

I “limiti” delle monster girls nella produzione contemporanea di manga e anime

FRANCESCO TONIOLO

Il contesto: le monster girls in occidente

Verso l'inizio di novembre 2013 la classifica *best sellers* del “New York Times” riporta, in prima posizione alla voce “*manga*” (fumetti giapponesi), una serie appena giunta sul mercato occidentale: *Monster Musume. Everyday Life with Monster Girls* (*Monsutā musume no iru nichijō*, Okayado, 2012 - in corso)¹. La trama di questo fumetto ricalca gli elementi ricorrenti in numerosi altri prodotti *comedy*/erotici di genere *harem*², ma introduce un gruppo di *monster girls* al posto di normali ragazze. Si tratta di versioni antropomorfizzate e sessualizzate di mostri mitologici, animali e altre creature del folklore orientale e occidentale. La trama è poco più che un pretesto: per una serie di equivoci il giovane Kimihito Kurusu deve ospitare nella sua casa alcune “ragazze mostro” giunte in Giappone per un programma di scambio culturale. La convivenza forzata alimenta l'accadimento ricorsivo di situazioni legate ai due elementi su cui è incentrato *Monster Musume*: momenti comici ed erotismo. Anche in assenza di rapporti sessuali e di una rappresentazione grafica dei genitali (da cui

¹ Da qui in avanti indicato semplicemente come “*Monster Musume*” per definirlo nel suo complesso. Le citazioni saranno riportate dall'edizione italiana, nella traduzione di Matteo Cremaschi, o dall'edizione inglese della Seven Seas Entertainment per i numeri ancora inediti in Italia. Nel presente saggio i titoli originari dei *manga* e *anime* citati non saranno riportati con gli ideogrammi (*kanji* e *kana*) ma nella loro trascrizione in caratteri latini (*rōmaji*), secondo il sistema Hepburn, in cui le vocali vengono lette come quelle italiane, mentre le consonanti sono come quelle inglesi. Il trattino su una vocale ne indica l'allungamento ed è stato sempre mantenuto, tranne nei termini ormai entrati nell'uso comune (es. Tokyo invece di Tōkyō). I nomi di persona vengono indicati all'occidentale, prima col nome e poi col cognome. Nel testo e in bibliografia i *mangaka* sono citati col loro pseudonimo, ove presente.

² Vengono così definite, nel *fandom*, le storie in cui un protagonista (o, talvolta, una protagonista) si trova a contatto per buona parte del tempo con un più o meno vasto numero di pretendenti.

deriva il *rating* 16+, cioè "older teen", al posto di 18+), il *manga* contiene diverse scene di nudo e ammiccamenti al sesso.

La presenza di un simile prodotto, basato su creature non umane sessualizzate, come *best seller* settimanale del "New York Times"³ ha suscitato una discreta curiosità, in quanto un *manga* pensato per un pubblico ristretto ha superato le vendite di famose serie come *Attack on Titan* (*Shingeki no Kyojin*, Hajime Isayama, 2009 – in corso) e *Bleach* (Tite Kubo, 2001 – 2016), basate sui combattimenti e molto letti da giovani ragazzi e ragazze. Il traguardo è parzialmente spiegabile considerando la presenza già da alcune settimane, nella classifica, dei volumi di altre serie, ma col passare del tempo *Monster Musume* ha fatto più volte ritorno nell'elenco dei *best sellers*, talvolta nuovamente in prima posizione⁴. In Giappone le vendite di *Monster Musume* rimangono numericamente superiori, con circa settecentomila copie vendute all'inizio del 2014⁵, che superano i due milioni nel 2016 (Edwards, 2016); considerando le differenze fra i due mercati, però, risulta molto più significativo il dato nordamericano, sia perché delle vendite milionarie per un *manga*, in Giappone, sono piuttosto comuni⁶, sia perché in quel territorio erano già presenti diversi altri prodotti, erotici e non, legati alle *monster girls*. Alcuni di questi ultimi hanno iniziato a raggiungere progressivamente anche altri mercati, trainati dal successo di *Monster Musume* (Jensen, 2014b), come *Interviews With Monster Girls* (*Demi-chan wa kataritai*, Petos, 2014 – in corso), *Nurse Hitomi's Monster Infirmary* (*Hitomi-sensei no Hokenshitsu*, Shake-O, 2013 – in corso), *A Centaur's Life* (*Sentōru no nayami*, Kei Murayama, 2010 – in corso), *My Girlfriend is a T-Rex* (*T-Rex na kanojo*, Sanzo, 2014 – 2015), *12 Beast* (*Tueruvu Bīsuto*, Okayado, 2013 – in corso) e molti altri. I diritti per le edizioni inglesi sono stati acquisiti in larga parte da Seven Seas Entertainment, la quale dopo aver tradotto *Monster Musume* ha deciso di proseguire nello sfruttamento del filone, avendo a disposizione un bacino sempre crescente di *manga* giapponesi sul tema. Nel frattempo Studio

³ La classifica del 03/11/2013 è tutt'ora consultabile sul loro sito (The New York Times, 2013).

⁴ Il sito dell'editore (Seven Seas Entertainment, 2017) riporta un elenco, aggiornato a gennaio 2017, delle sue pubblicazioni presenti fra i *best sellers* del "New York Times", in cui *Monster Musume* ricorre più volte.

⁵ Come riporta in apertura la versione giapponese del capitolo 22 di *Monster Musume* (Okayado, 2017a).

⁶ Per alcuni esempi sulla differenza fra i mercati, in termine di vendite, si veda Pellitteri (2008, pp. 72-73), in cui sono riportati casi leggermente antecedenti rispetto al periodo qui considerato, ma comunque utili per comprendere l'ordine di grandezza.

Lerche ha realizzato un *anime* di dodici episodi, che ripercorrono i primi capitoli di *Monster Musume* e sono andati in onda nel 2015 in Giappone. Nello stesso periodo è stato anche rilasciato un videogioco online, realizzato da DMM Games, ma il servizio è terminato a novembre 2016 (Chapman, 2016), probabilmente anche perché il blocco territoriale e la lingua giapponese avevano escluso i nuovi fan acquisiti in America ed Europa, limitando la potenziale diffusione del videogioco.

Monster Musume ha dunque portato a differenti considerazioni, più o meno possibilistiche, su due principali questioni: la possibilità di un successo in occidente per le *monster girls* e, a fianco, un rilancio di prodotti cartacei a contenuto erotico o pornografico, dopo il loro forte ridimensionamento con la diffusione di internet. Del resto, non senza un certo elemento paradossale, internet stesso avrebbe potuto suggerire il potenziale successo delle *monster girls* su un mercato diverso da quello giapponese. Già prima della traduzione ufficiale di Seven Seas Entertainment, infatti, molti *manga* dedicati alle "ragazze mostro" erano stati tradotti in forma amatoriale dagli appassionati e diffusi in rete. Le *scans* con traduzioni amatoriali venivano diffuse insieme a *fanarts* e altri contenuti dal basso attraverso piattaforme come *Reddit*, *Tumblr* e *4chan*⁷. Gli appassionati delle *monster girls*, dunque, non "nascono" improvvisamente con la pubblicazione del primo numero di *Monster Musume*, ma con questo evento il loro *fandom* viene alla luce, rivelandosi inoltre disponibile a spendere – al pari dei fan di molti altri universi mediali – somme talvolta ingenti per la propria passione⁸.

