



Università
Ca' Foscari
Venezia

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

Tesi di Laurea

Alpha, beta, omegaverse!

Il genere omegaverse dal Giappone
all'Italia contemporanea

Relatore

Ch. Prof. Toshio Miyake

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Silvia Rivadossi

Laureanda

Chiara Emanuele
Matricola 842296

Anno Accademico

2019 / 2020

Indice

abstract	IV
要旨	VI
CAPITOLO 1: Introduzione	1
1.1 Fandom, convergenza e partecipazione.....	3
1.1.1 Convergenza mediatica in Giappone: <i>media mix</i>	7
1.2 Boy's Love e omoerotismo al femminile	9
1.3 <i>Omgaverse</i> : stato dell'arte	12
1.3.1 Dai <i>Boy's Love</i> agli <i>omegaverse</i> e la questione del consenso	14
1.3.2 L'approccio <i>queer</i> e il discorso sul genere.....	18
1.4 Quesiti di fondo, metodi e struttura	20
CAPITOLO 2: Nascita e diffusione del genere <i>omegaverse</i>	23
2.1 Fanfiction, fandom e narrativa omo-erotica <i>slash</i>	24
2.1.1 Il fenomeno <i>slash</i> nei <i>fandom</i> di <i>fanfiction</i>	28
2.2 Cosa significa <i>omegaverse</i> ? Origini e definizioni nei <i>fandom</i> internazionali	34
2.2.1 Storia dell' <i>omegaverse</i> nei circuiti <i>slash</i>	41
CAPITOLO 3: Il genere <i>omegaverse</i> in Giappone	50
3.1 Breve storia dei <i>Boy's Love</i> in Giappone e nei suoi <i>fandom</i>	50
3.2 La commercializzazione e il <i>fandom omegaverse</i> in Giappone.....	52
3.2.1 Le opere originali: <i>Omegaverse Project</i>	56
3.2.2 L' <i>omegaverse</i> negli <i>otome games</i> : "Omega Vampire", una breve esperienza dell'autore.....	58
3.3 Conclusioni.....	62
CAPITOLO 4: Il genere <i>omegaverse</i> in Italia	63
4.1 L'indagine sul genere <i>omegaverse</i> in Italia	64
4.1.1 Conclusioni e considerazioni al sondaggio	99
4.2 Interviste singole ai fan	102
4.2.1 Intervista a due scrittrici di <i>omegaverse</i>	107
4.3 Conclusioni	113
CONCLUSIONI.....	115
APPENDICE A.....	116

APPENDICE B.....	129
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	130
SITOGRAFIA.....	133

ABSTRACT

La tesi tratterà il genere narrativo-grafico di stampo omo-erotico *omegaverse* dal Giappone all'Italia contemporanea. In particolare, ne analizzerà gli aspetti omo-erotici e i contesti socio-relazionali dei suoi *fandom* partendo da un confronto critico con gli studi sui *Boy's Love* e sul genere manga *yaoi* a cui molti *fandom* e circoli di *fanfiction slash* riconducono l'origine del genere. Lo scopo nel tracciare un'origine e sviluppo degli *omegaverse* dal Giappone all'Italia, è quello di analizzare le cause che spingono in Italia donne di diversa estrazione culturale ed età ad avvicinarsi a generi erotici più sovversivi e pornografici, ai limiti della violenza. Ci si chiede, in questo senso, come certe tematiche che circolano nei *fandom* giapponesi e internazionali *yaoi/slash*, veicolino insofferenze o reazioni specifiche della società contemporanea a ciò che, riguardo genere, sesso ed erotismo, viene comunemente accettato o ritenuto convenzionale. Si considereranno nella trattazione dell'argomento sia i BL che gli *omegaverse* come forme di "intrattenimento di genere" (Nagakubo Yoko, 2008) che sostengono le potenzialità immaginarie di differenziazioni di genere alternative. Per l'analisi si considerano le teorie dell'attivista e accademica Akiko Mizoguchi che vede l'omo-erotismo pensato per ragazze come una forma di emancipazione femminile possibile in Giappone e Kristine Busse che descrive l'*omegaverse* come una reazione estrema della "donna vittima della biologia e del suo ruolo passivo". Rispetto al tema specifico, l'*omegaverse* è stato descritto come una forma di attivismo culturale (Milena Popova, 2017), come un commentario critico riguardo al sesso e al genere (Marianne Gunderson 2017), come spazio in cui le donne si sentono libere di essere "strange and unusal" (Catherine Tosenberger, 2008). Queste teorie hanno anche prodotto del criticismo che descrive l'*omegaverse* come un approccio essenzialistico al genere (Mafalda Stasi, 2013). In questa trattazione, l'approccio critico a diversi aspetti già trattati servirà per analizzare un contesto, quello dell'Italia contemporanea, non ancora criticato da un punto di vista accademico. Si propongono, quindi, interrogativi inediti, in particolare: cosa spinge le donne italiane ad avvicinarsi a generi più pornografici e *queer* come gli *omegaverse*? Ai quesiti di fondo si risponderà tramite un sondaggio condotto in Italia e interviste ad alcune scrittrici italiane di romanzi *omegaverse*, nel tentativo di indagare le specificità dell'Italia rispetto al tema. Nel farlo si pensa alla sessualità sulla base dei concetti e definizioni espressi da Foucault (1980) che identifica la costruzione del soggetto sessuato come conseguenza di un discorso culturale e si considera la "teoria della performatività di genere" per un approccio non etero-normativo. Inoltre, si considerano schemi interpretativi che riguardano i concetti espressi da Henry Jenkins e Marc Steinberg di convergenza culturale e *media*

mix nel definire e ricercare le appropriazioni/condivisioni culturali all'interno dei *fandom*. La tesi si compone di un capitolo introduttivo di approccio critico ai BL, un capitolo centrale in cui si cerca di definire e collocare l'*omegaverse* e un ultimo capitolo che analizza nello specifico il contesto italiano. In particolare, analizzerà le espressioni omo-erotiche dai Boy's Love al nuovo genere, percezioni e auto-definizioni all'interno dei *fandom* nel contesto culturale dei Porn Studies e Queer Studies.

要旨

本論文では、日本からイタリアまでの「オメガバース」という現象関するイタリア人のファっんたちを研究する。特に、ホ`ーイス`ラブ` 研究し始まり、スラッシュファーンフィクチオンも、イタリアの作品も研究する。この意味で、国内外のやおいスラッシュファンダムで広まっている特定のテーマが、性別、エロティシズムに関して、一般的に受け入れられていて、または従来と見なされているものに対する現代社会の不寛容または特定の反応をどのように伝えるのか疑問に思っている。特定のテーマに関して、オメガバースは、文化的活動の一形態として (Milena Popova, 2017)、性別と性別についての批評的な解説として (Marianne Gunderson 2017)、女性が自由に感じる空間として説明されている。(Tosenberger, 2008) 「奇妙なと普通じゃない」です。ジェンダーへの本質的なアプローチとして見られるオメガバースへの批判を生み出した理論 (Mafalda Stasi, 2013)。したがって、未発表の質問が特に発生する。イタリアの女性がオメガバースなどのよりポルノ的で奇妙なジャンルにアプローチするように促すものは何ですかって聞かれた。基本的な質問は、トピックに関するイタリアの特異性を調査するために、イタリアで実施された調査とオメガバース小説の何人かのイタリア人作家へのインタビューを通して答えられます。この論文は、BLへの批判的アプローチに関する入門章、オメガバースを定義して配置しようとする中心的な章、そして、イタリアの文脈を具体的に分析する最後の章で構

成されている。特に、『ホーイズラブ』から新しいジャンルまでのホモエロティックな表現、ポルノ研究とクワイア研究の文化的文脈におけるファンダム内の認識と自己定義を分析である。

Capitolo 1 - Introduzione

In questo lavoro si intendono analizzare gli aspetti omo-erotici del genere *omegaverse* e i contesti socio-relazionali all'interno dei suoi *fandom*¹, sia per quanto riguarda le auto-produzioni (*fanmade*, *fanworks*²) che le opere originali nella loro diffusione dal Giappone all'Italia contemporanea. In generale, studiare l'erotismo e le sue rappresentazioni contemporanee è importante in quanto fenomeno culturale in continuo cambiamento, che influenza e viene influenzato dalle relazioni all'interno di gruppi sociali e di genere specifici di un contesto locale, in grado di interagire attivamente e passivamente con il mercato globale. *Omegaverse* indica, in generale, un genere narrativo-grafico omo-erotico/omo-romantico per un pubblico prevalentemente femminile, dove i rapporti tra personaggi sono regolati in base alla loro posizione biologico-sessuale di *alpha* (dominanti), *beta* (normali), *omega* (sottomessi), prendendo ispirazione dal comportamento "biologico" dei lupi nei branchi. È un argomento molto recente e quindi interessante per studiare l'evoluzione delle tematiche "classiche" delle opere omoerotiche per ragazze più conosciute come i Boy's Love ボーイズラブ (lett. "Amore tra ragazzi"). Mentre il genere *yaoi* やおい, acronimo delle parole "yama nashi, ochi nashi, imi nashi" 山[場]なし、落ちなし、意味なし (lett. "Nessun culmine, nessun epilogo, nessun senso")³ è stato prima canonizzato in Giappone e poi si è diffuso nei *fandom* online all'estero, il genere *omegaverse* nasce online, nel contesto delle *fanfiction slash*,⁴ e si diffonde come sottogenere BL in Giappone dove viene successivamente commercializzato⁵. In realtà, esiste anche una parte di letteratura online *omegaverse* scritta in inglese in cui le storie dei fan si concentrano su rapporti eterosessuali. I romanzi amatoriali *omegaverse* M/F⁶ sono molto diffusi in comunità e realtà online come Watpad. Tuttavia, in questa tesi verrà trattato il genere

¹ La parola *fandom* deriva dall'unione tra "fan" e "kingdom" (lett. regno) per indicare le comunità di fan che si riuniscono per ripensare e riscrivere le loro opere preferite, arricchendo il mercato e influenzando i consumi. I membri di un *fandom* condividono all'interno della comunità un legame affettivo con le opere, che li porta a discutere la propria visione del mondo attraverso le relazioni con gli altri fan.

² Con i termini *fanmade* e *fanwork* si intendono tutte quelle opere di derivazione e non, prodotte dai fan sottoforma di racconto scritto (*fanfiction*), visivo (*fanart*, *videoclip*), ecc.

³ Con l'acronimo BL si indica il genere Boys Love, genere manga scritto prevalentemente da donne per un pubblico femminile che racconta storie originali romantico-erotiche tra uomini. In Italia i termini Yaoi e BL vengono utilizzati indiscriminatamente senza distinzione. In questo lavoro, si considererà il termine *yaoi* per indicare il genere omo-erotico di origine amatoriale, autoprodotta e parodica, di cui, per certi versi, fa parte anche l'*omegaverse*, e con BL le opere originali pubblicate per il mercato, provenienti dal Giappone.

⁴ Con *fanfiction slash* si intende un genere di produzione scritta senza scopo di lucro, le cui storie riguardano le vicende romantiche e/o erotiche tra personaggi maschili "reali" provenienti da film, serie tv, musica ecc. La parola *slash* sta ad indicare lo slash, "/" che si mette tra due nomi per indicare la coppia interessata (ad esempio Sherlock/Watson per indicare la coppia all'interno della *fanfiction*).

⁵ Una delle raccolte più diffuse è *Omegaverse Project Magazine*, nata nel 2009.

⁶ Male/female, termine utilizzato per identificare i racconti eterosessuali

omegaverse come genere omo-erotico. Questo sia per il suo legame con il mondo *slash* da cui è nato, sia per volerne studiare la diffusione e percezione in Giappone. La maggior parte delle opere pubblicate in Giappone, infatti, sono omo-erotiche e sono state assimilate dal mondo dei *Boy's Love*.

Questo capitolo introduttivo servirà non solo a riassumere gli obiettivi principali della ricerca, ma anche a chiarire i contesti socioculturali che hanno portato alla diffusione del genere *omegaverse*, in particolare in Italia e in Giappone. In questo senso si intende analizzare il *fandom omegaverse* in Italia, partendo dall'etimologia della parola *fandom*, alla critica accademica che spesso i fan sentono distante⁷. Si analizzerà il fenomeno del *fandom* non con l'idea di definirlo in termini di significato oggettivo; il significato non è solo una categoria cognitiva, ma comprende anche la sfera emozionale, personale dei fan che si legano a un'opera di cui sono interessati. Quindi ci si chiederà inizialmente "cos'è il *fandom*" considerando l'impossibilità di tradurre le emozioni dei fan in un'opera critica, ma servirà a capire come gli stessi fan comprendono sé stessi e qual è la loro percezione della comunità di cui si sentono parte⁸. Il genere *omegaverse* verrà studiato in relazione al fenomeno di convergenza culturale e cultura partecipativa⁹ nel cui contesto nascono e si definiscono *fandom* e comunità sottoculturali.

Nonostante il genere sia di fatto nato nel contesto online delle *fanfiction slash* in ambito internazionale, questa ricerca pone il focus sulla diffusione del genere in Giappone e in Italia. Per farlo non si può non associarlo a un genere forse più conosciuto e diffuso nei due paesi che è lo *yaoi*¹⁰. Anche perché una parte del *fandom* italiano ha dichiarato di aver conosciuto il genere *omegaverse* grazie allo *yaoi*¹¹, ma riguardo motivi più specifici, si discuterà in seguito. Inoltre, in Giappone il genere *omegaverse* viene commercializzato assieme ai *Boy's Love*, seppur tra gli scaffali dei negozi venga diviso come sottogenere¹².

Verrà illustrato, inoltre, lo stato dell'arte e le metodologie utilizzate per rispondere agli interrogativi di fondo. Il tutto al fine di comprendere al meglio il contesto socioculturale per ricercare poi più dettagliatamente cos'è l'*omegaverse* e perché è interessante discuterne.

⁷ Secondo quanto affermato da Henry Jenkins (2006), spesso i fan hanno criticato l'approccio critico di alcuni studi dei *fan studies*, ritenendoli troppo distaccati e "astrusi" nel linguaggio rispetto al tema che trattano.

⁸ JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006, pp 12.

⁹ Secondo le analisi fornite da Henry Jenkins in JENKINS, Henry, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, (I ed. 2006) 2007.

¹⁰ Si precisa che anche se il sondaggio condotto in Italia ha rivelato che la maggior parte delle persone proveniva da *fandom* BL, il mezzo più diffuso per fruire del genere *omegaverse* rimane la *fanfiction* e i racconti auto-prodotti.

¹¹ Secondo il sondaggio "*Alpha, beta, omegaverse*" pubblicato online da novembre 2019 ad oggi e diffuso nei circuiti online italiani *omegaverse* e BL

¹² Animehonten, messaggio twitter, 13 Gennaio 2019, 5:35, <https://mobile.twitter.com/animatehonten/status/1084307984765710337>

1.1 *Fandom*, convergenza culturale e partecipazione

Il fan, nell'immaginario comune, viene spesso associato come portatore di un sentimento eccessivo, quasi religioso, nei confronti dell'opera o delle opere per cui si è appassionato. Effettivamente, se si pensa all'etimologia della parola fan, nella sua accezione più "semplice", deriva dal latino "*fanaticus*" (lett. fanatico), termine utilizzato per indicare un individuo ossessionato patologicamente da qualcosa. L'analogia con la religione proviene dall'etimologia della parola fan, quando la si usa per riferirsi a un "culto eccessivo". Comunemente si usa la religione come metafora per riferirsi al *fandom* in quanto all'interno della comunità di "devoti" si condividono valori e credenze. Ma contrariamente a dei devoti religiosi, i fan non sono alla ricerca di una verità sul mondo, non considerano le opere che fruiscono come una verità a cui affidarsi, non è una fede¹³. Altrimenti bisognerebbe assumere che i fan non siano capaci di distinguere la realtà dalla finzione. La caratteristica di condivisione e discussione dei valori a partire dalla passione per un'opera, all'interno di un *fandom*, non è dissimile da quella di un partito politico, di un'associazione culturale, di un club sportivo ecc. Il *fandom* è una forma di affiliazione sociale come altre, le familiarità che ha con le religioni ce l'ha con altrettante forme di comunità in cui i membri condividono pensieri ed emozioni. A riguardo lo studioso Henry Jenkins (2006) propone un accostamento delle pratiche dei fan, più che alla religione, con alla mitologia. Questo perché la mitologia permette di articolare un insieme di valori morali ed etici attraverso le storie in cui gli individui si riconoscono, ma senza credere necessariamente a quella verità. Allo stesso tempo egli non nega che i fan possano provare una sorta di fede nelle storie e nei personaggi dei prodotti di cui fruiscono, ma nel senso di fede nei valori, nel fatto che l'opera contenga qualcosa di valore che merita attenzione, che è diverso dall'assumere che quelle storie siano vere¹⁴.

Ma cosa fanno i fan? Cosa significa e come si definisce un *fandom*? C'è stato un periodo in cui i fan venivano stigmatizzati dai media e forzati a nascondersi per colpa delle cause legali legate al diritto d'autore. Inizialmente, inoltre, sono restii a far conoscere le proprie passioni a chi non le condivide. La cultura convergente (di cui si parlerà più approfonditamente in seguito) descrive il momento in cui i fan assunsero un ruolo centrale nella produzione di opere, diventando soggetti

¹³ BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015, pp. 1

¹⁴ Cfr. Henry, JENKINS, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006, pp. 18-19

attivi, come consumatori che influenzano il mercato¹⁵. Questo grazie alle auto-produzioni¹⁶, agli eventi dedicati¹⁷, alle discussioni online¹⁸ e in generale ai metodi più veloci e facilmente fruibili di diffusione (social network, archivi online, forum, gruppi Telegram, chat ecc.). I *fandom* riscrivono i contenuti di un'opera totalmente o in parte e questi contenuti vengono poi discussi e condivisi dalla comunità, la quale revisiona e riscrive a sua volta. In questo senso, anche la partecipazione e non solo l'auto-produzione è una forma attiva di consumo. I fan non si limitano all'adorazione delle opere originali, che spesso provengono da media mainstream, non accettano una versione ufficiale di un'opera e vedono la proprietà intellettuale come un bene che deve essere condiviso. Tuttavia, i fan non riscrivono le storie perché ne sono insoddisfatti, anzi, arricchiscono l'opera originale offrendo diverse interpretazioni e talvolta la usano come pretesto per socializzare e discutere la visione che hanno del mondo. Usano fantasia e immaginazione per offrire e discutere diversi punti di vista che l'opera non offre "letteralmente"¹⁹. Oggi i *fandom* non sono solo comunità di persone che condividono la passione per un'opera mainstream, si può essere fan anche di un genere di nicchia, magari nato proprio all'interno dei *fandom*, come nel caso dell'*omegaverse*. Questo anche perché i media contemporanei permettono una comunicazione più veloce e una diffusione più ampia, riuscendo ad arrivare a pubblici diversi su canali diversi. Inoltre, una diffusione ampia di un genere che ha avuto origine nei *fandom* attira non solo pubblici variegati, ma anche le industrie dei media²⁰.

Come già accennato, ricercare il significato di *fandom* solo da un punto di vista oggettivo, distaccato, tralascia una parte che è importante per un fan, ovvero il coinvolgimento emotivo, il legame personale con le opere. Il significato di fan, per un fan, sarà sempre connesso alla sua sfera emozionale e ai rapporti sociali che stringe grazie alla sua passione. Tuttavia, esistono diverse teorie accademiche che nel corso degli ultimi decenni hanno studiato questo fenomeno culturale. Da una conversazione al Console-ing Passions del 2001 all'università di Bristol²¹, l'editore e fondatore della rivista *Intesities: The journal of cult media* e autore di *Fan Culture* (2002) Matt Hills, critica l'intervistato Henry Jenkins di non riuscire a dividere criticamente il "giusto" e lo "sbagliato" nel

¹⁵ JENKINS, Henry, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, (1a ed. 2006) 2007.

¹⁶ *Fanfiction* (racconti di finzione scritti dai fan), *fanart* (disegni dei fan ispirati a un'opera), videoclip (montaggi "tribute", lett. tributo, dedicati a una data opera) ecc.

¹⁷ Fiere del fumetto, Comicon (lett. convention sui fumetti), cosplay contest, ecc.

¹⁸ I forum online costituiscono un esempio di realtà sociale online che aiuta e influenza lo sviluppo e la diffusione di un'opera di cui ne espandono l'universo, non solo narrativamente, ma anche interpretativamente

¹⁹ Henry, JENKINS, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006

²⁰ In Giappone il genere *omegaverse* è adesso commercializzato nel mercato di manga e *dōjinshi*

²¹ Riportata nel primo capitolo di JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006

processo di appropriazione da parte dei fan di opere mainstream, accusandolo di essere troppo celebrativo nei confronti del *fandom*. Jenkins, d'altro canto, sostiene che non è necessario che la critica accademica definisca le istanze morali dietro alle pratiche dei *fandom*, perché ci sono tantissimi fenomeni legati alla cultura popolare che non sono motivati esclusivamente da istanze politiche o morali. E riguardo all'aspetto celebrativo dell'accademico che è anche fan, Jenkins identifica tre fasi delle teorie sui *fan studies*. Della prima fase fanno parte le opere critiche che hanno iniziato a usare il metodo etnografico nell'analisi dei fenomeni legati al *fandom*, derivante, in parte, dai metodi di analisi sociologici. Tuttavia, sottolinea, seppur quei lavori hanno avuto il merito di considerare i fan come un'audience attiva, per loro era importante estraniarsi da quello di cui scrivevano. Le loro analisi erano depersonalizzate. Della seconda fase fanno parte gli studiosi di seconda generazione (tra cui si inserisce lui stesso) che hanno cercato di superare la dicotomia spettatore attivo/passivo, resistenza/cooperazione del mercato, basandosi sulla conoscenza ed esperienza personale come membro di un *fandom*. Questo aspetto è stato spesso criticato (dallo stesso Hills che partecipa alla conversazione) per essere un metodo utile a difendere alcuni comportamenti dei fan, tendendo, per coinvolgimento personale, ad oscurarne i lati negativi. Probabilmente alcuni studi sul *fandom* degli ultimi anni Novanta sono stati celebrativi e "sulla difensiva", ma questo potrebbe essere dovuto anche a un immaginario generale più restio a comunicare con quelle nuove forme di affiliazione sociale, anche nel contesto accademico. La terza fase è quella dei cosiddetti aca-fen (dalle parole academic e fan) per indicare persone che sono sia accademici che fan. Gli aca-fen non sentono il problema di dover mescolare le identità di studiosi e di fan, quindi sono più aperti nel parlare della propria esperienza senza sentire per forza il bisogno di difendere la propria comunità. Si sentono cioè liberi di discutere tra loro le varie contraddizioni interne al *fandom*²². Ma si può essere fan e fare critica sul *fandom* allo stesso tempo? Sembra difficile, se non si deve tralasciare l'esperienza emotiva, teorizzare quella che è una reazione a un'opera che si ama. Nel diffondere il sondaggio online sul genere *omegaverse* (che verrà analizzato nei capitoli successivi) nei *fandom* italiani, alcuni fan hanno criticato la parola omo-erotico usato nella descrizione del sondaggio. Per alcuni di loro non era possibile definire un genere nato nel *fandom* con una sola parola e questo evidenziava l'arroganza dello studioso che "pretendeva" di spiegare cosa fosse l'*omegaverse* e perché esistesse. Jenkins sostiene che la produzione accademica è una pratica sottoculturale come altre e come altre ha il proprio linguaggio, obbiettivi e metodi di

²² JENKINS, Henry, Excerpts from "Matt Hills Interviews Henry Jenkins", in *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006

circolazione e i fan sono inevitabilmente al di fuori di questo specifico contesto. Allo stesso tempo, molti di loro hanno potuto studiare all'università, sono diventati accademici, insegnanti, acquisendo gli strumenti per poter studiare teoricamente il *fandom* di cui fanno parte, rifiutando una separazione netta tra sentimenti e critica. Questo perché le considerazioni sulle proprie opere preferite possono essere sia strumento di discussione che spazio per esplorare i sentimenti. È per questo che è molto difficile trovare un linguaggio critico e forme retoriche comprensibili se non si fa parte della comunità che si descrive, ma essere metodologicamente auto-coscienti non è un male per quello che si andrà a dire, perché permette di essere onesti con ciò che si dice²³.

La partecipazione attiva degli spettatori li rende protagonisti nel processo di produzione e di diffusione di opere. Produttori e consumatori occupano ruoli diversi, ma interagenti. Questo aspetto riguarda il già citato processo di convergenza mediatica. Con convergenza mediatica non si può intendere essenzialmente il processo tecnologico che permette a un dispositivo o a un media di unire diverse funzionalità, perché è anche un cambiamento culturale. Sono gli stessi spettatori ad essere interessati a creare connessioni tra contenuti diversi, ciò li porta a cercare una collaborazione con l'industria dei media, alla ricerca di un cambiamento e di nuove forme di intrattenimento²⁴.

“La convergenza si attua all'interno degli stessi strumenti! All'interno delle stesse imprese, nel cervello dei consumatori e nelle comunità di fan”²⁵

Si parla di convergenza anche quando la gente prende i media tra le proprie mani. Oggi i nuovi media vengono utilizzati quotidianamente dalle “persone comuni”, i *fandom* ne hanno sfruttato le potenzialità per auto-produrre, discutere, analizzare, recensire e condividere il tutto, trasformando le opere originali e arricchendole con nuove interpretazioni. La risonanza di questo “rumore” arriva fino alle imprese produttrici che a volte, ancora oggi, attaccano le comunità di fan accusandoli di violazione del diritto d'autore, cercando di oscurarne i propositi, altre volte decidono di cooperare e soddisfarne le esigenze. La diffusione di alcuni contenuti si deve molto alla partecipazione attiva dei consumatori. Le imprese dei media si riferiscono spesso, parlando di convergenza mediatica, all'assorbimento totale dei vecchi media da parte di quelli nuovi. Tuttavia, intendere la convergenza come un semplice cambiamento tecnologico, tralascia i risvolti culturali che causano il cambiamento e influenzano i consumi. In questo processo coesistono due realtà

²³ Cfr. *ibidem*

²⁴ JENKINS, Henry, *Cultura Convergente, Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, (1a ed. 2006) 2007

²⁵ JENKINS, Henry, *Cultura Convergente, Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, (1a ed. 2006) 2007, cit., pp. XL

mediatiche: *corporation* e *grassroots*. La realtà *corporation* è rappresentata dalle imprese di media che cercano di aumentare i profitti, aiutati dalla lealtà dei fandom, e che sono interessate nel velocizzare la diffusione di contenuti oltre che ad aumentarne la quantità e la reperibilità. In questo contesto ogni opera, ogni prodotto, costituisce una possibilità di avvicinare pubblici diversi al mercato, al franchise (promozione transmediale). Le realtà *grassroots* sono invece rappresentate dalle comunità di fan, dai consumatori e spettatori attivi, che partecipano alla realtà *corporation*, interagendo con essa. Queste comunità, più facilitate ad accedere al mercato, “espropriano” le opere originali e ne creano di nuove, avvicinando pubblici “inediti” che normalmente non sarebbero stati interessati al prodotto “di partenza”. Ad esempio, la circolazione online di anime sottotitolati dai fan, ha permesso la fruizione di materiali che facevano parte della cultura pop proveniente dal Giappone e dall’Asia. Questo ha influenzato il mercato di quei prodotti e ha avvicinato pubblici nuovi. Oggi, le fiere del fumetto in Italia sono eventi di interesse anche al di fuori delle comunità di fan²⁶. Essendo la cultura convergente, fortemente legata all’industria dei media, non potrebbe il fandom, essere qualcosa studiato a tavolino? Considerando le funzionalità dei nuovi media, non sembra essere un’esigenza del mercato? Una finestra sempre aperta sui gusti dei consumatori? Probabilmente, oggi, le imprese sanno sfruttare meglio le pratiche dei fan per aumentare i loro profitti, ma il legame tra industria dei media e comunità sottoculturali testimonia anche il problema nel definire i termini della nostra partecipazione alla cultura contemporanea²⁷.

1.1.1 Convergenza mediatica in Giappone: il *media mix*

Con *media mix* si intende la convergenza dei media per come avviene in Giappone. Il fenomeno del *media mix* coincide con il momento di diffusione dell’animazione televisiva negli anni Sessanta. L’*anime* アニメ (abbreviazione di *animēshon*)²⁸ viene inteso come sistema di forme mediatiche interconnesse e l’utilizzo dell’immagine dei personaggi nella promozione delle opere e dei prodotti. Il termine *media mix* non coincide con una sorta di “convergenza tipicamente giapponese”. Tuttavia, determinate forme mediatiche, i prodotti basati sulla figura del personaggio e la diffusione degli *anime* in Giappone a partire dal 1963 con la messa in onda di

²⁶ Lucca comics and games. (n.d.). in wikipedia.com. Il “Lucca comics & games”, che si svolge ogni anno a Lucca in Toscana, è una fiera del fumetto e per appassionati di cosplay, videogiochi, ecc. che nel 2016 ha accolto più di 200 000 visitatori, diventando la fiera del fumetto più grande d’Europa.

²⁷ JENKINS, Henry, *Cultura Convergente, Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, (1a ed. 2006) 2007, pp. XLI-XLIII

²⁸ Con anime si intendono le opere di animazione prodotte in Giappone, i cui disegni sono realizzati su rodovetro

Tetsuwan Atomu 鉄腕アトム (conosciuto in Italia come *Astro Boy*) basato sul manga di Osamu Tezuka, costituiscono il contesto storico che ha portato alla definizione di *media mix*. La costruzione di un franchise basato sul personaggio costituisce, inoltre, un nuovo modo di pubblicizzare un'opera e di organizzare le relazioni tra media.

“Whereas traditionally the method of selling a product was to advertise and sell a product based on its content, after *Tetsuwan Atomu* companies would advertise and sell products by overlapping the commodity image with a character image”²⁹

Il personaggio è un elemento ubiquo che raggiunge destinatari diversi a seconda del media in cui viene iscritto. I diversi media, cioè, comunicano tra loro attraverso l'immagine del protagonista/ dei protagonisti, pur mantenendo le loro caratteristiche. L'industria dolciaria di Tokyo, Meiji Saika, è stata la prima nel 1963 a adottare l'immagine di *Atomu* come sponsor dei cioccolatini, aumentando notevolmente le vendite tra gli appassionati dell'anime o degli altri prodotti interconnessi al personaggio³⁰. La figura del personaggio è elemento fondamentale del *media mix* per due motivi, sia perché permette la comunicazione tra media diversi (quando si pensa all'industria dei Pokemon non si pensa solo al videogioco, ma anche ai gadget, alle trasposizioni animate, agli eventi ecc. viene concepito nel suo insieme), sia perché il personaggio è indipendente dal suo medium di partenza. Questo funziona in quanto da una parte la figura di un personaggio riesce a personalizzare un prodotto (ad esempio un cioccolatino Meiji e un cioccolatino Meiji di *Atomu*), e dall'altra si può diffondere facilmente in una forma materiale, in oggetti quotidiani³¹. La nascita del *media mix* coincide con l'espansione dell'ambiente mediatico nelle vite quotidiane delle persone, che si connette con tutti gli altri aspetti della vita contemporanea³².

Il successo di questo tipo di mercato in Giappone si deve anche al passaggio del paese da un'economia fordista (basata sul secondo settore manifatturiero) e un'economia post-fordista (basata sul terzo settore dei servizi). Ma il problema della diffusione storica del *media mix* non riguarda solo il Giappone, occupa una posizione centrale per capire le nuove forme mediatiche e la

²⁹ STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012, cit., p. IX

³⁰ BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015, pp. 6

³¹ Cfr. ibidem

³² Cfr. STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012

loro comprensione nelle comunità locali e globali. In parte questo è dovuto a un incremento della centralità dell'animazione nipponica nella cultura visiva internazionale (globale) che ha avuto inizio dagli anni Settanta/Ottanta. La nascita del *media mix* in Giappone e della convergenza mediatica, coincidono con le trasformazioni del capitalismo nel mondo dei media che ha caratterizzato gli ultimi decenni e ha un significato che si sovrappone alle trasformazioni globali del capitalismo nella sua forma post-fordista³³. Per capire l'influenza che ha avuto il fenomeno del *media mix* sulle comunità internazionali/europee, si pensi, ad esempio, al boom del merchandise dei Pokemon in Italia iniziato nel 1997 e che si diffonde soprattutto nei primi anni duemila. Generazioni differenti ricordano Pokemon per motivi diversi, chi lo associa alla trasposizione animata, chi al gioco di carte collezionabili, chi ai videogiochi, chi semplicemente si riferisce al mondo Pokemon nel suo complesso. Questo perché, come perfetto esempio di *media mix*, rappresenta un modello di franchise polidimensionale, che sfrutta diversi media attraverso l'immagine evocativa del personaggio (*Pikachu*) e distribuisce diversi prodotti legati allo stesso universo narrativo/produttivo. Il mondo Pokemon si è rivolto a pubblici sempre diversi, adattandosi ai tempi e ai metodi di distribuzione, per questo motivo, ancora oggi, le carte collezionabili Pokemon in Italia sono tra le più vendute del genere³⁴. La fama dei Pokemon in Italia, come anche altri prodotti simili (da *Goldrake* a *Sailor Moon*), ha influenzato fortemente l'immaginario collettivo sul Giappone e sull'intrattenimento per ragazzi. Il concetto di *media mix*, in questo senso, è strettamente legato alle trasformazioni culturali, economiche e sociali, al di là del paese di provenienza. In conclusione, si può affermare che il fenomeno del *media mix* è reso possibile da tre fattori principali: la convergenza dei media, il merchandise basato sull'immagine del personaggio e i cambiamenti degli individui e delle comunità nell'approccio ai media e nell'immaginario collettivo.

1.2 *Boy's Love* e omo-erotismo al femminile

La convergenza culturale permette nuove forme di coscienza globale, che nasce da quello che Jenkins definisce come "nuovo cosmopolitismo pop", intendendo una ricerca da parte dei *fandom* di realtà mediatiche e culturali diverse, probabilmente con il desiderio di sfuggire alle realtà locali³⁵. La voglia di alcuni fan di cercare spazi di intrattenimento che non trovano nella vita quotidiana del

³³ Cfr. *ibidem*

³⁴ Cfr. PELLITTERI, Marco, *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tenuè editore, 2008.

³⁵ BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015, pp. 2

loro territorio, non è solamente un desiderio di scappare da una società che non li comprende, ma riflette la necessità di cercare nuove forme di socializzazione attraverso media culturali differenti. Le interpretazioni nuove delle opere che si condividono all'interno di un *fandom*, servono ad offrire una risposta a tematiche che la società ignora o non tratta da punti di vista interessanti per un fan. Le pratiche dei fan gli permettono di ridiscutere i valori e la loro visione del mondo attraverso un legame affettivo con le opere, un legame sia personale che da condividere con la comunità. Per questo all'interno dei *fandom*, spesso, vengono discusse tematiche inedite, a volte sovversive. Con questa logica si può comprendere meglio perché proprio all'interno dei *fandom* sono nati e si sono diffusi i generi narrativi-grafici omo-erotici per ragazze come i *Boy's Love*, provenienti dal Giappone, ma dagli anni Novanta ad oggi, conosciuti in tutto il mondo. Con *Boy's Love* si intende un genere narrativo-grafico (prevalentemente manga) nato in Giappone sul finire degli anni Settanta che tratta storie romantiche ed erotiche tra uomini destinato ad un pubblico femminile. È considerato essere un genere per le donne scritto da donne e così viene canonizzato in Giappone. Questo genere si è poi diffuso, soprattutto online, nei *fandom* europei e statunitensi e, in alcuni casi, questa diffusione ha portato ad una sua successiva commercializzazione³⁶.

Le storie omo-erotiche e omo-romantiche dei BL si articolano su due figure centrali, il personaggio attivo (*seme*) e il personaggio passivo (*uke*), tutte le altre figure sono assenti o quasi assenti (ad esempio i personaggi femminili raramente esistono oppure hanno un ruolo marginale). Questi ruoli sono molto definiti, non si riferiscono solo alla posizione degli individui nel rapporto sessuale, ma anche al carattere, all'approccio con l'altro nella vita quotidiana, alle scelte di vita ecc. Ad esempio, comunemente, l'*uke* è descritto come timido, sensibile, incapace spesso di accettare l'innamoramento inesorabile con un altro uomo, che cerca di ribellarsi alle avance del *seme*, senza riuscirci. Il *seme* invece è la figura dominante, sicuro di sé, è spesso un uomo di successo sia con le donne che nel lavoro, cerca continuamente di convincere l'*uke* a farsi sottomettere, nella maggior parte dei casi, innamorandosene senza volerlo. Le dinamiche tra *uke* e *seme* sono una rappresentazione inedita di omo-erotismo al femminile, che ha avuto un grande successo anche al di fuori del Giappone. All'interno dei *fandom* si è provato ad applicare queste dinamiche ad opere preesistenti, introducendo una visione apparentemente del tutto lontana dalle opere di partenza, in cui i personaggi non erano omosessuali o in cui le storie non parlavano affatto di erotismo. Da qui, potremmo dire, è nato il termine *yaoi*, che in Italia è considerato un sinonimo di BL, ma in realtà in

³⁶ Alcune case editrici tra le prime che hanno iniziato a pubblicare *Boy's Love* in Italia: Kappa edizioni, Magic Press edizioni, J-Pop Manga

Giappone viene usato per riferirsi alle opere parodistiche tratte da alcuni manga e *anime*, da cui sono state auto-prodotte *fanfiction*, *dōjinshi*, videoclip ecc. in chiave BL. Secondo Akiko Mizoguchi (2008) i BL, come tipo di omo-erotismo pensato per ragazze, rappresentano una forma d'emancipazione femminile³⁷. Le ragazze, cioè, riescono a trovare nelle rappresentazioni erotiche e nelle relazioni tra *uke* e *seme*, uno spazio per discutere e rivedere la propria dimensione personale di erotismo. Non c'è bisogno che le relazioni nei BL rappresentino il vero rapporto sessuale tra persone dello stesso sesso, perché, da come dimostrano diversi sondaggi³⁸, ciò che attrae le lettrici è il momento di tensione, prima dell'atto in sé, una tensione che pervade tutta la storia e scatena l'immaginazione e la fantasia. Spesso questo genere ha preso involontariamente la forma di una critica sociale che riguarda femminismo e rappresentazioni *queer*³⁹. Questo perché attraverso la creazione e il consumo di diversi media caratterizzati dal rapporto omosessuale e/o *queer* tra i personaggi, i fan riescono ad immaginare e ripensare i ruoli egemonici di genere, discutendo e confrontandosi con l'etero-normatività⁴⁰.

È interessante notare come nei *fandom yaoi/BL* ad essere l'oggetto dei fan sia il genere così com'è, non le opere da cui vengono tratti adattamenti in chiave *yaoi/BL*. In altre parole, fino adesso abbiamo definito il *fandom* soprattutto come un insieme di comunità di individui che condivide la passione per un'opera commercializzata dalle imprese dei media e che produce opere di derivazione, ma in realtà, essendo un fenomeno multimediale, non è legato necessariamente a una sola opera mainstream. Si può leggere una *dōjinshi yaoi* su *Naruto* senza essere per forza far parte del *fandom* di *Naruto*. Si può essere appassionati di *yaoi* senza esserlo delle opere originarie da cui i *fandom* producono le parodie sottoforma di *fanfiction*, *dōjinshi*, *fanart* ecc. Questo soprattutto in ambito internazionale, perché in Giappone il genere si è conosciuto prima con la commercializzazione e la canonizzazione da parte delle case editrici, mentre all'"estero" si è diffuso soprattutto tramite la circolazione di materiale online (manga e *dōjinshi*) e dei canali di *fanfiction*⁴¹. Un'analisi più approfondita proprio sui BL verrà fatta nel capitolo dedicato al genere *omegaverse* in Giappone, ma

³⁷ Cfr. O'BRIEN, Amy Ann, *Boys' Love and Female Friendships: The Subculture of Yaoi as a Social Bond between Women*, Atlanta, Georgia State University, 2008

³⁸ Come è risultato da un'analisi sul *fandom* italiano in: EMANUELE, Chiara, *Il genere yaoi nell'Italia contemporanea*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea triennale, 2016-2017, pp. 13-27

³⁹ Con il termine *queer* (lett. "strambo") si intende generalmente quelle minoranze sessuali/di genere che non sono eterosessuali né cisgender. Tuttavia, il termine assume diverse sfumature e a volte viene usato per descrivere anche le comunità omosessuali o, più in generale, come aggettivo per descrivere la comunità LGBTQ+ nel complesso

⁴⁰ WILLIAMS, Alan, Excerpts from "*Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*", in *Rethinking yaoi on the regional and global scale*, Canberra, The Australian National University, 2015

⁴¹ In Italia il sito di *fanfiction* e racconti originali (non tratti da un'opera preesistente) con il numero maggiore di testi pubblicati è EFP.net

<http://www.efpfanfic.net/>

quello a cui serve questa premessa è capire quali esigenze individuali hanno portato alla nascita del genere omo-erotico e omo-romantico *omegaverse* nei *fandom* in Giappone e poi in Italia, esigenze che sono in parte, in comune anche con il genere *yaoi* (storicamente precedente).

