

Corso di Laurea
magistrale
in Lingue e civiltà
dell'Asia e
dell'Africa
mediterranea

Tesi di Laurea

Arataki Itto, un *oni* moderno

Analisi della rappresentazione della figura degli *oni* in
Genshin Impact

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Silvia Vesco

Correlatore

Ch. Prof. Edoardo Gerlini

Laureanda

Cecilia Cagna

Matricola 884069

Anno Accademico

2025/2026

Indice

Abstract	pag. 1.
要旨	pag. 2.

Capitolo 1- Nel passato

1.1 L'origine degli <i>oni</i>	pag. 3.
1.2 L' <i>oni</i> pre-periodo Edo	pag. 7.
1.3 L' <i>oni</i> del periodo Tokugawa	pag. 12.

Capitolo 2- Genshin Impact

pag. 18

2.1 Il mondo di Teyvat	pag. 19.
2.2 Inazuma	pag. 27.
2.3 La realizzazione di Inazuma	pag. 33.
2.4 La connessione degli <i>yōkai</i> con Inazuma	pag. 37.

Capitolo 3- Arataki Itto

3.1 La storia degli <i>oni</i> a Inazuma	pag. 40.
3.2 Arataki Itto e il suo design	pag. 43.
3.3 La personalità di Itto e il suo impatto sul fandom	pag. 49.
3.4 Itto, <i>oni</i> moderno	pag. 57.

Conclusione	pag. 59.
-------------------	----------

Bibliografia	pag. 61.
Sitografia	pag. 62.
Indice immagini	pag. 63.
Ringraziamenti	pag. 69.

Abstract

Nella cultura giapponese, gli *oni* (鬼) sono, fin dai tempi antichi, figure mitologiche che hanno giocato un ruolo fondamentale sia nella letteratura che nella produzione artistica del paese nipponico¹. Da esseri maligni portatori di sciagure e malaugurio a entità benevole, l'*oni* ha subito molteplici interpretazioni e incarnato altrettante virtù e difetti nel corso dei secoli². Lo scopo del mio elaborato è analizzare come, nel contesto del gioco di ruolo di produzione cinese Genshin Impact, la figura mitologica tradizionale dell'*oni* venga adattata e inserita nel mondo di gioco. Attraverso un confronto mirato con la tradizione *ukiyoe* del periodo Edo (1603-1868), illustrerò come certi aspetti cardine siano stati fonti di ispirazione, in particolare, per la creazione del personaggio Arataki Itto (荒瀧一斗); il ruolo che il suo essere un *oni* ha all'interno della storia e del mondo di gioco, e come esso incarni il concetto di *oni* moderno, esplicitato da Reader nella sua pubblicazione "Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present".

Nella prima sezione verrà fatto, tramite l'ausilio della bibliografia inerente, un'introduzione alla definizione di *oni*, per poi illustrare brevemente l'evoluzione della sua figura pre-periodo Edo e durante. Nella seconda, si analizzerà il contesto del mondo di gioco di Genshin Impact, specificatamente la nazione fittizia di Inazuma (稲妻), ispirata largamente al Giappone del periodo Tokugawa, scenario in cui Arataki Itto vive e dove il videogiocatore ha modo di interagirvi.

Nella terza sezione, il personaggio di Itto verrà infine analizzato e presentato come possibile nuovo esempio di *oni* moderno "de-demonizzato"³ e come sia riuscito a diventare uno dei personaggi più memorabili del gioco aderendo alle caratteristiche evidenziate da Reader nella sua opera⁴.

¹ Peter, KNECHT, "Foreword", in REIDER T. Noriko, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, Logan, Utah State University Press, 2010, pp. 14-15.

² *Ibid.*, p. 11.

³ *Ibid.*, p. 90.

⁴ *Ibid.*

要旨

日本文化において、鬼は古代から神話上の人物であり、日本の文学と芸術制作の両方において基本的な役割を果たしてきた。不幸や不吉な予兆をもたらす邪悪な存在から慈悲深い存在に至るまで、鬼は何世紀にもわたって複数の解釈を受け、同じくらい多くの美德や欠陥を体現してきた。私の論文の目的は、中国制作のロールプレイング ゲーム「原神インパクト」の文脈において、鬼の伝統的な神話上の人物がどのように適応され、ゲームの世界に挿入されているかを分析することだ。江戸時代(1603-1868 年)の浮世江の伝統との集中的な比較を通じて、特定の重要な側面がどのようにインスピレーションの源であったか、特にキャラクタ荒瀧一斗の作成； 彼が鬼であるということが物語やゲームの世界の中で果たす役割、そしてそれが現代の鬼の概念をどのように体現しているかを説明する、リーダーは著書“Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present”で説明している。

最初のセクションにおいて、関連する参考文献を利用して鬼の定義を紹介し、次に江戸以前および江戸時代の彼の人物の進化を簡単に説明する。2 つ目は、原神インパクトのゲーム世界、特に徳川時代の日本に主にインスピレーションを得た架空の国稻妻（稲妻）の背景を分析する。このシナリオにおいて、荒瀧一斗が住んでおり、プレイヤーが日本と交流する機会がある。第 3 セクションにおいて、一斗のキャラクターが最後に分析され、現代の“悪魔化されていない”鬼の新しい例として提示され、リーダーが作品で強調した特徴を遵守することで、伊藤がどのようにしてゲーム内で最も記憶に残るキャラクターの 1 人になったかが示される。

Capitolo 1

Nel passato

1.1 L'origine degli *oni*.

La figura dell' *oni* non è nata esclusivamente dalla tradizione giapponese, e ancora oggi le sue origini sono frutto di speculazione per gli studiosi. Si pensa sia nato dall'intrecciarsi della mitologia cinese, delle tradizioni buddiste e della cultura giapponese, come sottolinea Reader⁵:

Some scholars assert that the concept of the Japanese oni is a purely Buddhist creation, while others argue that it is not exclusive to the Buddhist cosmos. Komatsu Kazuhiko [...] notes that the term oni was used in *onmyōdo* [...] to describe an evil spirit(s) harmful to humans. [...] These representations came into being adopting, embodying, and assimilating multifaceted elements, concepts and characteristics of entities that draw from Chinese origins, Buddhist religious traditions, and *onmyōdo*. Oni can thus be said to be genuinely pan-Asian in their roots.

In cinese il carattere di *oni* 鬼 (da leggersi *guǐ*), non descrive solamente un essere demoniaco, ma ingloba anche tutto ciò inerente ai fantasmi⁶. Viene affiancato ad altri ideogrammi per indicare diversi tipi di spettri e demoni noti del folklore cinese.

Alcuni esempi sono: la *bā jiāo guǐ* (芭蕉鬼) e gli *è guǐ* (饿鬼), quest'ultimi da



Fig. 1, *Gaki-zoushi*, emakimono.

⁵ READER, Noriko T., *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., pp. 18-19.

⁶ MATT, Stefon, *Guei*, in Britannica, <https://www.britannica.com/topic/guei>, 23 aprile 2026.

tradursi letteralmente come ‘fantasmi affamati’⁷, in quanto guidati dall’irrefrenabile desiderio di soddisfare i loro bisogni più carnali (Fig. 1).

Gli *oni* si possono raggruppare, insieme ad altre entità e fenomeni misteriosi, sotto la nomenclatura ombrello di *yōkai* (妖怪). Nonostante la parola abbia derivazione antiche dal cinese *yāoguài* 妖怪, il termine ha iniziato ad essere usato con frequenza solo in epoca Meiji⁸.

Reader identifica quattro possibili linee da cui potrebbe originare il termine *oni* e la figura in sé: la linea giapponese; la linea cinese, la buddista e quella *Onmyōdo*⁹.

Secondo le teorie della linea giapponese, la figura dell’*oni* è ipotizzato che risalga addirittura al *Kojiki*¹⁰ (Antichi discorsi, 712), facendo particolare riferimento al mito di Yomotsu-shikome (da tradursi come “donna brutta o donna negli inferi”¹¹) : dopo la morte della moglie Izanami, il dio Izanagi si reca nell’aldilà per riportarla con sé nel mondo dei vivi; lei accetta, ma a patto che lui non la guardi. Izanagi rompe la promessa e vede così Izanami completamente sfigurata con il corpo ricoperto di larve e otto divinità che crescono dal suo corpo. Sopraffatta dalla vergogna, e desiderosa di vendicarsi, la divinità sguinzaglia contro Izanagi Yomotsu-shikome. Dunque l’avo degli *oni* sarebbe nato dalla vergogna della dea Izanami.

La linea cinese, invece, punta più su un’origine linguistica. Nel giapponese antico, i caratteri utilizzati per indicare il termine *oni* erano più di uno¹²: 鬼, il quale è poi diventato il carattere standard per identificarlo; 魑魅 (ちみ) e 鬼魅 (きみ). In cinese, come citato poc’anzi, il carattere 鬼 significa spirito dei morti, sia benigno che maligno. Reader, basandosi dalla definizione del *Wamyō ruijushō* (Nomi giapponesi per cose, classificate e annotate, 930 ca.), uno dei primissimi dizionari di lingua giapponese, afferma :

⁷ Traduzione da “List of supernatural beings in Chinese folklore”, [https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_supernatural_beings_in_Chinese_folklore#:~:text=Dog demons do not appear,while others suffer from anorexia](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_supernatural_beings_in_Chinese_folklore#:~:text=Dog%20demons%20do%20not%20appear,while%20others%20suffer%20from%20anorexia), 23 aprile 2026.

⁸ MIYAKE, Toshio, “Mostri del Giappone: Narrative, figure, egemonie della dislocazione identitaria”, *Ca’ Foscari Japanese Studies 2, Religion and Thought 1*, Edizioni Ca’ Foscari, 2014, p. 16.

⁹ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 2.

¹⁰ *Ibid.*, p. 4.

¹¹ Trad. di READER, cit., p. 3.

¹² READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 4.

Oni is explained as a corruption of the reading of the character *on* 隠 (hiding), “hiding behind things, not wishing to appear... a soul/spirit of the dead”. Apparently the concept of *oni* in *Wamyō ruijushō* is based upon the Chinese concept. Tsuchihashi Yutaka writes that the term *oni* came from the pronunciation of *on* 隠 plus “i”.¹³

Si pensa che il carattere 鬼 sia stato scelto per la sua somiglianza di significato al termine *mono* da *mononoke* (物の怪), parola con cui, in giapponese, sono designati gli spettri e i fantasmi maligni¹⁴. Gli esempi più antichi dell’uso di 鬼 li possiamo riscontrare all’interno del *Nihonshoki* (Cronache del Giappone, 720 ca.) e dell’ *Izumo fudoki* (Topografia della provincia di Izumo, 733 ca.). In entrambe le opere, il termine indica figure maligne che hanno come scopo l’incutere timore agli esseri umani.

Tuttavia, come sottolinea Reader¹⁵, non abbiamo prove ed esempi definitivi che 鬼 fosse pronunciato effettivamente come *oni* nella letteratura antica giapponese. Questo perché, partendo dal sistema di scrittura *manyōgana* (万葉仮名) nato in epoca Nara (710-794), il quale si basava sull’uso dei caratteri cinesi in base alla loro fonetica, e la successiva evoluzione del sistema fonetico in *kana*, (仮名) in epoca Heian (794-1185), per scrivere in giapponese vernacolare, la trasmissione e trascrizione della lettura *oni* tramite il carattere 鬼¹⁶ sono nate da questo processo di assimilazione e trasformazione fonetica e grammaticale.

Baba Akiko ipotizza che 鬼 abbia assunto la sua lettura attuale intorno al tardo VII secolo¹⁷.

Nella linea buddista viene evidenziato marcatamente come l’iconografia degli *oni* abbia avuto una forte influenza da parte del buddismo:

The image of oni came to Japan with Buddhism. The dreadful creatures that reside in the abyss of Buddhist hell to terrify mortal sinners are [...] Buddhist oni.¹⁸

¹³ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 5.

¹⁴ *Ibid.*, cit., p.5.

¹⁵ *Ibid.*, cit., p. 6.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ BABA, , Akiko, *Oni no kenkyū*, Tokyo, Chikuma bunko, 2004, p. 31.

¹⁸ *Ibid.*, cit., p. 10.

Gli *oni* sarebbero il risultato dell'incrocio delle caratteristiche di due figure della mitologia indiana: lo *yasha* e il *rasetsu*. I primi sono entità violente che si nutrono di carne umana, quest'ultimo uno degli elementi che la figura dell'*oni* assimilerà in una delle sue caratteristiche più note; i secondi sono, analogamente, esseri cannibali che puniscono i peccatori nell'inferno buddista¹⁹. Una delle primissime rappresentazioni di *oni* nell'arte è considerata quella del *Tamamushi no zushi* del periodo Asuka (Fig.2)²⁰, dove viene rappresentato un episodio della vita del Buddha, in cui si scontra con un demone, il quale viene raffigurato, nell'opera, con l'iconografia canone a noi nota. Di conseguenza, Il buddismo, arrivato dalla Cina in Giappone, ha avuto la capacità di dare un'iconografia, una forma fisica agli *oni*:



Fig. 2, Particolare dell'altare Tamamushi del tempio Horyuji, settimo secolo. Considerato uno dei primi esempi di raffigurazione di un *oni*.

Buddhist priests gave a form to this invisible being and explained oni [...]. As Buddhist hell was being explicated, the hell's prison guards were explained as oni. In the minds of Japanese people, various types of oni [...] were believed to exist. [...] Buddhism took the role of exorcising these feared beings with incantations and prayers.²¹

Nella linea *Onmyōdō*, termine che indica un'antica pratica sino-giapponese, la quale unisce elementi dell'astrologia buddista con l'adorazione dei *kami* giapponesi²², la parola *oni* è utilizzata nel caso specifico di indicare spiriti maligni che causano malattie all'uomo. L'*Onmyōdō* prosperò soprattutto in epoca Heian, non a caso proprio la stessa epoca in cui la figura dell'*oni* è stata più temuta e percepita come un reale pericolo da parte della popolazione, al punto che i praticanti di *Onmyōdō* facevano parte di un vero e proprio

¹⁹ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 10.

²⁰ *Ibid.*, cit., p. 9.

²¹ *Ibid.*, cit., pp. 11-12.

²² *Ibid.*, cit., p. 13.

organo governativo adibito all'esaminare l'astrologia e compiere divinazioni, definito *onmyōryō* (陰陽寮)²³, che, tra i suoi compiti, si occupava di scacciare ed esorcizzare gli *oni*.

Da queste quattro linee di pensiero possiamo ricavare la seguente definizione accomunante: gli *oni* sono entità violente e cannibali, il cui scopo è nuocere agli esseri umani. Il loro aspetto fisico può essere definito nella seguente maniera:

L'iconografia classica li dipinge come umanoidi, molto più alti della norma [...], estremamente robusti e muscolosi. Le loro mani spesso hanno solo tre dita dotate di artigli estremamente forti. A volte hanno un solo, immenso occhio, una bocca smisuratamente ampia dai lunghi denti aguzzi; e sono sempre dotati di un numero variabile di corna.²⁴

1.2 L'*oni* pre-periodo Edo.

In periodo Heian, il carattere 鬼 si poteva quasi leggere in modo intercambiabile sia come *mono* (もの) che come *oni* (おに), ma gradualmente i due termini iniziarono ad indicare concetti diversi:

『ほぼ平安末におよぶまで「もの」と「おに」と二様によまれていたわけである。しかし、そうしたなかにも、しだいに両者の区別は分明にされてゆき、「もの」の方は明瞭な形をとみなわぬ感覚的な霊の世界の呼び名に、「おに」の方は、目には見えなくても実在感のある、実体の感じられる対象にむけての呼び名にと定着してゆく。』²⁵

Si diceva che i due fossero *mono* e *oni* fino quasi alla fine del periodo Heian. Tuttavia, nonostante ciò, la distinzione tra i due si divise gradualmente: *mono* è il nome del mondo degli spiriti senzienti che non ha una forma chiara, e *oni* è quello che ha un senso della realtà anche se è invisibile all'occhio. Si afferma come nome per un oggetto che può essere percepito come una sostanza.²⁶

Questa distinzione era fondamentale, perché gli *oni* non erano esclusivamente entità mitologiche dall'aspetto ultraterreno, ma erano anche coloro considerati diversi e dunque

²³ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 13.

²⁴ BERZIERI, Marta, *La paura in Giappone: Yōkai e altri mostri giapponesi*, Caravaggio Editore, Seconda Edizione, 2019, p. 151.

²⁵ BABA, *Oni no kenkyū*, cit., p. 44.

²⁶ Traduzione dell'Autore.

emarginati dalla società²⁷. Addirittura, vi era un vero e proprio ordine imperiale per il quale gli *oni* erano dichiarati minaccia reale per l'impero, e dunque esseri da eliminare²⁸. Chiunque fosse un nemico della corte veniva, perciò, spesso additato come *oni*. In particolare, Baba Akiko specifica nella sua opera che ad essere definiti tali erano i nemici dei Fujiwara²⁹.