A fianco di questo aspetto commerciale, il prodotto si rivela significativo anche perché pone sotto una nuova luce alcuni "limiti" di varia natura, la cui presenza ha innervato in maniera più o meno costante tutta la produzione *manga*: il limite fra erotico e pornografico (o *ecchi* e *hentai*, come si dirà in seguito), fra umano e non umano, fra uomo e donna, fra esterno e interno.

⁷ Soprattutto in *boards* come */a/ (anime)* e */d/ (deviant)* a seconda della natura più o meno pornografica dei contenuti. Sulla pratica delle *scanlations* e delle traduzioni amatoriali si rimanda a Lee (2009) e Denison (2011).

⁸ A fianco degli economici *manga*, infatti, hanno venduto bene anche i – per ora pochi – oggetti da collezione legati alla serie, come il cofanetto in edizione limitata della serie animata e la *figure* di Miia, una delle protagoniste, realizzata da Di Molto Bene.

Primo limite: ecchi e hentai

Circa un terzo dei film prodotti in Giappone rientrano nella categoria dei *pinku eiga* (pink film) o sono comunque legati a un contesto *softcore* (Lamarre, 2007, p. 23; Boscarol, 2008); fra gli *otaku* giapponesi sono diffusi i videogiochi di genere *dating sim* (i “simulatori di appuntamento”) e altri prodotti focalizzati su fittizie e desiderabili *bishōjo* (“belle ragazze”: Galbraith, 2015; Saitō, 2003, 2007); periodicamente insorgono, in diversi paesi, associazioni di genitori preoccupati per l’esistenza di *manga* erotici o pornografici (Yui, 2008, p. xxii). La produzione giapponese legata a questa tipologia di prodotti non è, insomma, indifferente o ininfluyente. Nel contesto occidentale, in linea di massima, i *manga* e *anime* dal contenuto esplicitamente pornografico sono definiti *hentai*, mentre per quelli erotici viene usata l’etichetta *ecchi* (o *etchi*). L’originario impiego giapponese dei due termini è però differente: *ecchi* indica un generico contenuto sessuale, mentre *hentai* è utilizzato per rapporti ritenuti perversi o estremi, come in presenza di bambini o partner mostruosi⁹. L’interesse per la sessualità perversa produsse inoltre, a partire dagli anni ’20, una corrente nota come *ero-guro-nansensu* (nonsense erotico grottesco), il quale non ricade né nell’horror né nella pornografia, ma racchiude elementi di entrambi i generi, proponendo una sovraesposizione di corpi mutilati e situazioni paradossali legate al macabro, al sesso e a umori di qualsiasi tipologia (Cheung, 2015). Il genere, tutt’oggi praticato da fumettisti come Suehiro Maruo e Shintarō Kago, include frequentemente, soprattutto nelle sue declinazioni più vicine all’*hentai*, mostri e *monster girls* dediti a rapporti sessuali con esseri umani (*teratoguro*). Il filone ha avuto anche influenze oltreoceano, su autori statunitensi come Carlton Mellick III, caposcuola della *bizarro fiction* (Nikiel, 2013; Gamberetta, 2014) e autore di numerosi romanzi e racconti (come *The Cannibals of Candyland*, 2009, *I Knocked Up Satan’s Daughter*, 2011, e *The Tick People*, 2014) incentrati su rapporti fra giovani uomini e creature mostruose.

Lo stesso *Monster Musume*, peraltro, ha origine in ambito *hentai*, intendendo il termine in senso sia occidentale (contenuto pornografico esplicito) sia giapponese (rapporto sessuale con un elemento “perverso”). Prima di dedicarsi a questo *manga*, infatti, Takemaru Inui (vero nome di Okayado) aveva realizzato alcune brevi serie, composte da poche pagine

⁹ Riguardo la storia del termine, l’evoluzione del suo significato, i parallelismi e le differenze rispetto a termini inglesi come *queer* e l’utilizzo occidentale di *hentai* si veda McLelland (2006).

e diffuse in rete¹⁰, chiamate *Living with Monster Girl* e *Monster Girl Report*¹¹, in cui alcuni esseri umani hanno ripetuti rapporti sessuali con differenti “ragazze mostro”. Okayado al tempo era già attivo in altre produzioni, prima come assistente per un *manga* legato al brand *Resident Evil* e poi come autore indipendente, ma furono soprattutto queste sue storie, diffuse nell’anonimato, ad attirare l’attenzione del pubblico, di altri *man-gaka* (fra cui il creatore di *A Centaur’s Life*) e di alcuni editori, spesso senza che il suo nome venisse immediatamente collegato a simili vignette¹². Nel successivo passaggio a *Monster Musume* i personaggi, visivamente, sono rimasti gli stessi di questi contenuti diffusi in rete, ma è stata depotenziata la componente pornografica esplicita, fattore che ha reso appetibile il prodotto per un più vasto pubblico e, a fianco di altri elementi che gli stessi appassionati hanno di volta in volta indicato come fondanti (Jensen, 2014a; BestGuyEver, 2015; Tekking101, 2016; Captain L, 2017), ha decretato il successo della serie. In linea di massima in Giappone la pornografia è un’arte come altre (Macfarlane, 2010, pp. 48–53) e sono presenti freni censori alla libertà espressiva dell’autore in misura ridotta rispetto a numerosi paesi occidentali (Pellitteri, 2008, pp. 496–499). Anche ove presente, si tratta spesso di una censura preventiva legata soprattutto a logiche commerciali¹³; per penetrare efficacemente in un altro mercato può essere necessario, per un *anime* o un *manga*, ridurre la propria carica sessuale e i propri caratteri specificamente giapponesi.

¹⁰ Attraverso piattaforme come *Pixiv* (una sorta di corrispettivo giapponese di *DeviantART*) e *2chan* (detto *nichan* o *futaba*; è la *board* giapponese che ha ispirato *4chan*).

¹¹ Rispettivamente incentrati su un gruppo di gemelli – tutti identici – che vivono con differenti *monster girls* e su uno studioso itinerante che approfondisce i rituali sessuali dei mostri.

¹² Una testimonianza esemplare si trova in Onegai (2009), in cui alcuni commentatori si interrogano sull’identità dell’autore (poi rivelata, a distanza di tempo), e il lavoro è definito «very amateur but not in a displeasing way». Il suo tratto, infatti, si presenta qui molto più abbozzato rispetto ad altri disegni che già aveva realizzato in contesti produttivi ufficiali.

