia rende il tutto ancora più strano, tenendo conto che ogni altra legge umana sembra essere rotta durante il progredire di essa. Per comprendere l'integrità della storia il lettore deve fare caso a pagine messe in sottofondo, e cercare di completare le vignette mancanti o quelle che si ripetono da angolazioni diverse. Come accade anche nei manga di Maruo, in

Il lato grottesco del manga è espresso tramite la storia dei due amanti, distrutti dal loro amore e odio che li porta alla morte. Il motivo del loro triste finale non è completamente chiaro al lettore, che si arrende al corso degli eventi, sormontati dal caos. L'alone di mistero e di confusione della storia sono tipici del grottesco: lasciando parte della narrazione nell'ombra il lettore può completare i tasselli mancanti con la propria immaginazione, alimentando ulteriormente i sentimenti di paura. Inoltre, i protagonisti del racconto vengono deformati e smembrati in maniera quasi chirurgica, creando un contrasto di realistico e surreale.

*Abstraction* i corpi dei protagonisti sono spesso rappresentati troppo grandi o troppo piccoli, e subiscono trasformazioni innaturali, come la loro fusione con il mondo che li circonda.



## Capitolo 6

### Introduzione a *Danganronpa*

La serie di videogiochi di *Danganronpa* è composta da tre videogiochi principali, *Danganronpa kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, 2010), *Danganronpa kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012) e *Nyūdanganronpa V3 minna no koroshiai shin gakkai* (ニューダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, 2017); uno spin off, *Happī danganronpa S chōkōkōyū no nangoku saikoro gasshuku* (ハッピーダンガンロンパ S 超高校級の南国サイコロ合宿, *Danganronpa S: Ultimate Summer Camp*, 2021), e *Zettai zetsubō shōjo danganronpa Another* (絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode, *episode Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls*, 2014), ambientato tra il primo e secondo videogioco, con un gameplay completamente diverso rispetto ai tre titoli principali. Descritti sul sito ufficiale dei videogiochi come parte del genere adventure e *visual novel*, i giochi sono stati ideati da Kodaka Kazutaka (小高和剛) e pubblicati dalla Spike Chunsoft (Kabukishikigaisha Spike Chunsoft 株式会社スパイク・チュンソフト).<sup>1</sup> I giochi sono composti da un cast principale di studenti delle scuole superiori che vengono rinchiusi all'interno di una scuola per studenti particolarmente talentuosi, la Hope's Peak Academy. Una volta riuniti gli studenti perdono la memoria, scordando la loro vita prima del loro arrivo alla scuola, e si trovano costretti a partecipare in un crudele gioco che li spinge ad uccidersi a vicenda, organizzato da un orso robot che si proclama preside della scuola, Monokuma (モノクマ, figura 1). Incentrato sui temi della speranza e della morte,



Figura 1, Monokuma.

<sup>1</sup> *Danganronpa Trilogy*, in “Nis America”, <https://nisamerica.com/games/danganronpa-trilogy>, 5-11-2023.

dell'amicizia e della sopravvivenza, il gioco fa parte del genere *battle royale* e spinge il giocatore a risolvere le morti dei suoi amici per poter sopravvivere fino alla fine. Il cast di personaggi è tra i componenti più amati dei videogiochi dai giocatori e dal fandom di *Danganronpa*. Essi cambiano ogni gioco e sono caratterizzati dal loro talento speciale, rendendoli facili da inquadrare e affascinanti. Ogni giocatore ha i propri personaggi preferiti in ogni videogioco, sistema che crea un attaccamento tra il giocatore e i personaggi. Questo affetto è aumentato dalla possibile morte virtuale dei personaggi, che potrebbe accadere in qualsiasi momento.

## 6.1 *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*

### 6.1.1 Ideazione e ricezione

Il primo videogioco, *Trigger Happy Havoc* rilasciato nel 2010 dalla Spike Chunsoft, è stato ideato da Kodaka Kazutaka e sviluppato principalmente da Terasawa Yoshinori (寺澤善徳). Inizialmente, Kodaka propose alla compagnia un'idea per un videogioco *mystery* dal nome *Distrust*, considerato raccapricciante e dal tono troppo sinistro dalla compagnia per essere prodotto.<sup>2</sup> Una volta inserito l'elemento del *killing game*<sup>3</sup> o *mutual killing*, e limitato gli elementi horror in modo da poter risultare un videogioco attraente ad un pubblico più vasto, *Danganronpa* viene approvato. *Danganronpa* viene descritto come un gioco *mystery adventure* sul suo sito ufficiale<sup>4</sup> e include elementi del genere horror, thriller e *battle royale*. Kodaka ha precedentemente coniato il termine “*psycho pop*” per descrivere *Danganronpa*: “The idea of ‘psychopop’ is that things are gruesome and horrific, but there's this pop twist to it: the visual flair. The reason why *Danganronpa*'s blood isn't red is because of ‘psychopop’ itself”.<sup>5</sup> Lo stile di gioco di *Danganronpa* viene definito RPG (*RolePlaying Game*) *visual novel*, basando la narrazione su una forte componente testuale con una parte del gameplay destinata all'esplorazione e alla risoluzione del mistero tramite minigiochi, disponibili al

---

<sup>2</sup> Megan FAROKHMANESH, *The Original Danganronpa, Distrust, Was Too Gruesome Even for Its Creators*, in “Polygon”, 2015, <https://www.polygon.com/2015/3/10/8176721/danganronpa-distrust-too-gruesome>, 01-02-24.

<sup>3</sup> Non è chiaro da dove derivi il termine “*killing game*”. In un'intervista con Kodaka e Uchikoshi Kōtarō (打越 鋼太郎, ideatore della serie di videogiochi *Zero Escape* e altri) i due parlano di “*death game*” (デスゲーム) per definire *Danganronpa*, tradotto nei sottotitoli come “*killing game*”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=i7taV94fF4M>, 2-12-2023.

<sup>4</sup> *Product info*, in “*Danganronpa*”, <https://danganronpa.us/danganronpa/pinfo.html>, 01-02-24.

<sup>5</sup> Bob MACKEY, *Danganronpa Director Kazutaka Kodaka on the Power of "Psychopop"*, in “VG247”, <https://www.vg247.com/danganronpa-director-kazutaka-kodaka-on-the-power-of-psychopop>, 01-02-24.

giocatore sotto forma di processo.<sup>6</sup> Un'altra componente fondamentale di *Danganronpa* è lo sviluppo dei personaggi del franchise e la relazione che il giocatore può instaurare con essi, componente classica delle *visual novel*. Ciò che separa *Danganronpa* dal genere *visual novel*, oltre al suo *gameplay* ibrido, è la mancanza di finali alternativi, elemento spesso presente nel genere. Kodaka stesso afferma durante un'intervista di non capire il fascino dei finali alternativi, soprattutto perché detesta giocare gli stessi scenari più di una volta.<sup>7</sup> In aggiunta, Kodaka rivela come la scelta di inserire più elementi di *gameplay* all'interno di *Danganronpa*, rispetto ad una classica *visual novel*, sia stata anche una scelta guidata dal mercato di videogiochi in Giappone nel 2010, anni in cui le *visual novel* non stavano vendendo bene.<sup>8</sup> *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* viene ricevuto positivamente dalla critica, ed entra a far parte dei 20 software più venduti in Giappone la settimana della sua uscita sul mercato, piazzandosi all'ottavo posto.<sup>9</sup> Tre mesi dopo l'uscita del gioco, il CEO di Spike Chunsoft, Sakurai Mitsutoshi (櫻井光俊), annunciò su Twitter il traguardo raggiunto della vendita di 85,000 copie.<sup>10</sup> Prima ancora dell'uscita ufficiale del videogioco, *Danganronpa* aveva ricevuto recensioni positive, come un punteggio di 36/40 assegnato da Famitsu.<sup>11</sup> L'adattamento in inglese del videogioco ha ricevuto diversi premi, come "Best Vita Exclusive" del 2014 secondo Game Informer<sup>12</sup> e "Best New Character" del 2014 per il personaggio di Monokuma secondo Hardcore Gamer.<sup>13</sup> Il videogioco richiede un minimo di 25 ore per essere completato una prima volta, ma può richiedere fino alle 45-50 ore per terminare il gioco al 100%.

### 6.1.2 Trama e meccaniche di gioco

---

<sup>6</sup> Tra i giochi più simili a *Danganronpa* spesso viene nominato *Ace Attorney*, una serie di videogiochi della CAPCOM dove il protagonista è un avvocato, improvvisato *detective*. *Danganronpa* ha un risvolto più horror e grottesco rispetto ad *Ace Attorney*.

<sup>7</sup> Spike Chunsoft, *Kotaro Uchikoshi VS Kazutaka Kodaka: Adventure Game Courtroom Battle*, in "Youtube", 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=i7taV94fF4M>, 01-02-24.

<sup>8</sup> MACKAY, *Danganronpa Director Kazutaka Kodaka on the Power of "Psychopop"*, <https://www.vg247.com/danganronpa-director-kazutaka-kodaka-on-the-power-of-psychopop>, 01-02-24.

<sup>9</sup> Anoop GANTAYAT, *Gran Turismo 5 Tops the Charts in Japan*, in "IGN", 2012, <https://www.ign.com/articles/2010/12/03/gran-turismo-5-tops-the-charts-in-japan>, 01-02-24.

<sup>10</sup> Sakurai\_scs, in "Twitter", [https://twitter.com/sakurai\\_scs/status/41003281501261824](https://twitter.com/sakurai_scs/status/41003281501261824), 01-02-24.

<sup>11</sup> Brian, *Complete Famitsu Review Scores*, in "NintendoEverything", 2010, <http://nintendoeverything.com/complete-famitsu-review-scores-7/>, 01-02-24.



<sup>12</sup> Jeff MARCHIAFAVA, *Game Informer Best Of 2014 Awards*, in "Game Informer", 2015, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/01/07/game-informer-best-of-2014-awards.aspx>, 01-02-24.

<sup>13</sup> HG Staff, *Best of 2014 - Day Six: Character, Strategy, Adventure, Sports*, in "Hardcore Gamer", 2014, <https://hardcoregamer.com/features/articles/best-of-2014-day-six-character-strategy-adventure-sports/126286/>, 01-02-24.

A seguire la trama ufficiale del gioco:




Hope's Peak Academy is home to Japan's best and brightest high school students—the beacons of hope for the future. But that hope suddenly dies when Makoto Naegi and his classmates find themselves imprisoned in the school, cut off from the outside world and subject to the whims of a strange, murderous little bear named Monokuma. He pits the students against each other, promising freedom to anyone who can murder a fellow classmate and get away with it. It's up to you to find out who Monokuma really is, and why you've been taken from the world you once knew. But be careful what you wish for—sometimes there's nothing more deadly than the truth...<sup>14</sup>

*Danganronpa: Trigger Happy Havoc* è ambientato all'interno della Hope's Peak Academy (Kibōgamine gakuen 希望ヶ峰学園), una scuola per talenti speciali. Naegi Makoto (苗木誠), il protagonista e personaggio che rappresenta il giocatore all'interno del videogioco, è l'unico studente privo di un talento speciale. Makoto è stato estratto in un sorteggio a sorte come unico studente “normale” per far parte della classe di talenti speciali, e per questo viene nominato Ultimate Lucky Student (Chōkōkōyū no kōun 超高校級の「幸運」). Il personaggio di Makoto è creato per essere il più neutrale possibile, a partire dal nome, generalmente neutro in giapponese (anche se più comune fra gli uomini), e che prende il significato di “sincerità” o “verità”. Makoto, e di conseguenza il giocatore che si mette nei suoi panni, rappresenta la speranza, l'onestà e la ricerca di verità all'interno del gioco. Una volta arrivato alla scuola Makoto perde i sensi e quando si risveglia i suoi ricordi sono stati alterati da una parziale amnesia. Makoto conosce gli altri studenti parte della classe e i loro talenti speciali:

Nome	Ultimate Talent	Aspetto
Naegi Makoto (苗木誠)	Ultimate Lucky Student	
Asahina Aoi (朝日奈葵)	Ultimate Swimming Pro	

<sup>14</sup> *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/413410/Danganronpa\\_Trigger\\_Happy\\_Havoc/](https://store.steampowered.com/app/413410/Danganronpa_Trigger_Happy_Havoc/), 01-02-24.

Tōgami Byakuya (十神白夜)	Ultimate Affluent Progeny	
Celestia Ludenberg (セレスティアルーデンベルク)	Ultimate Gambler	
Fujisaki Chihiro (不二咲千尋)	Ultimate Programmer	
Yamada Hifumi (山田一二三)	Ultimate FanFic Creator	
Enoshima Junko (江ノ島盾子)	Ultimate Fashionista	
Ishimaru Kiyotaka (石丸清多夏)	Ultimate Moral Compass	
Kuwata Leon (桑田怜恩)	Ultimate Baseball Star	
Ōwanda Mondo (大和田 紋土)	Ultimate Biker Gang Leader	
Ōgami Sakura (大神さくら)	Ultimate Martial Artist	
Maizono Sayaka (舞園さやか)	Ultimate Pop Sensation	

Fukawa Toko (腐川冬子)	Ultimate Writing Prodigy	
Hagakure Yasuhiro (葉隠康比呂)	Ultimate Clairvoyant	
Kirigiri Kyōko (霧切響子)	Ultimate Detective, il suo talento non viene rivelato inizialmente	

(Le immagini della tabella sono tratte dal sito Danganronpa Wiki: [https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa:\\_Trigger\\_Happy\\_Havoc](https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa:_Trigger_Happy_Havoc))

I protagonisti vengono quindi introdotti alle regole del gioco: uccidi un compagno di classe senza essere scoperto e potrai lasciare la scuola, causando la morte dei rimanenti compagni; in caso l'assassino venga scoperto durante il processo di classe (class trial), sarà solamente il colpevole ad essere giustiziato e il gioco potrà continuare.

Il gioco è diviso in due fasi: "School life" e "Class trial". La sezione "School life" è divisa a sua volta in "Daily life" e "Deadly life". Durante la fase denominata "Daily life" il giocatore, tramite Makoto, può interagire a sua scelta con i compagni e scoprire nuove informazioni e curiosità sui propri personaggi preferiti. Una volta raggiunto un certo livello di intimità con un personaggio, il giocatore può sbloccare delle abilità da usare durante il "Class trial" che facilitano lo svolgimento del gioco; questa fase è principalmente esplorativa e narrativa. Una volta avvenuto un omicidio comincia la fase "Deadly life", durante la quale il giocatore deve raccogliere informazioni, testimonianze e prove riguardanti l'omicidio. Questa fase è principalmente esplorativa e narrativa. Terminata la fase investigativa può cominciare il "Class trial", durante il quale il giocatore dovrà scoprire l'assassino tramite processi logici. Il processo è diviso in quattro modalità principali: "Nonstop Debate", "Hangman's Gambit", "Bullet Time Battle", and "Closing Argument". Durante il "Nonstop Debate", il giocatore deve trovare una bugia o contraddizione nelle parole dei compagni, mostrando una prova a sfavore della frase selezionata. Durante "Hangman's Gambit", il giocatore deve mirare e colpire determinate lettere per formare una parola o una frase che compone la risposta ad una domanda precedentemente fornita. Durante la modalità "Bullet Time Battle" il giocatore

affronta testa a testa un personaggio tramite un minigioco simile ad un *rhythm game*.<sup>15</sup> Infine, la fase del “Closing Argument” è strutturata come un manga dal quale alcune vignette sono state tolte e che il giocatore deve inserire nello spazio corretto per ricostruire i fatti del caso dall’inizio alla fine. Il giocatore ha una barra d’“affluenza” che può diminuire in base a quanti errori commette. Una volta terminata l’“affluenza”, il giocatore ha fallito la risoluzione del caso e deve ricominciare la fase del processo in cui si trova da capo. A fine processo il giocatore riceve un punteggio e un voto in base alla sua *performance*, convertiti in monete da poter utilizzare durante il gioco. Ogni processo risolto termina con l’esecuzione dell’assassino smascherato, e quando un caso viene risolto, nuove aree della mappa vengono rese disponibili al giocatore, espandendo lentamente le aree visitabili del gioco.

Il gioco procede in maniera lineare fino al quinto processo, durante il quale Makoto viene giudicato colpevole. Salvato all’ultimo dall’esecuzione, Makoto e Kyōko sfidano Monokuma ad un ultimo processo per svelare i segreti della scuola e delle loro memorie perse. Kyōko e Makoto smascherano Enoshima Junko come *mastermind* del gioco e come Ultimate Despair, rivelando la connessione tra gli studenti all’interno della scuola, i quali erano tutti parte della stessa classe e che, avendo perso la memoria, non ricordavano più i loro stessi compagni una volta all’interno della scuola. Questa rivelazione rende il gioco ancora più crudele, mostrando come gli studenti affetti da amnesia che si erano uccisi a vicenda avevano in realtà ucciso i propri amici e compagni di classe. L’ultima verità da svelare riguarda il mondo al di fuori dell’Accademia, che viene mostrato agli studenti: Junko ha creato una distopia di violenza e terrore al di fuori della scuola, dove il mondo è sprofondata nella disperazione più totale. In confronto al caos e alla distruzione che attende i ragazzi nel mondo reale, vivere all’interno della scuola risulta un’opzione più facile e sicura, chiudendo un occhio agli orrori del mondo all’esterno. Junko dà l’opzione ai rimanenti studenti di esprimere un voto in favore della Speranza (Makoto) o della Disperazione (Junko). In caso anche solo uno di loro votasse in favore di Junko e decidesse di rimanere all’interno della scuola, Makoto verrebbe giustiziato e i rimanenti studenti potrebbero vivere in pace all’interno dell’Accademia. In caso tutti quanti votassero in favore di Makoto, sarebbero liberi di uscire nel mondo reale e giustiziare Junko. Il gioco si conclude a favore della Speranza e i sopravvissuti al gioco tornano a vivere nel mondo reale, portando un messaggio di speranza all’umanità.

---

<sup>15</sup> I *rhythm games* sono giochi che hanno come obiettivo principale quello di premere diversi pulsanti o compiere azioni a tempo con la musica o un suono fornito al giocatore.



### 6.1.3 Extra

Una volta terminata la storia principale del videogioco, il gioco *Tokkimeki dangan haisukūru ~kanaete, nijīro no pure heart~* (とつきめき だんがんハイスクール ~叶えて、虹色の pure heart~, *School life*) è reso disponibile nella schermata iniziale. Il gioco ha inizio in maniera simile al videogioco principale, dove lo scopo del gioco non è questa volta un *battle royale*, ma una cooperazione tra studenti per creare dei “backups” (imitazioni degli studenti). Il giocatore deve creare i backups in 50 giorni di tempo, assegnando diversi personaggi a compiere delle mansioni per ottenere i materiali necessari. Il giocatore deve anche occuparsi della salute dei personaggi, in maniera simile al gioco *Tamagotchi* (たまごっち).<sup>16</sup> Il giocatore può anche scegliere con quali personaggi parlare ogni giorno durante uno slot di tempo assegnato. Interagire con i personaggi farà crescere l’amicizia tra Makoto e lo studente scelto; una volta raggiunto un livello alto di amicizia il minigioco Trigger Happy Heart viene attivato. In caso il minigioco sia un successo, alla conclusione di *School life*, Makoto ha l’opportunità di interagire con i personaggi con i quali ha ottenuto il massimo livello di amicizia e ricevere in regalo le loro mutande come premio. In caso il gioco sia un successo (il giocatore ha ottenuto la massima amicizia con tutti i personaggi e completato tutti i *backups* richiesti), gli studenti si ribellano a Monokuma e appare il personaggio di Monomi o Usami (モノミ, ウサミ, in base al suo aspetto, figure 2 - 3), che sconfigge Monokuma e libera gli studenti.



Figura 2, Monomi.



Figura 3, Usami.

## 6.2 Danganronpa 2: Goodbye Despair

---

<sup>16</sup> *Tamagotchi* era un popolare gioco giapponese messo in vendita a partire dal 1996. Il gioco consisteva nel dover prendersi cura di un piccolo animaletto virtuale, contenuto all’interno di una piccola console portatile solitamente di forma ovale. Il gioco è ancora in produzione.



### 6.2.1 Ideazione e ricezione

Il secondo videogioco, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, prese forma una volta Kodaka terminò la stesura delle *light novel Danganronpa/Zero*. Il gioco ottenne recensioni positive al suo rilascio: “Danganronpa 2: Goodbye Despair is an accomplished amalgam of storytelling, character interaction, and deduction – plus, a macabre attitude that isn’t afraid to show its true colors”.<sup>17</sup> Ottenne un punteggio di 37/40 da Famitsu<sup>18</sup> e 8/10 da Gamespot,<sup>19</sup> ricevendo particolare attenzione per la trama avvincente, i personaggi unici e coinvolgenti e un nuovo gameplay migliorato. A testimoniare il successo del *sequel*, la settimana della sua uscita il gioco si piazzò al quinto posto dei software più venduti in Giappone,<sup>20</sup> e fu votato come gioco preferito del 2012 dai lettori di Weekly Famitsu (週刊ファミ通).<sup>21</sup> Una volta rilasciato anche in inglese, *Danganronpa 2: Goodbye Despair* vinse il premio “Best PS Vita Game” del 2014 secondo Hardcore Gamer.<sup>22</sup> Il gioco richiede circa 34 ore per essere completato una prima volta, e circa il doppio del tempo per essere completato al 100%.

### 6.2.2 Trama e meccaniche di gioco

A seguire la sinopsi ufficiale del gioco:

Jabberwock Island – once a popular tourist destination, this now uninhabited island remains oddly pristine. You and your classmates at the elite Hope's Peak Academy have been brought to this island by your super-cute teacher for a “lovey-dovey, heart-throbbing school trip.” Everyone seems to be having fun in the sun...until Monokuma returns to restart his murderous game! Trapped on this island of mutual killing, your only hope of

---

<sup>17</sup> Brittany VINCENT, *Review: Danganronpa 2: Goodbye Despair*, in “Destructoid”, 2014, <https://www.destructoid.com/reviews/review-danganronpa-2-goodbye-despair/>, 01-02-24.

<sup>18</sup> Brian, *Famitsu Review Scores (7/17/12) – First New Super Mario Bros. 2 Score*, in “NintendoEverything”, 2012, <http://nintendoeverything.com/famitsu-review-scores-71712-first-new-super-mario-bros-2-score/>, 01-02-24.

<sup>19</sup> Heidi KEMPS, *Danganronpa 2: Goodbye Despair Review*, in “Gamespot”, 2014, <https://www.gamespot.com/reviews/danganronpa-2-goodbye-despair-review/1900-6415852/>, 01-02-24.

<sup>20</sup> 「New スーパーマリオブラザーズ 2」が40万本越え。ニンテンドー3DSLL本体は18万7000台となった「ゲームソフト週間販売ランキング+」, in “4Gamer.net”, 2012, <https://www.4gamer.net/games/117/G011794/20120801070/>, 01-02-24.




<sup>21</sup> NAKAMURA Toshi, *Japanese Gamers' Favorite Games of 2012 Might Surprise You*, in “Kotaku”, 2013, <https://kotaku.com/japanese-gamers-favorite-games-of-2012-might-surprise-y-5990495>, 01-02-24.

<sup>22</sup> HG Staff, *Best of 2014 - Day One: PS3, 360, PSV, 3DS*, in “Hardcore Gamer”, 2014, <https://hardcoregamer.com/features/articles/best-of-2014-day-one-ps3-360-psv-3ds/125320/>, 01-02-24.

escape rests in solving the island’s mysteries. But be warned—sometimes the truth can be its own Despair...<sup>23</sup>





Il gioco ha una struttura simile al primo, con qualche cambiamento durante la fase “Daily life” e l’aggiunta di alcuni minigiochi e sfide durante il “Class trial”. Durante la fase di esplorazione e spostamento del personaggio controllato dal giocatore, il personaggio è ora visibile sullo schermo. Durante il processo finale vengono poi aggiunti i minigiochi “Logic Dive”, un *platform* che richiede al giocatore di scegliere la risposta corretta, e “Rebuttal Showdown”, che combina elementi del “Nonstop Debate” con azioni di precisione. Anche la sezione “Nonstop Debate” viene ampliata, dove ora è possibile presentare prove a favore di una frase con la quale si vuole concordare invece che esprimere disaccordo.

Ogni videogioco è composto da un nuovo cast di personaggi, e il personaggio giocabile dal giocatore è in questo caso Hinata Hajime (日向創), ancora una volta un personaggio che viene introdotto come privo di talenti speciali. Il cast di personaggi include:

Nome	Ultimate Talent	Aspetto
Hinata Hajime (日向創)	Ultimate ???	
Owari Akane (終里赤音)	Ultimate Gymnast	
Tōgami Byakuya (十神白夜)	Ultimate Affluent Progeny, la sua vera identità verrà svelata durante il gioco come Ultimate Imposter, il quale aveva preso le sembianze del Tōgami che appariva nel primo	

<sup>23</sup> *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/413420/Danganronpa\\_2\\_Goodbye\\_Despair/#:~:text=About%20This%20Game&text=You%20and%20your%20classmates%20at,to%20restart%20his%20murderous%20game,01-02-24](https://store.steampowered.com/app/413420/Danganronpa_2_Goodbye_Despair/#:~:text=About%20This%20Game&text=You%20and%20your%20classmates%20at,to%20restart%20his%20murderous%20game,01-02-24).

	videogioco	
Kyuzuryū Fuyuhiko (九頭龍冬彦)	Ultimate Yakuza	
Tanaka Gundham (田中眼蛇夢)	Ultimate Breeder	
Saionji Hiyoko (西園寺日寄子)	Ultimate Traditional Dancer	
Mioda Ibuki (澁田唯吹)	Ultimate Musician	
Sōda Kazuichi (左右田和一)	Ultimate Mechanic	
Mahiru Koizumi (小泉真昼)	Ultimate Photographer	
Tsumiki Mikan (罪木蜜柑)	Ultimate Nurse	
Komaeda Nagito (狛枝凪斗)	Ultimate Lucky Student (entrato a far parte dell'accademia tramite sorteggio come Makoto)	
Nanami Chiaki (七海千秋)	Ultimate Gamer. Chiaki assume il ruolo che Kyōko aveva avuto in <i>Trigger Happy Havoc</i> di aiutante fidata e assistente del giocatore nel risolvere i casi.	

Nidai Nekomaru (貳大猫丸)	Ultimate Team Manager	
Peko Pekoyama (辺古山ペコ)	Ultimate Swordswoman	
Sonia Nevermind (ソニア・ネヴァーマインド)	Ultimate Princess	
Hanamura Teruteru (花村輝々)	Ultimate Cook	

(Le immagini della tabella sono tratte dal sito Danganronpa Wiki: [https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa\\_2: Goodbye\\_Desperai](https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa_2: Goodbye_Desperai))

*Danganronpa 2: Goodbye Despair* inizia in maniera simile al primo videogioco, quando Hajime entra nella Hope's Peak Academy e sviene, risvegliandosi in una classe con i rimanenti protagonisti del gioco. Dopo le introduzioni, Usami compare all'interno della classe, rivelando la loro presenza su un'isola dove si trovano in gita. Usami spiega anche come lo scopo del viaggio sull'isola sia diventare amici e collezionare "frammenti di amicizia". Non passa molto tempo prima della comparsa di Monokuma che, dopo aver sconfitto Usami, prende il controllo dell'isola, annunciando l'inizio del *killig game*. Al termine di ogni omicidio, e conseguente processo di classe, una nuova parte dell'isola viene resa disponibile al giocatore, ampliando lentamente il territorio disponibile da esplorare. In aggiunta, ogni Ultimate Talent ha una parte dell'isola destinata ad esprimere il proprio talento, come una cucina perfettamente attrezzata per Teruteru, un castello per Sonia o un ospedale per Mikan. Questo permette al gameplay non solo di avere varietà ed elementi nuovi da esplorare in ogni capitolo del gioco, ma anche di combinare estetiche diverse e creare spazi che non sarebbe stato possibile inserire all'interno dell'Accademia nel primo videogioco. Ancora una volta, l'ultimo caso che il giocatore deve risolvere riguarda i segreti dell'isola e dei ricordi persi dei personaggi principali. Verso la fine del videogioco, lo schermo del giocatore inizia a mostrare degli errori, come se il gioco stesso si stesse rompendo, e

appaiono sempre più frequentemente dei *glitch*.<sup>24</sup> Eventualmente, Hajime e i suoi compagni devono affrontare la vera natura della loro esistenza stessa, aiutati dalla comparsa durante l'ultimo processo di Makoto. Scoprono di non essere realmente su un'isola, ma all'interno di un programma di realtà virtuale originalmente creato dalla Future Foundation. Viene rivelato anche come Chiaki sia un programma AI (*Artificial Intelligence*) creato dalla *legacy* di Chihiro, Ultimate programmer in *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*. Al resto dei personaggi del gioco viene rivelato di essere stati inseriti all'interno del programma con scopo riabilitativo in quanto considerati Remnants of Despair. Hajime e il resto dei suoi compagni erano stati corrotti dall'Ultimate Despair, Junko Enoshima, ed erano stati catturati dalla Future Foundation per fermarli dal continuare a spargere disperazione nel mondo. Il programma creato dalla Future Foundation è il gioco che il giocatore sperimenta nei primi minuti di gameplay, prima dell'arrivo di Monokuma. Una copia virtuale di Junko è riuscita ad entrare nel programma, trasformandolo in un gioco di *mutual killing*. Hajime scopre il suo vero nome, Kamukura Izuru (カムクライズル), e il suo vero talento, Ultimate Despair. Gli studenti hanno ora una scelta da compiere: sconfiggere Junko e tornare nei loro corpi nel mondo reale, riacquistando le loro memorie precedenti al gioco e perdendo ogni ricordo del loro tempo passato sull'isola virtuale (questa azione causerebbe anche la morte definitiva dei loro compagni uccisi nel mondo virtuale); oppure rinunciare a fare ritorno alla vita reale e rimanere sull'isola, lasciando che il software di Junko prenda il controllo dei corpi ora lasciati "vuoti" dei loro compagni morti. Con l'aiuto di Makoto, Hajime si trasforma in Ultimate Hope e convince i compagni a resettare il sistema VR in cui si trovano e tornare nel mondo reale, dove dovranno combattere la loro esistenza come Remnants of Despair. Durante l'epilogo, il giocatore assiste ad una conversazione tra Makoto e Byakuya, mentre discutono il futuro dei sopravvissuti al gioco.

### 6.2.3 Extra

Una volta terminato per la prima volta il gioco, il minigioco *Island mode* (アイランドモード) anche chiamato *Dangan island dokidoki syūgakuryōko dai panikku* (だんがんアイランド ときどき修学旅行で大パニック?), *Dangan Island: Huge Panic at the Heart* (Throbbing School Trip?) è reso disponibile al giocatore nella schermata iniziale. Il gioco è

---

<sup>24</sup> Il termine "*glitch*" viene usato per descrivere un breve, piccolo errore di sistema nel software del videogioco (anche se viene utilizzato in maniera più ampia nel campo dell'elettrotecnica), che è spesso ricorrente e che è spesso dovuto da un errore di sistema.

simile al *post game* del primo videogioco, dove il giocatore può approfondire il suo rapporto con alcuni personaggi e completare missioni allo stesso tempo.

### 6.3 Danganronpa V3: Killing Harmony

#### 6.3.1 Ideazione e ricezione

*Danganronpa V3: Killing Harmony* torna ad avere un'atmosfera simile al primo videogioco, ambientato nuovamente all'interno di una scuola, anche se non la stessa accademia di *Trigger Happy Havoc*. Kodaka in un'intervista rivela come per differenziare il nuovo gioco dal primo si sia concentrato sul creare personaggi diversi e creare delle reazioni tra i protagonisti e un loro sviluppo diverso rispetto ai personaggi di *Trigger Happy Havoc*.<sup>25</sup> *Danganronpa V3* ottenne un punteggio di 37/40 su Famitsu<sup>26</sup> e, sempre dai i lettori di Famitsu, fu votato al settimo posto della lista dei 100 giochi migliori di sempre.<sup>27</sup> Il gioco ottenne anche il secondo posto come miglior videogioco del 2017 per Dengeki Online (電撃オンライン).<sup>28</sup> L'adattamento inglese del videogioco vinse il premio Best Plot Twist di Game Informer,<sup>29</sup> mentre IGN lo nominò come possibile miglior videogioco del 2017.<sup>30</sup> Il gioco ricevette diverse critiche positive, in particolare per le musiche originali del gioco e per il *voice acting* dei doppiatori; ricevette anche qualche critica per la difficoltà del gioco, decisamente aumentata rispetto alle due installazioni del franchise precedenti, e la lunghezza del gameplay.<sup>31</sup> Il videogioco infatti richiede circa 40 ore per essere terminato una prima volta, e circa dalle 90 alle 100 ore per essere completato interamente.

#### 6.3.2 Trama e meccaniche di gioco

---

<sup>25</sup> Y-UMA, 賛否両論を越えてでも作りたかったゲームー「ニューダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期」小高和剛氏にインタビュー, in “Gamer”, 2017, <https://www.gamer.ne.jp/news/201702180002>, 01-02-24.

<sup>26</sup> Sal ROMANO, *Famitsu Review Scores: Issue 1467*, in “Gematsu”, 2016, <https://www.gematsu.com/2016/12/famitsu-review-scores-issue-1467>, 01-02-24.

<sup>27</sup> Reggy, *Persona 5 Voted the Best Game of All Time by the Famitsu Readership*, in “Personal Center”, 2017, <http://personacentral.com/persona-5-voted-best-game-time-famitsu-readership/>, 01-02-24.

<sup>28</sup> “電撃オンラインアワード 2017”投票結果を発表。コンシューマ部門とアプリ部門の上位 10 位を公開, in “Dengeki Online”; 2018, <https://dengekionline.com/elem/000/001/696/1696271/#award01>, 01-02-24.