Un esempio celebre è la storia di Shuten Dōji (Fig. 3).

Shuten Dōji era il capo di una tribù *oni* che si credeva visse sul Monte Ōe, durante il periodo della reggenza Fujiwara (10-11esimo secolo), che rapiva



Fig. 3 Shuten Dōji emaki.

giovani donne per cibarsi della loro

carne e sangue. L'imperatore, dunque, incaricò il celebre guerriero Minamoto no Raikō di uccidere lui e i suoi seguaci. Con l'astuzia, Raikō riesce nel suo intento e sconfigge il mostro (Fig.4).

Il racconto è considerato una delle leggende più note del Giappone, facente parte del genere *otogi zoshi* (御伽草子, "storie di compagnia"), che consisteva in brevi storie scritte tra il 14esimo e 17esimo secolo con lo scopo di intrattenere ma anche di impartire una morale al pubblico³⁰.

Di questa storia esistono molteplici versioni scritte, ognuna con la propria interpretazione, raggruppate in due categorie principali: la versione Ōeyama, ritenuta quella scritta prima



Fig. 4, I servitori di Minamoto no Yorimitsu, Watanabe no Tsuna, Urabe no Suetake, Usui Sadamitsu e Sakata no Kintoki e l'aristocratico Fujiwara no Yasumasa che combattono Shuten-dōji sul monte Ōe.

²⁷ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 18.

²⁸ *Ibid.*, p. 18.

²⁹ *Ibid.*, p. 30.

³⁰ *Ibid.*

cronologicamente, e la versione Ibukiyama³¹; Chiamate così poiché indicano le ubicazioni diverse della fortezza di Shuten Dōji. C'è un'ulteriore differenza nella Ibukiyama: essa include una parte aggiuntiva, rispetto alla Ōeyama, che descrive la vera forma dell'*oni* e Shuten Dōji viene inoltre indicato come nemico di Buddha.

Lo scopo morale della storia è mostrare come chi è fedele all'imperatore è in grado di sconfiggere anche i nemici più terribili e ricevere grandi ricompense³².

Basandoci su quanto affermato poc'anzi, Shuten Dōji può essere interpretato, all'interno del racconto, come rappresentazione 'mostruosa' dell' 'altro' marginalizzato³³, del nemico per antonomasia della corte imperiale.

Viene fatto intendere che Shuten Dōji visse sui monti prima dell'arrivo degli esseri umani; quest'ultimi accusati da lui stesso di essere usurpatori del suo territorio.

Il malvagio antagonista guadagna, dunque, una motivazione che legittima il suo astio verso l'uomo.

Tuttavia, già in periodo medievale, era largamente diffusa la teoria che Shuten Dōji e i suoi seguaci non fossero altro, in realtà, che una banda di briganti che vivevano nascosti sul monte Ōe, e a corroborare ciò, vi sarebbe un editto emanato in epoca Kamakura (1185-1333), il quale sanciva la soppressione di una banda di ladri che viveva proprio sul monte Ōe³⁴. Vi è, inoltre, una teoria più moderna avanzata dagli studiosi:

The oni stories were actually based on the unconventional lifestyles of a group of metal or mine workers living in the Ōe mountains. [...] It is because these men led such different lifestyles that they were feared and ultimately regarded as heathens by many of the local townsfolk.³⁵

Che si tratti di ladri o di fabbri, il comune denominatore che lega queste teorie è l'alienazione e demonizzazione di questi individui da parte della società e il loro vivere ai suoi margini a causa di ciò.

Finora si è parlato esclusivamente di *oni* maschili, ma ciò non significa che non vi fossero *oni* femminili nella cultura nipponica, alcune delle quali altrettanto terrificanti come Shuten Dōji.

³¹ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 32.

³² *Ibid.*, p. 35.

³³ *Ibid.*, p. 45.

³⁴ *Ibid.*, p. 48.

³⁵ *Ibid.*, p. 49.

Continuando a riferirsi al periodo medievale, una delle *oni* più note era Uji no hashihime (宇治の橋姫) (Fig. 6), menzionata nelle celebri opere *Heike monogatari* (La storia degli

Heike, XIV secolo ca.) e *Genji monogatari*

(La storia di Genji, XI secolo), precedendo addirittura la storia di Shuten Dōji. Scoperta l'infedeltà del marito, una donna si trasforma in un *oni* a causa del dolore e della gelosia, come accade allo stesso modo a Rokujō nel *Genji monogatari* (Fig. 5), e finisce con l'uccidere il marito, la sua amante e molte altre persone.

Reader, nel suo elaborato, identifica differenze chiave tra Shuten Dōji e Uji no hashihime³⁶. In primis, lo spazio in cui agiscono: Shuten Dōji agisce in uno spazio pubblico, aperto come il monte Ōe o Ibuki, a seconda delle versioni;

invece Uji no hashihime agisce in uno spazio personale. Il nemico principale di Shuten Dōji è la corte imperiale e la sua egemonia che lo hanno privato dei suoi territori, rancore che sfoga rapendo sistematicamente giovani fanciulle dalla capitale; i nemici di Uji no hashihime sono legati alla sua sfera privata: il marito, la sua amante. Infine, se mentre per Shuten Dōji, l'imperatore in persona ordinò la sua eliminazione, evidenziandone così la sua pericolosità per la corte, nel caso di Uji no hashihime non avvenne nulla di tutto ciò.



Fig. 5, *Il fantasma di Rokujo.*



Fig. 6, *Hashihime tratta dal Kyōka Hyaku-Monogatari.*

³⁶ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 57.

It is political disappointment, resentment, and rage against a public entity that drives the plot in stories about male oni, while jealousy, shame and grudges involving love affairs that serve as the driving force in stories about female oni.³⁷

Le storie con al centro *oni* femminili servivano anche da monito sia per gli uomini che per le donne nobili della società Heian. Agli uomini insegnava a non tradire le mogli, e a quest'ultime di tenere a bada le loro emozioni più viscerali³⁸.

Esiste, però, una considerevole eccezione: la *yamauba* (山姥),

detta anche *yamamba* (Vecchia donna della montagna) (Fig. 7). Presente già

in un racconto all'interno del *Konjaku monogatari shū* (Antologia degli eventi del passato e del presente,

794-1185 ca.) Il racconto parla

di una donna che dà alla luce un bambino nella casa di una anziana che

vive su una montagna, solo per scoprire che la vecchia donna è in realtà un'*oni* che vuole divorare il suo bambino.

La sua figura si è evoluta nel corso dei secoli, ma il suo ruolo più celebre è quello di essere la madre del leggendario Kintarō³⁹, altresì noto come Sakata no Kintoki, uno dei guerrieri che sconfiggerà Shuten Dōji. Dal periodo medievale al periodo Edo la *yamauba* passa dall'essere una terrificante entità cannibale all'essere rappresentata come una donna attraente e sensuale che è strettamente legata al suo ruolo di madre di Kintarō⁴⁰.



Fig. 7, *Yamauba tratta dal Bakemono no e* (化物之繪).

³⁷ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 59.

³⁸ *Ibid.*, pp. 59-60.

³⁹ *Ibid.*, p. 62.

⁴⁰ *Ibid.*

By the end of the medieval period the yamauba was widely accepted as a frightening-looking old woman with an affinity for human flesh.⁴¹

Ciò che non cambia a distanza di secoli è la sua ostracizzazione dal resto del mondo, elemento che la accomuna con gli altri *oni* citati poc'anzi.

La *yamauba* possiede una ulteriore rappresentazione positiva: di dea madre e dell'abbondanza:

"In the popular belief of rural areas, the mountain deity is believed to be a goddess who gives birth to twelve children every year. She is therefore called Mrs. Twelve (Jūni-sama), and her twelve children symbolize the twelve months of the year".⁴²

Mostrandosi, dunque, non come un personaggio mono-dimensionale, ma come un'entità composta da diverse sfaccettature e volti, quello della demone cannibale, della madre amorevole e della divinità generosa.

1.3 L'*oni* del periodo Tokugawa.

Con l'avvento dello shogunato Tokugawa, la figura dell'*oni* slittò in secondo piano. Dacché nel periodo medievale erano considerati come esseri minacciosi e pericolosi, una minaccia reale; nel periodo Edo assunsero un ruolo nel background culturale coevo, rimanendo soggetti frequenti nella letteratura, nell'arte e nel teatro⁴³.

Di essi, un tentativo di definirli ci arriva dal *Kokin hyakumonogatari hyōban* (Valutazione di cento racconti di una volta e di oggi, 1686) di Yamaoka Genrin (1631-1672):

[...] All sentient beings are yin-yang. The work of *yang* is called kami, and the work of *yin* is named oni. [...] Since all the bad and evil belong to *yin*, the souls of wicked people are called oni. [...] So they linger in the air and cause various problems [to humans] [...]. Shuten Doji did not necessarily eat humans, but he is called oni because he overestimates his own prowess, goes against imperial authority and Buddhist teachings.⁴⁴

⁴¹ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 69.

⁴² *Ibid.*, p. 64.

⁴³ *Ibid.*, p. 90.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 92.

Questa definizione, nella sua ultima sezione, dimostra già un cambiamento importante: Shuten Dōji non è più un essere sovranaturale ma è indicato come essere umano. Yamaoka, con un approccio razionale, umanizza la sua figura.

Nel mondo artistico divenne un souvenir noto, all'epoca, l'*oni no nenbutsu* (Figg. 8-9). Il soggetto delle opere, come si può facilmente intendere dalla sua nomea, era un *oni* in atto di preghiera, vestito da monaco buddista. Queste immagini potevano significare, in base alle iscrizioni che il pittore poteva scegliere di inserire: chiunque, pure un essere maligno come un *oni*, poteva essere in grado di convertirsi al buddismo; o un avviso contro i possibili aspetti superficiali della bontà delle persone⁴⁵.

Ciò si traduce come una mercificazione degli *oni*:



Fig. 8, *Fanciulla e demone che intonano il nome di Buddha.*

[...] It is clear that the original spiritual nature of the demon had been thoroughly transformed by the secular wit and humor of the age. Whereas the belief in oni has never been completely lost in Japan, its fearsome supernatural powers have been superseded by its parody of human frailties.⁴⁶

Con il periodo di pace stabile ottenuto dallo shogunato Tokugawa, si verificò, inoltre, l'ascesa della classe mercantile, la quale, seppur fosse relegata al gradino più basso dell'ordine sociale, come stabilito dalla gerarchia *shinōkōshō* (士農工商), ebbe un ruolo importante da mecenate, finanziando innumerevoli opere e artisti⁴⁷. A causa delle rigide leggi imposte sulla



Fig. 9, *oni no nenbutsu*

⁴⁵ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p. 94.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 94.

⁴⁷ SOVILLA, Selene, "Il Giappone dell'Orrore: Un'analisi del macabro e del soprannaturale nelle arti giapponesi dall'epoca pre-moderna", tesi di laurea, Università degli Studi di Venezia "Ca' Foscari", 2017/2018, Silvia Vesco, Bonaventura Ruperti, p. 6.

classe mercantile, gli unici luoghi in cui i *chōnin* (町人) potevano avere piene libertà erano le zone dei quartieri di piacere e dei teatri. Questi luoghi divennero, dunque, il centro focale per la produzione artistica di qualsiasi tipologia. In questo contesto edonistico nacque l'*ukioye* (浮世絵), termine derivato da *ukiyo*, con il quale ci si riferiva all'effimerità della vita e i suoi piaceri in epoca Edo; precedentemente usato nel buddismo per indicare l'impermanenza del mondo terreno. Fu una delle prime scuole d'arte i cui artisti vivevano principalmente di rendita delle loro opere e la loro clientela non era elitaria, bensì composta dal pubblico popolare. Uno degli obiettivi era, quindi, ritrarre soggetti e tematiche che soddisfacessero le masse. Uno dei temi più raffigurati erano i miti e le storie legate agli *yōkai*⁴⁸, di cui proprio gli *oni* facevano parte.

I loro rappresentanti che, più degli altri, fecero degli *yōkai* i loro soggetti furono Katsushika Hokusai (1760-1849), Utagawa Kuniyoshi (1798-1861) e Utagawa Kunisada (1786-1865). In questo elaborato, verranno illustrate brevemente le sole opere con soggetti principali o inerenti gli *oni* di questi tre esponenti dell'*ukiyoe*, come esempi concreti di quanto detto poc'anzi.

Le prime due opere sono *Warai hannya* (笑ひはんにや) (

Il demone che ride, Fig. 10) e *Kukai che pratica il Tantra* (Fig.11) di Hokusai. Ne *Il demone che ride*, il soggetto è una *yamauba*, specificatamente nella sua più spaventosa e terrificante versione demoniaca, mentre è nell'atto di tenere nella mano la testa mozzata di un bambino. La *oni* ha una smorfia sadicamente divertita, puntando pure con il dito della mano sinistra verso il suo macabro premio. Il suo volto, però, è quello di un *hannya*, una donna trasformatasi in demone a causa di un'estrema gelosia⁴⁹.



Fig. 10, *Warai hannya*.

⁴⁸ SOVILLA, "Il Giappone dell'Orrore: Un'analisi del macabro e del soprannaturale nelle arti giapponesi dall'epoca pre-moderna", cit., p. 35.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 40.

Nella seconda opera, viene raffigurato il celebre monaco, fondatore della scuola buddista Shingon, Kūkai (774-835), noto anche con il nome postumo di Kōbō-Daishi. Il monaco è nell'atto di recitare il *Tantra*, dei canti esoterici, per placare un demone. Accanto all'uomo vi è un lupo che abbaia contro l'*oni*. Hokusai, con questa opera mette a contrasto l'*oni*—che è dinamico, imponente, la rappresentazione di tutto ciò che è male—contro Kūkai che, nella sua impassibilità e calma, prevale sulla creatura grazie alla sua forza spirituale tramite la meditazione.



Fig. 11, Kukai recita il Tantra contro un oni.

Utagawa Kuniyoshi e Kunisada erano entrambi componenti della celebre scuola *ukiyo*e Utagawa (歌川). Le opere qui di seguito sono di Utagawa Kuniyoshi (Figg. 12-13). Nella sua produzione artistica raffigurò spesso attori *kabuki*, paesaggi, creature mitologiche e mostrò un interesse, in particolare, per i soggetti dell'epica⁵⁰. Un primo esempio è il trittico di *Minamoto no Raikō* (Fig. 12), dove viene raffigurato dall'artista il momento del banchetto nell'antro dell'*oni*. Nel particolare selezionato si può vedere Shuten Dōji, circondato da giovani fanciulle, mentre osserva compiaciuto da un piano rialzato gli altri *oni* consumare il banchetto. Da notare come, mentre gli altri demoni in primo piano aderiscono all'iconografia tradizionale dell'*oni*; a Shuten Dōji mancano le caratteristiche corna. L'unico marchio distintivo è la sua pelle rossa maculata. In questo trittico vi è già un esempio tangibile di uno Shuten Dōji “umanizzato”.



Fig. 12, Shuten Dōji mentre viene intrattenuto, particolare del trittico .

⁵⁰ SOVILLA, “Il Giappone dell’Orrore: Un’analisi del macabro e del soprannaturale nelle arti giapponesi dall’epoca pre-moderna”, cit., p. 37.

Nella stampa *Ichijō Modoribashi no motori nite Higekirimaru no machi wo motte Kidōji no use wo kiru* (Presso il ponte Ichijō Modoribashi, Watanabe no Tsuna recide con la spada Higekirimaru il braccio del demone Kidōji) (Fig. 13), il soggetto principale è uno degli aneddoti di uno dei quattro guerrieri al servizio di Minamoto no Raikō, Watanabe no Tsuna: sorpreso una sera su un ponte a Kyōto da una donna rivelatasi successivamente un *oni*, il guerriero la mette in fuga dopo averle amputato un braccio con la sua spada.

Utagawa Kunisada fu celebre per le sue stampe di attori *kabuki* (Figg. 14-15), e godette di grande fama nell'arco della sua vita, stando sempre al passo con le novità e le tendenze delle masse⁵¹.