¹³ Si riportano, in tema, le parole del *mangaka* Hirohiko Araki, autore de *Le bizzarre avventure di Jojo (Jojo no kimyō na bōken, 1987 – in corso)*: «Nel periodo in cui stavo scrivendo *Vento Aureo* [quinta serie della sua opera], mi sono davvero tormentato riguardo alla questione dell’“autocensura” nei manga per ragazzi. Per “autocensura” intendo la richiesta a un autore, da parte di una redazione, di non disegnare più, o almeno di smussare, alcuni elementi di un’opera che non sono stati giudicati presentabili» (Araki, 2012, p. 310). La richiesta esterna di modificare contenuti non in linea con il pubblico di riferimento (il manga era pubblicato su una rivista per ragazzi) viene in qualche misura introiettata e diviene autocensura, tanto che è l’autore stesso, come afferma poco dopo, a cambiare alcuni dettagli troppo cupi della storia.

La sua destinazione per un pubblico relativamente adulto e l'uscita al di fuori da un periodo di particolare *misconception*, in cui ciascun prodotto giapponese disegnato o animato era inteso come "per bambini" (con conseguenti tagli e rimaneggiamenti: Pellitteri, 2008, pp. 444–454), hanno evitato quasi del tutto¹⁴ la censura per *Monster Musume*. Il cambiamento è avvenuto a monte, in questo caso, già a partire dalla volontà dell'autore, ed è ricollegabile ad altri casi in cui dei *mangaka* hanno deciso, volutamente o meno, di depotenziare o rimuovere gli elementi giudicati troppo giapponesi e toglierne l'odore culturale (Iwabuchi, 2002, 2004) per rendere il prodotto più spendibile sul mercato internazionale (Lu, 2008, p. 173). Al fianco di questi prodotti, comunque, Seven Seas Entertainment ha anche tradotto in inglese alcuni contenuti per adulti (*mature*, 18+), come la *Monster Girl Encyclopedia* (Kenkou Cross, 2010), così da poter disporre di testi idonei anche per gli appassionati più vicini all'*hentai*. Rimangono però sostanzialmente delle eccezioni, nel quadro complessivo dei testi sulle *monster girls* tradotti.

Questo complessivo depotenziamento della componente pornografica esplicita non riguarda, comunque, le comunità online, ove sono presenti differenti materiali sessualmente espliciti legati alle *monster girls*. È sufficiente citare la *board /d/ (deviant)* di *4chan*, in cui sono sempre rintracciabili differenti discussioni che fungono da collettori per le immagini pornografiche delle "ragazze mostro". Nonostante le aperture di alcuni editori resta dunque in vigore – salvo alcune eccezioni – una bipartizione generale fra contenuti cartacei *safe* e contenuti online pornografici.

Il tendenziale spostamento dal pornografico all'erotico non ha radicalmente modificato, inoltre, una visione delle *monster girls* che si lega al secondo "limite", fra uomo/donna e umano/non-umano, e che offre un'esemplificazione di queste tipologie rispetto a un'ottica produttiva più generalizzata all'interno della produzione giapponese.

Secondo limite: uomo e donna, umano e non-umano

Una possibile suddivisione delle creature mostruose in macrocategorie è quella di Noël Carroll, il quale distingue mostri legati alla fusione e alla fissione (Carroll, 1990, pp. 43–47). Nei primi vengono condensati tratti differenti per generare un ibrido fisico (come la chimera o il minotauro) o

¹⁴ *L'anime* tratto dalla serie a fumetti presenta una versione censurata, in cui i capezzoli e altri dettagli del corpo sono stati coperti. La versione *uncut* è però circolata prima illegalmente su internet con i sottotitoli dei fan e poi tramite il DVD/Blu-ray ufficiale.

un essere dallo statuto liminale e ambiguo (come i morti viventi). I secondi, invece, uniscono a loro volta elementi opposti, ma essi sono distribuiti su differenti identità, come nel caso dei lupi mannari.

Le protagoniste di *Monster Musume* si presentano, seguendo la prima categoria, come dei perfetti ibridi fra giovani ragazze e creature mostruose; questa loro natura interstiziale è funzionale alla narrazione e specialmente alla natura comica della serie. Le personalità, le abitudini e i vizi delle *monster girls* hanno infatti sempre un legame con l'animale o la creatura cui sono correlate, e questi elementi sono impiegati come spunto per gag e situazioni paradossali. Per fare qualche esempio: Miia la lamia non sa cucinare perché, essendo in parte serpente e carnivora, ha pochissime papille gustative; Papi l'arpia ha un "cervello da gallina" e ogni tre passi dimentica quel che stava facendo; Rachnera l'aracne si ubriaca bevendo caffè¹⁵ e Zombina la zombie ama le storie *yaoi*¹⁶.

Creature mostruose, più o meno femminee, sono riscontrabili fin dai tempi antichi, nella cultura orientale e occidentale, e nel corso dei secoli hanno assunto una valenza simbolica sempre differente, ma in linea di massima legata spesso agli aspetti più oscuri e "divoranti" della sessualità umana (Beville, 2014). *Monster Musume* e altri *manga* analoghi non operano particolari distinzioni, attingendo a piene mani da tradizioni di luoghi e tempi differenti. La definizione stessa di "*monster girl*" è infatti relativamente vaga e discussa anche all'interno della *community* di riferimento, in cui viene utilizzata del resto come categoria d'uso, adattabile al bisogno. Essa annovera rielaborazioni di creature della tradizione classica occidentale (come sirene e minotauri), di mostri il cui statuto si è ben definito solo negli ultimi secoli (come i vampiri: Braccini, 2011), di *yōkai* (come *jurōgumo* e *yuki-onna*; Foster, 2009)¹⁷, di mostri tipici dei videogiochi di ruolo (gli *slimes*) e di nuovi ibridi inventati per l'occasione. Possono presentarsi invece criteri di esclusione moderata, variabile a seconda dell'orizzonte classificatorio scelto di volta in volta, per alcune dif-

¹⁵ È una reinterpretazione degli effetti della caffeina sui ragni, i quali producono ragnatele di forma irregolare e modificano il loro comportamento in seguito all'assunzione della sostanza (Weinberg, Bealer, 2002, pp. 237-239).

¹⁶ In questo caso la scelta genera una sorta di gioco di parole. Un'amante del genere *yaoi* (storie romantiche fra omosessuali maschi) viene definita in Giappone una *fujoshi*, grosso modo traducibile come *rotten girl*. Zombina, in quanto non-morta appassionata di *yaoi*, è una *fujoshi* in entrambi i sensi del termine.