<sup>29</sup> Elise FAVIS, *The 2017 Adventure Game Of The Year Awards*, in “Game Informer”, 2018, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/01/09/the-2017-adventure-game-of-the-year-awards.aspx>, 01-02-24.

<sup>30</sup> Chloi RAD e altri, *Best Adventure Game*, in “IGN”, 2017, [https://www.ign.com/wikis/best-of-2017-awards/Best\\_Adventure\\_Game](https://www.ign.com/wikis/best-of-2017-awards/Best_Adventure_Game), 01-02-24.



<sup>31</sup> Mikhail MADNANI, *Danganronpa V3: Killing Harmony Review*, in “GoodisaGeek”, 2017, <https://www.godisageek.com/reviews/danganronpa-v3-killing-harmony-review/>, Kyle CAMPBELL, *Danganronpa V3: Killing Harmony Review*, in “RPG Site”, 2017, <https://www.rpgsite.net/review/6084-danganronpa-v3-killing-harmony-review>, 01-02-24.

A seguire la sinopsi ufficiale del gioco:

Welcome to a new world of Danganronpa, and prepare yourself for the biggest, most exhilarating episode yet. Set in a “psycho-cool” environment, a new cast of 16 characters find themselves kidnapped and imprisoned in a school. Inside, some will kill, some will die, and some will be punished. Reimagine what you thought high-stakes, fast-paced investigation was as you investigate twisted murder cases and condemn your new friends to death.<sup>32</sup>

*Danganronpa V3* è strutturato in maniera simile ai due videogiochi precedenti, diviso nelle fasi di gioco “School life” e “Class trial”. Numerosi giochi e funzioni sono stati aggiunti alla parte di dibattito: “Hangman's Gambit Ver. 3.0”, dove il giocatore deve formare una parola unendo delle lettere fra loro, questa volta al buio; “Argument Armament”, un *rhythm game* dove il giocatore deve premere i pulsanti giusti a tempo per vincere; “Debate Scrum”, dove i protagonisti si dividono in due fazioni e il giocatore deve selezionare la giusta risposta per ogni problema sottoposto; “Mind Mine”, un *puzzle game* che richiede al giocatore di distruggere dei blocchi per scoprire le immagini sottostanti; “Psyche Taxi”, dove il giocatore deve guidare un taxi e collezionare lettere per formare delle domande a cui poi dovrà rispondere; e infine il “Mass Panic Debate”, simile al “Panic debate” del gioco precedente, ma con più avversari da silenziare e sconfiggere.

Ancora una volta, un nuovo cast di personaggi prende parte al *killing game*. Un'altra addizione al cast sono i Monokubs (Monomāzu モノクマーズ), cinque piccoli e colorati Monokuma, che prendono il posto di Usami.

Nome	Ultimate Talent	Aspetto
Akamatsu Kaede (赤松楓)	Ultimate Pianist	
Yonaga Angie (夜長アンジー)	Ultimate Artist	

<sup>32</sup> *Danganronpa V3: Killing Harmony*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/567640/Danganronpa\\_V3\\_Killing\\_Harmony/](https://store.steampowered.com/app/567640/Danganronpa_V3_Killing_Harmony/), 01-02-24.



Gokuhara Gonta (獄原ゴ 太)	Ultimate Entomologist	
Yumeno Himiko (夢野秘密 子)	Ultimate Magician	
K1-B0 (キーボ)	Ultimate Robot	
Momota Kaito (百田解斗)	Ultimate Astronaut	
Tōjō Kirumi (東条斬美)	Ultimate Maid	
Ōma Kokichi (王馬小吉)	Ultimate Supreme Leader	
Shinguji Korekiyo (真宮寺 是清)	Ultimate Antropologist	
Harukawa Maki (春川魔姫)	Ultimate Child Caregiver, verrà rivelata durante il gioco la sua vera identità di Ultimate Assassin	
Iruma Miu (入間美兎)	Ultimate Inventor	
Amami Rantarō (天海蘭太 郎)	Ultimate ???	



Hoshi Ryōma (星竜馬)	Ultimate Tennis Pro	
Saihara Shuichi (最原終一)	Ultimate Detective	
Chabashira Tenko (茶柱転子)	Ultimate Aikido Master	
Shirogane Tsumugi (白銀つむぎ)	Ultimate Cosplayer	

(Le immagini della tabella sono tratte dal sito Danganronpa Wiki: [https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa\\_V3: Killing\\_Harmony](https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa_V3: Killing_Harmony))

Il giocatore si risveglia all'interno della scuola nei panni di Kaede, la quale presto è introdotta al resto degli studenti all'interno della scuola. Il gioco viene interrotto dai Monokubs, che tornano a far perdere la memoria ai giocatori e li fanno risvegliare in diverse parti della scuola: questa volta ognuno di loro si ricorda il proprio Ultimate Talent. Ancora una volta, Monokuma spiega agli studenti le regole del *killling game*, con l'aggiunta di una regola speciale: in caso un omicidio non dovesse avvenire nei primi due giorni, Monokuma stesso ucciderà tutti i partecipanti. Kaede e Shuichi iniziano a collaborare per scoprire chi di loro sta controllando Monokuma, ideando un piano per catturarlo e mettere fine al gioco prima del suo inizio. Il piano fallisce e Amami Rantarō viene trovato morto, dando inizio alla prima investigazione e primo processo del gioco. Il processo procede in maniera diversa dal solito, e presto la verità viene a galla: è stata Kaede, il personaggio del giocatore, a creare una trappola mortale nel tentativo di catturare l'ideatore del *killling game*. Una volta esposta da Shuichi, Kaede viene identificata come colpevole e giustiziata da Monokuma. A questo punto, il giocatore entra nei panni di Shuichi, il quale rimarrà con lui fino alla fine del gioco. Il gioco riprende il suo corso, e i processi si susseguono. Al termine di ogni caso risolto, il giocatore ottiene nuove aree da esplorare, dove si trovano diverse stanze dedicate ai talenti speciali dei partecipanti. I personaggi ricevono anche una Flashback Light, uno strumento che gli permette di riacquistare alcuni dei loro ricordi perduti. Con il ritrovamento dell'ultima

Flashback Light, gli studenti ricordano di essere studenti della Hope's Peak Academy, mandati nello spazio da Makoto per essere tenuti al salvo dalla distruzione del mondo. Kokichi afferma di essere l'ideatore del gioco e di aver riportato l'astronave sulla quale si trovano sulla terra. Kokichi viene smascherato come bugiardo da Shuichi, che scopre delle contraddizioni nel primo caso risolto, l'omicidio di Amami Rantarō che aveva portato alla morte di Kaede. Shuichi chiede quindi che il caso venga riaperto, e durante la soluzione del caso Tsumugi viene trovata colpevole. Tsumugi ammette di essere l'ideatrice del *killing game*, e di aver incastrato Kaede. Ai personaggi viene rivelato che le loro memorie sono interamente fabbricate e le Flashback Light sono in realtà strumenti per il lavaggio del cervello. I protagonisti del gioco non sono in fuga da un mondo distrutto, sono parte della cinquantatreesima (V3) edizione di uno show televisivo estremamente popolare: *Danganronpa*. Nessuno di loro possiede reali talenti, e K1-B0, Ultimate Robot, funge da videocamera per la trasmissione del programma al di fuori della scuola. Agli studenti viene anche rivelato che non sono stati obbligati a partecipare al gioco, ma hanno deciso loro stessi di entrare a farne parte per ottenere fama, soldi o per provare il brivido del pericolo. K1-B0 è capace di sentire le reazioni del pubblico e i loro desideri, i quali sperano che i personaggi continuino a combattere Tsumugi e annientino la Disperazione con la Speranza. Shuichi incoraggia i suoi compagni ad astenersi dal voto finale tra Disperazione e Speranza, causando la loro uccisione ma anche la fine del gioco per sempre. I giocatori decidono quindi di astenersi, Tsumugi e K1-B0 (rappresentate degli spettatori) inclusi, portando alla fine di *Danganronpa* e dell'interesse degli spettatori stessi per il gioco. Tsumugi ordina a K1-B0 di distruggere la scuola e i sopravvissuti, Himiko, Shuichi e Maki, escono nel mondo reale, con la Speranza di trovare un mondo migliore in cui vivere.

*Danganronpa V3: Killing Harmony* termina con la rivelazione dello svolgimento del *killing game* in un mondo di fan di *Danganronpa*, addirittura esprimendo un finale disinteresse da parte degli spettatori, simbolo dei tanti giocatori del franchise, nei confronti di *Danganronpa*. Il terzo gioco contiene diversi metaelementi,<sup>33</sup> già presenti in parte nei giochi precedenti e spesso accentuati nelle *novels* di *Danganronpa*. Di recente, nel campo degli studi sui videogiochi, si è iniziato a usare il termine *metagame*: “[...] refers to certain games or game

---

<sup>33</sup> Il prefisso “meta” viene utilizzato all'interno di questo studio con il significato di autoreferenziale. Questo prefisso viene spesso usato per descrivere storie, personaggi o conversazioni di diversi media che fanno riferimento al media stesso di cui fanno parte, rompendo l'illusione della finzione e talvolta parlando con il giocatore stesso. Questo espediente è spesso utilizzato in maniera comica, ed è presente in diversi giochi horror per far sentire il giocatore parte dell'esperienza del videogioco. Altri termini con significati simili sono “*metatextuality*”, “*metareference*” e “*metafictionality*”.

elements that relect critically and comment on games' status as media objects [...]”.<sup>34</sup> Un altro termine entrato in uso nel campo dei *game studies* è *metalepsis*, usato per indicare specifici momenti in cui i diversi livelli della narrazione del videogioco diventano confusi: “[...] narrators may comment on the fact that they are relating a story, and authors may interject themselves into the narration to draw attention to the fact that the story at hand is their invention”.<sup>35</sup> In *Danganronpa*, gli ideatori del videogioco portano la narrazione horror nel mondo del giocatore, che prende parte al gioco come spettatore e che, essendo fan di *Danganronpa*, ha guardato i personaggi dei videogiochi combattere la Disperazione e partecipare ad un *killing game* gioco dopo gioco. La conclusione di *Danganronpa V3* porta ad una riflessione sulla creazione di media in stile *battle royale* e horror, e sul loro consumo e popolarità. I “cattivi” della storia diventano quindi Kodaka e i creatori del gioco, ma anche i consumatori e i fan di *Danganronpa*. Kodaka in un’intervista parla della scelta del finale:

“The Western culture really likes reality TV and it’s really popular there. Because of that, I feel the Western culture will have different views on the ending and I’m excited to see if the Western gamers would be able to accept the ending more compared to Japan who is focused on the characters and character popularity. If you are focused on the characters you might find the ending strange or very sad.”<sup>36</sup>

### 6.3.3 Extra

Una volta terminato il gioco, il minigioco *Uchū isshū rubaraeti – Dangan benizakedan* (宇宙一周ラブバラエティ・だんがん紅鮭団, *Love Across the Universe: Dangan Salmon Team*) è reso disponibile al giocatore. Il minigioco è simile ad un *dating simulator*, dove il protagonista può passare del tempo con i protagonisti del gioco e apprendere nuove informazioni su suoi preferiti. Un altro minigioco disponibile è *Kādodesumashīn* (カードデスマシーン, *Ultimate Death Card Machine*), un *dispenser* di carte dei personaggi dei tre videogiochi di *Danganronpa*, utilizzabili nel minigioco *Chōkōkōkyū no sainō ikusei keikaku* (超高校級の才能育成計画, *Ultimate Talent Development Plan*), un *board game* dove, tirando un dado, è possibile migliorare le carte possedute. Una volta rese le carte più forti, è

<sup>34</sup> M. WOLF, *Encyclopedia of Video Game*, cit., pp. 620-621.

<sup>35</sup> *Ibid*, p. 627.

<sup>36</sup> SATO, *A Danganronpa V3: Killing Harmony Spoiler Interview That May Or May Not Be A Lie... Upupupu*, in “Siliconera”, 2017, <https://www.siliconera.com/danganronpa-v3-killing-harmony-spoiler-interview-may-may-not-lie-upupupu/>, 01-02-24.

possibile usarle nel minigioco *Zetsubō no danjon Monokuma no shiren* (絶望のダンジョンモノクマの試練, *Despair Dungeon: Monokuma's Test*), un minigioco *dungeon* RPG dove, tramite le carte, il giocatore deve sconfiggere diversi personaggi e progredire all'interno dei livelli.

## **6.4 Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls**

### **6.4.1 Ideazione e ricezione**

Nel 2014 viene rilasciato in Giappone il videogioco *Zettai zetsubō shōjo danganronpa enother episode* (絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode, *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls*) per PS Vita. Il gioco ha un gameplay completamente diverso rispetto ai tre giochi principali del franchise, ideato per essere uno sparattutto e *puzzle game* in terza e prima persona. Il gioco nasce dal desiderio di creare un videogioco più incentrato sull'azione e Kodaka espresse il desiderio di voler scrivere una storia di due ragazze che scappano dalla Disperazione.<sup>37</sup> Il gioco fu ricevuto generalmente positivamente, con un punteggio di 35/40 assegnato da Famitsu<sup>38</sup> e 72/100 da Metacritic.<sup>39</sup> La settimana del suo rilascio, il gioco fu il terzo software più venduto in Giappone,<sup>40</sup> ed entro la seconda settimana dalla sua uscita aveva venduto circa 85,000 copie.<sup>41</sup>

### **6.4.2 Trama e meccaniche di gioco**

Il gioco è ambientato al termine di *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* e racconta gli eventi al di fuori dell'Accademia dove il mondo è in preda alla Disperazione. A seguire la sinopsi ufficiale del videogioco:

Komaru Naegi, little sister to Makoto Naegi, has been imprisoned inside a mysterious apartment for over a year. One day, she is rescued by Byakuya Togami of Future Foundation, but the rescue is derailed by a sudden attack of hundreds of Monokumas.

---

<sup>37</sup> Brandon ORSELLI, *Danganronpa Interview with Writer and Creator Kazutaka Kodaka*, in “Niche Gamer”, 2015, <https://nichegamer.com/danganronpa-interview-with-writer-and-creator-kazutaka-kodaka/>, 01-02-24.

<sup>38</sup> Sal ROMANO, *Famitsu Review Scores: Issue 1346*, in “Gematsu”, 2014, <https://www.gematsu.com/2014/09/famitsu-review-scores-issue-1346>, 01-02-24.





<sup>39</sup> *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls*, in “MetaCritic”, <https://www.metacritic.com/game/danganronpa-another-episode-ultra-despair-girls/>, 01-02-24.

<sup>40</sup> Alex OLNEY, *Super Smash Bros. Slams the Competition Yet Again, 3DS Sales Drop*, in “nintendolife”, 2014, <https://www.nintendolife.com/news/2014/10/super-smash-bros-slams-the-competition-yet-again-3ds-sales-drop>, 01-02-24.







<sup>41</sup> Ibid.








Komaru soon discovers that the city has been taken over by a group of children calling themselves the Warriors of Hope. Their leader, Monaca, declares that the city will be the site of a “children's paradise,” and to accomplish this, all the adults will be exterminated. Komaru teams up with Toko Fukawa to try to survive the rampaging Monokumas, escape the crafty Monokuma Kids, and uncover the secrets of the city.<sup>42</sup>

Il giocatore si trova nei panni di Naegi Komaru (苗木こまる), sorella di Makoto. La ragazza è stata rapita e rinchiusa in una stanza quando viene attaccata da un enorme Monokuma. Komaru viene salvata da Byakuya, che le procura un'arma a forma di megafono, capace di distruggere i robot Monokuma che infestano la città, e le intima di scappare. La ragazza si unisce a Toko, personaggio del primo videogioco, e le due cercano un modo per fuggire dalla città distrutta. Responsabili della distruzione della città sono i bambini che rispondono agli ordini dei Warriors of Hope, cinque bambini stanchi di essere comandati dagli adulti. I Warriors of Hope, istruiti da Junko, hanno deciso di sterminare tutti gli adulti nella città. Nel gioco compare anche Komaeda Nagito, che è introdotto come schiavo dei Warriors of Hope. Altre aggiunte al cast dei personaggi includono due Monokuma, uno interamente bianco e l'altro interamente nero, e alcuni membri della Future Foundation.

Nome	Ultimate Talent/Titolo	Aspetto
Shirokuma (シロクマ)	Idol of the Adults	
Kurokuma (クロクマ)	Advisor to the Warriors of Hope	
Naegi Komaru (苗木こまる)	The Heroine	
Fukawa Toko (腐川冬子)	The Heroine	

<sup>42</sup> *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/555950/Danganronpa\\_Another\\_Episode\\_Ultra\\_Despair\\_Girls/](https://store.steampowered.com/app/555950/Danganronpa_Another_Episode_Ultra_Despair_Girls/), 01-02-24.

<p>Genocide Jill o Genocide Jack, in giapponese Genocide Shō (ジェノサイダー翔)</p>	<p>Seconda personalità di Toko. Durante <i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i> è infatti rivelato che Toko è affetta da DID (<i>Dissociative Identity Disorder</i>), e ha una seconda personalità conosciuta come Genocide Jack. Jack è ispirato al famoso serial killer inglese Jack lo squartatore (Jack the Ripper), in quanto anche la personalità di Toko è un serial killer.</p>	
<p>Kemuri Jatarō (煙蛇太郎)</p>	<p>Warriors of Hope (Priest). I cinque Warriors of Hope hanno un ruolo a loro assegnato che deriva dai classici personaggi giocabili nei videogiochi RPG.</p>	
<p>Utsugi Kotoko (空木言子)</p>	<p>Warriors of Hope (Fighter)</p>	
<p>Daimon Masaru (大門大)</p>	<p>Warriors of Hope (Hero)</p>	
<p>Monaca (モナカ)</p>	<p>Warriors of Hope (Mage)</p>	
<p>Shingetsu Nagisa (新月渚)</p>	<p>Warriors of Hope (Sage)</p>	

The Servant (召使い)	???	
Tōwa Haiji (塔和灰慈)	Leader of the Resistance	
Hagakure Hiroko (葉隠浩子)	Captive	
Fujisaki Taichi (不二咲太市)	Captive, Fratello di Fujisaki Chihiro.	
Asahina Yuta (朝日奈悠太)	Captive, Fratello di Aoi Asahina, protagonista del primo videogioco.	
Tōgami Byakuya (十神白夜)	Ultimate Affluent Progeny	
Naegi Makoto (苗木誠)	Ultimate Hope	

(Le immagini della tabella sono tratte dal sito Danganronpa Wiki: [https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa\\_Another\\_Episode:\\_Ultra\\_Despair\\_Girls](https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa_Another_Episode:_Ultra_Despair_Girls))

Al termine del videogioco Komaru deve compiere una scelta. Monaca vuole far in modo che Komaru distrugga il telecomando che controlla i robot Monokuma e mettere fine alla distruzione, sacrificando la vita di tutti i bambini nella città che avevano aiutato i Warriors of Hope. Questa scelta la porterebbe a cadere nella Disperazione e a diventare la nuova Enoshima Junko. Toko convince Komaru a combattere per la Speranza e le due decidono di rimanere nella città per salvare chi è in pericolo, abbandonando il piano di fuga. La scena finale mostra Nagito salvare Monaca, incoraggiandola a diventare lei stessa la nuova Junko, mentre un AI di Junko istruisce Kamakura Izuru sul continuo del piano per la Distruzione (alludendo al secondo videogioco).



## 6.5 Anime

Il franchise di *Danganronpa* è composto anche da due stagioni dell'anime ispirate ai videogiochi, la prima stagione mandata in onda nel 2013 con il titolo *Danganronpa kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生, *Danganronpa: The Animation*) comprendente 13 episodi. La prima stagione è stata definita come vicina al genere *murder mystery*.<sup>43</sup> La seconda stagione dell'anime è divisa in due parti, rilasciate in contemporanea nel 2016 con il titolo *Danganronpa 3: The End of Hope's Peak Highschool, Future Side* e *Despair Side*. La prima, *Future Side* o *Future Arc*, è ambientata dopo gli eventi del secondo gioco, mentre la seconda, *Despair Side* o *Despair Arc*, descrive eventi avvenuti prima dell'inizio del primo gioco, rendendo la stagione un prequel. La serie è taggata come genere *mystery* e *horror* e comprende 24 episodi. L'anime è stato prodotto dallo studio d'animazione giapponese Lerche.

*Danganronpa: The Animation* è stato trasmesso in Giappone dai network MBS, TBS, CBC e BS-TBC a partire dal luglio 2013. È stato trasmesso in inglese da Animax Asia dal 16 novembre 2015 in Indonesia, Thailandia, Filippine e Singapore.<sup>44</sup> Sul sito IMDb ha un rating di 6.8/10 e presenta 24 reviews, mentre su My Anime List ha un totale di 7.1/10 con 534,932 voti.<sup>45</sup> Il consenso generale dei fan dei videogiochi considera l'anime troppo veloce e poco accurato rispetto a *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, nonostante il gioco richieda almeno 15/20 ore di gameplay per essere terminato.<sup>46</sup> Un'altra critica comune tra i fan del gioco è come l'anime abbia tagliato molte delle interazioni tra il personaggio principale, utilizzato dal giocatore, e il resto del cast di personaggi, parte fondamentale del videogioco che creava una connessione tra il giocatore e i personaggi virtuali, rendendo ancora più crudele e d'impatto la loro morte.<sup>47</sup> Nonostante le molte critiche, tra gli elementi più apprezzati dell'anime

---

<sup>43</sup> Scott GREEN, *Bizarre "Danganronpa" Murder Mystery Games Slated for Anime Adaptation*, in "Crunchyroll", 2012, <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2012/12/7/bizarre-danganronpa-murder-mystery-games-slated-for-anime-adaptation>, 01-02-24.

<sup>44</sup> Rafael Antonio PANEDA, *Animax Asia Airst Kamisama Kiss 2nd Season, Danganronpa in November*, in "Anime News Network", 2015, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-11-03/animax-asia-airst-kamisama-kiss-2nd-season-danganronpa-in-november/.94951>, 01-02-24.

<sup>45</sup> *Danganronpa: Kibou no Gakuen to Zetsubou no Koukousei The Animation*, in "MyAnimeList", [https://myanimelist.net/anime/16592/Danganronpa\\_Kibou\\_no\\_Gakuen\\_to\\_Zetsubou\\_no\\_Koukousei\\_The\\_Animation](https://myanimelist.net/anime/16592/Danganronpa_Kibou_no_Gakuen_to_Zetsubou_no_Koukousei_The_Animation), 01-02-24.

<sup>46</sup> Mitch JAY, *Danganronpa: The Animation Review (Anime)*, in "Rice", 2015, <https://ricedigital.co.uk/danganronpa-the-animation-review/>, 01-02-24.

<sup>47</sup> Riot Dragon, *Review: 'Danganronpa: The Animation'*, in "Geeks", 2018, <https://vocal.media/geeks/review-danganronpa-the-animation>, 01-02-24.



vengono spesso nominati la musica, ripresa in gran parte dai temi del videogioco, e i doppiatori che fanno parte della produzione, tra i quali compare Ōyama Nobuyo (大山のぶ代, 1933 - ) che dà la voce a Monokuma, famosa per aver doppiato il gatto Doraemon nell'omonimo anime (ドラえもん), e Ogata Megumi (緒方恵美, 1965 - ), che presta la voce al personaggio di Naegi Makoto, doppiatrice famosa per essere stata la voce del personaggio di Shinji nella serie *Neon Genesis Evangelion*.<sup>48</sup> La prima stagione di *Danganronpa* è disponibile in streaming su Crunchyroll, una delle piattaforme streaming di animazione più grandi del momento, acquisita dalla Sony Pictures Entertainment nel 2021.<sup>49</sup>

La seconda stagione della serie è stata mandata in onda a partire dall'11 luglio 2016 in Giappone su Tokyo MX, BS11 e AT-X, distribuita in inglese da Animax Asia. L'anime era disponibile su Funimation dal 2016 in USA, UK e Irlanda, adesso disponibile su Crunchyroll. L'anime è stato inserito tra le animazioni più aspettate del 2016 dal sito Otaku USA Magazine,<sup>50</sup> mentre HobbyConsolas l'ha inserito nella lista di anime migliori del 2016.<sup>51</sup> Tra il *Future Arc* e il *Despair Arc*, le due storie raccontate nella stagione di *Danganronpa 3*, il *Future Arc* è stato ricevuto in maniera più positiva rispetto al *Despair Arc* da diversi siti di divulgazione, anche se il consenso del pubblico generale sembra essere l'opposto. La serie ha infatti raggiunto un rating di 7.1/10 per il *Despair Arc* con 901 voti, e 6.9/10 per il *Future Arc* con 852 voti su IMDb,<sup>52</sup> e un rating di 7.41/10 per il *Despair Arc* con 105,900 voti, e 7.23/10 per il *Future Arc* con 186,612 su MyAnimeList.<sup>53</sup> È da notare però come su entrambi i siti il *Future Arc* abbia ricevuto più attenzioni rispetto al *Despair Arc*. La ricezione dell'anime in generale è stata positiva, soprattutto grazie alla narrazione frammentata in due archi narrativi che ha riscosso parecchio successo. In onore del rilascio della serie animata, un'escape room

---

<sup>48</sup> Richard EISENBEIS, *Danganronpa: The Animation Makes a Mess of a Great Game*, in "Kotaku", 2013, <https://kotaku.com/danganronpa-the-animation-makes-a-mess-of-a-great-game-1445323314>, 01-02-24.

<sup>49</sup> Giorgio MELANI, *Sony compra Crunchyroll, lo streaming di anime: acquisizione miliardaria ufficiale*, in "multiplayer", 2021, <https://multiplayer.it/notizie/sony-compra-crunchyroll-streaming-anime-acquisizione-miliardaria-ufficiale.html>, 01-02-24.

<sup>50</sup> Matt SCHLEY, *Summer 2016's Ten Most Anticipated Anime, Ranked*, in "Otaku USA Magazine", 2016, <https://otakuusamagazine.com/summer-2016s-ten-most-anticipated-anime-ranked/>, 01-02-24.

<sup>51</sup> Thais VALDIVIA, *Mejores animes de 2016 - Boku no Hero Academia, Mob Psycho 100...*, in "Hobby Consolas", 2016, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-animes-2016-boku-no-hero-academia-mob-psycho-100-74086-n16>, 01-02-24.

<sup>52</sup> *Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen - Mirai-hen*, in "IMDb", [https://www.imdb.com/title/tt6027642/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt6027642/?ref=fn_al_tt_1); <https://www.imdb.com/title/tt6016316/>, 01-02-24.

<sup>53</sup> *Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen - Kibou-hen*, in "MyAnimeList", [https://myanimelist.net/anime/34103/Danganronpa\\_3\\_The\\_End\\_of\\_Kibougamine\\_Gakuen\\_-\\_Kibou-hen](https://myanimelist.net/anime/34103/Danganronpa_3_The_End_of_Kibougamine_Gakuen_-_Kibou-hen); *Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen - Mirai-hen*, in "MyAnimeList", [https://myanimelist.net/anime/32189/Danganronpa\\_3\\_The\\_End\\_of\\_Kibougamine\\_Gakuen\\_-\\_Mirai-hen](https://myanimelist.net/anime/32189/Danganronpa_3_The_End_of_Kibougamine_Gakuen_-_Mirai-hen), 01-02-24.

a tema *Danganronpa* è stata allestita in Giappone nelle città di Nagoya, Tokyo e Ōsaka il 16 ottobre e dal 17 novembre 2016 al 27 novembre dello stesso anno.<sup>54</sup> L'evento è stato riproposto anche l'anno seguente a Shibuya.<sup>55</sup>

## 6.6 Manga e *light novel*

### 6.6.1 *Danganronpa/Zero*

Fanno parte del franchise anche diversi manga e *light novel*<sup>56</sup> che si inseriscono tra i videogiochi e le serie animate con storie extra sui personaggi di *Danganronpa*. Nel 2011 vengono rilasciati in Giappone due volumi di una *light novel* dal titolo *Danganronpa/Zero*, *Danganronpa/Zero 1* (ダンガンロンパ/ゼロ 1) pubblicato il 16 Settembre<sup>57</sup> e *Danganronpa/Zero 2* (ダンガンロンパ/ゼロ 2) pubblicato il 14 ottobre,<sup>58</sup> entrambi scritti da Kodaka Kazutaka e illustrati da Komatsuzaki Rui (小松崎類). La storia dei due volumi è ambientata prima degli avvenimenti del primo gioco, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, e vede come protagonista Otonashi Ryōko (音無涼子), una ragazza che perde la memoria ogni pochi minuti e che si trova invischiata in omicidi e segreti contro il suo volere alla Hope's Peak Academy. Solo alla fine della *light novel* è rivelato come la protagonista sia in realtà Enoshima Junko (江ノ島盾子), antagonista dei primi due videogiochi di *Danganronpa*, la quale si era scordata della sua identità. *Danganronpa/Zero* introduce diversi personaggi presenti nel primo videogioco del franchise e mostra come Enoshima Junko abbia preparato gli avvenimenti del primo gioco. La *light novel* è quindi considerata un prequel di *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, e ha riscosso successo positivo.<sup>59</sup> La protagonista che perde continuamente la memoria rende il racconto ripetitivo, ma è anche un ottimo espediente

---

<sup>54</sup> ダンガンロンパ 3x 体感型謎解きゲーム「絶対絶命絶」, in “yte”,

<https://www.yte.co.jp/asobi/danganronpa3/>, 01-02-24.

<sup>55</sup> *Danganronpa 3: The Mystery Maze Zetsubō-hen*, in “Danganronpa Wiki”,

[https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa\\_3:\\_The\\_Mystery\\_Maze\\_Zetsubō-hen](https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa_3:_The_Mystery_Maze_Zetsubō-hen), 01-02-24.

<sup>56</sup> I *light novel* sono brevi racconti in stile novella tipicamente giapponesi e spesso per un pubblico relativamente giovane. Questo tipo di racconti contiene spesso immagini e illustrazioni in stile manga.

<sup>57</sup> ダンガンロンパ/ゼロ 1 [*Danganronpa/Zero 1*], in “Goodreads”,

<https://www.goodreads.com/book/show/18192020-1-danganronpa-zero-1>, 01-02-24.

<sup>58</sup> ダンガンロンパ/ゼロ 2 [*Danganronpa/Zero 2*], in “Goodreads”,

<https://www.goodreads.com/book/show/18192050-2-danganronpa-zero-2>, 01-02-24.

<sup>59</sup> Richard EISENBEIS, *Danganronpa Zero is the “Ultimate” Danganronpa Novel*, in “Kotaku”, 2014,

<https://kotaku.com/danganronpa-zero-is-the-ultimate-danganronpa-novel-1633849483>, 01-02-24.

comico. I protagonisti risultano misteriosi e difficili da comprendere, ma queste loro caratteristiche aggiungono al fascino del mistero e creano un buon sviluppo della storia, la quale termina con un colpo di scena. Il personaggio di Enoshima Junko, uno dei *fan favourite* degli amanti del franchise, è mostrato sotto una luce differente, più emotiva e romantica rispetto alla Junko che compare nel primo videogioco. Nonostante ciò, il suo personaggio rimane fedele a sé stesso e, in generale, i due volumi della *light novel* aggiungono informazioni interessanti alla *lore*<sup>60</sup> di *Danganronpa* e sono un must per i fan del franchise. Kodaka stesso afferma come scrivere *Danganronpa/Zero* gli abbia dato la possibilità di rendere più completo l'universo di *Danganronpa*.<sup>61</sup> All'interno dei volumi non mancano gli elementi portanti del franchise di *Danganronpa*, già visibili dal primo gioco: elementi di *gore* e violenza, momenti comici spesso incentrati sul nonsense, resi in questo caso ancora più prominenti tramite l'utilizzo dell'amnesia della protagonista, e dei momenti borderline erotici, inseriti nella storia tramite la figura di un ragazzo dai lineamenti infantili che si rivela essere scurrile ed estremamente interessato al sesso.

### 6.6.2 *Danganronpa Kirigiri*

Nel 2013, dopo il rilascio del secondo gioco *Danganronpa 2: Goodbye Despair* e di *Danganronpa: The Animation*, una seconda *light novel* scritta da Kitayama Takekuni e illustrata da Komatsuzaki Rui vede luce: *Danganronpa Kirigiri* (ダンガンロンパ霧切).

Ispirato a storie di *detective* classiche, come i romanzi di Edogawa Ranpo, Edgar Allan Poe, Agatha Christie e Conan Doyle, *Danganronpa Kirigiri* è un'unica storia divisa in sette *light novel* pubblicate dal 13 settembre 2013 al 17 giugno 2020. La storia è precedente agli eventi del primo gioco e vede come protagoniste due *detective*: Samidare Yūi e Kirigiri Kyōko. La narrazione è dal punto di vista di Yūi, personaggio che compare per la prima volta al lettore e ai fan di *Danganronpa* in queste novelle. Kyōko è invece una delle protagoniste del primo gioco di *Danganronpa* e uno dei personaggi più amati dai fan del franchise. Kyōko è presente in tutte le stagioni dell'animazione di *Danganronpa*, e il suo personaggio compare anche nelle *novel* *Danganronpa/Zero*. Gli eventi narrati nelle *novel* di *Danganronpa Kirigiri*

---

<sup>60</sup> Il termine “lore” viene utilizzato nel campo dei videogiochi con il significato di informazioni riguardo la storia, i personaggi, le ambientazioni e tutto ciò che ha a che fare con un mondo/narrazione fittizia di un certo videogioco.