Nella Fig. 14 è raffigurato il celebre attore di *kabuki* Ichikawa Danjurō nel ruolo di un *oni*. Nel teatro *kabuki*, attraverso il *kumadori* (隈取り),

trucco facciale che, se applicato in maniere diverse, indicava i personaggi eroici e figure soprannaturali. In questa opera, in particolare, l'attore è un *oni* non ancora trasformato del tutto, ma rappresentato all'apice della sua furia. Nella Fig. 15, Kunisada raffigura Ichikawa Danjurō VII nel ruolo di Sugawara no Michizane. Quest'ultimo fu un influente politico di epoca Heian durante la reggenza dei Fujiwara, che occupò l'alta carica di Ministro della Destra. A causa di malelingue diffuse da Fujiwara no Tokihira, Sugawara perse la sua carica, fu esiliato e relegato ad essere amministratore del Kyushu, dove morì successivamente. Dopo la sua morte, si disse che, per la forte rabbia, si trasformò in un demone con un forte rancore per la casata imperiale, causando forti tempeste e disastri naturali per tutto il Giappone per



Fig.13, *Watanabe no Tsuna usa la sua spada per tagliare il braccio al demone Kidōji.*



Fig. 14, *Il celebre attore kabuki Ichikawa Danjurō nel ruolo di un oni.*

⁵¹ SOVILLA, "Il Giappone dell'Orrore: Un'analisi del macabro e del soprannaturale nelle arti giapponesi dall'epoca pre-moderna", cit., p. 36.

vendicarsi⁵². Solo con la costruzione di templi in suo onore, sembrò che la situazione si calmasse. È per questa leggenda che nella stampa di Kunisada, Ichikawa Danjurō VII indossa una parrucca da *oni* e porta il *kumadori* in maniera analoga all'opera soprastante, come consono per interpretare un *oni* sul palco.



Fig. 15, Ichikawa Danjuro VII nel ruolo di Kan Shoji, (altresì noto come Sugawara no Michizane), nell'opera 'Sekai no hana Sugawara denju' (世界花菅原伝授).

⁵² READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., pp. 12-13.

Capitolo 2

Genshin Impact

Il gioco di ruolo Genshin Impact (原神), sviluppato dalla compagnia cinese Hoyoverse, prima conosciuta con il nome Mihoyo, venne rilasciato sul mercato globale nel settembre 2020, raggiungendo il picco della popolarità in pochi mesi, al punto da vincere nello stesso anno, il premio come miglior gioco Apple e Android, e, solo l'anno successivo, i Game Awards come miglior gioco per cellulare.

Genshin Impact is a videogame that can be best described as a role-playing game that contains multiple games. After the mandatory introduction, players can roam the world of Teyvat in whatever way they want, ranging from completing the main quest, story quests, traversing dungeons, building their own home base, fishing, fighting monsters, or just wandering through the world exploring.⁵³

Genshin, come verrà riferito da qui in avanti, ha come attrattiva, per il giocatore, un vasto *open world* esplorabile, accompagnato da un altrettanto ampio cast di personaggi che si possono ottenere tramite un sistema *gacha*. Esso prende la sua nomea dalle *gachapon* (ガチャポン), distributori di capsule contenenti ninnoli di diversi franchise, molto popolari in Giappone⁵⁴. In maniera del tutto casuale, basandosi sulla fortuna, quasi analogamente al gioco d'azzardo, si può ricevere un oggetto raro o di poco conto. Ergo, nei videogiochi con tale sistema, ottenere personaggi limitati e armi è lasciato alla probabilità. Nel caso specifico di Genshin, questo è perlomeno “regolato” nella seguente maniera: si possono fare singole *pull* o multiple da 10 in una volta sola, ossia tentativi per prendere il personaggio o arma limitata che si desidera, e se il risultato non è l'oggetto limitato che il giocatore desidera, nei prossimi tentativi ottiene il garantito per ricevere il prodotto.

I personaggi in Genshin sono divisi tra 5 stelle, quelli limitati che hanno un banner proprio nel sistema *gacha*; e i 4 stelle, personaggi che fanno parte del banner di un personaggio 5 stelle. Ogni banner di Genshin contiene un 5 stelle limitato e tre 4 stelle inclusi che si possono ottenere in aggiunta.

⁵³ BLOM, Joleen, “The Turmoil of Dating Game Characters: False Promises of Agency in Genshin Impact”, *Affect in Fandom*, Amsterdam University Press, 2025, p. 112.

⁵⁴ *Ibid.*, pp. 112-113.

2.1 Il mondo di Teyvat.

La storia di Genshin si svolge nel mondo fittizio fantastico di Teyvat. Il giocatore ha la scelta di vestire i panni di un personaggio maschile, Aether (空, nel doppiaggio cinese e giapponese) (Fig. 16); o di uno femminile, Lumine (荧, in cinese e giapponese) (Fig.17). Aether e Lumine sono due fratelli che, nel corso del loro viaggio attraverso lo spazio, si imbattono nel mondo di Teyvat e decidono di visitarlo. Tuttavia, quando decidono di andarsene, un'entità con poteri divini, a loro ostile, glielo impedisce. In base alla scelta del giocatore, uno dei due fratelli verrà imprigionato, mentre l'altro verrà relegato a Teyvat senza poteri. Lo scopo del personaggio scelto sarà dunque quello di riunirsi con il fratello/sorella imprigionato, cercandolo/a attraverso le sette nazioni di Teyvat (Fig. 18), ognuna basata su stati e rispettive culture del mondo reale, dove incontreremo compagni e amici detentori di una Visione, un strumento con il quale si possono controllare uno dei sette elementi: Anemo (Vento), Hydro, Dendro (Erba), Geo, Electro, Pyro e Cryo. Le sette nazioni che il giocatore potrà esplorare sono: Mondstadt, Liyue (璃月), Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan e Snezhnaya.



Fig. 16, Aether.



Fig. 17, Lumine.



Fig. 18, Il mondo di Teyvat attualmente nella versione di gioco più recente.

Ognuna è governata da un arconte, una divinità che rappresenta un elemento e un ideale inerente al suo dominio.

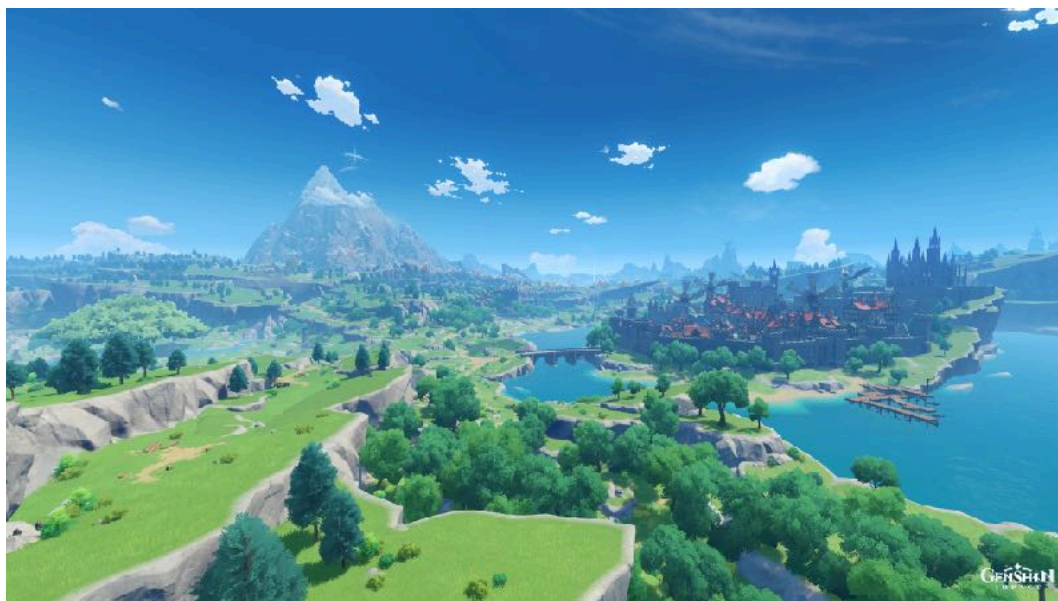


Fig. 19, Mondstadt.



Fig. 20, Simbolo di Mondstadt.



Fig. 21, Venti, arconte di Mondstadt, dio del vento.

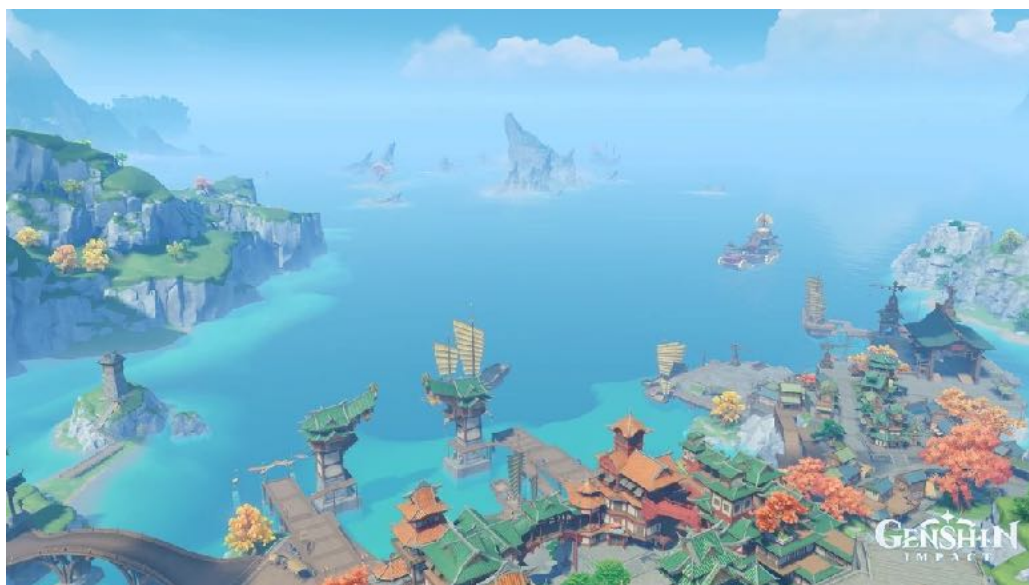


Fig. 22, *Liyue nel mondo di gioco.*



Fig. 23, *Simbolo di Liyue.*



Fig. 24, Zhongli (鍾離), l'arconte di Liyue, il cui elemento è il Geo.



Fig. 25, Sumeru nel mondo di gioco.



Fig. 26, Simbolo di Sumeru.



Fig. 27, Nahida, arconte di Sumeru, divinità che presiede l'elemento Dendro.



Fig. 28, Fontaine nel gioco.



Fig. 29, Simbolo di Fontaine.



Fig. 30, Furina, l'arconte di Fontaine.



Fig. 31, Neuvillette, divinità
draconica che presiede
sull'elemento Hydro e sovrano di
Fontaine.



Fig. 32, Natlan all'interno del gioco.



Fig. 33, Simbolo di Natlan.



Fig. 34, Mavuika, arconte di Natlan, detentrica dell'elemento Pyro.



Fig. 35, Snezhnaya nel mondo di Genshin.



Fig. 36, Simbolo di Snezhnaya.



Fig. 37, Anastasya Feodorovna Snezhnaya, arconte di Snezhnaya, colei che controlla l'elemento Cryo.



Fig. 38, L'arcipelago di Inazuma nel mondo di gioco.



Fig. 39, Simbolo di Inazuma.

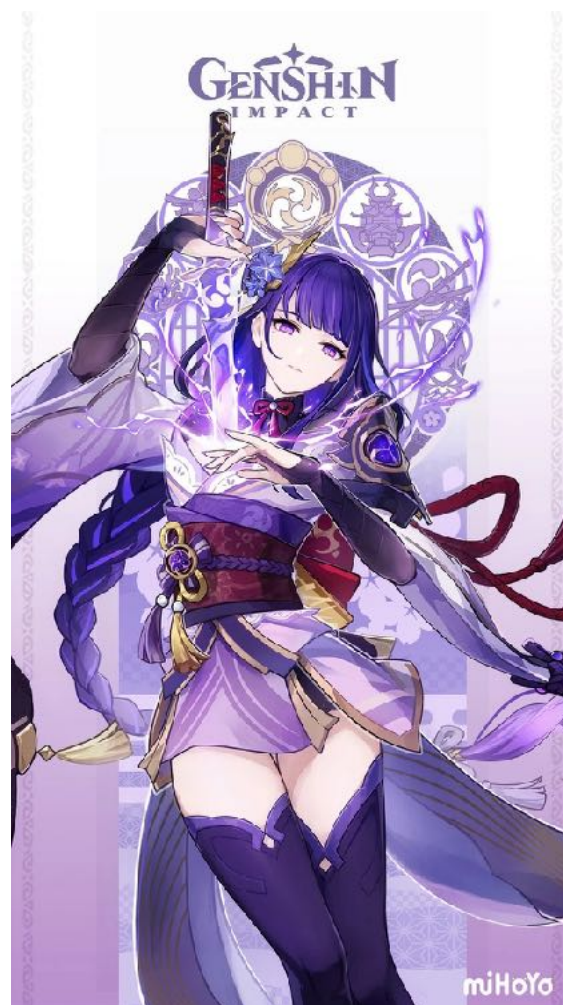


Fig. 40, Ei, nota anche come Raiden Shogun, arconte di Inazuma che detiene l'elemento Electro.

2.2. Inazuma.



Fig. 41, *visuale dell'isola Narukami.*



Fig. 42, *Kannazuka.*

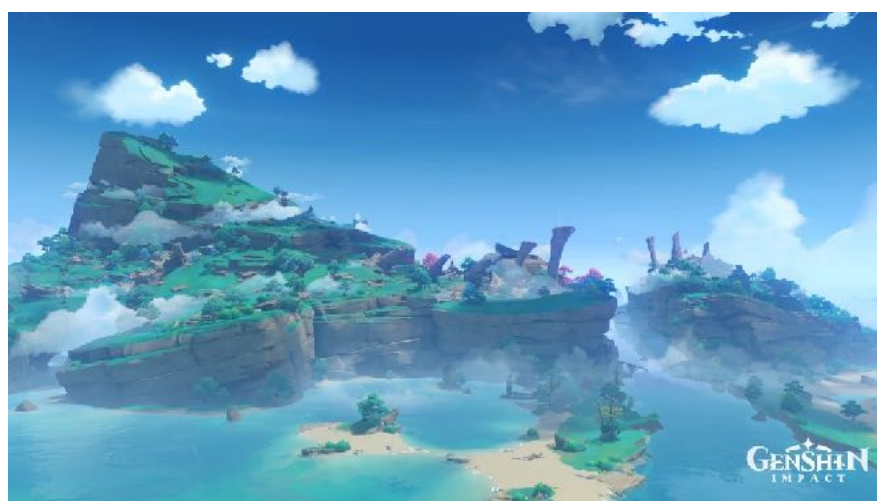


Fig. 43, *Isola di Yashiori.*



Fig. 44, *L'isola di Watatsumi.*



Fig. 45, *L'isola di Seirai.*



Fig. 46, *L'isola di Tsurumi.*

Inazuma è un arcipelago formato da sei isole: *Narukami* (鳴神) (Fig. 41), *Kannazuka* (神無塚) (Fig. 42), *Yashiori* (ヤシオリ) (Fig. 43), *Watatsumi* (海神) (Fig. 44), *Seirai* (セイライ) (Fig. 45) e *Tsurumi* (鶴観) (Fig.46).

Ogni isola ha un'ambiente unico, con caratteristiche distintive. Uno dei punti di forza di Genshin risiede proprio nella sua cura per gli ambienti di gioco, tra cui le colonne sonore e i nomi che sono dati ai luoghi e ai personaggi, i quali si rivelano essere non casuali, ma anzi, scelti per alludere ad elementi della trama o peculiarità del territorio. I nomi delle sei isole ne sono un esempio: *Narukami* ha il significato arcaico di “Dio del tuono”, epiteto con cui era indicato *Raijin* (雷神), il dio shintoista del tuono⁵⁵ (Fig. 47), figura che, se confrontata con Ei (影), fa emergere i chiari riferimenti da cui hanno preso spunto gli sviluppatori per creare il suo personaggio di dea del fulmine (Fig. 48). I due esempi più immediati sono la rielaborazione dei *den den daiko* (でんでん太鼓), strumenti a percussione della tradizione giapponese, che *Raijin* suona per causare tempeste; e il *mitsudomoe* (みつ巴), simbolo dello shintoismo, che indicherebbe la triplice visione uomo-terra-cielo, associato al dio della guerra *Hachiman* (八万). Ambedui sono stati integrati nella realizzazione del design di Ei (Fig. 48).

Kannazuka ha il significato di “Cimitero di nessun dio”, ad indicare il fatto che, nella trama di Inazuma, questa isola sia contesa tra Ei e i ribelli dell'isola di *Watatsumi*, i quali non la riconoscono come divinità sovrana, da quando lei uccise, in un altro conflitto, secoli



Fig. 47, *Raijin* in un'opera di Utagawa Kunisada.



Fig. 48, *Ei* in una carta illustrativa del gioco, raffigurata nella sua posa più celebre.

⁵⁵ *Narukami Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Narukami_Island, 30 agosto 2026.

prima, il dio serpente di *Watatsumi Orobashi no Mikoto*, e per questo desiderano l'indipendenza dal governo centrale di *Narukami*⁵⁶. *Kannazuka* è così diventata un sanguinoso campo di battaglia dove sono periti molti soldati di entrambi gli schieramenti; da ciò deriva la sua nomea.