¹⁷ Gli *yōkai* sono spiriti e mostri del folklore giapponese e comprendono al loro interno un vastissimo numero di creature fra loro differenti. La *yuki-onna* è una bellissima e letale donna delle nevi, mentre la *Jurōgumo* è una donna ragno con abilità metamorfiche.

ferenti ragioni: l'eccessiva diffusione *mainstream* (come le *cat girls*, o *nekomimi*, ragazze con orecchie e coda di gatto, presenti in numerosi testi e prodotti), l'assenza di tratti mostruosi particolarmente accentuati (come in *Jitsu wa watashi wa*)¹⁸ o al contrario la mancanza di antropomorfizzazione (es. *Kumo Desu ga, Nani ka?*)¹⁹ o l'eccessiva caratterizzazione orrificica e disturbante delle creature (es. Tomie e miss. Fuchi di Junji Itō: 2006 [1987] e 1997). Ma soprattutto sono tendenzialmente escluse molte produzioni *manga* e *anime* dei decenni precedenti, in cui pur sono comparse moltissime ragazze non umane di ogni genere: aliene, *oni*²⁰, ginoidi, robot, e molto altro²¹. La differenziazione generata in quest'ultimo caso non risulta pienamente comprensibile, poiché le somiglianze fra queste creature e le *monster girls* sono in verità accentuate, per quanto riguarda la struttura narrativa, molto più di quanto avvenga fra i prodotti accomunati nella seconda categoria. L'effettivo criterio selezionato, in questo caso, sembrerebbe basarsi principalmente su altri due elementi: la vicinanza temporale delle pubblicazioni (tutte grosso modo avviate dal 2012 in poi) e la condivisione di una sorta di ispirazione comune, nella caratterizzazione dei personaggi, fondata sullo stile visivo della trilogia di videogiochi *Monster Girl Quest (Monmusu Quest, 2010 – 2013, PC)*, a sua volta legata alla *Monster Girl Encyclopedia (Kenkou Cross, 2010)*, e sui tratti caratteristici di vario materiale *hentai*.

Il legame più profondo invece, che rende le *monster girls* un caso specifico di un fenomeno più ampio, riguarda i già citati binomi impliciti fra umano/non-umano e uomo/donna (Lamarre, 2006, p. 46). È possibile razionalizzare in una serie di singoli aspetti queste tendenze, attraverso il confronto con altre produzioni e soprattutto con l'analisi di *Chobits (Chobittsu, 2000 – 2002)*²², un *manga* del collettivo femminile CLAMP, proposta da Thomas Lamarre (2006, 2007).

¹⁸ In *realità io sono... (Jitsu wa watashi wa, Eiji Masuda, 2013 – 2017)* cala in un contesto liceale creature come una vampira e un'aliena, ma i loro tratti non umani sono poco evidenti e spesso camuffati.

¹⁹ *So I'm a Spider, So What? (Kumo Desu ga, Nani ka?, Okina Baba, Asahiro Kakashi, 2015 – in corso)*.

²⁰ Mostri cornuti che possono essere considerati il corrispettivo giapponese di orchi e demoni.

²¹ Non è possibile, in questa sede, inventariare esaustivamente queste presenze nel passato dell'animazione giapponese. Per un approfondimento si rimanda ai testi di Marco Pellitteri (2018 [1999]) e Guido Tavassi (2017 [2012]) che, per quanto dedicati ad argomenti più ampi, contengono al loro interno numerose tracce di queste *monster girls* del passato.

²² Il *manga* è ambientato in un futuro prossimo, in cui sono stati inventati i *persocom*, automi che fungono da computer. La storia prende avvio quando il protagonista Hideki Mo-

Un primo punto riguarda lo stringente focus delle storie sulle femmine non umane; la componente maschile, quando presente, è spesso percepita in negativo. In *Chobits* esistono dei *persocom* con fattezze maschili, ma non sono quasi mai raffigurati (Lamarre, 2006, pp. 48–49). In *Monster Musume* alcune specie (come lamie e arpie) sono composte da sole femmine, in altri casi (i centauri) i maschi sono individui brutali e rozzi, in altri ancora (gli orchi) compaiono solo i maschi e si presentano come violenti maniaci. Il protagonista umano, per contro, si presenta come un *nice guy* e una sorta di marito perfetto: è un bravo cuoco, sa cucire e conosce bene l'economia domestica, ma soprattutto dedica sempre le giuste attenzioni a qualsiasi "ragazza mostro" ed è pronto a difenderle da ogni insulto o minaccia. Al di fuori di questa generica bontà e abilità manuale non è eccessivamente caratterizzato, così da presentarsi come una sorta di tavola bianca in cui ciascun lettore può proiettare il proprio vissuto. La caratterizzazione negativa – o estremamente blanda – dei mostri maschi è funzionale ad accrescere la desiderabilità del protagonista e, di conseguenza, del lettore/spettatore.

Un secondo elemento è il paradosso del «platonic sex» (Lamarre, 2006, p. 57) presente in numerose storie. In *Chobits* non è possibile avere un rapporto sessuale con la ginoide²³ Chi, perché al posto dei genitali è presente un pulsante di *reset*, e tuttavia il *manga* contiene numerose allusioni sessuali e contenuti moderatamente erotici. Similmente, in *Monster Musume*, c'è una continua tensione erotica, ma qualsiasi potenziale rapporto viene continuamente tarpato da una serie di circostanze. La legge, in primo luogo, impedisce i rapporti sessuali fra umani e mostri al di fuori di un possibile matrimonio, e il protagonista Kimihito non mostra preferenze particolari per nessuna delle "ragazze mostro", le quali boicottano reciprocamente i rispettivi tentativi di seduzione. Nel caso di *Chobits* si può parlare di una sorta di *safe sex* senza sesso e senza nemmeno contatto (Lamarre, 2006, p. 58); qui invece il contatto, talvolta anche dei genitali, è presente – e frequente – ma sempre involontario e subito inter-

tosuwa trova una *persocom* dalle fattezze femminili, abbandonata, e non potendosi permettere l'acquisto di un modello decide di portarla a casa. Una volta lì, la riattiva e la chiama Chi.

²³ In fantascienza il termine è utilizzato per indicare un androide dalle fattezze femminili. Al pari della sua controparte maschile, risultano spesso meno che umani, nonostante le fattezze, in termini di diritti e considerazione. Nel caso delle ginoide è inoltre facilmente tracciabile un sottotesto di sottomissione sessuale, che le collega a robot per il sesso (Jones, 2003). Sul versante giapponese è utile ricordare almeno la declinazione assunta da questa figura nelle opere di animazione del regista Mamoru Oshii (Tarò, 2006).

rotto. Un altro esempio recente si può trovare in *Elf-san wa Yaserarenai* (Synecdoche, 2016 – in corso; grosso modo traducibile come “L’elfa non può mettersi a dieta”): un terapeuta/dietologo umano interagisce con numerose creature fantastiche in sovrappeso, ed è sempre presente un sostrato di tensione erotica, ma i contatti si limitano ai massaggi che il giovane pratica alle *monster girls*.