<sup>61</sup> Jacob CHAPMAN, *Interview: Danganronpa Creator Kazutaka Kodaka*, in “Anime News Network”, 2015, <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-07-22/interview-danganronpa-creator-kazutaka-kodaka/90760>, 01-02-24.

avvengono prima ancora di *Danganronpa/Zero*, avendo come protagonista una Kyōko appena dodicenne. Le *light novel* includono anche alcuni personaggi familiari al lettore, come il padre di Kirigiri, il preside della Hope's Peak Academy, ma per il resto della narrazione introducono quasi esclusivamente personaggi nuovi all'interno dell'universo di *Danganronpa*. Il personaggio di Yūi, creato apposta per *Danganronpa Kirigiri*, è inserito come narratore della storia per fare in modo che i pensieri di Kyōko, *detective* principale che risolve i casi raccontati, siano celati, aumentando l'alone di mistero attorno al suo personaggio e alla risoluzione dei casi stessi. La dinamica che si crea tra le due ragazze è simile al rapporto descritto da Conan Doyle tra Sherlock Holmes e Watson, anche se con una sfumatura più intensa di due ragazze che da sconosciute diventano amiche e, infine, quasi sorelle.

Ogni *light novel* presenta uno o più misteri da risolvere, a volte terminati alla fine del volume, a volte risolti nel volume seguente, intrecciando le storie tra di loro tramite una trama comune che ha a che fare con un'organizzazione segreta, il Comitato di Conforto per le Vittime di Crimini (Hanzai higaisha kyūsai iinkai 犯罪被害者救済委員会) che crea i casi da risolvere e assolda i *detective* che se ne dovranno occupare. L'organizzazione promette vendetta a persone che hanno subito ingiustizie, lasciandoli organizzare, con il loro aiuto, un gioco mortale, durante il quale potranno vendicarsi della persona che li ha causato sofferenza. Il costo per organizzare tali giochi, chiamati Sfide nere (Kuro no chōsen 黒の挑戦) è talmente elevato che il giocatore non sarà quasi mai capace di ripagare ciò che gli viene offerto, portando alla sua morte come ricompensa per l'organizzazione del gioco. Dei *detective* di rango più o meno alto, in base alla difficoltà del gioco, verranno chiamati per risolvere il caso e sconfiggere le persone che vogliono vendicarsi. Il gioco è quindi una vera e propria *challenge* dove è in posta in palio la propria vita. L'uccisione di qualcuno è quasi sempre inevitabile: se il caso non verrà risolto il giocatore si vendicherà di chi li ha causato un torto; se il *detective* risolverà il caso, il giocatore verrà ucciso dal Comitato a causa del debito impagabile che ha accumulato nei loro confronti. I casi introducono personaggi con caratteristiche tipiche di anime e manga, inseriti in un contesto più realistico del solito: è evidente un tentativo, da parte dell'autore, di ricreare un'atmosfera tipica inglese che prevede freddo, neve, luoghi accademici come scuole, biblioteche e centri astronomici. L'autore prende spesso spunto da scrittori famosi inglesi. La maggior parte dei misteri sono omicidi avvenuti in stanze chiuse dall'interno, ovvero sfruttando l'enigma della camera chiusa, o

*locked room mystery* (misshitsu satsujin 密室殺人), estremamente popolare nei romanzi gialli e polizieschi a partire dalla sua prima comparsa in un breve racconto di Edgar Allan Poe del 1841, *I delitti della Rue Morgue* (*The Murders in the Rue Morgue*). Molte novelle e romanzi gialli famosi vengono citati durante lo scorrere delle *light novel*, come *Dieci piccoli indiani* (*And Then There Were None*, 1939) di Agatha Christie, *Kagami jigoku* (鏡地獄, *L'inferno degli specchi*, 1956) di Edogawa Ranpo, *L'innocenza di Padre Brown* (*The Innocence of Father Brown*, 1966) di G. K. Chesterton, o altri autori come Ellery Queen, Alexandre Dumas e Deanna Raybourn. Vengono poi nominati anche molti *serial killer* o casi famosi realmente avvenuti, come il caso di Constance Emily Kent, il Killer dello Zodiaco ed Elizabeth Báthory,

Le novelle non mancano di citare diversi scrittori di gialli giapponesi come Utano Shōgo (歌野晶午), Ayatsuji Yukito (綾辻行人, pseudonimo di Uchida Naoyuki 内田直行), Uehara Masahide (上原正英, anche noto come Arisugawa Alice 有栖川有栖) e Yokomizo Seishi (横溝正史), oltre ad includere riferimenti a videogiochi famosi giapponesi come *La leggenda di Zelda* e *Dragon Quest*.

Tra le caratteristiche tipiche del franchise ritroviamo alcune descrizioni estremamente crude di scene dei delitti, corpi e violenza descritti senza badare a scrupoli, con menzione di stupri e crimini sessuali. Le *light novel* contengono alcuni elementi erotici e comici, anche se decisamente in maniera minore rispetto alle *light novel* di *Danganronpa/Zero* o dei giochi principali del franchise. Questa serie di racconti si distacca come genere dal resto del franchise per il suo carattere quasi puramente ispirato alla *detective novel* e *mystery novel*. Gli avvenimenti di tutti e sette i volumi esistenti si svolgono da dicembre a marzo, descrivendo un arco di narrazione breve e rendendo possibile ambientare tutte le *novel* durante l'inverno.

### 6.6.2 A Primo volume

Il primo volume comincia in *medias res*, introducendo i personaggi principali mentre si trovano già nel mezzo del caso da risolvere, all'interno dell'osservatorio Sirius (Sirius tenmondai シリウス天文台). Fin dall'inizio la narrazione è dal punto di vista di Yūi, che identifica Kyōko come colpevole del caso. All'interno dell'osservatorio, Kyōko e Yūi si

risvegliano dopo essere state drogate, e trovano i cadaveri dei rimanenti *detective* che erano stati chiamati sul posto come loro. I corpi sono smembrati sui letti in cui giacciono nelle diverse camere presenti all'interno dell'osservatorio, e i pezzi dei loro cadaveri sono stati scambiati, assemblando dei corpi con i pezzi di tutte e tre le vittime.

男の首は切断され、頭部が切り離されていた。

毛布の下は血まみれで、その真っ赤な色がわたしの網膜を焼くように刺激する。

わたしは視界から色を取り除くように目を逸らし、すぐにその場を離れた。<sup>62</sup>

Il collo dell'uomo era stato amputato, la testa era stata mozzata.

Sotto le coperte era imbrattato di sangue e quel colore rosso vivo mi stava irritando la retina, facendola bruciare. Distolsi lo sguardo da quella visione per rimuovere l'immagine di quel colore dai miei occhi e lasciai subito quel posto.

La narrazione procede durante il secondo capitolo con un flashback che introduce il Comitato di Conforto per le Vittime di Crimini, il suo scopo e il suo *modus operandi*. Il lettore è poi riportato con il terzo capitolo nei panni di Yūi che, il 10 dicembre, riceve la lettera che le offre l'ingaggio di partecipare al caso dell'osservatorio, che ha inizio il 12 dicembre. Il lettore viene quindi introdotto a tutti i *detective* partecipanti al caso, le persone ritrovate morte all'inizio della storia. I *detective* raggiungono l'osservatorio e investigano il luogo fino alla fuoriuscita di gas soporifero che fa addormentare tutti quanti. Il quarto capitolo contiene delle immagini riassuntive dell'identità di ogni partecipante. Il quinto capitolo riprende la narrazione dall'inizio della novella: Yūi e Kyōko, uniche superstiti, stanno indagando i corpi delle vittime. Yūi, avendo rinvenuto Kyōko svenuta con l'arma del delitto a suo fianco, ammanetta Kyōko ad una poltrona che si trova al centro dell'osservatorio, non ancora fidandosi della ragazza. Kyōko riesce a risolvere il caso senza muoversi dalla poltrona, affidandosi esclusivamente agli occhi e parole di Yūi. La risoluzione del caso fa l'occhiolino alla storia breve *La poltrona umana* di Edogawa Ranpo. Il colpevole del caso dell'osservatorio viene scoperto nascosto all'interno della poltrona sulla quale Kyōko è stata seduta per tutto il tempo. I rimanenti due capitoli presentano la soluzione del caso e

---

<sup>62</sup> KITAYAMA Takekuni, *ダンガンロンパ霧切 1*, Seikaisha, Tokyo, 2013, p. 13.

confessione dell'assassino, mentre Yūi e Kyōko decidono di indagare più a fondo su chi può aver organizzato il gioco a cui hanno partecipato all'osservatorio. Le due *detective* diventano amiche, e Yūi condivide la triste storia della morte di sua sorella minore quando erano ancora bambine: la sorella era stata rapita e uccisa mentre le due ragazze erano a casa da sole, spingendo Yūi e voler diventare una *detective* nel futuro. Le protagoniste sono interrotte durante il giorno di Natale da un *detective* che si presenta a loro come Namamura Suisei, il quale le invita a partecipare ad un'altra Sfida nera.

### 6.6.2 B Secondo volume

Il secondo volume riprende da dove il lettore era stato lasciato alla fine del primo, e Yūi e Kyōko parlano con Namamura Suisei il 25 dicembre. Il *detective* le mette al corrente di alcune informazioni preziose riguardo il comitato, e le invita a partecipare alla Sfida nera che gli è stata recapitata. Il secondo capitolo comincia con l'ingresso dei tre *detective* al Norman Hotel, dove il caso si svolgerà per i seguenti giorni. Vengono introdotti i personaggi che prendono parte alla sfida e le loro motivazioni per trovarsi sul luogo. Il terzo e quarto capitolo danno inizio al caso, dove vengono spiegate le regole del gioco: un'asta. Avviene il primo omicidio, e tutti i giocatori sono costretti a scommettere soldi all'asta per ottenere un'immunità che li permetterà di non essere uccisi. Avviene il secondo omicidio, ancora una volta un mistero a camera chiusa, e i giorni si susseguono alla ricerca del colpevole, in un ciclo di aste e omicidi. Ogni notte, a partire dalle 10 di sera fino alle 7 di mattina del giorno dopo, tutti i partecipanti sono costretti a rimanere nelle proprie stanze, chiusi a chiave da un lucchetto automatico. Solamente chi ha vinto l'immunità all'asta e il colpevole possiedono una chiave che può aprire tutte quante le stanze della casa. Nonostante la collaborazione dei protagonisti, i continui omicidi sembrano inarrestabili. La risoluzione del caso è ancora una volta proposta da Kyōko, che scopre l'inganno della stanza chiusa tramite l'uso dell'architettura del Hotel, svelando l'omicida. Riuscendo con l'ingegno a vincere l'ultima asta, Yūi e Kyōko sono salve, ma incapaci di arrestare il criminale, non essendo le *detective* assegnate al caso. Namamura però non ha nessuna intenzione di scoperchiare il colpevole, essendosi alleato con l'assassino per ottenere un compenso monetario. Il gioco ha termine a Capodanno con l'apparizione del capo del Comitato, un *detective* del *rank* più alto ottenibile: Shinsen Mikaido. Le due ragazze vengono salvate dal bagno di sangue, che stava prendendo



atto a termine del caso, dal loro più grande nemico, che le sfida ad incontrarsi nuovamente in futuro dopo aver rivelato al lettore una sua esistente connessione con la famiglia Kirigiri.

### 6.6.2 C Terzo volume

Il terzo volume comincia il 7 gennaio, una settimana dopo la conclusione degli eventi del secondo volume. Kyōko è scomparsa e Yūi continua l'investigazione sul Comitato da sola. Yūi viene poi contattata da un *detective* parte del comitato, Ryūzōji Gekka, che la pone davanti ad una scelta da compiere: accettare una Sfida nera contro di lui, o unirsi al Comitato. Yūi decide di accettare la Sfida, e nel caso dovesse vincere, Ryūzōji smetterebbe di collaborare con il Comitato. Viene quindi presentato il collaboratore più stretto di Ryūzōji, che si fa chiamare Licorne, o Lico. Una volta tornata al dormitorio della scuola, Yūi trova Kyōko ad aspettarla, la quale si rifiuta di farle sapere dove è stata. Le due *detective* aprono la busta nera a loro consegnata, e trovano al suo interno 12 Sfide nere da affrontare in 168 ore di tempo, tutte a carico di Yūi. Le ragazze decidono di chiedere aiuto a uno dei *detective* più famosi al mondo, Mikagami Rei, il quale è però al momento introvabile. È Ryūzōji stesso a dare un indizio alle ragazze di dove si possa trovare Rei, affiancandole a Licorne per trovarlo. Il secondo capitolo si apre con una caccia a Rei e un susseguirsi di scene d'azione che vedono le *detective* sconfiggere i diversi assassini che sono sulle tracce di Rei, solo per scoprire che la persona che stavano cercando era stata al loro fianco da tempo: Licorne ammette di essere Rei una volta sconfitti tutti gli assassini. Il capitolo tre vede i tre *detective* dividersi i 12 casi per poterli risolvere più in fretta, estraendone a sorte sei per Lico e sei per Yūi e Kyōko. Le due ragazze risolvono il primo caso, un altro caso che sfrutta l'enigma della camera chiusa. Una volta ritornate al dormitorio, all'inizio del capitolo finale, scoprono che Lico (o Rei) ha già risolto cinque dei suoi sei casi, ed è ora su una crociera per risolvere il mancante. Il volume si conclude con la scoperta da parte di Yūi del corpo del nonno di Kyōko, Fuhito, che era stato introdotto nel volume precedente. Il corpo è troppo vecchio per essere morto di recente, portando Yūi a comprendere che il nonno di Kyōko che avevano incontrato qualche giorno prima era in realtà Shinsen sotto copertura, il quale deve aver ucciso il vero Fuhito.

### 6.6.2 D Quarto volume

Il quarto volume della serie inizia con un incontro tra Yūi e il padre di Kyōko, il preside della Hope's Peak Academy, dove viene rivelato al lettore che Shinsen Mikaido era stato parte della famiglia Kirigiri per molti anni come possibile erede del nome familiare. All'epoca Kyōko non era ancora nata e Shinsen era stato scelto come erede, successivamente scartato come opzione alla nascita della ragazza. Dopo l'incontro, Yūi torna nel dormitorio, dove Kyōko la sta aspettando. È il giorno dopo l'inizio della Sfida nera, il quale primo caso è stato risolto dalle *detective* nel volume precedente e i seguenti cinque casi sono stati affrontati dal *detective* Rei. Con ancora cinque sfide da risolvere, Kyōko e Yūi chiamano in aiuto tre *detective*: Yaki Hajiki, Salvador Yadorigi Fukuro e Mizuiyama Sachi. I tre *detective* avevano partecipato il giorno prima alla Sfida nera presso la Villa Takeda, il primo caso dei sei a loro affidati risolto dalle due ragazze. I cinque *detective* riuniti decidono quindi di dividersi i casi rimanenti e affrontarne uno a testa. Il secondo capitolo descrive l'inizio del caso affidato a Yūi, ambientato nell'Scuola per Ragazze Libra (Ribura joshigakuin リブラ女子学院), e procede con il caso affidato a Kyōko presso L'istituto per lo Sviluppo delle Capacità dei Gemelli (Sōseiji nōryoku kaihatsu kenkyūjo 双生児能力開発研究所). Nel primo caso Yūi si risveglia in una stanza insieme al corpo di una studentessa, per poi trovare altre due studentesse della scuola legate e imbavagliate in due casse da morto nella stanza di fronte. Kyōko si ritrova invece a studiare il doppio omicidio di due gemelli, entrambi chiusi in due diverse stanze. Per poter avere accesso a queste stanze è necessario passare oltre due scanner per ogni stanza, i quali si aprono solamente con le impronte digitali di uno dei quattro ricercatori presenti all'interno dell'istituto: ogni ricercatore può aprire solo una porta e la sua impronta digitale è registrata in solamente uno dei quattro scanner presenti nell'edificio. Durante il caso, Kyōko scopre che il progetto in atto nell'istituto è ispirato al romanzo di Alexandre Dumas, *I fratelli corsi* (*Les frères corses*, 1844), secondo il quale due gemelli separati alla nascita riescono a sentire il dolore l'uno dell'altro. All'interno dell'istituto i telefoni non hanno ricezione, per cui, una volta investigata la scena del crimine, Kyōko decide di allontanarsi in macchina con uno dei ricercatori presenti, Tsutsumi, per chiamare la polizia. Il lettore è ora portato a seguire il caso di Salvador Yadorigi Fukuro presso l'Istituto educativo Kareobana (Kareobana gakuen 枯尾花学園), dove un corpo viene ritrovato circondato da candele, una delle quali trapassa lo stomaco della ragazza. La scena del delitto è simile a quella di un rito di magia nera. I presenti sulla scena si rivelano essere tutti parte del Club del Mistero (Misuterikenkyūkai ミステリ研究会) e ognuno di loro si presenta con

il *nickname* che usano all'interno del club, tutti *detective* o scrittori di gialli famosi: Columbo (dalla serie tv americana omonima), Tōru (possibile riferimento al personaggio della serie Detective Conan di nome Furuya Rei, soprannominato Tōru Amuro), Wan Eri (in giapponese Ō erī 王エリ一, dove il primo carattere spesso significa Re o Regina, un chiaro riferimento a Ellery Queen, *detective* protagonista di diversi romanzi gialli scritti da Frederic Dannay e Manfred Bennington Lee) e Kōsuke (probabilmente ispirato al personaggio fittizio creato dallo scrittore Seishi Yokomizo, Kōsuke Kindaichi). Il Club del Mistero rivela avere come rivali il Club della Magia Nera (Kokumajutsu kenkyūkai 黒魔術研究会), immediatamente da loro sospettati dell'omicidio. Tuttavia, Yadogiri alla fine dichiara come colpevole Tōru, il quale aveva ucciso la ragazza parte del Club della Magia Nera dopo il suo coinvolgimento nella morte della sorella di Tōru. I rimanenti ragazzi e il *detective* vengono prelevati dalla scena del crimine da un elicottero mandato da Licorne. A questo punto della narrazione la storia torna a concentrarsi su Kyōko, ancora in macchina con l'assassino del caso dei gemelli, che rivela di non volerla lasciare scendere dalla macchina e di volerla uccidere. Si era vendicato dei gemelli dopo che i due l'avevano passata liscia nonostante avessero ucciso diverse persone, inclusa la moglie di Tsutsumi. Il volume termina con Kyōko ancora nelle mani dell'assassino.

### 6.6.2 E Quinto volume

Il quinto volume si apre sul caso ancora irrisolto di Yūi presso la Scuola per ragazze Libra. Una volta liberate le ragazze nelle casse da morto e fatto ritorno nella stanza dove si era svegliata qualche minuto prima, il corpo della ragazza morta che aveva trovato sembra essere sparito, e le ragazze rimangono intrappolate dentro la stanza ora vuota. Il lettore è ora introdotto per la prima volta al caso di Yaki Hajiki che ha luogo presso il BAR “Goodbye” (BAR 『グッドバイ』). Siamo ora all'11 di gennaio, e il *detective* scopre la scena del crimine dopo aver fatto irruzione nel bar. Pochi minuti prima aveva ricevuto una telefonata da un uomo che affermava di essere legato all'interno del bar e in pericolo di vita, ma una volta entrato all'interno del bar, Yaki trova l'uomo appena morto, con il telefono ancora accanto a lui. Nessuno sembra essere all'interno del bar, eppure il cadavere è fresco e l'uomo ha un coltello conficcato nella schiena. L'ultimo caso dei cinque introdotti nel volume precedente viene ora mostrato al lettore, con protagonista la *detective* Mizuiyama Sachi, che si trova

presso il Museo di Strumenti di Tortura Medievali Occidentali (Chūsei seiō gōmon kigu hakubutsukan 中世西欧拷問器具博物館). Un uomo è stato trovato morto in un capanno vicino al museo, apparentemente bruciato vivo mentre dormiva dopo aver scordato accesa la sigaretta. Una Vergine di Norimberga (strumento di tortura medievale solitamente in ferro, chiamato in inglese *Iron Maiden*) viene trovata intraposta tra la capanna e il museo. La *detective* indaga riguardo la vittima dell'incendio, il professore di un'università, e scopre la cattiva reputazione di quest'ultimo; il professore era solito rubare il lavoro dei propri studenti, portandolo addirittura ad uccidere una sua studentessa per potersi appropriare della sua ricerca. La storia le viene raccontata dall'ex ragazzo della vittima. Dopo un breve intramezzo dove Kyōko viene mostrata ancora dispersa nelle mani dell'assassino del suo caso, la storia riprende con l'investigazione di Yūi, dove viene rivelata la particolare architettura della scuola simile a quella di una bilancia, che aveva permesso ai piani della scuola di essere alzati o sollevati in base al peso degli oggetti e delle persone contenute nelle due stanze collegate tra loro. Sulla scena del crimine compare improvvisamente Yadorigi, che viene però aggredito dall'altrettanto improvviso arrivo di Mizuiyama. Un flashback di qualche ora prima al Bar "Goodbye" viene inserito in questa parte della narrazione, dove Mizuiyama spiega a Yaki la soluzione del caso del bar, un set di corde sospese al soffitto e collegate alla porta e allo scaffale del bar che avevano fatto in modo di far cadere il coltello avvelenato sulla vittima una volta aperta la porta. Risolto il caso, Mizuiyama aggredisce Yaki, uccidendolo. La narrazione torna alla scuola dove si trovano Yadorigi, le due studentesse, Yūi e Mizuiyama, la quale confessa di non volerle far risolvere il caso alle ragazze per fare in modo che Ryūzōji non se ne vada dal Comitato del quale lei stessa fa parte. Con la collaborazione delle studentesse e dei componenti del Club del Mistero, giunti sulla scena sotto consiglio di Yadorigi, Yūi e Yadorigi riescono ad intrappolare Mizuiyama nel meccanismo a bilancia della scuola. Siamo ora al 12 dicembre e Yūi ritorna al dormitorio, dove si accorge della scomparsa di Kyōko. Dopo essersi fatta comunicare da Mizuiyama la soluzione del caso a lei assegnato (la Vergine di Norimberga era stata usata come lente di ingrandimento per catturare i raggi del sole e appiccare un incendio nella capanna vicino al Museo. Il colpevole è l'ex fidanzato della vittima del professore assassinato), Yūi viene informata da Licorne degli spostamenti di Kyōko. Tsutsumi, il criminale che ha rapito Kyōko, l'ha portata nel castello dove ha residenza Ryūzōji. Arrivati sulla scena, Yūi e Lico riescono a salvare Kyōko e scoprono il cadavere di Ryūzōji, morto a causa di una malattia che lo consumava da anni. Mentre sono a cospetto del cadavere, un video viene proiettato nella stanza, e viene rivelato il trucco per scoprire

facilmente gli assassini dei 12 casi da lui programmati: ogni caso era rappresentativo di un segno zodiacale, sarebbe bastato controllare i compleanni delle persone partecipanti in ogni caso e segnare come colpevole chiunque risultasse dello stesso segno delle caratteristiche del caso preso in considerazione (gemelli per il caso di Kyōko, bilancia per il caso di Yūi, etc.). Il volume termina con l'apparizione di un nuovo *detective*, Johnny, il quale convince Lico ad unirsi a lui e al Comitato, lanciando l'ennesima sfida a Yūi e Kyōko. Nella scena conclusiva del volume appare ancora una volta Shinsen Mikaido.

### 6.6.2 F Sesto volume

Il sesto volume comincia in *medias res*, con Yūi e Kyōko che si trovano all'aperto sulla neve, pronte a sparare al loro bersaglio. Immediatamente la narrazione viene riportata indietro di qualche ora, nel mezzo della notte. Mikagami Rei (o Lico) e Johnny si trovano all'interno di una villa. Johnny, un esperto cecchino, si sta preparando a prendere la mira e sparare. I due stanno discutendo i dettagli della Sfida nera che sta avvenendo all'interno della villa, sapendo che Yūi e Kyōko cercheranno di fermare l'assassino dall'uccidere. Una volta spiegata la situazione al narratore la storia ritorna al tempo presente, dal POV (*point of view*, ovvero punto di vista) dei due *detective* che stanno aspettando l'arrivo delle ragazze. Entrambe le squadre di *detective* si sfidano, Johnny e Kyōko a carico di essere i cecchini del loro gruppo. Kyōko riesce a distruggere l'arma del delitto, vincendo il primo round. La narrazione ritorna ora indietro di due settimane, quando i quattro *detective* si erano incontrati per pianificare la sfida e decidere le regole da rispettare; in palio per Yūi e Kyōko è l'opportunità di incontrare Shinsen Mikaido. I giorni successivi sono una descrizione dell'allenamento di Kyōko per prepararsi alla sfida tra cecchini. Yūi sta ancora nascondendo a Kyōko le informazioni che ha ricevuto da suo padre. Il secondo capitolo comincia con l'annuncio della seconda sfida, il luogo è un'isola e gli invitati sono 10. Yūi e Kyōko sembrano pensare che il caso possa essere simile al romanzo di Agatha Christie *Dieci piccoli indiani*. La sfida termina prima ancora che le ragazze possano mettere piede sull'isola, quando Johnny colpisce la treccia di Kyōko da più di 3,000 metri di distanza. Il terzo capitolo si occupa della terza e ultima sfida tra cecchini, ambientata in un parco giochi abbandonato. La sfida comincia il 13 febbraio, gli interi avvenimenti dei 5 volumi precedenti hanno avuto luogo in meno di due mesi. La terza sfida prevede una lotta all'ultimo sangue tra Kyōko e Johnny, che verranno cacciati allo stesso tempo da cinque cecchini diversi. La narrazione si sposta ora a Rei e Johnny che si

stanno dirigendo verso il parco di divertimento, il luogo della terza sfida. Johnny rivela di aver già ucciso due dei cinque assassini sul caso, ma i *detective* vengono attaccati all'interno della casa degli specchi. Johnny riceve un colpo mortale al cranio, mentre Rei viene lasciato morente a terra all'interno dell'attrazione. Con le sue ultime forze, chiama al telefono Yūi e Kyōko, che avevano precedentemente deciso di non partecipare alla terza sfida, implorandole di venire a salvarlo. Le due ragazze decidono di correre in suo soccorso. Le *detective* giungono quindi sul luogo del delitto, dove investigano la scena e trovano Lico ancora vivo, mentre Johnny e il corpo di un altro assassino giacciono nella casa degli specchi. Riescono a risolvere l'omicidio di Johnny, il quale risulta però sospetto per alcuni dettagli presenti sulla scena. Una volta individuata il luogo di uno dei cecchini, Yūi e Kyōko si dirigono verso un palazzo adiacente al parco giochi tramite dei tunnel sotterranei, dove riescono a trovare uno degli assassini nascosto. Una volta sistemato l'uomo, le *detective* tornano a salvare Lico, ancora vivo. È in questo momento che vengono attaccati dall'assassino rimanente, camuffato nella neve. Prima che l'assassino possa infierire un colpo fatale, uno sparo lo trapassa, colpendo anche la treccia di Kyōko allo stesso tempo. Il quarto e ultimo capitolo comincia il giorno dopo gli avvenimenti nel parco dei divertimenti; Lico sta uscendo dall'ospedale e i tre discutono il caso. Johnny aveva solo finto di essere morto, sostituendo il suo corpo con quello di un assassino, il proiettile che lo aveva ucciso aveva rovinato il viso abbastanza da rendere possibile lo scambio di identità. Avendo colpito la treccia di Kyōko, Johnny e Lico hanno vinto la terza e ultima sfida tra cecchini. Johnny regala alle ragazze una chiave come "premio di consolazione". La chiave sembra appartenere agli armadietti presenti nelle stazioni dei treni. Yūi decide di andare ad aprire l'armadietto, trovandoci dentro una busta; il suo contenuto non viene rivelato e la storia breve si conclude il 14 febbraio, il giorno di San Valentino.

### 6.6.2 G Settimo volume

Il settimo volume si apre in un giorno nevoso. Kyōko e Yūi stanno avendo una conversazione, quando Kyōko ammette di voler iscriversi alla Hope's Peak Academy, la scuola per talenti speciali gestita da suo padre e il luogo degli avvenimenti del primo gioco di *Danganronpa*. Siamo ora a metà marzo, e Yūi rivela al lettore di aver ricevuto un biglietto con un numero di telefono per parlare con Shinsen Mikaido all'interno della busta a lei lasciata da Johnny. Quest'ultimo la invita a partecipare ad una Sfida nera per vendicarsi dell'omicidio di sua

sorella minore avvenuto qualche anno prima. Dopo averci riflettuto, Yūi incontra l'uomo di nuovo, tenendo il tutto segreto a Kyōko. Yūi e Shinsen Mikaido hanno una conversazione in un parco pubblico, durante la quale Shinsen le rivela il suo piano di fare diventare Kyōko la *detective* migliore al mondo, capace di salvare il destino dell'umanità. Secondo Shinsen, Kyōko sarebbe capace di raggiungere il suo massimo potenziale solamente dopo aver perso la persona a lei più cara, ovvero Yūi. Per diventare il *detective* migliore al mondo, Kyōko deve abbandonare il suo lato umano. Shinsen minaccia di uccidere Kyōko in caso Yūi si rifiuti di partecipare alla Sfida nera come colpevole. Prima che Yūi possa compiere a pieno la sua scelta, Shinsen commette suicidio davanti ai suoi occhi, dopo averle giurato che il Comitato continuerà a funzionare anche dopo la sua morte. Il primo capitolo si conclude con l'arrivo di una busta nera che invita Kyōko a prendere parte a una Sfida nera nei panni del *detective* presso l'osservatorio Sirius, il luogo del primo caso risolto dalle due ragazze nel primo volume. Con l'inizio del secondo capitolo, Kyōko informa Yūi dell'arrivo della lettera e le due *detective* si dirigono verso l'osservatorio. Sulla strada incontrano il *detective* Yukimura Shiroko, il quale informa le ragazze delle voci secondo le quali Shinsen Mikaido sarebbe morto. Yūi finge di non sapere niente al riguardo. Yukimura ammette di partecipare alla Sfida nera per poter ottenere l'eredità di Shinsen Mikaido, cosa che si rivelerà vera per il resto dei partecipanti alla Sfida, tutti *detective*: Yūhain Kanji e Kadomi Senshi. Al centro dell'osservatorio si erige una colonna di ghiaccio, al suo interno è visibile una piccola scatola. Ogni partecipante ha una camera nella quale è obbligato a rimanere durante la notte. I partecipanti alla sfida sono costretti ad ammanettarsi entrambi i polsi a delle catene lunghe 20 metri che li collegano con il partecipante alla loro destra e alla loro sinistra. Kyōko e Yūi si alleano con l'unica altra *detective* donna, Yukimura, e le tre iniziano a scavare il ghiaccio con un cacciavite che presto si rompe. A fine giornata, i *detective* si ritirano nelle proprie stanze per la notte. Il terzo capitolo, e il risveglio dei *detective* è accompagnato dalla scoperta del cadavere di Yukimura, trovata morta nel proprio letto. Kyōko, che è rimasta a vegliare l'intera notte sulla parte centrale dell'edificio tramite un buco nella serratura, afferma di non aver visto nessuno uscire e rientrare nella propria camera, rendendo il mistero un altro enigma della camera chiusa. I quattro *detective* rimasti decidono, dopo un suggerimento di Kyōko, di scavare il ghiaccio usando la catena che li collega, facendo a turni. Il secondo giorno all'interno dell'osservatorio si conclude e il quarto capitolo comincia ancora una volta con il risveglio mattutino dei *detective* e la scoperta del corpo di Kadomi. Yūhain decide di continuare a scavare il ghiaccio da solo, intimando Kyōko e Yūi di rimanere all'interno di una stanza per poterle controllare. Kyōko sviene dopo aver bevuto dal thermos fornitole da



Yūi, possibilmente contenente sonniferi. La narrazione riprende qualche attimo o ora dopo dal punto di vista di Yūi, apparentemente anche lei svenuta come Kyōko. L'edificio è in fiamme e la scatola all'interno del pilastro di ghiaccio è scomparsa. Yūhain si trova morto nella stanza comune, libero dalle manette. Vicino al suo cadavere viene ritrovata una tessera che riesce a sbloccare le manette delle *detective*. È Kyōko ad ottenere la tessera fra le fiamme, bruciandosi le mani; entrambe le ragazze lasciano l'osservatorio in fiamme. Una volta al sicuro Kyōko accusa Yūi di essere la colpevole, svelando i trucchi da lei usati per commettere gli omicidi. Nonostante Yūi inizialmente neghi le accuse di Kyōko, più la logica della ragazza ha senso meno Yūi riesce a controbattere. Mentre le due ragazze stanno discutendo, una freccia colpisce Yūi nella schiena, rivelando un ancora vivo Yūhain, in fuga dall'osservatorio. Mentre Yūhain e Yūi stanno lottando, Yūi nota una cicatrice sulla gamba di Yūhain che lei stessa aveva inflitto anni prima alla persona che aveva rapito e ucciso sua sorella. Yūi capisce solo in questo momento l'identità del colpevole che stava cercando da anni, e decide di sacrificarsi per poter portare con sé nella morte anche l'assassino di sua sorella. Yūi trascina Yūhain verso l'osservatorio, dove entrambi vengono seppelliti sotto le macerie. Kyōko raggiunge Yūi in fin di vita, scavando tra le macerie in fiamme.<sup>63</sup> Il capitolo conclusivo dell'intera serie si apre con Kyōko in ospedale, dove apprende della morte di Yūi. Ripensando al caso, Kyōko si rende conto di essersi sbagliata sulla colpevolezza di Yūi, grazie ad alcuni dettagli che le erano inizialmente sfuggiti, arrivando alla conclusione che il vero colpevole sia stato Yūhain. Una volta rilasciata dall'ospedale, Kyōko trova una lettera che Yūi le aveva lasciato nella biblioteca dei *detective* dove erano solite fare ricerche assieme. Le pagine conclusive del volume vedono Kyōko all'interno della Hope's Peak Academy, dove incontra per la prima volta Naegi Makoto, il protagonista principale del primo gioco di *Danganronpa* e narratore della storia e avvicinando il lettore all'inizio degli eventi del gioco.