1.3 *Omegaverse*: stato dell'arte

Il genere *omegaverse*⁴² o *a/b/o* (alpha/beta/omega) nasce intorno al 2008 nel *fandom* internazionale di *fanfiction slash* della serie tv statunitense *Supernatural* (SPN Fandom)⁴³. Inizialmente, quindi, si è diffuso soprattutto come genere di *fanfiction slash*, per poi svilupparsi come sottogenere *yaoi* anche in Giappone. Proprio in Giappone nel 2009 nasce il magazine *Omegaverse Project* (della casa editrice giapponese Fusion Project), una raccolta mensile di manga e *dōjinshi omegaverse* che ha diffuso sul mercato alcuni dei titoli originali più conosciuti fuori dal Giappone, come *Kashikomarimashita Destiny* かしこまりました、デステイニー e la serie di manga *Honey* ハニー. Gli *omegaverse*, quindi, nascono come produzione scritta, ma si sono diffusi anche come produzione visiva e audio-visiva. In Giappone, Corea e Cina il mezzo più usato è quello grafico (manga, *dōjinshi*, *fanart*, *otome game*⁴⁴ ecc.), in Europa e in Nord America è rimasto prevalentemente quello narrativo. In questa tesi verrà presa in considerazione sia la definizione di *omegaverse* come genere di *fanfiction*, sia come genere grafico (manga, *dōjinshi*, *otome games*, *anime*), volendone studiare gli aspetti e le cause comuni che incoraggiano donne di diversa estrazione sociale, provenienza ed età ad avvicinarsi a un genere omo-erotico più “pornografico” e anticonvenzionale.

Nelle storie *omegaverse*, sono rappresentate società animali con sembianze umane, nelle quali le relazioni sociali tra individui vengono regolate a seconda della posizione gerarchica basata sui rapporti di genere/biologici. In particolare, la società si divide tra *alpha* (dominanti), *beta* (“normali”) e *omega* (dominati), categorie che seguono le regole di accoppiamento immaginarie (il calore, il legame con i membri del branco, la superiorità dell'*alpha* ecc.) tra lupi, cani, lupi mannari

⁴² Il termine *omegaverse* nasce dalla commistione tra le parole *omega* e *universe*, per indicare un universo alternativo le cui dinamiche ruotano soprattutto attorno alla figura dell'omega.

⁴³ Secondo fanlore.com nel 2010 *Supernatural* ha vinto per la prima volta il premio del magazine TV Guide come serie con il miglior *fandom*, per il quale il cast della serie ha prodotto un video in cui ringrazia i fan

⁴⁴ Gli *otome game* 乙女ゲーム, *otome gēmu* (lett. “giochi per signorine”) sono un genere di avventura testuale con tematiche amorose, con cui generalmente, il videogiocatore sceglie con chi e come far proseguire la storia attraverso delle scelte interattive. Uno degli *otome* più famosi, da cui sono state tratte due serie animate, è *Hakuouki Shinsengumi Kitan*, di cui sono usciti numerosi spin-off e adattamenti su diversi media

ecc. Generalmente, oltre ad esserci maschi e femmine, gli individui hanno un secondo genere, rappresentato dall'essere *alpha*, *omega* o *beta*. Gli *omega*, sia maschi che femmine, hanno cicli di calore, ovulazione e la capacità di rimanere incinta. Gli *alpha*, sia maschi che femmine, possono formare un nodo (anche detto “*knot*”) durante il rapporto sessuale e reagiscono al calore di un *omega* che gli provoca un'eccitazione intensa che per molti versi rispecchia quella del calore animale. Attraverso le combinazioni maschio/femmina e *alpha/beta/omega* hanno origine sei diversi generi. Per questo motivo il genere *omegaverse* è stato criticato, perché ha «un approccio essenzialista al genere» (Mafalda Stasi, 2014). Tuttavia, questo approccio può variare molto a seconda di come gli autori e i fruitori interpretano il genere biologico rispetto al ruolo che occupa nella società. Inoltre, la maggior parte delle storie *omegaverse* sono basate su relazioni omosessuali, soprattutto quelle tra *alpha* e *omega*⁴⁵. Altri elementi comuni nelle narrazioni *omegaverse* includono una nuova anatomia umana, comportamenti sociali sessualizzati, l'alterazione del comportamento di lupi e cani adattato a un corpo biologicamente umano (incluso il calore periodico, il forte senso dell'olfatto, organi genitali degli *alpha* in parte simili a quelli dei cani, gravidanza maschile e un legame psichico-vitale, sentimentale e fisico con il partner). (Norabombay, 2015; Busse, 2013).

Questo genere si è diffuso ampiamente in Italia su diversi canali (pagine Facebook dedicate, post e discussioni su Tumblr, forum e blog online) ed è considerato sia un genere letterario che un sottogenere *yaoi*, a seconda della provenienza delle comunità di fan. Il carattere transmediale dei *fandom* ha permesso a questo genere di diffondersi in forme diverse, tanto che ancora oggi, non è ampiamente canonizzato ed è diventato una sorta di schema narrativo per diverse opere con contenuti omo-erotici e/o omo-romantici (dalla narrativa m/m⁴⁶, alle *fanfiction slash*, fino ai manga dal Giappone). Rispetto al genere *yaoi*, il pubblico *omegaverse*, seppur prevalentemente femminile, sembra essere più diversificato, anche per le svariate forme che il genere ha assunto cambiando *fandom* e canali di diffusione. Inoltre, la cosa interessante, per questa tesi, non sono solamente il rapporto *alpha/omega* e i perché dietro alla dicotomia uomo-attivo/uomo-passivo, ma le varie rappresentazioni, nelle storie *omegaverse*, di società genderizzate, fondate su uno stretto legame tra sesso biologico, genere e orientamento sessuale.

⁴⁵ Destinationtoast, post di Tumblr, 2013-2014

<https://destinationtoast.tumblr.com/post/59371807212/its-time-for-fandom-stats-omegaverse-edition-in>

⁴⁶ Con narrativa m/m, *male/male* (lett. “maschio/maschio) si intende un genere omo-erotico e/o omo-romantico non tratto da opere esistenti. La letteratura m/m è più seguita anche da un pubblico lgbtq+ rispetto alle *fanfiction slash*, con cui condivide alcune tecniche narrative. Questo da quanto è emerso ricercando su circuiti Facebook in Italia come le pagine “Narrativa M/M & Letteratura LGBT” e “Il mondo degli M/M”.

Anche se è vero che la maggior parte delle storie che fanno parte di questo immaginario trattano la relazione tra una sola coppia di individui (*alfa/omega*) essendo tutta la società divisa in queste categorie le dinamiche che interessano la coppia si rispecchiano su tutta la comunità di individui, invece nei *Boy's Love* la coppia spesso rappresenta un'eccezione in una realtà quotidiana regolata dall'eteronormatività. Ogni storia, a seconda di come costruisce la propria società genderizzata, offre spunti di riflessione su identità di genere ed erotismo differenti. Inoltre, le rappresentazioni erotiche sembrano essere molto più esplicite e violente ai limiti del pornografico con la violenza che viene giustificata dalla natura inevitabile di *omega* o di *alpha*, identità con cui i protagonisti lottano ogni giorno. Queste caratteristiche hanno spinto diversi studiosi (Milena Popova, Kristine Busse, Marianne Gunderson, Mafalda Stasi) ad indagare questo fenomeno da diversi punti di vista. Dall'approccio *queer* e le interpretazioni sul genere, al discorso sull'omoerotismo nella letteratura del fandom, alla sessualità sovversiva come attivismo culturale. La maggior parte degli studi sull'*omegaverse* pervenuti fino ad ora riguardano soprattutto l'analisi del genere nei circuiti di *fanfiction slash*, perché è da lì che probabilmente il fenomeno ha avuto origine. In questo lavoro, però, si considererà anche la commercializzazione del genere avvenuta in Giappone che ha poi comportato una seconda fase di diffusione più legata ai *fandom* BL che a quelli *slash*.

1.3.1 Dai Boy's Love agli *omegaverse* e la questione del consenso

Non essendoci ancora una critica accademica consolidata rispetto al tema specifico, lo studio propone approcci interpretativi, che si ispirano alle definizioni e agli studi precedenti sullo *yaoi*/BL; dalla concezione del fenomeno BL come spinta all'emancipazione femminile proposta da Akiko Mizoguchi, all'inclusività e le trasformazioni dell'erotismo pensato per ragazze che sfiora i concetti di violenza/consenso e bisogno di erotismo sovversivo, come spiega Kristine Busse (2013)⁴⁷. In particolare, si cerca di andare oltre l'interpretazione psicanalitica dello *yaoi* come forma di escapismo e simbolo di insoddisfazione sessuale femminile, interpretazioni date, per esempio, da Mori Naoko (2010), che interpreta il BL come lettura liberatoria volta all'auto-erotismo, o come espressa da Otomo Rio (2010) che lo definisce come pornografia femminile. Andare oltre tale approccio non significa rifiutarlo a priori, ma in questo caso, volendo ricercare le origini dell'*omegaverse* tra BL e innovazione dello stesso (soprattutto all'interno dei *fandom* che ruotano

⁴⁷ BUSSE, Kristina, Excerpts from "Pon Farr, Mpreg, Bonds, and the Rise of the Omegaverse", in *Fic: Why Fanfiction is Taking over the World*, Dallas, TX: BenBella, 2013, pp. 288–94

attorno a entrambi i fenomeni) si considerano sia i BL che gli *omegaverse* come una forma di “intrattenimento di genere” che “sostiene le potenzialità immaginarie di differenziazioni (di genere) alternative”⁴⁸. La scelta di prendere in considerazione gli studi sui BL per tale analisi è importante per capire meglio come e perché sia avvenuta una sorta di appropriazione/collocazione del genere tra i *dōjinshi* e i manga originali in Giappone, con uno sguardo su come si sta diffondendo il fenomeno anche in Italia e come viene percepito, attraverso un sondaggio effettuato tra le varie community *yaoi/slash* online.

In generale, si considera in questo lavoro la sessualità sulla base dei concetti e definizioni espressi da Foucault (1980) che identifica la costruzione del soggetto sessuato come conseguenza di un discorso culturale e si considera la teoria della performatività di genere elaborata da Butler (1990)⁴⁹ per un approccio non etero-normativo. Inoltre, si utilizzeranno ricerche precedenti riguardo al fenomeno dell’omo-erotismo “al femminile”, da Akiko Mizoguchi (2008) che considera i BL l’unico spazio in Giappone che soddisfa in modo sostenibile l’erotismo femminile, ad Amy Ann O’Brien (2008) che vede il manga come mezzo di socializzazione di massa e di nicchia allo stesso tempo. Questo renderà possibile individuare, nel caso specifico degli *omegaverse*, tendenze e identità di genere nuove che si sviluppano nella società globalizzata contemporanea e come l’appartenenza a questi *fandom* cambi la visione della società di chi ne fa parte, i comportamenti, le auto-definizioni, sia singoli che comunitari.

Si sottolinea che, data anche la mancanza di un corpus teorico-critico consolidato sugli *omegaverse*, la ricerca avverrà soprattutto sui vari canali online giapponesi e internazionali: “fanlore.com”, che offre una vera e propria wiki in cui si elaborano definizioni e interpretazioni sulle pratiche dei *fandom* analizzando anche le discussioni online tra fan; “animeplanet” che presenta una lista dei migliori manga *omegaverse* originali; “animeclick.com” ecc. A dire il vero, parte della critica ha già iniziato a interessarsi al fenomeno *omegaverse* nel contesto culturale dei *Queer* e *Porn Studies*⁵⁰. In particolare, Kristine Busse, curatrice del *Transformativeworks Journal*, ha già dato una propria definizione di *omegaverse*, con particolare enfasi sull’aspetto erotico che non quello relazionale, anche se si può pensare che i due fenomeni si influenzano vicendevolmente. Busse pone

⁴⁸ NAGAKUBO, Yōko, *Josei-tachi no ‘kusatta yume’ yaoi shōsetsu: Yaoi shōsetsu no miryoku to sono mondaisei* [Yaoi fiction as women’s “rotten” dreams: Positive and negative attributes of yaoi fiction], Tokyo, Yuriika 39, 2007, pp. 142–47.

⁴⁹ BUTLER, Judith, *Concluding Unscientific Postscript, in Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge, 1990, pp. 135-41.

⁵⁰ I *Porn Studies* nascono dalla rivista accademica omonima pubblicata nel 2014 dalla casa editrice Routledge, che riguarda lo studio della pornografia. Le due editrici, Feona Attwood e Clarissa Smith, descrivono la rivista come la prima rivista internazionale, sottoposta a continue revisioni, dedicata ad esplorare criticamente i prodotti considerati come pornografici. In questa tesi ci si riferirà ai *Porn Studies* come ad un contesto critico in cui si inseriscono le tematiche erotiche analizzate.

l'attenzione sulla caratteristica comune, nella narrativa *omegaverse*, dell'*omega* che "va in calore". Spesso conosciuto in inglese come *heat* (lett. febbre) il calore, impone all'*omega* un bisogno biologico-sessuale di essere sottomesso da un *alpha*, ai limiti del consenso, configurando un rapporto consenziente e allo stesso tempo inevitabile. Se da una parte Busse descrive l'*omega* come simbolo del ruolo femminile tradizionale vittima della biologia, questa trattazione lo intende anche come simbolo di una reazione estrema all'interesse mediatico contro la violenza sulle donne e la questione del consenso⁵¹. Si ipotizza che tale interesse abbia creato, evidentemente, un bisogno da parte dei *fandom yaoi/slash* di esprimersi in termini estremi, ammettendo la violenza come massima espressione del consenso. In altre parole, l'*omega* rappresenta la libertà femminile che accetta la sottomissione perché è lei a deciderlo. La fase del calore di un *omega* non si risolve solo in sesso estremo, inseminazione canina (del *knotting* si parlerà più approfonditamente in seguito), stupri di massa da parte degli *alpha* ecc., ma anche nel legame (*bond*). Spesso durante o alla fine dell'atto sessuale, l'*alpha* marchia (il più delle volte mordendo sul collo o sulla nuca) il suo *omega*, creando un legame e suggellando un'unione al contempo carnale e sentimentale, il cui *bond* è impossibile da spezzare. Il legame coinvolge entrambi i partner e li porta a "sentire" l'altro profondamente, captandone preoccupazioni e saggiandone l'amore; quindi il sesso estremo è allo stesso tempo estrema devozione e abbandono alle cure del compagno. Questo dimostra non solo una reazione sociale al moralismo sui generi non convenzionali (come ad esempio la *mpreg*⁵²), ma anche un bisogno, soprattutto da parte del pubblico femminile, di un erotismo che possa essere anche pornografico. L'atto sessuale non è fine a stesso, in quanto integrato da un'analisi dei sentimenti che si sprigionano durante un atto crudo e violento come la sottomissione forzata ai danni di un *omega*, costretto biologicamente a subire, e il dominio dell'*alpha*, costretto biologicamente a sottomettere. Il concetto di potere e di consenso era già presente nei manga e nelle opere *yaoi/BL*, il rapporto tra *seme* e *uke* è spesso caratterizzato da episodi di dubbio consenso, in cui l'*uke* sembra rifiutare le attenzioni del *seme* che non si preoccupa di chiedere il "permesso". Tuttavia, da un sondaggio del 2017 condotto in Italia nelle comunità di fan BL⁵³, è emerso che gli aspetti più interessanti del genere erano, per la maggior parte dei rispondenti, le vicende amorose tra i personaggi, più che il rapporto sessuale esplicito. Contrariamente a quanto riscontrato nella

⁵¹ Si pensi ad esempio al recente movimento femminista contro le molestie sessuali nato nel 2017 conosciuto come "Me too" o "#Metoo" a seguito delle accuse pubbliche di violenza al produttore cinematografico Harvey Weinstein. Il movimento è diventato virale sui social network ed è stato discusso in numerosi talk show in tutto il mondo.

⁵² *Mpreg* è un termine utilizzato per intendere "male pregnancy" (lett. gravidanza maschile).

⁵³ EMANUELE, Chiara, *Il genere yaoi nell'Italia contemporanea*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea triennale, 2016-2017, pp. 13-27

recente indagine sul genere *omegaverse* (2019), dove gli stessi appartenenti al fandom BL che hanno partecipato si sono detti più attratti dagli *omegaverse* per i contenuti espliciti e i rapporti sessuali di dubbio consenso.

In un contesto in cui le campagne femministe combattono contro una «cultura dello stupro» (Milena Popova, 2017), per un'educazione migliore riguardo la questione del consenso, sembra chiaro che il discorso sia diventato controverso e molto discusso nelle società contemporanea euro-americane⁵⁴. Popova, che studia l'argomento come fan, scrittrice e lettrice di fanfiction erotiche e come sopravvissuta a una violenza sessuale, individua una sorta di «zona grigia» in cui non è chiaro determinare se un rapporto sia stato completamente consenziente. Per farlo analizza alcuni casi mediatici e legali a cui, afferma, scrittrici e lettrici di *fanfiction* si sarebbero riferite con il termine *dubcon* (lett. "dubious consent", dubbio consenso). *Dubcon* è un termine usato per la prima volta come tag⁵⁵ sul sito Archive of Our Own (o "aO3"), un archivio online creato dai fan per i fan per facilitare l'accesso e la fruizione delle opere autoprodotte, che ha raccolto circa quattro milioni di *fanwork* totali nel 2018⁵⁶. È di fatto un sito che permette di organizzare i lavori trasformativi (*fanfiction*, *fanart*, videoclip, metadata, ecc.) provenienti da diversi *fandom* ed è patrocinato da OTW, acronimo di Organization of Transformative Works⁵⁷. Di queste quattro milioni di opere, circa un milione e mezzo sono segnalate con le voci "mature" (lett. maturo, per indicare contenuti per adulti) e "explicit" (lett esplicito) e la community di produttori e fruitori è costituita prevalentemente da donne e persone *non-binary*⁵⁸ (lett. non binarie). È in questo contesto che Popova afferma di aver letto per la prima volta il termine e il concetto di *dubcon*. È l'idea secondo cui, per qualche ragione, in alcune storie erotiche il consenso non è ben definito, perché non ci si vuole limitare a chiarire le differenze tra un rapporto consenziente e uno non consenziente.

It is ultimately stories like these, where consent is a vast grey area between "yes" and "no", mired in power relations and inequalities, that I find offer the most nuanced and productive engagements with the issues, and that I focus on in my research⁵⁹.

⁵⁴ POPOVA, Milena, "*Slight dub-con but they both wanted it hardcore*": *Erotic fanfiction as a form of cultural activism around sexual consent*, Bristol, University of the West of England, Tesi di dottorato, 2017, pp. 6-7

⁵⁵ Secondo fanlore.com i tag sono delle parole o brevi frasi descrittive, usate come metadata per indicare una caratteristica o un genere di *fanwork*. Permettono di identificare un'opera prodotta dal *fandom* e di indicizzarla online. La ricerca tramite tag è un metodo ampiamente diffuso su diversi social network (instagram, twitter, tumblr ecc.).

⁵⁶ Archive of Our Own. (n.d.). In fanlore.com, https://fanlore.org/wiki/Archive_of_Our_Own, 2018

⁵⁷ Un'organizzazione no-profit gestita dai fan che mira a fornire accesso alla storia dei fandom e alle culture dei fan.

⁵⁸ Coloro che non si riconoscono nella dicotomia di genere maschio/femmina.

⁵⁹ POPOVA, Milena, "*Slight dub-con but they both wanted it hardcore*": *Erotic fanfiction as a form of cultural activism around sexual consent*, Bristol, University of the West of England, Tesi di dottorato, 2017, pp. 9-10

Le discussioni nelle comunità di *fanfiction* sulla sessualità e sul consenso fanno parte di un panorama più ampio di attivismo femminista, inteso come uno spazio in cui le donne e le persone *non-binary* e/o *queer*, si sentono libere di confrontarsi sull'argomento⁶⁰. Costituisce, quindi, un contributo significativo al discorso sul genere e sulla sessualità. Recentemente Kristina Busse (2018) ha suggerito che le ineguaglianze sociali delle storie *omegaverse*, in realtà, riproducono «la fantasia dell'uguaglianza sessuale». Autori e fruitori apprezzano il genere pur consapevoli dei "problemi" legati al consenso e usano attivamente le caratteristiche dell'impostazione narrativa *omegaverse*, incluso il suo presunto essenzialismo di genere, per analizzarli e discuterne⁶¹.

In questa tesi, in particolare, si ricercano i motivi che hanno portato i *fandom* BL/*omegaverse* a riconoscersi e condividere idee sulla questione di genere e sulla società, diffondendo nuove concezioni di erotismo al femminile e come queste stesse concezioni siano veicolate da un'idea di Giappone che offre, evidentemente, ai *fandom* la possibilità di soddisfare esigenze erotiche *queer* e/o non convenzionali. Inoltre, come Busse afferma:

"All these stories use A/B/O tropes to interrogate gender and sexuality as well as sexual orientation and cultural assumptions. And when successful, these stories are not only hot and allow our beloved sex objects to get and stay together in bonded bliss but they also interrogate some of the issues and prejudices of our day"⁶²

Questo genere di storie ci spinge a ridiscutere sessualità, orientamento sessuale e le loro implicazioni sociali e culturali. Non solo permettono di soddisfare un bisogno erotico personale estremo fruendo contenuti più pornografici e/o anticonvenzionali (come i contenuti *dubcon*), ma anche di interrogarsi su come fruitori e produttori intendono e immaginano il genere sulla base delle proprie esperienze culturali.

1.3.2 L'approccio *queer* e il discorso sul genere

⁶⁰ Il concetto di "queer female space" è stato espresso da Marienne Gunderson (2017) nel descrivere l'*omegaverse* come una sorta di commentario critico riguardo sesso e genere.

⁶¹ POPOVA, Milena, Excerpts from "Dogfuck Rapeworld": *Sexual Scripts and Consent in the Omegaverse*, in "Slight dub-con but they both wanted it hardcore": *Erotic fanfiction as a form of cultural activism around sexual consent*, Bristol, University of the West of England, Tesi di dottorato, 2017, pp. 86-90

⁶² Cfr. ibidem

Marienne Gunderson (2017) spiega come il genere *omegaverse* riscrive e ridefinisce sesso e genere in ambito narrativo. Lo descrive come un insieme di *trope*⁶³ che includono comportamenti e immaginari animali (in particolare quello dei lupi) che ripensano il sistema riproduttivo umano e le dinamiche di dominanza-sottomissione sessuale, mai eguali, tra individui⁶⁴. Le specificità di questi schemi narrativi sono spesso adattate al contesto e al *fandom* di provenienza, in quanto gli autori e i fan scelgono quale schema utilizzare per poter dare un'interpretazione personale riguardo genere e sesso. Quindi l'*omegaverse* risulta altamente personalizzabile a seconda di quanto influiscono le dinamiche sociali nei rapporti sessuali e/o amorosi tra i protagonisti. Ma quale tipo di comprensione sul genere e sul sesso produce l'*omegaverse*? È impossibile assumere qualcosa rispetto al sesso biologico che non sia già l'espressione di un'identità di genere, perché il genere è ciò che rende il corpo a noi intellegibile, è anche il modo in cui definiamo e comprendiamo il corpo biologico. Come risultato, il genere diventa l'origine del sesso biologico e non viceversa. Questa prospettiva è stata, tuttavia, criticata perché non terrebbe conto della realtà materiale di vita vissuta.

“This tension between sex and gender, matter and meaning, body and power is carried into the *omegaverse*”⁶⁵

Nelle storie *omegaverse* la biologia influenza fortemente tutti i tipi di “comportamenti di genere”, ponendo l'enfasi sugli aspetti sociali del sistema *omegaverse*, descrivendo dettagli su come le differenze gerarchiche tra *alpha* e *omega* si ripercuotono sulle regole della società e sulle sue pratiche culturali. Questo permette di affrontare la comprensione di sesso e genere senza essere limitato da situazioni reali. In questo modo può essere possibile parlare di tali tematiche esaminando conseguenze e situazioni di una società basata sul genere utilizzando una logica di finzione. Non è importante sottolineare gli aspetti irrealistici di questo universo narrativo, ma è interessante capire cosa comporta il considerare un uomo inevitabilmente portato (dal suo sesso biologico) a farsi sottomettere sessualmente (ma non solo) da un altro uomo. Gunderson sostiene che la letteratura *omegaverse* (*fanfiction*, romanzi m/m ecc.) rappresenta un corpus critico sulle varie interpretazioni del genere che definiscono le relazioni tra individui. L'*omegaverse*, come *trope*,

⁶³ Una *trope* è uno schema narrativo, una struttura letteraria che si adatta a generi diversi è, di fatto, una tecnica specifica per portare avanti una narrazione. Esempi di *trope*: *dubcon* (rapporti sessuali di dubbio consenso), AU (lett. universo alternativo, dove si cambia completamente l'ambientazione originale, ad esempio i personaggi di Harry Potter negli anni venti), *Pon farr* (presenza di una forza psico-chimica tra due individui che li rende incapaci di evitare un rapporto sessuale) ecc.

⁶⁴ GUNDERSON, Marienne, *What is an omega? Rewriting sex and gender in omegaverse fanfiction*, Blindern, University of Oslo, Tesi di dottorato, 2017, pp. 11-33

⁶⁵ Cfr. ibidem

è importabile in qualsiasi prodotto *fanfictional* basato sull'ipotetico "what if" (lett. cosa succederebbe se), in cui il materiale canonico viene riscritto in ottica *a/b/o*. Si presta, quindi, ad essere utilizzato come strumento interpretativo, come schema logico e narrativo in cui iscrivere l'intera storia, che sia sottoforma di racconto scritto, di manga, di *fanart*. Scrivendo il personaggio maschile come *omega* si immagina l'esperienza femminile vissuta da un individuo biologicamente uomo. Come risultato di questo "doppio genere" vengono codificati i comportamenti sessuali femminili iscrivendoli in una norma maschile nuova, permettendo di pensare al sesso e al genere in modo alternativo, da punti di vista che prima non esistevano, come quello di un personaggio maschio che è anche *omega*, *alpha* o *beta*.

1.4 Questi di fondo, metodi e struttura

Questa ricerca vuole porre l'attenzione sull'*omegaverse* e la sua potenzialità di inglobare caratteristiche simili ad altri generi auto-prodotti e non (come lo *yaoi/BL*), risultando particolarmente inclusivo e versatile sia nelle grafiche (nel caso di manga *dojinshi* ecc.) che nelle tematiche (fluidità dell'orientamento sessuale e identità sessuale dei personaggi). In riferimento specifico all'*omegaverse*, la trattazione si chiede: qual è l'origine del genere *omegaverse*? Come ha influito la sua diffusione sui "fandom queer" online e non? Perché viene ricondotto al Giappone se, di fatto, sembra essere nato all'interno dei *fandom* euro-americani? Come influiscono le relazioni e le percezioni all'interno di un *fandom* di questo tipo sulla produzione di opere (che siano manga, anime, *ff* ecc.)?

Per rispondere, inizialmente, si cerca di individuare quali sono i metodi di fruizione e diffusione del genere *omegaverse* all'interno dei *fandom* in Italia, considerando il potere mediatico dei fan nell'ambito della convergenza mediatica e dell'aspetto partecipativo di queste comunità sottoculturali. Inoltre, si ricercano le origini del genere nel belpaese e come l'*omegaverse* è legato ai *fandom yaoi/BL* e al fenomeno *fujoshi*⁶⁶ individuandone differenze e similitudini. Le differenze e le similitudini si ricercano per comprendere le esigenze comuni di *fandom* femminili di diversa provenienza che li spingono a diffondere e produrre generi che trattano tematiche sessuali

⁶⁶ Il termine *fujoshi* 腐女子 (lett. "ragazze avariate") viene usato per indicare il *fandom* BL in Giappone. L'appellativo si è diffuso anche in ambito internazionale (in Italia si utilizza prevalentemente la parola "yaoista, yaoiste") per descrivere le appassionate di prodotti a tema *yaoi/BL*. Tuttavia, mentre in Giappone con *fujoshi* si descrive un gruppo molto specifico di persone, per interessi, età, genere e pratiche sociali, in Italia si usa in modo più generico per riferirsi alle fruitrici di prodotti omo-erotici provenienti dal Giappone e non viene associato a un *fandom* o a un gruppo di consumatrici specifico.

soversive e che soddisfino una sorta di “queer female space” (lett. spazio femminile *queer*), dove le donne si sentono libere di esplorare e discutere desideri ed esigenze erotiche nuove.

Questo serve, soprattutto, a studiarne i risvolti culturali (idea di genere, di orientamento sessuale, rivalutazione dei valori e dei pregiudizi sul genere), che si ripercuotono sui rapporti sociali singoli e comunitari.

Si cerca, inoltre, di individuare dove possibile, i modi in cui desiderio e sessualità più o meno *queer*, sono veicolati all’interno dei *fandom* online in ambito globale e italiano e come portino a un interesse e poi a una determinata ‘idea di Giappone’.

Per farlo è stato condotto un sondaggio in Italia, distribuito a partire da Novembre 2019, nei vari circuiti online di *omegaverse*, romanzi *m/m* e *yaoi/BL*:

- Pagine facebook (Yaoi ITA, The Rejected PB Team – scan ita, Yaoi Italia, Narrativa M/M & Letteratura LGBT, Il mondo M/M ecc.);
- Chat, gruppi telegram a tema *yaoi* e *omegaverse* (chat semi-pubbliche a cui si accede tramite invito);
- Forumfree.com e forumcommunity.com (Yaoi Fantasy forum, blog wattpad di scrittura ecc.);
- Conversazioni private con autori e fan (partecipazione attiva dell’autore alla ricerca).

Si precisa che il sondaggio è stato condotto esclusivamente nei circuiti *slash* e *yaoi/BL* in Italia perché non sarebbe utile, in questo contesto, studiare la percezione degli individui estranei al concetto di *fandom*, che non fanno parte di comunità online e che non si sono avvicinati a generi omo-erotici per ragazze. La percezione dell’“esterno” verrà analizzata rispetto a quanto testimoniano i fan quando si riferiscono a familiari, affetti e persone che non condividono il loro stesso interesse. Anche perché, come si è detto precedentemente, non sarebbe possibile studiare le pratiche dei fan estraniandosi dalla loro esperienza emotiva e legame affettivo a un genere e/o a un’opera. Questo secondo i presupposti di *indicalità* e *riflessività*, concetti secondo cui nessuna interpretazione è indipendente dal suo contesto e non esiste una realtà oggettiva osservabile, i fan sono coloro che danno senso e significato a ciò che fanno. Le domande del sondaggio sono state divise in categorie per ricercare: i metodi di fruizione e diffusione del genere *omegaverse* nei *fandom* italiani, il rapporto personale dei fan con il genere e come influenza il loro modo di relazionarsi all’interno e all’esterno del contesto online. Nel questionario è stata data la possibilità ai rispondenti di lasciare liberamente una mail per poter approfondire l’argomento, grazie a questo è stato possibile contattarli per sottoporli a un’intervista scritta (ne sono state fatte 20 in totale). Inoltre,

verranno presentati due romanzi *omegaverse* che sono stati pubblicati in Italia, tramite lettura e analisi dei testi e intervista scritta alle due scrittrici (Sara Coccimiglio e Mary Durante).

Il lavoro è stato diviso in quattro capitoli, compreso quello introduttivo. Il secondo capitolo “Nascita e diffusione del genere *omegaverse*” serve a ricercare la “storia” del genere nel contesto internazionale di *fanfiction slash*; il terzo e il quarto riguardano rispettivamente il genere per come nasce e si diffonde nei *fandom* dal Giappone (“Il genere *omegaverse* in Giappone”) e nei *fandom* in Italia (“Il genere *omegaverse* in Italia”). Questo studio si articola considerando due fasi nella diffusione dell’*omegaverse*, una prima fase in cui nasce e si diffonde nei circuiti online di *fanfiction* negli Stati Uniti e nei paesi europei (compresa l’Italia), una seconda fase dove viene veicolata dai *fandom yaoi/BL* in Italia, a partire dalla commercializzazione del genere avvenuta in Giappone.

I dati raccolti e la partecipazione di alcune fan alla ricerca servono a supportare la mia tesi, secondo cui le fan in Italia ricercano l’*omegaverse* sia come reazione alle restrizioni della società che non permette loro di esprimere le proprie idee di erotismo e genere (anche sovversive e più pornografiche), sia come metodo per vivere liberamente la propria sessualità. Inoltre, offre al pubblico femminile e/o *queer* uno spazio per socializzare, che ricodifica e ripensa il genere omo-erotico/omo-romantico all’interno di *fandom* differenti.

Capitolo 2 - Nascita e diffusione del genere *omegaverse*

Come anticipato nel capitolo introduttivo, il genere *omegaverse* attraversa una prima fase di diffusione all'interno dei circuiti internazionali online (Livejournal.org, Archiveofyourown.org, ecc.) di *fanfiction slash*. Per questo motivo i primi studi accademici sull'argomento riguardano prevalentemente l'analisi degli aspetti letterari del genere (Busse, 2013; Popova 2017; Gunderson 2017; Hellekson 2014). È necessario affrontare criticamente il discorso sulle *fanfiction* proprio perché l'*omegaverse*, prima della commercializzazione in Giappone (primo decennio del 2000), era conosciuto come sottogenere alternativo di opere omo-erotiche/omo-romantiche per ragazze, basate su personaggi reali (genere *slash* e narrativa m/m). Come sottolineano Kristina Busse e Karen Hellekson in *The fanfiction studies reader*, gli studi sulle *fanfiction* costituiscono uno strumento utile e accessibile agli studenti ricercatori come spazio per interrogarsi su diversi temi: la relazione produttore-consumatore, i concetti di identità individuale e comunitaria, la performatività e la scrittura e riscrittura dei personaggi per come avviene online. È uno dei *fanwork* più studiati nell'ambito dei *fan studies* e questo permette di avere un corpus teorico più vasto, che può costituire una base critica per studiare altri tipi di opere auto-prodotte (*fanart*, cosplay, videoclip, ecc.). In quanto prodotto transmediale, la *fanfiction* non è solo un'opera di scrittura analizzabile dal punto di vista letterario, ma permette di esplorare le pratiche delle comunità sottoculturali online e le opere che producono⁶⁷.

Questo capitolo serve a raccogliere le definizioni e le teorie sulle *fanfiction*, in particolare quelle *slash*, per introdurre lo studio dell'origine e della diffusione come auto-produzione scritta del genere *omegaverse*. Inoltre, contiene un breve excursus sulla terminologia *omegaverse* utile per descrivere le dinamiche erotiche e non all'interno di queste narrazioni e le origini del genere nei *fandom* internazionali per come le intendono i fan. Questo perché sarebbe inutile descrivere qualcosa in termini accademici troppo estranei alle definizioni date dai fan, che definiscono concetti e aspetti narrativi già codificati e interpretati all'interno dei *fandom*. Infine, poiché spesso la *fanfiction slash* viene considerata una versione "non-giapponese" del genere Boy's Love e viceversa, viene introdotto il discorso dell'*omegaverse* in Giappone per legare la prima fase di diffusione del genere come genere narrativo *slash* alla seconda fase di commercializzazione e diffusione come opera audiovisiva e grafica.

⁶⁷ BUSS Kristina, HELLEKSON Karen, *The fanfiction studies reader*, Iowa city, University of Iowa Press, 2014

2.1 *Fanfiction, fandom* e narrativa omo-erotica *slash*

Fanlore.com definisce la *fanfiction* come un'opera narrativa di finzione scritta dai fan per i fan i quali scelgono come testo "sorgente" un'opera o un personaggio già esistente e ne riscrivono le caratteristiche secondo i propri gusti e interessi. Il termine in questa tesi verrà utilizzato nella forma *fanfiction* e non *fan fiction*, seppur entrambi corretti. Alcuni fan ritengono che l'utilizzo di *fan fiction* sia proprio di chi non fa parte di alcun *fandom* e non ne conosce le dinamiche. Tuttavia, generalmente, la critica accetta come corretto l'utilizzo di *fan fiction* anziché *fanfiction*⁶⁸.

Il sito sottolinea come la *fanfiction* si sia diffusa nei *fandom* grazie alle *fanzine*⁶⁹ online.

Precedentemente, la loro circolazione prevedeva necessariamente un contatto fisico con gli altri fan. I fan si dovevano incontrare agli eventi, conoscersi, scambiarsi gli indirizzi affinché fosse possibile il passaggio di *fanfiction* via posta all'interno dei pochi membri di un dato *fandom*. Con l'avvento di Internet e dei nuovi metodi di socializzazione online, si è passati da *fandom* costituiti da pochi individui, spesso da persone che già si conoscevano in altri contesti (scuola, lavoro, paese di provenienza), a migliaia di persone riunite su forum, blog, siti dedicati, chat pubbliche. I nuovi *fandom* sono costituiti prevalentemente da persone che non si conoscono personalmente, che solitamente utilizzano degli pseudonimi, dei *nickname* per riferirsi gli uni agli altri, provengono da paesi diversi, parlano diverse lingue. E nonostante questa differenza, il massiccio uso dell'anonimato e l'aumento del numero di individui che commentano e condividono le opere online, le relazioni all'interno del *fandom* non sono "cambiate". D'altro canto, i fan si relazionano tra loro condividendo la passione per un'opera, si riconoscono grazie a uno specifico interesse comune, che li fa sentire parte di una comunità attraverso il legame emotivo con l'opera.

Il termine *fanfiction* stando a *Brave New Words: The Oxford Dictionary of Science Fiction* pubblicato nel 2007, proviene dai *fandom* di opere fantascientifiche e precede gli anni 1940. Tuttavia, originariamente si riferiva sia alle opere pubblicate in una *fanzine* che alle opere di finzione sui fan⁷⁰. I primi *fandom* legati alla fantascienza si sono formati negli anni 1920 attorno alle riviste pulp⁷¹ provenienti dagli Stati Uniti e si sono in seguito differenziati con l'avvento dei

⁶⁸ BAKER-WHITLAW, Gavia, ROMANO, Aja, *A guide to fanfiction for people who can't stop getting it wrong*, The Daily Dot press, Giugno 2014

⁶⁹ Nato dalla commistione delle parole *magazine* e *fan*, con *fanzine* inizialmente ci si riferiva alle riviste auto-prodotte dai fan, in generale indicano le pubblicazioni amatoriali dei *fandom* derivate da un'opera d'origine.

⁷⁰ Le *fanfiction* sui fan sono anche conosciute come *faan fiction*

⁷¹ Raccolte di racconti provenienti da diversi generi: fantascienza, horror, soprannaturale, western, guerra, noir, ecc. pubblicate negli anni 1920. Le riviste pulp venivano prodotte utilizzando un tipo di carta scadente che le rendeva facilmente fruibili dato il costo

film e della televisione⁷². Secondo fanlore.com il *fandom* SF (*science fiction*) nasce grazie alle lettere dei fan agli autori pubblicate “in colonne” nel magazine pulp *Amazing Stories*. Poiché le lettere pubblicate sulla rivista contenevano l’indirizzo di chi le scriveva, i fan hanno iniziato a scriversi tra loro, a fondare i primi club locali, fino a creare *fanzine* per scambiarsi storie e pubblicare *fanfiction* destinate ad altri fan⁷³. Tuttavia, non si può affermare con certezza che questo tipo di produzione scritta sia nata esattamente nel 1930, perché dipende dai presupposti su cui si basano le diverse definizioni di *fanfiction*. Se si pensa alla *fanfiction* come a un’appropriazione di un personaggio o di una storia preesistente, allora si potrebbe dire che sia l’Eneide di Virgilio, che lega l’origine dei Romani agli eroi Greci dell’Iliade, che le opere di finzione di Shakespeare basate su personaggi storici esistiti, sono delle *fanfiction*. Le storie riscritte dai fan non sono solo delle reinterpretazioni di opere conosciute, sono un metodo per socializzare, per offrire un punto di vista che non era stato considerato e dividerlo con altri fan. È dal confronto con gli altri all’interno dei *fandom* che nascono nuove forme di auto-produzione e condivisione. In alcuni casi l’opera originale viene dimenticata, o utilizzata come pretesto per poter scrivere e immaginare universi narrativi alternativi. Tanto che i *fandom* di *fanfiction slash*, per esempio, possono essere considerati dei *fandom* a parte, indipendenti dalle varie opere originali da cui le ff sono tratte. Kristine Busse (2014) descrive un momento in cui le relazioni tra fan, media e accademia sono cambiate e di cui la *fanfiction* ne è un esempio rappresentativo. Mentre tra gli anni 1980 e i primi 1990 studiosi come Jenkins e Bacon-Smith hanno teorizzato le pratiche dei fan raccogliendo le *fanfiction* e gli *artwork* distribuiti via posta e raccolti dai fan nelle *fanzine*, gli studiosi di oggi, con l’avvento di Internet, sono cresciuti avendo una disponibilità sempre maggiore di certe opere. Il 2012 ha segnato il passaggio da una diffusione elitaria e di nicchia delle *fanfiction* a una mainstream e conosciuta anche al di fuori delle singole comunità di fan. In questo stesso anno, infatti, viene pubblicata l’opera di E. L. James, *Cinquanta sfumature di grigio*, originariamente una *fanfiction* di *Twilight*, divenuto Best Seller secondo il *New York Times* e che ha superato le vendite dell’opera originale da cui era tratta⁷⁴. Tanto che si potrebbe tranquillamente affermare che quasi nessun appassionato della trilogia letteraria (e in seguito cinematografica) sia

inferiore rispetto a libri e a giornali. In alcuni casi queste riviste possono essere considerate precursori dei fumetti moderni. Ci sono diversi romanzi e rappresentazioni considerati come i “classici” della fantascienza che in origine erano stati pubblicati a puntate nelle riviste pulp. Basti pensare allo scrittore Isaac Asimov che pubblica nel 1951 per la rivista *Galaxy Science Fiction* *Tyrann*, che poco tempo dopo nello stesso anno diventerà parte della trama del romanzo *The Stars like Dust*.

⁷² WESTFAHL, Gary, *The Popular Tradition of Science Fiction Criticism*, *Science Fiction studies*, Luglio 1999

⁷³ La prima *fanzine*, *The Comet*, è stata pubblicata nel 1930 da Raymond Arthur Palmer e pubblicata dal Science Correspondence Club di Chicago.