I protagonisti di *Chobits*, inoltre, vivono insieme come «quasi-man and quasi-wife» (Lamarre, 2006, p. 56). Anche Kimihito vive insieme a diverse *monster girls*, e ciascuna di esse si comporta nei suoi confronti come una *quasi-wife*, desiderosa di poter un giorno assumere realmente questo ruolo. Kimihito è una sorta di fidanzato collettivo²⁴, legato al contempo a tutte le *monster girls* e a nessuna di esse. La convivenza più o meno forzata con una ragazza non umana si riscontra anche in diversi altri *manga*, molti dei quali basati sulla tensione fra una vita che simula quella di una coppia, senza esserlo, e la carica sensuale repressa. Si può ricordare, a titolo d’esempio, *Video Girl Ai* (*Den’ei shōjo video girl Ai*, Masakazu Katsura, 1989 – 1992), in cui il protagonista convive con Ai, una ragazza fuoriuscita da una videocassetta.

Infine, in *Chobits*, si rivela centrale la considerazione del protagonista verso la ginoide Chi. Quest’ultima si trova in una sorta di dimensione interstiziale, in cui è qualcosa in più di una macchina ma qualcosa in meno di una donna; è pertanto una decisione esterna alla sua persona a determinare a quale dei due poli sarà accomunata (Lamarre 2006, p. 52). In *Monster Musume*, similmente, vengono presentate fin dai primi capitoli le differenti modalità con cui gli esseri umani possono considerare le *monster girls*, nella contrapposizione fra un’anonima “*racist couple*”, che mette in risalto la natura mostruosa e inumana delle creature, e il comportamento di Kimihito, che le considera al pari di una qualsiasi ragazza umana. Il contrasto si ripropone in diverse occasioni nel corso della serie, e le stesse *monster girls* affermano di apprezzare Kimihito anche per questo suo sguardo nei loro confronti²⁵, segnalando come, nonostante la progressiva apertura della società, esse appaiano come estranee e diverse

²⁴ Le “ragazze mostro” con cui si relaziona non lo chiamano mai per nome, ma usano appellativi come *kareshi* (ragazzo, fidanzato), *dārin* (caro) o *hanī* (dolcezza) e lo invitano sempre a diversi appuntamenti romantici.

²⁵ Dopo una sequenza di appuntamenti di Kimihito con alcune *monster girls* queste ultime commentano il suo comportamento con frasi come «Non mi avevano mai trattata come una ragazza, prima d’ora. È stato un po’ imbarazzante», «Zuccherino ha una mentalità aperta. Non bada alle apparenze» e «In ogni caso, lui... vede anche noi come normali ragazze» (Okayado, 2017a, senza pagina).

agli occhi della maggior parte delle persone. Il senso di alterità distante e non ricomponibile può presentarsi anche in un'ottica diametralmente opposta, come eccesso di accondiscendenza per usanze e costumi giudicati incomprensibili o errati, ma ai quali ci si vuole forzosamente sottoporre per compiacere il prossimo. È quanto si verifica nel capitolo 26 del *manga*, quando una giovane umana, desiderosa di mostrare la propria capacità di vivere con dei mostri, accetta acriticamente qualsiasi proposta, spingendola fino all'eccesso e al contempo offendendo involontariamente colei che l'ha avanzata. Kimihito, sottolineando il suo errore, pone in risalto l'erronea concezione di considerare la convivenza con delle *monster girls* un problema da risolvere²⁶, con la conseguente impossibilità di poterle ritenere alla stregua di un essere umano.

Le posizioni espresse da Kimihito sono state talvolta indicate come uno dei punti di forza della serie (Jensen, 2014a), come un semplice ma utile messaggio contro il razzismo, per l'accettazione delle diversità. È stata probabilmente attribuita, in realtà, una valenza superiore al dovuto a un tema certamente presente, ma sfruttato in senso narrativo con finalità differenti: il modo con cui Kimihito considera le *monster girls* è una parte del suo buon cuore ed è volto a giustificare l'amore che tutte le protagoniste sviluppano nei suoi confronti. Non si può escludere, in questa sottolineatura da parte della *community*, una sorta di bisogno di giustificazione, per motivare il proprio interesse verso un simile prodotto attraverso il ricorso a valori positivi molto presenti nel dibattito contemporaneo. L'autore Okayado, parlando della genesi del *manga*, non ha del resto messo in risalto un particolare interesse verso determinati temi etici, magari col desiderio di calarli in un contesto straniante, ma si è limitato a sottolineare la propria passione – da lui stesso definita "ossessione" – per le *monster girls* (The Anime Man, 2016).

Questa situazione potrebbe anche derivare da quella che è stata per numerosi utenti la modalità di scoperta delle *monster girls*, legata ai video classificati come "*reaction*" presenti su *YouTube*, che costituiscono alcuni dei contenuti più visualizzati se viene effettuata una ricerca su *Monster Musume*²⁷. In questo specifico caso pertanto la componente *anime*,

²⁶ «Non fai altro che chiamare Rachnee-san una difficoltà, un problema... credi che sia un ostacolo da saltare? Credi sia una specie di sfida da cui acquisire esperienza?» (Okayado, 2017b, senza pagina).

²⁷ Un'altra tipologia con un gran numero di visualizzazioni è quella dei remix *user generated* (Peverini, 2012, pp. 33–42) che sovrappongono canzoni preesistenti a un montaggio di scene tratte dall'anime di *Monster Musume*

che a livello produttivo tende a giungere a posteriori rispetto all'uscita di un *manga*, diviene qui per molti il primo approccio alla narrazione. In questi video delle persone occidentali, spesso bianche, guardano spezzoni dell'*anime*, commentando quella che percepiscono come una bizzarra e registrando le loro reazioni. Si tratta, su scala ridotta, di una modalità diffusiva simile a quella che ha caratterizzato la musica K-pop (il pop coreano), in cui si alternano derisione e accondiscendente esotismo (Kim, 2015; Oh, 2017; Yoon, 2017) che genera però interesse per un prodotto altrimenti sconosciuto. In un simile contesto fruitivo, voler invece dimostrare un più sincero interesse può richiedere la necessità di un ripensamento comunicativo, anche involontario, volto a far risaltare alcuni elementi più positivi rispetto ad altri, in ottica quasi redentiva.

Tuttavia, nonostante una simile tendenza sia rintracciabile, essa rimane una condizione liminale, di confine, che non innerva fino in fondo questo fandom, a differenza di altre community più o meno imparentate, come quella dei *furry* e dei *brony*²⁸, ove occorre continuamente rinegoziare l'immagine stessa dei fan, oscillante fra l'apertura agli elementi pornografici e la loro esclusione.