Concludo qui il riassunto delle sette *light novel* di *Danganronpa Kirigiri*, e vorrei ora affrontare alcune considerazioni personali su di esse. Nonostante queste brevi storie abbiano un'ambientazione, narrazione e temi completamente diversi dal resto del franchise di *Danganronpa*, ciò che le rende simili è la morale della storia, in piena linea con *Danganronpa*, dove è sempre discutibile e difficile capire chi possa essere considerato il “buono” e chi il “cattivo” della situazione. A primo impatto è semplice identificare i *detective*

---

<sup>63</sup> Nel gioco di *Danganronpa*, dove Kyōko appare per la prima volta, la *detective* indossa dei guanti in ogni momento, al punto da risultare sospetta agli altri personaggi del gioco. Kyōko verrà costretta a togliersi i guanti, rivelando delle cicatrici di bruciate su entrambe le mani, motivo del suo desiderio di indossare i guanti davanti ad altre persone. Le cicatrici non sono solamente poco piacevoli all'occhio, ma ricordano a Kyōko la morte dell'unica persona con cui sia mai stata amica e che considerava come una sorella maggiore.

come i buoni e i giocatori che si vogliono vendicare tramite omicidio, e il Comitato che li aiuta, come i cattivi. Man mano che la storia progredisce però, vengono rivelati diversi *detective* corrotti, e si arriva addirittura a scoprire che il Comitato stesso è gestito dai *detective* più famosi e competenti al mondo. C'è anche da considerare il fatto che i giocatori che desiderano vendicarsi sono persone che hanno sofferto a causa della morte di qualcuno a loro vicino, e che chiunque aveva causato la loro scomparsa non era stato punito dalla legge. Per questo motivo, il Comitato dà un'opportunità ai giocatori di vendicarsi e di portare alla "giustizia" i criminali che non erano stati puniti per le loro azioni, anche se con la loro morte. Questo dilemma si ripropone in maniera molto simile nei videogiochi di *Danganronpa*, dove i personaggi principali sono costretti ad uccidersi tra di loro da un *mastermind* (l'organizzatore del gioco in stile *battle royale*). In caso si rifiutassero di partecipare al gioco che prevede l'uccisione dei propri compagni, i partecipanti verranno rinchiusi nella scuola in cui si trovano per sempre. Ovviamente dei moventi vengono loro forniti per spingerli ad uccidersi a vicenda, e la situazione di per sé instilla ansia e paura nei giocatori di diventare vittime, stato mentale che può portare ad agire e attaccare per primi. Detto ciò, nessuno dei partecipanti è effettivamente obbligato a uccidere e spesso, quando uno di loro cede alla pressione o decide di commettere un omicidio, i personaggi assassini non vengono reputati come cattivi, sia dai loro compagni sia dai fan del franchise stesso. Questi assassini vengono considerati vittime stesse del gioco a cui son stati obbligati a partecipare. Non si potrebbe forse dire lo stesso delle persone che decidono di vendicarsi dei torti subiti grazie all'aiuto del Comitato, inquadrandole come persone disperate e spinte al punto di non ritorno, al punto da essere disposti a perdere la vita pur di ottenere "giustizia"? Tali assassini potrebbero essere considerati alla pari dei protagonisti del gioco che arrivano a commettere l'omicidio, spinti dalla voglia di vendetta e agevolati dall'esistenza del Comitato. Si potrebbe anche discutere della missione stessa del Comitato, ovvero di portare alla "giustizia" tramite la vendetta personale dei criminali che sono sfuggiti alla legge o che conducono la loro vita impuniti nonostante i crimini commessi. I protagonisti stessi delle *novel* in vari momenti si interrogano sullo scopo del Comitato e su quanto possa essere corretto moralmente:

犯罪被害者救済委員会は必要悪なのか？それこそが彼らの真の目的なのか？<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> KITAYAMA Takekuni, *ダンガンロンパ霧切 2*, Seikaisha, Tokyo, 2013, p. 15.

Che il Comitato di Conforto per le Vittime di Crimini sia un male necessario? Che sia quello il loro vero scopo?

Gli autori lasciano al lettore lo scopo di giudicare i protagonisti della storia e di individuare al suo interno gli antagonisti, spingendolo ad una riflessione sulla giustizia e sulla natura umana.

## **6.7 Lista dei media ufficiali del franchise di *Danganronpa***

A seguire, viene stilata una lista esaustiva dei vari media appartenenti al franchise di *Danganronpa* considerati ufficiali in ordine di uscita, divisi in base alla tipologia di media.

### **6.7.1 Videogiochi**

#### **6.7.1 A Serie principale**

*Danganronpa: Trigger Happy Havoc* (*Danganronpa kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei* ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生, 25 novembre 2010), originalmente disponibile per PlayStation Portatile (PSP), e ad oggi disponibile anche su Android, iOS, Playstation Vita, Windows, OS X, Linux, Playstation 4, Nintendo Switch, Xbox One.

*Danganronpa 2: Goodbye Despair* (*Sūpādanganronpa 2 sayonara zetsubō gakuen* スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園, 26 luglio 2012), originalmente disponibile su PSP e ora disponibile per PlayStation Vita, Windows, OS X, Linux, Playstation 4, Nintendo Switch, Xbox One.

*Danganronpa V3: Killing Harmony* (*Nyūdanganronpa V3 minna no koroshiai shin gakki* ニューダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期, 12 gennaio 2017), originalmente disponibile per PlayStation 4, PlayStation Vita e Windows, ora disponibile su Nintendo Switch, Android, iOS e Xbox One.

#### **6.7.1 B Spin-off**

*Alter Ego* (*Arutā ego* アルターエゴ, 23 maggio 2012), disponibile per Android e iOS.

*Danganronpa: Monokuma Strikes Back* (*Danganronpa: Monokuma no gyakushū*  
ダンガン ロンパ: モノクマの逆襲, 23 maggio 2012), disponibile per Android e iOS.

*Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls* (*Zettai zetsubō shōjo danganronpa another episode* 絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode, 25 settembre 2014), originamente disponibile per PlayStation Vita e successivamente su PlayStation 4 e Windows.

*Danganronpa: Unlimited Battle* (*Danganronpa -Unlimited battle-* ダンガンロンパ -Unlimited battle-, 7 gennaio 2015), originamente disponibile per Android e iOS.

*Cyber Danganronpa VR: The Class Trial* (*Saibādanganronpa VR gakkyū saiban* サイバーダンガンロンパ VR 学級裁判, 13 ottobre 2016), per PlayStation 4.

*Kirigiri Sou* (*Kirigiri sō* 霧切 草, 25 novembre 2016), disponibile per Windows e macOS.

*Danganronpa S: Ultimate Summer Camp* (*Happī danganronpa S chōkōkōyū no nangoku saikoro gasshuku* ハッピーダンガンロンパS 超高校級の南国サイコロ合宿, 4 novembre 2021), originamente disponibile per Nintendo Switch e successivamente per Android, iOS, PlayStation 4 e Windows.

### 6.7.2 Anime

*Danganronpa: The Animation* (*Danganronpa kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei* ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生, 2013), trasmessa in Giappone dai network MBS, TBS, CBC e BS-TBC.

*Danganronpa 3: The End of Hope's Peak Highschool* (*Danganronpa 3 – The end of kibōgamine gakuen* ダンガンロンパ 3 –The end of 希望ヶ峰学園, 2016), trasmessa in Giappone dai network Tokyo MX, BS11 e AT-X.

### 6.7.3 Manga

*Danganronpa: Kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生, 2011-2013), illustrato da Tōya Hajime (燈谷 朔) e pubblicato da Famitsu Comic Clear (ファミ通コミッククリア).

*Danganronpa: Kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei – 4koma kings* (ンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 4コマ KINGS, 2011-2014), illustrato da vari artisti e pubblicato da DNA Media Comics (DNA メディアコミックス).

*Danganronpa: Kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei - Comic anthology* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 コミックアンソロジー, 2011-2014), illustrato da vari artisti e pubblicato da ASCII Media Works (アスキー・メディアワークス).

*anganronpa: : Kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei - The animation* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生: The animation, 2013-2014), illustrato da Tsukimi Takashi (月見隆士) e pubblicato da Kadokawa shoten (角川書店).

*Danganronpa: Kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei - The animation - Comic anthology* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 The animation 電撃コミックアンソロジー, 27 agosto 2013), illustrato da vari artisti e pubblicato da ASCII Media Works.

*Super danganronpa 2: Sayonara zetsubō gakuen* (スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園, 2012-), illustrato da Kuroki Kyu (黒軌キュー) e pubblicato da Famitsu Comic Clear.

*Super danganronpa 2: Dangan island - Kokoro tokonatsu kokoronpa♪* (スーパーダンガンロンパ2 だんがんアイランド ココロ常夏、ここロンパ♪, 2012-2013), illustrato da Kaname Ryū (要 龍) e pubblicato da Mag Garden (マッグガーデン).

*Super danganronpa 2: Chōkōkōkyū no kōun to kibō to zetsubō* (スーパーダンガンロンパ2 超高校級の幸運と希望と絶望, 2012-), illustrato da Suga Kyōsuke (須賀今日助) e pubblicato da Mag Garden.

*Super danganronpa 2: Nanami Chiaki no sayonara zetsubō daibōken* (スーパーダンガンロンパ2 七海千秋のさよなら絶望大冒険, 2012-), illustrato da Suzuraki Karin (鈴羅木 かりん) e pubblicato da Mag Garden.

*Super danganronpa 2: Nangoku zetsubō carnival!* (スーパーダンガンロンパ2 南国ぜつぼうカーニバル!, 2013-), illustrato da Araragi Ayune (あららぎあゆね) e pubblicato da SB Creative (SB クリエイティブ).

*Super danganronpa 2: Sayonara zetsubō gakuen – 4koma kings* (スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園 4コマ KINGS, 2012-2013), illustrato da vari artisti e pubblicato da Ichijinsha (一迅社).

*Super danganronpa 2: Sayonara zetsubō gakuen - Comic anthology* (スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園 コミックアンソロジー, 2012-2013), illustrato da vari artisti e pubblicato da Ichijinsha.

*Super danganronpa 2: Zetsubōteki ingaritsu no naka no Sōda Kazuichi* (スーパーダンガンロンパ2 絶望的因果律の中の左右田和一, 2016), illustrato da Hoshi Tomajirō (星 トマジロウ) e pubblicato da Kadokawa shoten.

*Danganronpa 1・2 - Comic anthology* (ダンガンロンパ1・2 コミックアンソロジー, 2014), pubblicato da Ichijinsha.

*Small Danganronpa 1・2 light* (スモール ダンガンロンパ 1・2 ライト, 2016), illustrato da Kingin (きんぎん) e pubblicato da ASCII Media Works.

*Zettai zetsubō shōjo: Danganronpa Another Episode – Genocider mode* (絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode ジェノサイダーモード, 2015), illustrato da Minami Machika (南 街香) e pubblicato da ASCII Media Works.

*Zettai zetsubō shōjo: Danganronpa Another Episode* (絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode, 2015), illustrato da Tōya Hajime e pubblicato da Famitsu Comic Clear.

*Zettai zetsubō shōjo: Danganronpa Another Episode – Comic Anthology* (絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode コミックアンソロジー, 2015), illustrato da vari artisti e pubblicato da DNA Media Comics.

*Danganronpa gaiden: Killer killer* (ダンガンロンパ害伝 キラーキラー, 2016), illustrato da Sasako Mitomo (笹古 みとも) e pubblicato da Kōdansha sulla rivista Bessatsu shōnen magazine (別冊少年マガジン).

*Revival shot!: Danganronpa – Itagaki hako sakuhin shū* (リバイバルショット! ダンガンロンパ板垣ハコ作品集, 2016), illustrato da Itagaki Hako (板垣 ハコ) e pubblicato da DNA Media Comics.

*Triple bullet: Danganronpa – Watarizora Tsubamemaru sakuhin shū* (トリプルバレット ダンガンロンパ渡空燕丸作品集, 2016), illustrato da Watari Tsubemaru (渡空 燕丸) e pubblicato da DNA Media Comics.



*Danganronpa 3: The end of kibōgamine gakuen – Miraihen / zetsubōhen - Dengeki comic anthology* (ダンガンロンパ 3 The end of 希望ヶ峰学園 – 未来編 / 絶望編 電撃コミックアンソロジー, 2016), illustrato da vari artisti e pubblicato da ASCII Media Works.

*Danganronpa 3: The end of kibōgamine gakuen – Comic anthology* (ダンガンロンパ 3 The end of 希望ヶ峰学園 コミックアンソロジー, 2016), illustrato da vari artisti e pubblicato da DNA Media Comics.

*New Danganronpa V3: Minna no koroshiai shingakki – Comic anthology* (ニューダンガンロンパ V3: みんなのころしあい新学期 コミックアンソロジー, 2017), illustrato da vari artisti e pubblicato da DNA Media Comics.

#### 6.7.4 *Light novel*

*Danganronpa/Zero* (ダンガンロンパ/ゼロ, 2011), scritta da Kodaka Kazutaka e illustrato da Komatsuzaki Rui (小松崎 類); pubblicato da Seikaisha in 2 volumi.

*Danganronpa Kirigiri* (ダンガンロンパ霧切, 2013-2020), scritta da Kitayama Takekuni e illustrata da Komatsuzaki Rui; pubblicata da Seikaisha in 7 volumi.

*Danganronpa: The Animation (Danganronpa : Kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei: The animation* (ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 The Animation, 2014), scritta da Kawakami Ryō (川上 亮) e illustrata da Tsukimi Takashi.

*Danganronpa Tōgami* (ダンガンロンパ十神, 2015-2017), scritta da Satō Yūya (佐藤 友哉) e illustrate da Kōga Yun (高河 ゆん) in 3 volumi.

*Danganronpa 1-2 Beautiful days* (ダンガンロンパ 1・2 Beautiful Days, 2014), scritta e illustrata da vari artisti; pubblicata da Seikaisha.

*Danganronpa Makoto Naegi secret file – The worst day ever (Danganronpa Makoto Naegi secret file, jinsei saiaku no hi ダンガンロンパ Makoto Naegi secret file 苗木誠、人生最悪の日, 2016)*, scritta da Kodaka Kazutaka e inserita all'interno del DVD Blue Ray di *Danganronpa: The Animation*.<sup>65</sup>

### 6.7.5 Teatro

I tre videogiochi principali di *Danganronpa* sono anche stati trasposti in opera teatrale dalla compagnia giapponese Cornflakes (Horie kei 堀江慶),<sup>66</sup> i quali hanno messo in scena *Danganronpa: THE STAGE (Danganronpa kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei THE STAGE ダンガンロンパ希望の学園と絶望の高校生 THE STAGE)*, nel 2014 e nel 2016, *Danganronpa 2: THE STAGE (Sūpādanganronpa 2 sayonara zetsubō gakuen THE STAGE スーパーダンガンロンパ 2 さよなら絶望学園 THE STAGE)*, nel 2015 e 2017 e *Danganronpa 3: THE STAGE (Danganronpa 3: The end of kibōgamine gakuen THE STAGE ダンガンロンパ 3 The end of 希望ヶ峰学園 THE STAGE)* nel 2018.<sup>67</sup>

La produzione di manga, *novels*, anime e videogiochi legata a *Danganronpa* è varia e numerosa, ad attestare la popolarità del franchise e la sua durevolezza nello scorso decennio, con la pubblicazione del primo videogioco nel 2010 e l'ultimo nel 2021.

---

<sup>65</sup> ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 *The Animation Blu-ray&DVD* <第1巻>, in “NBC Universal Entertainment Japan”, <https://www.nbcuni.co.jp/rondorobe/anime/danganronpa/contents/hp0008/index00100000.html>, 01-02-24.

<sup>66</sup> Attivi dal 2010, Cornflakes è una compagnia di produzione che si occupa di diverse produzioni d'intrattenimento. Il gruppo nasce dal lavoro di Horie Kuniyuki (堀江邦幸), ed è principalmente attivo a Tokyo. Sito ufficiale della compagnia: <http://www.cornflakes.jp>, 21-01-24.

<sup>67</sup> ダンガンロンパ *THE STAGE* 公式サイト, in “Cornflakes”, <http://www.cornflakes.jp/dangan/>, 01-02-24.

## Capitolo 7

### **Videogiochi come espressione *ero guro nansensu*: il caso studio di *Danganronpa***

Dopo aver condotto una breve analisi di tre opere *ero guro nansensu* appartenenti a tre epoche diverse, questa tesi prosegue in una simile analisi di alcuni elementi dei tre videogiochi principali della saga di *Danganronpa*. L'analisi è di tipo visuale e narrativa, e si concentra su alcuni momenti salienti della saga. È infatti necessario compiere una scrematura di cosa analizzare in questo lavoro, essendo ogni titolo una compilazione di circa trenta ore di gioco.

#### **7.1 *Danganronpa*: *Trigger Happy Havoc***

Una volta riuniti all'interno della scuola e privati delle loro memorie, i personaggi vengono introdotti ad un gioco in stile *battle royale*. Monokuma annuncia che solo uno di loro potrà uscire dalla scuola, uccidendo uno dei suoi compagni senza essere scoperto, o rimanendo l'ultimo in vita. Gli studenti non sembrano voler partecipare al gioco e Junko si ribella alle regole di Monokuma, assalendolo fisicamente. Monokuma decide di fare un esempio di Junko, e ucciderla davanti a tutti. Nonostante la morte di Junko, il resto dei giocatori non sembra voler commettere il primo omicidio, fino a quando Monokuma regala a ognuno di loro un "movente": un DVD che contiene alcune immagini che dovrebbero stimolare ognuno di loro a voler uscire dalla scuola e, di conseguenza, tentare di compiere un omicidio. Sayaka, l'ex compagna di classe di Naegi Makoto (il protagonista nei quali panni si trova il giocatore), appare essere particolarmente scossa dopo la visione del DVD. Makoto promette alla ragazza di aiutarla a uscire dalla scuola mentre la ragazza piange tra le sue braccia. La mattina dopo aver ricevuto il DVD, il cadavere di Maizono Sayaka viene ritrovato nella camera del protagonista, con il quale la ragazza stessa aveva chiesto di poter scambiare stanza la sera prima. Il giocatore, nei panni di Naegi Makoto, viene immediatamente sospettato, e deve cercare di scoprire chi ha ucciso Sayaka per non essere accusato ingiustamente e per salvare i suoi compagni. In caso fallissero nello scoprire l'assassino sarebbero giustiziati tutti quanti tranne il colpevole. La sofferenza che i protagonisti provano ogni volta che un loro amico viene ucciso non può durare a lungo, dovendo concentrarsi sulle indagini per scoprire quale dei loro compagni ha deciso di tradirli e uccidere per primo. Il colpevole viene trovato a fine processo: è Kuwata Leon, che viene incastrato dalle prove. Il sentimento di disperazione dei

protagonisti è aumentato dalla spiegazione del caso: non è stato Leon a iniziare l'azione omicida, ma Sayaka, che aveva invitato Leon nella camera di Makoto per ucciderlo e incastrare il giocatore. Leon aveva tentato di difendersi mentre Sayaka, l'unico personaggio con il quale il giocatore interagisce per il primo capitolo e per la quale Makoto aveva dei sentimenti teneri, si rivela essere la persona dietro il piano omicida. La ragazza era anche disposta a tradire la fiducia di Makoto, e tentare di incastrarlo, per lasciare la scuola. Leon viene punito da Monokuma, che lo uccide usando il suo Ultimate Talent contro di lui: essendo Leon un giocatore professionista di baseball, il ragazzo viene colpito da delle palle da baseball fino alla morte. Ognuna delle punizioni somministrate da Monokuma è violenta e assurda, spinta all'estremo.

Monokuma fornisce ancora una volta un possibile movente ai partecipanti, e li minaccia di rivelare il loro più grande segreto a tutti se nessuno commetterà un omicidio nelle prossime ore. La seconda vittima è Fujisaki Chihiro. Il caso rivela che Chihiro, che tutti pensavano fosse una ragazza, è in realtà un ragazzo. L'omicidio sembra essere stato commesso da un *serial killer* famoso, Genocide Jack (un chiaro rimando a Jack the Ripper), in quanto il modus operandi è estremamente simile a quello dell'assassino. Una delle ragazze dell'accademia si rivela essere Genocide Jack: Fukawa Toko. La ragazza è affetta da DID (*Dissociative Identity Disorder*), e il suo personaggio vive all'interno dello stesso corpo di Genocide Jack, l'assassino seriale. Toko non ha nessun ricordo di quando Genocide Jack prende il controllo de corpo e viceversa, e vive senza sapere di dividere il corpo con un *serial killer*. Nonostante Toko sia sospetta, l'assassino è rivelato essere Owada Mondo. Ancora una volta, l'assassino non viene presentato come una cattiva persona, e il suo movente viene spiegato al giocatore. Chihiro era preoccupato per i segreti che Monokuma avrebbe rivelato ai partecipanti: sarebbero tutti venuti a sapere della sua identità di genere. Chihiro decide di allenarsi e diventare più forte, così quando Monokuma avrebbe rivelato la sua vera identità di uomo, Chihiro non si sarebbe vergognato del suo corpo debole e femminile. Per diventare più forte in fretta, Chihiro chiede aiuto a Mondo, che considera una figura forte e mascolina. Allo stesso tempo, anche Mondo era preoccupato per il suo segreto che sarebbe stato rivelato presto: anni prima Mondo aveva accidentalmente ucciso suo fratello in un incidente stradale. Con le sue ultime parole, il fratello fece promettere a Mondo di continuare a guidare al suo posto la loro *gang* di motociclistici. Mondo aveva nascosto a tutti come era morto il fratello, e in caso i suoi compagni avessero scoperto come era veramente morto, il gruppo si sarebbe sciolto, facendo rompere a Mondo la promessa fatta al fratello di tenere i motociclistici uniti.

L'unico motivo che Mondo aveva per uccidere Chihiro era quello di mantenere la promessa che aveva fatto a suo fratello maggiore in punto di morte.

All'inizio del terzo capitolo, Monokuma propone di dare a chi riesce a commettere un omicidio senza essere scoperto una sostanziosa somma di denaro, che consiste nel nuovo movente. Celestia convince Hifumi a ideare un piano con lei: Hifumi uccide Ishimaru, solo per poi essere tradito da Celestia, che lo uccide a sua volta. Celestia viene scoperta, e viene rivelato che desiderava i soldi per poter comprare un castello in Europa e riempirlo di bellissimi uomini schiavi pronti a rispondere a ogni suo desiderio. Mentre Celestia viene punita da Monokuma, bruciata al rogo come una strega, un camion dei pompieri guidato dall'orsacchiotto arriva a tutta velocità in suo soccorso, solo per investire la ragazza.

Il quarto capitolo si apre con la rivelazione che Sakura era in realtà una spia di Monokuma. Sakura ammette di aver collaborato con Monokuma e, il giorno dopo, la ragazza viene ritrovata morta. Nel frattempo, i protagonisti trovano alcune foto che li dipingono assieme e sorridenti, nonostante non abbiano nessuna memoria di aver scattato le foto assieme. Il caso di Sakura viene rivelato un suicidio che Asahina, la sua migliore amica, aveva tentato di coprire per non farlo risultare tale. Sempre più misteri sembrano venire alla superficie, e i partecipanti al gioco iniziano a pensare che qualcosa abbia alterato i loro ricordi. Inoltre, Kyōko scopre l'esistenza di un sedicesimo partecipante segreto al gioco, una ragazza di nome Ikusaba Mukuro.

Il capitolo successivo si apre con Makoto che si sveglia di notte e trova una persona con indosso una maschera da wrestler e in mano un coltello ferma davanti al suo letto. Poco dopo, il corpo della persona che Makoto aveva visto durante la notte viene trovato nel giardino. Quando i protagonisti tentano di togliere la maschera al cadavere il corpo esplose, rendendo impossibile identificare il cadavere dal viso. Inizialmente, i protagonisti sospettano il corpo appartenga a Kyōko, ma quando la ragazza compare al processo diventa chiaro che non è lei ad essere stata trovata morta nel giardino. Con il ritorno di Kyōko, i personaggi sono portati a pensare che il corpo trovato sia quello di Mukuro, la sedicesima segreta studentessa partecipante al gioco, che Kyōko aveva scoperto in alcuni documenti nascosti all'interno della scuola. Durante l'esplorazione dell'accademia, i protagonisti hanno anche scoperto una stanza ricoperta di monitor che stanno riprendendo ogni angolo della scuola. Monokuma gli rivela che il gioco che sta accadendo all'interno della scuola è in diretta sugli schermi di tutto il mondo, creando disperazione all'esterno dell'accademia. Mentre i misteri dell'accademia si

infittiscono, il processo per l'omicidio di Mukuro ha inizio. Prima che i protagonisti possano svelare del tutto i trucchi usati da Monokuma per sviare le indagini, Monokuma pone fine al processo, e Makoto viene trovato colpevole. Nonostante il protagonista sia punito, riesce a salvarsi e viene riportato all'interno dell'accademia da Kyōko.

I protagonisti riescono a stipulare un patto con Monokuma: se riusciranno a svelare tutti i segreti dell'accademia e scoprire perché gli sono stati alterati i ricordi, Monokuma li lascerà uscire. In caso contrario, verranno tutti uccisi. I sopravvissuti iniziano a trovare prove della loro esistenza all'interno della scuola prima di aver perso la memoria. Makoto scopre che Kyōko è la figlia del preside della scuola (il quale viene ritrovato all'interno di un pacco regalo, ormai ridotto ad un mucchio d'ossa), e che tutti i partecipanti al gioco si conoscevano prima del suo inizio: erano tutti compagni di classe alla Hope's Peak Academy.

Durante il processo finale i protagonisti scoprono che il corpo mascherato apparteneva a Mukuro, ma che era già morta da giorni quando venne da loro ritrovata. Mukuro era la sorella gemella di Junko, e si era spacciata per Junko fin dall'inizio. Quando Junko viene uccisa da Monokuma nel primo capitolo del gioco ad essere uccisa era stata in realtà Mukuro. Viene quindi svelato il vero cattivo che ha controllato Monokuma fin dall'inizio, nascosta all'interno della scuola: Junko. Junko aveva ucciso la sua stessa sorella gemella pur di raggiungere il suo obiettivo di far sprofondare i partecipanti al gioco, e gli spettatori all'esterno, nella disperazione più totale. La scoperta finale che getta i partecipanti nel terrore è la realizzazione che il mondo al di fuori dell'accademia è completamente in preda alla disperazione e quasi completamente distrutto. Il mondo esteriore è sprofondato nell'anarchia a causa di una guerra che sta portando morte e disperazione scatenata da Junko, un evento conosciuto come "the biggest, most awful, most tragic event in human history".

Questo elaborato presenta ora alcuni elementi importanti per analizzare il videogioco come parte del genere *ero guro nansensu*. Questa analisi vuole sottolineare una somiglianza di alcuni elementi dei tre media *ero guro nansensu* precedentemente analizzati e i videogiochi di *Danganronpa*.

### **7.1.1 Il nonsense in *Danganronpa*: *Trigger Happy Havoc***

Durante lo svolgimento del gioco, la trama viene interrotta momentaneamente per presentare una serie di scene chiamate "Monokuma theater". Durante questi brevi teatrini, l'orsetto parla

di diverse tematiche, solitamente in puro stile nonsense o trattando tematiche autoreferenziali al gioco stesso. A seguire, alcuni esempi di copione di questi spezzoni.

### Monokuma theater 1

I need an immediate, fast-acting pick-me-up! / If it doesn't act now, it's the same as giving in to regret. / What do you think guides the world? Speed, of course! / That's why Formula One drivers are so popular! / Any idiot can accomplish something if they take it slow. / Even a human piece of excrement could create a masterpiece if they spent their entire life on it! / Someone who does things in a timely fashion is both wise and admirable. / Straight is better than a curve or an angle. Freestyle is better than the backstroke or breaststroke! / Drive-thru is better than sit-down! A Sunday comic artist is smarter than a graphic novelist! / What I'm saying is, speed is the gold standard of the standard world. / Which is why I said I need that pick-me-up!

(Meanwhile, 0.000002 seconds later...) <sup>1</sup>

Lo schermo si sposta al risveglio dei personaggi, i quali scoprono poco il cadavere di Sayaka. Monokuma sottintende che l'omicidio commesso è il suo "pick-me-up", ovvero il suo tirami sù.

### Monokuma theater 2

Imagine you're all in a big spaceship, in the middle of an intergalactic adventure. You've heard of Noah's Ark, right? We're sort of like that. We've set sail and left Earth behind! / Here you don't have to worry about crazy neighbors, corrupt cops, drunk drivers, or pyromaniacs! / You don't have to worry about the ozone layer, or asthma-inducing air pollution! / And of course, you don't have to stress about studying for finals or practicing for the big game! But... / But even our divine world of freedom has a few rules. / After all, freedom can only exist \*because\* of rules. / If you're really dead set on returning to that tiny piece of dog poop you call Earth... / ...please do your best to follow the rules. I hope I've made myself perfectly clear. / So then, let's everyone do our best to follow these new guidelines and live happily ever after together! <sup>2</sup>

### Monokuma theater 3

Hey, do you have a second? I wanna confide in you... / It's about the prevailing world attitude right now. / The difference between passive and active. I mean... / For example, it's the difference between like, "Oops! I killed him," and, "Yeah that's right. I killed him." / Amazingly, there are tons of people who don't understand the difference. Can you

---

<sup>1</sup> Spike Chunsoft, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.

<sup>2</sup> Ibid.



believe it!? / But there's a HUGE difference between "Oops!" and "That's right." You know what I'm saying, right? / Anyone can kill someone in the heat of the moment. But surprisingly few can do it with calculated intent. / To make that choice, then put it into action, it's way harder than just letting your emotions lead you. / It's all about preparation. Resolve. / So maybe you're wondering, what's the point I'm trying to make? / Well, I'm not totally sure myself. Maybe you should try reading between the lines. <sup>3</sup>

In questo caso, Monokuma comincia il discorso con l'intenzione di impartire una lezione allo spettatore, il quale significato si perde velocemente (o non era presente fin dall'inizio). Monokuma stesso alla fine del teatrino annuncia di non sapere cosa sta cercando di dire e incoraggia il lettore a "leggere tra le righe". In questo caso, Monokuma incoraggia il giocatore a cercare un significato nelle sue parole subito dopo aver ammesso di non sapere lui stesso quale questo sia.

#### Monokuma theater 4

Little kids have it so easy.../ Cause they can put **Li'l** in front of their name, and right off the bat everyone thinks they're cute! / Well fine then! I want everyone to start calling me **Li'l Monokuma!** / See? Just by adding that, my cuteness goes up by at least like, 10%. Right? / Yeah, the world doesn't have nearly enough "**Li'l's!**" / More "**Li'l's**" would lead to the salvation of the world! / Just imagine... "Li'l Arsonist," "Li'l War Criminal," "Li'l Destruction of the Environment"...! / "Li'l Hit and Run," "Li'l Death Tax," "Li'l Great Depression"! / Even the darkest subject can suddenly become brighter! / Our dreams are expanding-ding-ding! <sup>4</sup>

I racconti di Monokuma sembrano contenere un messaggio di carattere sociale difficile da comprendere, forse proprio per la sua inesistenza. Come spesso succede nel nonsense, l'autore di questi testi sembra suggerire la presenza di un significato, negandolo allo stesso tempo.

#### **7.1.2 L'erotico in *Dangaronpa: Trigger Happy Havoc***

Durante il primo capitolo, mentre Sayaka e Makoto parlano del DVD contenente il movente e Makoto promette di aiutare la ragazza, per la quale prova dei sentimenti d'attrazione, Monokuma appare per parlare con i due:

---

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ibid.

Monokuma: ...It's standing up!

Sayaka: Kyah!

Monokuma: Makoto! It's standing up!

Makoto: \*What's\* standing up!?

Monokuma: Do you even have to ask? Your flagpole!

Makoto: Get the hell out of here!

Monokuma: No! No! I wanna join in!

Makoto: Dammit! Well if you won't leave, then tell us what the hell is up with those videos!

[...]

Monokuma: Ahh... it's about to come out... It's gonna come out! My pristine, pure white... ..stuffing! My honest, innocent stuffing is about to come gushing out! <sup>5</sup>

Durante il videogioco, diversi momenti comici a sfondo sessuale sono inseriti all'interno della narrazione, alimentando l'immaginazione erotica del giocatore nei confronti dei personaggi femminili. Una certa tensione erotica è sentita tra il personaggio di Makoto e diverse protagoniste femminili dei giochi, inclusa una sottintesa relazione amorosa tra Makoto e Kyōko.

Durante il *gameplay*, inoltre, sono incluse immagini vagamente erotiche (figura 1). Nonostante il gioco sia rivolto principalmente a un pubblico maschile eterosessuale, alcune delle relazioni virtuali tra i protagonisti del gioco sembrano essere rivolte ad un pubblico femminile (sempre in caso si parli di un pubblico eterosessuale). Durante lo svolgimento del gioco, viene esplorata la relazione tra Celestia e Hifumi, presentata principalmente nei suoi elementi sadomasochisti. Celestia trova Hifumi disgustoso e lo usa come schiavo personale. Nonostante Celestia lo insulti, Hifumi

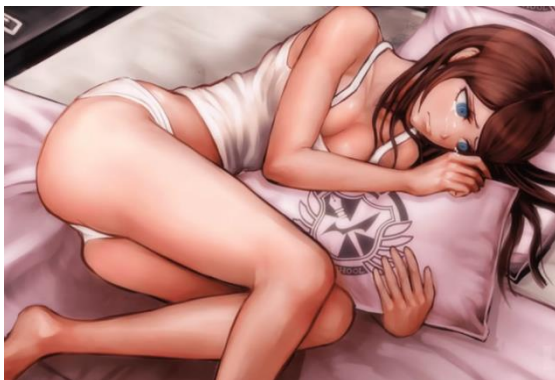


Figura 1, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.



Figura 2, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.

<sup>5</sup> Ibid.

prova piacere nel suo ruolo di sottoposto alla ragazza. Inoltre, Celestia rivela prima della sua morte il suo desiderio più grande: essere circondata da uomini affascinanti da lei pagati per essere i suoi schiavi (figura 2). Una simile relazione viene sviluppata tra Toko e Byakuya, questa volta con i ruoli invertiti. Toko, e la persona con cui condivide il corpo, Genocide Jack, adora essere insultata da Byakuya, e prova piacere nell'obbedire a ogni suo ordine. Toko si riferisce a Byakuya con l'appellativo "Master", ed è disposta a sacrificare ogni cosa per compiacerlo. Le preferenze sessuali di Toko sono espresse in vari momenti del gioco, e chiaramente legate a pratiche BDSM (figure 3 - 4).