Yashiori è l'isola su cui giace lo scheletro di *Orobashi no Mikoto*, luogo che tutt'ora nel gioco mostra i segni della battaglia tra lui e Ei. Il nome *Yashiori* è un riferimento ad un mito giapponese, che ha tra i suoi protagonisti proprio un serpente: il mostro *Yamata no Orochi*. Il *Yashiori no sake* (八塩折之酒) fu la bevanda usata dal dio *Susanoo* per stordire la bestia e ucciderlo⁵⁷.

Watatsumi è l'isola sede della ribellione. Il suo nome è un riferimento all'omonimo dio dei mari nella mitologia nipponica, con cui è inoltre identificato il dio drago *Ryūjin*.

Seirai è un'isola disabitata, caratterizzata da una ininterrotta e gigantesca tempesta di tuoni, cicatrice lasciata dalla morte di una divinità sconfitta sempre da Ei: il rapace Kanna Kapatcir. L'origine dell'etimologia della parola *Seirai* si divide in due correnti di pensiero tra i fan: chi pensa sia un riferimento al termine 清籟, che significa “Suono del vento che soffia in mezzo agli alberi”; e chi invece sostiene sia l'unione di due parole in lingua Ainu: セイ (*sey*, conchiglia) e ライ (*rai*, morte)⁵⁸.

Tsurumi è l'isola più periferica dell'arcipelago. Completamente disabitata e circondata da una fitta nebbia, la sua popolazione fu sterminata proprio da Kanna Kapatcir in un atto di vendetta e da allora nessuno vi risiede. L'isola è colma di luoghi i cui nomi derivano dal lessico Ainu. Ciononostante, l'adattamento giapponese di Genshin, nel trascrivere i nomi in Ainu, non utilizza la sua forma lessicale, bensì utilizza la forma standard del giapponese:

The Japanese version of the game does not use the Ainu language's small *kana* characters to write Ainu words correctly, and opts to use full-size *kana* instead; such as ピリカ, チカッポ, カパッチリカムイ [...] instead of ピリカ チカッポ カパッチリカムイ.⁵⁹

⁵⁶ *Kannazuka*, in “Genshin Impact Wiki”, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kannazuka>, 30 agosto 2026.

⁵⁷ *Yashiori Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yashiori_Island, 30 agosto 2026.

⁵⁸ *Seirai Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Seirai_Island, 30 agosto 2026.

⁵⁹ *Tsurumi Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Tsurumi_Island, 13 agosto 2026.

La nazione da cui è ispirata Inazuma, per ambientazione e tematiche, è il Giappone Tokugawa. Quando vi si giunge, si scopre ben presto che il paese è completamente isolato sia concretamente che economicamente dal resto di Teyvat. Ei, precedentemente agli eventi del gioco, ha stabilito un editto, definito con l'appellativo Decreto *Sakoku* (鎖国令), che impedisce agli abitanti di Inazuma di lasciare l'arcipelago, e a chi vuole recarvisi di poter approdare nei suoi porti. Il riferimento storico alla politica isolazionista, uno degli elementi cardine dello shogunato Tokugawa, è evidente. Così come un altro editto emanato: il Decreto di Caccia alle Visioni, con cui Ei ordina la confisca di tutte le Visioni degli abitanti, in quanto le considera degli intralci per la sua visione del suo ideale di "Eternità". Questo elemento della trama può essere interpretato come un riferimento al *katanagari* (刀狩, "Confisca delle spade"⁶⁰). Essa era una confisca su larga scala che gli eserciti dei feudi eseguivano per togliere le armi dalle mani di potenziali nemici. La *katanagari* più nota, storicamente, fu quella messa in atto da Toyotomi Hideyoshi nel 1588; occasione in cui tolse alla popolazione comune e alla classe religiosa, ad eccezione della classe samurai, il diritto di possedere armi.

Come nel Giappone Tokugawa lo *shōgun* (将軍) era il capo vertice del governo, analogamente in Inazuma Ei, denominata non casualmente *Raiden shōgun* (雷電将軍), ne è la sua regnante. Il governo di Inazuma è tripartito: vi è la Commissione *Yashiro*, la Commissione *Kanjō* e la Commissione *Tenryō*.

	Clan dirigente	Funzioni
Commissione Tenryō	Clan Kujō	-Gestione della pubblica sicurezza. -A capo delle forze dell'ordine e dell'esercito. -Assicura il rispetto delle leggi.
Commissione Kanjō	Clan Hiiragi	-Gestione dell'economia di Inazuma. -Gestisce la burocrazia e gli scambi commerciali.
Commissione Yashiro	Clan Kamisato	-Gestione delle ricorrenze, degli eventi culturali e celebrazioni. -Gestione dei templi e dei santuari.

Fig. 49, *Tabella riassuntiva delle commissioni.*

⁶⁰ Traduzione dell'autore.

Questo sistema mostra somiglianze al *Sanbugyō* (三奉行), nomea con cui, in epoca Tokugawa, si indicavano i tre magistrati più importanti dello shogunato: il *jisha bugyō* (神社奉行), il *kanjō bugyō* (勘定奉行) e il *machi bugyō* (町奉行)⁶¹. Insieme ad altri magistrati, queste commissioni formavano il *Hyōjōsho* (評定所) il consiglio di governo di più alto carico dello shogunato.

During the creation process, we also did a lot of research on the real world for reference. For example, we referenced a system called “Bugyō”, or Commissions. In Inazuma, a “Commissioner” is basically an important person responsible for a certain area of affairs.⁶²

La capitale della nazione è *Inazuma-jō* (稻妻城), divisa in tre quartieri: *Hanamizaka* (花見坂), quello più periferico; *Tenryō*, la zona in cui sono radunati i negozi; ed infine *Tenshukaku* (天守閣) (Fig. 52), nome omonimo del castello in cui risiede Ei, nonché quartier generale della commissione *Tenryō*. Il termine *tenshukaku*, nella realtà, indica la torre principale nel complesso architettonico dei castelli feudali giapponesi. Le basi di riferimento per *Tenshukaku*, confrontandole, è intuibile siano il castello di *Himeji* (姫路城) a Ōsaka (Fig. 50) e il castello di *Matsumoto* (松本城) nell'omonima città (Fig. 51). Non appena si mette piede a Inazuma, si percepisce subito la tensione e l'insoddisfazione che l'operato di Ei causa al suo popolo. A causa del trauma della perdita di sua sorella gemella Makoto (眞) e dei suoi amici più cari, caduti in battaglia durante conflitti che coinvolsero l'intero continente di Teyvat, Ei si



Fig. 50, Castello di Himeji.



Fig. 51, Castello di Matsumoto.

⁶¹ *Tri-Commission*, in “Genshin Impact Wiki”, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Tri-Commission>, 17 agosto 2026 .

⁶² [Genshin Impact], 9 luglio 2021, *Version 2.0 Special Program*, [Video], Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=l8YXe7EkmoU&t=7s>.

rinchiuse in sé stessa, interrogandosi su come portare avanti l'ideale di eternità che Inazuma doveva rappresentare ma senza dover soffrire altre perdite così pesanti. Dopo secoli di meditazione all'interno della sua psiche, giunse alla seguente conclusione:

With my blade, I purged all obstacles to progress. And yet... Something was lost with each step forward. In the end I even lost her (*Makoto*). [...] The wounds left on our nation by that terrible loss still ache. "Never stop searching, even if only, for a brief flash of light. If nothing else, we have the present moment", she said that once. But I have seen a nation stride forward and lose everything [...]. Perhaps only if time stands still will the lighting's glow never fade.⁶³

Ei decise che isolare Inazuma dal resto di Teyvat e impedire qualsiasi tipo di progresso fosse l'unico modo per portare avanti l'ideale di eternità in cui Inazuma prospererà in una duratura armonia. Sarà il protagonista a far realizzare ad Ei che isolare sé stessa e la sua nazione da tutto e tutti non porterà all'utopia da lei agognata ma solo al suo declino. Quasi similmente al Giappone Tokugawa nel 1854 con l'apertura forzata dei suoi confini con il Trattato di Kanagawa, Aether/Lumine si scontrano con Ei per farle revocare il Decreto *Sakoku* e quello di Caccia alle Visioni e aprire i confini di Inazuma.

2.3 La realizzazione di Inazuma.

Durante la diretta per il suo annuncio, il presidente di Hoyoverse, Dawei, intervistò uno dei membri del team di produzione della scena e le ha posto la seguente domanda riguardo al processo di ideazione e creazione di Inazuma:



Fig. 52, *Tenshukaku*.

Dawei: We've seen some images of Inazuma's scenery before. In a visual sense, they made a powerful impression on me. So, Cissie, can you tell us more about the overall art style of the map of Inazuma?

Cissie, Environment Art: Actually, we have included a lot of hidden designs and unique details in the map of Inazuma. It can be difficult to summarize purely with words, [...] what we want to convey to the players this

⁶³ [Genshin Impact], 6 settembre 2021, *Genshin Impact - Teaser della storia: Il sogno promesso*, [Video], Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=hQ5GEOlwLUQ>.

time perhaps can be summarized by a quote from the Japanese author, Jun'ichirō Tanizaki: “We find beauty not in the thing itself but in the patterns of shadows, the light and darkness, that one thing against another creates”. Jun'ichirō Tanizaki's quote means that objects are hidden within vague rays of light and to let one's imagination enhance beauty, this is the biggest difference between Japanese and Western spatial design. If the Western style of design is to present everything in the fullest detail, then the Japanese pursuit of tranquility, seclusion, and calmness is to express an atmosphere. [...] Inazuma is geographically located in an archipelago. No matter which island Travelers are in, they can feel the scenery changing rapidly in front of their eyes as the light and shadow flows. [...] At the same time, Inazuma is also an area deeply impacted by the Electro element. [...] Under the two primary contexts of being Electro-influenced and being an island nation, Inazuma's scenery and ecology are created based on the geographical formation of islands. On this map, we want our players to feel the impact of the Electro element on the entire area through the mountains and rocks. Also, we wanted to create some very unique and recognizable structures, so we tried to get inspiration from the natural wonders of the real world. Lastly, we used the Byōbugaura Cliffs in Japan as the focus of the design. This place, known as the "Dover of the Orient," has a very unique geological structure: the rock grains are horizontal, and there are some small islands in the sea that look as though they plunged into the water horizontally, which seems very unstable. It's very similar to what we



Fig. 53, *Le scogliere marine di Byōbugaura*.

want to convey in terms of the Electro influence on the landscape. [...] As for the vegetation of Inazuma, its color corresponds with that of the Electro element. Our team discussed with the Creative Concept and Writing Team, and decided to use purple shades to depict areas that are affected by the Electro element. For normal areas that are not affected, we tried to pay homage to the classic vegetation colors of Ghibli animation. It's a fusion of different shades of cool green. The light-blue "baby blue eyes" and the dark blue hyacinths constitute the basic ecology of Inazuma. It connects every plain and swamp and reeds grow vigorously in the mountain passes, river banks, and on hills.⁶⁴

Dietro Inazuma si cela un ampio lavoro di ricerca ambientale che riesca a trasmettere al meglio ai giocatori un paesaggio intrigante, che sia in grado di coinvolgerli nei misteri della nazione e stimoli, dunque, la sua esplorazione. Ulteriore componente chiave per la creazione degli spazi di Inazuma è la colonna sonora. Dal rilascio di Genshin, tra le opinioni divergenti nei suoi confronti, una delle poche affermazioni su cui, invece, tutti i fan concordano è che Hoyoverse, nel realizzare le musiche per i suoi prodotti, crea

⁶⁴ *Inazuma/Design*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Inazuma/Design#Culture_and_Geography, 29 agosto 2026.

sempre OSTs originali e fantastiche (Fig. 55). Ciò che i fan adorano delle OSTs di Genshin è l'utilizzo di strumenti e musica tradizionale dei Paesi su cui sono basate le regioni di Teyvat. Nel caso di Inazuma, le sue colonne sonore sono suonate in due modi: in alcune, unendo strumenti musicali occidentali con quelli tradizionali giapponesi; in altre con i soli strumenti giapponesi. Un esempio di quest'ultima tipologia è la OST "Duel in the Mist", la quale ha avuto un video dedicato a sé sul canale Youtube ufficiale di Genshin Impact (Fig. 54). Gli strumenti musicali utilizzati sono stati lo *shamisen* (三味線), il *koto* (箏), lo *shakuhachi* (尺八) e il *taiko* (太鼓)⁶⁵.



Fig. 54, Estratto del video su Youtube.

⁶⁵ [Genshin Impact], 21 settembre 2021, *Genshin Impact - Tema di battaglia di Inazuma: Duel in the Mist*, [Video], Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=FYP2dM8RTFM>.



[Redacted]

4 anni fa

When you realize Genshin is not just a game. It's fuse culture, music, artistic, many more. And it's freakin FREE

👍 7,6K 🗑️ 💬 44



[Redacted]

4 anni fa

I'm starting to understand where all the budget that Mihoyo makes goes into... I'm not complaining because this is fire 🔥👍

👍 3,7K 🗑️ 💬 3



[Redacted]

4 anni fa

Here you learn even a traditional instruments can do a sick "drop"

👍 7,3K 🗑️ 💬 13



Fig. 55, Alcuni dei commenti sotto il video
"Genshin Impact— Tema di battaglia di Inazuma:
Duel in the Mist".

2.4 La connessione degli *yōkai* con Inazuma.

Gli *yōkai*, nel contesto di Inazuma, hanno vissuto sull'arcipelago ben prima della presenza di vita umana. Con l'arrivo degli umani e la presa di potere di Ei, gli *yōkai* si integrarono nella nuova società di Inazuma, diventandone i suoi protettori. Le fazioni più importanti, in principio, erano quelle dei *tanuki* (狸) (Fig. 56) e delle *kitsune* (狐), le quali appianarono la

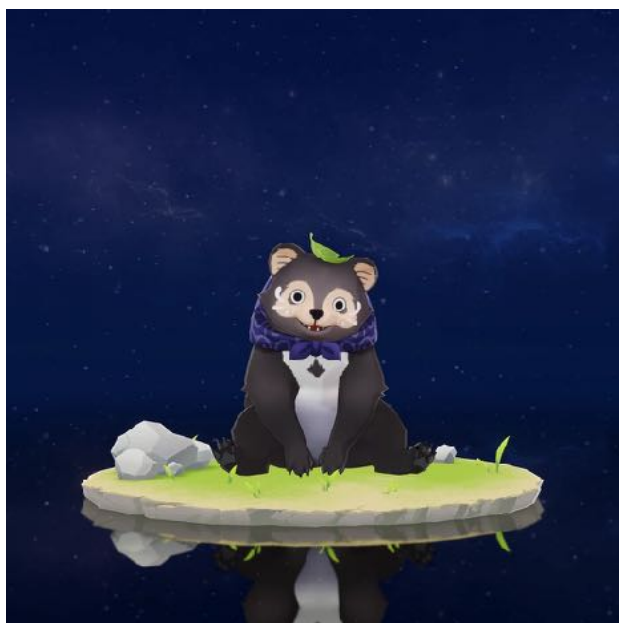


Fig. 56, Modello di un *tanuki* visibile negli archivi di gioco.



Fig. 57, Splash art di Yae Miko.

loro rivalità per servire il bene comune. Con il passare dei secoli e dei diversi conflitti che Inazuma dovette affrontare, la popolazione *yōkai* diminuì e molti, per la loro incolumità, scelsero di vivere nascosti nella natura e lontani dagli umani. Durante il suo viaggio, Aether o Lumine, in base a chi si è scelto, avrà modo di stringere amicizia e interagire con vari *yōkai*, alcuni dei quali sono personaggi giocabili. Degni di nota sono la *kitsune* Yae Miko (Fig. 57); la *nekomata* (猫又) Kirara (Fig. 58); la *tengu* (天狗) Kujō Sara (Fig. 59); la *yumekui-baku* (夢食い漠) Mizuki (Fig. 60) e l'*oni* Arataki Itto (Fig. 61).



Fig. 58, Kirara.



Fig. 59, Kujō Sara.



Fig. 60, Mizuki.



Fig. 61, Arataki Itto.

In Genshin, come si può evincere dalle immagini poc'anzi mostrate, gli *yōkai* sono presentati in forma antropomorfa, con caratteristiche specifiche che alludono alla loro natura soprannaturale. Yae Miko presenta orecchie da volpe sul capo e, nel gioco, quando usa il suo attacco speciale, brevemente, si è in grado di intravedere le sue molteplici code. Ricopre il ruolo di capa sacerdotessa del Gran Santuario di *Narukami* ed è il braccio destro di Ei. La scelta di rendere Yae Miko una *kitsune* potrebbe trovare una correlazione in ciò che Berzieri scrive riguardo loro:

Le volpi sarebbero messaggere celesti: correrebbero senza sosta tra i villaggi degli uomini e le montagne, sede degli dei, e conoscerebbero i segreti di entrambi i mondi.⁶⁶

Kirara ha la distintiva coda biforcuta dell'iconografia dei *nekomata*⁶⁷; usa la sua forma felina per svolgere il suo lavoro da corriere per tutta Teyvat; Sara porta sul capo una maschera da *tengu* e tiene nella mano destra un ventaglio fatto di piume, riferimento a quello che i *tengu* utilizzano, secondo i miti, per scatenare venti e tempeste⁶⁸; è uno dei generali dell'esercito di Inazuma. Mizuki è proprietaria di un *onsen* (温泉) e lavora anche in veste di psicologa, utilizzando le sue abilità da *baku* per capire cosa turba la mente dei suoi pazienti.