Terzo limite: estranei e interni

Recuperando quanto accennato in precedenza a proposito della componente valoriale, «tra gli ideali dei protagonisti delle storie degli *anime* spiccano il senso del rispetto, la lealtà, la pace, la solidarietà. Tutti valori che implicano il riconoscimento dell'*altro*, del *diverso*, di ciò che si distingue da noi, che in certo senso ci è *alieno*» (Ghilardi, 2003, p. 117, corsivi dell'autore). Come accennato, questo riconoscimento dell'*altro* ricorre effettivamente, in qualche misura, anche in *Monster Musume* come traccia di fondo. Le diverse ragazze giunte in Giappone per uno scambio culturale non sono estranee solo in quanto non-umane, ma lo sono ancor prima in quanto generalmente "straniere". Gli esseri umani raffigurati in *Monster Musume* faticano a considerare queste creature come proprie pari, finendo per tracciare un ulteriore limite di demarcazione, in parte sovrapposto a quello fra umani e non-umani, che separa un elemento interno (umano e, sostanzialmente, giapponese) e uno esterno (gli stra-

²⁸ Il termine *furry* identifica sia un individuo che si identifica, in vari modi, in un animale antropomorfo, sia un animale con caratteristiche umane. *Brony* è invece una parola-macedonia fra *brother* e *pony*, ed è utilizzata dai fan adulti di *My Little Pony*, il brand della *Hasbro* (Robertson, 2014; Roberts et al, 2016).

nieri). La de-umanizzazione dell'estraneo – tema diffuso nei secoli e trasversale a molte culture – segue in *Monster Musume* due modalità. Una opera in negativo, considerando estremamente pericolose queste creature, oltre che strane o ridicole. Una pericolosità, del resto, per nulla celata e anzi più o meno involontariamente esposta, come innesco per situazioni comiche. Kimihito, pur amato dalle *monster girls* che ospita nella sua casa, rischia la vita per causa loro in quasi ogni capitolo del manga. Sono involontariamente pericolose perché i loro stessi corpi – dotati di zanne e artigli, o di una forza sovrumana – le rendono una potenziale minaccia per gli esseri umani, in caso di disattenzione da parte loro. Al loro fianco vi sono poi alcune “specie pericolose”, cui non è consentito il libero accesso al mondo umano, perché hanno abitudini che costituiscono una minaccia intrinseca. Anche le *monster girls* appartenenti a queste specie si rivelano, in seguito, sostanzialmente incomprese oppure eterodirette nel loro agire negativo. È stato però ugualmente tracciato un ennesimo confine, nella finzione narrativa, all'interno delle *monster girls* e, dunque, degli stranieri che possono accedere al Giappone e quelli a cui non è concesso²⁹. La seconda modalità, invece, è quella sopra citata, del volersi relazionare a ogni costo con queste creature “straniere”, senza però il desiderio di una profonda e piena comprensione del loro vissuto. Non sono allora ugualmente percepibili come “elemento interno”, ma si ha al più una sorta di compatimento e di osservazione a distanza.

Viene riproposta, in una forma molto più blanda e edulcorata, un'impossibilità conciliatoria presente in numerosi *manga* e *anime*: gli esseri umani non possono condividere il proprio spazio con altri individui, con degli stranieri. Gli obiettivi di questi ultimi tendono ad avere una certa ragionevolezza, dal loro punto di vista, ma se attuati comporterebbero l'annientamento dell'umanità. La contrapposizione si trova per esempio in diverse opere di Gō Nagai, come *Getter Robot (Gettā Robo, 1974 – 1975)* o *Devilman (Debiruman, 1972–1973)*, in cui gli esseri umani sono minacciati da altre razze che un tempo avevano dominato il pianeta Terra, su cui vogliono ora riaffermare il proprio dominio. L'attacco al genere uma-

²⁹ Persino fra le appartenenti alle “specie pericolose” si genera una sorta di gerarchia. La prima delle tre (Kira la *killer bee*) afferma di esser stata classificata come “pericolosa” per uno scatto d'ira, ma è piuttosto spaventata dalle altre due. La seconda (Kino la *matango*, una sorta di donna fungo), entrata nella classifica perché rilascia involontariamente spore allucinogene, è a sua volta inquietata dalla vampira che viaggiava con loro: «B-but that other girl... her body's just as dangerous, but... H-her personality... is *much* scarier...» (Okayado, 2016, senza pagina).

no può inoltre legarsi in maniera più o meno stringente a ecologia e animalismo, come in *Faccia di cane* (*Kakumei Senshi Inudou Sadao*, Shouhei Sasaki, 2011 – 2012), in cui un folle individuo cinocefalo invita gli animali di tutto il mondo a ribellarsi e sterminare gli umani, o come nella “fantascienza ecologica” di Hayao Miyazaki (Azzano, Fontana, 2015; Casolino, 2016). Le metafore politiche insite in queste contrapposizioni hanno naturalmente origini differenti e hanno vissuto mutamenti significativi nel corso degli anni. In esse si susseguono tendenze nazionaliste e identitarie a un forte desiderio di pace che pare però irraggiungibile (o ottenibile solo con uno strenuo sacrificio) dopo gli eventi della seconda guerra mondiale e l’impiego di armi atomiche. L’evoluzione dei manga dedicati ai robot guerrieri offre un buon esempio di una simile casistica (Pelitteri, 2008, pp. 151–189), riscontrabile in generale nell’intera produzione giapponese, per esempio letteraria (Bienati, Scrolavezza, 2009, pp. 124–145) o cinematografica (col filone dei *kaijū eiga*)³⁰, di quegli anni.

Spostandosi dal generale all’individuale, invece, in *Monster Musume* la storia di Kimihito è quella di un individuo in continua “uscita”, sempre proiettato dall’elemento interno a quello esterno, con un movimento verso l’alterità. È certamente facile muoversi in una simile direzione, quando l’altro è rappresentato da un “bel corpo”, ma si tratta di un’obiezione che può riguardare, più che altro, alcuni lettori. Nel racconto lo sguardo di Kimihito è sempre – per quanto possibile nel contesto in cui è calato – casto, non ricerca mai volontariamente questa logica, ma si sforza di apprezzare l’effettiva alterità di quelle che considera persone, facendo forse un’effettiva «*esperienza dell’altro come altro*» (Petrosino, 2010, p. 154, corsivo dell’autore). O forse, più precisamente, anche nella sua esperienza è assente un elemento, necessario per una piena realizzazione di questa esperienza: l’elemento “interno” in lui si annulla quasi del tutto, nel suo costante movimento verso l’altro. La sua “casa”, intesa

³⁰ I film con protagonisti mostri giganti, come Godzilla e Gamera, fortemente legati alla minaccia della devastazione atomica, delle mutazioni radioattive e della guerra (Brothers, 2011). Laddove simili componenti possono trovare dei corrispettivi anche in certi coevi *monster movies* occidentali (Newman, 2011), nelle pellicole giapponesi si assiste spesso alla lotta di un *kaijū* “interno”, più legato al pianeta Terra o agli umani, contro un *kaijū* invasore, “esterno”, inviato magari da una razza aliena per sottomettere i terrestri. Il filone è peraltro citato nello stesso *Monster Musume*, il quale in un capitolo mette in scena lo scontro fra la *slime* Suu e la driade Kii, entrambe trasformate in giganteschi mostri da alcune scorie radioattive. L’*anime*, in questo caso, amplia inoltre il materiale fornito dal *manga* per proporre una più estesa lotta, recuperando inquadrature e stilemi dei *kaijū eiga* (fra cui il respiro atomico di Godzilla).

come luogo fisico ma anche come disponibilità d'animo, è sempre e comunque aperta a chiunque, anche quando non lo vorrebbe, ma l'ospitalità "piena" non è quella "assoluta", in cui l'intimità viene annullata (Petrosino, 2008, pp. 65–68).

