



**Diacronie**

Studi di Storia Contemporanea

**47, 3/2021**

LGBTQIA+: sessualità, soggettività, movimenti, linguaggi

---

## Sposare una Z23: feticizzazione del passato e antropomorfismo moe a sfondo storico nel videogioco

Stefano CASELLI, Francesco TONIOLO

---

Per citare questo articolo:

CASELLI, Stefano, TONIOLO, Francesco, «Sposare una Z23: feticizzazione del passato e antropomorfismo moe a sfondo storico nel videogioco», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea : LGBTQIA+: sessualità, soggettività, movimenti, linguaggi*, 47, 3/2021, 29/10/2021,

URL: < [http://www.studistorici.com/2021/10/29/caselli\\_toniolo\\_numero\\_47/](http://www.studistorici.com/2021/10/29/caselli_toniolo_numero_47/) >

---

**Diacronie** Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>

**ISSN 2038-0925**

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

[redazione.diacronie@studistorici.com](mailto:redazione.diacronie@studistorici.com)

Comitato di direzione: Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Maximiliano Fuentes Codera – Tiago Luís Gil – Anders Granås Kjøstvedt – Deborah Paci – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di redazione: Jacopo Bassi – Roberta Biasillo – Luca Bufarale – Luca G. Manenti – Andreza Maynard – Mariangela Palmieri – Fausto Pietrancosta – Elisa Tizzoni – Matteo Tomasoni – Luca Zuccolo



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 3.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

---

## 7/ Sposare una Z23\*: feticizzazione del passato e antropomorfismo moe a sfondo storico nel videogioco

Stefano CASELLI, Francesco TONIOLO\*\*

---

**ABSTRACT:** *L'articolo vuole riflettere su alcuni videogiochi pseudostorici, e in particolare su casi d'analisi che abbinano l'antropomorfismo moe a meccaniche gacha. Tali casi specifici rendono accessibili a community di appassionati estremamente nutrite degli immaginari in cui la feticizzazione del passato diventa l'unico modo possibile per rivisitare la storia. Riflettere su queste precise declinazioni è occasione per notare come la mercificazione del passato, messa nella prospettiva di meccaniche ludiche collezionistiche, possa da un lato stimolarne lo studio quanto, dall'altro, implicare una serie di rischi da un punto di vista storiografico, afferenti a processi di 'consumazione' della storia influenzati dalle sottoculture in cui questi videogiochi vengono prodotti e circolano.*

\*\*\*

**ABSTRACT:** *The present article is aimed at reflecting on pseudohistorical digital games that merge moe anthropomorphism and gacha mechanics. Such widespread games provide their large communities of fans with imaginaries that tend to fetishize the past: by analysing them, we may frame processes of commodification of the past towards widely diffused collection game mechanics. On the one hand, these games may favour the engagement with, and study of, the past and history. On the other hand, however, they may imply the risk of 'consuming' history - and such consumption cannot but be influenced by the sub-cultures towards which these games are produced, and within which they circulate.*

---

### 1. Introduzione: simulazione, rappresentazione e fantasy storico

Parlare di videogiochi storici significa anche parlare di mondi pseudostorici o fantasy. Più marcatamente rispetto al cinema o altri media popolari sembra che l'idea stessa di videogioco storico, fin dalle sue prime articolazioni, si porti dietro un'intrinseca problematizzazione di ciò che la storia possa diventare nel momento in cui viene "resa accessibile" come simulazione<sup>1</sup>.

---

\* Cacciatorepediniere della *Kriegsmarine* della Seconda Guerra Mondiale, che *Azur Lane* (2017) offre come "segretaria" al giocatore nella versione cinese o inglese del gioco.

\*\* Il contributo è frutto del lavoro congiunto dei due autori ed è stato redatto e rivisto da entrambi. In ottemperanza delle richieste di attribuzione autoriale in sede concorsuale o di valutazione dei titoli, segnaliamo comunque che Caselli è l'autore principale dei paragrafi 1, 4 e 5, mentre Toniolo dei paragrafi 2 e 3.

<sup>1</sup> La lettera su questo tema è molto ampia. Ci limitiamo quindi a riportare alcune fonti che si focalizzano sul discorso storico a cavallo tra rappresentazione e simulazione: KAPPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOTT, Andrew

Il sospetto che l'interattività del videogioco sia un rischio per l'accuratezza storica è presente già, *in nuce*, nel seminale «Simulation, History, and Computer Games» di William Uricchio del 2005. L'autore qui definisce i videogiochi delle «macchine per produrre rappresentazioni speculative o condizionali»<sup>2</sup>, concezione che poi Adam Chapman riadatta parlando di «sistemi per fare storia» (*systems for history*)<sup>3</sup>. Entrambe le idee ruotano attorno alla libertà che il giocatore ha di compiere scelte o azioni nel mondo di gioco che, una volta compiute, possano generare racconti anche del tutto controfattuali. Se un videogioco strategico rivisita il contesto di una celebre battaglia, il giocatore-stratega può per esempio trovarsi a perdere uno scontro che nella realtà dei fatti è stato vinto, o viceversa trionfare laddove la storia vuole una sconfitta. Se allora è vero che il videogioco si distingue da altri media per il suo rendere accessibili delle simulazioni, in questo caso storiche, altrettanto vero è che agire in questi mondi significa renderli controfattuali o non-storici per definizione:

[p]roprio perché definite dall'interazione di chi gioca, le simulazioni non possono che rivelarsi strumenti fallimentari per una legittima narrazione storica. Dal momento in cui chi gioca fa la sua prima scelta, non sta più vedendo la vera storia<sup>4</sup>.

Anche volendoci concentrare sugli aspetti rappresentazionali del videogioco “storico”, non ci troveremmo dinnanzi a qualcosa di meno problematico.

Adottando un approccio ermeneutico, e focalizzandoci sul videogioco come «cybertesto» soggetto a interpretazione<sup>5</sup>, diremmo che per discutere della storicità di un videogioco è necessario introdurre non solo il concetto di «risonanza storica»<sup>6</sup>, ma anche quello di autore

B. R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, New York, Bloomsbury, 2013; ELLIOTT, Andrew B. R., «Simulations and Simulacra: History in Video Games», in *Práticas da História*, 5, 2017, pp. 11-41; FRIEDMAN, Ted, *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*, in SMITH, Greg M. (ed.), *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, New York, New York University Press, 1999, pp. 133-150.

<sup>2</sup> URICCHIO, William, *Simulation, History, and Computer Games*, in RAESSENS, Joost, GOLDSTEIN, Jeffrey (a cura di), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 327-338, p. 333 [trad. dell'autore].

<sup>3</sup> CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016; CHAPMAN, Adam, *The Great game of history: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form*, tesi di dottorato, University of Hull, United Kingdom, 2013.

<sup>4</sup> PETERSON, Rolfe Daus, MILLER, Andrew Justin, FEDORKO, Sean Joseph, *The Same River Twice. Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization, and Patrician Franchises*, in KAPPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOTT, Andrew B. R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, cit., pp. 34-48, pp. 37-38 [trad. dell'autore].

<sup>5</sup> AARSETH, Espen J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, London, The Johns Hopkins University Press, 1997; ARJORANTA, Jonne, *Real-Time Hermeneutics. Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games*, tesi di dottorato, University of Jyväskylä, 2015.

<sup>6</sup> CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, cit., p. 35; APPERLEY, Tom, *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*, in *Theory on Demand*, 6, 2010, pp. 1-170, p. 22.

implicito.<sup>7</sup> In altre parole, se ogni rappresentazione implica un'interpretazione, tale interpretazione non può darsi se non in presenza di: 1) un «giocatore-storico» che riconosca il gioco come riferito a un preciso contesto storico, lo interpreti come tale e lo giochi di conseguenza; 2) un «designer-storico implicito», costruito dinamicamente da chi gioca (prima, durante e dopo l'esperienza del gioco in questione), a sua volta interessato a costruire un mondo di gioco storico per l'utenza; 3) la «risonanza» tra il background e il contesto locale di chi gioca e il contenuto rappresentazionale del gioco.