⁷⁴ BUSS Kristina, HELLEKSON Karen, *The fanfiction studies reader*, Iowa city, University of Iowa Press, 2014, pp. 5

al corrente della storia originale dalla quale è nata. Questo cambiamento suggerisce che i lettori sono sempre più interessati alla storia di per sé, quindi molte *fanfiction* vengono scritte e pubblicate anche al di fuori dei *fandom* e sono sempre più indipendenti dall'opera da cui vengono tratte. Non sono più solo i fan di una certa opera a produrre *fanfiction*, ma anche chi condivide un semplice interesse e vuole esercitare la propria passione per la scrittura. La *fanfiction* ha stabilito un suo proprio *fandom*⁷⁵, diventando una pratica consolidata su diverse piattaforme online e suscitando l'interesse di studi accademici contemporanei. Kristine Busse (2014) suddivide in sei categorie la ricerca degli aca-fen sulle *fanfiction* in base ai diversi approcci interpretativi e alle teorie analizzate:

- *La fanfiction come interpretazione dell'opera originale* (Henry Jenkins, 1995; Kurt Lacaster, 2001; Will Brooker 2002). Gli studi si focalizzano sul testo d'origine e analizzano la *fanfiction* come esempio e spunto interpretativo per l'opera originale.
- *La fanfiction come pratica sociale* (Camille Bacon Smith, 1992; Roberta Pearson, 1997). Le *fanfiction* sono un mezzo attraverso il quale analizzare le comunità di fan e studiare come si relazionano tra loro nel condividere e produrre queste opere.
- *La fanfiction come discorso sociopolitico* (Patricia Frazier Lamb and Diana L. Veith, 1986; Sara Jones, 2002). Le comunità di fan sono studiate in termini di riappropriazione di stampo femminista e/ queer del testo originale.
- *La fanfiction come pratica individuale di identificazione sociale e culturale* (Matt Hills, 2002; Cornel Sandvoss, 2005). La *fanfiction* diventa semplicemente un modo attraverso cui i fan interagiscono tra loro. Viene messa in primo piano l'emotività specifica dei singoli fan e il rapporto con il loro oggetto di *fannish*⁷⁶ per analizzare le motivazioni psicologiche e motivazionali individuali.
- *La fanfiction come metodo per conoscere le risposte del pubblico*. Abercrombie e Longhurst (1998) teorizzano un modello che chiamano "il paradigma spettatore-performance". Secondo questo modello i nuovi media dovrebbero invitare il pubblico a offrire risposte complesse e diversificate ai prodotti che distribuiscono. Non dovrebbero volere una visione binaria in cui il pubblico recepisce senza reazioni il messaggio del prodotto di partenza, ma qualcosa che sovverta l'ideologia prevista, che offra nuove prospettive e interpretazioni.

⁷⁵ BUSS Kristina, HELLEKSON Karen, *The fanfiction studies reader*, Iowa city, University of Iowa Press, 2014, pp. 7

⁷⁶ Con il termine *fannish* si intende la pratica dei fan nell'"adorare" un media e/o prodotto televisivo, cinematografico, narrativo ecc., spesso riferito al pubblico femminile si utilizza il termine *fangirling*.

- *La fanfiction come strumento pedagogico* (Henry Jenkins, 2008). Con l'aumento del numero di giovani lettori e scrittori online, la fanfiction può essere anche un mezzo d'apprendimento. Funzionale nell'esercitare la scrittura, leggere e imparare altre lingue, tradurle. Non a caso esistono singoli e gruppi di traduttori online che ripubblicano versioni tradotte di *fanfiction* provenienti da diversi paesi⁷⁷.

Di tutte queste teorie e istanze accademiche riguardo il fenomeno *fanfiction* online, in questa tesi, verrà "trascurata" l'analisi letteraria del genere, preferendo trattare la *fanfiction* come spazio per esplorare questioni sociali e relazionali interne ai *fandom*. E per introdurre, quindi, il discorso sul fenomeno *slash* che ha investito i circuiti di *fanfiction* su internet. Tra i *fan studies* di *fanfiction*, molti studi accademici si sono focalizzati sulle comunità femminili di fan, dove il genere *slash* diventa di particolare interesse tra gli anni Ottanta e Novanta e lo è ancora oggi (Busse, 2014). Nel saggio del 1986 di Patricia Frazer e Lamb e Diana L. Veith *Romantic Myth, Transcendence e Star Trez Zines*, gli autori forniscono una spiegazione complessa del motivo per cui le narrazioni di finzione male/male risultano così attraenti per il pubblico femminile. Concludono che il genere omo-erotico/omo-romantico *slash* permette una visione dell'amore e del rapporto sessuale alternativa alle concezioni etero più tradizionali, permette cioè l'eguaglianza tra i generi degli individui coinvolti. Entrambi gli uomini delle coppie *slash* conservano caratteristiche stereotipate sia maschili che femminili, portando avanti un'idea di uguaglianza nel rapporto che permette alle lettrici di identificarsi con entrambi i ruoli. Al contrario, Joanna Russ (1985) in *Pornography by Women for Women, with Love* si concentra sulla sessualità esplicita contenuta in molte *fanfiction slash*, più che sull'aspetto psicologico ed emotivo nel desiderio di identificazione con i ruoli dei personaggi. Russ descrive la *fanfiction slash* come l'unica forma di pornografia non-commerciale destinata alle donne. Piuttosto che celebrare la sovversività politica e sessuale del genere, Sara Gwenllian Jones (2002) in *The Sex Lives of Cult Television Characters*, concentra l'analisi su alcuni elementi della trama della storia sorgente e delle opere scritte di derivazione. Le storie *slash* cercano di impedire il verificarsi di una storia d'amore eterosessuale, o meglio, le ambientazioni sono spesso ostili al romanticismo tradizionale. Allo stesso tempo, se gli show e i testi d'origine invitano ad abbinamenti (*pairing*) *slash*, nella finzione questi accoppiamenti si ritrovano in contesti domestici assimilabili a quelli tradizionali. Se da una parte il genere *slash* resiste alle impostazioni

⁷⁷ I romanzi amatoriali di N. J. Lycs come "Un omega per il branco" e "I protettori del branco" disponibili e acquistabili su amazon.it in formato e-book sono stati tradotti e resi disponibili in Italia grazie al lavoro di fan italiane come Sonja K. e Alessandra Magagno

etero-normative dei prodotti di partenza, Jones sostiene che spesso ne rinforzano le nozioni pur essendo all'interno di una coppia omosessuale.

Nel prossimo sotto capitolo, verranno approfondite origini e definizioni del genere *slash* e le sue implicazioni sottoculturali nei circuiti di *fanfiction*.

2.1.1 Il fenomeno *slash* nei *fandom* di *fanfiction*

Con *slash* si intende un genere di opere prodotte dai fan dove uno o più personaggi dello stesso sesso si ritrovano a vivere situazioni sentimentali e/o sessuali tra loro. Può essere inteso anche come verbo, in inglese *to slash*, quando si vuole dare un'interpretazione omo-erotica a una storia originale. La tradizione *fannish* sostiene che il termine ha avuto origine tra le *fanfiction* di Star Trek The Original Series, quando la sigla K/S è stata usata per una storia in cui il rapporto tra Kirk e Spock era intriso di tensione sessuale. Questa etichetta ha permesso di differenziare le *fanfiction* dedicate principalmente alle relazioni sessuali, da quelle sull'amicizia tra i due personaggi. Con l'aumento dei *fandom* di serie tv e opere cinematografiche, il simbolo “/” divenne comune per indicare una relazione sessuale tra personaggi dello stesso sesso. È il momento in cui il genere viene individuato e canonizzato dai fruitori e produttori di *fanfiction*. L'uso del simbolo “/” è simile a quello di “x” che si usa per indicare le coppie seme e uke nei BL che ne identifica anche il ruolo, mentre lo *slash* non ha questo significato e possono verificarsi scambi di ruolo tra le parti. Ma quando un'opera scritta può essere definita di tipo *slash*? Poiché le prime comunità *slash*, temendo una stigmatizzazione da parte dei media tradizionali, hanno mantenuto un basso profilo, le definizioni di *fanfiction slash* non sono state discusse e chiarite fino a quando i *fandom* non si sono spostati online. Questo spostamento ha comportato una generalizzazione nell'utilizzo del termine. Se prima i fan utilizzavano il termine per riferirsi a coppie dello stesso sesso prevalentemente maschili non canoniche, adesso con *slash* ci si può riferire a un genere di *fanfiction* contenente accoppiamenti omosessuali per coppie reali sia canoniche che non⁷⁸. In diversi momenti i fan hanno cercato di definire esattamente cosa è *slash* e cosa no e perché ha suscitato l'interesse delle comunità femminili. Fanlore.com divide questi momenti a seconda dei diversi approcci dei fan rispetto all'utilizzo del termine *slash*:

⁷⁸ Per coppie canoniche (o canon) si intende coppie di persone che sono gay anche nella realtà, non solo nelle opere di derivazione (in questo caso si parlerebbe di coppie non-canon)

- *It's only slash if it's about a same-sex couple.* Questa definizione esclude le coppie eterosessuali sia canoniche che non (meglio conosciute come *het slash*).
- *It's only slash if it's about a non-canon or unconventional relationship.* Per alcuni fandom è escluso che il genere slash possa includere coppie canoniche (come Brian/Justin della serie *Queer as Folk US* o Willow/Tara in *Buffy the Vampire Slayer*).
- *It's only slash if it's about the slow evolution of feelings between partners.* Una delle prime definizioni riguardava la necessità di trattare una specifica evoluzione nei sentimenti della coppia *slash* rappresentata, ma nel tempo è diventata marginale. Numerose *fanfiction slash* sono prive di uno sviluppo dei sentimenti dei personaggi o sono puramente pornografiche, prive di una trama articolata.
- *It's only slash if they were both straight before they met each other.* Questa accezione dello *slash* potrebbe risultare vagamente omofoba nell'assumere che i personaggi non sono veramente gay, ma semplicemente, condividono per caso o inevitabilmente un sentimento. Tuttavia, spesso è servita per la necessità di distinguere il genere *slash* con un pubblico femminile da quelle prettamente gay (si parla in questo caso di *gay fiction*).
- *It's only slash if it's part of an established slash fandom.* Più che di una definizione, si tratta di una reazione iniziale contro il proliferare di piccoli *fandom* online e singoli scrittoriscrittrici, argomentando che una componente necessaria del genere è la discussione e riscrittura dei personaggi di un'opera originale all'interno della comunità *slash*.
- *It's only slash if it's written by a slasher.* Tale caratteristica è possibilmente una reazione al pubblico esterno ai *fandom* e in risposta alle numerose *fanfiction* parodistiche sul genere, sostenendo che "non è *slash* se non è stata scritta dai fan per i fan".
- *It's only slash if it's written about characters from an existing source text, not original characters.* Con la crescita della popolarità del genere di romanzi amatoriali m/m, qualcuno ha iniziato a utilizzare il termine "original slash" per riferirsi a narrazioni di finzione (sia pubblicate che amatoriali) più vicine alla letteratura pornografica gay tradizionale. Molti *slasher* ritengono che il termine *slash* può riferirsi soltanto alle opere di derivazione scritte dai fan, non alle *fiction* originali.

In questa tesi si considera con *slash* tutto ciò che prevede un accoppiamento di personaggi reali dello stesso sesso all'interno di una discussione interna al *fandom*, che avvenga o meno la

produzione scritta di *fanfiction*. In particolare, quando, all'interno di un fandom, lo *shipping*⁷⁹ riguarda persone reali è *slash*, quando riguarda personaggi di finzione è *yaoi* (utilizzato anche nel mondo *fanfiction* in Italia anche per opere non provenienti dal Giappone). Oltre a chiarire le varie definizioni del genere date dai fan, è interessante capire perché questo genere si è diffuso nei *fandom* femminili e come viene recepito dalle comunità di *fanfiction* online. I fan hanno spesso dibattuto sull'argomento "Why slash?" (lett. Perché slash), tanto che ci si riferisce alle discussioni sull'argomento come al dibattito *Why slash debate*, di cui fanno parte numerose diserzioni e argomentazioni online scritte dai fan e dagli aca-fen. La persistenza di questo dibattito riflette l'idea che essere *slasher* è una questione legata all'identità e all'auto-definizione per alcuni lettori e scrittori, più che una preferenza per una coppia di personaggi all'interno di un *fandom*. Un esempio di *Why slash debate* è un post dell'utente Shoshanna, fan attiva su piattaforme come Livejournal.com e AO3, pubblicato nel 2011:

"I found slash in my early twenties, at a time when I was a lot younger and a lot less secure than I am now (and I'm no model of glorious self-assured stability now). I was still trying to feel my way into integrating the sexual and nonsexual parts of my own life, trying to figure out how having sex with someone changed, or didn't change, the ways I related to them in other contexts, daytime contexts. I was desperately glad to find a genre of literature that addressed that question front and center."

Il genere *slash* permette di riflettere sulle implicazioni del rapporto sessuale nella vita quotidiana. Spesso tutta la trama ruota attorno al rapporto intimo tra i protagonisti e come condiziona i comportamenti esterni. Anche se non è importante conoscere nel dettaglio cosa c'è al di fuori del rapporto sessuale, le storie *slash* permettono di sottolinearne le ripercussioni sentimentali ed emotive. La centralità del rapporto più o meno esplicito tra i protagonisti non è sempre una costante, ma la maggior parte delle discussioni sulle *fanfiction* si focalizzano sulla narrativa omoerotica esplicita⁸⁰. Le storie che affrontano le questioni sul genere e la sessualità che riscrivono un testo d'origine, sovvertendone il messaggio iniziale, sono esempi ideali di prodotti anticonvenzionali che gli studiosi dei media amano trattare. Sia nelle discussioni accademiche che amatoriali, l'analisi

⁷⁹ "Abbreviazione di "relationshiping". L'attività di accoppiare i personaggi di una data opera in relazioni (non necessariamente ma anche) omosessuali, consumando o producendo lavori amatoriali quali fanfiction, fanart o altro sulle ship di proprio interesse. Il termine "coupling" viene utilizzato per lo più in Giappone e in Asia, mentre "shipping" è di uso comune nei Paesi euroamericani" BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015

⁸⁰ BUSSE, Kristina, HELLEKSON Karen, Excerpts from "Fan identity and feminism", in *The fanfiction studies reader*, Iowa city, University of Iowa Press, 2014, pp. 76

della *fanfiction* viene spesso ridotta ai suoi aspetti erotici. Ma interrogarsi sull'erotismo permette di studiare il coinvolgimento di chi scrive e di chi legge con il genere e il sesso. In particolare, il genere *slash* può essere inteso anche come piacere pornografico per un pubblico prevalentemente femminile. Aiuta a riscrivere e riconfigurare la cultura mainstream sul porno e l'erotismo dedicato alle donne. Può sovvertire i paradigmi tradizionali di genere, per permettere a lettori e scrittori di identificarsi con diversi personaggi che condividono un rapporto sessuale apparentemente paritario. Nelle coppie *slash* non c'è una donna come "elemento debole", o meglio, le disparità dei ruoli maschio-femmina non sono dovuti alla biologia⁸¹. A questo proposito ci si chiede perché sembra avvenire una sorta di identificazione delle donne in personaggi maschili e in rapporti omo-erotici/omo-romantici? Occorre fare un passo indietro rispetto all'origine del genere *slash* che è legato soprattutto al mondo dei media tradizionali (TV e film). La TV è una fonte accessibile di materiale di finzione utilizzabile e condivisibile dai fan. Affinché ci sia un'appropriazione da parte dei fan deve crearsi una forte empatia con i personaggi dell'opera audio-visiva e narrativa originale. Chi sente una forte empatia per un protagonista tende a identificarsi. Ma perché questa identificazione avviene con la figura dell'eroe maschio e non con l'eroina femmina? L'eroe è solitamente il protagonista ed è colui che si confronta con gli stravolgimenti della storia. Se le donne avessero culturalmente interiorizzato certi valori, potrebbero sentire la figura dell'eroina come svalutata di per sé in quanto donna, indipendentemente dal copione. Inoltre, anche quando le donne protagoniste vengono mostrate come potenti e forti spesso vengono associate all'essere particolarmente belle e seducenti, una visione distante dalla realtà di molte donne, soprattutto giovani, che si interessano e si appassionano a serie televisive e film. Quindi, se una donna vuole essere l'eroe e non l'eroina, se si vuole appropriare della figura dell'eroe per creare qualcosa di nuovo e raccontarne dei lati che l'opera originale non ha considerato, e non vuole escludere dalla riscrittura sesso e vita sentimentale, perché dovrebbe scrivere dal punto di vista di un personaggio femminile? L'identificazione con un altro genere significa liberarsi dai tabù legati al proprio. Libere dagli stereotipi sulle protagoniste femminili, identificandosi con un protagonista maschile, le donne possono affrontare interrogativi sulla propria sessualità e discuterne. Se una fan preferisce identificarsi con un personaggio maschile, perché la controparte amorosa non può essere femminile? Se non è presente un personaggio femminile è assente la distinzione nella coppia in base al sesso, è un rapporto tra eguali. C'è sempre una figura più debole e una più forte, una passiva e una attiva, ma non ce n'è una essenzialmente inferiore. Ovviamente queste considerazioni non sono

⁸¹ Cfr. Ibidem

assolute e cambiano a seconda della percezione individuale di genere, ma offrono una rappresentazione non convenzionale anche della sessualità maschile essendo utilizzata dalle fan donne per un pubblico di donne. M. Fae Glasgow (1991) rifiuta l'idea che il suo interesse per lo *slash* sia legato all'identificazione personale con i protagonisti, affermando di provare interesse nell'esercitare una sorta di controllo amatoriale sui corpi maschili, a volte, sessualizzandoli.

"[...] Isn't manipulation and watching so much fun? I never, ever, insert myself into the character story [...] I'm just fascinated by them. Plus, I'm prurient and salacious and simply adore to watch."⁸²

Scrivendo e leggendo di cose che non possiamo sperimentare direttamente, possiamo immaginare situazioni erotiche ideali non limitate o interpretate dalla nostra esperienza reale. Molti fan e accademici concordano con il sostenere che *slash* rappresenta un modo di ripensare e riscrivere la mascolinità tradizionale. Jenkins (2006) sostiene che il genere affronta alcuni "blocchi sociali" che impediscono l'intimità tra due uomini in una rappresentazione.

When I try to explain slash to non-fans, I often reference that moment in Star Trek: The Wrath of Khan where Spock is dying and Kirk stands there, a wall of glass separating the two longtime buddies. Both of them are reaching out towards each other, their hands pressed hard against the glass, trying to establish physical contact. They both have so much they want to say and so little time to say it. Spock calls Kirk his friend, the fullest expression of their feelings anywhere in the series. Almost everyone who watches that scene feels the passion the two men share, the hunger for something more than what they are allowed. And, I tell my nonfan listeners, slash is what happens when you take away the glass. The glass, for me, is often more social than physical; the glass represents those aspects of traditional masculinity which prevent emotional expressiveness or physical intimacy between men, which block the possibility of true male friendship. Slash is what happens when you take away those barriers and imagine what a new kind of male friendship might look like. One of the most exciting things about slash is that it teaches us how to recognize the signs of emotional caring beneath all the masks by which traditional male culture seeks to repress or hide those feelings."

—Henry Jenkins, "Confessions of a Male Slash Fan," SBF r, May 1993

Ci sono aspetti della mascolinità tradizionale che impediscono l'espressività emotiva dei personaggi maschili. Lo *slash* libera quell'emotività da una cultura maschile tradizionale che cerca di reprimere

⁸² JENKINS, Henry, Experts from "Normal female interest in men bonking" in *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006, pp 69.

e stigmatizza quei sentimenti. Per riprendere l'esempio citato, *slash* è quello che accade quando si toglie il vetro tra Kirk e Spock, quando si immagina tra loro un legame emotivo che è nel sottotesto dell'opera originale, che viene letto dai fan, ma che non viene rappresentato direttamente. Quindi il genere *slash*, seppur seguito principalmente da un pubblico femminile, risulta essere altamente inclusivo perché ridefinisce il ruolo maschile in un rapporto sessuale e sentimentale, indipendentemente dal suo legame con una realtà osservabile. Stimola la comprensione del genere e le sue implicazioni nei rapporti sociali. Allo stesso tempo, però, la quasi totale assenza di personaggi femminili nelle *fanfiction slash* è stato ritenuto un elemento che riflette la misoginia di chi scrive e legge. Così come la femminizzazione del personaggio maschile su cui si accumulano spesso umiliazioni sessuali e l'implicazione palese o nascosta che "lo vuole davvero", dimostra una certa dose di omofobia. Tuttavia, leggere e scrivere di uomini in uno spazio prevalentemente femminile può essere un modo per le donne di affrontare i propri sentimenti nei confronti di una società suprematista maschile. Il fatto di non voler rappresentare personaggi femminili forti non è solo significativo di una certa misoginia da parte delle donne, evidentemente il personaggio femminile forte è colei che scrive e legge di coppie omosessuali *slash*⁸³. Inoltre, le ragioni per cui vengono scritte *fanfiction slash* non sono proprie di maschi gay, bensì generalmente di donne appartenenti alla classe media dai diversi orientamenti sessuali⁸⁴.

Concludendo, il genere *slash* presenta notevoli contraddizioni e paradossi, ma in generale, presenta immaginari che decostruiscono ciò che può essere definito come "la norma". Viene prodotto nel tentativo di cercare risposte su noi stessi, in un mondo che crea l'identità in termini di sessualità, risponde sfidando e riorganizzando quella sessualità, identità. Se le opere *slash* sembrano essere innovative, ma vagamente omofobe, non riflettono forse il mondo contraddittorio e confuso in cui vivono le donne? Se lo *slash* sembra contraddittorio o sembra voler raccontare più di un tipo di storia in relazione alla sessualità e al genere, rispecchia, in fondo, i sentimenti degli autori e l'immaginario che hanno della società contemporanea a cui partecipano.

⁸³ GLASGOW, M. Fae, "Two Heads are Better Than One", SBF i, Maggio 1993

⁸⁴ JENKINS, Henry, Experts from "Normal female interest in men bonking" in *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006, pp 74-75.

2.2 Cosa significa *omegaverse*? Origini e definizioni nei *fandom* internazionali

Il genere *omegaverse* nasce intorno al 2008 nel *fandom* internazionale di *fanfiction slash* della serie tv statunitense *Supernatural* (SPN Fandom). Inizialmente, quindi, si è diffuso soprattutto come genere di *fanfiction slash*, per poi svilupparsi come sottogenere *yaoi/BL* anche in Giappone.

Con *omegaverse* o A/B/O (alpha/beta/omega), si intende un genere narrativo-grafico di stampo omo-erotico/omo-romantico per ragazze⁸⁵. Nelle storie *omegaverse*, sono rappresentate società animali con sembianze umane, nelle quali le relazioni sociali tra individui vengono regolate a seconda della posizione gerarchica basata sui rapporti di genere/biologici. In particolare, la società si divide tra *alpha* (dominanti), *beta* (“normali”) e *omega* (dominati), categorie che seguono le regole di accoppiamento tra lupi, cani, lupi mannari ecc. Essendo sia un universo alternativo che uno schema narrativo entro il quale iscrivere determinate dinamiche sessuali e sentimentali tra i protagonisti, l'*omegaverse* conserva elementi comuni riconoscibili che possono essere tutti presenti o in parte. Più nel dettaglio, di seguito, le caratteristiche comuni di *alpha*, *beta*, *omega* e altre variazioni nelle *fanfiction* e tra la produzione grafica giapponese. Si precisa che queste definizioni si basano sulla conoscenza personale dell'autore dei prodotti *omegaverse* fruiti. Non esistono dei paradigmi fissi che caratterizzano i ruoli dei personaggi, esistono elementi comuni che vengono continuamente reinterpretati dai produttori di opere e all'interno dei *fandom*. Gli elementi che verranno descritti fanno parte di un'esperienza di incontro con il genere che per ogni fan è personale, riferita a ciò che ha letto, a ciò che ha discusso e condiviso con altri fan, non è una teorizzazione categorica. È utile, però, capire quali sono questi concetti comuni che vengono riscritti e manipolati continuamente nel mondo delle *fanfiction* in ambito internazionale, ma anche in ambito giapponese per quanto riguarda le produzioni grafiche. Niente di quello che verrà spiegato pretende di essere una definizione da dizionario, un'analisi inamovibile, ma uno spunto per identificare le caratteristiche degli *omegaverse* che li rendono così plurali e interessanti da studiare.

⁸⁵ Esiste una buona parte di storie *omegaverse* eterosessuali che non verranno trattate in questa tesi.

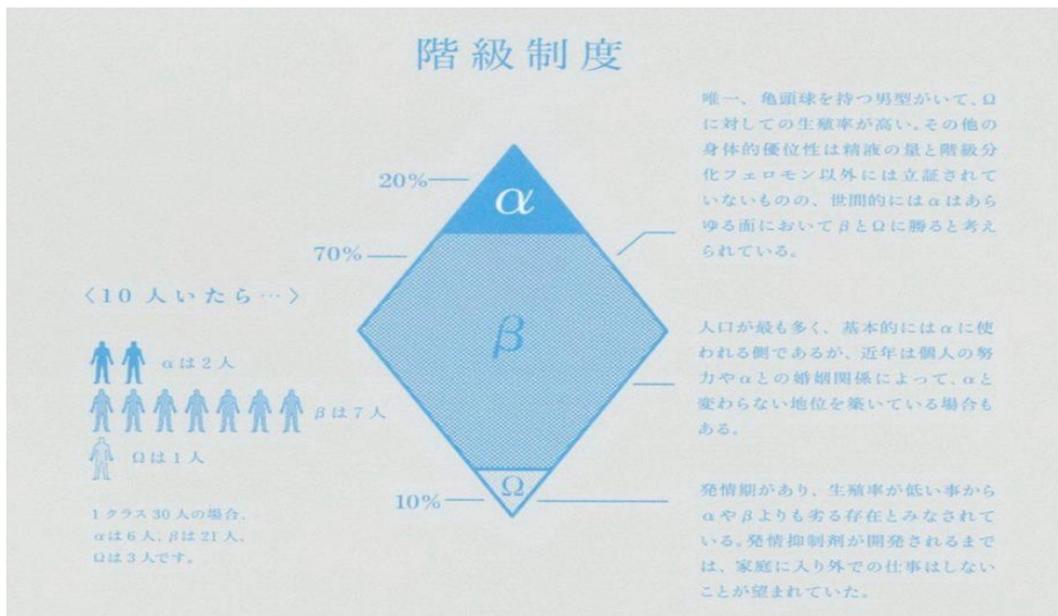


Figura 1.1 Estratto dal magazine Omegaverse Project dove viene spiegata la suddivisione della società *omegaverse* in *alpha*, *beta* e *omega*

- **Alpha:** Gli *alpha* sono i dominanti. Mostrati come forti e sicuri di sé, spesso ricoprono posizioni importanti nella società o sono coloro che la governano. Nella maggior parte delle narrazioni hanno un olfatto più sviluppato degli altri e possono accoppiarsi con *omega* e *beta*. In alcune storie solo gli *alpha* possiedono la capacità di ingravidare sia *omega* maschi che *omega* femmine. Rappresentano, generalmente, la metà della popolazione.
- **Beta:** I *beta* possono essere considerati come la parte “normale”, “umana” della popolazione. Le loro abilità olfattive sono spesso inferiori a quelle di *alpha* e *omega*, ma possono legarsi sia con loro che con altri *beta*, pur non subendo alcun effetto a causa del loro odore. In alcuni casi descritti come sterili, in altri possono procreare come gli *omega*. Rappresentano la maggioranza della popolazione. In molte versioni i *beta* non esistono affatto oppure ricoprono il ruolo degli *omega* (in questo caso sono gli *omega* a non esistere).
- **Omega:** Gli *omega* sono coloro che vengono sottomessi, i subordinati. Sono dotati di feromoni particolarmente inebrianti, irresistibili per un *alpha*. Questo li rende prede rare e vulnerabili, in diverse *fanfiction* rappresentano una minoranza. Sono soggetti al calore (o *heat*), una condizione simile al calore animale, ma durante la quale sono spinti a ricercare la sottomissione fisica di un *alpha*, emettendo odori così forti e irresistibili da costringerli a prendere dei cosiddetti soppressori per poter vivere in mezzo agli altri durante quel periodo (accade ogni due o cinque mesi circa). Spesso vivono ai margini della società, vengono schiavizzati dagli *alpha* o non godono degli stessi diritti.

In alcune guide online scritte dai fan vengono descritte anche altre categorie, che rappresentano, di fatto, delle variazioni o dei mix di quelle citate. Se ne riportano alcuni esempi.

- *Delta*: sono simili agli *alpha*, territoriali e aggressivi, ma non possono prendere possesso di altri *omega* o sono secondi agli *alpha*.
- *Gamma*: sono dei *beta* con caratteristiche *omega*. Ovvero, non sono soggetti agli odori degli *alpha*, *beta* e *omega*, ma reagiscono solo quando un *omega* è in calore o un *alpha* durante il rut (calore specifico degli *alpha* senza il rilascio di feromoni)⁸⁶.

Si può intuire, se non si considerano le singole variazioni, che l'elemento principale di un *omegaverse* è la relazione tra l'*alpha* e l'*omega*. In generale, gli *alpha* vengono descritti come forti, coraggiosi e protettivi, mentre gli *omega* come deboli, bisognosi di protezione e timidi, ma non è sempre così. Inoltre, non sempre gli *alpha* svolgono la parte attiva nel rapporto sessuale, né gli *omega* sono sempre i passivi⁸⁷. Il rapporto di potere nelle coppie *omegaverse* non si basa solamente sull'essere *uke* (passivi) o *seme* (attivi), categorie abbastanza inamovibili nei BL tradizionali, ma dipende dal ruolo che "per natura" si ricopre nella società. Alla base delle classi sociali e di genere sopradescritte ci sono quindi i rapporti tra i vari gruppi. Infatti, un elemento ricorrente e comune negli *omegaverse* è il concetto di *bond* (legame, rapporto) tra le parti. Con *bond* si intende un legame emotivo-fisico tra i partner. A volte viene distinto dal *soulbond*; il *bond* indica un rapporto che può avvenire anche tra due *alpha* o due *omega* ed è un legame che può essere interrotto (come intenderemmo un rapporto "tradizionale"); il *soulbond*, invece, è un legame profondo sia fisico che emotivo, indissolubile e che accade una sola volta nella vita tra un *alpha* e un *omega*. In alcuni casi impedisce ad un *omega* di provare attrazione per altri *alpha* che non siano quello a cui è legato, talvolta non possono procreare con altri dopo il legame. Spesso la morte di uno dei partner legati da un *soulbond* è un evento fortemente traumatico in quanto non rompe il legame, ma lo spezza, rendendo incompleto e infelice chi rimane in vita. Nella maggior parte dei casi con *bond* (legame) si intende anche *soulbond* e non viene fatta alcuna distinzione. Il legame è possibile e veicolato dal rapporto sessuale tra un *alpha* e un *omega*, a volte è "inevitabile" se provocato da un marchio (o *mark*) di un *alpha* sull'*omega* che vuole rivendicare durante il sesso, altre volte è un evento completamente distinto dal marchio e dal possesso, ma avviene in un rapporto consenziente in cui i partner riscoprono e condividono i sentimenti l'uno per l'altro. Spesso, il legame si sancisce durante

⁸⁶ The unofficial guide to the omegaverse basic, post di Wattpad, 2014
<https://www.wattpad.com/546924059-the-unofficial-guide-to-the-omegaverse-basic>

⁸⁷ Basti pensare a Boku no High Spec Kareshi-sama 僕のハイスペック彼氏様 della rivista Omegaverse Project.

un rapporto sessuale molto intenso, a volte violento, che può collegarsi a un calore dell'*omega*, al *knot* dell'*alpha* o da un naturale senso di appartenenza l'uno all'altro determinato dal destino. In tutti i casi, comunque, il *bond* o *soulbond*, per realizzarsi, necessita sia di uno sviluppo profondo sia dell'elemento emotivo-sentimentale che di quello fisico-biologico. Oltre ad alcune caratteristiche sopradescritte, un *alpha* e un *omega* con un *bond/soulbond* possono percepirsi da lontano (con la mente o con gli odori), possono leggere sentimenti e preoccupazioni dell'altro o provarne gli stessi dolori e gioie anche a livello fisico.

Come già accennato, gli individui, negli *omegaverse*, si riconoscono attraverso gli odori. Gli odori attirano o respingono a seconda di determinate condizioni che affliggono *alpha*, *omega* e in alcuni casi *beta*. Tali condizioni influenzano il legame o la natura di un legame tra i partner. Si sta parlando di elementi comuni alla maggior parte degli *omegaverse*, che rendono possibile un legame o, più semplicemente, giustificano e ridefiniscono la biologia umana. Come già detto, non tutti questi elementi sono presenti in una stessa storia (che sia grafica o narrativa), a volte un autore ne sceglie una parte o tutti a seconda del tipo di universo che vuole descrivere. Di seguito vengono riportati alcuni di questi elementi ricorrenti.

- *Knot* o *knotting* (nodo): è la capacità di un *alpha* di ingrossare il pene durante un rapporto con un *omega* (o un *beta*), bloccandolo per 10-15 minuti per garantire allo sperma di raggiungere il sistema riproduttore del sottomesso. Questo può garantire l'ingravidamento dell'*omega*, oppure suggellare il loro legame fisico e mentale. In alcuni casi il *knot* è invece un morso dell'*alpha* sulla ghiandola posta dietro la nuca che posseggono gli *omega* (più simile in questo caso al marchio), che provoca il legame o definisce il rapporto di potere tra i partner. Il *knot*, in alcuni casi, può essere l'elemento necessario affinché avvenga il legame (o *bond*, *soulbond*), affinché l'*omega* possa rimanere incinta/o o entrambe.
- *Heat* (calore): è una condizione in cui cadono gli individui *omega* periodicamente. È simile al calore animale e provoca il rilascio di feromoni che hanno un potere eccitante sugli *alpha*, i quali non riescono a resistere e cercano di approfittarsi sessualmente degli *omega*. Spesso gli *omega* nel periodo del calore sentono il bisogno fisico di essere sottomessi da un *alpha*, a volte ne vengono colpiti come una vera e propria febbre che li priva di inibizioni sessuali e che può essere sedata solo tramite un rapporto sessuale con un *alpha*. In alcune storie viene descritta la presenza di medicinali (chiamati generalmente soppressori) che inibiscono tutti o parte degli effetti del calore sugli *omega* e del loro potere sugli *alpha*. In molte storie lette finora, il calore è una condizione che può essere provocata volontariamente da un *alpha*.

Questo avviene se i due partner sono legati da un marchio, da un sentimento profondo, da un trauma o da un mix di questi elementi.

- *Mark* (marchio): evento in cui l'*alpha*, mordendo una parte specifica di un *omega*, lo "marchia" come proprio, spesso avviene durante il sesso in maniera più o meno volontaria, ad esempio, a volte, l'eccitazione troppo forte dell'*alpha* può portarlo a marchiare involontariamente l'*omega*. Può esserci un punto preciso da mordere (generalmente sulla nuca o dietro al collo) oppure può avvenire ovunque, purché ci sia uno scambio di fluidi, l'*alpha* deve cioè mordere il punto fino a far zampillare il sangue. Il marchio può essere il simbolo definitivo che sancisce il legame, ma non sempre sono collegati. Infatti, questa pratica è assimilabile al gesto di un cane che marca il territorio, allo stesso modo, un *alpha* con il proprio morso su un *omega* lo definisce come di sua proprietà. In molte storie questo avviene senza il consenso degli *omega*, che vengono, in questo modo, schiavizzati e/o torturati dai propri padroni. In alcuni romanzi *omegaverse* italiani il marchio viene descritto come un metodo per sottomettere tutta la classe *omega* agli *alpha* che governano la società⁸⁸. Omegaverse Project afferma che alcuni *omega* non marchiati sono costretti ad indossare un collare quando escono in pubblico per evitare di venire assaliti da un *alpha*, soprattutto durante i periodi di calore.
- *Mpreg* (*male pregnancy*, gravidanza maschile): comune a molti *omegaverse*, è la capacità di un *omega* maschio di portare avanti una gravidanza. A volte solo gli *omega* maschi sono in grado di concepire o sono più fertili delle *omega* femmine. In altri casi anche i *beta* ne sono in grado, pur non andando in calore. Sia Omegaverse Project che alcuni *fandom* online hanno riportato la descrizione anatomica, con illustrazioni esplicative, degli organi riproduttori di *alpha* e *omega* sia maschi che femmine.
- *Alpha Rut* (il calore degli *alpha*): è una condizione che colpisce gli *alpha* periodicamente simile al calore per gli *omega*, ma senza il rilascio di feromoni. Similmente al calore, durante il *rut* gli *alpha* provano un desiderio sessuale irresistibile e sono costretti ad usare soppressori specifici che inibiscono gli istinti (a differenza dei soppressori per gli *omega*, quelli per gli *alpha* possono provocare loro un forte dolore fisico). È un elemento meno comune, a volte descritto come una semplice reazione all'odore degli *omega* durante il calore.

⁸⁸ Un esempio di questa dinamica è rappresentata nel romanzo amatoriale di Mary Durante, *Dietro una porta chiusa*, disponibile su amazon.it

- *Slick* (auto-lubrificazione): indica una sostanza rilasciata naturalmente dagli *omega* come forma di auto-lubrificazione che li prepara al rapporto sessuale con un *alpha*, può avvenire sia negli individui maschi che femmine. Spesso è una conseguenza di un calore o è una condizione necessaria al concepimento.

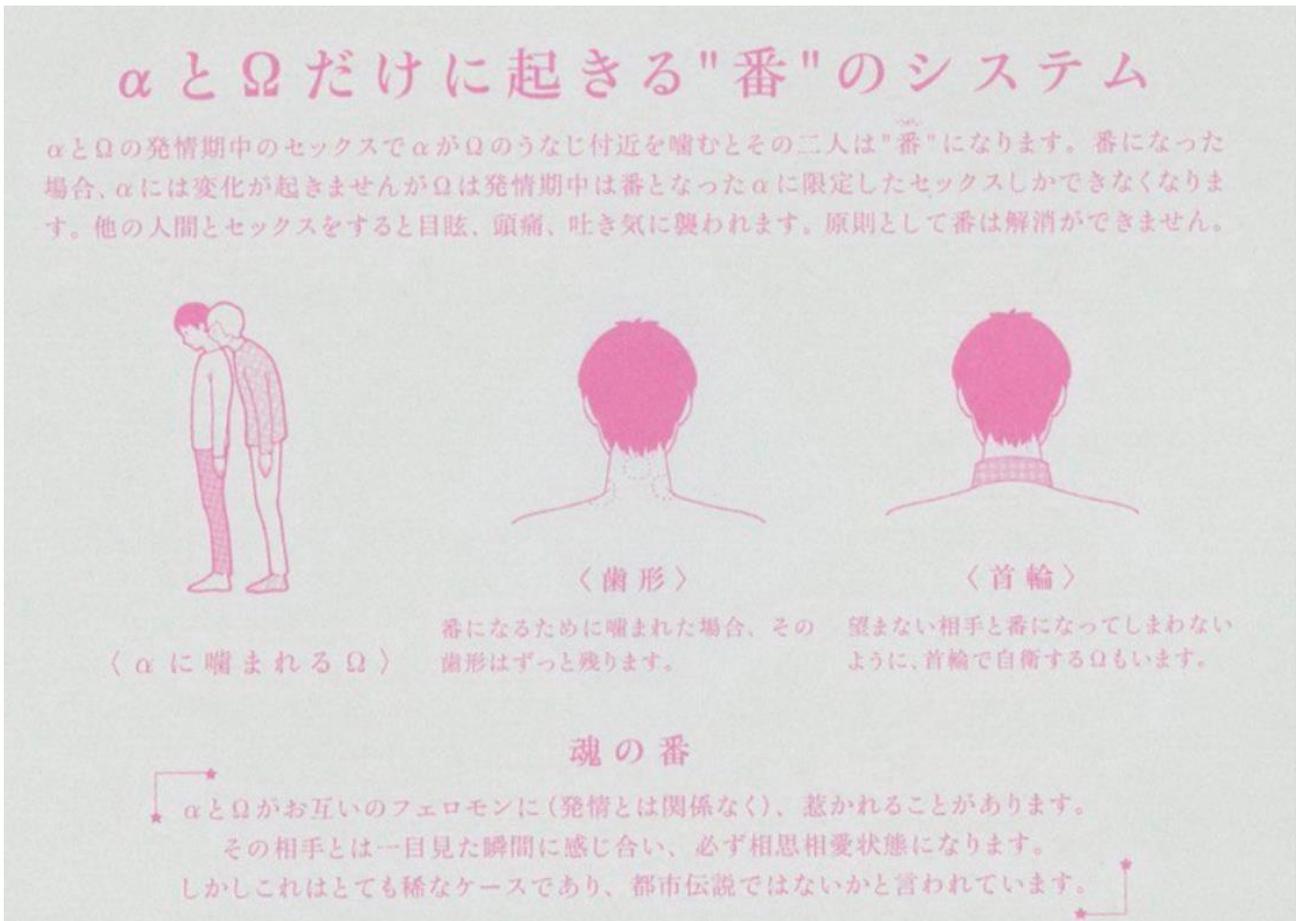


Figura 1.2 Estratto dal magazine Omegaverse Project che spiega le dinamiche del legame e del marchio tra *alpha* e *omega*

L'essere *alpha*, *beta* o *omega* influenza fortemente lo stile di vita quotidiano dei personaggi e il loro modo di integrarsi in una società basata su profonde differenze e discriminazioni di genere e biologiche. È emblematico l'utilizzo dei soppressori per inibire il calore degli *omega*. La presenza di droghe e medicinali è molto frequente soprattutto nei manga *omegaverse*. I soppressori permettono all'*omega* di vivere la propria quotidianità normalmente contrastando il calore. Tuttavia, questo espediente artificiale è spesso causa di frustrazione da parte dell'*omega* costretto a nascondere la propria natura. Inoltre, un *omega* che non fa uso di soppressori spesso viene additato come colpevole, non viene difeso in caso di violenze da parte degli *alpha* e viene

stigmatizzato come incurante delle regole sociali, venendone di fatto allontanato. In questo senso è interessante osservare come la medicina venga descritta come strumento di potere per regolare e disciplinare i corpi degli *omega*. Rappresentano un tipo di tecnologia atta a rendere le vite degli *omega* più o meno vivibili. Michael Foucault (1990) in *The history of sexuality* afferma che le nuove tecnologie mediche di potere e controllo che indagano sulla sessualità, hanno contribuito tra il diciottesimo e diciannovesimo secolo, alla costruzione e conservazione delle gerarchie sociali, alla base delle relazioni di dominio e potere. Secondo Foucault il “potere” non è qualcosa che possiede un soggetto e che esercita su un altro, ma è piuttosto un discorso che scaturisce da una comprensione e idea specifica di sessualità. In molte storie *omegaverse*, l’iconografia dei corpi e della sessualità degli *omega* viene affrontata sia attraverso la loro difficoltà nell’utilizzare farmaci inibitori, sia attraverso la conoscenza medico-biologica degli individui *omega*. Potere e dominio sono argomenti fortemente presenti nel genere *omegaverse* e non riguardano solo un presupposto ideologico o un ruolo assunto da una delle parti, ma la comprensione del corpo attraverso il genere che produce un effetto inevitabile sul vivere sociale dei personaggi coinvolti.