⁶⁶ BERZIERI, *La paura in Giappone: Yokai e altri mostri giapponesi*, cit., p. 94.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 122.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 57.

Capitolo 3

Arataki Itto

3.1 La storia degli *oni* a Inazuma.

A differenza di altri *yōkai*, i quali sono trattati con guardingo rispetto dagli abitanti di Inazuma, gli *oni* furono una delle poche eccezioni, venendo temuti e respinti. La loro natura orgogliosa gli impediva di scendere a patti con gli umani. Lo shogunato di Inazuma diede, per questo, un ultimatum agli *oni*: se pure loro desideravano godere della protezione di Ei, come gli altri *yōkai*, allora era perentorio che avessero buoni rapporti con gli umani. Dunque, gli *oni* blu (青鬼) strinsero un patto con gli *oni* rossi (赤鬼): i primi avrebbero aiutato i secondi ad integrarsi con gli esseri umani, a condizione che gli *oni* rossi non usassero mai la loro forza per scopi maligni e che rispettassero sempre gli umani. Con il passare degli anni, questa storia assunse un connotato fiabesco: invece di due tribù, i protagonisti divennero due *oni*, uno blu di nome Ao (Fig. 60), e uno rosso di



Fig. 62, Ao.

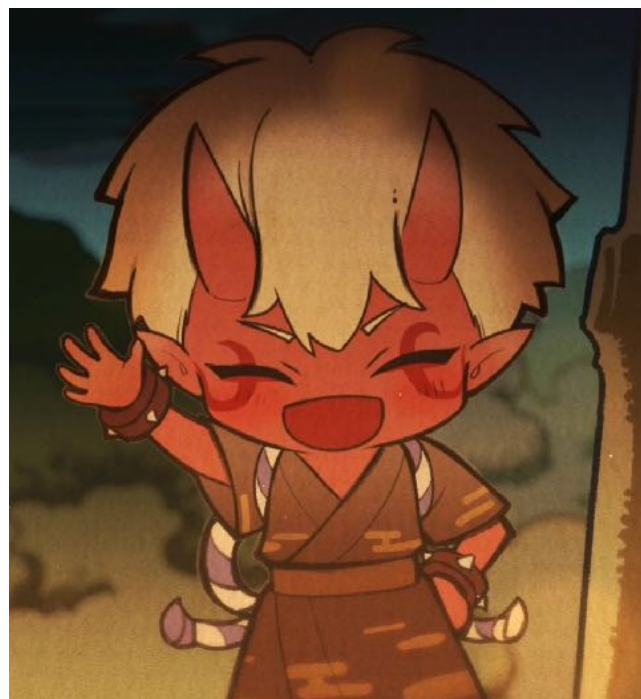


Fig. 63, Aka.

nome Aka (Fig. 61).

Aka voleva essere amico degli umani, ma veniva sempre cacciato via con timore da loro. Disposto ad aiutare il suo amico, Ao ideò il seguente piano: si sarebbe finto il cattivo della situazione così da permettere ad Aka di apparire come un salvatore davanti agli umani. Il

piano riuscì, ma quando *Aka* andò a cercare *Ao* per comunicargli la buona notizia, scoprì che l'amico gli aveva lasciato una lettera, nella quale spiegava che, per mantenere la bugia creata da ambedue, era necessario che lui se ne andasse per permettere ad *Aka* di vivere tra gli umani.



Fig. 64, *Mikoshi Chiyo, mostrata per la prima volta nel video teaser di Ei.*

In ogni caso, da quando quel patto è stato siglato, gli *oni* blu non furono più avvistati e vissero in completo isolamento, lontano dalla civiltà di Inazuma.

Questa storia è un diretto riferimento al racconto per bambini *Naita Aka-oni* (L'*oni* rosso piangente, 1933) di Hirosuke Hamada (1893-1973), una delle fiabe più note in Giappone, che insegna l'importanza del sacrificio e dell'amicizia.

Grazie a questo patto, una *oni* rossa, Mikoshi Chiyo (御輿千代) (Fig. 64) ebbe l'opportunità di entrare nella cerchia stretta di Ei, diventando una delle sue più care amiche. Nota per le sue doti da combattente e per la sua bellezza, Chiyo combatté al fianco di Ei per fronteggiare lo stesso cataclisma in cui perse la vita la sorella Makoto. Durante la battaglia, Chiyo venne ingoiata viva da un

mostro gigantesco, rimanendovi intrappolata per giorni. Quando riuscì a liberarsi, squarciando lo stomaco della bestia, era ormai troppo tardi. Nelle sue viscere, Chiyo venne esposta ad energie maligne che la corruperro, rendendola incapace di distinguere la sua famiglia e i suoi amici dai nemici che aveva affrontato finora. Quando tentò addirittura di attaccare Ei, quest'ultima non ebbe altra scelta che combattere per difendersi e finì con il dover uccidere, a malincuore, Chiyo per liberarla dal suo supplizio. Dopo questa tragedia, la reputazione del clan Mikoshi subì un duro colpo. Il figlio biologico di Chiyo, Michihiro, per la vergogna, si esiliò in un remoto villaggio di Inazuma, dove, tempo dopo, strinse amicizia con una *tengu* che lo spronò a reagire e gli consigliò un nuovo nome per il suo clan, Iwakura (岩蔵), come modo per ricominciare e riportarlo in

auge. Nell'adattamento giapponese, quando la *tengu* pronuncia *Iwakura* non utilizza gli ideogrammi 岩蔵 ma 磐座. Questo termine indica:

In Shinto, *iwakura* (Japanese: 磐座/岩座) is a large rock or rock formation used to invite down *kami* (Japanese: 神), or believed to inhabit kami themselves.⁶⁹

In seguito Michihiro fondò la sua scuola di spada, la quale divenne una delle più prolifiche nell'arcipelago. Ciononostante, i pregiudizi sugli *oni* non scomparvero del tutto. Uno degli esempi più eclatanti è il mantenimento di un rituale di buon auspicio, identico al *setsubun* (節分), in cui la gente di Inazuma, in occasione di una ricorrenza o eventi familiari importanti, gettano intorno fagioli intonando la stessa frase della ricorrenza nipponica:

稲妻人は毎度、祭りや引っ越し、病気になった時に豆を撒く。「鬼は外、福は内」っていいながら・・・もう耳にたこができるほど聞いたぜ。しかも豆がしょっちゅう外に飛んでくるもんだがら、俺様のアレルギーが・・・。⁷⁰

La gente di Inazuma ha un rituale ogni volta che c'è una festività o trasloca o si ammala, o qualsiasi altra cosa, secondo il quale si spargono dei fagioli cantando: "Cadono i fagioli della fortuna, caccia via l'oni, presenza inopportuna. Vieni fortuna, va via oni. Vieni fortuna, va via oni"... Argh, detesto questa canzone sempre di più ogni volta che la sento, ma le strade piene di fagioli... con la mia allergia?⁷¹

Tramite questa battuta di Itto, viene rivelato che il motivo per cui i fagioli di soia siano una debolezza per lui, ma anche per tutti gli *oni* in generale⁷², è perché vi è fortemente allergico. Dunque, nonostante l'integrazione degli *oni* rossi nella società umana, quest'ultima ha comunque mantenuto un rituale che, non solo manca loro di rispetto, ma è anche pericoloso per la loro salute.

⁶⁹ *Iwakura Michihiro*, in "Genshin Impact Wiki", https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Iwakura_Michihiro, 29 agosto 2026.

⁷⁰ *Arataki Itto/Profile*, in "Genshin Impact Wiki", https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arataki_Itto/Profile, 29 agosto 2026.

⁷¹ Traduzione a cura dell'adattamento del gioco.

⁷² *Arataki Itto/Profile*, cit., *Character Story 3*.

3.2 Arataki Itto e il suo design.

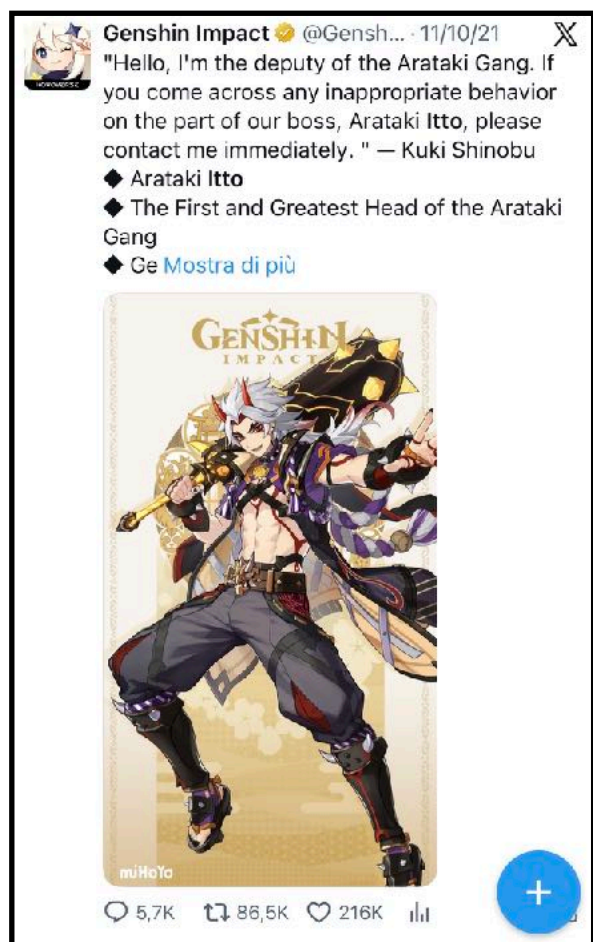


Fig. 65, Post annuncio di Itto.

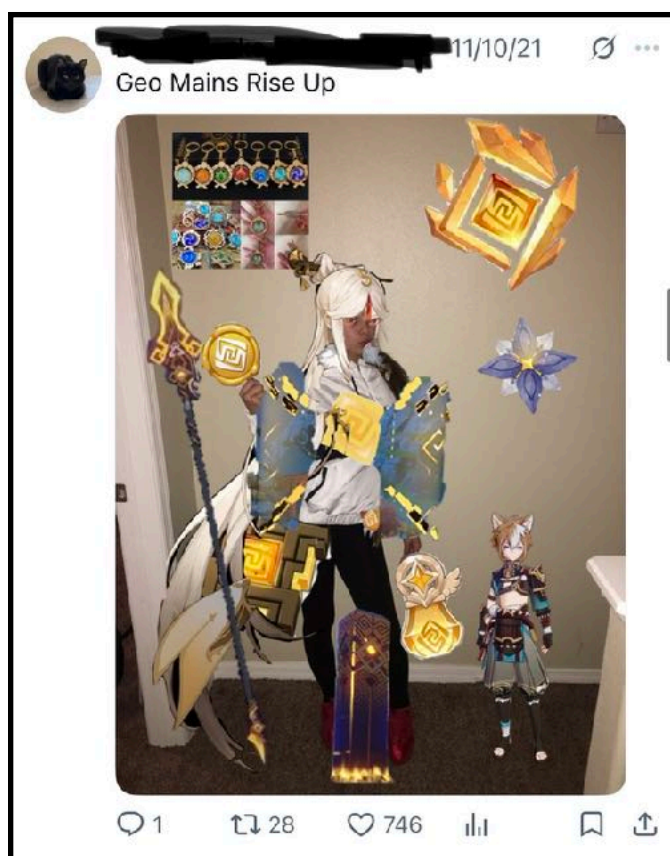


Fig. 66.



Fig. 67.



Fig. 68.

Arataki Itto venne annunciato per la prima volta sull'account X ufficiale di Genshin l'11 ottobre 2021 (Fig. 65). Il primo giudizio del fandom⁷³ fu estremamente positivo: molti commenti mostrano il forte entusiasmo per l'arrivo di Itto, facendo raggiungere al suo post più di duecentomila likes (Figg. 66-67-68).

Testate online a tema gaming hanno commentato sul suo design in seguito all'ondata di approvazione da parte degli utenti del web. Il blog Pocket Tactics scrisse il seguente commento:

Genshin Impact's Itto is an Inazuman, and the oafish but lovable leader of the Arataki Gang. [...] Towering over the crowd as one of the tallest playable characters, Itto has a wild mane of hair, fangs, horns and washboard abs. [...] Needless to say, he has plenty of players swooning and saving up their primos already.⁷⁴



Fig. 69, Il lottatore di sumo Inazuma Raigo.

Game Rant, in un articolo dove classifica i migliori design dei personaggi maschili di Genshin, posiziona Itto in quinta posizione, lodando le sue caratteristiche distintive da *yōkai* e lo stile eccentrico del suo vestiario⁷⁵. Quest'ultimo presenta diversi elementi di riferimento al *kabuki* (歌舞伎), specificatamente all'*aragoto* (荒事). Sulla sua schiena è presente il *nio-dasuki* (仁王襷) (Fig. 71), una corda usata come accessorio per indicare i personaggi eroici o non umani, nata come forma teatrale della *tsuna* (綱), la corda cerimoniale utilizzata dai lottatori di sumo (Fig. 69). Ulteriori elementi del kabuki visibili in Itto sono il *kumadori*, che, come è mostrato nella Fig. 70, si estende su quasi tutto il suo corpo; e sulla sua cintura porta una maschera da *oni*. Inoltre, incorporati nel suo

⁷³ Termine con cui è indicata una comunità di fan che condividono interesse per lo stesso prodotto.

⁷⁴ TILLY, Lawton, *The titillating tail of Genshin Impact's Ms Hina, Gorou and Itto*, in "Pocket Tactics", 14 dicembre 2021, <https://www.pockettactics.com/genshin-impact/ms-hina>, 29 agosto 2026.

⁷⁵ NAHDA, Nabiilah, *Genshin Impact: Best Male Character Designs*, in "Game Rant", 24 marzo 2022, <https://gamerant.com/genshin-impact-best-male-character-designs/>, 29 agosto 2026.



Fig. 70, Splash art di Itto.

design, si aggiungono parti del vestiario tipico dei *samurai*. Itto indossa una versione rivisitata dei *suneate* (すね当て), i parastinchi; e dei *kote* (籠手), manicotti corazzati. Nel suo attacco speciale, Itto brandisce una *kanabō* (かなぼう) (Fig. 70), una mazza ferrata tipicamente associata agli *oni*.

Ogni personaggio di Genshin possiede una propria “costellazione”, la quale è un sistema con cui si ricevono potenziamenti per rafforzare le sue statistiche. Nella trama del gioco, invece, le costellazioni sono prefigurazioni dei loro destini: il nome della costellazione concettualizza il tipo di persona che loro sono. La costellazione di Itto si chiama *Taurus Iracundus*, “Toro Inferocito”, dal latino. La scelta del toro come animale per lui non è casuale: ciò potrebbe rimandare a certe iconografie di *oni* raffigurati con teste di toro, detti *gozu* (牛頭).

Nell’adattamento giapponese, la costellazione di Itto è stata tradotta come *Ten no Ushi-za* (天ノ牛座), che significa “La costellazione del



Fig. 71., Attore kabuki Danjuro IX nel ruolo di Soga no Goro.



Fig. 72, Susanoo raffigurato come Gozu Tennō.

bue celeste”. Questa traduzione, specula il fandom, è molto probabilmente un riferimento alla divinità Shinto-buddista *Gozu Tennō* (牛頭天皇), che è, per di più, identificato con *Susanoo no Mikoto* (Fig. 72).

Nella sua introduzione, Itto viene presentato come:

The first and greatest head of the Arataki Gang, famed throughout Inzauma City's Hanamizaka... Wait, what? You've never heard of them?⁷⁶

Itto è leader di una banda, nota alle autorità per essere dei combina-guai, con cui bighellona quotidianamente. Ciò ha portato una buona fetta di fan a speculare che Itto possieda riferimenti alla subcultura giapponese *bosozoku* (暴走族), nata a cavallo tra gli anni '70 e '80:

*Bosozoku's roots date back to the post WWII years when a new societal problem group arose. Having lived under the war time rule [...], some of the war veterans could not return to peaceful times without difficulties. The most extreme of these individuals started looking for new excitement by tuning cars and conducting less than desired, gang type activities on city streets.*⁷⁷

Una delle loro caratteristiche distintive era il *tokkō-fuku* (特攻服), una lunga giacca che veniva decorata con simboli e *kanji* riconducibili alla gang di appartenenza (Fig. 74). Analogamente, Itto ne indossa uno senza maniche che mostra sul retro linee e motivi rossi come sul suo corpo (Fig. 75).