Solo se queste tre condizioni vengono soddisfatte è possibile arrivare a parlare di contesti, concetti e soggettività storiche<sup>8</sup> nel videogioco. Da questa premessa, perfino il più accurato dei videogiochi storici, se interpretato da un'utenza del tutto estranea rispetto a contesti passati reali o disinteressata a chiavi di lettura storiche, può venire interpretato come fantastico. Al contempo, un videogioco fantasy privo di rimandi a contesti reali può essere interpretato, e soprattutto giocato, come «sistema per fare storia». È su questo che si basano concetti come quello di «autenticità selettiva», che Jonathan Bullinger e Andrew Salvati introducono in sostituzione del paradigma dell'«accuratezza storica» per sondare la possibilità di videogiochi storici con elementi di fiction, pseudostorici, o del tutto fantasy, di rapportarsi al passato.<sup>9</sup>

Che se ne parli nei termini di necessaria controfattualità, o dell'impossibilità della rappresentazione storica di prescindere dalla libertà interpretativa di chi gioca, è controproducente non considerare tra i videogiochi che rappresentano o simulano il passato anche quelli ambientati in mondi fantastici, ucronici, o con marcati elementi finzionali. Ecco allora che gli *historical game studies* si focalizzano sulle implicazioni delle «storie virtuali»<sup>10</sup>, sull'idea di «brand storico» svincolata da contesti spazio-temporali specifici<sup>11</sup>, o sul potenziale metaforico a fini storici del fantasy videoludico<sup>12</sup>. Prendendo parte a un più ampio processo trans-

---

<sup>7</sup> VAN DE MOSSELAER, Nele, GUALENI, Stefano, «The Implied Designer and the Experience of Gameworlds», in *Proceedings of the 2020 DiGRA international Conference*, 2020; SCHMID, Wolf, *Implied Author*, in HÜHN, Peter, PIER, John, SCHMID, Wolf, SCHÖNERT, Jörg (eds.), *Handbook of Narratology*, Berlin, De Gruyter, 2009, pp. 161-173; CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, cit.

<sup>8</sup> CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, cit.

<sup>9</sup> SALVATI, Andrew J., BULLINGER, Jonathan M., *Selective Authenticity and the Playable Past*, in KAPPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOTT, Andrew B. R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, cit., pp. 153-167; KOSKI, Johannes, «Reflections of history: representations of the Second World War in Valkyria Chronicles», in *Rethinking History*, 21, 3/2016, pp. 396-414.

<sup>10</sup> FERGUSON, Niall (ed.), *Virtual History. Alternatives and Counterfactuals*, New York, Basic Books, 1999.

<sup>11</sup> BULLINGER, Jonathan M., SALVATI, Andrew J. «A Theory of Brand WW2», in *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 11, 4/2011, p. 19; CHAPMAN, Adam, «It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames», in *Game Studies*, 16, 2/2016, URL: <<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>> [consultato il 12 ottobre 2021].

<sup>12</sup> CHAPMAN, Adam, *Playing the Historical Fantastic: Zombies, Mecha-Nazis and Making Meaning about the Past through Metaphor*, in POTZSCH, Holger (ed.), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, New York, Bloomsbury Academic, 2019, pp. 91-111.

mediale di negoziazione e reinterpretazione del passato<sup>13</sup>, videogiochi di questo tipo non solo possono veicolare conoscenza storica malgrado non si ambientino in effettivi contesti storici, ma ben si prestano come dispositivi d'elezione per la riflessione meta-storica, rendendo accessibile un passato la cui reinterpretazione e re-immaginazione sono influenzate da schemi o bias culturali egemonici<sup>14</sup>.

Questo articolo vuole riflettere proprio su alcuni di questi modi di re-immaginare il passato, influenzati da precisi schemi rappresentazionali e dinamiche ludiche. In particolare, verranno trattati casi d'analisi che abbinano al fantasy pseudostorico l'antropomorfismo *moe* e meccaniche *gacha*. Casi simili sono sempre più diffusi in ambito videoludico. Il titolo su cui ci soffermeremo maggiormente, il *mobile game* cinese *Azur Lane*<sup>15</sup>, ha per esempio superato i cinque milioni di utenti giocatori in quattro mesi, considerando solo il Giappone<sup>16</sup>. *Azur Lane* è un caso emblematico di numerosi fenomeni di larga ampiezza e attualità, tra cui la crescita esponenziale del settore *mobile game* – resa ancor più rapida dalla pandemia<sup>17</sup> –, la sua progressiva conquista di nuovi segmenti di pubblico, nonché l'emergere di rapporti pervasivi con la community di appassionati/e, finalizzata all'estensione del *franchise* su numerosi media creati dall'utenza oppure ufficiali<sup>18</sup>. Con un numero di utenti attivi così alto, una tale pervasività all'interno di diversi media, e con una simile penetrazione nel mercato internazionale, videogiochi come quelli di cui parleremo rendono necessarie riflessioni e considerazioni sociali, culturali, mediali. Questo articolo vuole essere un primo passo verso una considerazione attenta degli immaginari prodotti da questi videogiochi, che talvolta, come vedremo, diventano storici.

Il modo in cui la memoria storica filtra in questi mondi e immaginari, soprattutto attraverso specifiche dinamiche collezionistiche, è occasione per riflettere sulle potenzialità e sui rischi che una simile mercificazione del passato su larghissima scala, e altamente pervasiva, comporta per il discorso storico. In questo senso, facendo emergere in modo particolarmente evidente le

---

<sup>13</sup> ROSENSTONE, Robert A., *Visions of the Past: The Challenge of Film to Our Idea of History*, Cambridge, Harvard University Press, 1995.

<sup>14</sup> HAMMAR, Emil Ludendal, *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media*, tesi di dottorato, The Arctic University of Norway, 2019.

<sup>15</sup> *Azur Lane*, China, Shanghai Manjuu, Xiamen Yongshi, Shangai Yostar, 2019. Ci riferiremo, per comodità, alla versione internazionale del gioco, con i testi in inglese.

<sup>16</sup> STENBUCK, Kite, «How Azur Lane is Able to Rival Kantai Collection's Popularity in Japan», in *RPG Site*, 21 gennaio 2018, URL: < <https://www.rpgsite.net/feature/6593-how-azur-lane-is-able-to-rival-kantai-collection-s-popularity-in-japan> > [consultato il 5 settembre 2021].

<sup>17</sup> ROUSSEAU, Jeffrey, «75% of mobile gaming pandemic boost will persist – Report», in *Gamesindustry.biz*, 8 giugno 2021, URL: < <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-06-07-75-percent-of-increased-mobile-gaming-due-to-pandemic-will-persist-long-after-report> > [consultato il 5 settembre 2021].

<sup>18</sup> JASCHKE, Reece, «When a Game Becomes More Than a Game: Creation of a Digital Community», in *Proceedings of the Debating Communities and Networks 11 Conference 2020 at Curtin University*, URL: <<http://networkconference.netstudies.org/2020Curtin/2020/05/10/when-a-game-becomes-more-than-a-game-creation-of-a-digital-community/>> [consultato il 5 settembre 2021].

intrinseche problematiche del *fantasy* pseudostorico videoludico, riteniamo questi videogiochi in grado di innescare una più ampia riflessione sul gioco storico nella sua interezza.

## 2. *Furry, monster girls* e donne-barca: brevi cenni sull'antropomorfismo *moe* nel videogioco

Il termine *moe* definisce l'attrazione, o comunque una generale passione, per ragazze dolci e innocenti.<sup>19</sup> È un concetto differente rispetto al più noto termine *kawaii*, traducibile – per semplicità – con “carino” o “grazioso”, e che è stato uno degli elementi di affermazione del *soft power* giapponese nella cultura popolare<sup>20</sup>. Nonostante indichino concetti differenti, è chiaro comunque che vadano a intrecciarsi in molte occasioni.