Metamorfosi e giustificazione del successo

La premessa della citata *Monster Girl Encyclopedia*, redatta da un fittizio studioso di mostri, ricorda come in passato le enciclopedie³¹ di quel genere contenevano numerose informazioni sul combattimento con le mostrosità che avrebbero aggredito i viandanti. Ma quel materiale è divenuto inutile, perché i mostri del mondo si sono trasformati in avvenenti ibridi femminei, in cui il desiderio di uccidere gli umani si è sostituito al desiderio di avere dei rapporti intimi con loro (Kenkou Cross, 2010, p. 3). Questa premessa potrebbe costituire una buona rappresentazione simbolica del successo crescente che le *monster girls* stanno sperimentando: in una finestra temporale piuttosto ridotta i "mostri", in un determinato settore, sono virati verso queste nuove forme narrative, in cui spesso si ibridano erotico e *comedy*.

La notorietà di prodotti come *Monster Musume*, però, rivela quello che è infine uno dei principali "limiti" delle *monster girls*: la necessità, percepita più o meno esplicitamente dagli appassionati, di giustificare il successo di questi *manga* e *anime*. Visionando blog, video di *YouTube* e discussioni online di varia natura – alcune delle quali indicate nel corso dell'articolo – emerge questa frequente sottolineatura di tematiche certamente rilevanti nel dibattito contemporaneo, in linea di massima legate all'accettazione del diverso, che però solo incidentalmente compaiono in *Monster Musume*, come snodo narrativo. La sovrapposizione e l'intreccio dei "limiti" sopra citati producono allora questa peculiare situazione, in cui una storia come quella di *Monster Musume* contiene troppi elementi erotici per sembrare liberamente proponibile e "accettabile" come prodotto di successo, ma al tempo stesso questo gioco dei limiti la renderebbe troppo interessante per rimanere nel sottobosco virtuale dell'*ecchi/hentai*, da cui le *monster girls* sono ormai fuoriuscite.

³¹ Si tratta di altrettanto fittizie enciclopedie, ma sono correlabili a numerosi testi concreti, come le guide strategiche dei videogiochi e giochi di ruolo *fantasy*, in cui sono spesso presenti abbondanti sezioni con le statistiche dei mostri che infestano quel mondo.

Bibliografia

- Araki H. (2012), *Postfazione al primo volume della 5° serie Vento Aureo*, in Id, *Le bizzarre avventure di Jojo – Vento Aureo 1*, trad. it. E. Serino, Star Comics, Bosco (ed. orig. Shueshia, Tokyo 1986).
- Azzano E., Fontana A. (2015), *Studio Ghibli. L'animazione utopica e meravigliosa di Miyazaki e Takahata*, Bietti, Milano.
- BestGuyEver (2015), *Best Anime Ever SPOOKTACULAR – Monster Musume*, YouTube video, 21 ottobre 2015, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=8sf5Ja9k244> [10 giugno 2018].
- Beville M. (2014), *The Unnameable Monster in Literature and Film*, Routledge, New York – London.
- Bienati L., Scrolavezza P. (2009), *La narrativa giapponese moderna e contemporanea*, Marsilio, Venezia.
- Boscarol M. (2008), *Pinku eiga: rosa come la carne*, 25 dicembre 2008, *tysm. Philosophy and social criticism*, consultabile a <http://tysm.org/pinku-eiga-rosa-come-la-carne/> [10 giugno 2018].
- Braccini T. (2011), *Prima di Dracula. Archeologia del vampiro*, il Mulino, Bologna.
- Brothers P.H. (2011). *Japan's Nuclear Nightmare: How the Bomb Became a Beast Called Godzilla*, "Cineaste", vol. 36, n. 3, pp. 36-40.
- Captain L (2017), *Why is Monster Musume so Popular?*, YouTube video, 07 gennaio 2017, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=4cXkXdPDMoA> [10 giugno 2018].
- Carroll L. (1990), *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York – London.

- Casolino M. (2016), "Scienza, tecnologia e natura in Miyazaki", in M. Boscariol (a cura di), *I mondi di Miyazaki. Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese*, Mimesis, Milano – Udine, pp. 53–69.
- Chapman P. (2016), "Monster Musume" Browser Game Ends Service in November of 2016, 14 ottobre 2016, *Crunchyroll*, consultabile a <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/10/14/monster-musume-browser-game-ends-service-in-november-of-2016> [10 giugno 2018].
- Cheung Y. (2015), [NSFW] Guro: The Erotic Horror Art of Japanese Rebellion, 22 agosto 2015, *Vice*, consultabile a https://creators.vice.com/en_us/article/nz449b/nsfw-guro-the-erotic-horror-art-of-japanese-rebellion [10 giugno 2018].
- Denison R. (2011), *Anime fandom and the liminal spaces between fan creativity and piracy*, "International Journal of Cultural Studies", vol. 14, n. 5, pp. 449–466.
- Edwards T. (2016), 'Monster Musume' Manga Sells Over 2 Million Copies, 15 febbraio 2016, *Kpopstarz*, consultabile a <http://www.kpopstarz.com/articles/268965/20160215/monster-musume-manga-2-million-copies.htm> [10 giugno 2018].
- Foster M.D. (2009), *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*, University of California Press, Berkeley.
- Galbraith P.W. (2015), *Otaku Sexuality in Japan*, in M. McLelland, V. Mackie (eds.), *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia*, Routledge, London – New York, pp. 205–217.
- Gamberetta C. (2014), *Introduzione alla Bizarro Fiction*, 14 luglio 2014, *Vapor-teppa*, consultabile a <http://www.vapor-teppa.it/approfondimenti/introduzione-alla-bizarro-fiction/> [10 giugno 2018].
- Ghilardi M. (2003), *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Esedra, Padova.