A solidificare il suo essere un delinquente, nel doppiaggio giapponese del gioco, è il suo linguaggio di ruolo. Con questo termine si indica “Uno specifico stile linguistico associato a uno specifico profilo di parlante” (Moretti, 74⁷⁸). Itto si esprime usando il *furyō no hanashikata* (不良の話し方), ossia la parlata tipica dei giovani delinquenti giapponesi.

Caratterizzato da un tono diretto e informale, questo linguaggio presenta alcune differenze chiave dal giapponese standard, come mostra la Fig. 73.

パイモン: どうしよう、予想以上に効果があったみたいだ！

⁷⁶ Hoyoverse, 2020, *Genshin Impact*, [Videogioco].

⁷⁷ KAT, Callahan,, *The Bosozoku Are Japan's Disappearing Rebels Without A Cause*, in “Jalopnik”, 4 ottobre 2014, <https://www.jalopnik.com/the-bosozoku-are-japans-disappearing-rebels-without-a-c-1642416129/>, 29 agosto 2026.

⁷⁸ MORETTI, Lorenzo, *L'uso della lingua nei videogiochi. Variazione sociolinguistica e percezione degli utenti*, edizioni Firenze, 2023, p. 74.

	Forma piana	<i>Furyō no hanashikata</i>
Pronomi personali maschili	僕	俺様
Parole che terminano in あい	なめるんじゃない	なめるんじゃない ねえ
Parole che terminano in おい	すごい	すげえ
Verbi	調子に乗る	ビびる

Fig. 73, *Tabella riassuntiva delle differenze tra forma piana e furyō no hanashikata.*

荒瀧一斗: も、問題ねえ・・・ただの、アレルギーだからな・・・この程度の痛み、俺様なら簡単に耐えられ・・・んぐっ・・・ダメだ、息ができねえ！用事なら後回しにしてくれ・・・一休みさせて・・・もらうぜ！⁷⁹

Paimon: Che facciamo? Paimon non pensava che l'avrebbe presa così male!

Arataki Itto: N-Non agitatevi... È solo la mia allergia che fa i capricci... Ho tutto sotto controllo! Va tutto a posto, ce la faccio, devo solo resistere. Posso farcela... Posso farcela... Ah! Chi voglio prendere in giro! *tossisce* Devo riprendere fiato! *tossisce* Qualunque cosa vogliate, dovrà aspettare! Mi serve un attimo...⁸⁰

Nell'adattamento italiano, sfortunatamente si perde la sfumatura di irriverente non formalità che, invece, quello giapponese riesce a dare ad Itto. Lui si riferisce a sé stesso sempre con il pronome personale *ore-sama* (俺様, “Il grande me”). Ciò fa intuire, a chi lo sta ascoltando, che Itto è un personaggio egocentrico, con una personalità per nulla pacata, bensì molto intensa. Utilizza la particella discorsiva finale ぜ, usata in giapponese principalmente dai parlanti maschili in quanto dà alla frase un tono colloquiale, a sottolineare ulteriormente il tipo di linguaggio di ruolo che usa.

⁷⁹ Hoyoverse, 2020, *Genshin Impact*, [Videogioco].

⁸⁰ Trad. dell'adattamento del gioco.



Fig. 74, Esempio di tokkō-fuku.

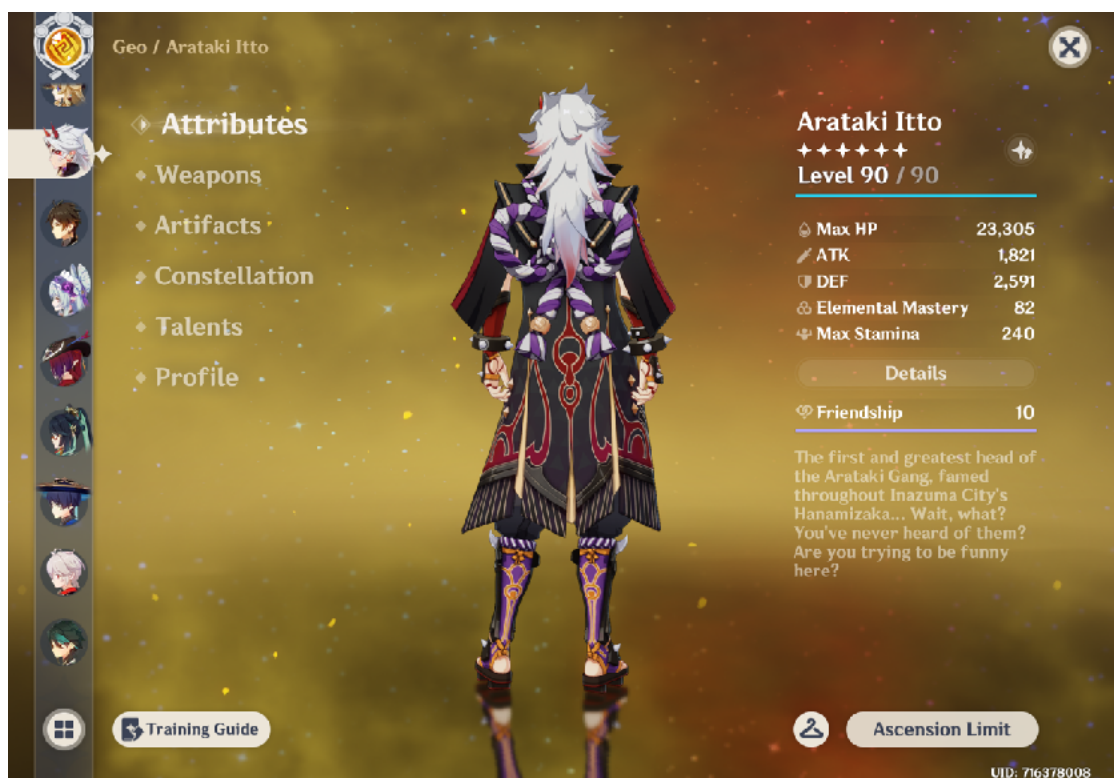


Fig. 75, Il tokkō-fuku di Itto.

3.3 La personalità di Itto e il suo impatto sul fandom.

Un primo sguardo alla personalità di Itto avvenne con l'uscita del suo video teaser nel dicembre 2021. Nel breve cortometraggio viene mostrato Itto che, insieme alla sua banda, si intrufola su un palco teatrale per inscenare un loro spettacolo. La scena è narrata da un narratore fuori campo e l'inizio sembra quasi rimarcare quello della storia di Shuten Dōji:

Thus, the Shogunate deemed the oni dangerous! And dispatched its samurai to subdue them.⁸¹

Solo per poi prendere una direzione totalmente opposta, una in cui i samurai, dopo aver sconfitto "l'oni pericoloso", decidono di riconciliarsi e di diventare amici:



Fig. 76, Itto in una scena dello spettacolo.

After a fierce battle, the samurai defeated the violent oni and...[...] In the end, humans and oni overcame their differences and they all lived happily ever after!⁸²

Il video si conclude con l'arresto di Itto per aver inscenato uno spettacolo non autorizzato. Nei commenti, i fan esprimono quanto siano piacevolmente sorpresi dalla personalità divertente e caotica di Itto, poiché il suo aspetto ne indicava l'opposto (Fig. 77).

⁸¹ [Genshin Impact], 8 dicembre 2021, *Genshin Impact - Teaser personaggio: Questo sì che è un vero spettacolo!* | Arataki Itto, [Video], Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=KGjnRThxe7k>.

⁸² *Ibid.*



Back when Itto's leaks were "leaking", I expected that he would be this serious type of Oni that is always silent yet observant and a character who has this immense power but is keeping it inside; reserved for something worthy.

But THIS, for me, is even better! After his recent leaks and introduction from the 2.3 Livestream, I fell in love with how goofy, fun, yet devoted he is in bringing peace between humans and onis. Itto wanters will be Itto havers!

2,9K 6



Fig. 77, Uno dei commenti del teaser.

Uno dei punti di forza di Itto, che è ciò che gli ha permesso di conquistare così tanti fan, è il suo sembrare lo stereotipato oni orgoglioso che si scontra perennemente con gli umani, quando, in realtà, incarna l'archetipo, presente anche in molti altri prodotti audiovisivi per giovani, del personaggio non

serio, che preferisce bighellonare, ma il quale compensa ciò con il suo essere sempre ottimista e avere momenti di spiccata intelligenza emotiva. Come mostrato dal teaser, evidenziando che uno dei suoi sogni sia la coesistenza pacifica tra umani e *oni*.

Per questo aspetto "ingenuo" del suo carattere, Itto suscita anche una sensazione di protettività da parte dei fan (Figg. 78-79).

Questo senso di protezione si è intensificato ulteriormente quando Itto divenne giocabile a fine dicembre 2021.



He's an innocent big harmless dummy. And hilarious to boot. I'm so excited to pull for him. That dumb little laugh is keeping me alive he's such a gremlin.

3,7K 7

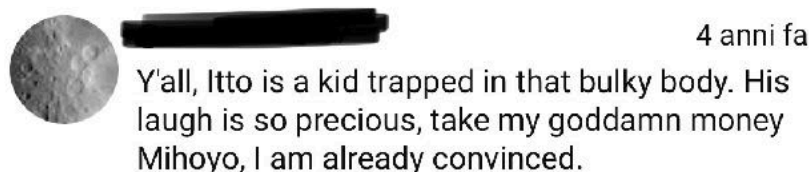


Mostra altre risposte



Itto is literally the comedy relief of the entire game. period

Fig. 78, Commenti che apprezzano la non serietà di Itto.



2,6K 14



Mostra altre risposte



2,1K 7



Fig. 79, *Commenti che esprimono un senso di protezione nei confronti di Itto.*

Ogni personaggio, nel suo profilo personale, ha una sezione dedicata al suo background e un'altra aggiuntiva dove i personaggi esprimono la loro opinione sugli altri o su argomenti a loro importanti. Nel caso di Itto, alcune delle sue battute audio sono pervase da una inaspettata serietà e realismo, in quanto descrive la discriminazione che lui ha subito sin dall'infanzia:

The oni have been through a lot to get to where we are today, and look at us now—living peacefully alongside the humans. Unfortunately, there's still plenty of people out there who've got a bone to pick with us.⁸³

Every oni child has probably heard the story of the Crimson Oni and the Blue Oni [...]. This was Itto's favorite story when he was young, and he was proud of his red oni horns and his Crimson Oni lineage. However this simple pride was shaken by a certain incident. When incidents of robbery occurred in the village in which Itto lived, the Arataki family fell under suspicion on account of their oni heritage. Itto no longer remembers the details of that incident, but he remembers the wary disgusted stares the villagers gave him and his parents as they left, and the parting words they said, which Itto has heard countless times since: "Once an oni, always an oni". No matter the time period, all onions are the same as far as humans are concerned.⁸⁴

⁸³ Hoyoverse, 2020, *Genshin Impact*, [Videogioco].

⁸⁴ *Arataki Itto/Profile*, in "Genshin Impact Wiki", https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arataki_Itto/Profile, 29 agosto 2026.

Il giovane Itto, dopo la morte dei genitori, si ritrovò a dover vivere per strada, ritrovandosi quasi sempre coinvolto in risse contro chi lo insultava per essere un *oni*. Finché, un giorno, dopo un pestaggio che lo aveva ridotto in fin di vita, Itto fu soccorso da un'anziana donna. Questo gesto altruista fu visto in malo modo dalle altre persone, che affibbiarono alla gentile anziana il nomignolo dispregiativo “Nonna Oni”. Questo fatto viene commentato in una delle sue battute audio, sotto la nomea “I guai di Itto”, indicando quanto pesi sulla sua coscienza questo avvenimento:

Granny Oni isn't an oni at all... In fact, she is the kindest human that has ever lived. She only got her nickname because she took me in. If people have got a problem with me, fine, I don't care what other people think anyway... [...] But I wish people wouldn't go after her because of me.⁸⁵

Il giocatore conosce Itto per la prima volta tramite la sua Missione Storia “Risplendi, anima d'oro”. La missione inizia con il protagonista che viene incaricato dalla commissione Tenryō di catturare Itto, accusato di essere il responsabile, insieme alla sua gang, di una serie di rapine e sequestri di persona. Dopo una breve ricerca, si scopre che Itto ha mentito sull'essere il responsabile per cercare di risolvere da sé la questione senza dover coinvolgere persone innocenti. Viene rivelato così al giocatore, tramite analessi, la storia degli *oni* e le condizioni a cui hanno dovuto obbedire per integrarsi nella società umana:

Itto: First, the oni must abandon any prejudice they held against humanity. Every oni was to accept humans in their heart before the humans accepted them. [...] Second, the crimson oni were to integrate with human society—but not by trying to please the humans. The oni were to embrace their own honest characters, surging tempers, and awesome strength to win respect from humans. In other words, they were to carry on the oni bloodline while also protecting our oni pride.⁸⁶

Ciò dimostra come l'integrazione degli *oni* non sia stato un processo in cui hanno dovuto rinunciare completamente alla loro identità e cultura, ma, nonostante tutto, la coesistenza tanto anelata risulta ancora distante nel passato come nel presente.

Itto rivela che il vero responsabile di tutto è una banda di *rōnin* (浪人), tra i cui ranghi vi è un *oni* blu. Avendo scoperto della presenza di quest'ultimo, Itto decise di mentire per

⁸⁵ Hoyoverse, 2020, *Genshin Impact*, [Videogioco].

⁸⁶ *Ibid.*

cercare di guadagnare tempo per poter convincere lui stesso l'*oni* blu a redimersi e consegnarsi alle autorità, appellandosi al suo onore da *oni*.

Takuya, questo il suo nome, gli rinfaccia, in un confronto, che l'onore non può comprare viveri e necessità per il suo clan, il quale si trova in uno stato di assoluta povertà da quando gli *oni* blu hanno deciso di vivere isolati; e che trova ingiusto che i loro discendenti, come lui, siano costretti a dover portare avanti il peso di un sacrificio in cui non hanno avuto voce in capitolo.

Itto e Aether/Lumine trovano il nascondiglio dei *rōnin* e liberano gli ostaggi, ma Takuya, ormai redento, minaccia di voler far saltare in aria tutto, lui compreso, come ammenda per aver disonorato l'onore degli *oni*, cercando di commettere l'equivalente di un *harakiri* (腹切). È in questo momento catartico che Itto redarguisce Takuya astiosamente, sottolineando come il suo volersi sacrificare sia la via del codardo:

Listen Takuya, sacrificing yourself won't solve anything. Your sacrifice can't protect me or your fellow oni. And giving up your life isn't gonna make theirs any longer. Sacrificing yourself is one way to escape your fate, but the only one you'll be setting free is yourself. Listen to me! You wanna be the tough guy, huh? Well, this is the coward's way out! Don't let your sacrifice stain our oni pride!⁸⁷

Il tema del sacrificio e del suo inerente "egoismo" riemerge anche in una delle battute personali di Itto:

I gotta respect the Blue Oni for sacrificing themselves so that the Crimson Oni could live on... In principle, though, I'm absolutely against it. No one should have to sacrifice their own kind for the sake of a better tomorrow, period. It's only a better tomorrow if it's a better tomorrow for everyone. We need everyone to work together, not have everyone just focused on themselves, making their own sacrifice [...] But from this day forward, no more sacrificing, not on my watch!⁸⁸

La Missione Storia di Itto ha solidificato, di conseguenza, il suo posto nel cuore di molti fan. In tanti si sono identificati con il suo nascondere il dolore interiore che si porta dietro a causa del suo passato travagliato; del cercare di aiutare sempre chi è in difficoltà e il suo essere un'esemplificazione della discriminazione delle minoranze da parte della società e il voler combatterla (Figg. 80-81).

⁸⁷ Hoyoverse, 2020, *Genshin Impact*, [Videogioco].

⁸⁸ *Ibid.*

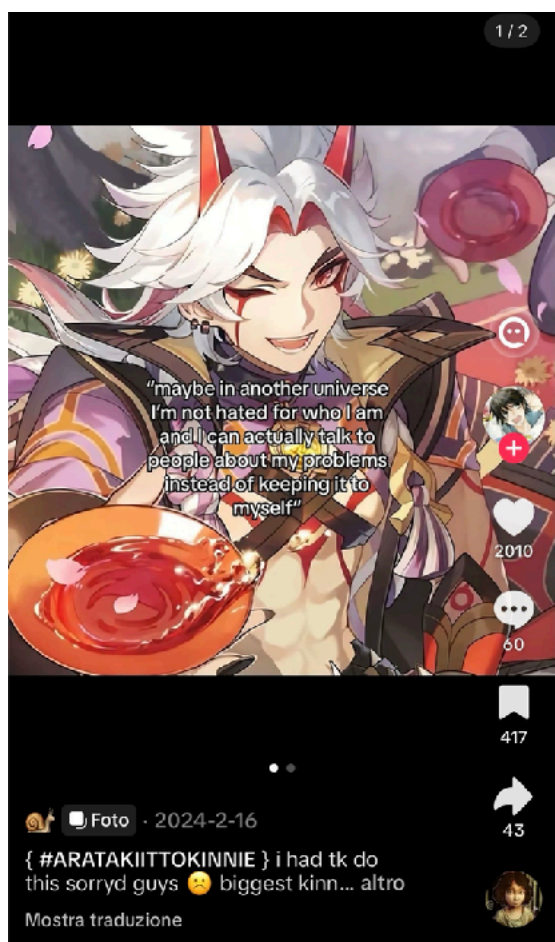


Fig. 80, Un post Tiktok a proposito di Itto.