Figura 3, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, 2010.

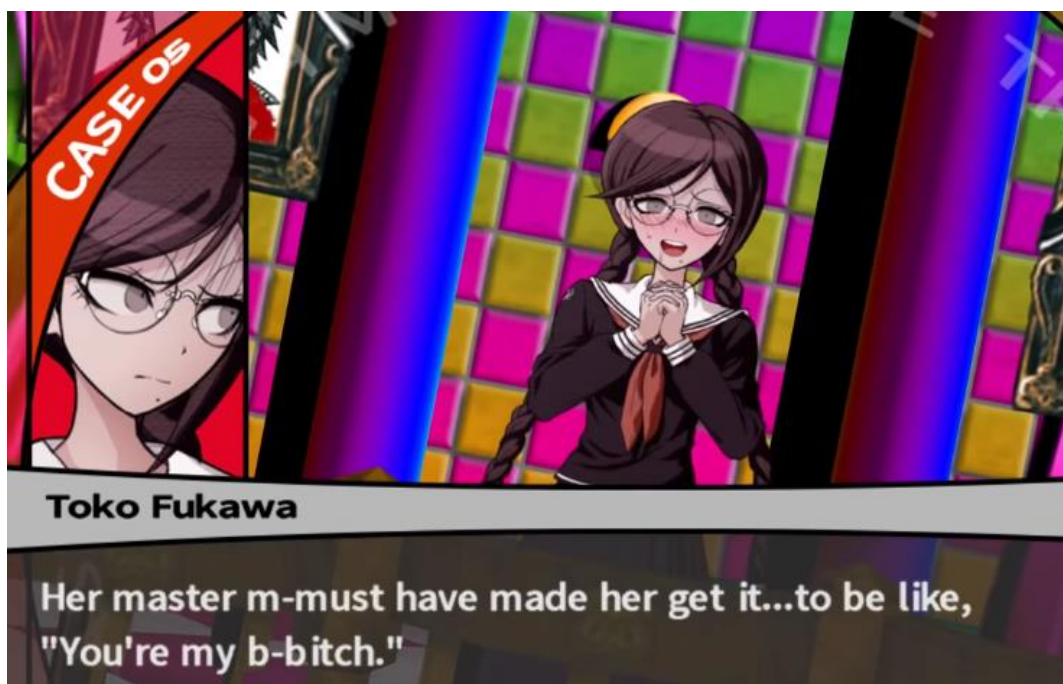


Figura 4, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, 2010.



Inoltre, come menzionato precedentemente, durante il gioco extra *School life*, Makoto ha l'opportunità di collezionare gli indumenti intimi dei protagonisti del gioco, ragazze e ragazzi, aumentando con loro il suo livello di amicizia.

### 7.1.3 Il grottesco in *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*



Figura 5, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.

Dopo il ritrovamento del cadavere di Sayaka (figura 5), Makoto esprime i suoi sentimenti al giocatore: “A deep, dark Despair worked its way through my body, and then exploded out of me”.<sup>6</sup> Il tema della speranza e della disperazione è centrale nella narrazione di *Danganronpa*. Come

discorso precedentemente, il grottesco si manifesta in maniera più effettiva se messo a confronto con il sublime. Nella stessa maniera, la speranza si manifesta in maniera più effettiva quanto più e disperata la situazione in cui si trovano i protagonisti. L'antagonista principale della serie, Enoshima Junko, ha il talento di essere l'Ultimate Despair. Il desiderio di Junko è quello di sperimentare la disperazione più totale e, per fare ciò, organizza il gioco all'interno dell'accademia. Quando Makoto si rivela come l'Ultimate Hope, contrastando Junko, la ragazza prova una sensazione di dolore e piacere allo stesso tempo: dolore per aver perso e dover procedere verso la morte, piacere per aver provato la disperazione più forte che

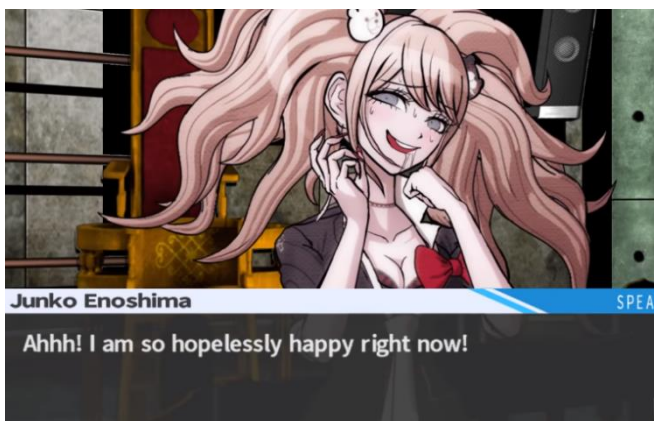


Figura 6, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.

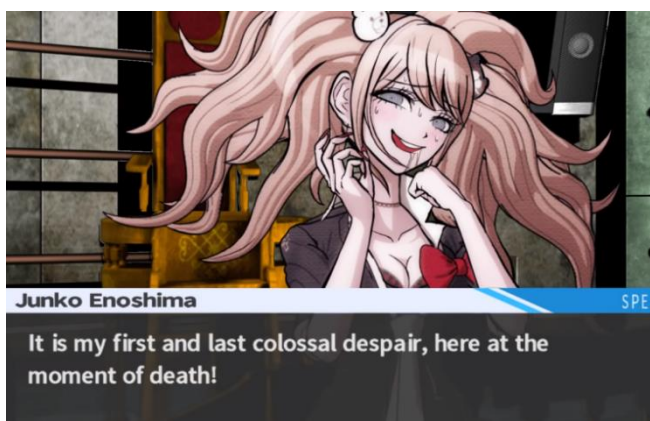


Figura 7, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.

<sup>6</sup> Ibid.

potesse mai raggiungere (figure 6 - 7). Questo meccanismo è molto simile al piacere sadomasochista che provavano le vittime dell'assassino in *Mōjū*, dove piacere e dolore si uniscono in un sentimento contrastante. La disperazione (il grottesco), appare al giocatore in maniera più chiara quando posta in confronto con la speranza (il sublime, figura 8).

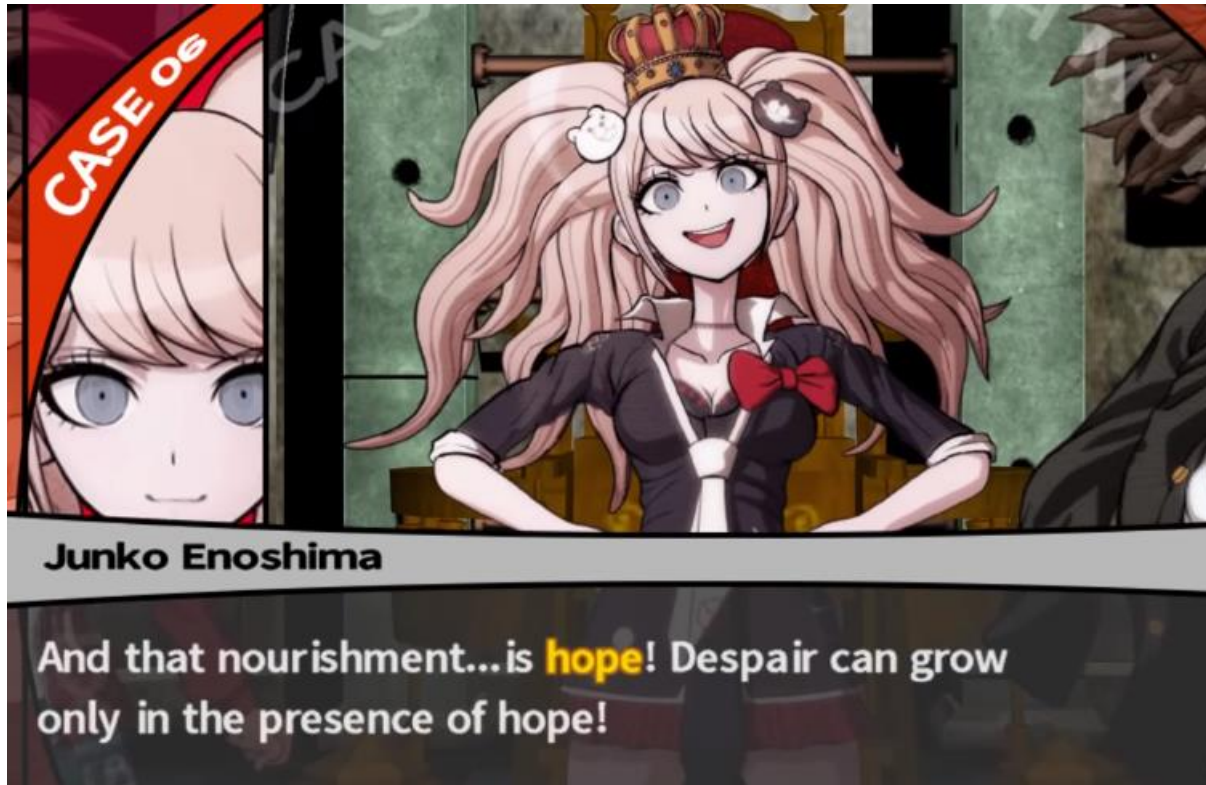


Figura 8, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, 2010.

Durante la narrazione, diverse frasi, spesso pronunciate da Monokuma, sono di carattere grottesco, instillando paura nel giocatore tramite il lato comico dell'orsacchiotto che fallisce nell'eliminare completamente i sentimenti di terrore che le sue parole ispirano. Un esempio a seguire:

Monokuma: She just dies, that's all. Just went and died. It's no more remarkable than the inevitable demise of the entire human race. It's just as natural as the eventual end of the world itself. This isn't some superhero comic. So it's not like when you die, you didn't \*really\* die. This is reality!<sup>7</sup>

In questo caso, Monokuma termina la frase con “This is reality”, un commento metanarrativo che tenta di inserire il giocatore all'interno del mondo di *Danganronpa*. La frase è allo stesso tempo un commento comico, in quanto il giocatore è ovviamente a conoscenza del fatto che il mondo del gioco non è la realtà. Il commento finale di Monokuma è quindi ironico.

---

<sup>7</sup> Ibid.

Il sentimento di grottesco è poi aumentato dall'inserimento all'interno dei giochi di immagini considerate carine (*kawaii*) ed un'estetica completamente opposta a quella solitamente utilizzata in giochi horror: fiori, colori accesi o pastello, cuori ecc. Monokuma stesso, che è un orsetto peluche, è simbolo del contrastante tono di *Danganronpa*. La trama horror di genere *battle royale* del videogioco è in contrasto con la sua estetica. L'unione dei due elementi contrastanti aumenta il sentimento grottesco del videogioco (figure 9 - 10).



Figura 9, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.



Figura 10, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.

Le punizioni che Monokuma crea per giustiziare i colpevoli di omicidio sono l'esempio perfetto della differenza tra il grottesco e il "perturbante" (*uncanny*). Le punizioni sono grottesche in quanto terrificanti, ma tramite la loro assurdità e lato comico respingono in parte il sentimento di paura causato dal grottesco: uno dei protagonisti giustiziati è addirittura trasformato in burro (figure 11 - 14). Il lato comico delle esecuzioni non è prevalente abbastanza da scacciare completamente i sentimenti di terrore causati dalla morte dei personaggi, e la reazione disperata dei protagonisti del gioco rafforza il dolore della loro morte. Il tentativo fallito di respingere questi sentimenti negativi tramite il comico e l'assurdo



Figura 11, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.

aumenta i sentimenti di paura, in quanto anche il loro lato comico diventa spaventoso.



Figura 12, *Danganronpa: Trigger happy havoc*, 2010.





Figura 13, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, 2010.



14, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, 2010.

## 7.2 *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

I protagonisti del secondo gioco si risvegliano su un'isola tropicale, parte dei loro ricordi persi come i protagonisti del primo gioco. L'ultima cosa che ricorda il protagonista Hinata Hajime, personaggio nei panni del quale si trova il giocatore, è quella di trovarsi di fronte alla

Hope's Peak Academy, nella quale era stato appena ammesso. Inizialmente introdotti ad una vacanza scolastica il quale scopo è quello di stringere l'amicizia tra i compagni di classe, il viaggio viene interrotto da Monokuma, che trasforma il ritiro sull'isola in un *battle royale*. Per risollevare il morale del gruppo, i ragazzi decidono di organizzare una festa. Mentre i protagonisti si stanno divertendo alla festa avviene un blackout, durante il quale scompare Byakuya; il suo cadavere viene trovato pochi attimi dopo sotto ad un tavolo. Teruteru viene identificato come colpevole, spinto a commettere l'omicidio dal suo forte desiderio di tornare a casa e rivedere sua madre.

L'inizio del secondo capitolo introduce in maniera più approfondita il personaggio di Nagito. Nagito, lo studente con il talento di essere estremamente fortunato (Ultimate Lucky Student), esprime sentimenti forti nei confronti dei suoi compagni talentuosi. Nagito non si ritiene alla pari dei suoi compagni, al punto che si propone come vittima sacrificale per un eventuale omicidio:

So... I want you guys to believe me when I say... /...I don't mind if you kill me, but if that happens I want you to let me help. /I don't care if the killer survives, or if everyone but the killer survives. /I just...want both sides to do their very best. /I want to see with my own two eyes...the **absolute hope** that lies ahead. /Yep, I'm really lucky! /Someone as insignificant as me will be there when hope and Despair collide, and unleash their energy...<sup>8</sup>

Il personaggio di Nagito è difficile da inquadrare a causa della sua moralità grigia. Nagito non è interessato alla sopravvivenza del gruppo o della sua persona, quanto più ad assistere ad uno scontro tra speranza e disperazione. Al contrario di Junko, Nagito vuole sperimentare la speranza più assoluta. Il mezzo per raggiungere questo stato è lo stesso di Junko, ovvero creare la più grande disperazione possibile per poter sperimentare la più grande speranza possibile. Nonostante il loro interesse sia opposto, il loro metodo per raggiungere la speranza è lo stesso utilizzato per raggiungere la disperazione.

Durante l'esplorazione dell'isola, Sonia e Hajime scoprono una biblioteca, dentro la quale trovano informazioni sull'isola in cui si trovano. Tra i libri ne compare anche uno che parla di Genocide Jack (un riferimento al primo gioco) e di Sparkling Justice, un altro *serial killer* famoso. Sonia si rivela essere una grande fan di questo assassino seriale, che è soprannominato "The Ally of Justice" (l'alleato della giustizia), in quanto uccide solamente

---

<sup>8</sup> Spike Chunsoft, *Danganronpa 2: Goodbye despair*, 2012.



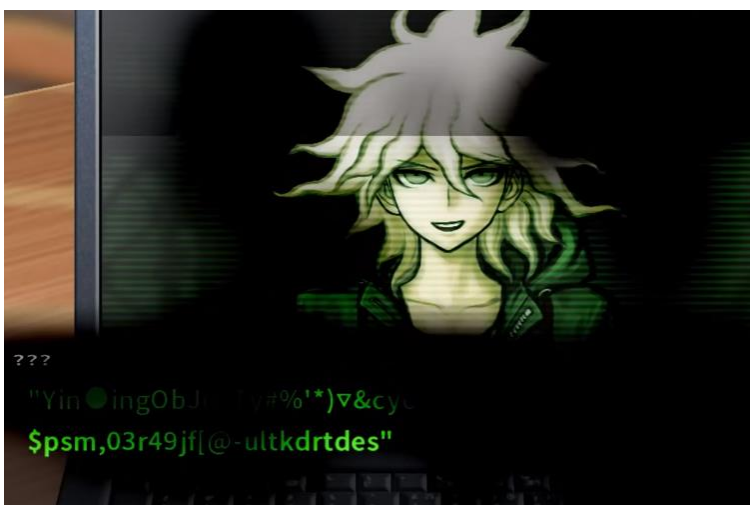
criminali. Continuando ad esplorare l'isola, i protagonisti scoprono una porta metallica con l'iscrizione "futuro" (mirai 未来). Monokuma inizia a spiegare agli studenti dell'esistenza di un'organizzazione chiamata "World Ender" (terminatori del mondo), che ha messo una fine al mondo come lo ricordano. I ragazzi pensano di essere stati intrappolati sull'isola da questa organizzazione terroristica, della quale fa parte un traditore che si trova tra loro. Molti dei ragazzi iniziano a sospettare di Nagito, essendosi accorti della sua indifferenza agli omicidi. Monokuma fornisce come nuovo movente un videogioco arcade, che il protagonista gioca di nascosto durante la notte. Nel videogioco, una ragazza viene trovata morta, apparentemente colpita in testa da una mazza da baseball. Poco tempo dopo, il corpo di Mahiru viene ritrovato: la ragazza è stata uccisa nello stesso modo del personaggio del videogioco. Accanto al suo cadavere viene ritrovata anche una maschera, segno riconoscitivo del *serial killer* Sparkling Justice. Durante il processo viene rivelato che Pekoyama Peko è in realtà il famoso assassino, Sparkling Justice. Dopo aver giocato al videogioco fornito da Monokuma, Peko è sicura che i fatti narrati al suo interno siano veri, e che Mahiru facesse parte degli omicidi narrati. Convinta che Mahiru avesse cospirato con l'assassino la uccide "in nome della giustizia", considerandola una criminale. Dopo essere stata trovata colpevole, Peko ammette di non essere veramente Sparkling Justice, identità che aveva falsificato per tentare di salvarsi la vita. Peko è in realtà la guardia del corpo di Fuyuhiko, un ragazzo boss della mafia giapponese (*yakuza* ヤクザ) parte del cast di protagonisti. Gli eventi raccontati nel videogioco erano ispirati al reale omicidio della sorella di Fuyuhiko che le sue compagne di classe avevano scoperto morta all'interno della scuola. Le ragazze però, per paura di essere coinvolte, non avevano riportato il corpo della loro compagna. Peko, dopo aver scoperto che Mahiru era involta nel caso della morte della sorella di Fuyuhiko, decide di vendicare la sua morte, uccidendo la ragazza.

Il terzo capitolo si apre con alcuni dei protagonisti che si trovano all'ospedale, affetti da un virus sconosciuto. Mentre Hajime si trova con loro avviene un duplice omicidio: Ibuki sembra aver commesso suicidio, mentre Hiyoko è trovata morta legata ad una colonna. Il movente di Monokuma viene fornito tramite un film proiettato all'interno di un cinema dal titolo *The wizard of Monomi*. Il film è una parodia della situazione sociale e politica del Giappone, raccontata tramite un *retelling* della storia de *Il mago di Oz*. All'interno del film, i personaggi muoiono in maniera simile a Ibuki e Hiyoko, portando i personaggi a pensare che il loro omicidio sia un'imitazione della pellicola. Quando Mikan viene scoperta essere la

colpevole, viene rivelato che anche la ragazza era stata affetta dal virus che avevano preso altri personaggi, chiamato “Despair Disease”. Durante il suo periodo di malattia, Mikan ottiene alcune delle sue memorie precedentemente cancellate. La ragazza pensa di essere tornata ad essere la vera sé ora che è una crudele assassina e afferma che la Mikan che il giocatore aveva conosciuto precedentemente non era la vera Mikan, in quanto priva delle sue memorie.

Durante il quarto capitolo, i protagonisti vengono rinchiusi all’interno di una casa del divertimento, privi di cibo e acqua, dalla quale potranno uscire solamente una volta avvenuto un omicidio. Durante questa porzione di gioco, il giocatore si ritrova all’interno di una stanza chiusa dalla quale deve fuggire in stile *escape room*. Il gameplay stesso del videogioco per questa porzione cambia drasticamente, trasformandolo in un gioco punta e clicca che si adatta più facilmente allo stile di un gioco *escape room*. I personaggi riescono ad uscire dalla casa del divertimento dopo aver risolto l’omicidio di Nekomaru, realizzato da Gundham. All’interno della casa, Nagito ottiene delle informazioni importanti su chi ha cancellato i ricordi degli studenti e per quale motivo. Queste informazioni saranno il movente del prossimo omicidio, quando Nagito viene ritrovato morto in circostanze sospette. Durante il processo sul suo omicidio, Chiaki viene smascherata come la traditrice che si nasconde all’interno del gruppo. Chiaki fa parte della Future Foundation, che ha rinchiuso i protagonisti all’interno dell’isola, e i personaggi del gioco sono in questo momento convinti che la Future Foundation sia un’organizzazione malvagia.

Dopo la fine del processo, alcune cose bizzarre iniziano a succedere sull’isola. La grafica contiene dei *glitch* sempre più frequenti e i personaggi morti durante il gioco riappaiono sull’isola, come se non fossero mai spariti. Il protagonista non sembra notare niente di strano,



lasciando il giocatore confuso. I personaggi del gioco ricevono un videomessaggio lasciato da Nagito prima della sua morte. Il video si apre con Nagito che espone la sua speranza che sia sopravvissuto solamente il traditore al processo riguardante la sua morte, e che il resto del cast

Figura 15, Danganronpa 2: Goodbye despair, 2012.

di personaggi sia stato giustiziato dopo aver fallito nel trovare il colpevole del suo omicidio. Nagito afferma di aver scoperto la verità sulla loro condizione e sull'isola, ma il messaggio continua a sparire dallo schermo o diventa illeggibile, non rendendo possibile ai personaggi comprenderlo a pieno (figura 15).

Prima dell'inizio del processo finale, dove tutti i personaggi sono tornati, un flashback viene mostrato al giocatore, anche se rimane un mistero a chi appartengano questi ricordi. Nel flashback, Nagito sta parlando con un personaggio non identificato, che si presenta come il successore di Junko.

Il protagonista si risveglia all'interno della Hope's Peak Academy, rimasta uguale agli ambienti del primo gioco. Lo schermo continua ad avere dei problemi tecnici, che peggiorano con il passare del tempo. Il giocatore esplora l'accademia, dentro la quale trova dei manga che spiegano al protagonista la storia della scuola e della distruzione del mondo. Il primo manga rivela la presenza all'interno dell'accademia di diverse classi, incluse delle classi di riserva per persone considerate meno talentuose. Il secondo manga parla di uno studente: Kamukura Izuru, ovvero l'Ultimate Hope. Izuru era stato creato con un insieme di tanti talenti, ed era stato nascosto al resto degli studenti. Lo studente, considerato il simbolo della speranza, in un enorme disastro uccide tredici studenti. La scuola decide di insabbiare l'incidente, e coprire Izuru. Quando uno studente rivela ciò che la scuola aveva insabbiato, il resto delle classi si ribellano, dando inizio ad una guerra interna all'accademia. Il terzo manga tratta di quello che viene chiamato "The biggest, most awful, most tragic event in human history". Dopo la ribellione interna alla scuola, il sentimento del movimento si espande grazie all'uso di internet, e la distruzione cominciata all'interno dell'accademia coinvolge velocemente tutto il mondo. Una studentessa, che il giocatore sa essere Enoshima Junko, continua ad alimentare la guerra e la disperazione che inghiottono il mondo intero, aiutata da un gruppo di liceali chiamati Ultimate Despair. Durante l'ultimo processo, Hajime e i suoi compagni devono affrontare la vera natura della loro esistenza, aiutati dalla comparsa di Makoto. Scoprono di trovarsi all'interno di un programma di realtà virtuale creato dalla Future Foundation. I protagonisti del gioco sono i Remnants of Despair, gli studenti che avevano aiutato Junko a seminare disperazione nel mondo intero. I protagonisti erano stati inseriti all'interno del programma con scopo riabilitativo, prima che una copia virtuale di Junko ne prendesse il controllo, trasformandolo in un gioco di *mutual killing*. Hajime scopre di essere Kamukura Izuru, ovvero l'Ultimate Despair. Gli studenti devono scegliere:

sconfiggere Junko e tornare nei loro corpi nel mondo reale, riacquistando le loro memorie e tornando ad essere cattivi (questa azione causerebbe anche la morte definitiva dei loro compagni uccisi nel mondo virtuale); oppure rinunciare a fare ritorno alla vita reale e rimanere sull'isola, lasciando che il software di Junko prenda il controllo dei corpi ora lasciati "vuoti" dei loro compagni morti, seminando ancora più disperazione nel mondo. Hajime convince i compagni a resettare il programma in cui si trovano e tornare nel mondo reale.

### 7.2.1 Il nonsense in *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

Prima ancora che i personaggi vengano introdotti al *battle royale* creato da Monokuma, i creatori del gioco scherzano sugli eventi inevitabili che il giocatore si aspetta debbano accadere, facendo predire l'inizio dell'inevitabile *battle royale* ai suoi personaggi:

Usami: It was prepared just for us, an island free from other people and danger.

Hajime: Are you saying...this island is uninhabited?

???: Perhaps...you brought us to this uninhabited island to make us kill each other...!?

Usami: Ha-wa-wa!? K-kill each other!? / Nuh-uh! No way! / Bloody business, like causing violence or inflicting pain, is a big no-no on this island! / Even the word "kill"... Just saying it horrifies me! / Kyaah! So scary!<sup>9</sup>

Questo tipo di comicità autoironica inserita all'interno del videogioco accresce il suo lato comico e confonde il giocatore allo stesso tempo. La rottura della quarta parete, anche se solamente parziale in quanto il giocatore non viene interpellato direttamente, è un ottimo metodo per creare un'atmosfera dove è difficile per il giocatore differenziare il mondo virtuale dal mondo fisico.

Anche il secondo gioco contiene i teatrini di Monokuma (Monokuma theater), che scherzano sul franchise di *Danganronpa* stesso e su diverse tematiche. A seguire, alcuni dei copioni contenuti nel gioco:

#### Monokuma Theater 1

Ahem... / To those of you who purchased "*Danganronpa 2: Goodbye Despair*"... / Thank you very much. / To those of you who are borrowing "*Danganronpa 2: Goodbye Despair*" from a friend... / You always risk losing friends when you borrow their things, so you should buy. So I'll give the keynote address right now! / From now on, I promise you'll

---

<sup>9</sup> Ibid.

be charmed by this world! It genuinely deserves to be called a true game! / So...make sure you get excited, and immerse yourself in the heart-throbbing action to your heart's content! / Now then, until the very end, please enjoy this game to the fullest. <sup>10</sup>

In questo primo teatrino, Monokuma parla direttamente al giocatore, rompendo ancora una volta la quarta parete.

#### Monokuma theater 2

They say, "Impossible is a word that's only found in a fool's dictionary"... / Obviously, it's impossible to use a word that's not in your dictionary. / If someone can actually make the impossible possible... / You can truly call that person someone who doesn't have the impossible! <sup>11</sup>

Questo secondo esempio di teatrino è vicino al classico significato di nonsense, con giochi di parole e una logica fallacea che confondono e divertono il lettore.

#### Monokuma theater 3

My least favorite food is definitely crab. / I also don't like shrimp, apples, tomatoes, and seasoned trout eggs. / I don't like red foods at all. / Red foods are red because they have crab inside of them. / It's actually a conspiracy by the crab industry to try to make me overcome my disgust! / There's no way I'd fall for that! I will never, ever eat red foods! / You seeeee, our society is filled with various hidden conspiracies that are closer than you might think. / Make sure you guys be careful, too. <sup>12</sup>

Questo è un altro classico esempio di nonsense, dove Monokuma parla di un argomento che non ha nessun collegamento con il resto del videogioco. Allo stesso tempo, Monokuma conclude il monologo con un'apparente lezione o morale della storia, chiaramente fuori luogo e priva di significato. I seguenti esempi si presentano con uno stile simile.

#### Monokuma theater 4

You don't know how tough it is to be successful. / I'm so jealous of people who aren't successful and don't have anything. / The biggest obstacle to challenging new things is definitely your past successes. / Those always hold me back, all the time. / I'm so jealous of people who don't have anything. People with no expectations sure are happy. / I mean,

---

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> Ibid.

they can do anything they want without worrying about anything. / Man, being successful is tough! <sup>13</sup>

### Monokuma theater 5

Life isn't just about moving forward. / When confronted by an important question, it's good to stop moving and take your time thinking about it. / For example...my stomach hasn't felt well all morning so I ran to the restroom as soon as I got off the train. / But right when I was about to enter, an important question stood before me. / Life is like that every now and then. Suddenly an important question gets in your way. / The important question that stood before me was the "Gentlemen" sign on the restroom door... / As I resisted the overwhelming urge to poop, I thought about it desperately. / Am I...really a gentleman? / Do I have class? Am I honest? Am I faithful? / No... Why am I even hesitating!? Of course I'm a gentleman! / A regular person wouldn't last five minutes resisting this urge to poop, but a gentleman most certainly would! / Filled with pride, I ran into the restroom meant for gentlemen, and what awaited me was... / Another important question. / The important question that stood before me was the "Western Style" and "Japanese Style" signs on each door. / I was definitely born in Japan...but haven't I forgotten what makes clean, beautiful Japan so good? / Do I have enough confidence in myself to take a "Japanese Style" poop? / ...As you can see, there are always important questions waiting for you. / That's what life is all about. <sup>14</sup>

### Monokuma theater 6

Huh!? You admire superheroes? / Don't you understand what superheroes are like? / Superheroes live to stop people from achieving their hopes and dreams, y'know? / They immediately attack people in groups because they don't have many friends themselves, y'know? / They're all short-tempered and say stuff like, "Now I'm mad?" and "I won't forgive you!" and laugh, y'know? / They're lazy people who'll run away once the other guy starts fighting back, y'know? / They're willing to use weapons even if they're fighting someone who is alone or unarmed, y'know? / They're always the winner, so they don't know what it's like to have a weakling's worries, y'know? / And they like to wear flashy costumes, y'know? / Which means they're all a bunch of smart, good-looking, violent, stubborn elitists who don't have many friends. / Do you really wanna admire people like that? <sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Ibid.

Durante lo svolgimento del gioco viene mostrato ai personaggi un film ideato da Monokuma. Il film è simile alla storia de *Il mago di Oz*, alla quale sono stati apportati alcune modifiche. A seguire, la trascrizione della parte iniziale del racconto:

#### The Wizard of Monomi 2.5D

Monokuma was born in a remote village full of old people because the death rates outpaced the birth rates. / One day, Monokuma was swept up by a tornado created by a helicopter gunship during a routine military exercise... / And was whisked away to Monomi's country. / Monokuma wanted to return to his homeland so he could go back to pestering the old people for change... / So he began his journey to see the wizard, Monomi, who was rumored to grant any wish one desires. / Along the way, he met a very loyal group of friends. / Monokuma met a Monomi scarecrow who was missing a brain. When he recommended that she commit suicide... / The Monomi scarecrow hanged herself and died. / He also met a Monomi lion who was missing her courage, so he pumped her full of arrows. / He also met a Monomi tin man who was missing a heart, so Monokuma sliced her into lumps of iron.<sup>16</sup>

Questa parte del gioco è grottesca nei suoi temi e nonsense nella sua realizzazione. La storia inserisce una serie di omicidi al suo interno, e la distorsione in tale maniera della fiaba, originalmente per bambini, rende il racconto grottesco. L'elemento nonsense è percepibile negli inserimenti vagamente sociali all'interno della storia, come il villaggio pieno di persone anziane dove il numero di morti supera il numero di nascite, un chiaro riferimento al Giappone. Il nonsense si manifesta ancora una volta in questo testo nel suo negare e affermare la presenza di un significato al suo interno.

Durante l'esplorazione dell'isola, Kazuichi trova delle informazioni su un computer, che scambia per la trama di un manga o una storia inventata. La storia è in realtà ciò che è successo ai protagonisti del gioco.

Kazuichi: Apparently global riots are occurring in various regions around the world. / And these riots were **caused by high school students**. I mean, seriously? That's not realistic at all! / So these riots just keep growing as people grow more dissatisfied and frustrated with society... / Until eventually...it spreads like an infectious disease all over the world. / Footage of the riots start getting circulated, and strange incidents start occurring one after another... / A hopeless anxiety instantly spreads throughout the world...as the end of the world gets closer and closer.

---

<sup>16</sup> Ibid.



Hajime: End...of the world...?

Kazuichi: I know, right? It sounds like something a lame high school band would think of a song title. / Whoever wrote this needs to come up with better story ideas, because this wasn't realistic at all. / I mean, students causing a riot on that scale is totally impossible. I'd never believe it for a second. / [...] There's no way this is real! It's more impossible than a notebook that kills people just by writing in it! <sup>17</sup>

Gli autori del gioco scherzano sulla trama di *Danganronpa* tramite l'autoironia, e fanno un riferimento al famoso manga *Desu nōto* (デスノート, *Death Note*, 2003-2006) dove il diario del protagonista ha il potere di uccidere. Questo è un altro elemento che serve a confondere e divertire il lettore allo stesso tempo: per i giocatori che conoscono *Death Note* questa è una menzione critica e divertente, per chi non conosce il manga è un elemento misterioso e sconcertante.

Un ulteriore elemento nonsense è inserito durante il processo finale, quando una versione di Junko enorme è presente in aula, insieme ad una sua foto incorniciata che cambia foto ogni volta Junko prova sentimenti diversi (figura 16). Questo elemento è puramente randomico e non è funzionale a nessuna parte della trama. La versione gigante di Junko è assurda e comica, e allo stesso tempo innaturale.