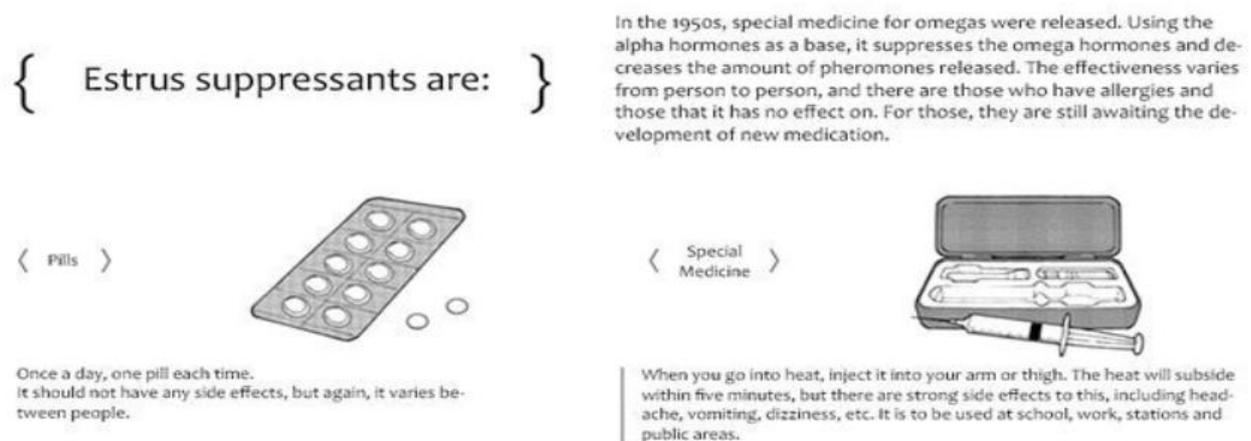


Figura 1.3 Estratto da una traduzione amatoriale dell’introduzione del magazine *Omegaverse Project* che spiega l’utilizzo degli inibitori da parte degli *omega*

Esistono numerose variazioni degli archetipi narrativi utilizzati, pur restando nel contesto *omegaverse*. In questo senso, l’*omegaverse* è un genere flessibile e inclusivo, sia perché non ancora canonizzato, sia perché voluto così dai *fandom*. Nascendo prima nei *fandom* che nei mercati editoriali, gli elementi canonici degli *omegaverse* (la società organizzata similmente a una società animale e il tema del potere e della sottomissione) si prestano a essere ripensati e ridefiniti continuamente. Ci possono essere storie in cui i personaggi sono tutti lupi o parzialmente, possono essere dei mutaforma o esplicitamente dei lupi mannari, oppure, come nella maggior parte dei casi,

possono essere “normalmente” esseri umani che si comportano come lupi. Pur essendoci una prevalenza di storie M/M (*male/male*, rapporti omo-erotici), esistono omegaverse F/F (*female/female* rapporti lesbo) M/F (male/female rapporti etero). In alcuni casi, ancora, il sesso biologico dei personaggi non è definito o non rispecchia l’immaginario binario maschio/femmina. Ciò che ricorre in tutte le possibili variazioni e filoni di questo universo, è la divisione della società basata sul genere alpha/beta/omega, con la predominanza di una o dell’altra classe nella storia. La rivista di *omegaverse* più conosciuta a livello internazionale dal Giappone è Omegaverse Project, perché è quella con le *dōjinshi* e i manga più tradotti in inglese online⁸⁹. In tutti i manga cartacei e non pubblicati da Omegaverse project, sono presenti delle pagine informative che spiegano le caratteristiche che rendono tale un *omegaverse*, cercando di canonizzare e definire il genere. Nonostante questo, le storie pubblicate su Omegaverse Project non seguono alla lettera quelle indicazioni, prendendone alcuni aspetti e tralasciandone altri. Questo dimostra che anche in Giappone viene considerato un genere flessibile e non sembra esserci, per il momento, un tentativo di canonizzazione come è stato per lo *yaoi*. Prima di analizzare più nello specifico il genere *omegaverse* che si sta diffondendo in Giappone o in ambito italiano, è necessario tracciare le origini generali a cui i fandom si riferiscono.

2.2.1 Storia dell’*omegaverse* nei circuiti *slash*

Come anticipato, il genere letterario *omegaverse* nasce come specifico genere di *fanfiction slash* particolarmente famoso, inizialmente, nei fandom legati alle serie tv statunitensi che già contenevano elementi sovranaturali legati ad esempio a possessioni animali, trasformazioni in lupo, mutazioni parziali ecc. Fanlore.com cita i primi *fandom* di *fanfiction* ad aver adottato il genere: Marvel Cinematic Universe, Supernatural RPF, Teen Wolf, Merlin *fandom*. Il sito, inoltre, propone una sua definizione di *omegaverse* basata sull’analisi delle discussioni tra alcuni di quei *fandom*. Secondo Fanlore.com con *omegaverse* si intende un tipo di *kink trope*. Il termine *trope*, secondo i *fandom* che ruotano attorno ai circuiti di produzione e fruizione di *fanfiction*, descrive una tecnica specifica usata per portare avanti una narrazione. È l’insieme delle convenzioni su cui uno scrittore può fare affidamento perché presenti nell’immaginario e nelle aspettative del pubblico, una sorta di elemento tematico comune.

⁸⁹ Fujihime-sama’s Nest, post di Tumblr, 2017

<https://fujihime-sama.tumblr.com/post/155938503148/omegaverse-project-magazine-omegaverse-guide>

Fanlore.com riporta, inoltre, delle statistiche ricavate da uno studio condotto da destinationtoast⁹⁰, un blog di statistiche sui *fandom*. Il sondaggio, condotto nell'Agosto del 2013, è un'analisi sulle fanfiction A/B/O in base a come sono indicizzate su AO3. Tale indagine ha rivelato che il 55,7% delle storie A/B/O avevano contenuto sessualmente esplicito e il 90% di esse erano di tipo M/M (lett. *male/male*, omo-erotici). Più del 25% di tutte le *fanfiction omegaverse* prevedono il *knotting* e il fenomeno conosciuto come *mpreg*. Tuttavia, sottolinea, nonostante l'evidente crescita di produzione *omegaverse* dal 2011 al 2013, le *fanfiction omegaverse* sono l'1% delle *ff* totali su AO3. Il termine *kink* definisce, invece, pratiche sessuali non convenzionali. Una *kink trope* è quindi un filone narrativo che ha come tematica comune la rappresentazione di pratiche sessuali non convenzionali o tipi particolari di feticismo. In questa tesi si considera l'*omegaverse* come un insieme di diverse *kink trope* che lo rendono un genere omo-erotico a sé. In altri casi, l'*omegaverse* viene descritto come un tipo di Alternative Universe (AU), un genere narrativo in cui le storie si svolgono in ambientazioni diverse dall'opera originale (in un'altra epoca, in contesti sociali diversi ecc.).

Sia Fanlore.com che Kristina Busse (2013) citano un articolo online pubblicato dall'utente netweight (2013) sul suo blog, dove viene analizzata la diffusione iniziale del genere in particolare nel fandom di Supernatural (SPN Fandom) e delle sue attività nel contesto del Livejournal. L'analisi è interessante perché riporta collegamenti alle *fanfiction* e alle discussioni online nei vari circuiti dove si è iniziata a diffondere la terminologia *omegaverse* che si conosce anche oggi⁹¹, tuttavia la stessa autrice dell'articolo afferma che è impossibile tracciare o decretare un'origine definita o particolare.

“Despite having a clearly identifiable starting point, the formation of A/B/O as a genre can't be explained by one single cause. Rather, it resulted from a confluence of factors, being inextricably linked to the evolution of SPN fandom itself. Which means that mapping out how the genre developed is not that easy a task. There are multiple problems with trying to track down how all of it happened that arise from: the sheer quantity of information to take into account and the virtually impossible task of qualitatively analyze all of it, the transient nature of a good part of that information (this being fandom, sometimes things are just taken down and that information is lost or, at least,

⁹⁰ Destinationtoast, post di Tumblr, 2013-2014

<https://destinationtoast.tumblr.com/post/59371807212/its-time-for-fandom-stats-omegaverse-edition-in>

⁹¹ Netweight, post di dreamwidth, 2013

<https://netweight.dreamwidth.org/204215.html>

<https://archiveofourown.org/works/1022303/chapters/2033841>

directly unverifiable), and the bias inherent in any retelling, in any attempt of trying to piece it all back together.”

Essendo l'*omegaverse* ideato dai *fandom*, non lo si può ricondurre a un preciso creatore o autore, poiché il genere, per come si conosce oggi, è un unico contesto/universo che unisce immaginari omo-erotici trasgressivi già conosciuti dall'editoria e dai circuiti *femdom*⁹² e non: furry, mpreg, mutazioni biologiche, ecc. Allo stesso tempo, la ricerca di netweight permette di conoscere il contesto online e le esigenze dei diversi *fandom* che li hanno portati a fruire e produrre *omegaverse*, per ricercare le cause di diffusione e successo del genere, non la sua precisa data di nascita. Il *fandom* di Supernatural, che da adesso in poi chiameremo SPN, si è organizzato e consolidato negli ultimi due decenni sulla piattaforma weblog open source livejournal.com. La piattaforma offre un servizio di pubblicazione di contenuti principalmente narrativi: newsletter, discussioni anonime, fanfiction, recensioni, fanart, video ecc. che coinvolgono sia gli autori che i fruitori. Attualmente il circolo spnewsletter⁹³ (dove vengono monitorate le attività dei *fandom*) sta monitorando 158 comunità legate al *fandom* SPN su LiveJournal. Il monitoraggio delle attività dei *fandom* e della produzione di opere è comune nei *fandom* internazionali di *fanfiction*. Questo sia per offrire una traccia ai lettori, sia per ottenere delle statistiche generali sulla produzione online. È in questo ambiente online che è stato possibile definire meglio il genere *omegaverse*. L'articolo afferma che è soprattutto nel contesto RPF⁹⁴ che le storie A/B/O hanno iniziato a diffondersi, stando a quanto registrato da spnewsletter.

Il 2009 è l'anno della creazione di numerosi “spazi anon”, sia per le *fanfiction* che per le discussioni tra *fandom*. Con “spazi anon” si intendono spazi online comuni in contesti come quello del Livejournal e di AO3. In questi spazi gli utenti possono pubblicare (postare) anonimamente un contenuto, di solito un *kink meme*⁹⁵ e gli altri utenti condividono, in risposta al post, contenuti inerenti a quello proposto o ne aggiungono di simili; le risposte degli utenti, sottoforma di commenti/discussioni, si conoscono in gergo come *prompt*. Questo metodo ha come obiettivo il voler diffondere determinati tipi di *kink*⁹⁶ o di *pairing* (accoppiamento immaginario di due persone

⁹² Per *femdom* si intendono i *fandom* prevalentemente costituiti da un pubblico femminile

⁹³ Spnewsletter, newsletter di livejournal.com, 2020

<https://spnewsletter.livejournal.com/>

⁹⁴ Acronimo che sta per Real Person Fiction, per indicare quelle storie basate sul rapporto tra persone reali, non di fantasia.

⁹⁵ Un genere di discussione online particolarmente diffusa su Livejournal.com.

⁹⁶ Con *kink* si intendono pratiche sessuali non convenzionali.

reali o di fantasia) in un contesto *slash multifandom*⁹⁷. La funzionalità è praticamente simile a quella di Facebook e altri social network, con la differenza che i contenuti degli spazi anon devono essere anonimi e devono rispettare le regole dalla community o del post che ha dato il via a un dato evento. Questo metodo di comunicazione è diventato anche un metodo di produzione, infatti post originale e *prompt* degli utenti servono a richiedere specifici generi di *fanfiction*. I *prompt* degli utenti aggiungono richieste o informazioni sull'argomento, possono anche essere un incipit di trama, o in ogni caso, qualsiasi cosa che possa ispirare un autore. A questi *prompt* gli autori rispondono (le risposte degli autori ai *prompt* vengono chiamate *fill*) con la propria *fanfiction* basata su quelle specifiche richieste⁹⁸. Il motivo per cui si parla di "spazi anon" è perché sotto uno stesso post può nascere una vera e propria community data la quantità di partecipanti e di opere prodotte in risposta. A gennaio di quell'anno viene creato Blindfold_spn⁹⁹, uno spazio anon condiviso su LiveJournal dove gli utenti possono fare delle precise richieste (*prompt*) rispetto a un certo genere da adottare o una determinata *trope* (tecnica narrativa), ed ottenere dagli autori in risposta (*fill*) una *fanfiction* che rispetti la richiesta. L'accesso a questo spazio online prevedeva l'anonimato di tutti i partecipanti, una durata massima di due settimane e il rispetto della *regola Your Kink is Not My Kink That's Okay!*¹⁰⁰; Ne sono emersi più di 1000 link (interazioni) di cui 408 *fanfiction* pubblicate in risposta (chiamate *Prompts filled*¹⁰¹). I tag¹⁰² mostrano una grande varietà di *kink*: *underage*¹⁰³ (104 link), *noncon*¹⁰⁴ (77), *dubcon*¹⁰⁵ (56), *rough*¹⁰⁶ (43), e *bondage*¹⁰⁷ (36); dimostrando un crescente interesse per tipi di omo-erotismo non convenzionali. Questo evento ha avuto un enorme successo nel fandom SPN stimolando da una parte la curiosità per generi omo-erotici più trasgressivi, dall'altra l'interesse per questo tipo di comunicazione online tra fruitori e autori che è diventato uno

⁹⁷ Con *multifandom* si intendono i *fandom* legati non all'opera di partenza, ma al genere di opere autoprodotte, un esempio di *multifandom* è il *fandom* RPF (*real person ficton*) per indicare le opere di derivazione che riguardano personaggi reali.

⁹⁸ Durante gli eventi, atti a creare discussioni che permettano di richiedere un contesto narrativo-erotico particolare, le *fanfiction* di risposta possono essere pubblicate solo alla chiusura dell'evento, quando, cioè, viene impedito agli utenti di aggiungere o rispondere ad ulteriori *prompt*.

⁹⁹ Blindfold-spn, post di livejournal.com, 2012

<https://blindfold-spn.livejournal.com/>

¹⁰⁰ Questa espressione ha probabilmente origine nei *fandom* BDSM degli anni Novanta e viene utilizzata per supportare le comunità *fannish* nel difenderle dalla disapprovazione, o *kink shaming*, asserendo di fatto che "abbiamo gusti diversi, non serve giudicare"

¹⁰¹ Letteralmente, "richieste archiviate"

¹⁰² Con tag si intende, in gergo, un'etichetta che indicizza un genere, un avvertimento, un *rating*.

¹⁰³ I protagonisti sono appena maggiorenni o non lo sono ancora.

¹⁰⁴ Rapporti non consenzienti

¹⁰⁵ Rapporti di dubbio consenso

¹⁰⁶ Rapporti violenti

¹⁰⁷ Pratica sessuale che prevede la presenza del ruolo di padrone e di quello di schiavo

stile di scrittura diffuso anche su altre piattaforme online. A maggio 2010 su LiveJournal.com e su AO3 viene pubblicata Tramp!Verse, una *fanfiction* in tre parti che ha aiutato il diffondersi delle dinamiche Alpha/Omega e del concetto di *knotting* nelle *fanfiction* legate al *fandom slash* di Supernatural. La storia è stata pubblicata come risposta a un *prompt* di un utente, pubblicato su *Supernatural Kink Community* (conosciuto anche come *Supernatural Kink Meme*), una pagina di *kink meme* su Livejournal.com¹⁰⁸; le regole sono semplici: i partecipanti pubblicano le loro richieste (*prompts*) per le *fanfiction*, basate sui propri *kink* preferiti (non importa se sessualmente estremi) e i fan scrivono le proprie risposte (*fills*)¹⁰⁹. Sia i *prompter*, che i *filler*, possono scegliere se pubblicare anonimamente o con il proprio account personale di Livejournal.

Ad aver dato il via a un uso più preciso della dinamica *omegaverse* nelle *fanfiction slash* è stato proprio questo prompt il quale enuncia:

“AU - Their world is just like ours...except...in their world there are two types of men. One is the alpha male, the other is the bitch male. Alpha males are like any ordinary guy with the exception of their cocks, they work just like dog cocks (the knot, tons of cum etc) The bitch male, is just an ordinary guy without the special cock. I'd like to see Alpha male Jared, and Bitch male Jensen. Jensen is a snotty prude he may be a bitch male but he's not just going to let anybody take a go at his sweet little ass...until he meets Jared...then prudey little Jensen turns cock slut for Jared. Bonus points for J2 being OTP, Jensen was a virgin before Jared, and now that they met each other, it's for life. Completely up to you if mating happens just anywhere like in the middle of the sidewalk, in a park etc or on a more private level. “¹¹⁰

La risposta dell'utente tehdirtysock è la sopracitata storia pubblicata in tre parti chiamata inizialmente *I ain't no lady, but you'd be the tramp*, conosciuta anche come Tramp!Verse e diventata popolare in tutto il fandom SPN come simbolo della nascita del genere *omegaverse*. Tehdirtysock sceglie di pubblicarla su Livejournal dichiarando nel *fill*:

¹⁰⁸ Spnkink-meme, post di livejournal.com, 2010

<https://spnkink-meme.livejournal.com/21800.html?thread=4996904#t4996904>

¹⁰⁹ Di seguito un breve excursus sulle definizioni più comuni nel conteso livejournal.com e AO3.

Prompt: parti di trama, incipit, pairing o una frase del post che serve a ispirare gli autori.

Repost: copie del prompt originale ripubblicate per come sono.

Reprompt: copie alterate del prompt originale.

Fills: storie scritte basate sul prompt condiviso con la community

¹¹⁰ *Alpha, Beta, Omega History*, Fanlore.org, URL: <https://fanlore.org/wiki/Alpha/Beta/Omega#History>, 2020

"I debated posting this to the comm (as opposed to my journal) but then I figured it appeals more to this audience than anything else, haha. So obviously, warning for um. Unusual but all-parties-human sex. Also, in a world where some men are built to be fucked, I imagine God was also merciful enough to grant them a self-lubing hole. So, you know. It seems like the kind of thing that I should give a heads up about, hahaha. (warning! lubricating rectum ahead!)"¹¹¹

La popolarità della sua storia ha provocato un aumento delle domande nei *prompt* di dinamiche Alpha/Omega e un conseguente aumento dell'offerta da parte di autori e autrici. In questo periodo, inoltre, si è verificato un aumento considerevole del numero di richieste di storie che contenessero RPS (Real Person Story) e bestiality¹¹².

La serie Tramp!Verse ingloba diversi trend e concetti che giravano attorno agli *anon fic meme*¹¹³ del *fandom* SPN (l'immobilità dei ruoli di genere, comportamenti animali, *knotting*, *mpreg*, questione del consenso, violenza consensuale), riunendoli in un unico mondo che funge da "universo specchio" che ribalta e ridefinisce genere e società per poter riflettere su quegli stessi temi che riguardano la società contemporanea "reale". C'è da sottolineare che l'*omegaverse*, come prodotto del *fandom*, non nasce con uno scopo preciso, né può essere definito un genere educativo. Anzi, le dinamiche Alpha/Beta/Omega sono state spesso definite come "puro" sfogo pornografico¹¹⁴. Tuttavia, allo stesso tempo, in qualche modo, sembra aver stimolato domanda e offerta per contenuti sì più sovversivi e pornografici, ma in un contesto ben definito: una società "genderizzata"¹¹⁵. Questo evidenzia un'esigenza dei *fandom* di collocare l'omo-erotismo anche come forma di socializzazione e/o come input per poter riflettere sui rapporti di genere, e come questi influenzano e vengono influenzati dalla società. La *fanfiction* Tramp!Verse apre la possibilità del concepimento per i beta maschi, introduce il concetto fisiologico e sentimentale di bond che viene influenzato dalla compatibilità genetica e allude al ruolo delle donne in questa società (hanno lo stesso ruolo dei beta, i "normalmente umani", possono sposarsi e avere bambini). La cosa interessante, che ha definito meglio il genere nelle *fanfiction*, è stato il contesto immaginario delle storie: una società distopica basata sulle divisioni di genere in cui esistono movimenti liberali che

¹¹¹ Netweight, post di dreamwidth, 2013
<https://netweight.dreamwidth.org/204215.html>

¹¹² Cfr. ibidem

¹¹³ *Anon Meme*, Fanlore.org, URL: https://fanlore.org/wiki/Anon_Meme, 2020

¹¹⁴ BUSSE, Kristina, HELLEKSON Karen, Excerpts from "Fan identity and feminism", in *The fanfiction studies reader*, Iowa city, University of Iowa Press, 2014, pp. 75-80

¹¹⁵ BUSSE, Kristina, Excerpts from "Pon Farr, Mpreg, Bonds, and the Rise of the Omegaverse", in *Fic: Why Fanfiction is Taking over the World*, Dallas, TX: BenBella, 2013, pp. 288-94

chiedono parità. Se è vero che i concetti di *knotting*, *mpreg*, comportamento animale ecc. si erano già consolidati nel fandom SPN come *kink meme* ben prima della pubblicazione della serie Trump!Verse, perché la *fanfiction* viene considerata la prima di genere *omegaverse*? Nel Gennaio del 2011 viene pubblicato un nuovo evento Blindfold¹¹⁶ dove verrà utilizzato il termine Alpha/Beta/Omega per indicare uno standard, fino a quel momento e prima della pubblicazione di *I ain't no lady but you'd be the tramp*, questa terminologia non veniva usata.

Ci sono state, in seguito, numerose critiche da parte del *fandom* SPN per l'uso dell'anonimato anche per le recensioni alle *fanfiction*. L'obiezione maggiore è stata mossa contro la possibilità per gli utenti di recensire negativamente una storia solo per screditarne l'autore. Tuttavia, l'anonimato ha avuto un ruolo fondamentale per la nascita del genere *omegaverse*. Le recensioni e i *prompt* anonimi hanno permesso agli utenti di discutere dei contenuti delle *fanfiction slash* dal punto di vista del lettore, soprattutto per contenuti erotici particolarmente espliciti e/o anticonvenzionali. Si potrebbe dire che sono proprio i lettori, esprimendo esigenze e opinioni anonimamente, i creatori dell'*omegaverse*. In questo senso, anche le caratteristiche delle piattaforme online utilizzate hanno avuto un ruolo fondamentale. Anche chi non pubblica contenuti personali, può voler comunque partecipare alle discussioni o sentir parlare dell'argomento, i *kink meme* nascono proprio come metodo per poter interagire con tutto il *fandom*¹¹⁷. Il sistema è stato così ideato anche per migliorare l'utilizzo della piattaforma per gli utenti. Con centinaia di contenuti pubblicati sarebbe impossibile rispondere o partecipare a ogni singola pubblicazione, per questo è stato organizzato il tutto sottoforma di discussione/forum online¹¹⁸.

Il 2009 e il 2010 rappresentano un periodo di transizione, dalla sfera prettamente *anon* e caratteristica delle piattaforme sopracitate, il genere si diffonde anche ad altri *fandom* oltre SPN e assume caratteristiche "proprie" diffondendosi in altri contesti online. Netweight considera comunque il genere *omegaverse* come un prodotto della sottocultura *anon* attorno al *fandom* SPN¹¹⁹. Inizialmente, una delle difficoltà maggiori nel tracciare l'evoluzione del genere, è che in quel periodo i *fandom* non chiamavano il genere Alpha/Beta/Omega, a/b/o o *omegaverse*. Esattamente

¹¹⁶ Blindfold o The supernatural anonymous kink meme è un kink meme uscito su Livejournal.com attivo dal 2009 al 2010

¹¹⁷ Essendo un contesto in cui ogni discussione o evento crea una community a parte, non si disperdono i commenti degli utenti. In altre parole, è come se ogni post di un social network diventasse un contesto online a parte, che intreccia le pagine personali degli utenti registrati con le loro interazioni tramite *prompt* e *fill*.

¹¹⁸ Circuiti online di questo tipo esistevano anche prima e continuano a esistere tutt'ora, sono i cosiddetti *fourm*. Anche se adesso il forum è più che altro un contenuto aggiuntivo a un sito o un insieme di domande e risposte per moderare le conversazioni utenti (regolamenti, domande frequenti, wiki esplicative ecc.).

¹¹⁹ CIT

come la sua nascita e sviluppo, i nomi con cui ci si riferiva al genere erano diversi, nonostante le dinamiche delle storie fossero di fatto le stesse¹²⁰. Non è chiaro chi esattamente sia stato il primo a utilizzare il *kink* definendolo alpha/beta/omega, ma è nel 2011, un anno dopo la pubblicazione della serie Trump!Verse, che l'*omegaverse* viene definito come un insieme di *trope* che si intrecciano tra loro per creare un universo condiviso per tutti i *fandom slash*.

Ad un certo punto, il genere dal *fandom* SPN si diffonde in altri *fandom* e su altri tipi di piattaforme, distaccandosi dal solo contesto *anon kink meme*. Inoltre, sembra essere passato da genere prevalentemente RPF (*real person fiction*) a FPF (*fictional people fic*), basata su personaggi di fantasia e inizia a essere chiamato *omegaverse*. Il termine *omegaverse*, rispetto al chiamarli a/b/o o alpha/beta/omega, viene usato soprattutto nel *fandom* della serie tv statunitense Sherlock¹²¹. Quindi possiamo dire che nel *fandom* internazionale, i termini a/b/o, Alpha/Beta/Omega e *omegaverse* indicano di fatto le stesse dinamiche e condividono l'universo alternativo come contesto narrativo. Tuttavia, a/b/o ha origine nel *fandom* SPN di *fanfiction* e *anon memes*, mentre il termine *omegaverse* è stato introdotto dal *fandom* Sherlock e si è diffuso per riferirsi al genere sottoforma di altri prodotti oltre la *fanfiction* (infatti in Giappone si chiama *omegaverse*). Per questo motivo, in questa tesi, si userà il termine *omegaverse* anche per riferirsi al genere di *fanfiction* a/b/o o Alpha/Beta/Omega.

Probabilmente è proprio questa impossibilità di definirlo la forza del genere: la sua plasticità, la possibilità di aggiungere nuove *trope*, reinventarle, ricostruirle e decostruirle. Nel 2013 il genere diventa popolare in tutti i *fandom* M/M¹²² e ogni *fandom* produce e ne fruisce secondo la variazione che più gli interessa. Gli elementi "fissi" degli *omegaverse* vengono mescolati e reinterpretati continuamente per costruire universi e società fittizie alternative.

Spiega Netweight:

"any fan can just come up with her or his variation, keep to known combinations and recreate worldbuilding structures, or radically reinterpret them and introduce new alternatives, make it full of

¹²⁰ Concetto di knotting, mpreg e soulbond.

¹²¹ Il tag *omegaverse* è probabilmente nato su pinboard in una *fanfiction slash* legata alla serie tv statunitense Sherlock nel 2013.
URL: https://www.pinboard.in/u:SherlockHolmes/t:trope:_omegaverse/

¹²² Con *fandom* m/m o M/M si intendono i *fandom* dei racconti originali amatoriali che trattano di coppie omosessuali (lett. male/male). Pur essendo assimilabili a quelli *slash*, un racconto m/m tratta personaggi originali, non di derivazione come le *fanfiction*. Pur essendo un genere letto e scritto anche da donne, la letteratura m/m è diffusa nelle comunità di fan lgbtq+ e seguita da un pubblico maschile gay.

filthy porn or well thought out social commentary, or both. As someone else said at FFA, "the possibilities are literally endless."¹²³

Le variazioni negli *omegaverse* sono infinite e ne fanno quindi un mezzo appetibile attraverso cui studiare come all'interno dei *fandom* vengono discusse idee sulla sessualità e sul genere e come queste idee cambiano o influenzano la visione che i fan hanno del mondo, nel senso dei valori che condividono.

¹²³ Netweight, post di dreamwidth, 2013
<https://netweight.dreamwidth.org/204215.html>

Capitolo 3 - Il genere *omegaverse* in Giappone

Questo capitolo riguarda l'*omegaverse* per come si è diffuso nei fandom in Giappone. L'introduzione del genere a partire dai fandom euro-americani rappresenta la sua seconda diffusione come prodotto grafico (manga, *dojinshi*, fanart etc) che è stato commercializzato come sottogenere BL. Per questo motivo verrà anche introdotto il discorso sui BL. Verranno presentate, nel capitolo, analisi effettuate su alcuni post e blog giapponesi che descrivono le caratteristiche e origini del genere. L'*omegaverse* in Giappone è sia un prodotto del *fandom* come materiale di derivazione da altre opere preesistenti sia un genere originale manga che viene serializzato in magazine specifici, come ad esempio Omegaverse Project, la prima del suo tipo, e Charles Comics. Infine, verrà presentata una breve esperienza dell'autore di fruizione di uno dei più famosi *otome game omegaverse* in Giappone: *OmegaVampire* dello studio di sviluppo Karin Chat Noire.

3.1 Breve storia dei *Boy's Love* in Giappone e dei suoi *fandom*

I *Boy's Love* (o più comunemente BL) nascono negli anni Settanta nel contesto dello *shōjo manga* 少女漫画, un genere destinato alle giovani adolescenti donne. In questi anni un gruppo di artiste chiamate Hana no Nijūyonen Gumi 花の24年組 (il Favoloso Gruppo del Ventiquattresimo Anno), rivoluziona il mondo dei manga per ragazze pubblicandone alcune varianti che varranno poi chiamati *shōnen'ai* 少年愛 (lett. amore tra ragazzi). Questi manga trattavano storie d'amore e omo-erotiche tra ragazzi, a volte contenenti anche scene di sesso esplicite¹²⁴. Nel dicembre del 1975 si svolge il Comic Market, presso il quartiere Minato di Tōkyō, un evento, tra i primi del suo genere, che prevedeva l'incontro tra *fandom* e lo scambio di materiale auto-prodotto di derivazione. L'evento ebbe un notevole successo, anche perché promuoveva prodotti amatoriali al di fuori dell'editoria manga tradizionale. Quindi al suo interno si diffusero generi nuovi e innovativi come gli *shōnen'ai* per ragazze che non erano stati ancora commercializzati "ufficialmente". Nel contesto delle produzioni amatoriali, è nei primi anni Ottanta che inizia a diffondersi il termine *yaoi* per riferirsi a opere omo-erotiche per un pubblico femminile. Il termine letteralmente è l'acronimo di

¹²⁴ BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015, pp. 31

yama nashi, ochi naschi, imi nasci, lett. “Nessun culmine, nessun epilogo, nessun senso”. Inizialmente, infatti, veniva usato per indicare opere omo-erotiche e/o omo-romantiche parodistiche provenienti da opere preesistenti. Nei primi anni del Comic Market queste opere erano tratte soprattutto dai manga della rivista *Shōnen Jump* 少年ジャンプ, in particolare si citano Captain Tsubasa キャプテン翼, Saint Seiya 聖闘士星矢, Slam Dunk スラムダンク, One Piece ワンピース, Naruto ナルト, ecc.¹²⁵

La prima rivista a pubblicare BL originali fu *JUNE* ジュネ sul finire degli anni Settanta. La rivista era stata pensata per le giovani donne interessate nel leggere di giovani uomini in situazioni romantiche e/o erotiche¹²⁶. Fino a quel momento erano state pubblicate solo opere di derivazione. È negli anni Novanta che si assiste a un considerevole aumento di riviste *yaoi*/BL. Con l'aumento di prodotti di questo tipo, i termini *shōnen'ai* e *yaoi* vengono inglobati dal termine *Boy's Love*, che indica tutto il genere omo-erotico e omo-romantico per ragazze. Anche se la distinzione tra i termini a oggi non è del tutto chiara, generalmente con *shōnen'ai* si intende un genere omosessuale romantico, quasi privo di scene di sesso esplicite, con *yaoi* le opere parodistiche di derivazione e con BL le opere originali commercializzate dalle case editrici. In Italia, tuttavia, i termini *yaoi* e BL vengono utilizzati per indicare la stessa cosa: opere omo-erotiche provenienti dal Giappone. Gli *yaoi* ruotano attorno a due figure centrali: l'*uke* e il *seme*. L'*uke* rappresenta il passivo nell'atto sessuale, il *seme* rappresenta invece il ruolo attivo. Generalmente gli *uke* sono timidi e riservati e rifiutano la propria omosessualità, mentre i *seme* sono sicuri di sé e occupano posizioni di successo all'interno della società.

Le fan di *yaoi*/BL in Giappone vengono chiamate *fujoshi* 腐女子 (lett. “ragazze avariate”) un termine dispregiativo autoironico che indica il *fandom* giapponese composto dalle ragazze (*fudanshi* invece indica il *fandom* maschile). La sottocultura *fujoshi* è caratterizzata dalla ricerca del *moe*, ovvero di quel sentimento di entusiasmo ed eccitazione nei confronti dell'oggetto del loro *fannish*, nel caso delle opere di derivazione, per i propri personaggi preferiti.

La ricerca del *moe* è la chiave per comprendere come interagiscono le *fujoshi* tra loro. Nei lavori amatoriali, le fan enfatizzano accuratamente gli aspetti che le fanno entusiasmare dei propri

¹²⁵ BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015, pp. 38

¹²⁶ BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' ...*, cit., p. 40

personaggi e le loro relazioni, del disegno, delle scene, e lo fanno con l'intenzione di condividere questo sentimento con altre potenziali interessate¹²⁷.

Lo *yaoi*, quindi, diventa un pretesto per socializzare, per condividere le proprie passioni con gli altri e riconoscersi nel *fandom*, dove si condividono pensieri e idee sul mondo e sulla società.

Negli anni successivi, fino adesso, sono state pubblicate diverse opere sia manga che anime che sono state commercializzate anche al di fuori del Giappone, come Kizuna (絆 KIZUNA～恋のから騒ぎ～ Kizuna: koi no kara sawagi, 1994) di Kodama Kazuma, pubblicata nel 1995, Il cuneo dell'amore (間の楔 Ai no kusabi, 1994) di Yoshihara Reiko a Il poema del vento e degli alberi (風と木の詩 Kaze to ki no uta, 1987) di Takemiya Keiko, Giochi d'amore (春を抱いていた Haru o daiteita, 2005) di Nitta Yuka, da cui viene tratto il celebre spin-off in OAV L'inverno della cicala (冬の蟬 Fuyu no semi, 2007) e No Money! (お金がないっ Okane ga nai, 2007) di Shinozaki Hitoyo, entrambi editi in Italia rispettivamente nel 2008 e nel 2013.

3.2 La commercializzazione e il *fandom omegaverse* in Giappone

Secondo fanlore.org quando l'*omegaverse* inizia a diffondersi in Asia, durante il primo decennio del Duemila, il Giappone conosceva già i sottogeneri mpreg (妊夫, *ninpu*) e furry (獣, *kemono*) e ha ricevuto una buona accoglienza tra i *fandom* BL¹²⁸. Alcuni publisher tra cui Fusion Project, la casa editrice che ha pubblicato i primi manga *omegaverse* originali attraverso la rivista Omegaverse Project (オメガバースプロジェクト, *omegabaasu purojekuto*) che ha pubblicato alcuni dei titoli più tradotti in inglese e che circolano online di cui si parlerà più approfonditamente in seguito. Il genere in Giappone è stato introdotto dai *fandom* di *fanfiction slash* euro-americani e compare per la prima volta nel 2014 sulla piattaforma web Pixiv¹²⁹, un sito in lingua giapponese di opere di derivazione (manga, *dojinshi*, fanfiction, racconti originali, *fanart*, ecc.). Nel 2019 iniziano a

¹²⁷ BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys'...*, cit., p. 59

¹²⁸ Alpha/beta/omega. (n.d.). In fanlore.com, <https://fanlore.org/wiki/Alpha/Beta/Omega>, 2018

¹²⁹ オメガバース, Fanlore.org, URL:

<https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%AA%E3%83%A1%E3%82%AC%E3%83%90%E3%83%BC%E3%82%B9>, 2020

comparire i primi pannelli pubblicitari negli Animate store¹³⁰ in Giappone e diventa un genere popolare sulla piattaforma Asianfanfics (conosciuto anche come AFF), un archivio di *fanfiction* provenienti dall'Asia, i cui *fandom* più produttivi sono quelli K-pop RPF (*real person fiction*), basati su band e Idol coreani.



Figura 2.1: espositore dedicato agli *omegaverse* all'interno di un Animate shop di Shinjuku

Secondo quanto riportato da fanlore.org e da Pixiv, l'*omegaverse* diventa molto apprezzato nei *fandom* di Fire Emblem, Yuri!!! On Ice, Haikyuu e Boku no Hero Academia. Sia Yuri!!! On Ice che Haikyuu sono i *fandom* più rappresentativi di *fanfiction* dal Giappone presenti su AO3. Inoltre, un recente trend specifico dei *fandom* anime e manga ha portato all'introduzione di un quarto genere nella dinamica alpha/beta/omega, chiamato Enigma, un genere in grado di sottomettere chiunque, anche gli alpha. Questa introduzione proviene dal manga *Kanraku alpha enigma: fourth verse* (陥落アルファ エニグマ: 第4のバース, *Kanraku arufa eniguma: Dai 4 no bāsu*) e rappresenta una prima aggiunta "giapponese" al genere importato dai *fandom* internazionali, anche se, una figura simile, quella del Gamma era stata già introdotta nei *fandom* di *fanfiction slash* statunitensi. A testimonianza del crescente interesse in Giappone per il genere *omegaverse* sono le opere dei fan pubblicate su Pixiv. Pixiv ospita un totale di 22844 opere con il tag *#omegaverse*, di cui 1275 sono *fanart*, 1612 manga e 19997 *fanfiction* e/o racconti originali. Secondo quanto spiegato da Pixiv il genere *omegaverse* è un universo alternativo che ha avuto origine nei *fandom* internazionali in

¹³⁰ Negozi dedicati ai fan che rivendono musica, manga, libri, gadget, auto-produzioni, edizioni limitate, ecc.

inglese. È considerato un tipo di rappresentazione delle relazioni umane e della società, modellate sugli immaginari e comportamenti animali, dove l'*mpreg* è la caratteristica principale. Il sito sottolinea, inoltre, che gli elementi più rappresentativi del genere sono i rapporti sessuali espliciti, l'ambientazione romantica e la presenza di fattori distopici legati alla costituzione di società basate sul genere. Queste definizioni sono comuni anche ai *fandom* euro-americani di *omegaverse*, anche se, in Giappone, sembra esserci maggiore interesse per gli aspetti legati alla gravidanza maschile e alla costruzione del nido familiare piuttosto che per i contenuti pornografici violenti ed espliciti. Pixiv cita numerose guide online per spiegare le dinamiche *omegaverse*, anche attraverso la traduzione di manuali in inglese come *Alphas, Betas, Omegas: a primer* dell'utente Norabombay pubblicato sull'archivio AO3¹³¹. Sono stati inoltre pubblicati degli artwork esplicativi dal titolo オメガバースを知らない人に簡単に説明するメモ (*omegabaasu wo shiranai hitoni kantanni setsumeisuru memo*, lett. Breve nota per chi non conosce gli *omegaverse*)¹³².