Per antropomorfismo *moe* (*moe gijinka*)<sup>21</sup> si intende un approccio all'immagine tipico della cultura e tecno-cultura popolare giapponese che consiste nell'antropomorfizzazione di «[...] entità non umane (oggetti fisici o virtuali, prodotti commerciali, addirittura concetti) [...] in belle e giovani ragazze»<sup>22</sup>. In quanto tale, suddetto approccio si ritrova tanto in serie o film d'animazione quanto in manga, tanto nel medium pubblicitario quanto in quello videoludico.

Nel caso dei videogiochi analizzati in questo articolo si è in presenza di una antropomorfizzazione peculiare, riguardante degli oggetti, mentre la maggior parte dei casi essa è legata a differenti animali resi in forma umana. Prima di giungere agli studi di caso è necessaria una panoramica sulle modalità più diffuse di tali antropomorfizzazioni, che servirà a contestualizzarle in un più ampio scenario di feticizzazione che, nel videogioco, trovano terreno fertile anche grazie a processi collezionistici. Occorre in tal senso procedere dal generale (e più noto e frequente) al particolare. Questo perché i videogiochi di cui parla il presente articolo rappresentano una peculiare declinazione di un ben più diffuso e variegato fenomeno di antropomorfizzazione.

Il riferimento più diffuso e frequente è quello all'immaginario animale. Il panorama videoludico si trova all'incrocio di un'ampia casistica di pratiche rappresentazionali che collocano animali più o meno antropomorfizzati (o anche esseri umani zoomorfizzati) all'interno di

---

<sup>19</sup> AZUMA, Hiroki, *Otaku: Japan's Database Animals*, translated by J.E. Abel and S. Kono, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, pp. 39-54; GALBRAITH, Patrick, *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Clarendon, Tuttle Publishing, 2017.

<sup>20</sup> PELLITTERI, Marco, «Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods», in *Arts*, 7, 2018, pp. 1-21.

<sup>21</sup> Per *moe* si intende «un intenso eccitamento e desiderio che porta, in questo contesto, [...] a consumare queste immagini». SONE, Yuji, «Canted Desire: Otaku Performance in Japanese Popular Culture», in *Cultural Studies Review*, 20(2), pp. 196-222, p. 209.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

numerosi videogiochi. Alcuni di questi riferimenti derivano da tradizioni di lungo corso: possono per esempio essere rimasticazioni più o meno consapevoli di qualche forma di teriomorfismo mitico o simbolico<sup>23</sup>, oppure possono essere ricondotti ai diversi animali dei fumetti, dei libri per bambini e dei lungometraggi di animazione<sup>24</sup>, utilizzati come dispensatori di buoni consigli (il classico animale saggio che deve fornire il messaggio educativo esplicito di un racconto) o come un duplicato degli esseri umani, al fine di mostrarne vizi e virtù tramite l'allontanamento dal soggetto primario.

Questo sostrato pregresso è stato innervato in tempi recenti da fenomeni specifici di determinate culture *fandom*. La prima e più capillare è quella *furry*<sup>25</sup>, composta da persone genericamente interessate agli animali antropomorfi. Se, da un lato, questa community si interessa nell'identificare e catalogare i videogiochi con personaggi antropomorfi<sup>26</sup>, dall'altro essa è attiva nella produzione di videogiochi *fanmade*, in molti casi *visual novels* e *dating sims* basati su relazioni omo e/o eterosessuali fra e con personaggi *furry*. Questo conduce verso altri *fandom*, tra cui quello che riunisce gli appassionati delle cosiddette *monster girls*, in cui sono maggiormente riscontrabili sia il *moe* sia la logica *harem* di cui si dirà più avanti<sup>27</sup>. La loro classificazione non è agevole<sup>28</sup> e ci sono parecchie oscillazioni, ma in generale si parla di *monster girls* quando si è in presenza di belle e sensuali ragazze con parti anatomiche mostruose o animalesche, all'interno di prodotti giapponesi o che rimandano all'estetica *moe*.

Le *monster girls* sono una "moeficazione"<sup>29</sup> di numerosi mostri di tradizioni culturali differenti con una carica erotica generalmente piuttosto estesa. Sebbene, come detto, non ci siano delle classificazioni rigide, esistono alcuni prodotti i cui personaggi sono più frequentemente

---

<sup>23</sup> LÉVÊQUE, Pierre, *Bêtes, dieux et hommes. Introduction aux premières religions*, Paris, Messidor, 1985; SCIANCALEPORE, Antonella, *Il cavaliere e l'animale. Aspetti del teriomorfismo guerriero nella letteratura francese medievale (XII-XIII secolo)*, Macerata, Edizioni Università di Macerata, 2018.

<sup>24</sup> BAKER, Steve, *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*, Champaign, University of Illinois Press, 2001; WELLS, Paul, *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2009; MOLLOY, Claire, *Popular Media and Animals*, London, Palgrave MacMillan, 2011.

<sup>25</sup> PLANTE, Courtney, REYSEN, Stephen, ROBERTS, Sharon, GERBASI, Kathleen, *FurScience! A summary of five years of research from the International Anthropomorphic Research Project*, Waterloo, FurScience, 2016; HOWL, Thurston (Ed.), *Furries among us 2: More essays on furries by furries*, Landsing, Thurston Howl Publications, 2017;

<sup>26</sup> È quel che fa, per esempio, questo curatore di Steam: Anthro / Furry Tag, «Steam», URL: <<https://store.steampowered.com/curator/24223269-Anthro-Furry-Tag/>> [consultato il 10 aprile 2021].

<sup>27</sup> È opportuno precisare che, sebbene questo articolo si focalizzi su immaginari rivolti a un pubblico prevalentemente maschile, con tutto ciò che ne consegue nei termini di feticizzazione e oggettificazione dei corpi femminili e più in generale di alcuni stereotipi della femminilità, esistono anche casi di immaginario in cui a essere feticizzati, oggettificati o "queerizzati" sono corpi maschili e stereotipi della mascolinità. Non ci interessa, in altre parole, focalizzarci sulla distinzione tra immaginari che hanno come pubblico di riferimento quello maschile o quello femminile, quanto piuttosto prendere in considerazione le loro implicazioni storiche.

<sup>28</sup> TONIOLO, Francesco, «I "limiti" delle Monster Girls nella produzione contemporanea di manga e anime», in *Piano B. Arti e culture visive*, 2, 2/2017, pp. 116-136.

<sup>29</sup> AKGÜN, Buket, «Mythology moe-ified: classical witches, warriors, and monsters in Japanese manga», in *Journal of Graphic Novels and Comics*, 11, 3/2019, pp. 271-284.

etichettati come *monster girls*. Il nucleo di questi prodotti è costituito da manga e anime come *Monster Musume* (2012-in corso) di Okayado, *Creature Girls. A Hands-on Field Journal in Another World* (2017-in corso) di Kakeru e simili. Sono racconti in cui un protagonista è alle prese con un certo numero di ragazze non umane attratte da lui<sup>30</sup>.

Anche nei videogiochi il legame fra *monster girls* ed erotismo è piuttosto forte. In generale sono videogiochi in cui bisogna “collezionare” in vario modo un gran numero di ragazze-mostro, andando poi – a seconda dei casi – a coccolarle, a corteggiarle, ad avere rapporti sessuali con loro o altro ancora. *Mirror*<sup>31</sup>, per esempio, propone differenti archi narrativi che conducono ad amareggiare con ragazze non umane. Le *monster girls* del gioco attingono a tradizioni differenti e spaziano dall’elfa oscura alla *Jiangshi* (un non morto del folklore cinese), passando per una dragonessa *maid*, una regina egizia e altro ancora. Oppure, in *Attack on Moe H*<sup>32</sup>, bisogna sconfiggere le gigantesche *moetans*, le quali vanno poi a costituire un harem con cui interagire. Potrebbe esserci un lungo elenco, considerando anche solo i videogiochi presenti su *Steame Nutaku* – senza addentrarsi pertanto nell’ampio mondo di piccoli videogiochi presenti su *Itch.io*, *Gamejolt* o anche su siti dedicati a specifici feticismi – di progetti videoludici in cui le *monster girls* si legano a differenti tipologie di dinamiche ludiche, come *MONMUSU*<sup>33</sup>, *MONMUSU \* FIGHT!*<sup>34</sup>, *Monster Harem*<sup>35</sup> o *Monster Girl Incursion*<sup>36</sup>.