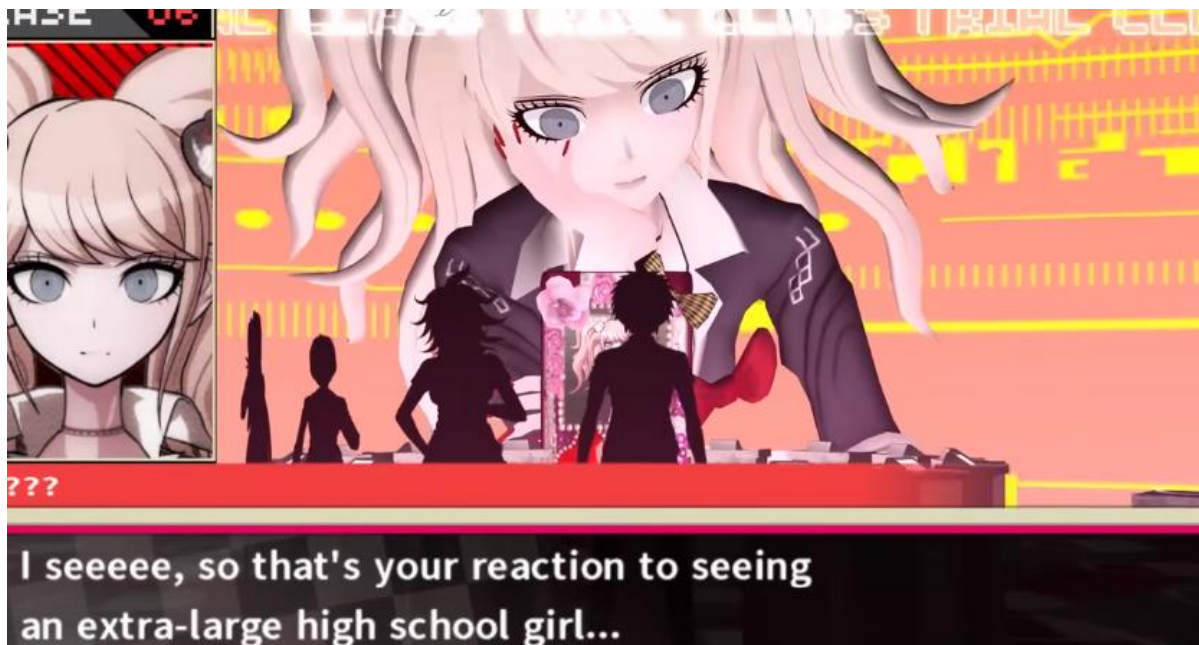


Figura 16, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.

---

<sup>17</sup> Ibid.

### 7.2.2 L'erotico in *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

Il personaggio di Mikan, una ragazza timida e sempre pronta a compiacere gli altri, è fonte di numerose immagini erotiche all'interno del secondo gioco. La ragazza è infatti molto impacciata e cade spesso; ogni volta, le cadute pongono la ragazza in pose compromettenti (figure 17 - 19).



Figura 17, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.



Figura 18, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.



Figura 19, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.

Il secondo videogioco inserisce anche numerosi momenti che accennano relazioni omoerotiche tra i personaggi. In alcuni momenti, come l'esempio seguente, i creatori giocano anche su relazioni omoerotiche tra un ragazzo (Nekomaru) e Monokuma:

Nekomaru: Y-You came just at the right time!

Monokuma: Hm? At the right time?

Nekomaru: N-No...it's nothing...

Monokuma: I don't really get it, but...you must've yearned for me. /Your outlook on life has changed due to my cuteness, so your body can't stand to live without me, huh? / "I-I can't help myself, you know... M-My body...reacts to Monokuma...on its own..."  
/...Somethin' like that? <sup>18</sup>

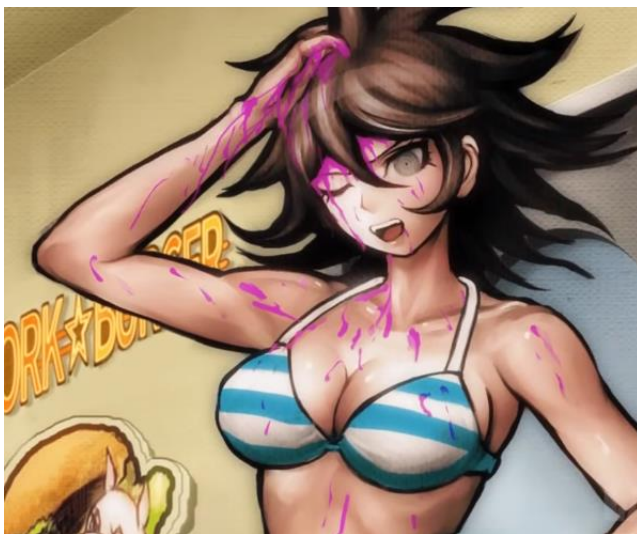


Figura 20, *Danganronpa 2: Goodbye despair*, 2012.

Inoltre, l'ambientazione tropicale offre diverse opportunità per mostrare il cast di personaggi in costume, in particolare le ragazze, che sollevano reazioni di eccitazione nel protagonista e i suoi compagni (figure 20 - 22).

<sup>18</sup> Ibid.





Figura 21, *Danganronpa 2: Goodbye despair*, 2012.

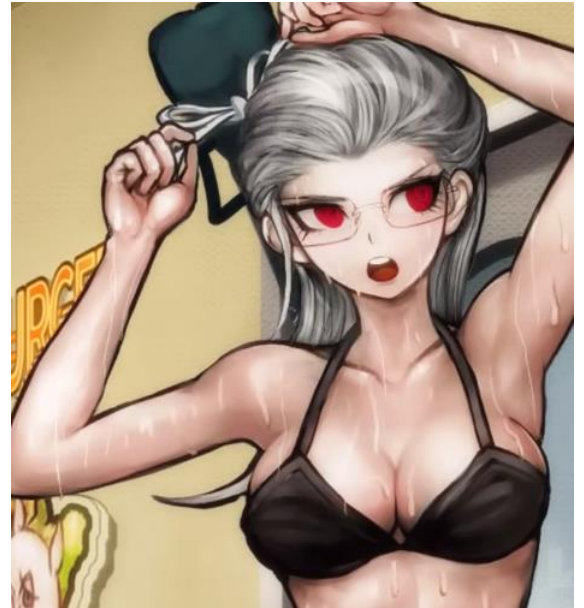


Figura 22, *Danganronpa 2: Goodbye despair*, 2012.

Il ruolo del personaggio “pervertito”, che tende ad avere pensieri erotici durante la narrazione del gioco, cade su Hanamura Teruteru, il quale è spesso disegnato con un rivoletto di sangue che gli scende dal naso, dettaglio usato nei manga e anime per esprimere eccitazione.

Teruteru: I feel like Miss Sonia over there has a good chance of putting out. / You see, everybody knows princesses are groomed to lack common sense, right? / For example, I could tell her my “loins” are full of poison and ask her to suck it out...<sup>19</sup>

Questo tipo di personaggio è ricorrente nel franchise di *Danganronpa*. Per esempio, nel primo gioco era Hifumi a ricoprire questo ruolo.

### 7.2.3 Il grottesco in *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

Come abbiamo visto, il gioco contiene numerosi momenti di rottura della quarta parete. Monokuma mescola spesso la realtà del gioco e quella del giocatore:

Monokuma: You’ve gotta make this, you know...meet the demands of the world. / Nobody wants to see high school students living calm and peaceful lives. / What everyone wants to see is... / Other people’s misery...and Despair...<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Ibid.

Questo è un espediente utilizzato per aumentare il senso di partecipazione del giocatore nella storia, aumentando i suoi sentimenti nei confronti del gioco, anche quello di paura.

Un altro espediente usato dai creatori del gioco per aumentare il grottesco è quello di mescolare l'estetica *kawaii* con temi horror. Durante il gioco, Monokuma obbliga Monomi a far parte di un duo comico e mettere in piedi uno show davanti ai protagonisti. I due sono vestiti in maniera elegante, su un palco illuminato:

Monokuma: Helloooooooooooooo, I'm Monokuma!

Monomi: Um... I'm Monomi...

Monokuma & Monomi: And together we are **The Monokumas!**

Monokuma: Now, I know it's sudden, but I guess I should show you guys my amazing mind-reading abilities!

Monomi: Eh? You can read minds!?

Monokuma: As practice, I'll guess your favorite food. Hmmm... Your favorite food is...

Monomi: You can do it! It's obvious what rabbits like!

Monokuma: Ca...

Monomi: That's right!

Monokuma: davers!

Monomi: I'd never eat a dead body! <sup>21</sup>

Un altro esempio di questa tecnica, tipica del grottesco, è presente durante il processo di Peko, dove la ragazza rivela di essere la colpevole dell'omicidio. Peko indossa una maschera tipica di un'eroina di un manga o anime, che rappresenta un'immagine *kawaii*. Nonostante ciò, la maschera riflette a tratti gli occhi rossi e inquietanti della protagonista (figura 23). Questa dualità è riscontrabile anche nel modo in cui Peko parla, inserendo delle emoji a fine di ogni

---

<sup>21</sup> Ibid.

frase nonostante stia parlando in maniera da instillare paura nel giocatore.

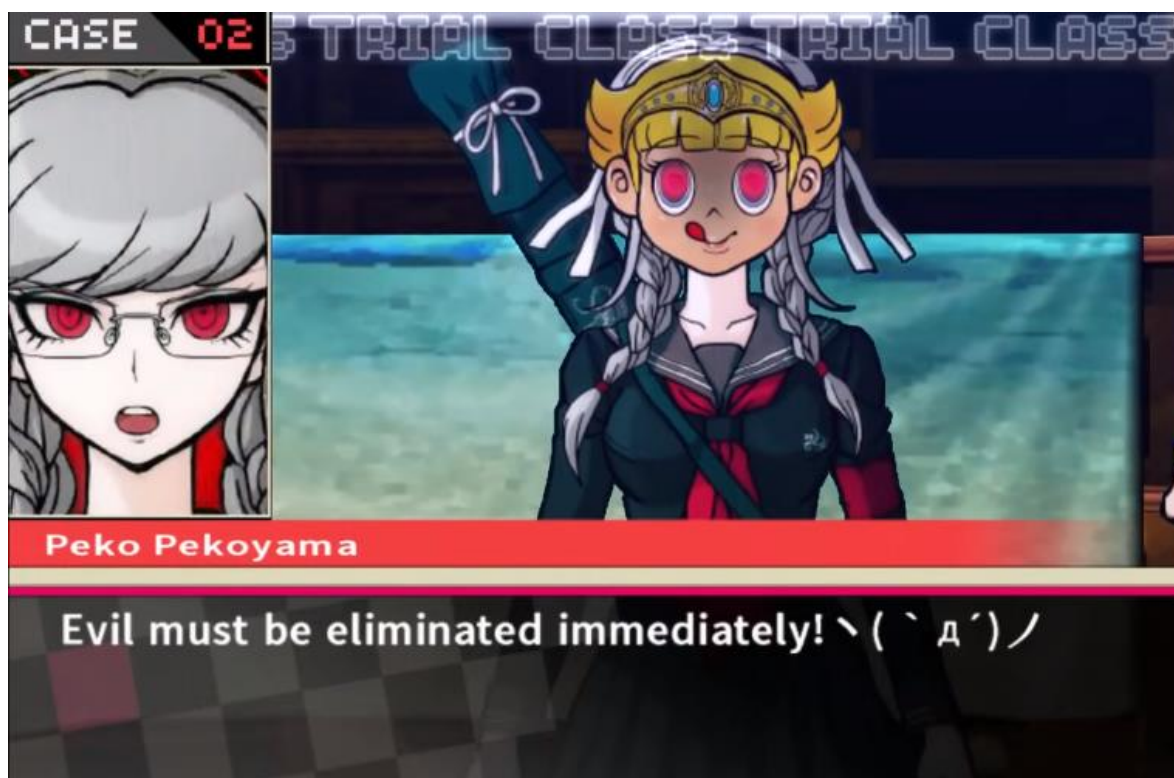


Figura 23, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.

Durante la narrazione, viene inserita sull'isola un *arcade machine*. Il videogioco dell'*arcade machine* ha una grafica interessante. Il gioco si chiama Twilight Syndrome Murder Game, ed è il nuovo movente fornito da Monokuma per spingere qualcuno a commettere un omicidio. Le protagoniste del gioco sono quattro ragazze, chiamate Ragazza A, Ragazza B, Ragazza C, Ragazza D, e Ragazza E. Le ragazze, vestite in una classica uniforme scolastica giapponese, parlano tra di loro di un omicidio avvenuto all'interno della loro scuola. Sul giornale del giorno, che tratta il caso, si parla di una possibile intrusione all'interno della scuola di un estraneo, ipotesi corroborata dal fatto che il costume da bagno della vittima è stato rubato. Le ragazze ammettono di aver trovato il corpo per prime, ma di non aver rivelato il fatto a nessuno. Ragazza D rivela di aver fatto alcune foto sulla scena del crimine, e Ragazza C si dispera, convinta che le foto lanceranno una maledizione sul loro gruppo. Ragazza E decide di strappare le foto. Ragazza E viene mostrata qualche giorno dopo all'interno della scuola mentre sente delle voci maligne. La ragazza viene trovata morta, e il resto del gruppo si convince di essere stato maledetto. L'immagine che compare sullo schermo mostra Ragazza E morta seduta sul pavimento, ed è una foto estremamente realistica e che il giocatore identifica come parte del proprio mondo. Il gioco arcade all'interno del videogioco di *Danganronpa* è quindi ambientato nel mondo reale, e la grafica realistica viene utilizzata per

ambientare gli eventi dell'*arcade game* in un mondo diverso da quello di *Danganronpa* (figura 24). Questo espediente rende il giocatore partecipe del mondo di *Danganronpa*, aumentando il suo senso di paura e coinvolgimento nel gioco. Allo stesso tempo, il gioco si iscrive in una lunga storia di trame simili, ovvero un gruppo di ragazzi perseguitati da un'entità all'interno di una scuola, facendo l'occhiolino alla storia dei videogiochi *visual novel* horror giapponesi.



Figura 24, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.

Una delle scene più grottesche nel secondo videogioco è la rivelazione del corpo mutilato di Nagito, che ha sostituito una delle sue mani con quella del corpo morto di Junko. Questo è un classico tema grottesco, dove due elementi considerati eterogenei vengono mescolati. In



questo caso, i due elementi sono due corpi umani (figura 25).

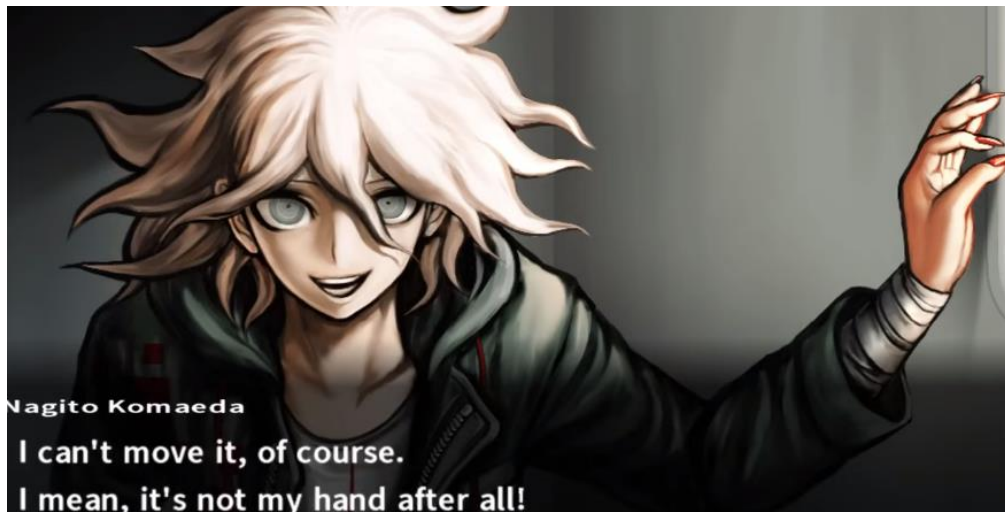


Figura 25, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.

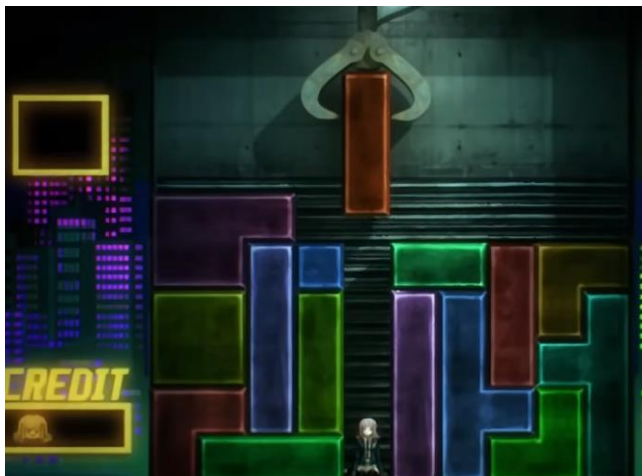


Figura 26, *Danganronpa 2: Goodbye despair*, 2012.

Infine, come nel primo videogioco, anche nel *sequel* le punizioni di Monokuma sono estreme e assurde, come l'esecuzione di Chiaki che, essendo l'Ultimate Gamer, viene schiacciata da degli enormi blocchi di *Tetris* (figura 26).

### 7.3 *Danganronpa V3: Killing Harmony*

Il giocatore si risveglia all'interno della Hope's Peak Academy nel corpo di una ragazza, Akamatsu Kaede, la quale ha perso parte dei suoi ricordi. Kaede ricorda solamente di essere stata rapita prima di svenire. I protagonisti vengono introdotti ai Monokubs, 4 orsacchiotti colorati con un design simile a quello di Monokuma. I Monokubs si accorgono di aver sbagliato a cancellare le memorie dei protagonisti, che svengono nuovamente. Al loro risveglio, ognuno di loro ricorda di avere un talento speciale e i personaggi vengono ora introdotti al *battle royale*. Questa volta, è reso chiaro fin da subito che degli spettatori stanno guardando i ragazzini rinchiusi all'interno dell'accademia. Kaede lega fin dall'inizio con Shuichi, il personaggio *detective*, mentre esplorano l'accademia insieme. I due scoprono un passaggio segreto all'interno della biblioteca che, secondo i due liceali, è usato dall'ideatore del gioco per controllare gli eventi dall'interno della scuola. Shuichi e Kaede posizionano una fotocamera e un sensore costruiti da Miu davanti alla porta segreta, nel tentativo di scoprire chi di loro ha accesso al passaggio;

chiunque entri al suo interno è probabilmente l'ideatore del *battle royale*. I due si appostano in una classe vicino al passaggio segreto, pronti ad intervenire non appena il sensore si attiva. Quando finalmente il sensore manda un segnale i due corrono verso la biblioteca, dove scoprono il corpo di Rantarō di fronte al passaggio segreto. Durante il processo per smascherare l'assassino di Rantarō, il giocatore nei panni di Kaede viene rivelato essere il colpevole. Kaede, mentre posizionava le fotocamere con Shuichi, aveva organizzato l'omicidio nella speranza di uccidere l'ideatore del gioco e porre fine al *battle royale*. Il giocatore si trova ora a giocare nei panni di Shuichi, mentre Kaede viene giustiziata da Monokuma.

Dopo la morte di Kaede, Himiko decide di organizzare uno *show* di magia per risollevarne il morale dei compagni. Durante lo *show*, Ryōma viene trovato morto all'interno della teca d'acqua in cui si era inserita Himiko per mettere in scena lo spettacolo, il suo corpo divorato da dei piranha. L'assassina è Tōjō, che intendeva lasciare la scuola per poter tornare ai suoi doveri nel mondo reale; Tōjō è infatti primo ministro di un paese non nominato (possibilmente il Giappone) e il paese e i suoi cittadini hanno bisogno di lei per sopravvivere.

All'inizio del capitolo seguente, i Monokubs introducono un nuovo movente per commettere omicidio: l'opportunità di riportare in vita uno dei loro compagni morti tramite un rituale contenuto all'interno di un libro dell'occulto, il *Necronomicon*. Alcuni degli studenti decidono di formare un consiglio studentesco chiamato "Ultimate Academy Student Council", con Angie come presidente. Angie fonda in realtà una setta a sfondo religioso, e introduce i suoi seguaci al culto di Atua, il Dio in cui crede. L'inserimento di una setta religiosa all'interno della narrazione è interessante, soprattutto tenendo conto della storia del Giappone con diverse sette a sfondo religioso. Gli studenti discutono la setta tra di loro:

Kokichi: Ah geez, they've been totally brainwashed.

Korekiyo: Kehehe... Angie has spread her influence before we'd even realized. / But it makes sense if you think about it. This place has all the conditions for a cult to form. / The fear of death cannot be avoided... Cults are born from a desire to escape that.<sup>22</sup>

Angie afferma di sentire la voce e il volere di Atua, che esprime tramite il suo corpo. Di conseguenza, la voce di Angie corrisponde a quella di Atua. Il consiglio studentesco decide di tentare la resurrezione di un loro compagno. Angie crea delle effigi degli studenti morti per il rituale e i personaggi si preparano per il suo avvenimento. Prima dell'inizio del rituale, il

---

<sup>22</sup> Spike Chunsoft, *Danganronpa V3: Killing harmony*, 2017.

corpo di Angie viene trovato privo di vita all'interno di una stanza chiusa dall'interno, creando un *locked room mystery*. Korekiyo suggerisce di tenere una seduta spiritica e interrogare lo spirito di Angie per trovare il suo assassino. Durante la seduta spiritica avviene un altro omicidio, questa volta è Tenko la vittima. Korekiyo viene trovato colpevole dell'omicidio di Tenko e Angie. Il ragazzo aveva pianificato inizialmente solo l'omicidio di Tenko, ma Angie l'aveva scoperto, obbligandolo ad uccidere anche lei. Una volta smascherato, Korekiyo inizia a parlare con due voci diverse, delle quali una è femminile. Korekiyo rivela di aver intrapreso negli anni passati una relazione amorosa con la sorella, successivamente morta a causa di una malattia. Per regalare alla sorella morta degli amici nell'aldilà, Korekiyo ha dedicato la sua vita all'uccisione di 100 persone, 100 anime che sarebbero potute diventare amiche di sua sorella oltre la morte. L'uomo parla a tratti con la voce della sorella, nella quale si immedesima, non avendo mai processato la sua morte.



Figura 27, *Danganronpa V3: Killing harmony*, 2017.

Durante il capitolo successivo, Miu crea dei dispositivi per la realtà virtuale che permettono ai giocatori di entrare all'interno di un mondo virtuale nei corpi di alcuni avatar. La realtà virtuale creata da Miu ha una grafica più semplice rispetto a

quella del videogioco (figura 27). Mentre gli studenti

esplorano il mondo virtuale degli strani rumori li mettono in allarme e i protagonisti decidono di uscire momentaneamente dal gioco. Una volta tolti i caschi VR, i liceali si accorgono del corpo esanime di Miu. Dopo essere ritornati nel mondo virtuale, i ragazzi si rendono conto della morte dell'avatar di Miu al suo interno; è in realtà la morte del suo avatar ad aver causato la morte della ragazza, in quanto Miu aveva programmato il gioco per essere collegato ai parametri vitali dei ragazzi al di fuori del mondo virtuale. In realtà, Miu aveva creato la realtà virtuale per uccidere Kokichi, manipolando le regole del software a suo piacimento. Viene rivelato che l'assassino di Miu è Gonta, il quale però non ha nessun ricordo del suo tempo passato all'interno del mondo virtuale. Gonta aveva invertito i cavi

della memoria e della coscienza che permettono ai giocatori di ricordare ciò che è successo nel mondo virtuale, creando un errore nel sistema.

Il capitolo seguente vede i protagonisti pronti a lottare e ribellarsi contro Monokuma e i suoi robot giganti, chiamati Exisal. Grazie a delle armi create da Miu prima della sua morte, i protagonisti riescono a raggiungere la porta che li separa dal mondo esteriore e ad aprirla. I ragazzi rimangono scioccati dalla vista di un mondo completamente distrutto. Kokichi racconta ai suoi compagni la storia del progetto Gofer: il governo ha deciso di mandare nello spazio 16 ragazzi considerati tra i più talentuosi per salvare il futuro della terra, distrutta poco tempo dopo da una pioggia di meteoriti. I liceali erano i ragazzi scelti per prendere parte al programma Gofer, ed erano ora tornati sulla terra dopo aver vissuto nello spazio. Le immagini che hanno visto aprendo la porta verso il mondo esterno è lo stato della terra distrutta e disabitata dopo la pioggia di meteoriti. Kokichi afferma di essere l'ideatore dei giochi, e dichiara la loro fine, prima di rapire Kaito e scomparire. Dopo aver passato qualche giorno in preda alla disperazione, il resto dei liceali decide di salvare Kaito e trovare Kokichi. Una volta giunti dove Kaito è tenuto prigioniero, trovano una pressa ricoperta di sangue e la giacca di Kaito al suo interno. Viene annunciata la scoperta di un cadavere, al quale seguirà il processo, come stabiliscono le regole. È però impossibile per i protagonisti capire chi è morto all'interno della pressa tra Kaito e Kokichi. Kokichi partecipa al processo all'interno di un Exisal, un robot che non permette di vedere chiaramente chi è situato al suo interno. Durante il processo, diventa chiaro che a morire è stato Kokichi, aiutato da Kaito stesso, e che Kokichi non è veramente la persona che ha ideato il *battle royale*. Kaito si trova all'interno dell'Exisal e stava tentando di imbrogliare Monokuma per porre fine al gioco. Kaito viene quindi processato e giustiziato per l'omicidio di Kokichi.

La notte dopo il processo, K1-B0 inizia a distruggere la scuola per porre fine al *killing game* e liberare sé stesso e i suoi compagni dallo sperimentare altri omicidi e la disperazione che li segue. Il resto dei personaggi comincia quindi a esaminare l'accademia in cerca di indizi che gli aiutino a svelare i misteri rimasti irrisolti, in una corsa contro il tempo. I liceali trovano diverse fonti di informazioni riguardo il progetto Gofer e il primo caso dell'omicidio di Rantarō. Durante l'ultimo processo, i protagonisti scoprono che Rantarō aveva già partecipato precedentemente ad un *killing game*, dal quale era uscito come unico vincitore. Shuichi rivela che l'omicidio di Rantarō era stato in realtà portato a termine dall'ideatore del gioco e non da Kaede. Ciò implica che Monokuma (o chi lo controlla) ha ucciso Rantarō e falsificato le prove, rendendo il processo una farsa. L'unico mistero che rimane da svelare è

l'identità del *mastermind* che controlla Monokuma, che viene presto rivelata quando i protagonisti accusano Tsumugi. Tsumugi, l'Ultimate Cosplayer, si trasforma per parti del processo in Enoshima Junko 53esima, una copia di Junko, e ammette di essere l'ideatrice del *killing game*. Durante la fase finale del processo, i membri della Future Foundation (i superstiti del primo videogioco), compaiono tra i giocatori. Makoto e i suoi compagni rivelano ai partecipanti che fanno parte di un franchise chiamato *Danganronpa*, un programma televisivo che gli spettatori adorano, al punto che i partecipanti al *battle royale* fanno parte della 53esima edizione del gioco (da cui il nome del gioco *Danganronpa V3*). Viene rivelato ai partecipanti che niente di quello che hanno scoperto è reale: la Hope's Peak Academy non è mai esistita e il mondo non è in preda alla guerra e alla disperazione. Viene inoltre svelato ai ragazzi che avevano scelto di fare parte del gioco in quanto fan del franchise, e che nessuno di loro possiede realmente talenti speciali. Gli organizzatori del gioco hanno piantato delle finte memorie nei loro cervelli, facendoli pensare di essere studenti dell'accademia per talenti speciali e che il mondo esteriore è stato completamente distrutto. I personaggi del gioco iniziano quindi ad accusare gli spettatori di *Danganronpa* e i fan del franchise (il giocatore stesso), criticandoli per ottenere il loro intrattenimento alle spese della sofferenza dei protagonisti dei *battle royale*.

Shuichi: I won' forgive this game that treats us lie toys. And if this is what the world wants... / Then I reject the world! I'll fight the world that inflicts suffering for entertainment!

[...]

Tsumugi: As long as the world wants killing games, Danganronpa will not end!

Shuichi: Then we have to change it!

Tsumugi: There's no way you can change it! Fiction can never change the real-

K1-B0: You don't believe in the power of fiction?

Tsumugi: Eh?

K1-B0: It may not be a physical power, but our wish will be received by someone. / If fiction has the power to touch people's hearts, then that power can change the world! <sup>23</sup>

I protagonisti decidono di porre fine a *Danganronpa* per sempre, rifiutandosi di votare e scegliere tra speranza e disperazione. Gli spettatori decidono di supportare i protagonisti, e si rifiutano di votare con loro.

---

<sup>23</sup> Ibid.

Tsumugi: Danganronpa is going to end? / The killing game full of tense standoffs and backstabbing among friends... / It's just going to abruptly end with season 53? Is that really okay? <sup>24</sup>

K1-B0 distrugge il mondo virtuale di *Danganronpa*, e lo schermo finale vede una massa di persone fissare uno schermo dove appaiono i titoli di coda del gioco e alcune immagini dei punti salienti della storia. I personaggi sopravvissuti al gioco escono nel mondo reale, pieni di speranza per il futuro. Shuichi parla dell'importanza della *fiction* e dell'impatto che può avere sulle persone, prima di ammettere che i protagonisti del gioco non possono restare nel mondo della finzione per sempre, e che la storia di *Danganronpa* continuerà a vivere anche all'esterno del mondo della finzione: "Then...the story isn't over."

### 7.3.1 Il nonsense in *Danganronpa V3: Killing Harmony*



Figura 28, *Danganronpa V3: Killing harmony*.

I teatrini di Monokuma tornano anche nel terzo videogioco del franchise. Ogni teatrino di Monokuma in *Danganronpa V3* contiene un'immagine di riferimento a diversi film famosi, come la saga di *Rambo* (1982-2019), *Il padrino* (*The Godfather*, 1972), *Lo squalo* (*Jaws*, 1975) e altri ancora (figura 28).

#### Monokuma Theater 1

Wow, we're already out of material. Like closing time at a sushi restaurant. / When a series lasts for several seasons, eventually it'll run out of material / My memory has been awful lately. I wonder if it's cuz of how long the series has been going. / Wait...what season are we on again? What material have we shown so far? / Geez, I don't remember. Maybe it's cuz they've released so many at this point. / Oh well! Anyway, we need new material for the Monokuma Theater! / Please send your manuscripts, along with a 1,000 dollar application fee! / If your entry is selected, you will receive a 100 dollar gift card! / What a generous prize! Don't miss this opportunity! Send your applications today! <sup>25</sup>

#### Monokuma theater 2

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> Ibid.

Did you know that when you talk to someone on a cell phone, you're not hearing their real voice? / Their voice is converted to synthetic sound while you're both communicating. / By breaking down their voice into various waveform patterns... / The phone reassembles those patterns to recreate characteristics of the speaker's voice. / This reduces the amount of voice data that needs to be sent to make the call possible. / Also, you know how shaved ice has flavored syrups such as strawberry, melon, and lemon? / They're all the same flavor. The only difference is the aroma and the food coloring dye. / Do you think these facts are lies? Do you deny that these facts are lies? / Puhuhu. What would the world be like if all lies were denied outright? / I bet it would be a very lonesome world. Lies are what make the world go 'round.<sup>26</sup>

Questo monologo di Monokua avviene su un'immagine parodica di due Monokuma che ricreano la scena più famosa del film *Titanic* (1997). Come accadeva con i teatrini precedenti, anche i monologhi di Monokuma del terzo gioco sembrano contenere dei messaggi o dei simboli che vengono però negati dalla costruzione stessa del discorso.

### 7.3.2. L'erotico in *Danganronpa V3: Killing Harmony*

Il personaggio in carico della maggior parte delle scene a sfondo erotico del terzo videogioco è Miu, che spesso inserisce tematiche a sfondo sessuale mentre discute con i suoi compagni:

Miu: ...How soon do you need these?

Shuichi: Could you make them by...tomorrow morning?

Miu: Of course I can! You could tie me up and drip hot wax on me, and I'd still finish in time!

[...]

Kaede: Did she just reveal some of her kinks to us...?<sup>27</sup>

Un altro esempio a seguire:

Shuichi: M-Miu? What are you doing here?

Miu: I figured me and the twins could swing by and pay your virgin ass a visit! Got a boner yet!?

[...]

---

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Ibid.



Miu: Just come to the computer room on the 4<sup>th</sup> floor of the academy! / But there's no rush, so if you wanna rub one out while you think about me, you got time. / Hah-hahaha! But you better bring the crusty tissues afterward! <sup>28</sup>

Con l'aggiunta dei Monokubs, che Monokuma considera suoi figli, alcuni sketch a sfondo sessuale sono inseriti con gli orsetti come protagonisti. Due degli orsacchiotti, nonostante siano considerati fratello e sorella, hanno una relazione, che è comicamente dipinta come una relazione tra una coppia sposata e ricca di problemi. Sono anche inseriti alcuni momenti a sfondo erotico tra i Monokubs e Monokuma (figure 29 - 30).



Figura 29, *Danganronpa V3: Killing harmony*, 2017.

---

<sup>28</sup> Ibid.



Figura 30, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, 2017.