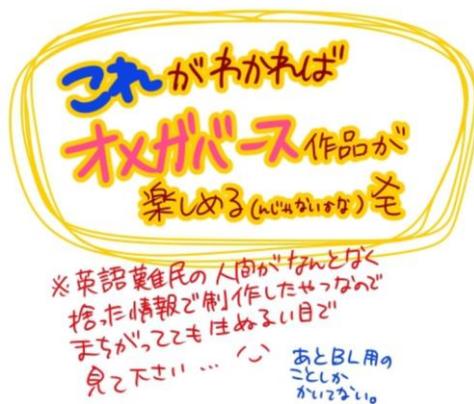


Figura 2.2: titolo e avvertenze dell'artwork

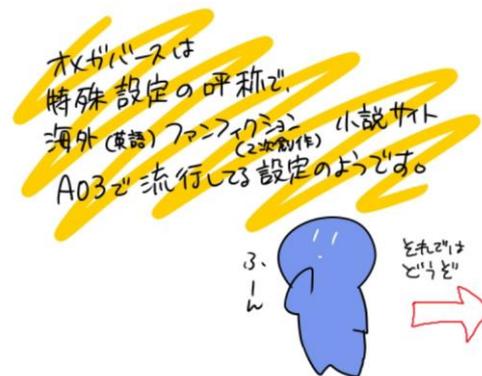


Figura 2.3: origini del genere dai fandom internazionali

¹³¹ La cui traduzione è disponibile all'indirizzo URL: <https://www.pixiv.net/novel/show.php?id=4093086>

¹³² Disponibile all'indirizzo URL: <https://www.pixiv.net/en/artworks/41716092>

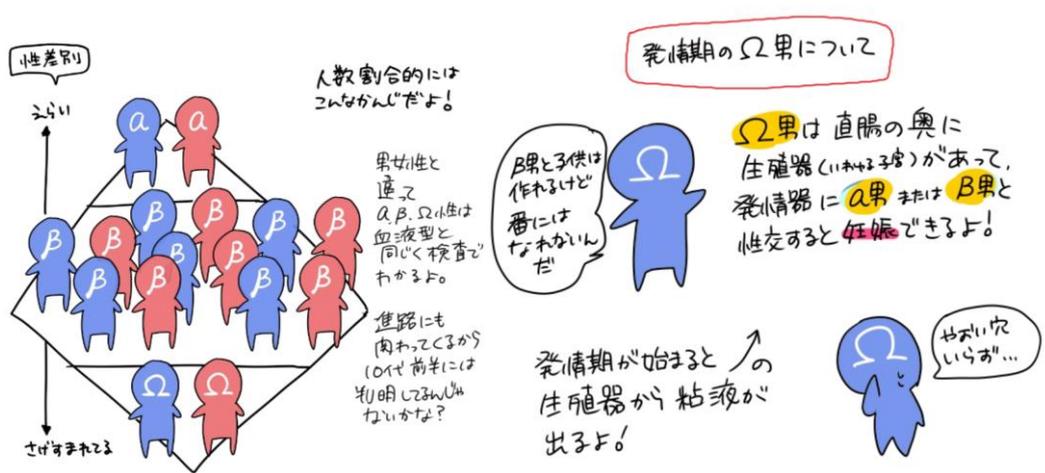


Figura 2.4: come viene organizzata la società alpha/beta/omega

Figura 2.5: qual è il ruolo dell'omega?

Su un blog citato da Pixiv, presente online sulla piattaforma FC2¹³³, l'utente Lucinda espone le proprie impressioni sul genere *omegaverse* rispetto a origini e definizioni dello stesso, attraverso l'articolo 戸惑いの流行—オメガバースについて考えてみた (*Tomadoi no ryūkō — omegabāsu ni tsuite kangaete mita*, lett. il confuso pensiero virale sugli *omegaverse*)¹³⁴. Lucinda afferma che la prima opera commercializzata di stampo *omegaverse* in Giappone sia stata la traduzione del romanzo BL 狼の遠き目覚め (*Ōkami no tōki mezame*, lett. il lontano risveglio del lupo) di J. L. Langley tradotto nella sua versione giapponese da Aki Fuyuto e pubblicato dalla casa editrice Monochrome romance (モノクローム・ロマンス, *monokurōmu romansu*). Tuttavia, fa notare che probabilmente in Giappone esisteva già un precursore del genere *omegaverse* e cita l'opera manga *Sex Pistols* (セックス・ピストルズ, *sekkusu pistozuru*) di Tarako Kotobuki e pubblicato nel 2004 dalla rivista Biblos¹³⁵. In *Sex Pistols* si trovano elementi comuni agli *omegaverse*, come l'impreg e i comportamenti animali, tuttavia non contenendo l'impostazione di una società distopica regolata da sesso biologico e genere, non può essere considerato un *omegaverse*. L'articolo del blog di Lucinda fa presente che un *omegaverse* per essere considerato tale non solo deve traslare le dinamiche relazionali umane su comportamenti istintivi animali, ma deve porre al centro della narrazione la figura dell'omega. L'omega viene considerato una metafora del corpo femminile, investito regolarmente da difficoltà e piaceri. Sembra avvenire quindi una sorta di identificazione nella figura più discriminata e debole all'interno delle società alpha/beta/omega,

133 Un circuito gratuito di forum e blog

134 戸惑いの流行—オメガバースについて考えてみた, fc2.com, URL <http://mid30s.blog70.fc2.com/blog-entry-1131.html>, 2014

135 In Italia è edito da Magic Press Edizioni.

elemento non più di tanto importante nei *fandom* italiani e internazionali. La figura dell'omega viene usata, inoltre, come pretesto per denunciare discriminazioni legate alla posizione sociale e biologica che caratterizzano la società giapponese contemporanea reale. Anche per il *fandom* dal Giappone l'*omegaverse* possiede quelle potenzialità di discutere le questioni di genere attraverso una ridefinizione del sesso biologico. In generale, in Giappone l'*omegaverse* viene considerato meno "commerciale" e stereotipato dei BL tradizionali, tanto che molti fan sono convinti che il genere acquisterà sempre più fama, al pari proprio degli *yaoi*/BL¹³⁶.



Figura 2.6: rispettivamente, le copertine dell'opera letteraria *Ōkami no tōki mezame* e del manga *Sex Pistols*

3.2.1 Le opere originali: Omegaverse Project

Omegaverse Project è la prima antologia di manga originali *omegaverse* pubblicata per la prima volta in Giappone nel 2015 dalla casa editrice Fusion Project. È anche il magazine da cui sono stati tradotti più manga in inglese e che sono circolati per primi online anche in contesti euro-americani, si parla infatti di una seconda ondata di prodotti *omegaverse* provenienti dal Giappone. Tra i titoli più significativi si citano *Kashikomarimashita Destiny* (かしこまりました、デスティニー, conosciuto in inglese come *Yes, my destiny*) dell'artista Sachimo e la serie di manga *Honey* (ハニ) di Kevin Tobidase.

¹³⁶ Cfr. ibidem



Figura 2.7: Rispettivamente le copertine dei manga *Kashikomarimashita Destiny* e *Abarenbo Honey*

Le tematiche proposte nei manga *omegaverse* appartenenti al magazine di Fusion Project rimangono quelle provenienti dai *fandom* di *fanfiction slash* tratte prevalentemente da serie TV statunitensi, ma ciò che non manca mai è il concetto di legame tra omega e alpha e di anima gemella (繋がり, *tsugari*, lett. connessione). È inoltre prevalente in Giappone il mercato non-furry di *omegaverse*.

Inizialmente erano stati pubblicati all'interno della rivista sette manga originali autoconclusivi di sette autori diversi. Nel giro di sei mesi altri publisher hanno iniziato a interessarsi al genere e hanno cominciato a pubblicare le proprie antologie *omegaverse*. Si parla ad esempio delle case editrici B's-LOVELY comics e Charles Comics, tra cui si annoverano rispettivamente, tra i più conosciuti, *Sayonara hatsukoi mata kitanande* (さよなら初恋またきたなんで, lett. addio, è tornato il mio primo amore) di Saku Hiro e *Ouchi e kaerou* (おうちへかえろう lett. torniamo a casa) di Hino Gen. Non tutti i manga provenienti dal Giappone trattano esclusivamente la coppia alpha/omega, anzi, sono presenti numerose variazioni. Omegaverse Project ha pubblicato storie con coppie di alpha, un esempio è *Okusama wa arufa* (奥様はα, 2017-2018) dove i protagonisti non riescono a congiungersi in un rapporto sessuale perché ognuno vuole rivendicare il proprio ruolo di attivo, e con presenza di individui beta come *Peak romance* (2015), la storia di un omega ossessionato dagli alpha che finisce per innamorarsi di un beta. Rispetto ai BL tradizionali, tutte queste variazioni sono certamente una novità, infatti, nei BL consolidati la dinamica *seme/uke* è pressoché inamovibile, ed è anche questa caratteristica che sembra aver affascinato i *fandom* giapponesi.



Figura 2.8: Rispettivamente le copertine dei manga di Okusama wa arufa e Peak romance

3.2.2 L'omegaverse negli otome games: "Omega Vampire", una breve esperienza dell'autore

Omega Vampire (オメガヴァンパイア) è un videogioco della casa di sviluppo giapponese Karin Chat Noire, di genere *otome* rilasciato nel 2019 per Nintendo Switch. Gli *otome game* (乙女ゲーム, *otome gēmu*, lett. gioco per signorine) sono un genere videoludico basato su avventure visive e testuali tipicamente per ragazze. Generalmente l'obiettivo del gioco consiste nel partecipare attivamente alla storia tramite delle scelte operate dal giocatore, che comporteranno un diverso sviluppo della trama. Le storie sono prevalentemente romantiche e le scelte si basano sull'intraprendere o meno relazioni con i personaggi delle vicende. Le scelte effettuate porteranno a strade (*route*) differenti nel rapporto con i personaggi e determineranno il finale positivo o negativo con uno dei personaggi portato avanti (*good end, bad end*). Si precisa che l'intenzione di questa parte della trattazione non è voler analizzare gli *otome game* di per sé, ma riportare il gioco come un esempio di media molto apprezzato dai fan perché contiene gli elementi che caratterizzano il genere e aderiscono alle loro preferenze (come verrà approfondito nel Capitolo 4).

Ho trovato il gioco disponibile e in vendita per Switch su un sito di importazione di prodotti dal Giappone, playAsia.com e l'ho scelto dopo che tra i vari gruppi chat e *fandom* ho visto circolare diverse immagini dei protagonisti e delle scene principali che mi hanno incuriosito. Inoltre, dopo qualche ricerca online, ho scoperto che il gioco è rappresentativo del genere in ambito videoludico e molto apprezzato sia in Giappone che al di fuori.



Figura 2.8: Menu principale del gioco (Screenshot)

Il gioco è ambientato in una Yokohama del futuro dove vampiri e umani convivono in relativa pace. Inoltre, la società è suddivisa in alpha, omega e beta che godono degli stessi diritti. Il progresso scientifico ha portato all'invenzione di un tipo di sangue artificiale chiamato *ex-blood*, che dovrebbe fungere da sostitutivo del sangue umano per i vampiri, così da permettere una loro graduale integrazione nella società. Tuttavia, questo processo sembra incontrare diversi ostacoli, poiché alcuni clan di vampiri si rifiutano di rinunciare al sangue umano e quindi alla propria natura. In questo contesto mi sono ritrovata a gestire le scelte del protagonista, Moriya Keiichi, uno studente beta delle superiori dal passato complicato e figlio di due uomini, un omega e un alpha. La sua vita verrà sconvolta quando per colpa di un incidente avuto con un'auto, si ritrova nel laboratorio di Aoi Setsuna, suo amico d'infanzia e capo della Aoi Research Firm che ha inventato l'*ex-blood*, che lo salverà da morte certa utilizzando del sangue di vampiro. Questa operazione non solo trasformerà Keiichi in un omega, ma anche in un mezzo-vampiro!



Figura 2.8: A sinistra, la famiglia di Keiichi, a destra, Keiichi in calore che cerca di non farsi assalire dai due alpha del laboratorio (screenshot)

A seguito di queste terrificanti rivelazioni, Keiichi incontra Genma Oiizumi, un vampiro alpha che lo salva da un'aggressione da parte di altri vampiri alpha. Genma assieme al suo clan è promotore dell'integrazione con gli umani e detesta i vampiri che continuano a uccidere, rifiutando l'*ex-blood*. Da questo momento in poi il giocatore, nei panni del povero Keiichi, si ritroverà a prendere delle decisioni che comporteranno l'innalzamento del livello d'affinità con uno o con l'altro tra i personaggi con cui interagire. A seconda di questo livello di affinità e alle scelte nel proseguire la storia, il finale può essere diverso. Inoltre, sbloccando le varie *route* e arrivando ai vari finali il gioco permette di collezionare immagini, voci dei personaggi, musiche, scene intere, ecc. Nulla vieta al giocatore di rigiocare tante volte per riuscire a sbloccare tutti i finali e le *route* e collezionare tutti i contenuti.

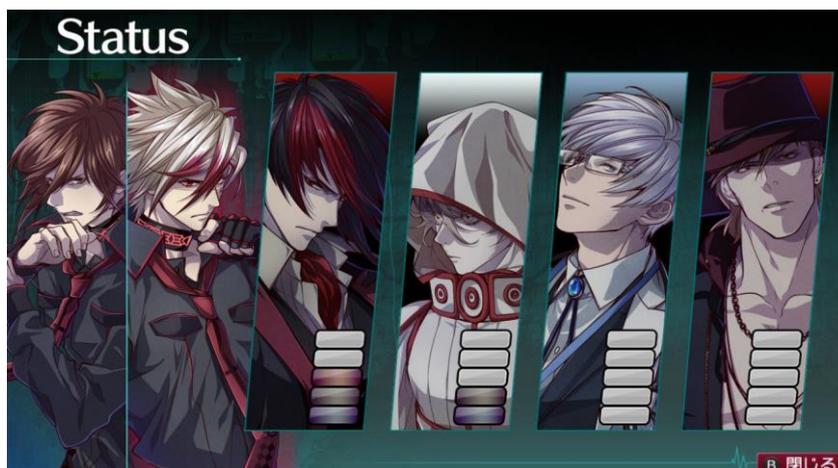


Figura 2.8: Menu di stato dei personaggi che indica il grado di affinità (screenshot)

Ad un certo punto della storia, ho dovuto scegliere tra Aoi e Genma e ho scelto Genma. La *route* di Genma, mi ha portata dopo vari avvenimenti, a scontrarmi contro Henric, un antico vampiro che si nutre solo di sangue omega. Per poter salvare Genma, Keiichi si vede costretto a bere sangue umano per ottenere maggiore forza fisica e come risultato si trasforma in un alpha!



Figura 2.8: Keiichi diventa alpha dopo aver bevuto sangue umano e salva Genma

Ho trovato questo risvolto davvero interessante e intrigante. L'idea che l'omega possa diventare un alpha ed "emanciparsi" dal ruolo di passivo sempre in calore costretto a ricevere la protezione dell'alpha, non si vede così spesso negli *omegaverse*. Stranamente, ho empatizzato più con Keiichi che con gli altri protagonisti con cui interagivo. Ad un certo punto, la trama ti porta a scegliere se rimanere un alpha o tornare a essere un omega. Nel caso si scelga di rimanere alpha si raggiunge il *sad end*, il finale triste. Keiichi si unisce a Genma, ma essendo due alpha non riescono a provare il legame che si può instaurare solo con un individuo omega. Se invece si sceglie di tornare omega Keiichi vivrà felice legato alla sua anima gemella e si raggiunge così il *good end*, il finale positivo. Il gioco sembra essere "anti alpha/alpha" e questo fa trasparire un sentimento omofobo nei confronti della coppia, perché fa supporre che due uomini dominanti non siano in grado di vivere un rapporto d'amore profondo¹³⁷.

In generale, ho apprezzato molto il gioco, l'ambientazione alpha/beta/omega è molto interessante, trattata in un contesto futuristico. Inoltre, la presenza di creature sovranaturali come vampiri e lupi mannari aggiunge un fattore in più nelle dinamiche di potere all'interno della trama. Nonostante *Omega Vampire* conservi tutte le caratteristiche di un classico *otome* BL (la stereotipizzazione dei caratteri dei personaggi, l'impersonificazione del giocatore nel personaggio passivo), gli elementi *omegaverse* lo rendono un prodotto più variabile rispetto al solito. Keiichi non solo deve fare i conti con il suo essere omega e quindi assumere i soppressori per inibire il calore,

¹³⁷ Omega vampire summary/review, Blogspot.com, URL: <http://opinionatedtofu.blogspot.com/2018/11/18-omega-vampire-reviewsummary.html?m=1>, 2018

ma deve anche assumere *ex-blood* per non incorrere in una crisi d'astinenza da sangue in quanto vampiro. Sono presenti le principali dinamiche alpha/beta/omega: il calore, il concetto di legame, la gravidanza maschile (*mpreg*), e sono tutti elementi che interessano e attraggono i fruitori del genere. Per tutti questi motivi ritengo che il gioco sia rappresentativo del genere *omegaverse* e il fatto che si tratti di un videogioco permette di partecipare attivamente a queste dinamiche.

3.3 Conclusioni

Notoriamente i *fandom* BL in Giappone sono molto produttivi e le opere dei fan vengono commercializzate a fianco delle opere originali pubblicate dalle case editrici tradizionali. Per questi motivi non sorprende che il genere *omegaverse* non solo abbia acquisito fama come sottogenere *yaoi* ma sia stato anche commercializzato sia come produzione amatoriale che come opere originali. Di ulteriore interesse è il fatto che i nuovi mezzi di comunicazione abbiano portato ad un incontro tra *fandom* euro-americani e giapponesi che si sono influenzati vicendevolmente accogliendo di buon grado questo universo narrativo.

Mentre gli *yaoi* sembrano caratterizzati da ruoli fissi come il *seme* e l'*uke* non sembra essere così nell'*omegaverse*. Infatti, nonostante una delle maggior riviste che trattano il genere in Giappone (OmegaverseProject) abbia cercato di canonizzare il genere attraverso l'inserimento nelle loro riviste di pagine esplicative dove si individuano e caratterizzano gli elementi tipici, non tutte le storie da loro pubblicate rispettano alla lettera queste avvertenze. Infine, attraverso un'analisi di discussioni presenti sulla piattaforma di condivisione di opere Pixiv è emerso che anche i *fandom* in Giappone sostengono come l'*omegaverse* sia un genere che aiuti o possa stimolare le discussioni in merito alle questioni di genere e al sesso biologico.

Capitolo 4 - Il genere *omegaverse* in Italia

In questo capitolo verranno presentate le diverse ricerche effettuate in Italia sul genere *omegaverse* e sui suoi *fandom*. Gli argomenti discussi dai fan in Italia riguardano soprattutto la seconda fase di diffusione del genere più legata agli *omegaverse* dal Giappone che al contesto *slash* internazionale. Tuttavia, si precisa che i *fandom* coinvolti nelle analisi sono di diversa provenienza e comprendono, non solo quelli *yaoi/BL*, ma anche quelli dei circuiti *slash* e *m/m*. Per questo motivo nel sondaggio effettuato online, i rispondenti si riferiscono a dinamiche e media differenti a seconda della community di provenienza. Essendo l'*omegaverse* un prodotto di fatto transmediale, comune a più ambienti e *fandom*, sono state raccolte testimonianze ed esperienze diverse l'una dall'altra anche nei contenuti. Nei *fandom m/m*, ad esempio, viene meno l'interesse per lo *shipping* (o *coupling* in giapponese) tra personaggi preesistenti, perché i racconti *m/m* sono narrazioni originali. Nei circuiti *slash* può presentarsi meno l'interesse per lo *yaoi/BL*, preferendo il contesto internazionale *slash* legato soprattutto alle serie tv statunitensi. Tuttavia, tutti questi *fandom*, condividono diverse caratteristiche comuni: la maggior parte sono costituiti da donne eterosessuali che ritengono che il proprio paese sia ancora troppo indietro per accettare il genere *omegaverse*. Pensano all'Italia come a un paese bigotta e tradizionalista e desiderano rompere i tabù su sessualità e genere, attraverso una re-immaginazione della sessualità maschile.

In Italia il *fandom yaoi/BL* sembra essere più consolidato di quello *omegaverse*. Questo perché gli *yaoi/BL* sono temporalmente arrivati prima e sono stati commercializzati a livello editoriale, quindi sono più conosciuti. Il genere *omegaverse* viene dagli stessi fan recepito come molto di nicchia, in parte confuso con i *BL*, poco conosciuto rispetto allo *yaoi* al di fuori di *fandom* precisi. Tuttavia, concordano sulle potenzialità che ha il genere di inglobare diverse esigenze sessuali, soprattutto femminili e interessare il pubblico, anche in riferimento al successo indubbiamente maggiore che ha avuto nei paesi euro-americani e in Giappone.

Nel capitolo verrà presentato il sondaggio distribuito online in Italia nei vari circuiti di *fanfiction slash*, *yaoi/BL* e racconti originali *m/m*. Tale sondaggio è stato recepito positivamente dal pubblico che si è dimostrato interessato non solo nel partecipare, ma anche nel voler conoscere i risvolti a cui ha portato questa ricerca, domandano privatamente informazioni aggiuntive sui temi dello studio e le metodologie utilizzate per portarlo avanti. Inoltre, nel questionario è stata data la possibilità ai rispondenti di fornire un indirizzo mail per poter rispondere a una breve intervista personale sul genere *omegaverse*. Ne sono scaturite più di dieci risposte singole, molto approfondite,

su un totale di 556 risposte al sondaggio. In aggiunta, sono state condotte due interviste a due scrittrici di *omegaverse* originali in Italia, di cui si presenteranno analisi e considerazioni. Nel capitolo si cercherà inoltre di chiarire i punti di contatto che per i fan sono più o meno presenti dell'*omegaverse* con il genere *yaoi*, ricercando, dove possibile, differenze e similitudini, per capire come le community percepiscono e si riconoscono condividendo un interesse comune per le dinamiche alpha/beta/omega. Questo anche rispetto all'idea che hanno del Giappone come paese in grado di soddisfare, evidentemente, esigenze sessuali *queer* e sovversive o dove queste sembrano essere più accettate. Anche dove il legame diretto con gli *omegaverse* giapponesi non è presente o rilevante, la maggior parte dei rispondenti e delle persone intervistate, conoscono o sono entrate in contatto anche con i *fandom* BL e con i prodotti *omegaverse* dal Giappone. Fondamentalmente, la ricerca empirica e la raccolta dai dati ha dimostrato che in Italia alcuni *fandom* riconoscono l'*omegaverse* come sottogenere BL, mentre altri lo vedono come genere letterario indipendente dall'influenza dei prodotti *yaoi*. Tuttavia, sembra che le esigenze che spingono le donne a ricercare generi erotici o romantici tra uomini sovversive e/o *queer* siano molto simili.

4.1 L'indagine sul genere *omegaverse* in Italia

Di seguito vengono riportati i risultati dell'indagine condotta in Italia sul tema, pubblicata come questionario online nell'Ottobre del 2019 (e aperto tutt'oggi) utilizzando la piattaforma web di Google Form. Il sondaggio è stato distribuito su diverse piattaforme: forum di *scanlation*, gruppi Facebook, Telegram, Whatsapp, blog ecc. e ha raccolto 556 risposte totali. La quantità di dati raccolta è sorprendente se si pensa che l'argomento è ancora molto di nicchia e comune a diverse community per motivi ed esigenze differenti. Il questionario è costituito da 55 domande sia a risposta multipla che aperte, suddivise per temi: i dati sociodemografici, la fruizione e la produzione, il rapporto con l'esterno e i *fandom*, il rapporto personale con il genere. Si precisa che per molte domande è stata lasciata aperta la possibilità per i rispondenti di scegliere l'opzione "Altro" nel caso non si fossero riconosciuti nelle risposte proposte. Ovviamente, i dati raccolti non rappresentano una realtà oggettiva, ma osservabile, tutto dipende da come la realtà *omegaverse* viene percepita da chi ne fruisce. Sono comunque una testimonianza del contesto socioculturale italiano legato al genere.

Di seguito i grafici dei risultati e le relative considerazioni nell'ordine con cui sono state presentate le domande nel sondaggio intitolato: *Alpha, Beta, Omegaverse – il genere omegaverse dal Giappone all'Italia contemporanea*.

Parte I: Dati sociodemografici

Età

556 responses

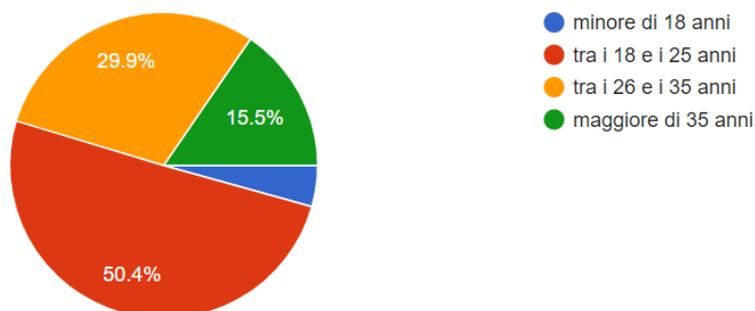


GRAFICO 1

Come si può evincere dal **Grafico 1**, la maggior parte dei rispondenti al sondaggio (54,7%) ha un'età inferiore ai 25 anni, dimostrando un avvicinamento a generi omo-erotici e omo-romantici da parte di un pubblico prevalentemente giovane. Essendo gli *omegaverse*, tra manga tradotti, *fanfiction slash* e racconti originali, presenti quasi esclusivamente in un contesto online, una maggioranza di giovani è da ricercarsi anche nell'uso quotidiano di Internet come primo mezzo per fruire determinati prodotti. Tuttavia, non è da sottovalutare un'alta percentuale di rispondenti con età superiore ai 35 anni (15,5%), che assieme alla fascia dei 26-35 anni costituisce il 45,5% del totale. Di fatto siamo di fronte a un pubblico ampiamente diversificato per età, che avvicina anche un pubblico più "maturo". Questo è dovuto, anche secondo le opinioni di alcune intervistate che verranno riportate in seguito, a un'età generalmente più alta tra i fruitori di prodotti prevalentemente testuali (come *fanfiction* e storie originali).

In seguito, sono state richieste rispettivamente, genere e orientamento sessuale. Si è deciso di dividere le due "categorie", non perché si ritengano slegate l'una dall'altra, ma per lasciare la libertà ai rispondenti di esprimere la propria idea di genere, specificando in un secondo momento

la preferenza sessuale. Se il genere è ciò che rende il corpo biologico a noi intellegibile¹³⁸, allora l'orientamento sessuale può variare a seconda dell'identità dei singoli e come percepiscono il proprio genere, oppure può non esserne una diretta conseguenza. Infatti, la varietà delle risposte fornite dimostra un desiderio da parte del pubblico di diversificare e definire sempre meglio i concetti di identità di genere ed orientamento sessuale.

Genere

556 responses

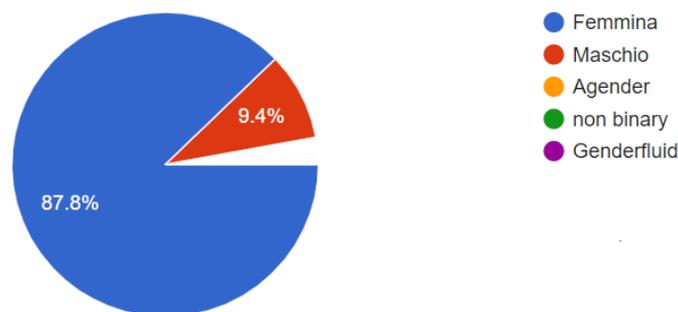


GRAFICO 2

Come mostra il **Grafico 2**, la maggior parte dei rispondenti si riconosce come femmina, d'altronde, i canali e circuiti sia *slash* che *yaoi* in cui è stato distribuito il sondaggio sono costituiti prevalentemente da donne. Tuttavia, la percentuale di uomini che hanno partecipato non è da sottovalutare (quasi il 10%), così come è interessante notare che il 2,8% del totale non si riconosce nel tradizionale binomio maschio-femmina e si riconosce in generi diversi da quelli tradizionali. Questo dimostra un aumento negli ultimi anni di percezioni sul genere sempre più innovative rispetto ai canoni considerati come la "norma". In più, dimostra che non solo le donne si avvicinano a temi erotici di finzione trasgressivi di stampo omo-erotico omo-romantico e non sono tutte eterosessuali come dimostra il **Grafico 3**.

¹³⁸ Vedi Judith Butler (1996) tra i riferimenti bibliografici.

A quali di queste categorie si adatta meglio il tuo orientamento sessuale?

556 responses

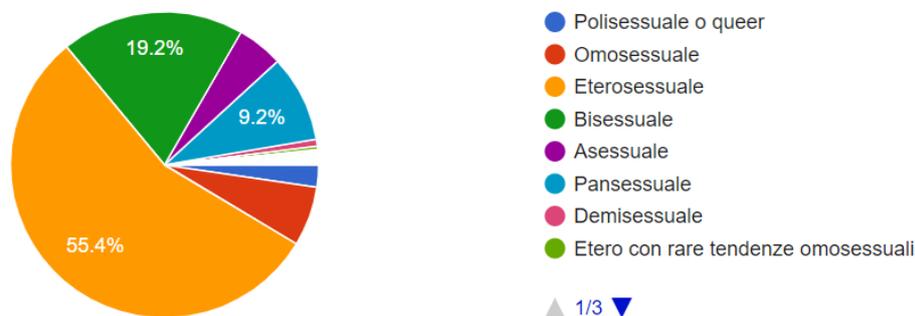


GRAFICO 3

Si precisa che le risposte multiple rese disponibili nel sondaggio sono: Polisessuale o queer, Omosessuale, Eterosessuale, Bisessuale, Asessuale e Pansessuale e Altro. In questo caso, anche se il 55,4% ha dichiarato di essere eterosessuale, la percentuale di bisessuali è considerevole (19,2%), così come la percentuale dei pansessuali (9,2%) superiore ai dichiaranti omosessuali (6,3%). Il dato suggerisce che, pur restando prevalentemente eterosessuale, il genere *omegaverse* attira orientamenti sessuali diversi, a volte innovativi. È stato interessante scoprire che il 2,7% dei rispondenti ha scelto “Altro” come opzione e ha specificato meglio la propria concezione di orientamento, oppure ne ha suggerite di alternative, come si può evincere dal **Grafico 3.1**.

A quali di queste categorie si adatta meglio il tuo orientamento sessuale?

556 responses

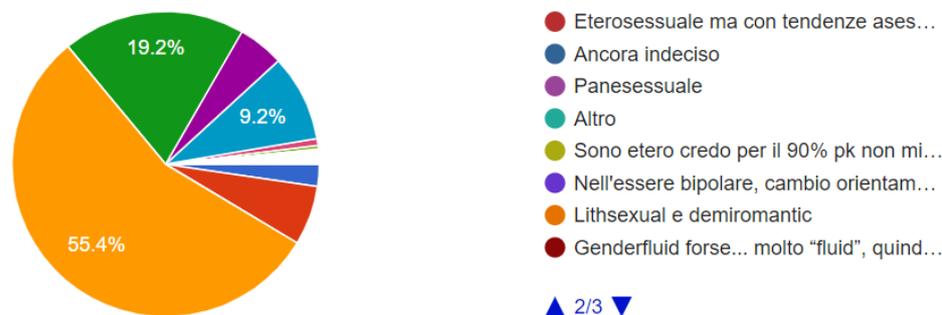


GRAFICO 3.1

Molte risposte sono costituite da un mix di vari orientamenti o ne presentano di completamente nuovi, alcune riflettono l'indecisione di chi risponde, probabilmente dovuto anche alla giovane età degli stessi.

La maggior parte delle persone che si sono sottoposte volontariamente al sondaggio hanno un livello di istruzione mediamente alto, questo conferma altre indagini simili legate alla fruizione del genere *yaoi/BL*, secondo cui il pubblico di determinati prodotti è costituito da donne, eterosessuali e appartenenti alla classe media. Anche questa indagine conferma in generale questo andamento, pur testimoniando un crescente interesse nella ricerca di identità sessuali e di genere alternative. Il fatto che il genere *omegaverse* sia anche un genere di fanfiction e di racconti originali (che siano amatoriali, di derivazioni o pubblicati), giustifica l'alto grado generale di istruzione. Le opere testuali *omegaverse*, hanno in generale un pubblico di età più avanzata e di livello di istruzione più alto (**Grafico 4**).

Grado di istruzione

556 responses

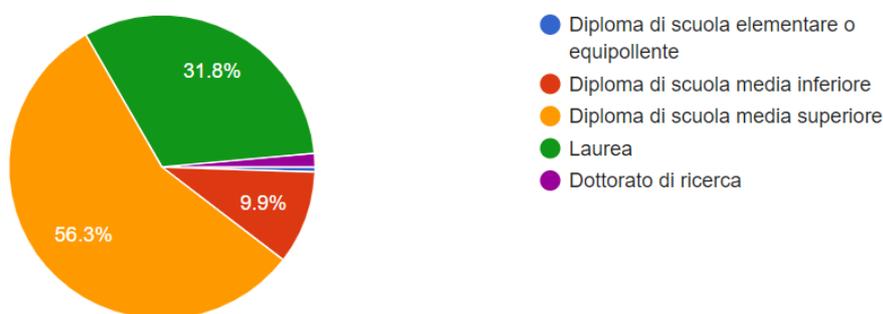


GRAFICO 4

Si fa inoltre presente che l'alta percentuale di laureati o dottorandi può essere dovuta anche alla diffusione del sondaggio tra alcuni gruppi universitari online. È scontato che l'indagine sia influenzata dai luoghi e contesti nei quali è stato condivisa.

Parte II: Fruizione e produzione

La seconda parte del sondaggio si incentra sui metodi e i luoghi di incontro dei fan con il genere *omegaverse* e include alcune domande comparative sullo *yaoi/BL*, per capire quanto in Italia il genere sia stato assimilato come sottogenere *yaoi* proveniente dal Giappone e perché.

In che modo hai conosciuto il genere omegaverse/A/B/O?

556 responses



GRAFICO 5

Come era prevedibile, la maggior parte (77,2%) ha dichiarato di aver conosciuto le dinamiche *omegaverse* grazie a Internet, anche se una buona parte (13,9%) ha risposto di averlo incontrato grazie a familiari e amici o semplicemente per caso. Prevedibile è il fatto che il mezzo più usato sia Internet, anche perché il genere in Italia non è mai stato commercializzato. Ma questo dimostra anche che l'incontro personale tra fan non è più una costante nei *fandom*¹³⁹. Le persone si conoscono online, condividono online spesso senza mai partecipare a eventi dedicati o in luoghi ben precisi (edicole, fumetterie ecc.) come mostrato dal **Grafico 5**. Inoltre, la maggioranza ha dichiarato di essere entrata in contatto con il genere prima dei 25 anni (74,8%). Tale tendenza dimostra che i giovani risultano essere più propensi nello sperimentare generi letterari e grafici non tradizionali, usando Internet come luogo di scoperta e innovazione. Allo stesso tempo, essendo il concetto di *fandom* diventato più mainstream e oggetto di analisi negli ultimi tre decenni, chiaramente, la percentuale di interessati e interessate oltre i 30 anni è decisamente minore (**Grafico 6**).

¹³⁹ Vedi Henry Jenkins (2006) tra i riferimenti bibliografici.

A che età hai conosciuto il genere?

556 responses

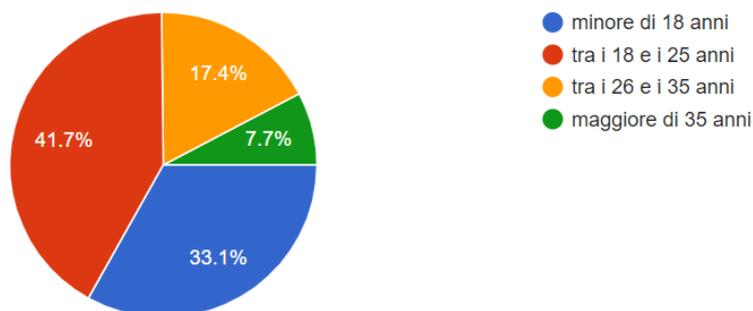


GRAFICO 6

Oltre ai luoghi di incontro con il genere *omegaverse*, è stato chiesto quali sono i media, mezzi, prodotti preferiti, dando la possibilità di scegliere più opzioni come dimostra il **Grafico 7**.

Attraverso quale tra questi mezzi ti interessi al genere?

556 responses

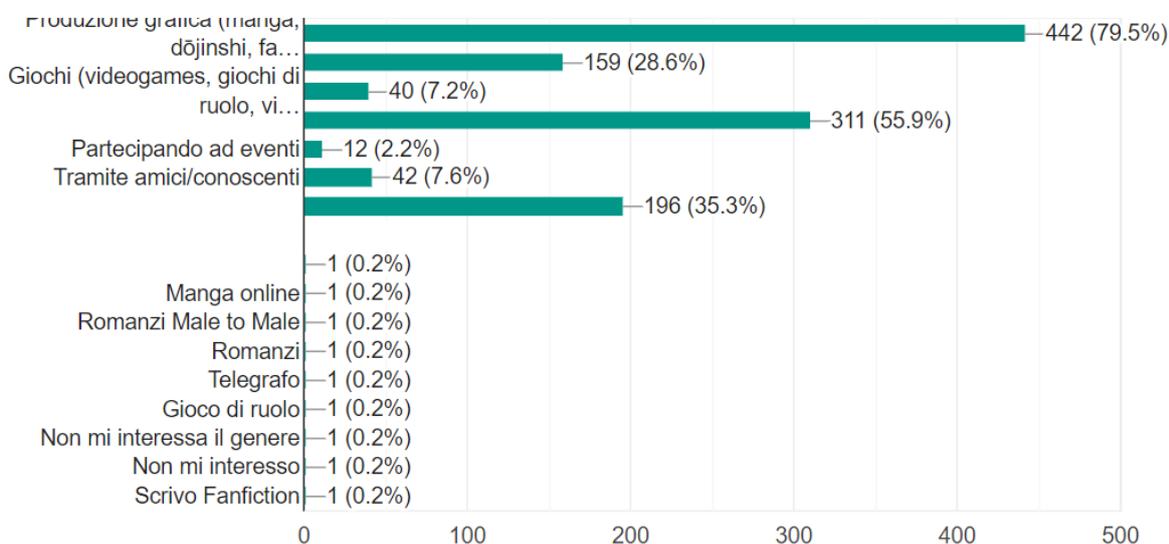


GRAFICO 7

L’opzione “Produzione grafica (manga, dōjinshi, fanart, ecc.)” ha raccolto 442 preferenze, mentre la “Produzione scritta (*fanfiction*, racconti originali ecc.)” ne ha raccolte 311. Quindi il pubblico in Italia che fruisce *omegaverse* preferisce il mezzo grafico e narrativo, inoltre, 196 persone hanno dichiarato di fruirne soprattutto su Internet (pagine web, forum dedicati, social network,

ecc.), dimostrando che un aspetto che interessa è proprio l'incontro, il confronto e la condivisione con gli altri. Discutere di *omegaverse* sembra essere importante e considerato tanto quanto leggerne. I *fandom* sono una realtà attiva, non si limitano a consumare un prodotto, lo reinventano, lo discutono, lo riscrivono. E l'*omegaverse*, come anche lo *yaoi/BL*, non fa eccezione.

Quasi la totalità dei rispondenti ha dichiarato di fruire anche di prodotti yaoi/BL e di averli conosciuti temporalmente prima degli *omegaverse* (**Grafico 8, Grafico 9**).

Leggi/guardi anche Yaoi/Boy's Love?

556 responses

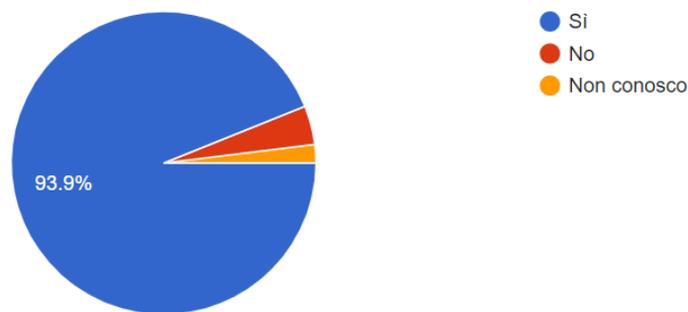


GRAFICO 8

Quale genere hai conosciuto prima?

556 responses

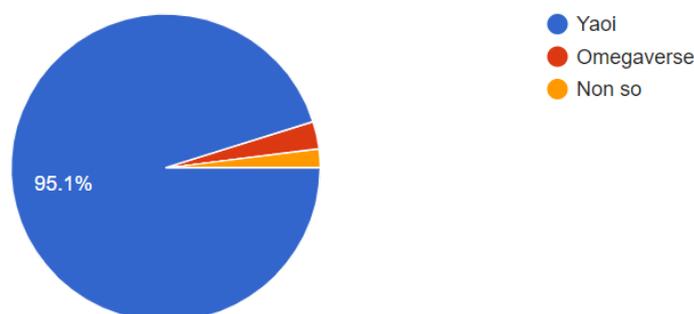


GRAFICO 9

Tuttavia, seppur la maggior parte, non tutti hanno confermato di essersi avvicinati agli *omegaverse* grazie al genere *yaoi* (**Grafico 10**). Probabilmente, quel 9,2% fa parte di circuiti *slash* e di *fanfiction* che provengono dalla prima fase di nascita e diffusione del genere negli ambienti *slash* internazionali, piuttosto che da quello manga-grafico dal Giappone.

Hai conosciuto il genere omegaverse/A/B/O grazie all'interesse per lo Yaoi?

556 responses

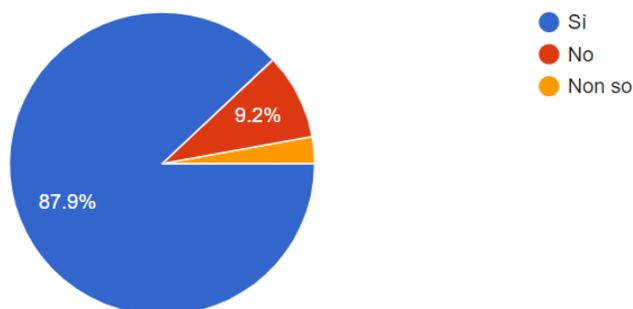


GRAFICO 10

Il campione raccolto dimostra che in Italia, come in Giappone, il genere *omegaverse* viene fortemente accostato ai BL. O per meglio dire, *omegaverse* e BL condividono gli stessi *fandom*.