Osservando questi e altri videogiochi è possibile notare un dettaglio: le *monster girls* possono derivare da creature mitologiche, non morti, divinità, animali, piante e altro ancora, ma le *monster girls* con tratti di oggetti inanimati sono rarissime. Fra le poche eccezioni c’è la *Great-Wall Golem* di *Attack on Moe H*, ma anche nel suo caso la creatura originaria, il golem, è un costrutto ormai diffusissimo nell’immaginario collettivo fantasy, come generico mostro di roccia o statua che cammina. Anche un’altra *moetan*, *Tofu Kozo Kana*, che potrebbe sembrare una “moeficazione” del tofu, è in realtà la riproposizione di uno *yōkai* tradizionale giapponese: il *Tōfu-kozō*.

Per cui le ibridazioni con gli oggetti, e – ancor più – con specifici veicoli, sono estremamente rare nei videogiochi, ma anche altrove hanno attecchito poco.

Ciò che è possibile rintracciare, invece, è una personificazione più che una fusione. *MoeMoe 2-ji Daisenryaku*<sup>37</sup>, *Kantai Collection*<sup>38</sup> (abbreviato anche in *Kancolle*) e la sua riproposizione *Kancolle*

---

<sup>30</sup> Ciò non significa comunque che tutte le produzioni legate alle *monster girls* seguano questa impostazione. *Hitomi-sensei no Hokenshitsu* (*Nurse Hitomi’s Monster Infirmary*, 2013-in corso) di Shake-O, per esempio, mostra la quotidianità di una ragazza ciclope che lavora come infermiera scolastica e rientra pertanto nel cosiddetto gruppo di narrazioni *slice of life*.

<sup>31</sup> *Mirror*, China, Kagami Works, Paradise Project, 2018.

<sup>32</sup> *Attack on Moe H*, Ignite, Nutaku Publishing, 2017.

<sup>33</sup> *MONMUSU*, Japan, Tentacle Games, NEKO WORKS, 2018.

<sup>34</sup> *MONMUSU \* FIGHT!*, Japan, StudioS, DLsite, 2017.

<sup>35</sup> *Monster Harem*, Dungeon Games, Nutaku Publishing, 2020.

<sup>36</sup> *Monster Girl Incursion*, Rage Time Games, Rage Time Games, 2021.

<sup>37</sup> *Moe Moe 2-ji Daisenryaku*, Japan, SystemSoft Alpha, SystemSoft Alpha, 2008.



*Arcade*<sup>39</sup>, *Abyss Horizon PV*<sup>40</sup>, *The Mirage of Steelblue* (chiamato anche *Mirage of Aozora*)<sup>41</sup>, *Warship Girls*<sup>42</sup> e *Blue Oath*<sup>43</sup> propongono delle ragazze che corrispondono a delle navi da battaglia, che rappresentano delle navi da battaglia, che contengono lo spirito di una nave da battaglia, ma che non sono mai fisicamente ibridate con una nave da battaglia (non in maniera esteriormente percepibile, perlomeno). È lo stesso principio delle spade di *Tōken ranbu*<sup>44</sup> che assumono l'aspetto di bei ragazzi, o del «*kawaii militarizzato*»<sup>45</sup> dell'anime *Girls und Panzer* e simili. Nei videogiochi sopra citati si è sempre in presenza di un'antropomorfizzazione della tecnologia, ma con corrispettivi traslati al posto delle ibridazioni, per esempio nella connessione fra il tonnellaggio di una nave e le dimensioni più o meno abbondanti del seno nella ragazza corrispondente, un esempio di un curioso binomio in cui «sessualità e fertilità sono rese sinonimo della forza distruttiva di una nave»<sup>46</sup>. L'ibridazione biomeccanica in *Kantai Musume* è semmai riservata agli avversari: in parte umanoidi, in parte creature degli abissi e in parte navi da guerra.

### 3. Tra meccaniche e immaginari: dall'*harem* al *gacha*

Nel precedente paragrafo è stato presentato il concetto di *moe*. L'altra componente necessaria per la presentazione del nostro ambito di interesse riguarda le meccaniche *gacha*. Queste ultime vanno infatti a intersecarsi con le caratteristiche dell'immaginario *moe*, generando un particolare legame con certi prodotti dell'immaginario cinese e giapponese.

*Gacha* è un termine impiegato soprattutto quando si parla dei videogiochi orientali. È una contrazione della parola onomatopeica giapponese *gashapon*, che identifica i distributori di piccoli gadget e pupazzetti da collezione. I *gacha* videoludici seguono infatti un principio molto simile: offrono un premio casuale caratterizzato da differenti gradi di rarità; si vince sempre qualcosa, ma la maggior parte dei premi è comune, mentre bisogna effettuare numerosi tentativi per collezionare gli oggetti più rari ed esclusivi<sup>47</sup>. Il dibattito sulla legislazione, la pubblicità

---

<sup>38</sup> *Kantai Collection*, Japan, Kadokawa Games, DMM.com, 2013.

<sup>39</sup> *Kancolle Arcade*, Japan, SEGA, SEGA, 2015.

<sup>40</sup> *Abyss Horizon PV*, China, MorningTec, MorningTec, 2018.

<sup>41</sup> *The Mirage of Steelblue*, Moe Fantasy, Moe Fantasy, 2018.

<sup>42</sup> *Warship Girls*, Moe Fantasy, Moe Fantasy, 2015.

<sup>43</sup> *Blue Oath*, China, Babeltime, Babeltime, 2019.

<sup>44</sup> *Tōken ranbu*, Japan, Nitroplus, DMM Games, 2015.

<sup>45</sup> MARTORELLA, Cristiano, «Il riarmo del Giappone e la rivincita pop», in *Manga Academica*, 10, 2017, pp. 257-268, p. 261.

<sup>46</sup> HUTCHINSON, Rachel, *Japanese Culture Through Games*, London – New York, Routledge, 2019, p. 200.

<sup>47</sup> «Di solito, i premi ricevuti sono “comuni”: meno desiderabili e di impatto rispetto a quelli più allettanti, disponibili con una probabilità minore». RILEY, Scott, *Mindful Design. How and Why to Make Design Decisions for the Good of Those Using Your Product*, New York, Apress, 2019, p. 172.

ingannevole<sup>48</sup> e l'etica<sup>49</sup> di questo modello è decisamente vivace, ma ciò che interessa qui è il funzionamento stesso delle meccaniche *gacha*, prima ancora delle loro eventuali implicazioni giuridiche ed economiche.

Simili meccaniche di gioco si trovano anche in numerosi prodotti occidentali, sebbene vengano più spesso etichettate con termini come *looting* o *loot boxes*, dal nome dei 'forzieri' virtuali che racchiudono i premi<sup>50</sup>. Si tratta di uno dei modelli più caratteristici dei videogiochi *free to play*, quelli cioè che possono essere fruiti gratuitamente, ma che contengono all'interno microtransazioni, effettuabili con denaro reale e finalizzate all'acquisto di suddette *loot boxes*<sup>51</sup>.

I videogiochi su cui si concentrerà la nostra riflessione sono proprio *gacha free to play*: sono scaricabili gratuitamente su smartphone e, una volta installati, al loro interno è possibile effettuare delle microtransazioni convertendo soldi reali nella valuta di gioco. Una simile struttura di gioco si lega talvolta, in modo anche piuttosto stretto, alle logiche narrative delle trame *harem*. Con *harem* si indicano quelle storie, nei manga e negli anime, in cui un protagonista è conteso fra un gruppo di ragazze che desiderano tutte avere rapporti (sentimentali o fisici) con lui<sup>52</sup>. Oltre a questo, i videogiochi di cui ci interessiamo si basano, in prospettiva *harem* e attraverso meccaniche *gacha*, proprio su delle figure *moe* antropomorfizzate.