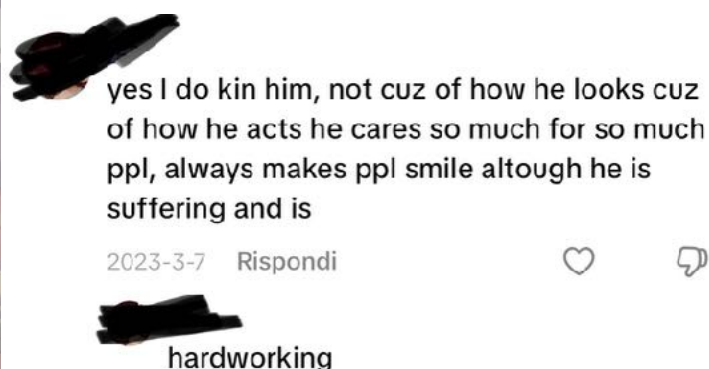


Fig. 81, Commento di un utente estrapolato da un post Tiktok sotto l'hashtag #ittokinnie.

Nello slang online, quando dei fan si identificano profondamente con un personaggio, viene utilizzato il termine “to kin someone”. Derivato dalla parola inglese “kin” (“Famiglia”, “Parentela”), i fan si identificano a tal punto con un personaggio fittizio da considerarlo come una parte di sé, o un amico stretto con cui si condividono gli stessi problemi. Ciò può evolversi in una vera e propria infatuazione nei confronti del personaggio. Karhulahti e Välisalo⁸⁹, nel loro lavoro di ricerca, hanno denominato questo rapporto parasociale fictophilia. Essa si può dividere in 5 elementi chiave:

- (1) **Fictophilic paradox:** Fictophiles do not ‘confuse fiction and reality’, but overtly address the parasocial nature of their relationship [...].
- (2) **Fictophilic stigma:** Fictophiles often experience a stigma, which can be lessened by their search for peer support.
- (3) **Fictophilic behaviors:** The related behaviors [...] that contribute to interacting with the fictional objects of love or desire.

⁸⁹ KARHULAHTI, Veli-Matti, VÄLISALO, Tanja, “Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters”, *Frontiers in Psychology*, 12 gennaio 2021, pp. 1-12.

(4) **Fictophilic asexuality:** For some, fictophilia seems to be connected to asexuality, and [...] it may reflect liminalities of development and growth.



Fig. 82.



Fig. 83.



Fig. 84.

(5) **Fictophilic supernormal stimuli:** Fictophilic relationships resonate with supernormal stimuli effects, i.e., fictional characters appear more competent or otherwise better than their human counterparts.⁹⁰

⁹⁰ KARHULAHTI, VÄLISALO, "Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters", cit., p. 4.

Usando come fonte la piattaforma Tiktok, sotto l'hashtag #aratakiitto, i commenti riscontrati rientrano principalmente nel terzo e nel quinto punto chiave della definizione di fictophilia. Nelle *Figg. 82-83-84* si possono vedere tre esempi di fictiophilic behaviors: Itto viene definito da questi fan con epiteti a sfondo romantico come “mio marito” (*Figg. 82-83*) o “il mio uomo” (*Fig. 84*). Ad enfatizzare il suo fictiophilic behavior, il commentatore della *Fig. 82*, inoltre, si descrive mentre strofina una foto immaginaria di Itto tra risatine e euforia. Come evidenziano Karhulahti e Välisalo⁹¹, queste fantasie diventano poi il carburante con cui alcuni, nei fandom, creano fanfiction, storie create dai fan per i fan, dove trovano una valvola di sfogo per esprimersi. Il commento della *Fig. 83* rientra anche nel quinto punto dei fictiophilic supernormal stimuli in quanto utilizza un elenco prolungato di aggettivi positivi per descrivere Itto:

There's the fact that anime characters tend to be perfect in several ways. Perfect body, perfectly vivid, easy-to-grasp personalities, plus perfectly “safe” to fantasize about. See, if you are an insecure person in real life, then the fact that a fictional character will (can) never hurt/betray you is quite a comforting thing. [...] You may not have a partner to really talk to, but at least you are in total control. And don't have to worry about hurting others' feelings. Or being hurt.⁹²

Provare attrazione per personaggi fittizi mette la persona che prova tali sentimenti in completo controllo. La prevedibilità del tutto offre quel senso di sicurezza che i rapporti tra persone reali non riescono a dare. È un rapporto in cui il fan può manovrare le azioni e reazioni del personaggio, soprattutto nel caso in cui decida di produrre fan content come fanfictions o fan-games, giochi creati dai fan basandosi sul prodotto o personaggio d'interesse.

⁹¹ KARHULAHTI, VÄLISALO, “Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters”, cit., pp.5-6.

⁹² Ibid., pp. 6-7.

3.4 Itto, *oni* moderno.

Alla luce di quanto esposto, Arataki Itto può ricadere nella nozione di “Oni without Negatives”, esplicitata da Reader⁹³. Specificatamente, Itto rientra in ciò che viene definito “Kind and Thoughtful Oni”⁹⁴: non c’è malvagità in lui, non ha secondi fini nei confronti del giocatore. Come si è visto nella sua Missione Storia, l’unico motivo per cui mente è per proteggere un altro *oni* per poterlo aiutare a rinunciare ad una vita da criminale. Il rapporto di Itto e Takuya è un parallelismo alla storia di *Naita Akaoni*; ma la differenza chiave risiede nella scelta di Itto di rompere il ciclo di sacrificio degli *oni* blu, salvando Takuya e impedendogli di morire. Seppur possa sembrare che un *oni* buono e gentile sia solo un’invenzione recente, in realtà, già nel passato esisteva questo lato degli *oni*:

The oni concept before the introduction of Buddhism was a variation of *tokoyo-kami* (*kami* who live in the other land or the land of the dead) or *marebito* (foreign travelers, *kami* who visit villages) who give blessings on the lunar New Year’s Eve and/or New Year’s Day for the coming year. Further, demons were believed to be honest and not manipulative in ancient and medieval times.⁹⁵

Lo stesso Shuten Dōji mostra cortesia a Minamoto no Raikō e ai suoi vassalli, offrendo di ospitarli nel suo antro. E quando viene ucciso, fa un’affermazione il cui tono si scontra con il suo terrificante aspetto: “How sad, you priests! You said you don’t lie. There is nothing false in the words of demons.” (Reader, 170)⁹⁶ Lo stesso Itto, in alcune interazioni con altri personaggi, dimostra la sua ingenuità. La più degna di nota è un aneddoto in cui Itto e un altro personaggio alleato, Kamisato Ayato, il capo della Commissione Yashiro, si conoscono grazie all’hobby di combattimento con gli scarabei di cui Itto è un grande appassionato. Il clan Kamisato, essendo notoriamente il clan a capo di una delle tre commissioni dello shogunato, dovrebbe rendere chi possiede tale cognome noto a chiunque a Inazuma. A tutti tranne Itto, il quale è convinto tuttora che Ayato sia solo una persona qualunque, arrivando a definirlo “Suo fratello”⁹⁷, in maniera del tutto informale.

⁹³ READER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, cit., p.170.

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ *Ibid.*, p. 173.

⁹⁶ *Ibid.*

⁹⁷ Hoyoverse, 2020, *Genshin Impact*, [Videogioco].

La seconda istanza fu durante un evento storia speciale di Genshin. Itto si imbatte in un trio di giovani *yōkai*, i quali vorrebbero organizzare un festival noto come Festival floreale di Mikawa, in passato un noto momento di raduno per tutti gli *yōkai*, come ringraziamento per gli umani che tengono al sicuro la loro foresta. Intenerito dal loro desiderio, Itto decide di aiutarli e il festival ebbe un grande successo⁹⁸.

In tempi recenti si è notata la tendenza a rappresentare gli *oni* come vittime, piuttosto che carnefici, e Itto ne è un esempio concreto. Attraverso l'esplorazione di Inazuma, la sua storia e il suo background, emerge la tematica del razzismo nei confronti degli *oni*. In più, se si considera che Inazuma è basata sul Giappone, si potrebbe teorizzare che Hoyoverse abbia volutamente ammiccato alla discriminazione subita dalle minoranze e da altre etnie da parte del Giappone durante la sua epoca di colonialismo, usando proprio gli *oni* come simbolo di tale ingiustizia. Lo shogunato, prima della redenzione di Ei, viene rappresentato al giocatore come un governo dittatoriale e autoritario, che forza i suoi cittadini a non poter lasciare l'arcipelago e, a chi possiede una Visione, di consegnarla alle autorità immediatamente, forzando una omologazione della popolazione.

⁹⁸ *Mikawa Flower Festival*, in "Genshin Impact Wiki", https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Mikawa_Flower_Festival, 30 agosto 2026.

Conclusione

In questo elaborato si è analizzata la figura dell'*oni*, tramite l'ausilio della bibliografia inerente, per poter confrontare come essa sia stata rielaborata nella creazione del personaggio videoludico Arataki Itto del celebre videogioco Genshin Impact. Nel primo capitolo sono state esposte le quattro linee di pensiero circa l'origine della parola *oni* e del suo carattere 鬼: la linea giapponese, cinese, buddista e *Onmyōdō*. Successivamente si è presentato il modo in cui gli *oni* erano visti e concepiti nel periodo antecedente a quello Edo. In particolare, si è data attenzione alla storia di Shuten Dōji, analizzando come gli *oni*, in periodo Heian, fossero considerati una minaccia reale, al punto che vi era un organo governativo adibito ad esorcizzarli. È emerso, inoltre, che gli *oni* non fossero esclusivamente esseri soprannaturali, ma venivano denominati così anche coloro che erano nemici della corte imperiale o coloro che vivevano ai margini della società. Infine nel periodo Tokugawa si è notata una graduale umanizzazione e mercificazione degli *oni*. Questo fu accelerato anche dalla produzione artistica dell'*ukiyo-e*, che rese i protagonisti dei miti e del folklore, come gli *yōkai* e gli *oni*, soggetti delle loro opere d'arte, in concomitanza con una ricca produzione letteraria e teatrale, le quali contribuirono ulteriormente alla loro parodizzazione. Sono state prese in esame stampe di Katsushika Hokusai, Utagawa Kuniyoshi e Utagawa Kunisada aventi come soggetti principali gli *oni* per poter mostrare come gli artisti ne concepivano la figura. Nel secondo capitolo si è illustrato il mondo di gioco di Genshin, Teyvat, tramite l'ausilio di immagini provenienti direttamente dal gioco. Si è illustrata la regione di Inazuma, ispirata al Giappone di epoca Tokugawa, descrivendo i suoi ambienti e la sua travagliata storia tramite estratti d'interviste degli sviluppatori e citazioni dei personaggi stessi. Si è evidenziata la cura di dettagli come la colonna sonora, che utilizza strumenti tradizionali giapponesi nelle sue OSTs, che sono pubblicizzate dai canali social ufficiali tramite video in cui vengono suonate da una vera e propria orchestra. I design dei personaggi ispirati agli *yōkai* che presentano piccoli ma specifici riferimenti alle figure mitologiche su cui si basano, tra cui *tanuki*, *kitsune*, *tengu*, *baku* e *nekomata*. Nel terzo capitolo, ci si è concentrati sulla figura di Arataki Itto, analizzando nel dettaglio il suo design e i riferimenti reali su cui è basato e la reazione dei fan sui social network. Itto, in particolare, mostra elementi di riferimento agli attori del teatro *kabuki* mischiato con lo stile della subcultura giovanile giapponese *bosozoku*. Si è proceduto con un'analisi del linguaggio di ruolo utilizzato da Itto nell'adattamento giapponese del gioco, e come esso ricalchi la parlata *furyō*, tipica dei giovani teppisti giapponesi, a evidenziare il suo status di stereotipato delinquente

fannullone. Si è passati poi ad esplicitare la personalità di Itto e il suo impatto sul fandom, mostrando e analizzando commenti fatti da fan sulla piattaforma social Tiktok sotto l'hashtag #aratakiitto, in luce degli studi fatti sull'amore parasociale che si prova nei confronti di personaggi fittizi, denominato fictophilia, costituita da 5 elementi chiave: fictophilic paradox, fictophilic stigma, fictophilic behaviors, fictophilic asexuality, e fictophilic supernormal stimuli. Itto con una personalità egocentrica, ma a cui compensa avendo un buon cuore che non sopporta le angherie e le ingiustizie, ha conquistato i cuori di molti, diventando l'oggetto di questa tipologia di amore, e, nei commenti mostrati, sono stati riscontrati il terzo e il quinto elemento della fictophilia. Infine si è ipotizzato l'eventuale associazione della figura di Itto alla definizione di *oni* gentile e premuroso proposta da Reader nella sua opera *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*.

L'obiettivo preposto di questa tesi era di mostrare come una figura mitologica antica come l'*oni* potesse essere rielaborata e interpretata per creare un personaggio videoludico. Tra *manga*, *anime* e videogiochi gli *oni* hanno ricevuto diversi trattamenti nel corso degli anni—da sanguinari nemici dei cacciatori di demoni in *Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃, "Demon Slayer") a uomini attraenti nella saga di visual novels *Hakuoki* (薄桜鬼, "Demon of the Fleeting Blossom")— ai giorni nostri gli *oni* son ben lontani dalle sanguinose creature che terrorizzavano il Giappone. Ciò che, però, dal passato si è portato avanti fino al presente, è il rappresentare chi vive ai margini della società o chi, per diverse motivazioni, è considerato diverso come un essere spaventoso. Itto incarna questo perfettamente, mostrando ai fan e giocatori come l'apparenza inganni: lui, che appare come un personaggio spensierato e divertente, dimostra di avere un mondo interiore segnato dall'essere discriminato per essere diverso. Ma, nonostante queste ferite emotive, Itto non si scoraggia e continua per la sua strada, vivendo fedele a sé stesso, nel bene e nel male.

Bibliografia

BABA, Akiko, *Oni no kenkyū* (Ricerca sugli Oni), Tokyo : Chikuma bunko, 2004. 馬場あきこ、「鬼の研究」、東京、筑摩文庫、2004。

BERZIERI, Marta, *La paura in Giappone: Yōkai e altri mostri giapponesi*, Caravaggio Editore, Second Edizione, 2019.

BLOM, Joleen, “The Turmoil of Dating Game Characters: False Promises of Agency in Genshin Impact”, *Affect in Fandom*, Amsterdam University Press, 2025, pp. 109-125.

Hoyoverse, 2020, *Genshin Impact*, [Videogioco].

KARHULAHTI, Veli-Matti, VÄLISALO, Tanja, “Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters”, *Frontiers in Psychology*, 12 gennaio 2021, pp. 1-12.

KAT, Callahan,, *The Bosozoku Are Japan’s Disappearing Rebels Without A Cause*, in “Jalopnik”, 4 ottobre 2014, <https://www.jalopnik.com/the-bosozoku-are-japans-disappearing-rebels-without-a-c-1642416129/>, 29 agosto 2026.

MIYAKE, Toshio, *Mostri del Giappone: Narrative, figure, egemonie della dislocazione identitaria*, Ca’ Foscari Japanese Studies 2, Religion and Thought 1, Edizioni Ca’ Foscari, 2014.

MORETTI, Lorenzo, *L'uso della lingua nei videogiochi. Variazione sociolinguistica e percezione degli utenti*, pp. 73-87, pubblicato da Edifir, edizioni Firenze, 2023.

NAHDA, Nabiilah, *Genshin Impact: Best Male Character Designs*, in “Game Rant”, 24 marzo 2022, <https://gamerant.com/genshin-impact-best-male-character-designs/>, 29 agosto 2026.

REIDER, NORIKO T., *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, University Press of Colorado, 2010.

SOVILLA, Selene, “Il Giappone dell’Orrore: Un’analisi del macabro e del soprannaturale nelle arti giapponesi dall’epoca pre-moderna”, tesi di laurea, Università degli Studi di Venezia “Ca’ Foscari”, 2017/2018, Silvia Vesco, Bonaventura Ruperti.

TILLY, Lawton, *The titillating tail of Genshin Impact’s Ms Hina, Gorou and Itto*, in “Pocket Tactics”, 14 dicembre 2021, <https://www.pockettactics.com/genshin-impact/ms-hina>, 29 agosto 2026.

Sitografia

-*Arataki Itto*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arataki_Itto, 15 agosto 2026.