In seguito, sono state fatte domande riguardo rispettivamente il genere *yaoi*/BL e il genere di *fanfiction slash*, sia per dare la possibilità alle diverse provenienze di esprimersi, sia per capirne i punti di contatto. Spesso infatti, soprattutto nell'ambito delle *fanfiction* in Italia, il termine *yaoi* e *slash* viene spesso utilizzato indiscriminatamente per indicare la presenza in una narrazione di un rapporto omosessuale tra personaggi esistenti. Sul noto sito italiano di *fanfiction*, EFP, gli avvertimenti (o tag) *yaoi* e *slash* vengono utilizzati con lo stesso scopo, spesso insieme, senza distinguerli per media di provenienza. In generale si è riscontrato che i fan e le fan italiane non sono così rigide nel voler per forza categorizzare *fandom* e interessi. Pur non mancando precisazioni e distinzioni sul tema. Il **Grafico 11** mostra l'accostamento dell'*omegaverse* a determinati generi BL manga e anche in questo caso è stata data la possibilità di scegliere più opzioni.

A quale tra questi generi manga/manwa pensi che l'omegaverse/A/B/O si avvicini di più?

556 responses

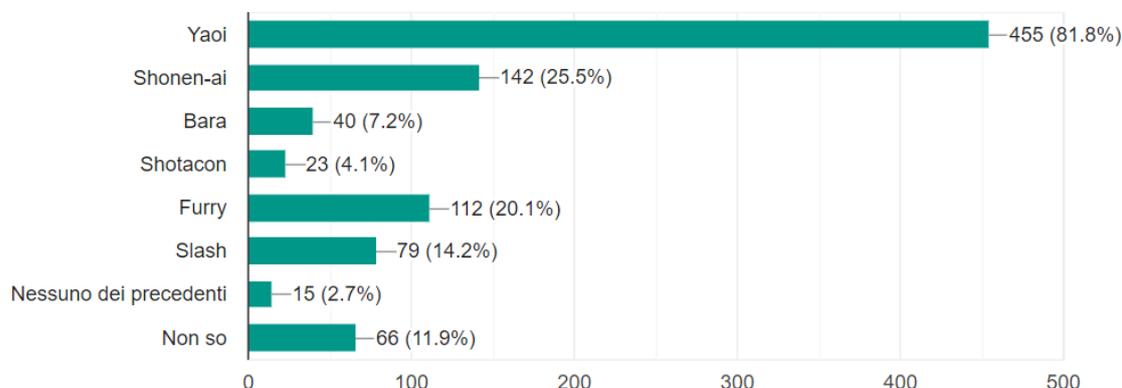


GRAFICO 11

Ne è emerso che l'omegaverse viene accostato soprattutto allo *yaoi* "classico", allo *shonen-ai* e al *furry*, ma 15 rispondenti lo ritiene un genere che non si avvicina affatto a un genere di manga o *slash*. Infatti, il 10.9% ha dichiarato di non essere interessato o di non conoscere affatto i generi e sottogeneri sopracitati (**Grafico 12**).

Quale sottogenere Yaoi/BL preferisci/leggi di più?

556 responses

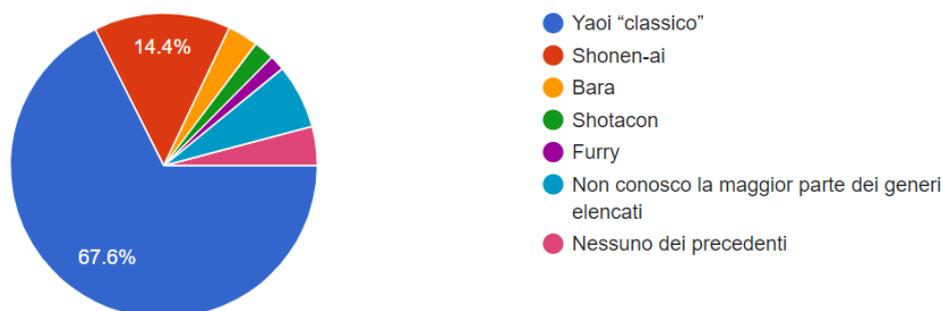


GRAFICO 12

Il contatto con prodotti simili provenienti dal Giappone è evidente da un interesse dimostrato per la lingua e per la cultura del Sol Levante a livello soprattutto amatoriale, come dimostrano il **Grafico 13** e il **Grafico 14**.

Hai mai studiato lingua e/o cultura giapponese?

552 responses

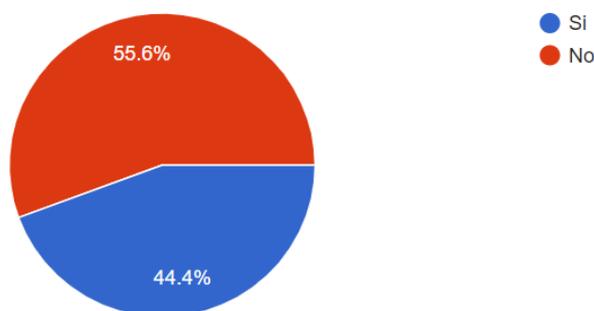


GRAFICO 13

Più della metà dei rispondenti (**Grafico 13**) afferma di aver studiato lingua giapponese e per il 50.5% di averlo fatto come autodidatta su Internet. Quindi, l'interesse per la cultura e la lingua giapponese dimostrate non sono solo un riflesso dei gruppi universitari tra i quali è stato condiviso il questionario, perché solo il 27,2% afferma di aver studiato questi temi in università o frequentando scuole private (5,7%).

Se sì, in che modo?

283 responses

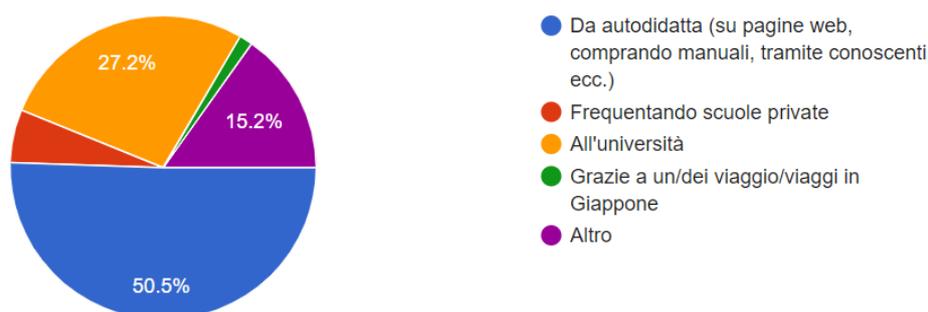


GRAFICO 14

È probabile quindi che l'interesse per l'*omegaverse*, soprattutto quello proveniente dal Giappone e per gli *yaoi*/BL abbia stimolato un'attenzione e interesse per il Giappone. Può essere vero anche il contrario, ovvero che l'interesse per il Giappone abbia portato i fan ad avvicinarsi a

determinati generi omo-erotici e omo-romantici specifici. a testimonianza di ciò è il fatto che il 75,3% ha espresso la volontà di voler studiare lingua giapponese in futuro (**Grafico 15**).

Se no, ti piacerebbe farlo in futuro?

396 responses

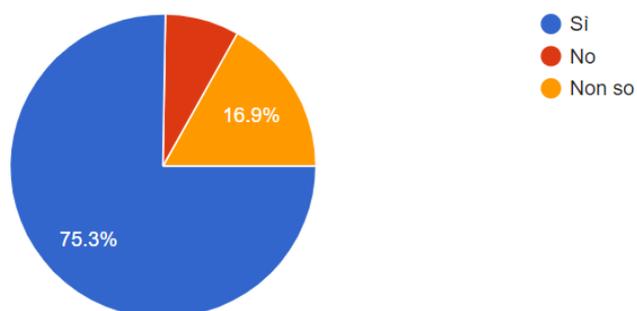


GRAFICO 15

Successivamente, si è cercato di individuare quanti tra i rispondenti, fruissero, in generale, anche di *fanfiction slash* e qual è il contenuto *fanfiction* più ricercato. Come per lo *yaoi*, anche in questo caso, più della metà (64,6%) ha dichiarato di leggere *fanfiction slash*, come dimostrato dal **Grafico 16**.

Leggi anche fanfiction slash?

556 responses

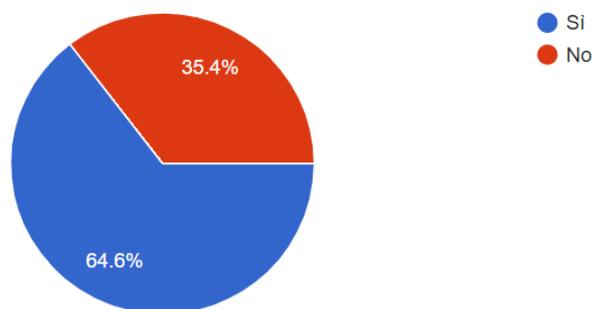


GRAFICO 16

Come dimostrato da altri sondaggi condotti nei circuiti *slash* online¹⁴⁰, la maggior parte dei fruitori di *fanfiction slash* preferisce contenuti erotici espliciti e/o più spinti e pornografici. Anche in Italia, sembra che il *rating* preferito sia proprio il Rosso. In questo senso, alla domanda “Di quali tra queste categorie fanno parte le *fanfiction slash* che leggi più spesso?”, è stata data la possibilità di scegliere il grado (da Verde il più soft, a Rosso il più spinto) di contenuti erotici preferito e/o più letto. Potendo anche specificare una preferenza per generi, se vogliamo ancora più trasgressivi, come il non-con e il BDSM (**Grafico 17**).

Se sì, a quali tra queste categorie fanno parte le fanfiction slash che leggi più spesso?

368 responses

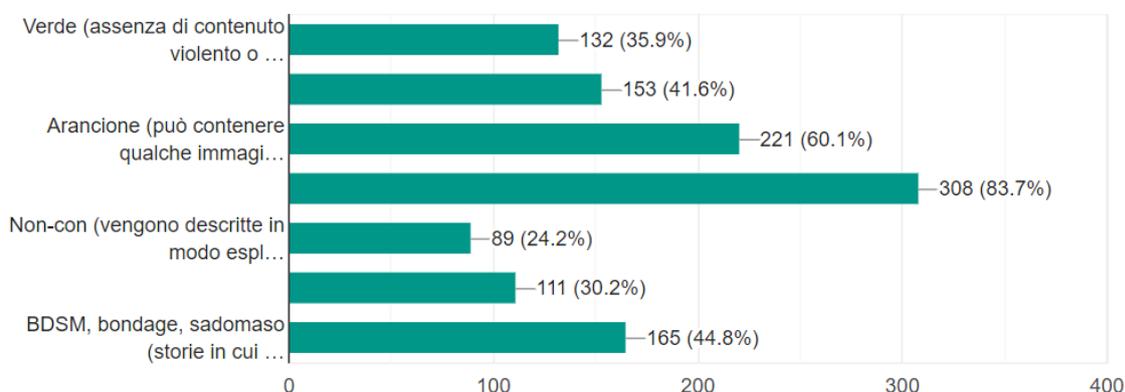


GRAFICO 17

Le categorie proposte nell'indagine sono state:

- Verde (assenza di contenuto violento o sessuale).
- Giallo (se sesso e violenza se presenti non sono descritti in modo esplicito).
- Arancione (può contenere qualche immagine di violenza, volgarità o nudità).
- Rosso (contenuti sessuali e/o di violenza descritti in maniera esplicita).
- Non-con (vengono descritte in modo esplicito scene di stupro o di dubbio consenso).
- PWP, plot? What plot? (la trama non è importante, è una scusa per poter descrivere una scena di sesso).
- BDSM, bondage, sadomasochismo (storie in cui sono presenti tematiche di sadismo e masochismo)

¹⁴⁰ Destinationtoast, post di Tumblr, 2013-2014

<https://destinationtoast.tumblr.com/post/59371807212/its-time-for-fandom-stats-omegaverse-edition-in>

sessuale consensuale).

Avendo dato la possibilità di scegliere più opzioni, probabilmente una preferenza per un rating cosiddetto Rosso, non esclude un interesse per storie romantiche o “meno erotiche”. Tuttavia, il dato interessante è che l’opzione BDSM, non-con e PWP ha riscosso molto successo (con oltre 300 preferenze espresse). È innegabile, al di là del *fandom* di provenienza, un recente avvicinamento dei *fandom* di prodotti omo-erotici a contenuti sempre più pornografici e anticonvenzionali. D’altro canto, il genere *omegaverse*, con le dovute variazioni, contiene tutti gli elementi sopradescritti (di cui l’mpreg sembra essere quello più ricercato).

Per concludere questa parte dell’indagine, è stato chiesto ai partecipanti se avessero mai auto-prodotto qualcosa di stampo *omegaverse* e se sì cosa in particolare. La maggior parte (85,3%) dichiara di non aver mai prodotto niente di proprio e coloro che l’hanno fatto specificano prevalentemente di aver scritto *fanfiction* e/o racconti originali. Rispetto al Giappone, la produzione grafica (manga, *fanart*, *dojinshi*) è meno diffuso in Italia, dove continua a essere preferito il mezzo testuale (76,5%) come forma di auto-produzione (**Grafico 18, Grafico 19**).

Hai mai prodotto qualcosa di tuo di genere omegaverse/A/B/O?

556 responses

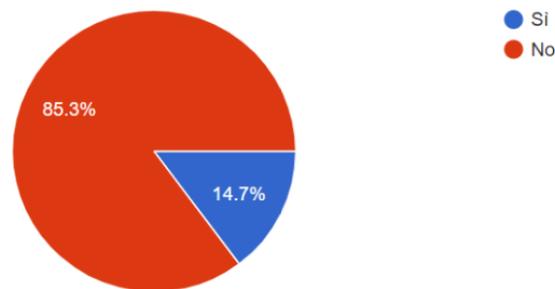


GRAFICO 18

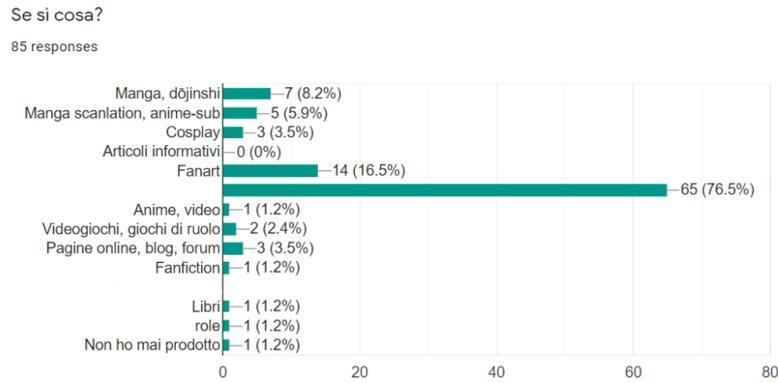


GRAFICO 19

Parte III: Rapporto con il *fandom* e con l'esterno

La terza parte dell'indagine riguarda il rapporto che i fan hanno con il *fandom* e con l'esterno. La maggior parte dei rispondenti pensa che il proprio interesse debba rimanere privato e generalmente teme che possa essere scoperto in quanto ritiene che non verrebbe accettato o capito dalla società in generale. La ricerca ha comunque confermato il carattere fortemente socializzante dei *fandom* e, rispetto al Giappone, si registra che in Italia l'interesse per prodotti omo-erotici e omo-romantici viene considerato utile alla comprensione di genere e che è in grado di sdoganare argomenti sulla sessualità femminile e maschile ritenuti dei tabù dalla società contemporanea. Non ritengono che le storie *omegaverse* siano realistiche, ma che parlare di erotismo trasgressivo possa aiutare non solo a livello personale ma anche comunitario.

Come mostra il **Grafico 20**, il 66% sostiene di non aver fatto amicizia grazie alla fruizione dei prodotti *omegaverse*. Il 34% ha risposto di sì ed è un dato considerevole se si pensa che la maggior parte degli approcci al genere è avvenuta online. Il risultato è tuttavia interpretabile, qualcuno potrebbe aver recepito diversamente la domanda, ritenendo che le discussioni frequenti online e il confronto con gli altri fan non possano considerarsi "incontri" perché non prevedono la conoscenza reale della persona.

Hai conosciuto/incontrato/fatto amicizia con qualcuno grazie alla fruizione degli omegaverse/A/B/O?

556 responses

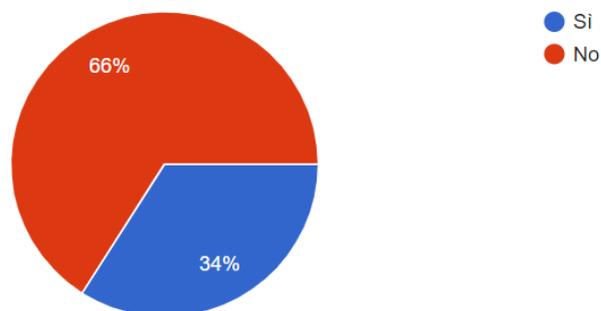


GRAFICO 20

In effetti la quasi totalità ha risposto di aver conosciuto qualcuno grazie al genere omegaverse grazie a Internet (Grafico 21).

Se sì, in che modo?

192 responses

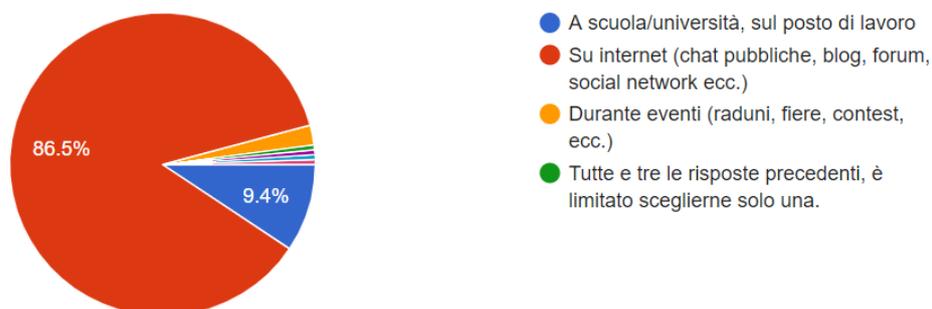


GRAFICO 21

Ma è interessante notare che i luoghi fisici, di vita vissuta (scuola, università, lavoro) restano luoghi di condivisione anche per certe tematiche così di nicchia (anche online) da essere poco visibili a chi non conosce le dinamiche dei *fandom*. Allo stesso tempo, una delle risposte libere date ha ritenuto che fosse limitante dover scegliere una sola risposta tra quattro, quindi non

si esclude che dovendo scegliere una sola opzione, la maggioranza abbia scelto Internet come il luogo dove ha fatto più incontri, ma che non è stato, in realtà, l'unico.

Alla domanda successiva, il 93,7% dei rispondenti dichiara che l'aver conosciuto il genere omegaverse non abbia più di tanto influito nel rapporto con gli altri, in generale (**Grafico 22**).

Dopo aver conosciuto il genere omegaverse/A/B/O, il tuo rapporto con gli altri è migliorato?
556 responses

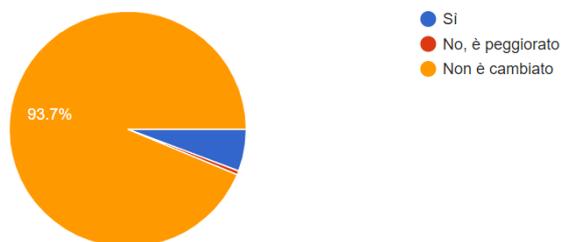


GRAFICO 22

Anche se la percentuale di chi ha affermato che i propri rapporti con gli altri non sono cambiati è alta, le risposte si differenziano e cambiano quando le domande hanno iniziato a entrare più nello specifico. Il 77,9% non ha mai parlato dei propri interessi ai propri familiari o lo ha fatto solo in parte come dimostra il **Grafico 23**.

La tua famiglia è a conoscenza del tuo interesse per prodotti di stampo omo-erotico (che siano omegaverse, yaoi ecc.)?
556 responses

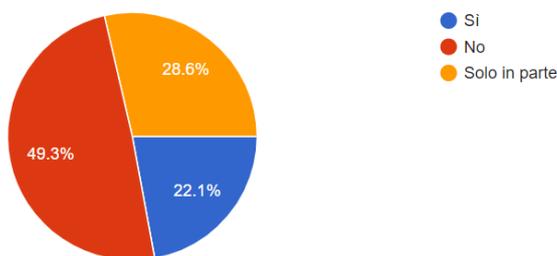


GRAFICO 23

Lo stesso dato lo si trova nella domanda fatta in riferimento agli amici. Sembra che non solo in famiglia, ma neppure con gli amici sia facile parlare liberamente di questi interessi. Nel **Grafico 24** si nota come il 72% non condivide questa passione con gli amici, anche se, rispetto alla

famiglia, la percentuale di coloro che hanno risposto “in parte” è più alta (41,2%) ed è più bassa la percentuale di chi ha risposto categoricamente “no” (il 31,2% contro il 49,3%). In ogni caso, è evidente che in Italia non si ritiene che ci siano i presupposti per condividere gli interessi dei *fandom* anche con l’esterno.

Riesci a condividere l'interesse per il genere omegaverse con i tuoi amici?

548 responses

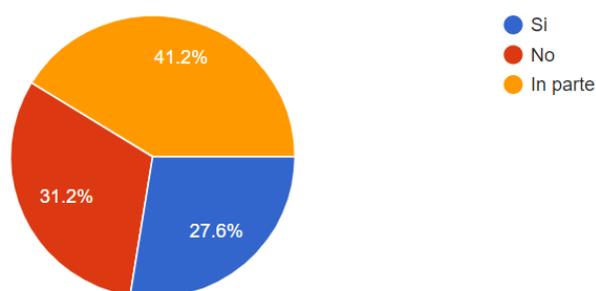


GRAFICO 24

Quando sono stati chiesti i motivi per cui non si riesce a condividere queste passioni con gli affetti, le risposte sono state molto varie e approfondite. In particolare, la maggioranza ha affermato di non sentirsi capita, di temere la discriminazione o semplicemente è convinta debba rimanere un interesse privato (**Grafico 25**).

Per quali motivi a volte non condividi questo interesse?

552 responses

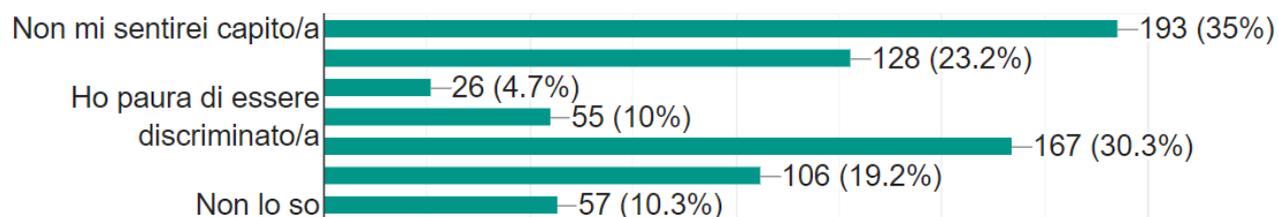


GRAFICO 25

Le risposte fornite sono state:

- Non mi sentirei capito/a
- Proverei imbarazzo/vergogna
- Alcuni potrebbero considerarmi omosessuale/ scoprire il mio orientamento sessuale
- Ho paura di essere discriminato/a
- Trovo debba restare un interesse privato trattandosi di contenuto erotico

- Lo condivido sempre liberamente
- Non lo so
- Altro

Un'informazione interessante, scaturita da questa domanda, è che molti rispondenti ritengono che trattandosi di contenuti erotici, dovrebbero rimanere passioni private, da non condividere con gli altri, non a caso è la seconda opzione più scelta. Non è chiaro se questo sia causato da un'interiorizzazione di quegli stessi tabù che li hanno portati a pensare che un prodotto erotico sia sconveniente se condiviso con altri, oppure sia semplicemente un'opinione personale. Rendere una passione privata non serve necessariamente a proteggerla dall'esterno, ma può essere un modo per viverla liberamente. In ogni caso, alcuni hanno preferito scegliere l'opzione "Altro" e offrire il proprio punto di vista. In particolare, si riporta una di queste risposte:

"Non ne parlo apertamente perché la gente è bigotta e si scandalizza quando vede due ragazzi tenersi per mano, figurati se vai a dirgli che esiste tutto un genere letterario dedicato. Comunque, non lo nascondo, se l'argomento esce ne parlo senza problemi. Sono gli altri quelli che si fanno i problemi"

Moltissimi tra coloro che hanno scelto "Altro" hanno dato motivazioni simili, volendo specificare che nel Belpaese non si sentono liberi di esprimersi, nemmeno con i propri affetti o comunque preferiscono evitarlo. Inoltre, alcuni hanno specificato di non avere amici e familiari che condividano lo stesso interesse, quindi non sentono la necessità di parlarne. Come dimostrano il **Grafico 26** e **27**, infatti, la maggioranza non parla di questi argomenti con chi non li condivide e nella vita quotidiana non si ritrova a farlo.

Parli del tuo interesse per questi generi anche con chi non li condivide?



556 responses

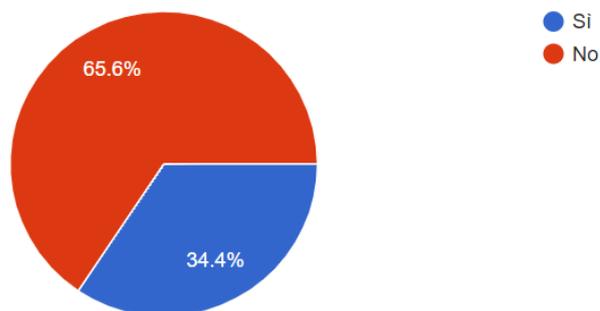


GRAFICO 26

Nella vita quotidiana ti trovi a discutere di omegaverse/A/B/O?



556 responses

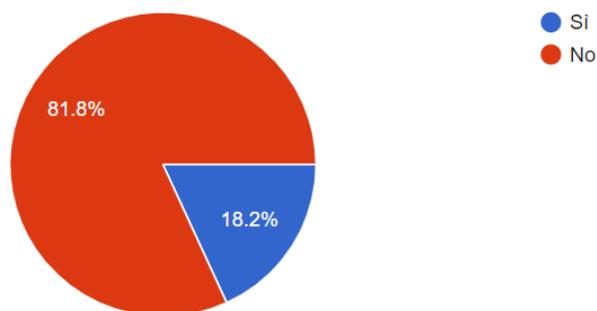


GRAFICO 27

Il dato cambia se la discussione avviene con persone che condividono il loro stesso interesse. Il 23,2% ha dichiarato che ne parla spesso, il 6,3% sempre, la maggioranza (34%) a volte, il 21% quasi mai e il restante 15,5% mai (**Grafico 28**). Bisogna continuare a tenere presente che il genere in Italia è ancora in fase di diffusione, mentre sono più consolidati i fandom *yaoi*/BL¹⁴¹.

¹⁴¹ Con gli *yaoi* il Belpaese è entrato in contatto già dal 1995 quando è stata pubblicata la prima opera home video BL Kizuna (絆 KIZUNA～恋のから騒ぎ～ Kizuna: koi no kara sawagi, 1994) di Kodama Kazuma.

Quanto interagisci con persone che hanno il tuo stesso interesse per gli omegaverse?

556 responses

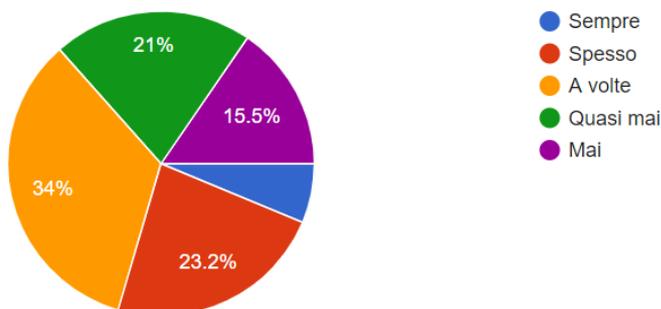


GRAFICO 28

Questo lo dimostra anche il **Grafico 29**, quando è stato chiesto quale fosse il senso di appartenenza alla community *omegaverse*. Il 73,9% ha risposto no o che non è di proprio interesse, il 26,1% ha risposto sì.

Ti senti parte della community omegaverse/A/B/O italiana?

556 responses

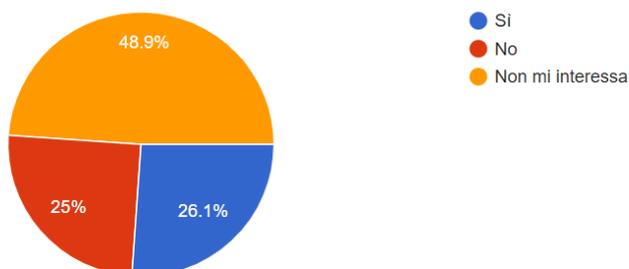


GRAFICO 29

Fino adesso le domande hanno riguardato soprattutto la sfera più privata dei rispondenti: la percezione che hanno dell'*omegaverse* i loro affetti, il rapporto col *fandom*, il rapporto quotidiano con l'esterno. Per ultime, sono state sottoposte domande per indagare l'idea che viene veicolata di Giappone, attraverso la fruizione di *omegaverse* e l'influenza che ha per loro sulla società.

Per quanto riguarda la fruizione di prodotti omo-erotici nei luoghi pubblici, la maggioranza non lo fa o cerca di non farlo notare (**Grafico 30**), ma comunque non pensa che in Giappone ci sia più libertà in tal senso (**Grafico 31**).

Ti senti libero di fruire di generi omo-erotici pubblicamente? (sui trasporti pubblici, in luoghi come parchi, scuole, ristoranti, negozi, ecc.)

556 responses

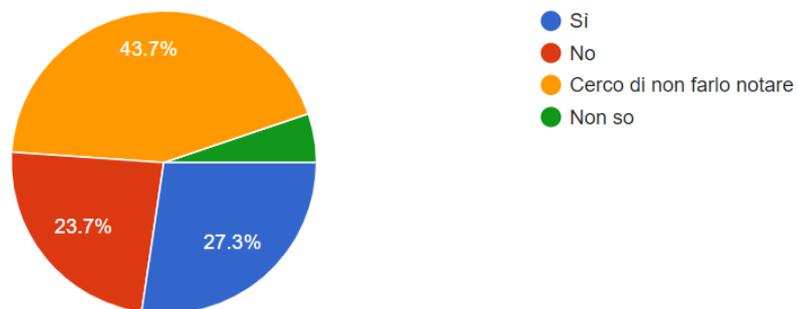


GRAFICO 30

Rispetto alla precedente domanda, Pensi che in Giappone ci sia più libertà in tal senso?

556 responses

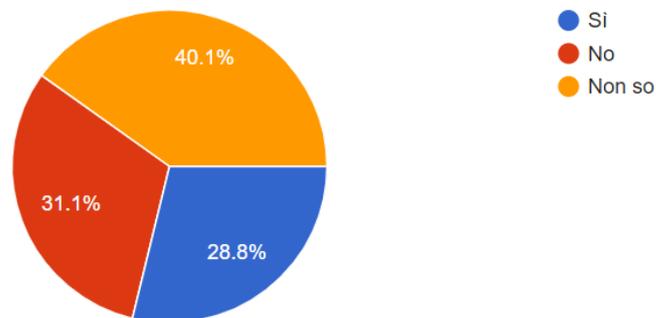


GRAFICO 31

Nonostante il 40,1% non abbia una conoscenza o un'opinione in merito, il 31,1% non crede che i giapponesi si sentano più liberi di leggere, guardare, consultare contenuti omo-erotici in pubblico. In generale, però, il campione intervistato ritiene che l'omo-erotismo nei prodotti di finzione giapponesi siano più accettati (**Grafico 32**), lo sostiene il 58,3%.

Ritieni che l'omo-erotismo nei fumetti sia più accettato in Giappone che in Italia?

556 responses

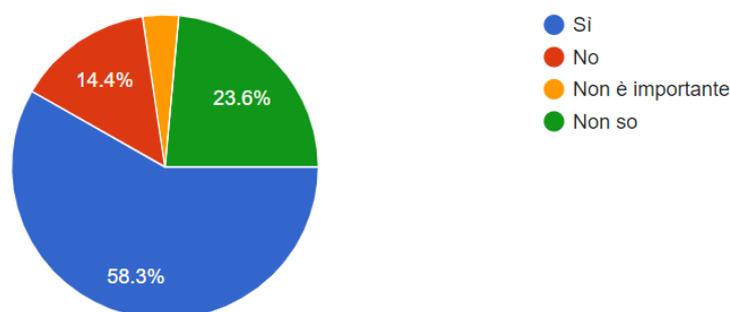


GRAFICO 32

Chiedendo agli intervistati se si sentissero giudicati dal proprio paese per la fruizione di questi contenuti, ne è emerso che il 51,1% non lo ritiene importante. Questo dato può comprendere sia chi sostiene il sì, che chi sostiene il no, ma rappresenta chi non ritiene che sia un'eventualità importante nella propria vita o nel consumare prodotto omo-erotici (**Grafico 33**).

Ti senti giudicato dal tuo paese per questo interesse?

556 responses

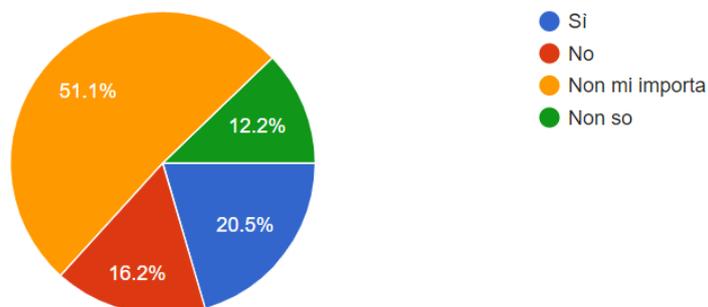


GRAFICO 33

Per approfondire meglio la domanda precedente, è stato poi chiesto quale fosse il fattore più discriminatorio del proprio paese, lasciando la libertà di selezionare più opzioni. Il **Grafico 34** mostra che comunque la maggior parte non si sente particolarmente discriminata, ma l'eventuale pregiudizio arriva soprattutto dalla società in generale (39,4%), dalla famiglia (14,7%) e dal web (14%). L'impressione è quella di fandom non molto fiduciosi nell'accettazione da parte della società

in cui vivono, dimostrando comunque che la passione per determinati prodotti rappresenta anche un desiderio di estraniarsi dalla vita quotidiana e dai giudizi della società. Questo non significa che l'appartenenza a un fandom debba rispecchiare necessariamente un disagio sociale, ma nell'ottica di quello che Henry Jenkins chiama "cosmopolitismo pop", il desiderio di entrare in contatto con forme mediatiche nuove e culturalmente diverse rappresenta in parte il desiderio di fuggire dalla realtà¹⁴². Fuggire dalla realtà locale non nel senso di isolarsi, ma nel senso di trovare uno spazio socializzante dove sentirsi liberi di esprimere le proprie passioni non-convenzionali.

Da chi ti senti più discriminato?

556 responses

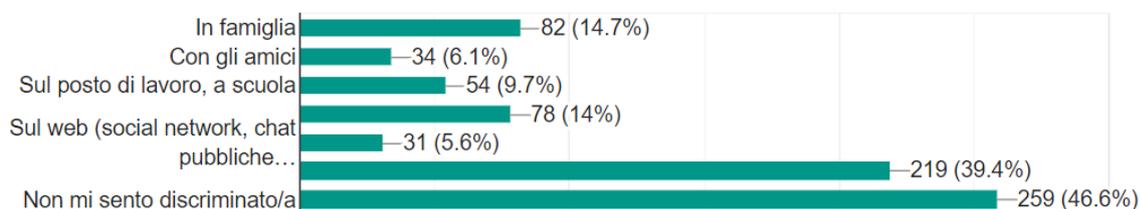


GRAFICO 34

Per finire, è stato chiesto cosa vorrebbero che venga fatto in Italia per il genere *omegaverse*. Il 52% ha dichiarato di volere più che altro pubblicazioni cartacee e audio-visive, ma il 28,2% ha affermato di non essere interessato a un aumento di attenzione da parte del proprio paese (**Grafico 35**). Quest'ultimo risultato potrebbe dimostrare che l'offerta su internet tutto sommato risponde alle loro richieste o che non ci si aspetta che in Italia si faccia qualcosa per il genere. Si è registrato un generale disinteresse per l'implicazione della società italiana in questo discorso, così come per il confronto con gli altri. In un'intervista singola con la fan RedRiver alla richiesta di un'opinione generica sul sondaggio effettuato, ha risposto di provare rammarico per coloro che non hanno ritenuto importante l'accettazione da parte degli altri:

“Alla fine del sondaggio a risposta multipla mi è spiaciuto leggere di tante persone che partono dal presupposto della non accettazione da parte degli altri dei propri interessi è un peccato tarparsi le ali già da soli. [...] Sono parecchio convinta che tante persone sarebbero curiose di allargare i propri orizzonti e parlare liberamente di argomenti, talvolta anche spinosi o insoliti, per scoprire di non

¹⁴² BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015, pp. 2

essere i soli a pensarla diversamente, o “anormali” per provare interesse verso alcuni generi definiti dalla maggioranza “non convenzionali”.

Cosa vorresti venga fatto in Italia per il genere omegaverse?

556 responses

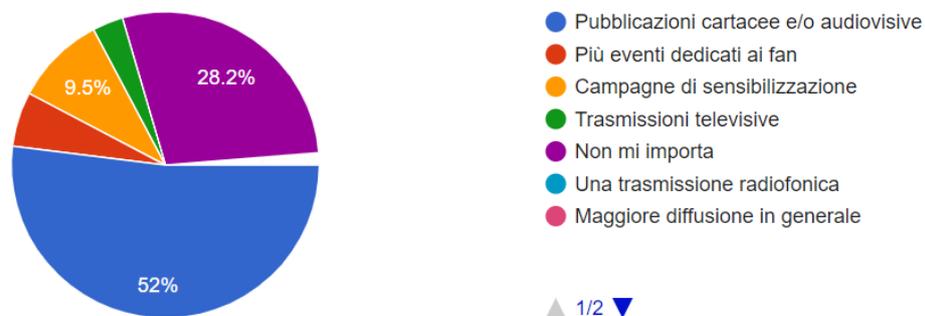


GRAFICO 35

Parte IV: Rapporto personale con il genere *omegaverse*

L’ultima parte del sondaggio è dedicata al rapporto personale del pubblico con il genere *omegaverse*. In particolare, si è cercato di conoscere le definizioni che i fan attribuiscono ai prodotti *omegaverse* e la percezione personale per opere omo-erotiche e omo-romantiche in relazione a sessualità e genere. Si è provato cioè a capire quali elementi trasgressivi li attirano di più e il perché. In poche parole, cosa spinge soprattutto il pubblico femminile ad appassionarsi a una gravidanza maschile di finzione? Prima di tutto, è stato chiesto come si definiscono in relazione al genere, le risposte sono riportate nel **Grafico 36**.

Rispetto al genere omegaverse/A/B/O ti definisci...?

556 responses

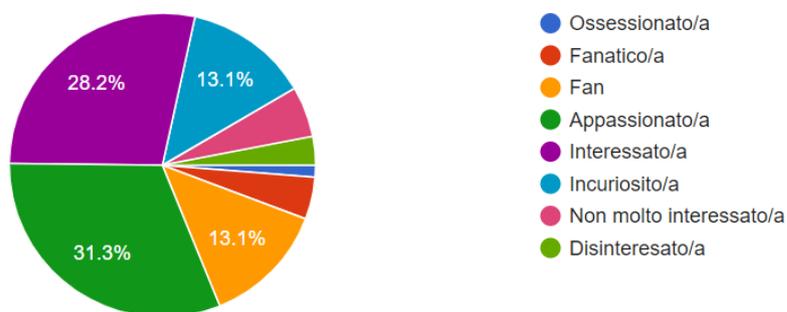


GRAFICO 36

Il 31,3% si è dichiarato appassionato, il 28,2% interessato, il 13,1% fan e il 13,1% incuriosito. Solo il 5,8% si è definito ossessionato o fanatico. Probabilmente la maggior parte dei rispondenti ritiene che le definizioni “ossessionato” e “fanatico” conservino un’accezione negativa, preferendo definirsi appassionati. se fosse così, dimostrerebbe che in generale in fandom non vogliono essere considerati “anormali” nel senso di mostrare un sentimento eccessivo nei confronti della propria passione o dei propri interessi.

Successivamente, come si può evincere dal **Grafico 37**, il 58,6% del totale mostra una preferenza per prodotti omo-erotici anche in altri tipi di opere, rispetto a contenuti erotici eterosessuali.

Generalmente preferisci fruire di prodotti che contengano elementi omo-erotici che etero? Anche in altri tipi di opere come nei film, libri, serie tv ecc.?

556 responses

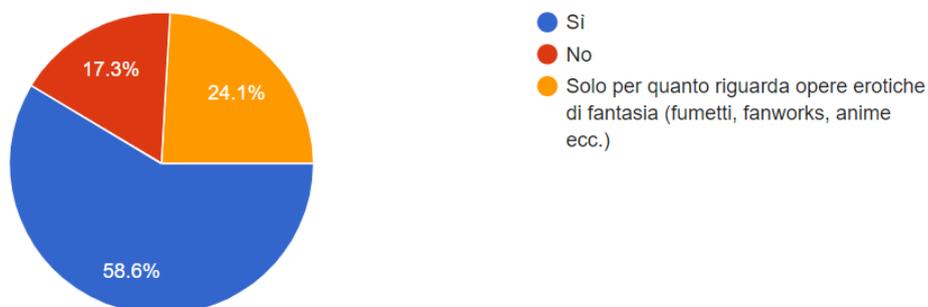


GRAFICO 37

Allo stesso tempo, il 24,1% dichiara questo interessamento solo per quanto riguarda opere di finzione. Essendo la maggioranza del pubblico costituito da donne, sembra evidente che le trasposizioni omo-erotiche “reali” non siano in grado di rispondere a un’esigenza del pubblico femminile. Non è tanto l’omo-erotismo di per sé che viene ricercato, quanto piuttosto una sua rappresentazione al femminile, innovativa. Questo non significa che gli *omegaverse* non siano in grado di soddisfare anche il pubblico omosessuale o di diverso orientamento, o che l’omo-erotismo non di finzione sia dedicato unicamente alle comunità lgbtq+, ma che i prodotti fiction, in generale, risultano più avvicinabili per un pubblico giovane, femminile ed eterosessuale.