È possibile identificare due macro categorie di storie *harem*: quella "oscillatoria" e quella "a incremento". Un manga come *The Quintessential Quintuplets* (2017-2020) di Negi Haruba propone un *harem* "oscillatorio". Il protagonista è attorniato da cinque gemelle, tutte innamorate di lui, e nel corso del racconto sposta l'attenzione da una ragazza all'altra, mentre i lettori si interrogano su chi diverrà la sua futura moglie. Facendo anche un esempio legato alle *monster girls*, il manga *Monster Girl* (2014-2017) di Kazuki Funatsu segue questo stesso principio, così come il già citato *Monster Musume* e molti altri. Un *harem* "a incremento", invece, si basa sull'accumulazione di

---

<sup>48</sup> Per un paio di esempi specifici: BOYD, Gregory, PYNE, Brian, KANE, Sean, *Video Game Law. Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*, Boca Raton, CRC Press, 2019, pp. 188-189; ABARBANEL, Brett, «Gambling Vs. Gaming: A Commentary On the Role of Regulatory, Industry, and Community Stakeholders in the Loot Box Debate», in *Gaming Law Review*, 22, 4/2018, pp. 231-234; GRIFFITHS, Mark, «Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a Form of Gambling or Gaming?», in *Gaming Law Review*, 22, 1/2018, pp. 52-54.

<sup>49</sup> NEELY, Erica, «Come for the Game, Stay for the Cash Grab: The Ethics of Loot Boxes, Microtransactions, and Freemium Games», in *Games and Culture*, 16, 2/2021, pp. 228-247.

<sup>50</sup> Sono dei contenitori virtuali, «solitamente a pagamento, acquistabili dall'utente all'interno di store online, appositi, e forniscono all'utente (in base alle scelte degli sviluppatori) oggetti di vario tipo, quali nuove *skin* per i personaggi, nuove armi, ecc.». BARBIERI, Simone, *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Milano, Unicopli, 2019, p. 126.

<sup>51</sup> DAVIDOVICI-NORA, Myriam, «Innovation in business models in the Video Game Industry: Free-to-Play or the gaming experience as a service», in *The Computer Game Journal*, 2, 3/2013, pp. 22-51; ID., «Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Game Industry», in *Digiworld Economic Journal*, 94, 2/2014, pp. 83-102.

<sup>52</sup> È utile ricordare che, sebbene si stia parlando per praticità solo di prodotti *harem* con protagonista maschile e compagne femminili, in realtà esistono molte altre possibilità, sia fra i manga sia fra i videogiochi, pensati per target differenti e talvolta nati dal basso, all'interno di specifiche comunità (per esempio *harem* omoerotici con specifiche tipologie di personaggi).

partner anziché su una propensione o selezione. Anche in questo caso l'esempio di un manga è chiarificatore: *The 100 Girlfriends Who Really, Really, Really, Really, Really Love You* (2019-in corso). Per un errore commesso dal dio dell'amore, il protagonista di questo racconto scopre di avere cento anime gemelle, invece che una sola come tutte le altre persone. Ma essere respinti dalla propria anima gemella conduce alla morte, per cui, se il ragazzo dovesse scegliere una sola fra queste cento, tutte le altre morirebbero. Questa premessa genera un racconto in cui ogni nuova anima gemella incontrata va man mano ad aggiungersi al numero delle precedenti fidanzate, le quali diventano amiche delle nuove arrivate e accolgono di buon grado questa relazione poli amorosa in continua espansione.

Questa struttura "a incremento" è molto simile a quella dei *gacha*. Come accennato, numerosi meccanismi che muovono i *gacha* – dalla disponibilità a tempo al *near miss*<sup>53</sup> – funzionano solo finché rimane qualcosa di desiderabile da ottenere. Il che, in un gran numero di casi, è traducibile nella continua espansione del numero di personaggi, con nuove aggiunte forti. I *gacha* erotici seguono lo stesso principio, ma con un ulteriore rinforzo sulla desiderabilità legato all'avvenenza dei personaggi ottenibili, oltre alla loro utilità in ottica ludica. Un gran numero di videogiochi presenti su *Nutaku* segue questo principio. E alcuni non sono nemmeno videogiochi originariamente erotici, come nel caso di *Empire of Angels: Lunar Phantom*<sup>54</sup>, per esempio, rilasciato in almeno altre due versioni, una per il mercato giapponese (*LunaPri from Empire of Angels*)<sup>55</sup> e una con contenuti espliciti (*Sacred Sword Princesses*)<sup>56</sup> per *Nutaku*. Queste numerose versioni differiscono per aspetto grafico, per la rarità dei personaggi e degli oggetti ottenibili e per la presenza o assenza di percentuali dichiarate riguardanti il loro ottenimento. Il che è significativo, perché non va solo a identificare – in questa moltiplicazione di varianti di uno stesso videogioco – quelle che sono delle differenze fra mercati, ma rende anche osservabile come la presenza o assenza di contenuti espliciti influenzi lo stesso funzionamento delle meccaniche *gacha*. Questo risulta ancor più evidente in tutti i videogiochi *gacha* che non presentano una competizione diretta fra giocatori. Molti videogiochi di *Nutaku* offrono solo marginalmente delle sfide fra giocatori (per esempio poter attaccare il "villaggio" di un'altra persona per sottrarle risorse): più simili componenti sono ridimensionate, più è difficoltoso invogliare l'utenza ad acquistare periodicamente la valuta *in game* per i *gacha*. Ecco allora che l'interessamento per l'aspetto esteriore dei personaggi offre, almeno in parte, una compensazione.

---

<sup>53</sup> C'è una casistica piuttosto estesa in BALLOU, Nick, GBADAMOSI, Charles, ZENDLE, David, «The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features» in *PsyArXiv*, 2020, pp. 1-23. Il *near miss* indica quel fenomeno in cui si arriva vicini all'ottenimento del premio raro, che però non viene poi ottenuto. Questo spinge l'utenza a voler riprovare subito con un altro tentativo.

<sup>54</sup> *Empire of Angels: Lunar Phantom*, Taiwan, Auer Entertainment, Auer Entertainment, 2016.

<sup>55</sup> *LunaPri from Empire of Angels*, Japan, Aiming, Aiming, 2017.

<sup>56</sup> *Sacred Sword Princesses*, Taiwan, HOPE, Nutaku Publishing, 2018.

*Hentai Clicker*<sup>57</sup>, *FapCeo*<sup>58</sup>, il già citato *Attack on Moe* e molti altri seguono questo principio: belle ragazze da “collezionare”, progressivamente inserite come contenuti aggiuntivi (spesso con eventi specifici, temporalmente definiti), che siano di attrattiva per i giocatori non solo per il loro impatto sul gioco, ma anche per il loro aspetto visivo. Alcuni di questi videogiochi propongono *monster girls* di vario genere, altri delle ragazze umane e altri ancora alternano queste due cose, come fa per esempio *Hentai Clicker*. E in generale sono personaggi *moe*, sia quando sono presenti in videogiochi giapponesi, sia quando sono stati prodotti altrove, ma con un’impostazione stilistica che spesso segue comunque quei canoni rappresentativi.

#### 4. Un caso di studio: *Azur Lane*

È su questo retroterra che si sviluppano i sopra citati videogiochi basati sull’antropomorfizzazione *moe* delle navi da combattimento. Presentati questi immaginari e contestualizzato il ruolo che assumono abbinati a dinamiche *gacha*, ci concentreremo in questa seconda parte dell’articolo sulle implicazioni storiche di *mobile game moe* pseudostorici con un sistema *gacha*.

Ci focalizzeremo su un caso tra gli altri, quello di *Azur Lane*, in quanto raccoglie in sé caratteristiche presenti anche in altri titoli simili già citati in precedenza. Analizzeremo il gioco prendendo in considerazione dinamiche ludiche ed elementi rappresentazionali in quanto parte di un amalgama unico, che contribuisce poi al discorso storico del gioco nel suo complesso.