Anche in *Danganronpa V3* è presente un personaggio che sembra provare piacere nell'essere insultato, creando una dinamica sadomasochista con sfondo sessuale tra due personaggi. A seguire, una delle conversazioni tra Kokichi e Miu:

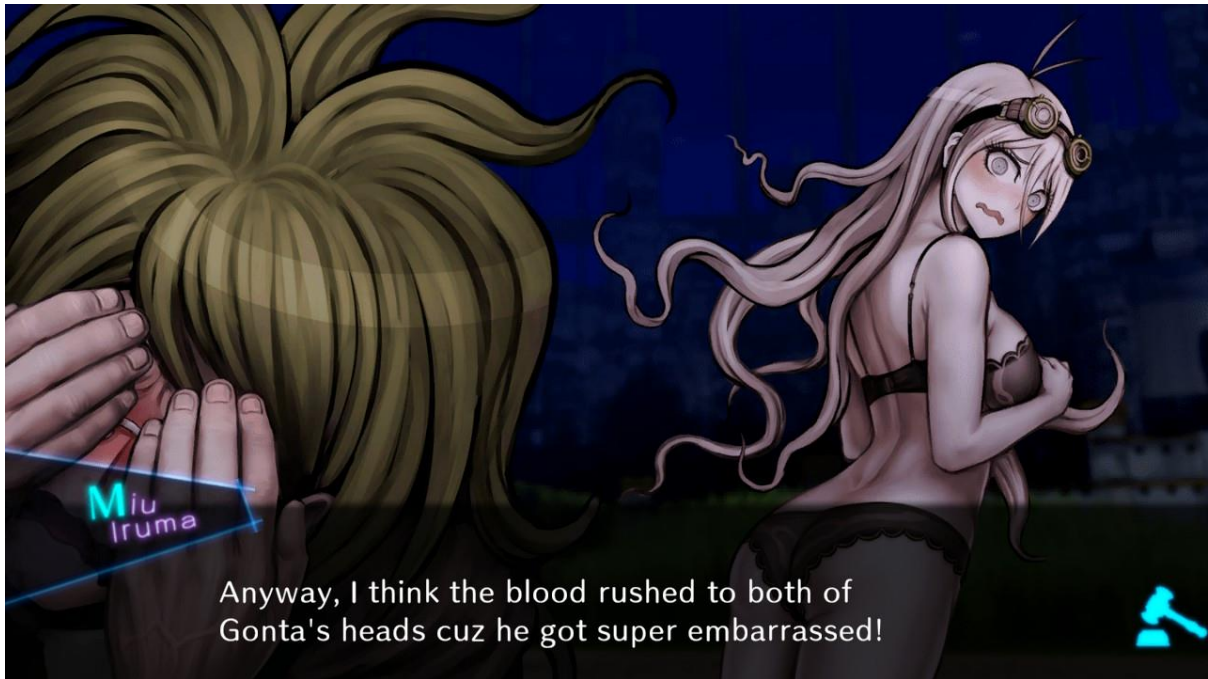
Kokichi: Don't you even understand something as basic as that, you filthy cum dumpster?

Miu: C-cum dumpster...!?! / Finally...! Someone...finally called me a cum dumpster!!!<sup>29</sup>

Come nei due videogiochi precedenti, anche in *Danganronpa V3* sono inserite alcune immagini erotiche come *fan service*<sup>30</sup> per i fan del franchise (figure 31 - 33).

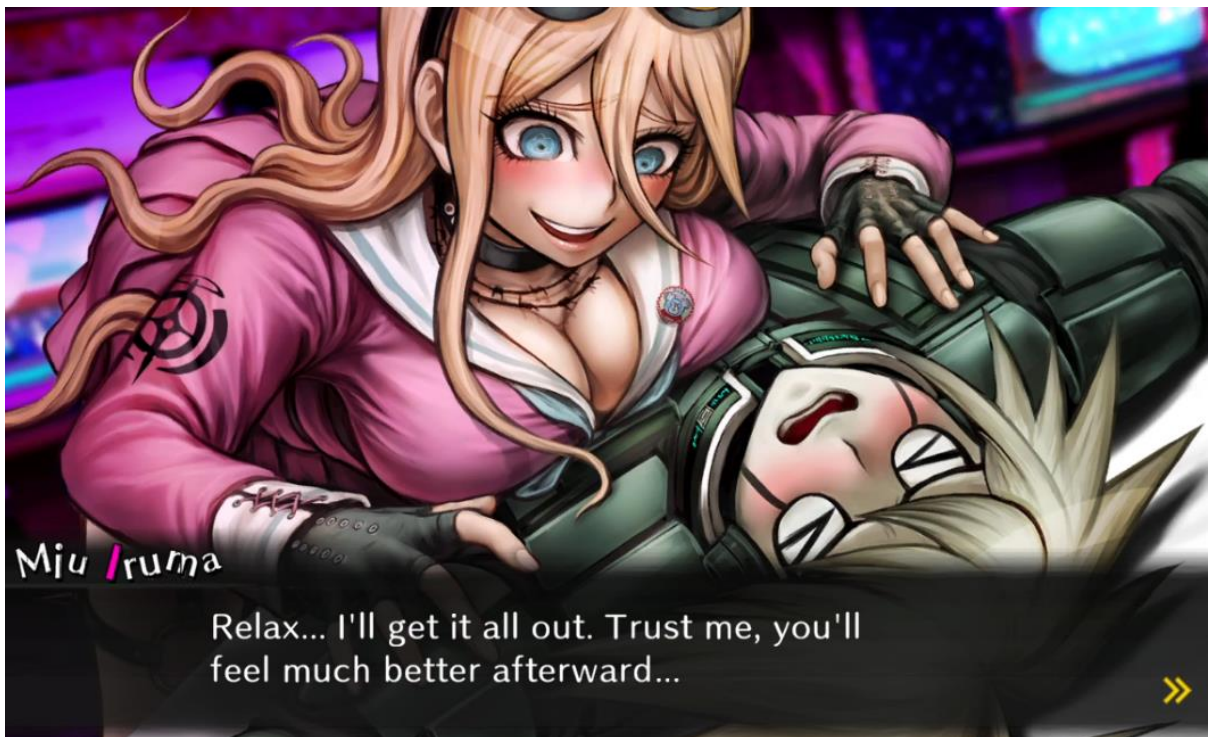
<sup>29</sup> Ibid.

<sup>30</sup> Il *fan service* (fan sābisu ファンサービス), letteralmente servizio ai fan, è un termine che indica una certa attenzione da parte di creatori di diversi media dei desideri dei consumatori. Consci di cosa i consumatori desiderano vedere o ritrovare all'interno dei loro media, i creatori, talvolta, inseriscono alcuni di questi elementi nei loro manga, anime ecc. per rendere felici i fan.



Anyway, I think the blood rushed to both of Gonta's heads cuz he got super embarrassed!

Figura 31, Danganronpa V3: Killing Harmony, 2017.



Relax... I'll get it all out. Trust me, you'll feel much better afterward...

Figura 32, Danganronpa V3: Killing Harmony, 2017.





Figura 33, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, 2017.

### 7.3.3 Il grottesco in *Danganronpa V3: Killing Harmony*



Figura 34, *Danganronpa V3: Killing harmony*, esecuzione di Kaede.

Anche in questa terza installazione del franchise, le punizioni di Monokuma rimangono uno degli elementi più grotteschi del videogioco (figura 34), mescolando elementi horror ad elementi comici, resi soprattutto tramite l'assurdità delle esecuzioni. Queste punizioni

falliscono nel risultare comiche, aumentando il

sentimento di terrore nel giocatore, e fungendo da elemento grottesco.

#### Monokuma Theater 3

In questo caso, la figura che viene mostrata durante il teatrino è tra le più terrificanti scelte nel corso dei giochi (figura 35). Monokuma parla ancora una volta al lettore:

... / What are you looking at? Who...are you guys? / You're probably thinking, "This killing game is taking forever. Someone just die already." / That is what you're thinking, right? Man, you guys are messed up. / But I feel the same way, too. Geez, why won't someone just die? / Watching people live and die is really the best entertainment. / Some people say, "What do you think life is?" Honestly, life is worthless. / When you die, you are quickly forgotten cuz there's tons of replacements out there. / But if you die in a death game, everyone knows who you are. That itself is a form of happiness. / Puhuhu... Who will find happiness next? My heart's pounding with excitement. <sup>31</sup>



Figura, 35, *Danganronpa V3: Killing harmony*.

Anche in questo caso, Monokuma tratta di un tema profondo e interessante: la paura dell'uomo di essere dimenticato dopo la sua morte e di vivere una vita priva di scopo. Nonostante la tematica sia profonda e accresca sentimenti di paura e ansia nel lettore, il modo in cui viene trattata è comico e leggero, accrescendo il sentimento di grottesco.

Durante le preparazioni per lo show di magia di Himiko, Kokichi convince Gonta a tenere una riunione sugli insetti, la sua passione in quanto entomologo, e i protagonisti si ritrovano in una stanza piena di insetti. Gli insetti, tema ricorrente in alcuni degli autori di *ero guro nansensu* presi in considerazione all'interno di questo elaborato, si riversano sui liceali,

---

<sup>31</sup> Spike Chunsoft, *Danganronpa V3: Killing harmony*, 2017.



creando un'immagine paurosa e buffa allo stesso tempo (figura 36).



Figura 36, Danganronpa V3: Killing Harmony, 2017.

Un'altra parte grottesca del videogioco è la storia incestuosa di Korekiyo con la sorella, e la sua figura distorta quando parla con la voce della sorella morta, momenti durante i quali cambia anche il suo aspetto (figure 37 - 38). Questo momento del gioco è grottesco nella sua innaturalità, dipingendo il corpo di Korekiyo come mutevole e innaturale, oltre ad inserire



Figura 37, Danganronpa V3: Killing Harmony, 2017. L'aspetto di Korekiyo normalmente.

una trama incestuosa all'interno del videogioco. L'incesto è una tematica ricorrente nelle produzioni *ero guro nansensu* ed *ero guro*, in quanto sconvolge il lettore e capovolge i normali accadimenti della realtà. Tematiche simili erano già presenti in *L'inferno delle bottiglie* di Yumeno Kyūsaku, e in diversi lavori di Maruo Suehiro.



Figura 38, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, 2017. L'aspetto di Korekiyo quando parla con la voce della sorella.

Un altro aspetto importante del terzo videogioco è il suo elemento metanarrativo, protagonista della parte finale della trama. I personaggi parlano per esempio di come il gioco abbia senso solo nella presenza di spettatori, dove lo spettatore è il giocatore:

Shuichi: This killing game only makes sense if there's an audience. / Why else would there be all of these rules designed to make it more interesting? / It's just like Junko Enoshima killing game from the past. /

Maki: Monokuma is particularly strict about upholding the rules and livening up the killing game... / Is it because someone's watching? But we're all that's left of humanity, aren't we? <sup>32</sup>

La metanarrazione della parte finale di *Danganronpa V3* (figure 39 - 43) coinvolge il giocatore in prima persona, inizialmente come nemico e, infine, come alleato. Il gioco non si limita a rompere la quarta parete tramite i discorsi di Monokuma o momenti comici dove il giocatore viene inserito nella narrazione parzialmente, ma rende il giocatore una vera e propria parte della trama del videogioco. I creatori incolpano il giocatore di essere il vero cattivo della storia, una persona crudele che si diverte a vedere i personaggi del gioco soffrire e andare oltre il loro dolore per raggiungere la speranza. Il franchise stesso di *Danganronpa* diventa parte del gioco, in una narrazione che parla dell'importanza della *fiction* e dell'impatto che questa può avere sul mondo reale.

<sup>32</sup> Ibid.



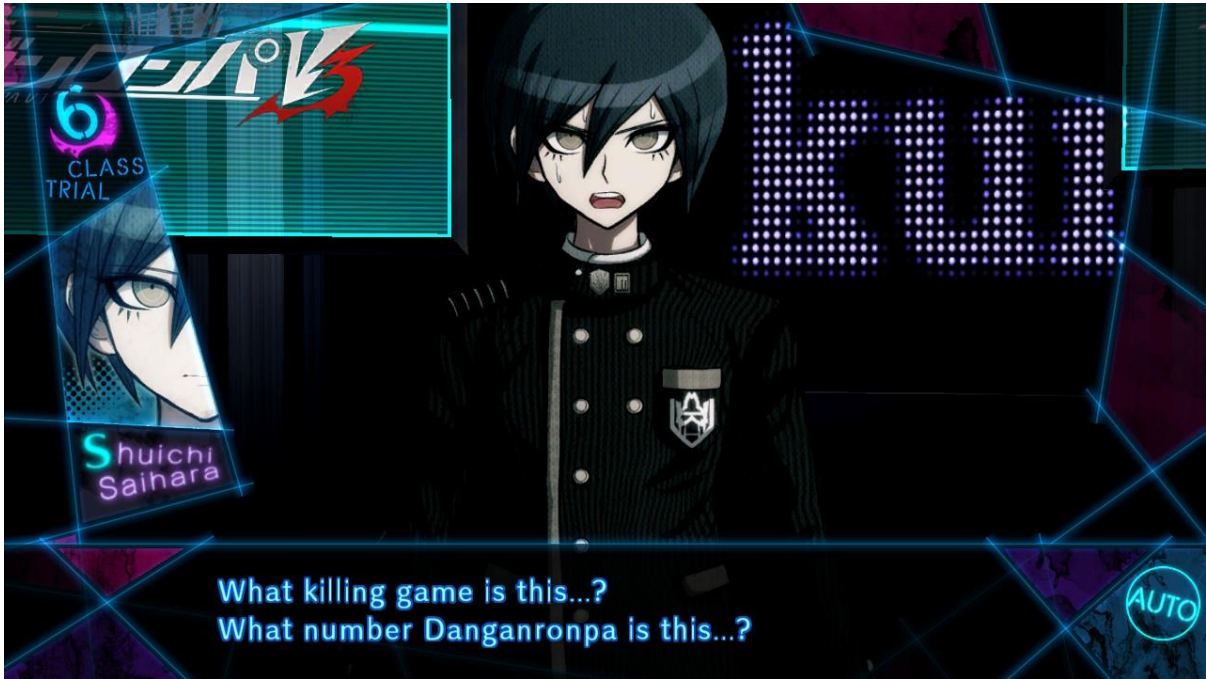


Figura 39, Danganronpa V3: Killing harmony, 2017.



Figura 40, Danganronpa V3: Killing harmony, 2017.



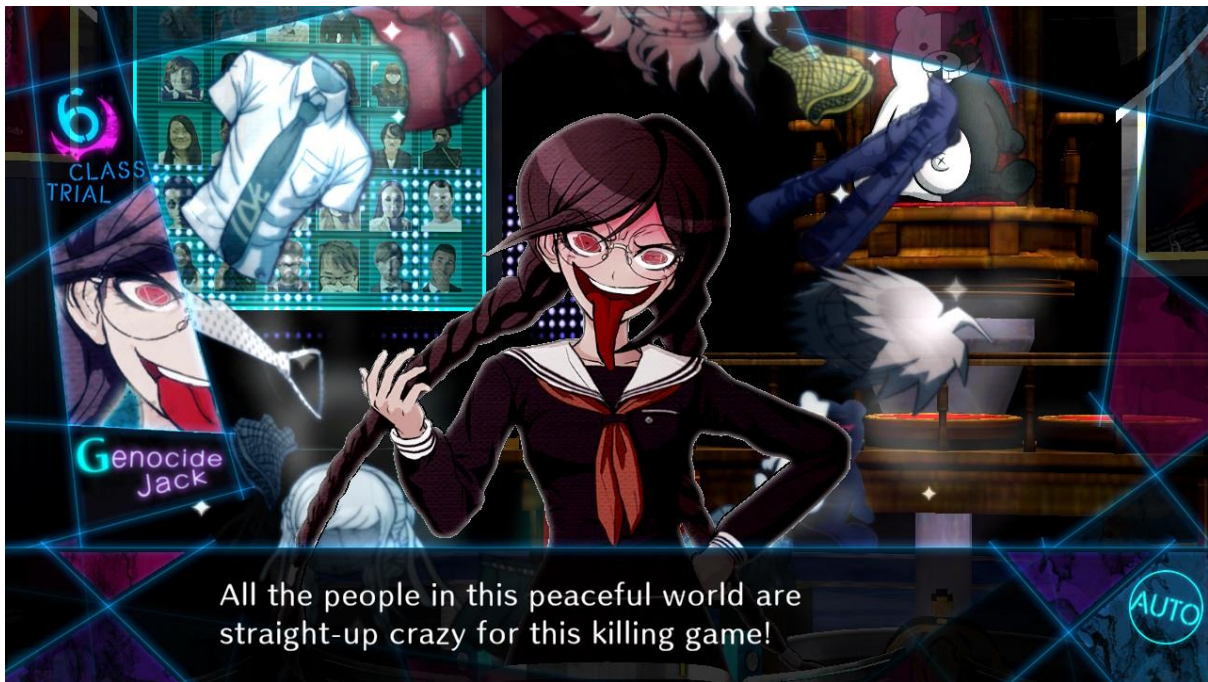


Figura 41, Danganronpa V3: Killing harmony, 2017.



Figura 42, Danganronpa V3: Killing harmony, 2017.

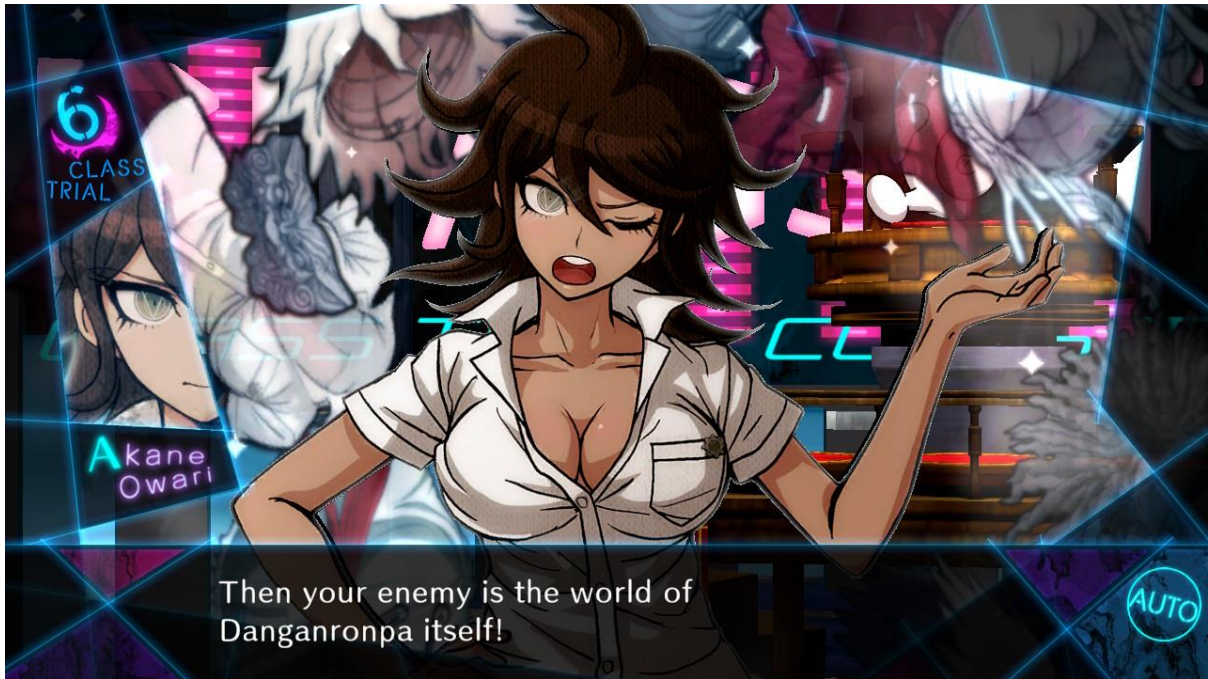


Figura 43, *Danganronpa V3: Killing harmony*, 2017.

## Conclusione e considerazioni: oltre l'ero guro nansensu

Questo elaborato propone un'analisi visuale e testuale di alcuni elementi dei tre videogiochi principali della serie *Danganronpa* (*Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, e *Danganronpa V3: Killing Harmony*) come espressioni del genere *ero guro nansensu*. Per poter attuare tale analisi, questa tesi propone una definizione di *ero guro* ed *ero guro nansensu*, elaborata tramite lo studio del periodo storico di nascita dei due movimenti con lo scopo di mettere in luce le loro similitudini e differenze. Inoltre, questo elaborato traccia brevemente la storia dell'*ero guro nansensu* come genere, dalle sue radici alle sue espressioni più contemporanee.

Per poter comprendere più a fondo la storia dell'*ero guro nansensu* e le sue influenze, questo elaborato traccia una breve storia del genere horror, dalle sue origini nella letteratura e nel cinema, prestando una particolare attenzione alla sua evoluzione nel cinema giapponese. L'elaborato presenta anche una storia del genere horror in anime e manga, due media che, come il cinema, hanno avuto un grande influsso sull'immaginario presente nei videogiochi giapponesi.

La tesi compila una breve storia dei videogiochi, con un focus sull'industria giapponese e lo sviluppo dei videogiochi in Giappone. Per rendere un'immagine più chiara del franchise di *Danganronpa* e della sua struttura e temi trattati, viene presentata la storia del *battle royale* come genere, dalle sue radici alla sua popolarizzazione e le sue forme più contemporanee. Lo studio comprende anche una breve storia dei giochi *light novel*, nati in Giappone, dove ancora oggi sono tra i videogiochi più prodotti e popolari. I tre giochi di *Danganronpa* presi in considerazione includono diversi elementi tipici dei videogiochi *light novel*, rendendo necessaria una breve introduzione al genere.

Ho esplorato il significato e la storia dei termini grottesco, nonsense ed erotico, utilizzando questa prima parte compilativa per effettuare un'analisi di alcuni media considerati *ero guro nansensu*: *Mōjū* di Edogawa Ranpo, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* di Maruo Suehiro, e *Abstraction* di Kago Shintarō. Dopo aver sintetizzato alcuni elementi del grottesco, nonsense ed erotico, ho cercato di scovarli in media considerati *ero guro nansensu*, per poter successivamente ricercare elementi simili nei tre videogiochi principali di *Danganronpa*. L'elaborato presenta un riassunto delle tre opere prese in considerazione, scelte per la loro importanza nella produzione dell'artista e come rappresentazioni dell'evoluzione dell'*ero guro nansensu* durante i decenni.



Prima di procedere con un'analisi del testo e delle immagini di *Danganronpa*, la tesi presenta un'introduzione a questo franchise, prestando particolare attenzione ai videogiochi principali prodotti. Lo studio include un riassunto di quattro videogiochi di *Danganronpa* e tratta la loro ideazione, ricezione e meccaniche di gioco, per rendere il lettore quanto più partecipe e conscio dell'esperienza di gioco di *Danganronpa*. La tesi include anche una breve introduzione ad altri media prodotti dal franchise, come anime, manga, *light novel*, teatro e videogiochi minori.

Infine, questo elaborato propone una lettura dei tre videogiochi presi in considerazione come espressioni dell'*ero guro nansensu*. Per fare questo, alcuni momenti salienti sono stati selezionati e analizzati, tra testo e immagine. Questa analisi prende spunto dall'analisi precedente di *Mōjū*, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* e *Abstraction*, tracciando alcuni paralleli tra di essi e i videogiochi, e mettendo in luce elementi nuovi appartenenti ai videogiochi. Uno di questi è la rottura della quarta parete e l'inclusione del giocatore come personaggio all'interno dei videogiochi, in particolare in *Danganronpa V3: Killing Harmony*. In questa tesi ho cercato non solo di inserire *Danganronpa* all'interno del contesto *ero guro nansensu*, tipico giapponese, ma anche di mettere in luce elementi propri del media dei videogiochi, che spingono l'*ero guro nansensu* verso una nuova direzione. Nel suo studio del 2018, April Goehrke scrive: "Throughout my dissertation I will arrive at the very point that eroguro nansensu falls short of causing actual change, but it is in that point—the point of destruction—that it often becomes the most interesting".<sup>33</sup> Lo scopo di questo elaborato è suggerire uno sviluppo dell'*ero guro nansensu* nei videogiochi che spinge oltre la distruzione e verso la costruzione. Questo studio considera i videogiochi *ero guro nansensu* non solo come mezzo di ribellione e distruzione, ma anche come strumento che influenza il giocatore e crea in lui consapevolezza. Il motivo della differenza tra i videogiochi e i media *ero guro nansensu* analizzati in questo elaborato giace nella natura del videogioco stesso. Per fare questo, lo studio utilizza i concetti di *procedural adaptation* di Matthew Weise e di *procedural rethoric* di Ian Bogost. Il concetto di *procedural adaptation* è una rielaborazione del concetto di *procedural translation* di Ian Bogost, che si poneva il problema di come rappresentare figure e temi della poesia, letteratura, film e televisione nei videogiochi.<sup>34</sup> La *procedural translation* è la pratica di creare regole e dinamiche di sistema in modo tale da modellare le logiche situazionali implicate da testi provenienti da altri media. Matthew Weise

---

<sup>33</sup> April GOEHRKE, *Ero ka? Guro nanoka? Erotic Grotesque Nonsense and Escalation in Mass Culture*, Tesi di dottorato, New York University, ProQuest LLC, 2018, p. 45.

<sup>34</sup> Ian BOGOST, *Videogame Adaptation and Translation*, 2006, [http://bogost.com/teaching/videogame\\_adaptation\\_and\\_trans/](http://bogost.com/teaching/videogame_adaptation_and_trans/), 08/02/24.

utilizza il termine *procedural adaptation* nel suo studio per allontanarsi dalle implicazioni del termine “traduzione”, che porta con sé connotazioni di accuratezza e correttezza. Inoltre, il termine “*adaptation*” o “adattamento” è in uso nelle arti per esprimere il concetto di creazione, manipolazione e riarrangiamento di un tema in forme diverse, scegliendo su quali elementi focalizzarsi e quali ignorare.<sup>35</sup> Ian Bogost definisce nella seguente maniera il termine *procedural rethoric*:

procedural rhetoric is the practice of using processes persuasively [...]. Procedural rhetoric is a subdomain of procedural authorship; its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. In computation, those rules are authored in code, through the practice of programming.<sup>36</sup>

*Danganronpa* include una rielaborazione di diversi temi, dei quali il più evidente è il *battle royale*. Gli ideatori del gioco attuano il processo di *procedural adaptation* nel loro tentativo di ricreare l’atmosfera e l’esperienza del *battle royale* come genere. Per fare ciò non è abbastanza ideare una trama di gioco che includa gli elementi del *battle royale*, ma bisogna definire un set di regole del videogioco che forzano il giocatore a fare parte del *killing game*. Alcune di esse sono: la scelta della prospettiva, che è sempre in prima persona durante il ritrovamento dei cadaveri; la morte del giocatore nei panni di Kaede all’inizio di *Danganronpa V3: Killing Harmony*, che permette al giocatore di sperimentare il fallimento nel sopravvivere; il tempo libero dato al giocatore per interagire con i personaggi del gioco, che lo forzano a creare dei legami con i compagni per poi perderli durante lo sviluppo del gioco. Questi elementi, parte delle meccaniche di gioco, forzano il lettore a vivere il *battle royale*, adattando il genere dal cinema o dai romanzi. Il concetto di *procedural rethoric* serve a rafforzare l’elemento manipolatorio dei videogiochi. Tramite la programmazione del videogioco e la codificazione delle sue regole, gli sviluppatori e ideatori del videogioco possono scegliere quali aspetti di esso manipolare, donando al giocatore un’esperienza diversa. Il messaggio che si vuole mandare al giocatore non arriva solamente tramite l’utilizzo di testi, immagini o suoni, ma tramite l’esperienza del gioco. Questo elaborato propone i videogiochi di *Danganronpa* presi in considerazione come espressione *ero guro*

---

<sup>35</sup> Matthew WEISE, “The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising”, a cura di Bernard Perron, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson (North Carolina) & London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2009, p. 239.

<sup>36</sup> Ian BOGOST, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (Massachusetts) & London, The MIT Press, 2007, pp. 28-29.

*nansensu*, e afferma che, tramite l'esperienza di gioco, il giocatore è obbligato a fare parte in maniera costruttiva di esso. Il media del videogioco rende impossibile al giocatore il distacco personale dal gioco stesso. Inoltre, *Danganronpa* aumenta il sentimento di inclusione e partecipazione del giocatore tramite una costante rottura della quarta parete e tramite il suo inserimento all'interno della narrazione del franchise. *Danganronpa* rende il giocatore più conscio dei temi trattati al suo interno, in particolare quello della dualità tra speranza e disperazione, grazie alla natura stessa dei videogiochi.

Questo elaborato non presenta uno studio delle meccaniche di gioco e le sue dinamiche in relazione con il giocatore, necessarie per teorizzare la possibilità di uno sviluppo del genere *ero guro nansensu* nei videogiochi non più solo con scopo distruttivo, ma con scopo costruttivo. In secondo luogo, lo studio evita di delineare quali sono i temi costruttivi dei videogiochi presi in considerazione, e in che direzione spingono il giocatore, entrambi elementi interessanti per futuri studi.

Questo studio incoraggia l'*ero guro nansensu* ad essere studiato come genere in nuovi media, come i videogiochi. Inoltre, introduce il giocatore come consumatore attivo, non più passivo, dell'*ero guro nansensu* all'interno dei videogiochi di *Danganronpa*, teorizzando un possibile sviluppo di questo genere verso la creazione e oltre la distruzione.



## BIBLIOGRAFIA

- ADDIS, Stephen, *Japanese Ghosts & Demons: Art of the Supernatural*, George Brazziler Inc, New York, 1985.
- ARAI, Andrea G., “Killing Kids: Recession and Survival in Twenty-first-century Japan”, *Postcolonial Studies*, vol. 6, n. 3, 2003, pp. 367-379.
- BALMAIN, Colette, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2008, pp. 11-29, 30-49, 128-147.
- BOGOST, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (Massachusetts) & London, The MIT Press, 2007, pp. 1-64.
- BRETON, André, *Manifesto of Surrealism*, 1924.
- BROWNE, Ray B. e BROWNE, Pat, *The Guide to United States Popular Culture*, Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 2001, pp. 272-303-
- CAMMAERTS, Émile, *The Poetry of Nonsense*, London, George Routledge & Sons, 1925, pp. 1-17.
- CAROLI, Rosa, GATTI, Franco, *Storia del Giappone*, Bari-Roma, Laterza, 2017, pp. 123-159, 160-173.
- CARROL, Noël, *The Philosophy of Horror*, New York & London, Routledge, 1990, pp. 1-11.
- CENTONZE, Katja, “Hijikata Tatsumi’s Sabotage of Movement and the Desire to Kill the Ideology of Death”, *Death and Desire in Contemporary Japan*, Venezia, Edizioni Ca’ Foscari, 2017, pp. 203-231.
- CENTONZE, Katja, “La ribellione del corpo di carne nel butō”, *Atti del XXV Convegno di Studi sul Giappone*, Venezia, Cartotecnica Veneziana Editrice, 2002.
- CENTONZE, Katja. 「見世物と土方巽の舞踏における〈見せる〉・〈見る〉—視覚文化論を超えて」, 『見世物 7号』 “Misemono to Hijikata Tatsumi no butō ni okeru ‘miseru’ ‘miru’: Shikaku bunkaron o koete”, *Misemono 7 gō*, Misemonogakkai gakkaiishi henshūinkai (ed.), Tokyo, Shinjuku Shobō, 2018, pp. 137-153.
- CENTONZE, Katja, “Mutamenti del linguaggio estetico e segnico della danza: Ankoku Butō”, *Mutamenti dei linguaggi della scena teatrale e di danza del Giappone contemporaneo*, Venezia, Libreria Editrice Cafoscarina, 2014, pp. 74-100.
- CHOI, Gyuhyeok & KIM, Mijin, “Battle Royale Game: In Search of a New Game Genre”, *International Journal of Culture Technology (IJCT)*, Vol. 2, No. 2, a cura di Yun Taesoo, 2018, pp. 5-11.

- DRISCOLL, Mark, *Absolute Erotic, Absolute Grotesque: The Living, Dead, and Undead in Japan's Imperialism (1895 – 1945)*, Duke University Press Books, 2010, pp. 161-202.
- GRAY, Donald J., “The Uses of Victorian Laughter”, *Victorian Studies*, vol. 10, n. 2, Bloomington, Indiana University Press, 1966.
- GOEHRKE, April, *Ero ka? Guro nanoka? Erotic Grotesque Nonsense and Escalation in Mass Culture*, Tesi di dottorato, New York University, ProQuest LLC, 2018.
- HANSEN, Dustin, *Game On! Video Game History*, New York, Feiwel and Friends, 2016.
- HAYAKAWA, Monta, GERSTLE, C. Andrew, “Who were the audiences for "Shunga"?”, *Japan Review*, n. 26, *Shunga: Sex and Humor in Japanese art and Literature*, International Research Center for Japanese Studies, National Institute for the Humanities, 2013.
- HODGSON, Ernest A., “The Japanese Earthquake, 1 September 1923”, *Journal of the Royal Astronomical Society of Canada*, vol. 18, 1924.
- IWASAKA, Michiko, TOELKEN, Barre, *Ghosts and the Japanese: Cultural Experience in Japanese Death Legends*, University Press of Colorado, 1994.
- KAYSER, Wolfgang, *The Grotesque in Art and Literature [Das Groteske: seine Gestaltung in Malerei und Dichtung]*, trad. di Ulrich Weisstein, Bloomington, Indiana University Press, 1963, pp. 19-28, 48-59, 139-149, 179-189.
- KITAYAMA, Takekuni, *ダンガンロンパ霧切 1*, Tokyo, Seikaisha, 2013.
- KITAYAMA, Takekuni, *ダンガンロンパ霧切 2*, Tokyo, Seikaisha, 2013.
- KOHLER, Chris, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World and Extra Life*, New York, Dover Publications, 2016, pp. 28-40, 41-125, 126-194.
- KURASAWA, Aiko, “Propaganda Media on Java under the Japanese 1942-1945”, *Indonesia*, n. 44, Cornell University Press, 1987.
- KYŪSAKU, Yumeno, *Dogra Magra [ドグラ・マグラ]*, trad. di Patrick Honnoré, Arles, Editions Philippe Picquier, 2003.
- LA MARCA, Paolo, “Horror Manga: Themes and Stylistic of Japanese Horror Comics”, *Humanities*, vol. 13, n. 8, 2023.
- MARUO, Suehiro, *DDT [DDT—僕、耳なし芳一です]*, Tokyo, Seirindō, 1994.
- MARUO Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show [少女椿]*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992.