In seguito, il sondaggio propone una serie di domande che riguardano nello specifico la definizione di *omegaverse* e le sue caratteristiche di maggior interesse. La maggioranza definisce l’*omegaverse* come un universo alternativo comune a più prodotti (36,7%), ma quasi la stessa porzione (34,2%) pensa invece che sia un sottogenere dello *yaoi/BL*, inoltre, il 14,4% non lo ritiene iscrivibile in una categoria in particolare. Queste definizioni dipendono ovviamente dal *fandom* di appartenenza dei rispondenti, ma quel 34,2% dimostra che in Italia il genere si conosce grazie allo *yaoi*, si è diffuso nei *fandom* BL ed è stato associato agli *omegaverse* provenienti dal Giappone. Il **Grafico 38** dimostra quanto ipotizzato precedentemente, ovvero che l’incontro dei *fandom* con l’*omegaverse* sia avvenuto in due fasi, la prima proveniente dai contesti internazionali di *fanfiction*, la seconda dalla commercializzazione avvenuta in Giappone.

Cos’è omegaverse/A/B/O?

556 responses

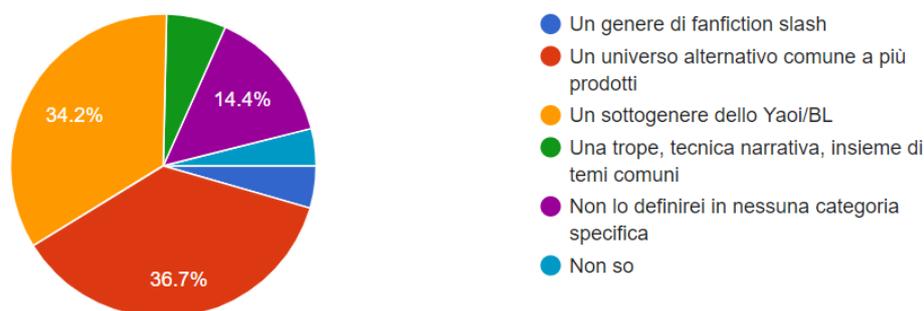


GRAFICO 38

Sembrerebbe che gli elementi del genere *omegaverse* più interessanti per gli intervistati siano la presenza di società genderizzate, le vicende amorose tra i personaggi e i rapporti sessuali espliciti, come mostra il **Grafico 39**.

Quali aspetti dell'omo-erotismo negli omegaverse/A/B/O ti interessano?



556 responses

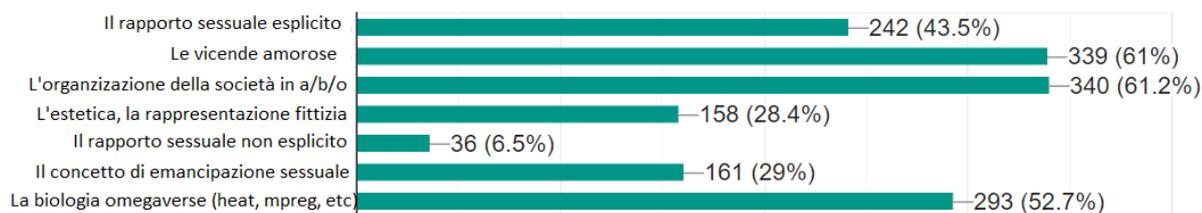


GRAFICO 39

Per questa domanda è stata data la possibilità di scegliere più opzioni. Nonostante il rapporto sessuale esplicito e più pornografico resti elemento di interesse, sembra che più che altro il pubblico sia attratto dalla riscrittura biologico-sessuale dei personaggi e conseguentemente dalle società basate sul genere rappresentate negli *omegaverse*. Senza negare il fatto che l'*omegaverse* possa essere visto come sfogo masturbatorio e pornografico femminile, sono le conseguenze del rapporto sessuale sul vivere sociale a interessare di più. Il rapporto sessuale esplicito è funzionale sia per "sconvolgere" il lettore che per aprire un mondo ideale su una sessualità immaginaria che ci fornisce spunti per ridiscutere quella reale. Infatti, la maggior parte degli intervistati non ritiene che gli *omegaverse* siano pornografici (**Grafico 40**) e non pensa che siano tanto più pornografici degli yaoi/BL (**Grafico 41**).

Pensi che il genere omegaverse/A/B/O sia pornografico?

556 responses

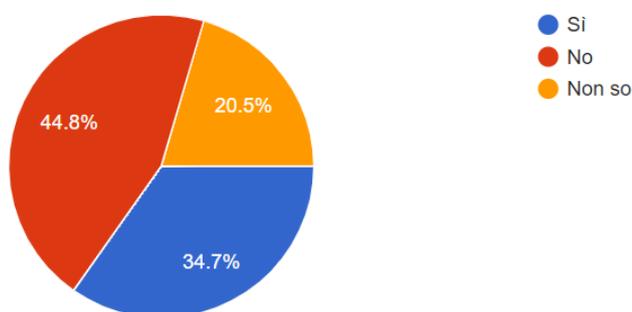


GRAFICO 40

Pensi che gli omegaverse/A/B/O, in generale, siano più pornografici dei BL?

556 responses

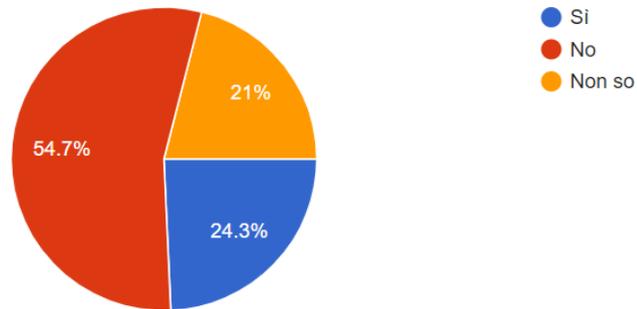


GRAFICO 41

La controprova di quanto detto è promossa dal **Grafico 42**, la maggioranza ha dichiarato di non seguire la pornografia con attori reali (54,7%) o di farlo solo a volte (24,3%).

Segui anche la pornografia con attori reali?

556 responses

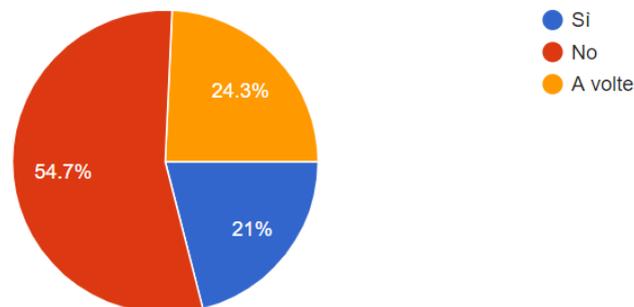


GRAFICO 42

Rispetto ai BL è stato chiesto di indicare le maggiori differenze che ha con il genere *omegaverse*, dando la possibilità di scegliere più risposte. I BL vengono ritenuti più realistici degli *omegaverse*, visto in generale come trasposizione più trasgressiva (**Grafico 43**).

Quali sono, secondo te, le maggiori differenze tra BL/Yaoi e omegaverse/A/B/O?

556 responses

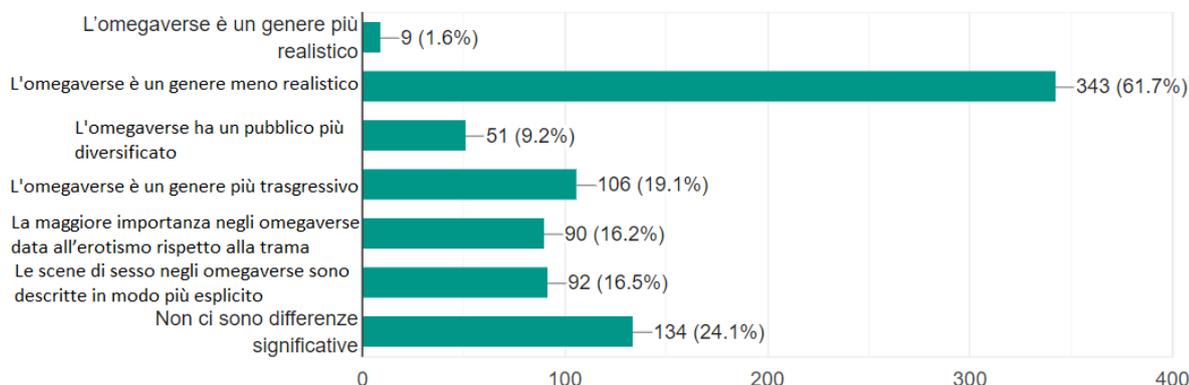


GRAFICO 43

Essendo stato dai più assimilato come sottogenere *yaoi*/BL, in generale, non sono state evidenziate particolari differenze. Le dinamiche *omegaverse* sono ritenute simili a quelle nei BL, anche se si conferma una trasgressività e reinterpretazione maggiore rispetto a quest'ultimi.

Il legame con la seconda fase di diffusione del genere dal Giappone appare evidente quando alla domanda "Quale termine usi di più per riferirti al genere *omegaverse*/A/B/O?" il 72,5% ha risposto "omegaverse" (**Grafico 44**). In Giappone, infatti il genere è più conosciuto come omegaverse (オメガバース, *omegabaasu*)¹⁴³.

Quale termine usi di più per riferirti al genere omegaverse/A/B/O?

556 responses

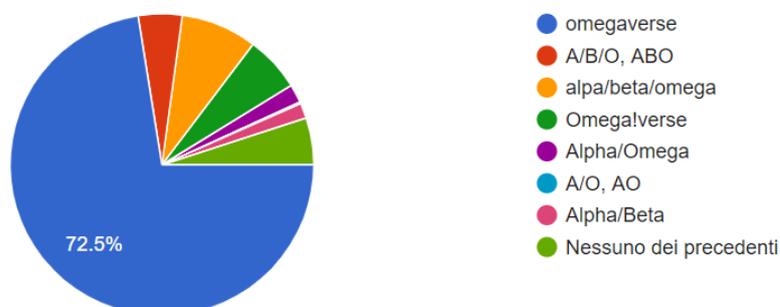


GRAFICO 44

¹⁴³ Come spiegato sulla piattaforma Pixiv, Pixiv Dictionary (ピクシブ百科事典), URL: <https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%AA%E3%83%A1%E3%82%AC%E3%83%90%E3%83%BC%E3%82%B9>

Precedentemente, è stato detto che esiste una buona parte di fandom legata all'*omegaverse* di stampo eterosessuale, di cui fanno parte diversi racconti originali f/m. Tuttavia, il campione di riferimento ha affermato di non fruire di prodotti *omegaverse* eterosessuali (**Grafico 45**).

Fruisci anche di prodotti di genere omegaverse/A/B/O con personaggi eterosessuali?

556 responses

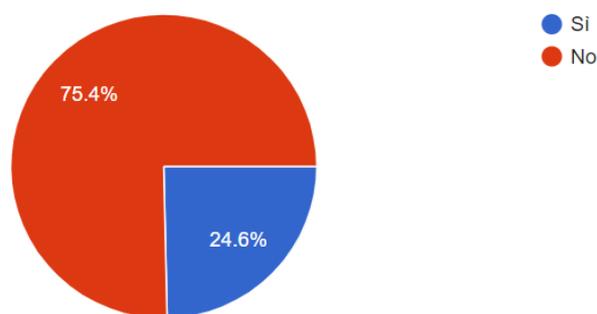


GRAFICO 45

Contro il 24,6%, il 75,4% non fruisce di *omegaverse* etero, confermando la tendenza nei fandom femminili a preferire rappresentazioni fittizie sulla sessualità maschile, anche se, la maggioranza non ritiene che gli *omegaverse* siano prettamente femminili o non lo ritiene importante (**Grafico 46**).

Possiamo dire che il genere sia prettamente femminile?

556 responses

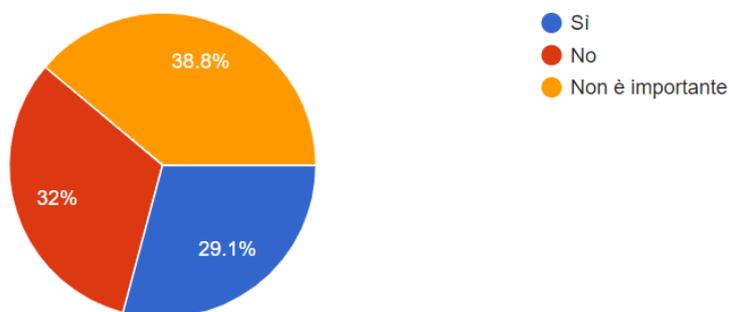


GRAFICO 46

Rispetto ai temi specifici (**Grafico 47**) che spingono il pubblico a fruire di *omegaverse*, in una domanda dove si potevano confermare più opzioni, i temi preferiti sono stati il concetto di *soulbond* e *soulmate*, il sesso esplicito e la gravidanza maschile (mpreg). Questo conferma la tendenza individuata precedentemente: il legame tra i personaggi attraverso il sesso e le sue ripercussioni sono gli argomenti di maggior interesse negli *omegaverse*. Non è tanto lo sfogo trasgressivo di per sé, ma le sue implicazioni sociali e singole ad essere ritenute importanti. Attraverso una riscrittura del sesso biologico e quindi di interpretazione del genere, l'*omegaverse* si configura come una reazione estrema della donna come vittima della biologia (Busse, 2014), ma anche come spazio insolito e *queer* che permette di ridiscutere problemi reali sotto forma di rappresentazione di personaggi "iper-genderizzati" (Stasi, 2013).

Quali tra queste "trope" (generi, temi comuni) ricerchi maggiormente in un *omegaverse/A/B/O*?



556 responses

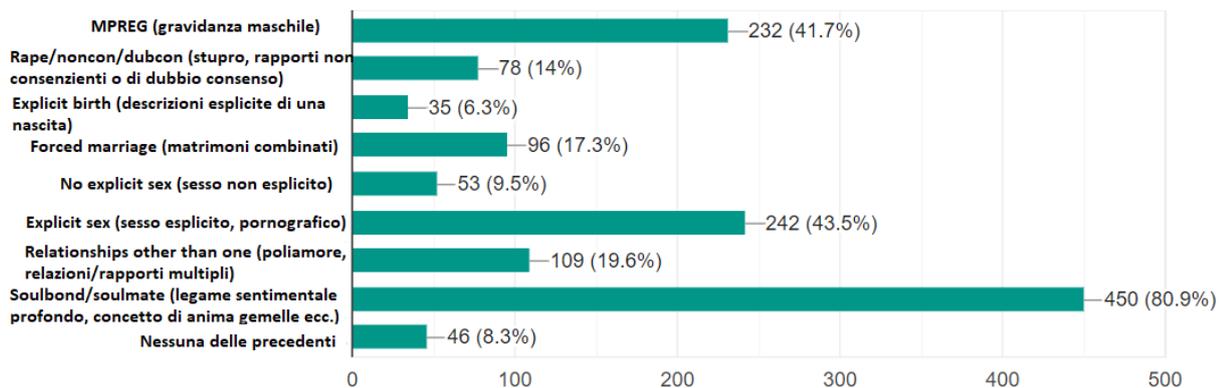


GRAFICO 47

Rispetto a questi temi è stato poi chiesto di indicare la misura in cui determinati elementi debbano essere presenti in un *omegaverse* (**Grafico 48**, **Grafico 48.2** e **Grafico 48.3**), chiedendo di specificare per ogni elemento 'Mai', 'Quasi mai', 'A volte', 'Spesso', 'Sempre'. Ne è emerso che gli elementi che devono sempre essere presenti affinché un *omegaverse* venga considerato tale sono: la presenza di alpha e omega, il fenomeno del calore degli omega e la presenza dei feromoni degli omega che attirano gli alpha.

Quanto devono essere presenti i seguenti elementi affinché un universo alternativo possa essere considerato omegaverse/A/B/O?

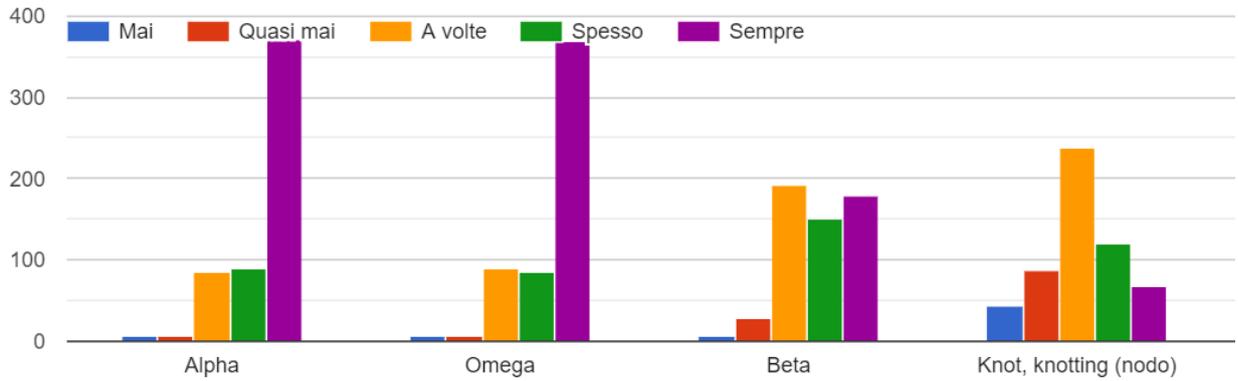


GRAFICO 48

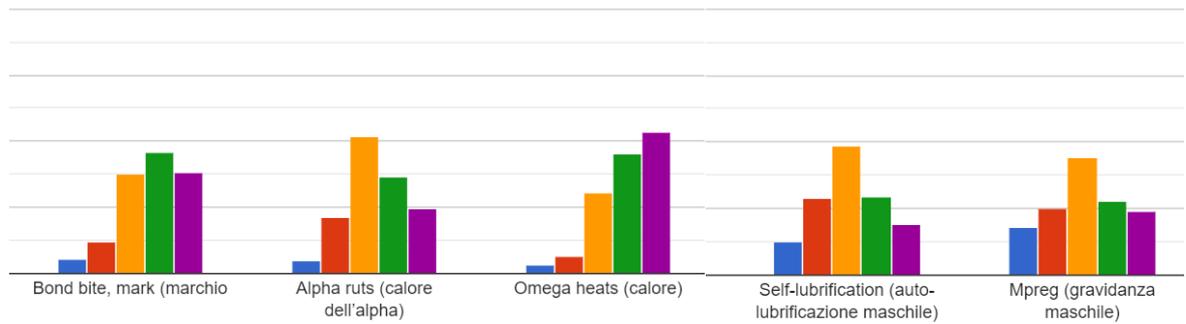


GRAFICO 48.2

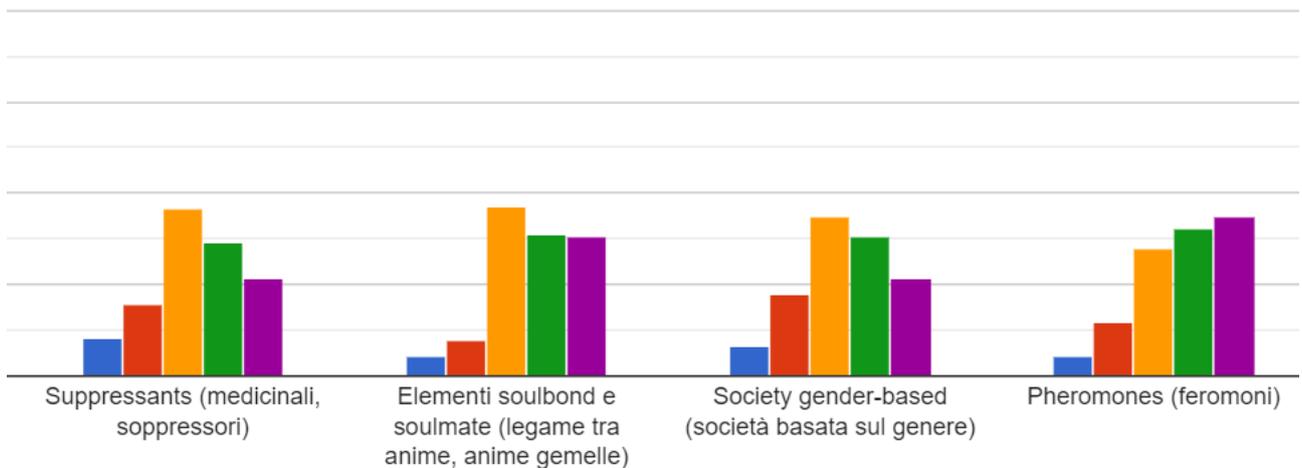


GRAFICO 48.3

Anche se la maggior parte dei partecipanti all'indagine ammette di provare empatia nei confronti delle storie *omegaverse* e riesce, in qualche modo a identificarsi, come mostrato nel **Grafico 49**, la maggioranza non si riconosce in nessun ruolo specifico (**Grafico 50**). Il processo di appropriazione e di identificazione con i personaggi maschili, la cui sessualità viene completamente reinventata, non è sempre una costante nei fandom legati al mondo dell'omo-erotismo. Può essere anche un modo per evadere dalla realtà di tutti i giorni, come svago, come intrattenimento di genere (Mizoguchi, 2008). Una forma di intrattenimento che può contenere elementi di identificazione diretti e indiretti, che può stimolare discussioni e confronti sulle questioni di genere e sulla sessualità, ma non in senso assoluto.

Riesci a immedesimarti nei personaggi delle storie omegaverse/A/B/O?

556 responses

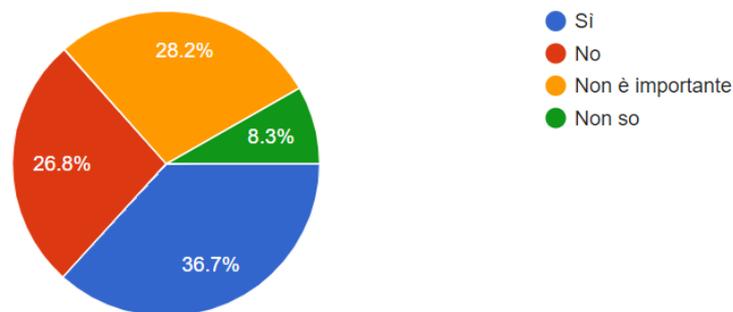


GRAFICO 49

In quale ruolo ti riconosci meglio?

556 responses

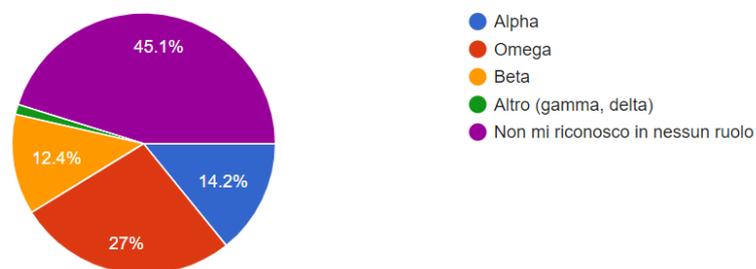


GRAFICO 50

Il fatto che l'*omegaverse* possa essere considerato come semplice intrattenimento trasgressivo lo dimostra il 28,2% del totale che ritiene che non sia poi importante riconoscersi nelle storie. Anche se il 45,1% non si riconosce in nessun ruolo, il 27% si identifica con la figura di omega. questo dato può essere giustificato dall'alto numero di donne rispondenti, che evidentemente si riconoscono nella figura centrale dell'omega, nel personaggio costretto a subire, in grado di procreare e vittima spesso della propria condizione biologica.

Pensi che questi generi omo-erotici pensati per ragazze aiutino l'accettazione di genere in Italia?

556 responses

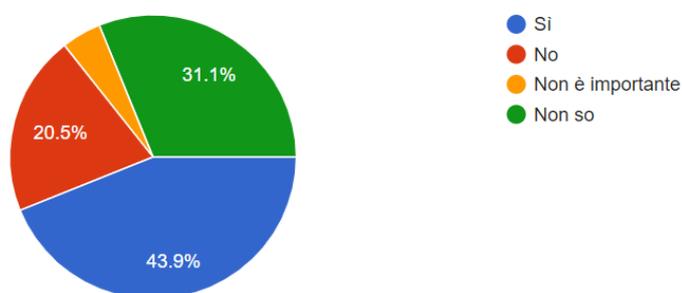


GRAFICO 51

Che sia per pura curiosità, sfogo erotico, interesse artistico, per il processo di identificazione con i personaggi, in Italia la maggioranza del campione esaminato ritiene che, in generale, i generi omo-erotici pensati per ragazze aiutino la comprensione e l'accettazione di genere nel proprio paese. Lo pensa il 43,9% del totale, quasi la metà (**Grafico 51**). Sembra che molte donne si rivedano, in un certo modo, nella figura degli omosessuali, nel senso che condividono un desiderio di abbattere i discorsi su moralità e decoro tipiche della società maschilista e bigotta come quella italiana, quindi provano empatia. È quindi probabile che non sentendosi libere, come gli omosessuali, di vivere e discutere la propria società nel proprio paese, vedano una possibilità nei contenuti omo-erotici per sconvolgere e allo stesso tempo sensibilizzare il pubblico. Non pensano che questi generi nascano con questo intento, ma che ne contengano le potenzialità, soprattutto se diffusi e discussi in un paese ritenuto tradizionalista basato su una cultura androcentrica.

Come unica domanda aperta, è stato chiesto agli intervistati come secondo loro verrebbe considerato il genere *omegaverse* se venisse pubblicato in Italia. Nel sotto-capitolo successivo oltre a delle considerazioni finali legate al sondaggio, verranno analizzate le risposte aperte di cui si riporteranno, in alcuni casi, delle citazioni.

4.1.1 Conclusioni e considerazioni al sondaggio

L'indagine effettuata online su territorio italiano, tra i circuiti, i *fandom* e le pagine online dedicate all'*omegaverse* e allo *yaoi*/BL a partire da ottobre 2019, ha permesso di mappare le tendenze generali del pubblico a prevalenza femminile che fruisce e a volte produce *omegaverse*. Ci si è trovati davanti un pubblico relativamente giovane, composto soprattutto di donne di diverso orientamento sessuale con un livello di istruzione medio-alto. Ha dimostrato la centralità di Internet nelle pratiche dei fan, dove i prodotti maggiormente condivisi sono *fanfiction*, racconti originali, manga *scanlation* e *dojinshi*, anche se il media preferito sembra essere quello grafico e non quello letterario. La quasi totalità dei rispondenti fruisce anche prodotti *yaoi*/BL e ha conosciuto gli *omegaverse* grazie a quest'ultimi. Ciò testimonia un avvicinamento al genere di alcuni appartenenti a *fandom* italiani dovuta alla seconda fase di diffusione dal Giappone sottoforma di manga, tanto che i più ritengono che sia un sottogenere dello *yaoi*. Hanno inoltre espresso curiosità per la cultura e per la lingua giapponese, dichiarando di averle studiate in passato o di avere l'intenzione di farlo. Anche le *fanfiction slash* sembrano molto seguite, soprattutto quando contengono rapporti sessuali espliciti e tematiche trasgressive (come il non-con e il BDSM). La *fanfiction* è anche il mezzo più auto-prodotto in Italia. Tuttavia, la community *omegaverse* non sembra ancora particolarmente prolifica, seppur attiva. Questo perché il genere è ancora poco definito ed è risultato essere più che altro un interesse condiviso da più *fandom* di diversi prodotti omo-erotici.

Nel rapporto con gli altri e con l'esterno il pubblico si dichiara restio a condividere l'interesse per gli *omegaverse* nella vita quotidiana. Non si sente libero di parlarne con amici, familiari e in generale con chi non lo condivide. Se lo facessero, non si sentirebbero compresi dall'esterno e ritengono che debba rimanere una passione privata trattandosi di contenuti erotici. Infatti, preferiscono non fruire di certi prodotti in pubblico o cercano di non farlo notare, sostenendo che la disapprovazione arriverebbe dalla società in generale e dalla famiglia. Allo stesso tempo, non pensano che al contrario in Giappone ci sia più accettazione, ma ritengono che venga più accettato l'omo-erotismo nei prodotti di finzione.

Per quanto riguarda il rapporto personale con il genere, i rispondenti ricercano negli *omegaverse* contenuti sessuali più espliciti, ma soprattutto sono interessati alle vicende amorose dei personaggi e ai risvolti sentimentali legati al rapporto sessuale inevitabile. Inoltre, da una parte l'*omegaverse* suscita curiosità per le dinamiche alpha/beta/omega che caratterizzano fortemente la società, dall'altra per gli elementi sessuali e biologici alternativi (come la gravidanza maschile, il calore degli omega, i feromoni ecc.). Riguardo la provenienza del genere *omegaverse*, le risposte si sono quasi divise a metà, tra chi lo considera un sottogenere dei BL e chi un universo alternativo comune a più prodotti. Infine, la maggioranza ha dichiarato di vedere in questo genere le potenzialità per aiutare la comprensione sul genere che sfidi i blocchi morali dettati dall'eteronormatività.

Nell'ultima domanda del sondaggio, a risposta aperta, è stato chiesto come verrebbe percepito il genere *omegaverse* se venisse pubblicato e commercializzato in Italia e perché. Di 556 che hanno compilato il sondaggio, hanno risposto alla domanda aperta 286 persone in totale. Fondamentalmente, le risposte si sono divise in due tendenze, tra chi critica l'Italia per essere un paese troppo omofobo per accettare un genere così sovversivo e chi sostiene che rimarrebbe tutto sommato un genere di nicchia, come sottogenere BL e quindi non vorrebbe notato. Di seguito, si riportano alcuni esempi rappresentativi di queste due tendenze.

“La società bigotta in cui viviamo lo censurerebbe sicuramente, lo additerebbe come deviante per le menti dei giovani e diseducativo per i bambini. Perché la stigmatizzazione che abbiamo in Italia di ogni cosa "contro natura" è troppo forte per poter permettere una diffusione del genere. Magari, se un giorno venisse pubblicato in Italia un romanzo americano omegaverse di successo, osannato dalla critica e con guadagni stellari, l'opinione pubblica potrebbe cambiare (vedi quello che è successo con Cinquanta sfumature di grigio, pari pari).”

“Non bene, secondo me. l'Italia non è ancora in grado di accettare argomenti come l'omosessualità o la diversità culturale, l'omegaverse è troppo per loro”

“Credo verrebbe percepito come una trasgressione, perché purtroppo viviamo in un paese ancora abbastanza bigotta e dove il maschio è "rinchiuso" in un ruolo abbastanza specifico agli occhi della società.”

“L'italia ha una popolazione di bigotti finti perbenisti che si nasconde dietro al cattolicesimo che finge di praticare quindi non credo sia fattibile hanno censurato manga/anime con meno scene esplicite”

“Come un “kink” qualsiasi. Non esattamente accettato, ma neanche visto di buon occhio, come immagino sia anche in Giappone. L'Italia è un paese chiuso all'esplorazione di erotismo e sessualità, specie per quanto riguarda ragazze e donne (che immagino siano i fruitori principali di materiale ABO), quindi non mi stupirebbero avversione e stigma nei confronti dei lettori del genere, così come ci sono per i lettori di yaoi.”

Come dimostrano i commenti sopracitati, in generale, non si ha molto fiducia nella possibilità che in Italia un pubblico esterno a questi generi possa recepirne positivamente una commercializzazione, anzi, l'Italia viene definito come un paese bigotta e omofobo. Sostengono che nel Belpaese la mentalità retrograda e conservatrice che si “nasconde dietro al cattolicesimo” non possa permettere una libera commercializzazione di elementi così trasgressivi. Secondo loro, il fattore di maggiore scandalo da parte della società sarebbero le rivisitazioni in chiave omo-sessuale di sesso e genere e in generale l'erotismo dedicato alle donne. E questo è dovuto anche a una visione della mascolinità piuttosto inamovibile, che non ammetterebbe mai anche solo il pensiero di una gravidanza maschile. Quasi la totalità delle opinioni in merito rispecchia uno scontento nei confronti del proprio paese, che già fatica a pubblicare BL. Altri, invece, ritengono che se l'*omegaverse* venisse pubblicato in Italia verrebbe assimilato come sottogenere *yaoi*, rimarrebbe comunque di nicchia e quindi non si farebbe notare da un pubblico meno avvezzo a certe tematiche.

“Credo che verrebbe molto apprezzato da chi conosce il genere e scoperto dagli amanti del BL/yaoi che non lo conoscono. Personalmente conosco l'omegaverse come sottogenere yaoi e non ho idea se ci siano manga/fumetti editi in Italia, ma se le case editrici comprassero più opere a tema omegaverse credo che avrebbero un buon riscontro pian piano nel tempo:)”

“CREDO BENISSIMO! E' CERTAMENTE UNO DEI SOTTOGENERI YAOI PIU' APPREZZATI E CI SONO TITOLI CHE VENDEREBBERO TANTISSIMO, A PARTIRE DA LOVE IS AN ILLUSION!”

“Sinceramente non lo so. Già di per se lo yaoi comincia ad avere impatto solo adesso ed é da più di 15 anni che io sono appassionata del genere. All' inizio pochissimi editori li pubblicavano. Per me l' omegaverse é un sottoinsieme molto interessante x le dinamiche. Se venissero pubblicati in italia

sarei contentissima, visto che al momento li riesco a trovare solo on line (sia manga, che fanfic, che libri.)”

“[...] ho notato che recentemente c'è stato un gran passo avanti nella pubblicazione di manga yaoi in Italia, perciò penso che non sarebbe nulla di eclatante perché probabilmente verrebbe semplicemente assimilato all'altro genere.”

Mentre alcuni ritengono che la pubblicazione di opere *omegaverse* potrebbe essere molto apprezzata sia da coloro che sono già appassionati che da chi ancora non conosce il genere, altri non ritengono che avrebbe una particolare risonanza in quanto probabilmente verrebbe assimilata ad altri generi esistenti come lo *yaoi*. Inoltre, si registra un certo timore per le possibili critiche qualora il genere dovesse ricevere una maggiore attenzione da un pubblico più ampio.

4.2 Interviste singole ai fan

Nel sondaggio è stata data la possibilità ai partecipanti di fornire un indirizzo e-mail per poter essere contattati per un'intervista che approfondisse gli argomenti proposti nel questionario. Di seguito viene riportato il messaggio e le domande che sono state sottoposte a queste persone che verranno poi commentate singolarmente.

“Ciao! Ultimamente hai compilato il mio sondaggio “Alpha, Beta, Omegaverse” riguardo la diffusione del genere omegaverse in Italia. Mi hai lasciato il tuo contatto per una breve intervista, per questo, ti sto scrivendo ^^ L'intervista puoi trovarla qui sotto e puoi rispondere al numero di domande che preferisci e nel modo e formato che ritieni più opportuno. Puoi lasciarmi il tuo nome, oppure un nickname a cui riferirmi nel riportare parte dell'intervista, il tutto avviene anonimamente a tua scelta.

1. Quali sono le caratteristiche del genere omegaverse che ti hanno colpito/a e poi interessato/a?
2. Cosa spinge, secondo te, il pubblico italiano ad avvicinarsi a questo genere? Quali pensi che siano le esigenze che portano le persone a interessarsi a un genere narrativo-grafico così particolare e di nicchia?
3. Pensi che ci siano differenze tra chi fruisce di manga/manwa omegaverse e storie/romanzi alpha/beta/omega? Perché?
4. Pensi che definire il genere omegaverse un genere omo-erotico sia riduttivo? Perché?

5. Preferisci lo Yaoi/BL o l'omegaverse? Pensi che siano due generi ben distinti? Perché?
6. Cosa risponderesti a questa frase: "L'omegaverse rischia di giustificare la violenza sessuale"
7. Lasciami un tuo commento al sondaggio o un'opinione in più che vorresti esprimere sull'argomento

Nome e/o nickname:

Grazie mille per il tuo aiuto e se vuoi chiarimenti o vuoi approfondire in privato l'argomento non esitare a scrivermi di nuovo!

A presto,

Chiara/Souji"

Domanda 1: Quali sono le caratteristiche del genere *omegaverse* che ti hanno colpito/a e poi interessato/a?

La maggior parte degli intervistati ritiene di particolare interesse le dinamiche *alpha/omega* e la capacità delle autrici di differenziarle rendendo apprezzate le sfumature dei vari ruoli presenti nelle varie storie, il lettore è infatti attratto dalla moltitudine di variabili che rendono ogni storia molto originale. Un'altra fonte di interesse sono le dinamiche di potere all'interno di una società divisa in base al genere e alla biologia. Due altri elementi molto apprezzati sono il *mpreg* e il *soulbond* in quanto chi fruisce del genere apprezza una visione dell'uomo non convenzionale. L'*mpreg* in particolare affascina per il fatto che attraverso una riconfigurazione totale del sesso biologico due uomini siano in grado di formare una famiglia, non solo per la trasgressività della cosa, ma perché rappresenta la realizzazione finale del legame che è l'altro elemento che attira molto all'interno del genere. Inoltre, il concetto di legame predestinato che lega per natura due individui non ne agevola le dinamiche all'interno della relazione tra i personaggi. Un altro elemento interessante è aver messo al centro della narrazione un personaggio come l'omega che è l'individuo più debole e discriminato dalla società al posto del solito protagonista eroe forte che primeggia sugli altri. Il fatto che questa figura piaccia può essere interpretato come una sorta di identificazione da parte delle donne nell'individuo più debole della società per via del suo genere.

Domanda 2: Cosa spinge, secondo te, il pubblico italiano ad avvicinarsi a questo genere? Quali pensi che siano le esigenze che portano le persone a interessarsi a un genere narrativo-grafico così particolare e di nicchia?

Dalle risposte trapela un desiderio di originalità nella produzione letteraria anche perché spesso la narrativa erotica esistente f/m viene considerata di scarsa qualità. Viene anche ricercata la peculiarità di leggere qualcosa di completamente irrealistico che produce però qualcosa di positivo e reale come il nido familiare, il legame sentimentale. Inoltre, è emerso che i fruitori si avvicinano al genere perché queste tematiche sono lontane dalla razionalità umana e si avvicinano ad una sfera istintiva propria del regno animale. Questo però non nega il fatto che ci sia un interesse puramente pornografico in quanto il genere fa ampio uso di scene di sesso particolarmente esplicite.

Domanda 3: Pensi che ci siano differenze tra chi fruisce di manga/manwa *omegaverse* e storie/romanzi alpha/beta/omega? Perché?

Parte dei rispondenti ritiene che i lettori di manga appartengano a fasce di età inferiori anche perché preferiscono il mezzo grafico piuttosto che quello letterario, mentre altri sostengono che non ci siano particolari differenze tra i due tipi di consumo perché nonostante cambi il mezzo il filone narrativo con le sue variabili rimane lo stesso. Bisogna precisare che questo tipo di pareri sono influenzati dal fandom di provenienza, chi fruisce di manga *omegaverse* non è sempre al corrente dell'esistenza del genere anche nei fandom di scrittura amatoriale e viceversa. Per questo si riporta la risposta di una fan che ha dichiarato di conoscere e frequentare entrambi i mondi:

“Sì, abbastanza, vivendo in entrambi i mondi (sia in quello fumettistico che in quello letterario), ho notato che nel primo, il genere *omegaverse* è molto apprezzato e preso molto “normalmente” come un qualsiasi altro genere, anzi, diventano di tendenza manga *omegaverse* che se presi in altri ambiti sarebbero considerati in tutt'altro modo. Un esempio lampante è il manga “Pendulum: Kemonobito” che non solo è un manga *omegaverse*, ma ambientato in un mondo con umani e bestie antropomorfizzate che si accoppiano tra di loro.

Se una tale opera fosse uscita sotto forma di romanzo edito in Italia, sarebbe stato accolto quasi esclusivamente con disgusto dalla comunità che legge romanzi M/M, molte di quelle persone ancora mal tollerano persino storie a carattere BDSM, quindi la sola idea di un umano e una bestia che si accoppiano e procreano, per loro è assolutamente inconcepibile e disgustosa.

Ho visto persone rifiutarsi di leggere libri perché segnalati come *omegaverse*, libri scritti da, magari, un autore che a quelle persone piace pure molto, o con una trama assolutamente avvincente e per nulla banale.”

La risposta mette in evidenza come esistano dinamiche discriminatorie all'interno dei fandom di racconti M/M che bollano il genere come inconcepibile.

Domanda 4: Pensi che definire il genere *omegaverse* un genere omo-erotico sia riduttivo? Perché?

Anche le risposte a questa domanda si dividono in due filoni di pensiero, alcuni ritengono che non sia affatto riduttivo perché dalla loro esperienza personale i prodotti *omegaverse* che hanno incontrato erano per lo più di stampo omo-erotico. Questo tuttavia non sminuisce per loro il genere di per sé. Altri invece lo ritengono riduttivo perché il tema centrale è il legame e i sentimenti che nascono all'interno della coppia e non tanto il rapporto omo-erotico che si viene a creare. Infatti, una delle intervistate scrive:

“riduttivo sicuramente, come dice la parola, è un vero e proprio universo, come un manuale per il master di un gioco di ruolo, con delle indicazioni e linee generali per poi creare la propria ambientazione. Può essere utilizzato anche in altri contesti.”