In particolare, *Azur Lane* mette chi gioca nei panni di un *commander* ai cui ordini rispondono delle *shipgirls*, ovvero delle antropomorfizzazioni *moe* di navi da guerra basate, in questo caso, su vere imbarcazioni in uso durante la Seconda Guerra Mondiale (sulla scia di quelle che popolano *Kantai Collection*, di cui il gioco estende e arricchisce la formula). Anche qui, la caratterizzazione delle oltre seicento protagoniste collezionabili è ispirata a nomi, storie, caratteristiche e curiosità di vere imbarcazioni, ivi comprese gesta, imprese memorabili, o affondamenti: le *shipgirls* hanno per nome quello della nave corrispondente (da *Hornet* – “moeficazione” della USS *Hornet* CV-8 del 1939, a *Z1* – “moeficazione” della *Z1* tedesca *LeberechtMaas* del 1935) e forme fisiche corrispondenti alla loro classe, funzione e tonnellaggio, mentre aprendo la scheda dedicata è per esempio possibile leggere delle brevi descrizioni che romanzano il rapporto delle singole unità con la flotta di cui facevano parte<sup>59</sup>. Tutte sono ottenibili compiendo obiettivi in gioco, completando brevi sessioni di sparattutto a scorrimento orizzontale, oppure investendo diversi tipi di valuta (reale o finzionale) nell’acquisto di appositi pacchetti, al cui interno è possibile

<sup>57</sup> *Hentai Clicker*, Kinkoid, Kinkoid, 2019.

<sup>58</sup> *FapCeo*, Boombox Games, Nutaku Publishing, 2018.

<sup>59</sup> Dato preso da URL: < [https://blhx.fandom.com/wiki/Ship\\_List](https://blhx.fandom.com/wiki/Ship_List) > [consultato il 13 aprile 2021].

trovarne associate a diversi livelli di rarità, in pieno stile *gacha*. Una volta inserite nel proprio *harem*, queste diventano modificabili con equipaggiamenti realmente esistenti, potenziabili tramite l'accumulo di esperienza sul campo o in apposite sessioni di allenamento, e hanno a disposizione una serie di missioni in cui cimentarsi in gruppo, in cui schierare fino a un massimo di due flotte in superficie e una sottomarina. Al fianco di queste attività, è possibile gestire e arredare un dormitorio in cui far riposare un ristretto numero di *shipgirls* alla volta, sceglierne alcune come segretarie, incrementare il grado di affinità con ognuna (salendo dal grado *stranger* fino arrivare a *crush* e *love*) e addirittura arrivare a regalare loro un anello votivo, reperibile in gioco o acquistabile con denaro reale, per convolarvi a nozze e potenziarne di conseguenza le statistiche base, oltre che sbloccarne l'eventuale *skin* matrimoniale. Senza scendere ulteriormente nei dettagli di meccaniche o minigiochi, il cui numero è salito esponenzialmente nel tempo tra eventi speciali e collaborazioni con altri *franchise*, basti ricollegarci a quanto esposto nelle sezioni precedenti ed evidenziare come *Azur Lane* si basi tanto sulla progressione in termini di dinamiche e statistiche quanto sul comparto visivo e narrativo, costruito su illustrazioni e dialoghi più o meno allusivi. Sebbene per una fetta dell'utenza questo tipo di *fan service* possa risultare problematico, o addirittura «repulsivo», innegabilmente si trova alla base dell'edificio narrativo di titoli simili<sup>60</sup>, alcuni dei quali citati al paragrafo 2, di cui segue il successo ripercorrendone tanto l'immaginario “moeficato” quanto l'accumulazione compulsiva di un gran numero di protagoniste. Una volta chiarite le premesse esposte nel corso del primo paragrafo, e accettando quindi di interpretare e giocare *Azur Lane* e simili come «sistemi per fare storia», possiamo passare a riconoscere i modi in cui, durante la partita, chi gioca può entrare in contatto con il discorso storico.

#### 4.1. Pseudostorie e narrazioni storiche

Anzitutto, *Azur Lane* approccia dati e fatti storici (*fact-based history* nel lessico di Andrew Elliott)<sup>61</sup> a partire dalla precisione di riferimenti, dettagli enciclopedici e informazioni relative alle navi da guerra rappresentate. Questo aspetto è così marcato che alcuni eventi a tempo nel gioco (come il *Lantern Festival*, online dal 25 febbraio all'11 marzo 2021) sottopongono all'utenza dei quiz storico/tecnici premiati con punteggi o valuta spendibile. Questo livello più evidente di

---

<sup>60</sup> BRITT, Brian C., BRITT, Rebecca K., «From waifus to whales: The evolution of discourse in a mobile game-based competitive community of practice», in *Mobile Media & Communication*, 2020, pp. 1-27, p. 4; RUSSELL, Keith, «The Glimpse and Fan Service: New Media, New Aesthetics», in *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, 6, 5/2008, pp. 105-110.

<sup>61</sup> ELLIOTT, Andrew B. R., «Simulations and Simulacra: History in Video Games», cit.

conoscenza storica veicolata offre a chi gioca la possibilità di acquisire direttamente informazioni relative ai riferimenti del titolo.

Gli aspetti forse più interessanti di *Azur Lane* riguardano però la riflessione su, e rappresentazione di, processi storici (*process-based history*). Le missioni di *Azur Lane* sono per la maggior parte ispirate a vere battaglie combattute durante la Guerra del Pacifico: da quella di Guadalcanal alle Midway, passando per capitoli che ripercorrono interamente campagne navali come quella delle Isole Marianne e Palau del 1944. L'antropomorfizzazione delle protagoniste consente di calcare la mano sull'enfaticizzazione degli scontri: una delle sequenze iniziali del gioco vede per esempio Hood ("moeficazione" dell'incrociatore britannico HMS *Hood*) annegare tragicamente dopo essere stata sconfitta da Bismarck ("moeficazione" della corazzata della *Kriegsmarine*) durante la battaglia dello Stretto di Danimarca del 1941. In questo regime rappresentazionale drammatizzato, oltre che come già detto fortemente erotizzato, e tutto incentrato su un approccio emotivo alla narrazione storica focalizzato sul ruolo delle protagoniste<sup>62</sup>, è assente ogni riferimento esplicito a eventi o date. Sta quindi a chi gioca orientarsi in quella che si presenta come una pseudostoria vera e propria: ovvero, nei termini usati da Johannes Koski, non una storia letterale o un suo fac-simile, ma piuttosto una sua riflessione o re-immaginazione, un'astrazione che mette in gioco e ricontestualizza il passato<sup>63</sup>. Entrambe queste modalità di narrazione storica presenti nel gioco favoriscono forme di apprendimento tangenziale da parte di chi gioca<sup>64</sup>.

C'è poi un altro aspetto legato all'inclinazione pseudostorica di *Azure Lane* che lo accomuna con altri videogiochi simili, che definiremmo un sottotesto riflessivo, in questo caso evidentemente intersecato alle sue meccaniche *gacha*.

Il presupposto narrativo del gioco è che delle misteriose entità (le *sirens*) stiano orchestrando la Seconda Guerra Mondiale mettendo le varie potenze mondiali l'una contro l'altra. Chi gioca recluta nel proprio porto *shipgirls* appartenenti a diverse fazioni<sup>65</sup> e durante i capitoli principali si trova prima a ripercorrere al loro fianco le suddette battaglie della Guerra del Pacifico, in cui le protagoniste si affrontano l'una l'altra, e poi ad affrontare il famigerato nemico comune. Di conseguenza, tra i personaggi principali si contano tanto navi da guerra Alleate quanto navi da guerra dell'Asse, prima schierate le une contro le altre e poi unite sotto il comando di chi gioca. Non c'è modo di determinare in anticipo a quale fazione apparterrà la prossima *shipgirl* che

---

<sup>62</sup> STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, Minnesota University Press, 2012.