- MASATAKA, Kosaka, “The Showa Era (1926 – 1989)”, *Daedalus*, vol.119, n. 3, *Showa: The Japan of Hirohito*, The MIT Press, 1990.
- MCROY, Jay, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam & New York, Rodopi, 2008, pp- 103-134.
- RAMPO, Edogawa, *Japanese Tales of Mystery and Imagination*, trad. di James B. Harris, Tokyo – Rutland, Vermont – Singapore, Tuttle Publishing, 1956.
- RAMPO, Edogawa, *Moju: The Blind Beast* [盲獣], trad. di Anthony Georges Whyte, Elektron Ebooks, 2013.
- RICHELET, Pierre, *Dictionnaire François*, Genova, 1680, p. 386
- SAGIYAMA, Ikuko, KYŪSAKU, Yumeno “Binzume no Jigoku (L’inferno delle bottiglie) di Yumeno Kyūsaku”, *Il Giappone*, vol. 30, Università degli studi di Napoli “L’orientale”, 1990.
- SILVERBERG, Miriam, *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2009, pp. 1-12, 13-19, 20-27, 65-68, 75-89.
- Spike Chunsoft, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, 2010.
- Spike Chunsoft, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, 2012.
- Spike Chunsoft, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, 2017.
- STEIG, Michael, “Defining the Grotesque: An Attempt at Synthesis”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 29, n. 2, Wiley, 1970.
- STEWART, Susan, *Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*, Baltimore e Londra, The Johns Hopkins University Press, 1978, pp. 199-209.
- TIGGES, Wim, *An Anatomy of Literary Nonsense*, a cura di C.C. Barfoot, Hans Bertens e Theo D’haen, “Costerus”, vol. 67, Amsterdam, Rodopi, 1988, pp. 6-46, 47-89, 90-137.
- WEISE, Matthew, “The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising”, a cura di Bernard Perron, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson (North Carolina) & London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2009, pp. 238-266.
- WOLF, J.P. Mark, *Encyclopedia of Video Games*, Santa Barbara & Denver, Greenwood, 2021.

## SITOGRAFIA

ALEXANDER, Julia, *Fortnite Livestream With 100 YouTubers Draws in More Than 1M Viewers*, in “Polygon”, 2018, <https://www.polygon.com/2018/3/26/17163966/fortnite-elrubiusomg-youtube-livestream-twitch-ninja-drake>, 26-01-24.

AnimeNewsNetwork, *AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads*, in “AnimeNewsNetwork”, 2006, <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>, 07/02/24.

BALMONT, James, *How Teruo Ishii Became Japan’s Ero Guro King*, in “Arrow Video”, 2020, <https://www.arrowfilms.com/blog/features/how-teruo-ishii-became-japans-ero-guro-king/>, 20-01-24.

Battleroyalefilm, *Battle Royale (2000)*, in “Battleroyalefilm”, <https://web.archive.org/web/20120314162339/http://www.battleroyalefilm.net/movie/banned.html>, 24-01-24.

BAUMANN, Daniel, *Oh the Horror: A Brief History of the Grotesque*, in “Frieze”, n. 187, 2017, <https://www.frieze.com/article/oh-horror-brief-history-grotesque>, 28-01-24.

Blind Dweller, *The Harrowing Dreams of Yūko Tatsushima*, in “Youtube”, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=mkgE7aD28jk&pp=ygUPeXVrbyB0YXRzdXNoaW1h>, 20-01-24.

BOGOST, Ian, *Videogame Adaptation and Translation*, 2006, [http://bogost.com/teaching/videogame\\_adaptation\\_and\\_trans/](http://bogost.com/teaching/videogame_adaptation_and_trans/), 08/02/24.

Box Office Mojo, *The Hunger Games*, in “Box Office Mojo”, 2012, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt1392170/>, 24-01-24.

Brian, *Complete Famitsu Review Scores*, in “NintendoEverything”, 2010, <http://nintendoeverything.com/complete-famitsu-review-scores-7/>, 01-02-24.

Brian, *Famitsu Review Scores (7/17/12) – First New Super Mario Bros. 2 Score*, in “NitendoEverything”, 2012, <http://nintendoeverything.com/famitsu-review-scores-71712-first-new-super-mario-bros-2-score/>, 01-02-24.

Britannica, *Surrealism*, in “Britannica”, <https://www.britannica.com/art/Surrealism>, 29-01-24.

Cambridge Dictionary, *Erotic*, in “Cambridge Dictionary”, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/erotic>, 31-01-24.

CAMPBELL, Kyle, *Danganronpa V3: Killing Harmony Review*, in “RPG Site”, 2017, <https://www.rpgsite.net/review/6084-danganronpa-v3-killing-Harmony-review>, 01-02-24.

CHAPMAN, Jacob, *Interview: Danganronpa Creator Kazutaka Kodaka*, in “Anime News Network”, 2015, <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-07-22/interview-danganronpa-creator-kazutaka-kodaka/.90760>, 01-02-24.

Cinema Garmonbozia, *A Brief History Of Slasher Movies*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=mjjMtuWwWNQ>, 29-12-2023.

CRIMMINS, Brian, *A Brief History of Visual Novels*, in “Medium”, 2016, <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>, 07/02/24.

CRIMMINS, Peter, *Survival of the Fittest*, in “The Berkeley Daily Planet”, 2002, <https://www.berkeleydailyplanet.com/issue/2002-01-25/article/9763>, 24-01-24.

Danganronpa, *Product Info*, in “Danganronpa”, <https://danganronpa.us/danganronpa/pinfo.html>, 01-02-24.

Danganronpa Wiki, *Danganronpa 3: The Mystery Maze Zetsubō-hen*, in “Danganronpa Wiki”, [https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa\\_3:\\_The\\_Mystery\\_Maze\\_Zetsubō-hen](https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa_3:_The_Mystery_Maze_Zetsubō-hen), 01-02-24.

DAVISSON, Zack, *Aoandon – The Blue Lantern Ghost*, in “百物語怪談会 Hyakumonogatari Kaidankai”, 2012, <https://hyakumonogatari.com/2012/11/28/aoandon-the-blue-lantern-ghost/>, 20-01-24.

DETTI, Furio, *Intervista a Suehiro Maruo*, in “Horror Magazine”, 2019, <https://www.horror magazine.it/12324/intervista-a-suehiro-maruo>, 20-01-24.

Dictionnaire de l’Académie Française, <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9G1613>, 28-01-24.

DONALD, Adam, *An Introduction to J-Horror, From 'Ringu' to 'One Cut of the Dead'*, in “Collider”, 2022, <https://collider.com/japanese-horror-movies-for-beginners-ringu-godzilla/#one-cut-of-the-dead-2017>, 31-12-2023.

D., Chris, *Interview with Teruo Ishii*, in “Nihon Cine Art”, 2011, <http://eigageijutsu.blogspot.com/2011/02/interview-with-teruo-ishii.html>, 20-01-24.

EISENBEIS, Richard, *Danganronpa: The Animation Makes a Mess of a Great Game*, in “Kotaku”, 2013, <https://kotaku.com/danganronpa-the-animation-makes-a-mess-of-a-great-game-1445323314>, 01-02-24.

EISENBEIS, Richard, *Danganronpa Zero is the “Ultimate” Danganronpa Novel*, in “Kotaku”, 2014, <https://kotaku.com/danganronpa-zero-is-the-ultimate-danganronpa-novel-1633849483>, 01-02-24.

Elleaspell, *Nonsense and Surrealism – The Chaos of Meaning*, in “Literature and Nonsense”, 2015, <https://literatureandnonsense.wordpress.com/2015/06/02/nonsense-and-surrealism-the-chaos-of-meaning/#:~:text=If%20traditional%20nonsense%20plays%20with,of%20conscious%20and%20unconscious%20realities>, 29-01-24.

FAROKHMANESH, Megan, *The original Danganronpa, Distrust, Was Too Gruesome Even for Its Creators*, in “Polygon”, 2015, <https://www.polygon.com/2015/3/10/8176721/danganronpa-distrust-too-gruesome>, 01-02-24.

FAVIS, Elise, *The 2017 Adventure Game Of The Year Awards*, in “Game Informer”, 2018, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/01/09/the-2017-adventure-game-of-the-year-awards.aspx>, 01-02-24.

GALBRAITH, Patrick W., *Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan*, in “Game Studies”, vol. 11, n. 2, 2011, <https://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>, 07/02/24.

GameSpot, *The History of Battle Royale Games*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=OqFI6pk6fHM>, 26-01-24.

GANTAYAT, Anoop, *Gran Turismo 5 Tops the Charts in Japan*, in “IGN”, 2012, <https://www.ign.com/articles/2010/12/03/gran-turismo-5-tops-the-charts-in-japan>, 01-02-24.

GARGER, Ilya, *Royale Terror*, in “Time”, 2003, <https://web.archive.org/web/20070305133056/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,501030707-461891,00.html>, 21-01-24.

GRAYSON, Nathan, *Among Us’ Improbable Rise To The Top Of Twitch*, in “Kotaku”, 2020, <https://web.archive.org/web/20200909025025/https://www.kotaku.com.au/2020/09/among-us-improbable-rise-to-the-top-of-twitch/>, 26-01-24.

GREEN, Scott, *Bizarre “Danganronpa” Murder Mystery Games Slated for Anime Adaptation*, in “Crunchyroll”, 2012, <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2012/12/7/bizarre-danganronpa-murder-mystery-games-slated-for-anime-adaptation>, 01-02-24.

GRESZES, Sam, *Hunting Down the True Origins of the Battle Royale Craze*, in “Polygon”, 2019, <https://www.polygon.com/2019/5/26/18636556/battle-royale-games-movie-book-koushun-takami-inspiration>, 24-01-24.



Goodreads, *ダンガンロンパ/ゼロ 1* [*Danganronpa/Zero 1*], in “Goodreads”, <https://www.goodreads.com/book/show/18192020-1-danganronpa-zero-1>, 01-02-24.

Goodreads, *ダンガンロンパ/ゼロ 2* [*Danganronpa/Zero 2*], in “Goodreads”, <https://www.goodreads.com/book/show/18192050-2-danganronpa-zero-2>, 01-02-24.

GUTHRIE, Luna, *The Found-Footage Horror That Was So Gruesome the Director Was Charged With Murder*, in “Collider”, 2024, <https://collider.com/cannibal-holocaust-production-history-explained/>, 29-12-2023.

HERSKOVITS, Jon, *Japanese Pols Target Pic of Violent Youth*, in “Variety”, 2000, <https://variety.com/2000/film/news/japanese-pols-target-pic-of-violent-youth-1117789943/>, 24-01-24.

HERSKOVITS, Jon, *The ‘Battle’ Rattle*, in “Variety”, 2000, <https://variety.com/2000/film/news/the-battle-rattle-1117790773/>, 24-01-24.

HG Staff, *Best of 2014 - Day Six: Character, Strategy, Adventure, Sports*, in “Hardcore Gamer”, 2014, <https://hardcoregamer.com/features/articles/best-of-2014-day-six-character-strategy-adventure-sports/126286/>, 01-02-24.

HG Staff, *Best of 2014 - Day One: PS3, 360, PSV, 3DS*, in “Hardcore Gamer”, 2014, <https://hardcoregamer.com/features/articles/best-of-2014-day-one-ps3-360-psv-3ds/125320/>, 01-02-24.

HUGO, Victor, *Cromwell*, Livres & Ebooks, 1827.

Igort, *Igort intervista Suehiro Maruo*, in “Ultrazine”, 2001, <https://smokyland.blogspot.com/2020/03/oldies-but-goldies-igort-intervista.html>, 20-01-24.

IMDb, *Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen - Mirai-hen*, in “IMDb”, [https://www.imdb.com/title/tt6027642/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt6027642/?ref=fn_al_tt_1); <https://www.imdb.com/title/tt6016316/>, 01-02-24.

Immortalium, *The Fascinating History Of Horror Manga*, in “Immortalium”, 2021, <https://immortalliumblog.com/the-fascinating-history-of-horror-manga/>, 2-01-2024.

JAY, Mitch, *Danganronpa: The Animation Review (Anime)*, in “Rice”, 2015, <https://ricedigital.co.uk/danganronpa-the-animation-review/>, 01-02-24.

kazu3wa1192, 艶本「葉男婦舞喜」(喜多川歌麿)一男と女の物語(123), in “Ameblo”, 2021, <https://ameblo.jp/kazu3wa1192/entry-12671655607.html>, 20-01-24.

KEMPS, Heidi, *Danganronpa 2: Goodbye Despair Review*, in “Gamespot”, 2014, <https://www.gamespot.com/reviews/danganronpa-2-goodbye-Despair-review/1900-6415852/>, 01-02-24.

KINUGASA, Teinosuke, *Una pagina di follia [ 狂った一頁 ]*, 1926: <https://www.youtube.com/watch?v=7hea3C9xg5c>, 30-12-2023.

K., Ben, *An Interview With Master of Horror Manga Junji Ito (Full Length Version)*, in “Grape”, 2019, <https://grapeejapan.com/116016>, 20-01-24.

LARIMER, Tim, *'Children Have No Hope for the Future'*, in “Time Asia”, 2001, <https://web.archive.org/web/20010417052318/http://www.time.com/time/asia/arts/interview/0,9754,96905,00.html>, 24-01-24.

LEICHT, Will, *This Week in Genre History: The Blair Witch Project Fooled Us, I'll Admit It*, in “SYFY”, 2021, <https://www.syfy.com/syfy-wire/blair-witch-project-real-fake-22nd-anniversary>, 29-12-2023.

LITTLES, Michael, *The History of Erotic Literature*, in “Medium”, 2022, <https://medium.com/@michael.littles/the-history-of-erotic-literature-f51c2869400b>, 31-01-24.

MACKEY, Bob, *Danganronpa Director Kazutaka Kodaka on the Power of "Psychopop"*, in “VG247”, <https://www.vg247.com/danganronpa-director-kazutaka-kodaka-on-the-power-of-psychopop>, 01-02-24.

MADNANI, Mikhail, *Danganronpa V3: Killing Harmony Review*, in “GoodisaGeek”, 2017, <https://www.godisageek.com/reviews/danganronpa-v3-killing-Harmony-review/>, 01-02-24.

MagikarpUsedFly, *The COMPLETE History of Horror Movies*, in “Youtube”, 2023, [https://www.youtube.com/watch?v=Uu\\_GMr1O898](https://www.youtube.com/watch?v=Uu_GMr1O898), 29-12-2023.

MAKUCH, Eddie, *Legend Of Zelda: Breath Of The Wild Wins Game Of The Year At DICE Awards*, in “Gamespot”, 2018, <https://www.gamespot.com/articles/legend-of-zelda-breath-of-the-wild-wins-game-of-th/1100-6456956/>, 26-01-24.

MARCHIAFAVA, Jeff, *Game Informer Best Of 2014 Awards*, in “Game Informer”, 2015, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/01/07/game-informer-best-of-2014-awards.aspx>, 01-02-24.

MARGOLIS, Ora, BRERETON, Amy, *The Sabukaru Guide to Dark Horror Manga*, in “Sabukaru Online”, <https://sabukaru.online/articles/the-sabukaru-guide-to-dark-horror-manga>, 2-01-2024.

MARINO, Francesco, *Si chiamava Simon il primo smartphone al mondo*, in “Digitalic”, 2016, <https://www.digitalic.it/hardware-software/si-chiamava-simon-il-primo-smartphone-al-mondo>, 11-01-2024.

MARUO, Suehiro, *Il vampiro che ride (Vol.1)* [笑う吸血鬼], trad. di Yamane M., Coconino Press, Roma, 2014, <https://www.coconinopress.it/prodotto/il-vampiro-che-ride-vol-1/>, 20-01-24.

MELANI, Giorgio, *Sony compra Crunchyroll, lo streaming di anime: acquisizione miliardaria ufficiale*, in “multiplayer”, 2021, <https://multiplayer.it/notizie/sony-compra-crunchyroll-streaming-anime-acquisizione-miliardaria-ufficiale.html>, 01-02-24.

MES, Tom, *Teruo Ishii*, in “Midnight Eye: Visions of Japanese Cinema”, 2005, <http://www.midnighteye.com/interviews/teruo-ishii/>, 20-01-24.

MeataCritic, *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls*, in “MetaCritic”, <https://www.metacritic.com/game/danganronpa-another-episode-ultra-despair-girls/>, 01-02-24.

MyAnimeList, *Danganronpa: Kibou no Gakuen to Zetsubou no Koukousei The Animation*, in “MyAnimeList”, [https://myanimelist.net/anime/16592/Danganronpa\\_Kibou\\_no\\_Gakuen\\_to\\_Zetsubou\\_no\\_Koukousei\\_The\\_Animation](https://myanimelist.net/anime/16592/Danganronpa_Kibou_no_Gakuen_to_Zetsubou_no_Koukousei_The_Animation), 01-02-24.

MyAnimeList, *Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen - Kibou-hen*, in “MyAnimeList”, [https://myanimelist.net/anime/34103/Danganronpa\\_3\\_The\\_End\\_of\\_Kibougamine\\_Gakuen\\_-\\_Kibou-hen](https://myanimelist.net/anime/34103/Danganronpa_3_The_End_of_Kibougamine_Gakuen_-_Kibou-hen)

MyAnimeList, *Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen - Mirai-hen*, in “MyAnimeList”, [https://myanimelist.net/anime/32189/Danganronpa\\_3\\_The\\_End\\_of\\_Kibougamine\\_Gakuen\\_-\\_Mirai-hen](https://myanimelist.net/anime/32189/Danganronpa_3_The_End_of_Kibougamine_Gakuen_-_Mirai-hen), 01-02-24.

NAKAMURA, Toshi, *Japanese Gamers' Favorite Games of 2012 Might Surprise You*, in “Kotaku”, 2013, <https://kotaku.com/japanese-gamers-favorite-games-of-2012-might-surprise-y-5990495>, 01-02-24.

Nis America, *Danganronpa Trilogy*, in “”, <https://nisamerica.com/games/danganronpa-trilogy>, 5-11-2023.

OLNEY, Alex, *Super Smash Bros. Slams the Competition Yet Again, 3DS Sales Drop*, in “nintendolife”, 2014,

<https://www.nintendolife.com/news/2014/10/super-smash-bros-slams-the-competition-yet-again-3ds-sales-drop>, 01-02-24.

One Hundred Years of Cinema, *A Short History of Japanese Horror*, in “Youtube”, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=GZFS0TaqxAA>, 30-12-2023.

ORSELLI, Brandon, *Danganronpa Interview with Writer and Creator Kazutaka Kodaka*, in “Niche Gamer”, 2015, <https://nichegamer.com/danganronpa-interview-with-writer-and-creator-kazutaka-kodaka/>, 01-02-24.

PANEDA, Rafael Antonio, *Animax Asia Airs Kamisama Kiss 2nd Season, Danganronpa in November*, in “Anime News Network”, 2015, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-11-03/animax-asia-air-kamisama-kiss-2nd-season-danganronpa-in-november/.94951>, 01-02-24.

Park West Gallery, *7 Creepy Works from Francisco Goya's 'Los Caprichos' Series*, in “Park West Gallery”, 2015, <https://www.parkwestgallery.com/7-creepy-art-from-francisco-goya-los-caprichos/#>, 28-01-24.

PERROTTET, Tony, *Who Was the Marquis de Sade?*, in “Smithsonian Magazine”, 2015, <https://www.smithsonianmag.com/history/who-was-marquis-de-sade-180953980/>, 31-01-24.

Quinn, *A Brief History of Erotica and the Role It Plays Today*, in “Quinn”, 2023, <https://www.tryquinn.com/blog/history-of-erotica>, 31-01-24.

RAD, Chloi e altri, *Best Adventure Game*, in “IGN”, 2017, [https://www.ign.com/wikis/best-of-2017-awards/Best\\_Adventure\\_Game](https://www.ign.com/wikis/best-of-2017-awards/Best_Adventure_Game), 01-02-24.

RAVESI, Marcello, *Porno-: Storia (un) poco oscena di un prefissoide*, in “Treccani”, 2010, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/eros/Ravesi.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/eros/Ravesi.html), 31-01-24.

Reggy, *Persona 5 Voted the Best Game of All Time by the Famitsu Readership*, in “Personal Center”, 2017, <http://personacentral.com/persona-5-voted-best-game-time-famitsu-readership/>, 01-02-24.

Riot Dragon, *Review: 'Danganronpa: The Animation'*, in “Geeks”, 2018, <https://vocal.media/geeks/review-danganronpa-the-animation>, 01-02-24.

ROMANO, Sal, *Famitsu Review Scores: Issue 1346*, in “Gematsu”, 2014, <https://www.gematsu.com/2014/09/famitsu-review-scores-issue-1346>, 01-02-24.

ROMANO, Sal, *Famitsu Review Scores: Issue 1467*, in “Gematsu”, 2016, <https://www.gematsu.com/2016/12/famitsu-review-scores-issue-1467>, 01-02-24.

Sakurai\_scs, in “Twitter”, [https://twitter.com/sakurai\\_scs/status/41003281501261824](https://twitter.com/sakurai_scs/status/41003281501261824), 01-02-24.

SATO, A *Danganronpa V3: Killing Harmony Spoiler Interview That May Or May Not Be A Lie... Upupupu*, in “Siliconera”, 2017, <https://www.siliconera.com/danganronpa-v3-killing-harmony-spoiler-interview-may-may-not-lie-upupupu/>, 01-02-24.

SCHREIBER, Mark, *Lick This!*, in “Foreign Correspondents' Club of Japan (FCCJ)”, 2013, [https://web.archive.org/web/20131006192306/http://no1.fccj.ne.jp/index.php?option=com\\_content&view=article&id=954](https://web.archive.org/web/20131006192306/http://no1.fccj.ne.jp/index.php?option=com_content&view=article&id=954), 30-01-24.

SCHLEY, Matt, *Summer 2016's Ten Most Anticipated Anime, Ranked*, in “Otaku USA Magazine”, 2016, <https://otakuusamagazine.com/summer-2016s-ten-most-anticipated-anime-ranked/>, 01-02-24.

Spike Chunsoft, *Kotaro Uchikoshi VS Kazutaka Kodaka: Adventure Game Courtroom Battle*, in “Youtube”, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=i7taV94fF4M>, 01-02-24.

STAFF, Rau, *Erotica History in the Western World*, in “M.S. Rau”, 2019, <https://rauantiques.com/blogs/canvases-carats-and-curiosities/erotica-history>, 31-01-24.

Steam, *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/555950/Danganronpa\\_Another\\_Episode\\_Ultra\\_Despair\\_Girls/](https://store.steampowered.com/app/555950/Danganronpa_Another_Episode_Ultra_Despair_Girls/), 01-02-24.

Steam, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/413410/Danganronpa\\_Trigger\\_Happy\\_Havoc/](https://store.steampowered.com/app/413410/Danganronpa_Trigger_Happy_Havoc/), 01-02-24.

Steam, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/413420/Danganronpa\\_2\\_Goodbye\\_Despair/#:~:text=About%20This%20Game&text=You%20and%20your%20classmates%20at,to%20restart%20his%20murderous%20game](https://store.steampowered.com/app/413420/Danganronpa_2_Goodbye_Despair/#:~:text=About%20This%20Game&text=You%20and%20your%20classmates%20at,to%20restart%20his%20murderous%20game), 01-02-24.

Steam, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, in “Steam”, [https://store.steampowered.com/app/567640/Danganronpa\\_V3\\_Killing\\_Harmony/](https://store.steampowered.com/app/567640/Danganronpa_V3_Killing_Harmony/), 01-02-24.

STRACHEY, Edward, *Sir Edward Strachey's Introduction to Lear's Nonsense Songs and Stories*, in “Nonsenselit”, 1888, <https://www.nonsenselit.org/Lear/strachey.html>, 29-01-24.

STUART, Keith, *Among Us: The Ultimate Party Game of the Paranoid Covid Era*, “The Guardian”, 2020, <https://www.theguardian.com/games/2020/sep/29/among-us-the-ultimate-party-game-of-the-covid-era>, 26-01-24.

TATSUSHIMA, Yūko, “Underground fortress”, <http://undergroundfortress.web.fc2.com>, 20-01-24.

TRADII, Laura, *The Grotesque: Mischief and Wonder in Renaissance Art*, in “Dilettante Army”, <https://dilettantearmy.com/articles/grotesque>, 28-01-24.

ULABY, Neda, *'Battle,' 'Games': Cold Brutality A Common Theme*, in “NPR”, 2012, <https://www.npr.org/2012/03/21/148991013/battle-games-cold-brutality-a-common-theme>, 24-01-24.

VALDIVIA, Thais, *Mejores animes de 2016 - Boku no Hero Academia, Mob Psycho 100...*, in “Hobby Consolas”, 2016, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-animes-2016-boku-no-hero-academia-mob-psycho-100-74086-n16>, 01-02-24.

VINCENT, Brittany, *Review: Danganronpa 2: Goodbye Despair*, in “Destructoid”, 2014, <https://www.destructoid.com/reviews/review-danganronpa-2-goodbye-Despair/>, 01-02-24.

ZAHM, Olivier, *Techniques for Titillation: A Brief History of Art and Eroticism*, in “CNN”, 2017, <https://edition.cnn.com/style/article/erotic-art-history/index.html>, 31-01-24.

ZILKO, Christian, Alison FOREMAN, Wilson CHAPMAN, *Quentin Tarantino's Favorite Movies: 60 Films the Director Wants You to See*, in “IndieWire”, 2023, <https://www.indiewire.com/gallery/quentin-tarantino-favorite-movies/battle-royale-batoru-rowaiaru-2000/>, 24-01-24.

ZUPPA, Martina, *Shōjo Tsubaki: storia di eccentrica follia*, in “Nippop”, <https://www.nippop.it/animanga-visual-pop/blog/jmagazine/animanga/shojo-tsubaki-storia-di-eccentrica-follia>, 27-01-24.

## SITOGRAFIA IN GIAPPONESE

Cornflakes, *ダンガンロンパ THE STAGE 公式サイト*, in “Cornflakes”, <http://www.cornflakes.jp/dangan/>, 01-02-24.

Dengeki Online, “電撃オンラインアワード 2017”投票結果を発表。コンシューマ部門とアプリ部門の上位10位を公開, in “Dengeki Online”; 2018, <https://dengekionline.com/elem/000/001/696/1696271/#award01>, 01-02-24.

NBC Universal Entertainment Japan, *ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 The Animation Blu-ray&DVD <第1巻>*, in “NBC Universal Entertainment Japan”, <https://www.nbcuni.co.jp/rondorobe/anime/danganronpa/contents/hp0008/index00100000.html>, 01-02-24.

Wikipedia, エログロ, in “Wikipedia”, <https://ja.wikipedia.org/wiki/エログロ>, 20-01-24.

Wikipedia, 春画, in “Wikipedia”, <https://ja.wikipedia.org/wiki/春画>, 20-01-24.

Wikipedia, 梅原北明, in “Wikipedia”, <https://ja.wikipedia.org/wiki/梅原北明>, 20-01-24.

Yte, ダンガンロンパ 3x 体感型謎解きゲーム「絶対絶命絶」, in “yte”, <https://www.yte.co.jp/asobi/danganronpa3/>, 01-02-24.

Y-UMA, 賛否両論を越えてでも作りたかったゲーム—「ニューダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期」小高和剛氏にインタビュー, in “Gamer”, 2017, <https://www.gamer.ne.jp/news/201702180002>, 01-02-24.

4Gamer.net, 「New スーパーマリオブラザーズ 2」が 40 万本越え。ニンテンドー 3DSLL 本体は 18 万 7000 台となった「ゲームソフト週間販売ランキング+」, in “4Gamer.net”, 2012, <https://www.4gamer.net/games/117/G011794/20120801070/>, 01-02-24.



## INDICE IMMAGINI

P. 4, fig. 1, *Flowers in Violet Bloom* (*Hanafubuki* 葉男婦舞喜), Kitagawa Utamaro, 1802,  
<https://ameblo.jp/kazu3wa1192/entry-12671655607.html>, 12-02-24.

P. 5, fig. 2, *Flowers in Violet Bloom* (*Hanafubuki* 葉男婦舞喜), Kitagawa Utamaro, 1802,  
<https://ameblo.jp/kazu3wa1192/entry-12671655607.html>, 12-02-24.

P. 6, fig. 3, *Sarayashiki* (皿屋敷), Hokusai, 1831,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Hokusai\\_Sarayashiki.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Hokusai_Sarayashiki.jpg), 12-02-24.

P. 22, fig. 4, *Maruo Graph DX I*, Maruo Suehiro, Tokyo, Éditions Treville, 2005, p. 3.

fig. 5, *Maruo Graph DX II*, Maruo Suehiro, Tokyo, Éditions Treville, 2005, 2018, p. 37.

fig. 6, *Shiro rō* (白牢), Tatsushima Yūko, 2002,

<http://undergroundfortress.web.fc2.com/kaiga/kaiga/1haku.html>, 12-02-24.

p. 23, fig. 7, Vice Magazine cover di febbraio 2008, Kago Shinatarō, 2008,  
<https://www.vice.com/en/page/magazine-2008>, 12-02-24.

P. 57, fig. 1, *The Portopia Serial Murder Case*, Tokyo, Spike Chunsoft & Enix, 1983,  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/d/d6/Portopia\\_PC-6001.gif/220px-Portopia\\_PC-6001.gif](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/d/d6/Portopia_PC-6001.gif/220px-Portopia_PC-6001.gif), 12-02-24.

fig. 2, *Phantasy Star II Text Adventures: Shilka's Adventure*, [ファンタシースターII  
テキストアドベンチャー シルカの冒険], Tokyo, SEGA, 1991,  
<https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>,  
12-02-24.

fig. 3, *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shoujo*, [ファミコン探偵倶楽部  
PartII うしろに立つ少女], Tokyo, Nintendo, 1989, <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>, 12-02-24.

fig. 4, *Misty Blue*, [ミステイ・ブルー], Tokyo, Enix, 1990,  
<https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>,  
12-02-24.

P. 59, fig. 5, *Omori*, OMOCAT, 2020,

[https://media.wired.com/photos/5ffc9bd51de419cb67c9fb03/master/w\\_1600,c\\_limit/omorisomething.jpg](https://media.wired.com/photos/5ffc9bd51de419cb67c9fb03/master/w_1600,c_limit/omorisomething.jpg), 12-02-24.

P. 60, fig. 6, *Hello Charlotte EP2: Requiem Aeternam Deo*, Etherane, 2016,

[https://store.steampowered.com/app/557630/Hello\\_Charlotte\\_EP2\\_Requiem\\_Aeternam\\_Deo/?l=italian](https://store.steampowered.com/app/557630/Hello_Charlotte_EP2_Requiem_Aeternam_Deo/?l=italian), 12-02-24.

P. 63, fig. 1, *Venere che esce dal bagno*, Giambologna, Grotta del Buontalenti, 1573 circa, Gallerie degli Uffizi, <https://www.uffizi.it/opere/venere-al-bagno-giambologna>, 12-02-24.

P. 68, fig. 2, *Venere di Willendorf*, 30.000-25.000 a.C. circa, Naturhistorisches Museum di Vienna, [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Venus\\_von\\_Willendorf\\_01.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Venus_von_Willendorf_01.jpg), 12-02-24.

P. 77, fig. 1, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 11.

P. 78, fig. 2, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 14.

fig. 3, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 28.

P. 79, fig. 4, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 37.

fig. 5, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 38.

P. 80, fig. 6, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 55.

fig. 7, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 71.

P. 81, fig. 8, *Alice nel paese delle meraviglie (Alice in Wonderland)*, 1951.

fig. 9, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 134.

fig. 10, meijishowa, <https://www.meijishowa.com/photography/5310/160304-0031-wwii-ruined-okinawa-church>, 12-02-24.

P. 82, fig. 11, Maruo Suehiro, *Mr. Arashi's Amazing Freak Show (Shojo tsubaki 少女椿)*, trad. di Yoko Umezawa e Laura Lindgren, New York, Blast Books, 1992, p. 149.

P. 84, fig. 12, Kago Shintarō, *Abstraction*, 2000, p. 4,  
<https://didjelirium.wordpress.com/2011/02/19/abstraction-by-shintaro-kago/>, 12-02-24.

P. 85, fig. 13, Kago Shintarō, *Abstraction*, 2000, p. 6,  
<https://didjelirium.wordpress.com/2011/02/19/abstraction-by-shintaro-kago/>, 12-02-24.

P. 86, fig. 14, Kago Shintarō, *Abstraction*, 2000, p. 10,  
<https://didjelirium.wordpress.com/2011/02/19/abstraction-by-shintaro-kago/>, 12-02-24.

P.88, fig. 1, Danganronpa Wiki,  
<https://danganronpa.fandom.com/wiki/Monokuma?file=Monokuma+Illustration.png>, 12-02-24.

P. 95, fig. 2, Danganronpa Wiki,  
<https://danganronpa.fandom.com/tr/wiki/Usami?file=Monomi+Illustration.png>, 12-02-24.

fig. 3, Danganronpa Wiki,  
<https://danganronpa.fandom.com/tr/wiki/Usami?file=Usami+Illustration.png>, 12-02-24.

P. 141, fig. 1, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

fig. 2, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

P. 142, fig. 3, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

fig. 4, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

P. 143 fig. 5, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

fig. 6, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

fig. 7, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

P. 144, fig. 8, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

P. 145 fig. 9, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.

- fig. 10, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.
- fig. 11, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.
- fig. 12, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.
- P. 146, fig. 13, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.
- fig. 14, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2010.
- P.149, fig. 15, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 155, fig. 16 *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- fig. 17, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 156, fig. 18, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 157, fig. 19, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- fig. 20, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 158, fig. 21, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- fig. 22, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 160, fig. 23, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 161, fig. 24, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 162, fig. 25, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- fig. 26, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2012.
- P. 164, fig. 27, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 167, fig. 28, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 169, fig. 29, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 170, fig. 30, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 171, fig. 31, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- fig. 32, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 172, fig. 33, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- fig. 34, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 173, fig. 35, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 174, fig. 36, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- fig. 37, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 175, fig. 38, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.

- P. 176, fig. 39, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.  
fig. 40, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 177, fig. 41, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.  
fig. 42, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.
- P. 178, fig. 43, *Danganronpa V3: Killing Harmony*, Tokyo, Spike Chunsoft, 2017.