-*Arataki Itto/Profile*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arataki_Itto/Profile, 29 agosto 2026.

-[Genshin Impact], 9 luglio 2021, *Version 2.0 Special Program*, [Video], Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=l8YXe7EkmoU&t=7s>.

-[Genshin Impact], 8 dicembre 2021, *Genshin Impact - Teaser personaggio: Questo sì che è un vero spettacolo! | Arataki Itto*, [Video], Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=KGjnRThxe7k>.

-*Inazuma/Design*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Inazuma/Design#Culture_and_Geography, 29 agosto 2026.

-*Inazuma*, in “Genshin Impact Wiki”, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Inazuma>, 15 agosto 2026.

-*Iwakura Michihiro*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Iwakura_Michihiro, 29 agosto 2026.

-*Kannazuka*, in “Genshin Impact Wiki”, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kannazuka>, 30 agosto 2026.

-*Mikawa Flower Festival*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Mikawa_Flower_Festival, 30 agosto 2026.

-*Narukami Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Narukami_Island, 30 agosto 2026.

-*Oni*, in “Genshin Impact Wiki”, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Oni>, 7 luglio 2026.

-*Seirai Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Seirai_Island, 30 agosto 2026.

-*Tsurumi Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Tsurumi_Island, 25 agosto 2026.

-*Yashiori Island*, in “Genshin Impact Wiki”, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yashiori_Island, 30 agosto 2026.

Indice immagini

-Fig. 1, Gaki Zōshi, *emakimono*, 11esimo secolo, Kyoto National Museum, <https://www.kyohaku.go.jp/eng/collection/meihin/emaki/item03/>.

-Fig. 2, Particolare del Tamamushi no zushi, settimo secolo, Tempio Hōryūji, [https://en.wikipedia.org/wiki/Tamamushi_Shrine#/media/File:Tamamushi_Shrine_\(lower_right\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Tamamushi_Shrine#/media/File:Tamamushi_Shrine_(lower_right).jpg).

-Fig. 3, La Leggenda di Shuten Dōji, *Shuten Dōji emaki*, 17esimo secolo, Museum of Fine Arts Boston, <https://collections.mfa.org/objects/25608/legend-of--shuten-doji-shuten-doji-emaki?ctx=c02094b6-e8d9-4e08-9b52-433d8cf545b2&idx=0>.

-Fig. 4, Minamoto no Yorimitsu e i suoi quattro seguaci sottomettono il demone del monte Ōe, *Raikōshiten nō ōeyama kijintaijinozu*, Tsukioka Yoshitoshi, 1864, 国立国会図書館デジタルコレクション (Collezione digitale della Biblioteca della Dieta Nazionale), [info:ndljp/pid/1310286](https://dl.ndl.jp/pid/1310286).

-Fig. 5, Il Fantasma di Rokujo, *Aoi no Ue*, Katsushika Hokusai, 1775-1824, *Hokusai yōkai hyakkei* (Cento vedute di yōkai di Hokusai), Toshihiko Toku, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hokusai_Aoinoue.jpg.

-Fig. 6, Hashihime tratta dal Kyōka Hyaku-Monogatari, 竜斎閑人正澄, 1853, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Masasumi_Hashihime.jpg.

-Fig. 7, Yamamuba tratta dal *Bakemono no e*, 1700, Harry F. Bruning Collection of Japanese Books and Manuscripts <https://archive.org/details/bakemonozukushie00>.

-Fig. 8, Fanciulla e demone che intonano il nome del Buddha, Kitagawa Utamaru, 1802-1803, Museum of Fine Arts Boston, <https://collections.mfa.org/objects/206392/wisteria-maiden-fuji-musume-and-demon-chanting-the-name-of?ctx=dd687bda-d575-4c0b-82c1-b16627394a32&idx=2>.

-Fig. 9, Demone intona il nome del Buddha, Artista Sconosciuto, 18esimo secolo, Museum of Fine Arts Boston, <https://collections.mfa.org/objects/212786/otsue-demon-chanting-the-name-of-the-buddha-oni-no-nenbut?ctx=9b35708b-80ad-48da-9fbd-58ab272b8645&idx=2>.

-Fig. 10, La demone che ride dalla serie “Cento racconti di fantasmi”, Katsushika Hokusai, 1831-1832, Art Institute Chicago, <https://www.artic.edu/artworks/47411/the-laughing-demoness-warai-hannya-from-the-series-one-hundred-ghost-tales-hyaku-monogatari>.

-Fig. 11, Kukai recita il Tantra contro un *oni*, Katsushika Hokusai, 1760-1868, Smithsonian, https://asia.si.edu/explore-art-culture/collections/search/edanmdm:fsg_F1905.282/.

-Fig. 12, La festa sul Monte Ōe, *Oeyama fukuju shusei*, Utagawa Kuniyoshi, 1853, British Museum, https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_2008-3037-20901

-Fig. 13, Watanabe no Tsuna usa la sua spada per tagliare il braccio al demone Kidōji, *Ichijō Modoribashi no hen ni te Higekirimaru no tachi o motte Ibaraki Dōji no kaina o kiru Takiguchi Utoneri Watanabe no Tsuna*, Utagawa Kuniyoshi, 1820-1830, Museum of Fine Arts Boston, <https://collections.mfa.org/objects/209017>.

-Fig. 14, Ichikawa Danjuro VII nel ruolo di Shinozuka Iganokami, Utagawa Kunisada, 1812, <https://ukiyo-e.org/image/artofjapan/04b489d2ce6f3fcb10b146f0c96a4f7b>.

-Fig. 15, *Oatari kyogen*, Utagawa Kunisada, 1814, British Museum, https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1906-1220-0-1056.

-Fig. 16, Mappa di Teyvat, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Teyvat?file=Teyvat+Map.png>.

- Fig. 17, Aether, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Traveler?file=Traveler+Male+Card.png>.
- Fig. 18, Lumine, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Traveler?file=Traveler+Female+Card.png>.
- Fig. 19, Mondstadt, <https://genshinimpact.fandom.com/it/wiki/Mondstadt?file=Mondstadt.png>.
- Fig. 20, Simbolo di Mondstadt, <https://genshinimpact.fandom.com/it/wiki/Mondstadt?file=Mondstadt+Emblema+Notte.png>.
- Fig. 21, Venti, https://genshinimpact.fandom.com/it/wiki/Venti?file=Venti_Card.png.
- Fig. 22, Liyue, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Sea_of_Clouds.
- Fig. 23, Simbolo di Liyue, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Liyue?file=Liyue+Emblem+Night.png>.
- Fig. 24, Zhongli, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Zhongli?file=Zhongli+Card.png>.
- Fig. 25, Sumeru, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Sumeru?file=Sumeru.png>.
- Fig. 26, Simbolo di Sumeru, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Sumeru?file=Sumeru+Emblem+Night.png>.
- Fig. 27, Nahida, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Nahida?file=Nahida+Card.png>.
- Fig. 28, Fontaine, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Fontaine?file=Fontaine.png>.
- Fig. 29, Simbolo di Fontaine, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Fontaine?file=Fontaine+Emblem+Night.png>.
- Fig. 30, Furina, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Furina?file=Furina+Card.png>.
- Fig. 31, Neuvillette, https://static.wikia.nocookie.net/gensin-impact/images/7/76/Neuvillette_Card.png/revision/latest?cb=20230814101543.
- Fig. 32, Natlan, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Natlan?file=Natlan.png>.
- Fig. 33, Simbolo di Natlan, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Natlan?file=Natlan+Emblem+Night.png>.
- Fig. 34, Mavuika, https://genshinimpact.fandom.com/it/wiki/Mavuika?file=Mavuika_Card.png.
- Fig. 35, Snezhnaya, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Snezhnaya?file=Snezhnaya.png>.
- Fig. 36, Simbolo di Snezhnaya, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Snezhnaya?file=Emblem+Snezhnaya.png>.
- Fig. 37, La Tsaritsa, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Tsaritsa?file=NPC+Tsaritsa.png>.

- Fig. 38, Inazuma, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Inazuma?file=Inazuma.png>.
- Fig. 39, Simbolo di Inazuma, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Inazuma?file=Inazuma+Emblem+Night.png>.
- Fig. 40, Raiden Shogun, https://static.wikia.nocookie.net/gensin-impact/images/6/60/Raiden_Shogun_Card.png/revision/latest?cb=20241007221517.
- Fig. 41, l'isola di Narukami, https://static.wikia.nocookie.net/gensin-impact/images/c/c7/Narukami_Island.png/revision/latest?cb=20220629031545.
- Fig. 42, Kannazuka, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kannazuka?file=Kannazuka.png>.
- Fig. 43, L'isola di Yashiori, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yashiori_Island?file=Yashiori+Island.png.
- Fig. 44, L'isola di Watatsumi, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Watatsumi_Island?file=Watatsumi+Island.png.
- Fig. 45, L'isola di Seirai, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Seirai_Island?file=Seirai+Island.png.
- Fig. 46, L'isola di Tsurumi, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Tsurumi_Island?file=Tsurumi+Island.png.
- Fig. 47, Nakamura Utaemon nel ruolo di Raijin, Utagawa Kunisada, 1815, Museum of Fine Arts Boston, <https://collections.mfa.org/objects/207571>.
- Fig. 48, Raiden Shogun Carta Personaggio, [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Raiden_Shogun_\(Character_Card\)?file=Raiden_Shogun_Character_Card.png](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Raiden_Shogun_(Character_Card)?file=Raiden_Shogun_Character_Card.png).
- Fig. 50, Castello di Himeji, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Himeji_castle_in_may_2015.jpg.
- Fig. 51, Castello di Matsumoto, https://en.wikipedia.org/wiki/Matsumoto_Castle#/media/File:Matsumoto_Castle_Keep_Tower.jpg.
- Fig. 52, Tenshukaku, <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Tenshukaku?file=Tenshukaku.png>.
- Fig. 53, Scogliere di Byōbugaura, <https://en.wikipedia.org/wiki/Byōbugaura#/media/File:Byoubugaura.jpg>.
- Fig. 54, Estratto del video “Genshin Impact-Tema di battaglia Inazuma: Duel in the Mist”, Genshin Impact, 21 settembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=FYP2dM8RTFM>.
- Fig. 55, Estratti della sezione commenti del video “Genshin Impact-Tema di battaglia Inazuma: Duel in the Mist”, <https://www.youtube.com/watch?v=FYP2dM8RTFM>.

- Fig. 56, *Tanuki*, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Bake-Danuki?file=Wildlife_Bake-Danuki_Archive.png.
- Fig. 57, Splash Art di Yae Miko, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yae_Miko/Gallery?file=Yae_Miko_Wish.png.
- Fig. 58, Kirara, https://static.wikia.nocookie.net/gensin-impact/images/9/90/Kirara_Card.png/revision/latest?cb=20230410061235.
- Fig. 59, Kujō Sara, https://genshinimpact.fandom.com/it/wiki/Kujou_Sara?file=Kujou_Sara_Card.png.
- Fig. 60, Mizuki, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yumemizuki_Mizuki?file=Yumemizuki+Mizuki+Card.png.
- Fig. 61, Arataki Itto, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arataki_Itto?file=Arataki+Itto+Card.png.
- Fig. 62, Ao, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Ao?file=NPC_Ao.png.
- Fig. 63, Aka, https://static.wikia.nocookie.net/gensin-impact/images/f/f7/NPC_Aka.png/revision/latest?cb=20230214083747.
- Fig. 64, Mikoshi Chiyo, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Mikoshi_Chiyo?file=NPC+Chiyo.png.
- Fig. 65, Post annuncio di Itto, <https://x.com/genshinimpact/status/1447502233977851906?s=12>.
- Fig. 66, Estratto dalla sezione commenti del post annuncio di Itto, <https://x.com/genshinimpact/status/1447502233977851906?s=12>.
- Fig. 67, Estratto dalla sezione commenti del post annuncio di Itto, <https://x.com/genshinimpact/status/1447502233977851906?s=12>.
- Fig. 68, Estratto dalla sezione commenti del post annuncio di Itto, <https://x.com/genshinimpact/status/1447502233977851906?s=12>.
- Fig. 69, Ritratto di Inazuma Raigoro, Utagawa Kuniyasu, 1794-1832, British Museum, https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1906-1220-0-466.
- Fig. 70, Splash art di Arataki Itto, https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arataki_Itto/Gallery?file=Arataki_Itto_Wish.png.
- Fig. 71, Danjuro IX nel ruolo di Soga no Goro, Toyohara Kunichika, 1893, <https://ukiyo-e.org/image/aggv/17155>.
- Fig. 72, Susanoo come Gozu Tennō, Utagawa Sadahide, 1858, Östasiatiska Museet, <https://collections.smvk.se/carlotta-om/web/object/113586>.
- Fig. 74, Tokkō-fuku, <https://it.pinterest.com/pin/669769775847548666/>.

-Fig. 75, Veduta posteriore del vestiario di Arataki Itto, *Genshin Impact* (Shanghai: Hoyoverse 2020).

-Fig. 76, Estratto del video “Genshin Impact-Teaser personaggio: Questo sì che è un vero spettacolo! | Arataki Itto”, 8 dicembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=KGjnRThxe7k>.

-Fig. 77, Estratto commento del video “Genshin Impact-Teaser personaggio: Questo sì che è un vero spettacolo! | Arataki Itto”, 8 dicembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=KGjnRThxe7k>.

-Fig. 78, Estratti commento del video “Genshin Impact-Teaser personaggio: Questo sì che è un vero spettacolo! | Arataki Itto”, 8 dicembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=KGjnRThxe7k>.

-Fig. 79, Estratto commento del video “Genshin Impact-Teaser personaggio: Questo sì che è un vero spettacolo! | Arataki Itto”, 8 dicembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=KGjnRThxe7k>.

-Fig. 80, Post Tiktok pubblicato sotto l’hashtag #aratakiitto, 16 febbraio 2024, https://www.tiktok.com/@h.otsuma/photo/7336327532746165510?_r=1&_t=ZN-99l8hfaRWEg.

-Fig. 81, Estratto commento del post Tiktok <https://www.tiktok.com/@getoim/video/7206738813610167557>, 4 marzo 2023.

-Fig. 82, Estratto commento del post <https://www.tiktok.com/@midnightjunkie/video/7201194316273061166>, 17 febbraio 2023.

-Fig. 83, Estratto commento del post Tiktok, <https://www.tiktok.com/@numberoneiittofan/video/7659573069505236256>, 7 luglio 2026.

-Fig. 84, Estratto commento del post Tiktok, <https://www.tiktok.com/@numberoneiittofan/video/7660809405696429345>, 10 luglio 2026.

Ringraziamenti

Questa tesi è il tassello finale di un percorso che, in questi anni, ha avuto i suoi alti e bassi, senza i quali, però, non sarei maturata nella persona che sono adesso. Un percorso che è stato reso possibile anche dal supporto delle persone a cui voglio bene e che mi sono state vicine in questi anni di studio matto e disperatissimo.

Grazie a mio padre Marco, che, con il suo supporto morale e economico, mi ha sostenuta in questi sei anni universitari.

Grazie a mia madre Stefania, che ha saputo spronarmi come solo lei sa fare nei momenti di dubbio.

Grazie a nonno Osvaldo e nonna Nadia, che così tante volte hanno viaggiato dal Piemonte al Veneto pur di non farmi rientrare a Venezia da sola e diventando anche sì clienti VIP degli hotel nel circondario di Padova e Venezia.

Grazie ad Andrea, Rebecca ed Elena, che con le loro shenanigans, interessi (e fictional men) condivisi e profonda amicizia mi hanno dato il dono di sperimentare cosa significhi stare in un gruppo di amiche vere. Shoutout extra ad Andrea per essere anche stata colei che mi ha introdotto a colui che sarebbe diventato il mio fidanzato, non cambiare mai.

Hvala a Lucija, che si è dovuta sorbire i miei scleri e il mio carattere sia come amica che come coinquilina, in parte, in questi anni. Senza i tuoi consigli, supporto (e rant per gli argomenti più disparati), bottiglie di vino e moka di caffè, la mia esperienza universitaria penso sarebbe stata 10 volte meno impattante e unica.

Dulcis in fundo, grazie a Michele arcangelo, “Mika”, l’uomo che sorprendentemente ha trovato in me qualcosa da amare, nonostante le mie abilità sociali di un sasso. Colui che è riuscito, e riesce, ogni volta, a strapparmi il sorriso anche nei momenti dove l’ansia mi riempie la testa. Ogni giorno mi ritengo fortunata come non mai di amarti ed essere amata. Possa questa mia dedica mostrare, in parte, ciò che provo per te, siccome a parole non sono mai brava a esprimermi bene. Sei la miglior lontra partenopea che esista e chiedo scusa per questa dichiarazione diabetica a cui rimedierò tuffandomi nel canale non appena finirò di leggere.

Ma, per tornare seri:

A tutti quanti voi, ありがとうございます.