- Itō J. (1997), *Fashion Model*, in Id, *Souichi's Diary of Delights (Souichi no Tanoshi i Nikki)*, Asahi Sonorama, Tokyo 1997.
- Itō J. (2006), *Tomie*, trad. it. F. Nicodemo, Hazard Edizioni, Milano (ed. orig. Asahi Sonorama, Tokyo 1987).
- Iwabuchi K. (2002), *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, Durham.
- Iwabuchi K. (2004), "How Japanese is Pokémon?", in J. Tobin (ed.), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Duke University Press, Durham, pp. 53–78.
- Jensen P. (2014a), *The Strange Success of Monster Musume*, "Shark Puppet", blog post, febbraio 2014, consultabile a <http://sharkpuppet.com/the-strange-success-of-monster-musume/> [10 giugno 2018].
- Jensen P. (2014 b), *Seven Seas Expands on 'Monster' Manga Success*, "Shark Puppet", blog post, giugno 2014, consultabile a <http://sharkpuppet.com/wordpress/seven-seas-expands-on-monster-manga-success/> [10 giugno 2018].
- Jones G. (2003), "The icons of science fiction", in E. James, F. Mendlesohn (eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge - New York.
- Kenkou Cross (2010), *Monster Girl Encyclopedia*, translated by DK, Seven Seas Entertainment, 2016 (ed. orig. Kurobinega, 2010).
- Kim Y. (2015), "Globalization of the privatized self-image: The reaction video and its attention economy on YouTube", in L. Hjorth, O. Khoo (eds.), *Routledge Handbook of New Media in Asia*, Routledge, New York, pp. 333–342.
- Lamarre T. (2006), *Platonic Sex: Perversion and Shōjo Anime (Part One)*, "Animation: an interdisciplinary journal", vol. 1, n. 1, pp. 45–59.
- Lamarre T. (2007), *Platonic Sex: Perversion and Shōjo Anime (Part Two)*, "Animation: an interdisciplinary journal", vol. 2, n. 1, pp. 9–25.

- Lee H-K. (2009), *Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation*, "Media, Culture & Society", vol. 31, n. 6, pp. 1011-1022.
- Lu A.S. (2008), *The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime*, "Animation: an interdisciplinary journal", vol. 3, n. 2, pp. 169-187.
- Macfarlane A. (2010), *Enigmatico giappone*, trad. it. G.L. Giacone, EDT, Torino (ed. orig. *Japan. Through the Looking Glass*, Profile Books, London 2007).
- McLelland M. (2006), *A Short History of 'Hentai'*, "Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context", vol. 12, pp. 1-9.
- Mellick III C. (2009), *The Cannibals of Candyland*, Eraserhead Press, Portland.
- Mellick III C. (2011), *I Knocked Up Satan's Daughter*, Eraserhead Press, Portland.
- Mellick III C. (2014), *The Tick People*, Eraserhead Press, Portland.
- Newman K. (2011) "Mutants and Monsters", in D. Jones - E. McCarthy - B.M. Murphy (eds), *It Came From the 1950s!*, Palgrave Macmillan, London, pp. 55-71.
- Nikiel J. (2009), "The Centrifugal Age: Literary Movements of Avant Pop, Slipstream and Bizarro", in E. Just, M.M. Wojtaszek (eds.), *Aesthetic Experiments: Interdisciplinary Challenges in American Studies*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne, pp. 89-104.
- Oh D.C. (2017), *K-Pop Fans React: Hybridity and the White Celebrity-Fan on YouTube*, "International Journal of Communication", vol. 11, pp. 2270-2287.
- Okayado (2016), *Monster Musume. Everyday Life with Monster Girls*, chapter 46, vol. 11, translated by R. Peterson, Seven Seas Entertainment (ed. orig. *Monsutā musume no iru nichijō*, in "Monthly Comic Ryū", Tokuma Shoten Publishing, Tokyo 2016).

Okayado (2017a), *Monster Musume*, capitolo 22, vol. 5, trad. it. M. Crema-schi, J-Pop (ed. orig. *Monsutā musume no iru nichijō*, "Monthly Comic Ryū", Tokuma Shoten Publishing, Tokyo 2014).

Okayado (2017b) *Monster Musume*, capitolo 26, vol. 6, trad. it. M. Crema-schi, J-Pop (ed. orig. *Monsutā musume no iru nichijō*, "Monthly Comic Ryū", Tokuma Shoten Publishing, Tokyo 2014).

Onegai (2009), *Living With Monster Girls*, "Onegaiblog", blog post, 24 novembre 2009, consultabile a <https://onegaiblog.wordpress.com/2009/11/24/living-with-monster-girls/> [10 giugno 2018].

Pellitteri M. (2008), *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Tunué, Latina.

Pellitteri M. (2018), *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Gol-drake-generation dal 1978 al nuovo secolo, IV edizione riveduta e ampliata*, 2 voll., Tunué, Latina (prima edizione Castelvechchi, Roma 1999).

Petrosino S. (2008), *Capovolgimenti. La casa non è una tana, l'economia non è il business*, Jaca Book, Milano.

Petrosino S. (2010), *La scena umana. Grazie a Derrida e Lévinas*, Jaca Book, Milano.

Peverini P. (2012), *YouTube e la creatività giovanile. Nuove forme dell'audiovisivo*, Cittadella Editrice, Assisi.

Roberts S.E., Plante C.N., Reysen S., Gerbasi K.C. (2016). *Not all fantasies are created equal: Fantasy sport fans' perceptions of furry, brony, and anime fans*, "The Phoenix Papers", vol. 2, pp. 40-60.

Robertson V.L.D. (2014), *Of ponies and men: My Little Pony: Friendship is Magic and the Brony fandom*, "International Journal of Cultural Studies", vol. 17, n. 1, pp. 21-37.

Saitō T. (2003), *Hikikomori bunkaron*, Kinokuniya Shōten, Tokyo.

- Saitō T. (2007), *Otaku Sexuality*, in C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr, T. Tatsumi (eds.), *Robot Ghosts and Wired Dreams*, University of Minnesota Press, Minneapolis – London, pp. 222–249.
- Seven Seas Entertainment (2017), *New York Times' Manga Best Sellers*, 2017, consultabile a <http://www.sevenseasentertainment.com/about/nyt/> [10 giugno 2018].
- Tarò D. (2006), *Oshii Mamoru. Le affinità sotto il guscio*, Morpheo, Rottofreno (PC).
- Tavassi G. (2017), *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi, nuova edizione aggiornata*, Tunué, Latina (prima edizione 2012).
- Tekking101 (2016), *Is It Weird To Like Monster Musume?*, YouTube video, 12 dicembre 2016, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=o12jqN6N-6k> [10 giugno 2018].
- The Anime Man (2016), *Interview With "Monster Musume" Creator OKAYADO | #InterviewMeSenpai*, YouTube video, 08 dicembre 2016, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=SBuxgFEcvKg> [10 giugno 2018].
- The New York Times (2013), *Books Best Sellers. Manga*, 03 novembre 2013, consultabile a <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2013/11/03/manga/> [10 giugno 2018].
- Weinberg A.B. – Bealer B.K. (2002), *The World of Caffeine: The Science and Culture of the World's Most Popular Drug*, Routledge, New York – London.
- Yoon K. (2017), "Postcolonial Production and Consumption of Global K-pop", in T.-J. Yoon – D.J. Jin (eds), *The Korean Wave. Evolution, Fandom, and Transnationality*, Lexington Books, Lanham.
- Yui K. (2008), "Prefazione", in M. Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Tunué, Latina, pp. xv–xxiv.