<sup>63</sup> KOSKI, Johannes, «Reflections of history: representations of the Second World War in *Valkyria Chronicles*», cit., pp. 15-16.

<sup>64</sup> RATH, Robert, «Game Criticism as Tangential Learning Facilitator: The Case of *Critical Intel*», in *Journal of Game Criticism*, 2015.

<sup>65</sup> Tra le fazioni presenti nel gioco si annoverano per esempio la Eagle Union (Stati Uniti), la RoyalNavy (Regno Unito), l'Iron Blood (Germania nazista), il Sakura Empire (Giappone), e il Sardegna Empire (Italia).

entrerà nella collezione/*harem*. *Azur Lane* mette chi gioca nella posizione di poter empatizzare e flirtare con uno sconfinato numero di navi da guerra e di seguire le loro gesta sul campo di battaglia. In questo modo, le dinamiche di accumulazione *gacha* si abbinano a un racconto che presenta la storia come una narrazione soggettiva, relativizzandola. È un approccio che Koski definisce «sovversivo»<sup>66</sup> rispetto ai racconti dominanti della Seconda Guerra Mondiale, in cui non esiste un vero nemico, ma al centro si trovano piuttosto drammi individuali al cospetto di un solo avversario comune, ovvero la guerra stessa. Alla possibilità di collezionare, potenziare e comandare navi dell'Asse alla stregua delle altre corrisponde, a livello narrativo, l'enfasi sulla loro soggettività: chi gioca può simpatizzare, empatizzare o addirittura parteggiare apertamente per le navi dell'Asse, fino al punto di costruirsi una flotta composta di sole imbarcazioni giapponesi, italiane o tedesche. Su questa scia, la possibilità di approfondire il rapporto con le varie *shipgirls* tramite piccole missioni collaterali, di poter flirtare con loro e di potervi convolare a nozze agiscono tutte nell'ottica di una crescente relativizzazione e individualizzazione della Seconda Guerra Mondiale<sup>67</sup>: la scoperta dei pur stilizzati caratteri delle protagoniste e in ultima analisi il percepirlle come oggetto di contemplazione erotica a prescindere dal loro schieramento consente ad *Azur Lane* di prendere un'inclinazione del tutto relativistica, in cui tra alleato e nemico non sussiste alcuna differenza. Tutto confluisce nella possibilità ultima di poter giocare una «storia virtuale»<sup>68</sup> in cui perfino navi tedesche e americane possano combattere fianco a fianco e diventare compagne di dormitorio o di bevuta.

Quanto presentato in questo paragrafo inquadra le possibilità di *Azur Lane*, e più in generale di altri videogiochi pseudostorici simili, di partecipare al discorso storico offrendo una conoscenza diretta o tangenziale di fatti e processi storici, oppure ancora riflettendo sul processo della storia nel suo farsi, e riflettendo sulla vulnerabilità e relatività del passato. I videogiochi *moe* pseudostorici contribuiscono, pedagogicamente, all'immaginario storico legato al periodo cui si riferiscono, e al tempo stesso consentono di riflettere sulla trasformazione che il passato subisce arrivando a noi re-immaginato, o messo in prospettiva.<sup>69</sup> Sulla scia di Alejandro Baer, diremmo che queste simulazioni e rappresentazioni storiche sono immerse in uno spazio mnestico

---

<sup>66</sup> KOSKI, Johannes, «Reflections of history: representations of the Second World War in *Valkyria Chronicles*», cit.

<sup>67</sup> Sulla possibilità di «innamorarsi» di personaggi storici, di flirtare con loro, o di «queerizzare» la storia enfatizzandone la dimensione soggettiva: KAZUMI, Hasegawa, *Falling in Love with History: Japanese Girls' Otome Sexuality and Queering Historical Imagination*, in KAPPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOTT, Andrew B. R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, cit., pp. 135-151; BURNS, Matthew Seiji, «Flirting With War. Kantai Collection and the Utility of Moé», Medium, URL: < <https://medium.com/mammon-machine-zeal/flirting-with-war-4b745c4116ba> > [consultato il 13 aprile 2021].

<sup>68</sup> Proponiamo qua un'estensione del concetto reperibile in FERGUSON, Niall (a cura di) *Virtual History. Alternatives and Counterfactuals*, cit.

<sup>69</sup> DE GROOT, Jerome, *Remaking History: The Past in Contemporary Historical Fictions*, London, Routledge, 2015.

costituito dall'intersezione, sfocatura e sovrapposizione di varie «arene culturali», che costruiscono e impacchettano un discorso storico ad hoc per il pubblico globalizzato.<sup>70</sup> Tra queste possiamo annoverare per esempio le succitate sottoculture *moe*, i loro regimi rappresentazionali e narrativi, nonché l'influenza di logiche di mercato consumistiche alla base delle meccaniche *gacha* implementate in questi giochi.

Sarebbe però miope non focalizzarci, in questa nostra trattazione, sul proverbiale “elefante nella stanza”: ovvero sul connubio feticistico tra regime rappresentazionale *moe* e dinamiche collezionistiche, e su cosa questo implichi a livello di narrazione storica.

#### 4.2. Mercificazione e consunzione del discorso storico: attorno alla feticizzazione del passato

Più spesso di altre forme di narrazione storica, come abbiamo visto, il videogioco dà agli studiosi l'occasione per chiamare in causa concetti storiografici, come la storia intesa come narrativizzazione o testo<sup>71</sup>, o del tutto filosofici – con il frequente riferimento a Jean Baudrillard e al suo «passato come nebulosa»<sup>72</sup>. In questa ultima parte dell'articolo vorremmo seguire questa inclinazione, nel tentativo di mettere in prospettiva immaginari *moe* e *harem*, meccaniche *gacha* e narrazione storica.

In particolare, ci interessa recuperare l'idea di feticcio e feticismo così come la si rintraccia a intervalli irregolari nel pensiero di Baudrillard. Pur non sistematizzando una sua teoria sul feticismo, Baudrillard ne fa spesso menzione a proposito di storia, passato, e più in generale della teoria della simulazione<sup>73</sup>. Sulla sua scia, potremmo rintracciare nei mondi pseudostorici una marcata feticizzazione del passato, presente tanto a livello estetico (oggetti, armi, dati) quanto tematico e narrativo (vedi la drammatizzazione del conflitto, della guerra e dell'eroismo, per quanto privati di riferimenti ideologici)<sup>74</sup>. Ispirati dalla «radicalizzazione del feticismo»

<sup>70</sup> BAER, Alejandro, «Consuming History and Memory Through Mass Media Products», in *European Journal of Cultural Studies*, 4, 4/2001, pp. 491-501.

<sup>71</sup> WHITE, Hayden, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1973; WHITE, Hayden, «The value of narrativity in the representation of reality», in *Critical Inquiry*, 7, 1980, pp. 5-27; CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, cit.

<sup>72</sup> BAUDRILLARD, Jean, *History: A Retro Scenario*, in GLAISER, Sheila (ed.), *Simulacra and simulation*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1981, pp. 43-48; KINGSEPP, Eva, «Fighting Hyperreality with Hyperreality: History and Death in World War II Digital Games», cit.; ELLIOTT, Andrew B. R., «Simulations and Simulacra: History in Video Games», cit.

<sup>73</sup> Per una panoramica sul feticismo baudrillardiano; GANE, Mike, «Baudrillard's Radicalization of fetishism», in *Cultural Politics*, 7, 3/2011, pp. 371-390; APTER, Emily, *Feminizing the Fetish: Psychoanalysis and Narrative Obsession in Turn-of-the Century France*, London, Cornell University Press, 1991, pp. 1-14.