Domanda 5: Preferisci lo Yaoi/BL o l'*omegaverse*? Pensi che siano due generi ben distinti? Perché?

Le preferenze tra i due generi sono abbastanza diversificate. Mentre per quanto riguarda la distinguibilità dei generi le risposte si dividono tra chi dichiara che l'*omegaverse* essendo un sottogenere dello *yaoi* non sia distinto da esso, mentre gli altri ritengono di dover fare delle precisazioni in merito. In particolare, qualcuno ritiene che l'*omegaverse* non sia neppure un genere, ma che semplicemente rappresenti un tag/avvertenza al lettore che indichi la presenza di una dinamica alpha/beta/omega nel contenuto che sta leggendo. È stato poi dichiarato che quello che distingue i due generi sono le tematiche di fondo perché mentre nei BL il tema di fondo è l'accettazione dell'essere omosessuale o di innamorarsi di qualcuno al di là del sesso di appartenenza, nell'*omegaverse* questa dinamica nasce da un'esigenza fisica imprescindibile su cui poi si regola tutta la società.

Domanda 6: Cosa risponderesti a questa frase: “L'*omegaverse* rischia di giustificare la violenza sessuale”

La quasi totalità delle risposte esprime forte disappunto per questa voluta provocazione, rispondendo che un'opera di fantasia non può essere considerata immorale in quanto non sovrapponibile alla realtà e non può in alcun modo legittimare un comportamento sbagliato nella vita reale. Qualcuno inoltre suggerisce che può essere invece intesa come valvola di sfogo per quelle esigenze che non vengono ritenute la normalità dalla società.

“L'omegaverse (o l'hentai) può essere una scusa per giustificare le violenze tanto quanto lo può essere una ragazza che gira in minigonna la sera.”

Una delle intervistate sostiene che anzi la presenza di violenza ai danni dell'omega può essere un modo per sensibilizzare, infatti gli autori di *omegaverse* sottolineano l'ingiustizia di questi atti rappresentandoli come leggi animali.

Un essere umano non violenta (vedi i beta), chi lo fa? Gli alfa, con istinti animali. Quindi incita la violenza o è una protesta? O sta facendo vedere che solo appunto chi si comporta come animale non è una persona. Credo possa essere un modo anche per sensibilizzare.

A prova di questo un'altra intervistata ha dichiarato che la presenza della violenza è dettata dalla natura degli alpha e dai feromoni degli omega.

Domanda 7: Lasciami un tuo commento al sondaggio o un'opinione in più che vorresti esprimere sull'argomento

Il sondaggio è stato recepito positivamente, l'argomento trattato è stato ritenuto interessante e inusuale. La maggior parte ha trovato che fosse ben strutturato e approfondito, inoltre hanno mostrato soddisfazione nel vedere che c'è un interesse di studio per queste tematiche, ritenendo che un'attenzione da parte accademica possa aiutare a comprenderle meglio e, perché no, veicolarne un'accettazione più generale.

“Sono contenta di vedere che piano piano anche l'ambiente accademico si stia interessando a questi generi di nicchia e che lentamente li si stia analizzando con più metodo e cura. Credo che questo tipo

di generi meno comuni nascondano un gran potenziale per aiutarci a capire meglio sia noi stessi che la nostra società.”

4.2.1 Intervista a due scrittrici di *omegaverse*

Sono state intervistate due scrittrici italiane che pubblicano romanzi omo-erotici sia come indipendenti sia con alcune case editrici. Pubblicano soprattutto attraverso piattaforme online (Amazon, Kobo, StreetLib) e provengono da contesti di vita e di interesse diversi. Una, Sara Coccimiglio, proviene dall'ambiente *yaoi/BL*, l'altra, Mary Durante, da quello omo-erotico *slash* ed *m/m*. Si sono scelte proprio loro sia perché rappresentano le due realtà che condivide l'*omegaverse* in Italia, sia per le tematiche che hanno affrontato nei loro romanzi.

Sara ha 28 anni, vive a Bologna ma è originaria di Firenze. Ha una laurea triennale in giornalismo e una laurea magistrale in comunicazione pubblicitaria presso l'Università di Siena. Da circa un anno ha iniziato a frequentare il suo secondo percorso di laurea magistrale in cinema e sceneggiatura al DAMS di Bologna. Lavora per la Triskell Edizioni per la quale ha pubblicato *Are you afraid of the dark*, *Come il giorno e la notte* e *Welcome to the circus*, disponibili al sito ufficiale dell'editore. Inoltre, pubblica come autore indipendente e ha pubblicato sulla piattaforma amazon e kobo, per un totale di opere pubblicate di otto libri tra indipendenti e con la Triskell. Tutte le sue pubblicazioni riguardano storie omosessuali. Si è avvicinata ai generi omo-erotici a circa venti anni dove ha conosciuto il genere *yaoi/BL*, su *YaoiFantasy*, un noto forum tra i circuiti liberi di *forumfree* e *forumcommunity*, nel 2015 ha pubblicato il suo primo racconto omo-erotico *Questo sono io*. Come *omegaverse* ha pubblicato da indipendente su amazon il primo volume di *Tra inferno e paradiso*. La storia ruota attorno alle sfortunate vicende di Dane, un omega che si ritrova venduto dallo zio a Seto, un alpha che gestisce una casa di piacere. Mentre Dane è distrutto dal realizzare di non aver alcun controllo sulla propria vita per via della sua natura, Seto decide di istruirlo per renderlo oggetto disponibile per clienti paganti e soprattutto per convincerlo a cedere al piacere e alle perversioni che per la natura di omega non può più smettere di ignorare. Nonostante la presenza di forti scene di sesso estremo e a volte umiliante, la storia si incentra sul sentimento che lentamente si fa spazio nel cuore freddo dell'alpha che lo lega irrimediabilmente al suo omega.

Mary ha 34 anni e vive a Padova, laureata in Ingegneria delle Telecomunicazioni insegna e lavora come traduttrice e scrittrice. Dichiarando apertamente la propria tendenza alla asocialità si presenta come appassionata di serate tranquille e di *cosplay*. La sua passione per le narrazioni omo-

erotiche è avvenuta sulle piattaforme di scrittura amatoriale e di *fanfiction slash*, quando ha cominciato a produrre storie riguardanti coppie omosessuali aveva 27 anni. Ha pubblicato sei romanzi in totale di cui tre con la Quixote edizioni, di cui la serie *Shadows* e tre come indipendente prevalentemente su amazon. Su amazon ha pubblicato romanzi di cui si fa menzione *Dietro una porta chiusa* e il suo seguito *Oltre l'orizzonte*. *Dietro una porta chiusa* è un romanzo *omegaverse* ambientato in un'America (USA) distopica dove la genderizzazione della società è finita per diventare funzionale a uno stato totalitario di stampo militare dove gli individui omega sono schiavizzati dagli alpha che governano il paese. Le vicende vengono narrate attraverso Lorence, un omega traumatizzato e ormai impoverito sentimentalmente dalle vessazioni subite, e Roy, un generale alpha a cui viene letteralmente regalato Lorence come giocattolo da usare a piacimento. Attraverso un'escalation di dubbi, paure e sentimenti, anche se non è presente l'elemento *mpreg*, la storia contiene i tratti più classici degli *omegaverse*, il calore, il legame, il marchio.

Di seguito verranno riportate le domande e le risposte principali delle due scrittrici che si sono sottoposte all'intervista.

Domanda 1: Come scrittrice quante opere hai scritto e pubblicato? Cosa pensi dell'offerta di certi prodotti in Italia negli ultimi tempi?

“Il primo libro omo-erotico che ho scritto è stato su yaoifantasy, il forum dove ci siamo conosciuti un po' tutti XD, nel 2015 (“Questo sono io”), ma ho deciso di pubblicarlo solo un anno e mezzo fa in self. Al momento ho pubblicato otto libri e tra un paio di settimane uscirà il nono (con la Triskell). L'editoria in Italia sta andando allo scatafascio. Ci sono tanti prodotti, secondo me, e molti di questi non sono validi. Amazon permette a tutti (e intendo proprio tutti) di pubblicare la propria opera, indipendentemente dal contenuto e dalla scrittura, senza fare una selezione dei migliori... o perlomeno di quelli leggibili; questo porta autori che non sono totalmente competenti a pubblicare le proprie opere e a sminuire un po'; autori che invece meritano di più, perché le case editrici magari non hanno accettato i loro libri ma i lettori possono comunque leggerli. È come se le case editrici avessero perso il proprio potere, visto che chi viene rifiutato può comunque pubblicare. In pratica ci sono tanti libri ma, tra questi, quelli a mio parere validi (e non parlo assolutamente dei miei che non sono allo stesso livello di quelli di autori molto più conosciuti) sono relativamente pochi.”

—Sara Coccimiglio, 2019

“Al momento ho pubblicato sei romanzi (tre con casa editrice, tre in self publishing), una novella e un racconto (entrambi con casa editrice). Tutti di genere MM, ovvero gay romance. Trovo che questo, in Italia, sia un mercato in rapida espansione. Resta un genere di nicchia, ma le autrici e gli autori sono aumentati in modo visibile, tanto che probabilmente il mercato si sta saturando. Come in ogni genere, c’è una qualità altalenante, fatta sia di alti che di bassi. Rispetto al mercato estero, è ancora poco vario, ma i sottogeneri si stanno comunque ampliando.”

—Mary Durante, 2019

Entrambe confermano che l’editoria italiana per questi generi letterari sia un mercato in espansione, pur ammettendo che la libertà delle pubblicazioni online indipendenti permette a chiunque di pubblicare senza fare distinzioni tra le opere più meritevoli e quindi sminuendo in parte il genere. Sara è più critica sulla questione e ritiene che lentamente le case editrici in Italia non hanno più potere nei confronti della commercializzazione autonoma attraverso le piattaforme online, Mary sostiene che il mercato in Italia è ancora giovane rispetto a quello estero, ma conferma l’aumento visibile di opere omo-erotiche più trasgressive. Le due opinioni dimostrano il crescente interesse per questo genere di letteratura m/m, soprattutto perché quello testuale, per gli *omegaverse*, è il più fruito dai vari fandom sia *yaoi/BL* che *slash* che m/m.

Domanda 2: Qual è il pubblico delle tue opere? Dove hai pubblicato le tue storie? Sono sufficienti le piattaforme/ i mezzi che hai utilizzato?

Pubblico fondamentalmente su Amazon, sia in self che con la casa editrice, ma usiamo anche altre piattaforme, come Kobo e StreetLib, oltre ovviamente al sito della Triskell. I canali di diffusione sono tantissimi, basta pensare che un autore potrebbe usare anche solo Facebook per autopubblicizzarsi, raggiungendo centinaia di lettori con un minimo sforzo. Inutile dirlo, il pubblico che legge le mie opere è composto per ‘80% da donne XD.

—Sara Coccimiglio, 2019

Avendo cominciato con le fanfiction, il mio pubblico era composto da fan del fandom in cui pubblicavo e persone che avevano apprezzato il mio modo di scrivere. Da quando scrivo in modo professionale, invece, il pubblico è cambiato, ed è composto da lettrici e qualche raro lettore che amano gli MM, soprattutto quelli un po’ particolari o con tematiche complesse. Ho avuto riscontri soddisfacenti, sia all’epoca delle fanfiction (nell’ultimo periodo, purtroppo, riesco a portarle avanti molto più a rilento rispetto a un tempo), che con i libri. Se le fanfiction le

pubblicavo su Efp e su AO3, in quest'ultimo caso anche traducendole, i libri li pubblico prevalentemente su Amazon, in qualità di self, e con Quixote Edizioni, per quel che riguarda le case editrici. Amazon resta comunque la piattaforma di vendita più sfruttata e che garantisce più visibilità, anche perché il pubblico degli MM legge soprattutto in digitale.

—Mary Durante, 2019

Entrambe le scrittrici hanno confermato che Amazon e più in generale le piattaforme online sono i mezzi più utilizzati per pubblicare le loro opere, dichiarando inoltre che il pubblico che le segue è composto per la maggior parte se non completamente da donne.

Domanda 3: Parlami dei tuoi generi omo-erotici preferiti

Leggo davvero di tutto, tranne l'incesto. Mi piacciono tantissimo i libri con l'age gap, soprattutto se l'attivo è più grande (probabilmente questo deriva dalla mia passione per i manga di questo tipo, ma non gli shota, quelli non li apprezzo granché), e ovviamente gli omegaverse. Quest'ultimi mi piacciono così tanto che ultimamente li sto leggendo solo in inglese perché ho finito quelli disponibili in italiano.

—Sara Coccimiglio, 2019

A dire il vero, leggo un po' di tutto, ma fatico ad apprezzare i contemporanei molto dolci o gli MM con la stereotipizzazione dei ruoli. Ammetto anche che non mi fa impazzire l'mpreg. Invece mi piacciono molto gli MM che offrono altre sottotrame, oltre alla storia d'amore. Se poi mi danno i protagonisti che partono da nemici e l'evoluzione in una coppia viene trattata in modo adeguato, allora sarò una lettrice felice.

—Mary Durante, 2019

In entrambi gli *omegaverse* delle scrittrici che sono stati esaminati sono rappresentate delle società distopiche e profondamente polarizzate dove gli omega si ritrovano a vivere sottomessi e discriminati sia per la loro stessa natura sia per l'impostazione autoritaria del governo della società in cui vivono. Ad esempio, Mary ha dichiarato di preferire letture MM e/o *omegaverse* che offrano un contesto ben delineato e non unicamente incentrate sulla storia d'amore tra i personaggi.

Domanda 4: Perché, secondo te, le donne italiane ricercano il genere omegaverse?

Le donne credo ricerchino il genere omegaverse principalmente per l'mpreg. Secondo me lo vedono come l'unica mancanza di una coppia gay, e in qualche modo la possibilità di avere figli è tutto ciò che rende perfetta una storia omosessuale. Io, perlomeno, da divorziata seriale di omegaverse, è soprattutto questo che cerco in una storia di questo genere.

—Sara Coccimiglio, 2019

Penso che ci siano le motivazioni più disparate. C'è chi ama l'idea dell'mpreg, vedere due uomini alle prese con gravidanza e con un figlio. Chi ama la parte più viscerale dell'*omegaverse*, quindi l'attrazione, gli odori, la possessività, il rapporto stretto che si sviluppa tra Alfa e Omega (e io mi infilo in questa categoria). Chi apprezza l'idea del marchio e del legame, o della predestinazione. Chi mira alla potenzialità distopica di una simile suddivisione biologica (e questi, predestinazione a parte che non amo, sono altri aspetti che mi intrigano). Per le sue caratteristiche, l'omegaverse ha le potenzialità per dar luogo a storie più intense, rispetto a un rapporto di coppia normale, e penso che anche questo sia alla base delle sue attrattive.

—Mary Durante, 2019

Entrambe ritengono che l'mpreg sia uno degli elementi più ricercati nell'omegaverse sia perché può essere considerato l'unico elemento mancante all'interno di una coppia omosessuale, sia per la ricerca di un rapporto di coppia più intenso rispetto al normale che trova il suo culmine nella gravidanza. Le loro risposte confermano quanto espresso dalla maggioranza dei rispondenti al questionario presentato precedentemente.

Domanda 5: Come scrittrice ti senti libera di esprimerti nel tuo paese? Ritieni che si debba fare di più in Italia rispetto al genere?

L'Italia non è pronta per il genere *omegaverse*. Tollera a malapena le storie omo-erotiche (ho conosciuto persone che fingevano di aver scaricato per sbaglio i libri che stavano leggendo sul kindle pur di non dire che in realtà stavano leggendo di due uomini che ci davano dentro), anche se a Bologna ho scoperto una realtà molto più aperta, forse perché è il centro LGBT d'Italia e tutti possono essere chi vogliono senza paura di mostrarlo al mondo. Io non ho mai avuto problemi a dire che scrivo storie omo-erotiche, men che meno che scrivo omegaverse, ma su dieci volte, otto sono stata guardata storta perché "gli uomini non possono fare figli, è disgustoso". E questo è

davvero un peccato, perché l’Omegaverse, quando è scritto bene, è il genere che più di tutti è capace di tirare fuori l’istintività dei personaggi, che è come se tornassero alla fase primordiale, quando tutto era dominato dagli istinti.

—Sara Coccimiglio, 2019

Sì, non ho subito censure di nessun tipo e anzi, malgrado sia un genere molto di nicchia e io sia stata forse la prima autrice italiana a scrivere di omegaverse negli MM, in ambito diverso dalla scrittura amatoriale, ho ricevuto un’accoglienza molto più calorosa di quello che mi aspettassi. Penso che il genere crescerà da solo, poco a poco.

—Mary Durante, 2019

Mentre Mary afferma con sorpresa di non aver trovato censure di alcun tipo e anzi di aver ricevuto un riscontro molto positivo, Sara sostiene che il proprio paese non è in grado di accogliere generi così trasgressivi dal momento che già difficilmente accetta storie omo-erotiche più classiche. Entrambe sembrano concordare però sulle potenzialità che ha il genere di essere sempre più commercializzato sul mercato.

Domanda 6: Fruisci anche di opere omo-erotiche provenienti dal Giappone? Anche omegaverse giapponesi? Quanto credi che abbia influito questa produzione sulle tue opere?

Cerco omegaverse un po’ ovunque... sembro una drogata in pratica XD. Leggo sia manga che libri omegaverse, ma solo omo-erotici, le storie FM non mi fanno impazzire, anche se mi è capitato di leggere qualcosa in passato. I manga hanno avuto un ruolo fondamentale nella mia “carriera” di scrittrice. Senza di essi probabilmente non avrei mai iniziato a leggere libri MM e, men che meno, a scriverne.

—Sara Coccimiglio, 2019

Un tempo leggevo qualche yaoi o shonen ai, ma non mi sono mai appassionata al genere, quanto piuttosto alla singola storia, e con il passare degli anni l’ho fatto sempre meno. L’ultimo che ho letto e che ho apprezzato davvero tanto è stato Blood Bank. A dire il vero, agli yaoi preferisco lo slash, perché la stereotipizzazione dei ruoli della coppia che in generale si ritrova nelle opere giapponesi, con i tipici uke e seme, non rientra nelle mie corde. Non ho mai letto omegaverse giapponesi, quindi direi che nessuna opera giapponese ha avuto una qualche influenza nella mia produzione. In compenso, devo molto alle fanfiction slash per avermi fatto conoscere il genere, e ai fandom per avermi fatto coltivare questo interesse.

Siccome le comunità di provenienza delle due intervistate sono diverse lo è anche il loro legame con lo *yaoi*/BL. Mentre Sara afferma che è stato fondamentale conoscere i BL provenienti dal Giappone per avvicinarsi alla scrittura di MM e in generale narrativa omo-erotica, Mary pur affermando di averne fruito dichiara di non essersi mai appassionata al genere. In particolare, non condivide le figure stereotipate e inamovibili dell'uke e del seme dei BL giapponesi perché non vengono approfonditi gli aspetti relazionali e i risvolti sociali dell'appartenere a queste categorie.

4.3 Conclusioni

Il genere in Italia non è ben consolidato quanto quello *yaoi* sia perché è venuto dopo sia perché appartiene a più fandom. Inoltre, le autoproduzioni in Italia sul genere riguardano soprattutto il mezzo testuale (fanfiction, racconti originali) infatti gli stessi fan hanno registrato un aumento di materiale letterario reperibile prevalentemente online. Gli elementi che più interessano il pubblico sono gli *mpreg* il legame tra i personaggi e le ripercussioni che ha su una società basata sulle differenziazioni di genere. Risulta inoltre di interesse la possibilità di ridefinire completamente il sesso biologico per poter discutere di argomenti anticonvenzionali e immaginari sessuali e di genere inediti. Il genere *omegaverse* attraverso l'inclusione nelle vicende di comportamenti e immaginari animali riscrivono il sesso in genere e il sistema riproduttivo umano e le dinamiche di dominanza e sottomissione (Gunderson, 2017). Gli appassionati in Italia ritengono che l'eventuale commercializzazione del genere porterebbe sì ad una stigmatizzazione da parte dei media mainstream, ma potrebbe aiutare la comprensione delle questioni sul genere e stimolare a parlarne in quanto avvicinare queste pratiche a comportamenti animali permetterebbe di toccare argomenti che sono tabù. A proposito del discorso sul consenso l'*omegaverse* si inserisce in una sorta di zona grigia dove non è chiaro spiegare quando un rapporto sessuale è effettivamente consenziente o meno (Popova, 2017).

Conclusioni

In questa tesi si è cercato di analizzare la sottocultura dell'*omegaverse* di stampo *yaoi*/BL in Italia sia rispetto alla diffusione del genere nei fandom di *fanfiction slash* internazionali sia in Giappone dove è stato commercializzato insieme ai BL. Attraverso la raccolta di dati empirici e l'analisi dei dati delle interviste si è capito che l'Italia è un paese omofobo e tradizionalista dove le minoranze sessuali non sono rappresentate e anzi sembra avvenire una stigmatizzazione dei media erotici che vengono fruiti da un pubblico femminile. Infatti, come è emerso dal sondaggio le persone non si sentono libere di confessare questo genere di interesse all'esterno sia esso in famiglia o nella quotidianità. Ne risulta che l'*omegaverse* come gli *yaoi* sono sia un puro sfogo pornografico per il pubblico femminile sia un modo per socializzare e condividere materiali di intrattenimento autoprodotti. Inoltre, possono essere anche uno strumento di emancipazione perché permettono di creare un "*queer female space*" dove le donne si sentono libere di essere "strane" e "insolite" fruendo contenuti erotici anticonvenzionali. In Italia le donne che fruiscono di queste opere si sentono vicine a rivendicazioni di genere perché è evidente che credono di appartenere ad una società maschilista, patriarcale ed eteronormativa e quindi diventa occasione per ridiscutere il sesso e il genere. Nonostante quanto detto fin ora queste opere conservano elementi misogini e omofobi soprattutto nella caratterizzazione del ruolo dell'omega che è visto come l'elemento più debole e spesso fortemente femminizzato, ma questo accade perché probabilmente le donne stesse hanno interiorizzato determinati valori della società patriarcale in cui vivono. Allo stesso tempo però la ridefinizione della mascolinità può demolire gli stereotipi tipici della figura maschile. Infine, analizzando le differenze e le similitudini tra la realtà internazionale e giapponese sono emerse esigenze comuni che partono da situazioni culturali differenti.

APPENDICE A

Alpha, Beta, Omegaverse

- Il genere omegaverse dal Giappone all'Italia contemporanea -

*Campo obbligatorio

Età *

- minore di 18 anni
- tra i 18 e i 25 anni
- tra i 26 e i 35 anni
- maggiore di 35 anni

Genere *

- Femmina
- Maschio
- Altro: _____

A quali di queste categorie si adatta meglio il tuo orientamento sessuale? *

- Polisessuale o queer
- Omosessuale
- Eterosessuale
- Bisessuale
- Asessuale
- Pansessuale
- Altro: _____

Grado di istruzione *

- Diploma di scuola elementare o equipollente
- Diploma di scuola media inferiore
- Diploma di scuola media superiore
- Laurea

Dottorato di ricerca

Fruizione e produzione

In che modo hai conosciuto il genere omegaverse/A/B/O? *

- Grazie a familiari/amici
- Nell'ambiente scolastico/lavorativo
- Su internet (forum online, social network, chat pubbliche ecc.)
- Partecipando a eventi (fiere del fumetto, cosplay contest, ecc.)
- In fumetteria/edicola/libreria
- Su riviste/giornali che parlano di omegaverse
- Per caso
- Altro: _____

A che età hai conosciuto il genere? *

- minore di 18 anni
- tra i 18 e i 25 anni
- tra i 26 e i 35 anni
- maggiore di 35 anni

Attraverso quale tra questi mezzi ti interessi al genere? *

puoi scegliere più di un'opzione

- Produzione grafica (manga, dōjinshi, fanart, webcomic, ecc.)
- Produzione audio-visiva (anime, film, video amatoriali ecc.)
- Giochi (videogames, giochi di ruolo, visual novel ecc.)
- Produzione scritta (fanfiction, racconti originali, traduzioni ecc.)
- Partecipando ad eventi
- Tramite amici/conoscenti
- Pagine social (Instagram, Tumblr, Pinterest, Facebook ecc.)
- Altro: _____

Leggi/guardi anche Yaoi/Boy's Love? *

- Sì
- No
- Non conosco

Quale genere hai conosciuto prima? *

- Yaoi
- Omegaverse
- Non so

Hai conosciuto il genere omegaverse/A/B/O grazie all'interesse per lo Yaoi? *

- Sì
- No
- Non so

A quale tra questi generi manga/manwa pensi che l'omegaverse/A/B/O si avvicini di più? *

Puoi scegliere più di un'opzione

- Yaoi
- Shonen-ai
- Bara
- Shotacon
- Furry
- Slash
- Nessuno dei precedenti
- Non so

Quale sottogenere Yaoi/BL preferisci/leggi di più? *

- Yaoi "classico"
- Shonen-ai
- Bara
- Shotacon
- Furry
- Non conosco la maggior parte dei generi elencati

Nessuno dei precedenti

Hai mai studiato lingua e/o cultura giapponese? *

Sì

No

Se sì, in che modo?

Da autodidatta (su pagine web, comprando manuali, tramite conoscenti ecc.)

Frequentando scuole private

All'università

Grazie a un/dei viaggio/viaggi in Giappone

Altro

Se no, ti piacerebbe farlo in futuro?

Sì

No

Non so

Leggi anche fanfiction slash? *

Sì

No

Se sì, a quali tra queste categorie fanno parte le fanfiction slash che leggi più spesso?

puoi scegliere più di un'opzione

Verde (assenza di contenuto violento o sessuale)

Giallo (sesso e violenza se presenti non sono descritti in modo esplicito)

Arancione (può contenere qualche immagine di violenza, volgarità o nudità)

Rosso (contenuti sessuali e/o di violenza descritti in maniera esplicita)

Non-con (vengono descritte in modo esplicito scene di stupro o di dubbio consenso)

PWP, plot? What plot? (la trama non è importante, è una scusa per poter descrivere una scena di sesso)

BDSM, bondage, sadomaso (storie in cui sono presenti tematiche di sadismo e masochismo sessuale consensuale)

Hai mai prodotto qualcosa di tuo di genere omegaverse/A/B/O? *

- Sì
- No

Se sì cosa?

Puoi scegliere più di un'opzione

- Manga, dōjinshi
- Manga scanlation, anime-sub
- Cosplay
- Articoli informativi
- Fanart
- Fanfiction, racconti originali, traduzioni
- Anime, video
- Videogiochi, giochi di ruolo
- Pagine online, blog, forum
- Altro: _____

Rapporto con il fandom e con l'esterno

Hai conosciuto/incontrato/fatto amicizia con qualcuno grazie alla fruizione degli omegaverse/A/B/O? *

- Sì
- No

Se sì, in che modo?

- A scuola/università, sul posto di lavoro
- Su internet (chat pubbliche, blog, forum, social network ecc.)
- Durante eventi (raduni, fiere, contest, ecc.)
- Altro: _____

Dopo aver conosciuto il genere omegaverse/A/B/O, il tuo rapporto con gli altri è migliorato? *

- Sì
- No, è peggiorato
- Non è cambiato

La tua famiglia è a conoscenza del tuo interesse per prodotti di stampo omo-erotico (che siano omegaverse, yaoi ecc.)? *

- Sì
- No
- Solo in parte

Riesci a condividere l'interesse per il genere omegaverse con i tuoi amici?

- Sì
- No
- In parte

Per quali motivi a volte non condividi questo interesse? *

Puoi scegliere più di un'opzione

- Non mi sentirei capito/a
- Provarei imbarazzo/vergogna
- Alcuni potrebbero considerarmi omosessuale/ scoprire il mio orientamento sessuale
- Ho paura di essere discriminato/a
- Trovo debba restare un interesse privato trattandosi di contenuto erotico
- Lo condivido sempre liberamente
- Non lo so
- Altro: _____

Parli del tuo interesse per questi generi anche con chi non li condivide? *

- Sì
- No

Quanto interagisci con persone che hanno il tuo stesso interesse per gli omegaverse? *

- Sempre
- Spesso
- A volte
- Quasi mai
- Mai

Nella vita quotidiana ti trovi a discutere di omegaverse/A/B/O? *

- Sì
- No

Ti senti libero di fruire di generi omo-erotici pubblicamente? (sui trasporti pubblici, in luoghi come parchi, scuole, ristoranti, negozi, ecc.) *

- Sì
- No
- Cerco di non farlo notare
- Non so

Rispetto alla precedente domanda, Pensi che in Giappone ci sia più libertà in tal senso? *

- Sì
- No
- Non so

Ti senti parte della community omegaverse/A/B/O italiana? *

- Sì
- No
- Non mi interessa

Ti senti giudicato dal tuo paese per questo interesse? *

- Sì
- No

- Non mi importa
- Non so

Da chi ti senti più discriminato? *

Puoi scegliere più di un'opzione

- In famiglia
- Con gli amici
- Sul posto di lavoro, a scuola
- Dalla televisione, dai media generalisti
- Sul web (social network, chat pubbliche ecc.)
- Dalla società in generale
- Non mi sento discriminato/a
- Altro: _____

Cosa vorresti venga fatto in Italia per il genere omegaverse? *

- Pubblicazioni cartacee e/o audiovisive
- Più eventi dedicati ai fan
- Campagne di sensibilizzazione
- Trasmissioni televisive
- Non mi importa
- Altro: _____

Ritieni che l'omo-erotismo nei fumetti sia più accettato in Giappone che in Italia? *

- Sì
- No
- Non è importante
- Non so

Pensi che questi generi omo-erotici pensati per ragazze aiutino l'accettazione di genere in Italia? *

- Sì
- No

- Non è importante
- Non so

Rapporto personale con il genere omegaverse

Rispetto al genere omegaverse/A/B/O ti definisci...? *

- Ossessionato/a
- Fanatico/a
- Fan
- Appassionato/a
- Interessato/a
- Incuriosito/a
- Non molto interessato/a
- Disinteressato/a

Generalmente preferisci fruire di prodotti che contengano elementi omo-erotici che etero? Anche in altri tipi di opere come nei film, libri, serie tv ecc.? *

- Sì
- No
- Solo per quanto riguarda opere erotiche di fantasia (fumetti, fanworks, anime ecc.)

Cos'è omegaverse/A/B/O? *

- Un genere di fanfiction slash
- Un universo alternativo comune a più prodotti
- Un sottogenere dello Yaoi/BL
- Una trope, tecnica narrativa, insieme di temi comuni
- Non lo definirei in nessuna categoria specifica
- Non so

Quali aspetti dell'omo-erotismo negli omegaverse/A/B/O ti interessano? *

Puoi scegliere più di un'opzione

- Il rapporto sessuale esplicito

- Le vicende amorose
- L'organizzazione della società in alpha, beta e omega
- L'estetica, la rappresentazione fittizia, la storia
- Il rapporto sessuale non esplicito
- Il concetto di emancipazione sessuale
- La biologia, abilità dei personaggi alpha, beta, omega (knotting, heat, mpreg ecc.)
- Altro: _____

Pensi che il genere omegaverse/A/B/O sia pornografico? *

- Sì
- No
- Non so

Segui anche la pornografia con attori reali? *

- Sì
- No
- A volte

Pensi che gli omegaverse/A/B/O, in generale, siano più pornografici dei BL? *

- Sì
- No
- Non so

Quali sono, secondo te, le maggiori differenze tra BL/Yaoi e omegaverse/A/B/O? *

Puoi scegliere più di un'opzione

- L'omegaverse è un genere più realistico
- L'omegaverse è un genere meno realistico
- Le storie omegaverse hanno un pubblico più inclusivo (non solo femminile)
- L'omegaverse è un genere più trasgressivo
- La maggiore importanza negli omegaverse data all'erotismo rispetto alla trama
- Le scene di sesso negli omegaverse sono descritte in modo più esplicito
- Non ci sono differenze significative

Quale termine usi di più per riferirti al genere omegaverse/A/B/O? *

- omegaverse
- A/B/O, ABO
- alfa/beta/omega
- Omega!verse
- Alpha/Omega
- A/O, AO
- Alpha/Beta
- Nessuno dei precedenti

Fruisci anche di prodotti di genere omegaverse/A/B/O con personaggi eterosessuali? *

- Sì
- No

Possiamo dire che il genere sia prettamente femminile? *

- Sì
- No
- Non è importante

Quali tra queste "trope" (generi, temi comuni) ricerchi maggiormente in un omegaverse/A/B/O? *

Puoi scegliere più di un'opzione

- MPREG (gravidanza maschile)
- Rape/noncon/dubcon (stupro, rapporti non consenzienti o di dubbio consenso)
- Explicit birth (descrizioni esplicite di una nascita)
- Forced marriage (matrimoni combinati)
- No explicit sex (sesso non esplicito)
- Explicit sex (sesso esplicito, pornografico)
- Relationships other than one (poliamore, relazioni/rapporti multipli)
- Soulbond/soulmate (legame sentimentale profondo, concetto di anima gemelle, amore predestinato ecc.)
- Nessuna delle precedenti

Quanto devono essere presenti i seguenti elementi affinché un universo alternativo possa essere considerato omegaverse/A/B/O?*

Per ogni opzione scegli un numero da 1 a 5. (1 = mai, 2 = quasi mai 3 = a volte, 4 = spesso, 5 = sempre)

Alpha (1-5)

Omega (1-5)

Beta (1-5)

Knot, knotting (nodo) (1-5)

Bond bite, mark (marchio) (1-5)

Alpha ruts (calore dell'alpha) (1-5)

Omega heats (calore) (1-5)

Suppressants (medicinali, soppressori) (1-5)

Elementi soulbond e soulmate (legame tra anime, anime gemelle) (1-5)

Society gender-based (società basata sul genere) (1-5)

Pheromones (feromoni) (1-5)

Self-lubrication (auto-lubrificazione maschile) (1-5)

Mpreg (gravidanza maschile) (1-5)

Riesci a immedesimarti nei personaggi delle storie omegaverse/A/B/O? *

- Sì
- No
- Non è importante
- Non so

In quale ruolo ti riconosci meglio? *

- Alpha
- Omega
- Beta
- Altro (gamma, delta)
- Non mi riconosco in nessun ruolo

Come verrebbe percepito il genere omegaverse/A/B/O se venisse pubblicato e commercializzato in Italia? Perché?

Descrivi brevemente e con parole tue

Se vuoi approfondire di più l'argomento e/o sei disponibile per una breve intervista, lasciami un tuo contatto mail e grazie per avermi aiutato compilando il sondaggio

Appendice B

Schema delle interviste

1. Per prima cosa parlami un po' di te (quanti anni hai, dove vivi, le scuole che hai frequentato, lavoro e vita sociale). Non nel dettaglio privato, ma per conoscerci meglio, una piccola presentazione.
2. Com'è nata la passione per la scrittura di opere omo-erotiche? Quanti anni avevi quando hai cominciato?
3. Come scrittrice quante opere hai scritto e pubblicato? Cosa pensi dell'offerta di certi prodotti in Italia negli ultimi tempi?
4. Qual è il pubblico delle tue opere? Dove hai pubblicato le tue storie? Sono sufficienti le piattaforme/ i mezzi che hai utilizzato?
5. Parlami dei tuoi generi omo-erotici preferiti
6. Perché, secondo te, le donne italiane ricercano il genere *omegaverse*?
7. Come scrittrice ti senti libera di esprimerti nel tuo paese? Ritieni che si debba fare di più in Italia rispetto al genere?
8. Fai parte anche di qualche community online di *omegaverse*? Quanto comunichi con chi ha il tuo stesso interesse?
9. Fruisci anche di opere omo-erotiche provenienti dal Giappone? Anche *omegaverse* giapponesi? Quanto credi che abbia influito questa produzione sulle tue opere?

Riferimenti Bibliografici

AZUMA, Hiroki, *Otaku: Japan's Database Animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009

BAKER-WHITWELAW, Gavia, ROMANO, Aja, *A guide to fanfiction for people who can't stop getting it wrong*, The Daily Dot press, Giugno 2014

BENEDETTI, Simone, *La subcultura dello yaoi/Boys' Love in Italia*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea magistrale, 2015

BUSS Kristina, HELLEKSON Karen, *The fanfiction studies reader*, Iowa city, University of Iowa Press, 2014

BUSSE, Kristina, *Fic: Why Fanfiction is Taking over the World*, Dallas, TX: BenBella, 2013

BUTLER, Judith, *Concluding Unscientific Postscript, in Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge, 1990

EMANUELE, Chiara, *Il genere yaoi nell'Italia contemporanea*, Venezia, Università Ca' Foscari, Tesi di laurea triennale, 2016-2017

GAILBRAITH, Patrick W., *The Moé manifesto: an insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming*, Tokyo, Tuttle Publishing, 2014

GALBRAITH, Patrick W., "Moe Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan", *electronic journal of contemporary japanese studies*, 2009,
<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>

GLASGOW, M. Fae, "Two Heads are Better Than One", SBF i, Maggio 1993

GUNDERSON, Marianne, *What is an omega? Rewriting sex and gender in omegaverse fanfiction*, Blindern, University of Oslo, Tesi di dottorato, 2017

JENKINS, Henry, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, (I ed. 2006) 2007

JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006

LEE, Marc, Martin J., *Consumer Culture Reborn: The Cultural Politics of Consumption*, Routledge, 1993

LEWIS, Lisa A., *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Londra, Routledge, 1992

MCLELLAND, Mark, NAGAIKE, Kazumi, SUGANUMA, Katsuhiko, James, WELKER, (a cura di), *Boys Love Manga and Beyond History, Culture, and Community in Japan*, Jackson, UP of Missisipi, 2015

NAGAIKE, Kazumi, (a cura di), *Fantasies of Cross-dressing: Japanese Women Write Male-Male Erotica*, Leiden (Boston), Brill, 2015

NAGAKUBO, Yōko, *Josei-tachi no 'kusatta yume' yaoi shōsetsu: Yaoi shōsetsu no miryoku to sono mondasei* [Yaoi fiction as women's "rotten" dreams: Positive and negative attributes of yaoi fiction], Tokyo, Yuriika 39, 2007

O'BRIEN, Amy Ann, *Boys' Love and Female Friendships: The Subculture of Yaoi as a Social Bond between Women*, Atlanta, Georgia State University, 2008

PELLITTERI, Marco, *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tenuè editore, 2008

POPOVA, Milena, *"Slight dub-con but they both wanted it hardcore": Erotic fanfiction as a form of cultural activism around sexual consent*, Bristol, University of the West of England, Tesi di dottorato, 2017

RAFFAELLI, Luca, *Le anime disegnate: il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Roma, Minimum fax, (Ia ed. 1994) 2005

SABUCCO, Veruska, *Shonen Ai: Il nuovo immaginario erotico femminile tra Oriente e Occidente*, Roma, Castelvechi, 2001

SAITO, Tamaki, "Otaku Sexuality" (trad. di Christopher Bolton), *Robot Ghosts and Wired*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007

SCRIVO, Susanna, *Nuvole e Arcobaleni: il fumetto GLBT*, Latina, Tunué, 2009

STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012

SUZUKI, Midori, "The possibilities of research on fujoshi in Japan", *Transformative Works and Cultures*, Vol. 12, 2013,
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/462/386>.

WESTFAHL, Gary, *The Popular Tradition of Science Fiction Criticism*, Science Fiction studies, Luglio 1999

WILLIAMS, Alan, *Rethinking yaoi on the regional and global scale*, Canberra, The Australian National University, 2015

Sitografia

Alpha, Beta, Omega History, Fanlore.org, 2020 URL:

<https://fanlore.org/wiki/Alpha/Beta/Omega#History>

Animehonten, messaggio twitter, 13 Gennaio 2019, 5:35,

<https://mobile.twitter.com/animatehonten/status/1084307984765710337>

Anon Meme, Fanlore.org, URL: [https://fanlore.org/wiki/Anon Meme](https://fanlore.org/wiki/Anon_Meme), 2020

Archive of Our Own. (n.d.). In fanlore.com, https://fanlore.org/wiki/Archive_of_Our_Own, 2018

Blindfold-spn, post di livejournal.com, 2012, <https://blindfold-spn.livejournal.com/>

Destinationtoast, post di Tumblr, 2013-2014,

<https://destinationtoast.tumblr.com/post/59371807212/its-time-for-fandom-stats-omegaverse-edition-in>

Fujihime-sama's Nest, post di Tumblr, 2017 <https://fujihime->

<sama.tumblr.com/post/155938503148/omegaverse-project-magazine-omegaverse-guide>

Il tag *omegaverse* è probabilmente nato su pinboard in una *fanfiction slash* legata alla serie tv statunitense Sherlock nel 2013. URL:

<https://www.pinboard.in/u:SherlockHolmes/t:trope:omegaverse/>

In Italia il sito di *fanfiction* e racconti originali (non tratti da un'opera preesistente) con il numero maggiore di testi pubblicati è EFP.net, <http://www.efpfanfic.net/>

Netweight, post di dreamwidth, 2013, <https://netweight.dreamwidth.org/204215.html> ,

<https://archiveofourown.org/works/1022303/chapters/2033841>

Pixiv Dictionary (ピクシブ百科事典), URL:

<https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%AA%E3%83%A1%E3%82%AC%E3%83%90%E3%83%BC%E3%82%B9>

Spnkink-meme, post di livejournal.com, 2010, <https://spnkink-meme.livejournal.com/21800.html?thread=4996904#t4996904>

Spnewsletter, newsletter di livejournal.com, 2020, <https://spnewsletter.livejournal.com/>

The unofficial guide to the omegaverse basic, post di Wattpad, 2014

<https://www.wattpad.com/546924059-the-unofficial-guide-to-the-omegaverse-basic>