<sup>74</sup> KINGSEPP, Eva, «Fighting Hyperreality with Hyperreality: History and Death in World War II Digital Games», in *Games and Culture*, 2, 4/2007, pp. 366-375.



baudrillardiana e dalle sue teorie sulla feticizzazione del passato, potremmo vedere la storia in questi videogiochi come qualcosa «di ulteriormente rimosso dal reale [...] fuori dall'inquadratura, fuori dalla rappresentazione: un feticcio [...]»<sup>75</sup>. In mondi virtuali *moe* e tramite l'uso di meccaniche *gacha*, come in *Azur Lane*, si trova inoltre una marcata spettacolarizzazione e feticizzazione di corpi, in questo caso femminili. John Stratton parla di queste dinamiche nei termini di mercificazione e feticismo culturale: all'interno di un modello improntato al consumismo, corpi e rappresentazioni diventano essi stessi sempre più consumabili<sup>76</sup>. Se questo accade per lo più a livello visivo per quanto riguarda media come fotografia, pubblicità o televisione, nel videogioco viene associato a un comparto rappresentazionale più stratificato e multimodale: per tornare al caso delle *shipgirls*, non vengono mercificati e feticizzati soltanto i loro corpi (in numerose illustrazioni diverse acquistabili o sbloccabili come *skin*), ma anche le loro voci, i loro caratteri, più in generale le possibili e molteplici relazioni amorose che si possono avere con loro, nonché le loro storie.

In altre parole, in questi casi abbiamo due feticizzazioni sovrapposte: quella del passato, intesa come simulazione e rappresentazione (inevitabilmente mediata dalla nostalgia) di uno scenario a tratti confuso, svuotato di riferimenti e caotico, e quella di corpi e personaggi erotizzati. Entrambe sono interpretabili nell'ottica di una finalità consumistica. Più marcatamente che altrove, l'immaginario *moe* e l'inclinazione *gacha* in giochi come *Azur Lane* consentono di sovrapporre queste due feticizzazioni, trasformandole poi nel discorso storico alla base del titolo. I corpi delle *shipgirls* di *Azur Lane*, al centro del suo sistema di compravendita, si possono collezionare, acquistare, potenziare, ampliare, modificare; sono poi non soltanto corpi femminili oggettificati, e quindi feticci nell'accezione sessuale del termine, ma anche corpi "storici", che in sé stessi estetizzano, reinterpretano e "moeficano" il passato, da tecnologie belliche ad abiti tradizionali, da stemmi a simboli (come la svastica o il *Great Seal* statunitense). A essere re-immaginate, e se vogliamo virtualizzate, sono quindi delle vere e proprie oggettificazioni della storia.

La maggior parte delle teorie sul feticismo, sia esso antropologico, sessuale o consumistico<sup>77</sup>, tende a enfatizzarne gli aspetti negativi. Per quanto riguarda il discorso sessuale, che i regimi rappresentazionali *moe* incarnino prospettive stereotipizzanti, egemonia di genere e discriminazione a vari livelli è un dato evidente. È nel momento in cui questi regimi diventano «sovversivi» in senso storico che perfino la loro spinta relativizzante rischia di consumare il passato, piuttosto che reinterpretarlo efficacemente. A tal proposito, Baudrillard parla della

---

<sup>75</sup> BAUDRILLARD, Jean, *Impossible Exchange*, London, Verso, 2001, p. 129.

<sup>76</sup> STRATTON, Jon, *The Desirable Body: Cultural Fetishism and the Erotics of Consumption*, Urbana, University of Illinois Press, 1996.

<sup>77</sup> GAMMAN, Lorraine, MAKINEN, Merja, *Female Fetishism*, New York, New York University Press, 1994.

feticizzazione del passato come di un recupero nostalgico di un mondo in cui «almeno c'era ancora la storia, almeno c'era ancora violenza [...] almeno vita e morte erano ancora in gioco»<sup>78</sup>. Un recupero che, proprio trasformando il passato in immagine o narrazione, e rendendolo accessibile come simulazione, tende a privarlo di certi suoi aspetti. Qui si torna in chiave critica al concetto di «autenticità selettiva» menzionato in apertura: nella Seconda Guerra Mondiale di *Azur Lane* o di *Kantai Collection* non ci sono per esempio tracce o menzioni di campi di concentramento, di ghetti, o di camere a gas. Il loro è un mondo stilizzato in cui esistono soltanto buoni e cattivi, e i cattivi sono creature immaginarie (aliene) contro cui tutta l'umanità si unisce, superando delle rivalità iniziali. Ecco che feticizzare il passato, e mercificarlo con modalità narrative e interattive presenti (imponendogli schemi culturali contemporanei), rischia non semplicemente di reinterpretarlo, ma di consumarlo.

## 5. Conclusioni

Per Baudrillard o teorici della storia come interpretazione, come Hayden White o la maggior parte dei *memory scholars* contemporanei, una narrazione del passato che prescindendo sovrapposizione di prospettive, ideologie, o strutture egemoniche presenti, e quindi da un certo grado di feticizzazione, è semplicemente impensabile. Nel corso di questo articolo ci siamo concentrati su un filone videoludico che a nostro parere rende particolarmente osservabili tanto le virtù quanto i potenziali rischi della storia come racconto e simulazione nel videogioco, e che al tempo stesso è talmente diffuso (per numero di utenti e media influenzati o prodotti) da rendere necessaria una attenta considerazione, anche storiografica, cui questo articolo vuole fornire un primo contributo.

Sposare un cacciatorpediniere z23 della *Kriegsmarine*, se da una parte consente di relazionarsi al racconto storico in modo del tutto peculiare, dall'altra pone il passato a rischio di consumazione, rischiando di escludere del tutto la sua complessità. Per l'analista, lo storico o l'educatore che vogliono utilizzare i videogiochi come «sistemi per fare storia», o riflettere sulla loro possibilità di partecipare al discorso storico, riteniamo che sia fondamentale mettere in relazione entrambi questi aspetti: per non dimenticare che i videogiochi possano rendere accessibile il passato, ma mai prescindendo dal contesto presente in cui vengono ideati, programmati e distribuiti – e quindi da regimi di rappresentazione e interazione consumistici contemporanei. Come scrive De Groot, queste re-interpretazioni del passato «[...] non sono autentiche, [ma] sono chiaramente

---

<sup>78</sup> BAUDRILLARD, Jean, *History: A Retro Scenario*, cit., p. 44.

manifestazione di una cultura in cui la storia non è che uno tra numerosi discorsi feticizzati, utilizzati a fini consumistici»<sup>79</sup>.

Molti aspetti di questi prodotti, che in questo articolo abbiamo avuto modo soltanto di accennare, meritano di essere approfonditi da un punto di vista storico. È necessaria un'attenta osservazione di come questi immaginari storici siano influenzati da logiche di mercato videoludico, di diffusibilità, e co-creazione da parte di community di videogiocatori tra le più attive della scena contemporanea. Questo primo articolo, di taglio teorico, vuole aprire quindi una riflessione più ampia e multidisciplinare, che porti alla considerazione di una declinazione videoludica estremamente diffusa, ma al tempo stesso decisamente sottostimata dalla scena accademica per quanto riguarda implicazioni storiche.

---

<sup>79</sup> DE GROOT, Jerome, *Consuming History*, London, Routledge, 2008, p. 8.

## GLI AUTORI

**Stefano CASELLI** è dottorando presso l'Institute of Digital Games dell'Università di Malta. La sua ricerca è incentrata sul ruolo della memoria nei mondi virtuali, e si focalizza tanto sui memory studies contemporanei quanto sulla ludologia esistenziale e sulla filosofia della tecnologia. È inoltre un docente di sceneggiatura per i videogiochi all'Accademia di Belle Arti Santa Giulia di Brescia e di game design, presso il Malta College of Arts, Science & Technology (MCAST) e Game Maker Academy (Cagliari). Dal 2017 collabora con l'Associazione Culturale IVIPRO – Italian Videogame Program.

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#Caselli> >

**Francesco TONIOLO** insegna Forme e generi del cinema e dell'audiovisivo all'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano (dove ha conseguito il titolo di dottore di ricerca), Game culture alla Nuova Accademia di Belle Arti (NABA) di Milano e Scrittura per giochi alla scuola internazionale comics di Firenze. Si interessa di videogiochi e game studies, comunità online, YouTube e degli interscambi tra differenti forme di narrazione e arte nei media.

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#Toniolo> >