

# **Manga e anime all'interno delle nuove religioni: i casi Aum Shinrikyō e Kōfuku no Kagaku**

Antonia Perfetta

## **Introduzione**

Le nuove religioni hanno da sempre vissuto un rapporto complesso e ambivalente con i mass-media, complicatosi ulteriormente con l'attentato del 20 marzo 1995 pianificato dall'organizzazione religiosa Aum Shinrikyō. Quest'ambivalenza proviene dalla rappresentazione delle nuove religioni da parte dei media, la quale nonostante risulti tendenzialmente negativa, può presentare eventuali descrizioni e pubblicità positive. Talvolta, può essere la provenienza dei media a influire maggiormente sul contenuto della descrizione dell'eventuale nuova religione. Questi, infatti, possono essere sia esterni all'organizzazione religiosa, sia interni ad essa:

The representations of groups in external media tend to be constructed to criticise or ridicule members and make them appear as dangerous, eccentric, metaphorical “others” that are therefore differentiated from the rest of society or from other religious organisations. At the same time, internal media produced by the religious group itself tend to produce an image of harmony, and of highly committed and loyal members, while emphasizing the role and importance of the leader.<sup>1</sup>

Dagli anni '80, all'interno di questo complicato rapporto tra mass-media e nuove religioni si inseriscono anche anime e manga, dopo il loro “boom” nella società contemporanea popolare giapponese. Questi, infatti, iniziano a essere utilizzati come mezzi di propagazione del messaggio religioso della scuola interessata, sfruttandone la neoacquisita popolarità.

Nell'elaborato verranno proposti due casi di nuove religioni, le quali hanno sfruttato manga e anime come mezzi di diffusione dei loro insegnamenti e della nuova dottrina. La precedentemente citata Aum Shinrikyō e Kōfuku no Kagaku saranno al centro dello studio, nel quale verrà mostrato sia il loro rapporto con il mondo di questi due media, sia la reazione pubblica ai manga e anime prodotti dalle nuove religioni.

---

<sup>1</sup> Erica BAFFELLI, *Media and New Religions in Japan*, Londra, Routledge, 2016, p.15.

## **Aum Shinrikyō**

L'organizzazione religiosa Aum Shinrikyō, con a capo Asahara Shōkō (Matsumoto Chizuo, 1955 – 2018) è stata fondata nel 1984 con il nome di Aum no Kai; nel 1987 le verrà assegnata il nome di Aum Shinrikyō. Gli insegnamenti della scuola univano le dottrine buddhiste, tra cui il primo Buddismo, il Buddismo Mahayana e il Buddismo tibetano, le pratiche yoga e le visioni millenarie di cataclismi sia all'idea del mondo diviso tra le forze di bene e male, sia all'importanza delle pratiche ascetiche per purificare il corpo ed eliminare il karma negativo.<sup>2</sup>

Sempre più convinti di un imminente scontro tra le forze del bene e del male sulla Terra, che avrebbe portato il mondo verso l'apocalisse, Asahara e i suoi discepoli iniziarono a produrre armi e a eliminare tutte quelle persone percepite dal gruppo come "nemici". Asahara, infatti, credeva che sarebbe stato compito di Aum quello di difendere la Terra dalle forze del male.<sup>3</sup> Questi atti di violenza nei confronti dei nemici culminarono nell'attentato del 20 marzo 1995, quando membri di Aum rilasciarono del gas sarin all'ora di punta nella metropolitana di Tokyo, causando la morte di tredici persone e migliaia di feriti. Due giorni dopo, vennero arrestati più di 400 membri, tra cui Asahara Shōkō, il quale fu condannato a morte nel 2004. La sentenza venne confermata nel 2006<sup>4</sup> e fu eseguita nel 2018.

Nel settembre del 1999 venne rimosso il nome di Aum Shinrikyō, per poi essere cambiato in Aleph nel gennaio del 2000 dai due nuovi leader del movimento religioso, Jōyū Fumihito e Muraoka Tatsuko. Mantenero le pratiche di yoga e meditazione nella loro dottrina, ma decisero di eliminare tutti gli insegnamenti considerati pericolosi e di ricominciare da zero con la struttura organizzativa del movimento.<sup>5</sup> Successivamente ci fu una scissione all'interno del gruppo causata da Jōyū, che denominò la nuova fazione Hikari no Wa nel 2007.

## **Aum Shinrikyō e il rapporto con manga e anime**

Il rapporto di Aum Shinrikyō con i media fu di vitale importanza per il movimento religioso. Prima dell'attacco del 1995, non solo i media interni, ma anche quelli esterni contribuirono alla diffusione di un'immagine positiva del movimento, definito da alcuni come "a continuing story on the

---

<sup>2</sup> BAFFELLI, *Media and...*, cit., p.118.

<sup>3</sup> Jolyon Baraka THOMAS, *Drawing on Tradition, Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2012, p.126; BAFFELLI, *Media and...*, cit., p.119.

<sup>4</sup> BAFFELLI, *Media and...*cit., p.119.

<sup>5</sup> BAFFELLI, *Media and...*cit., p.120.

developments and changes in postwar, ‘post-economic-miracle’ Japanese society”<sup>6</sup>, favorendo così l’espansione del gruppo.

Per quanto riguarda i media interni, Aum Shinrikyō li utilizzò assiduamente, con l’obiettivo principale di diffondere la propria dottrina e rappresentare il fondatore, Asahara Shōkō, come un essere illuminato e il salvatore dell’umanità. Tra i media utilizzati, come libri, riviste, trasmissioni radio e videocassette degli insegnamenti di Asahara, spiccano anche anime e manga, che vennero adattati in base al pubblico a cui volevano rivolgersi: potevano avere lo scopo di attrarre potenziali nuovi discepoli, diffondere gli insegnamenti del movimento religioso ai membri effettivi, oppure difendere l’immagine di Aum dalle rappresentazioni critiche dei media esterni al movimento.<sup>7</sup> Nonostante vi siano state occasioni in cui Aum ha messo sotto una cattiva luce l’utilizzo di manga e anime<sup>8</sup>, i membri erano consci della grande popolarità acquisita dai due nuovi media: il movimento religioso decise, così, di cogliere l’occasione per utilizzare la nuova tendenza come strategia di comunicazione. Come afferma Schodt, ciò che li rende un mezzo perfetto di propaganda del proprio messaggio religioso è la possibilità di rendere le informazioni in modo esagerato e drammatico, per poi posizionarle all’interno di una realtà complessa ma semplificata, resa in uno stile “cute, fashionable”,<sup>9</sup> accattivante per il pubblico.

Per la produzione in proprio di manga e anime propagandistici, Aum fondò lo studio MAT (Manga Anime Team), al cui interno lavorava un team di artisti amatoriali<sup>10</sup>; la pubblicazione dei prodotti, invece, fu a cura della compagnia interna al movimento AUM Comic, in modo che l’organizzazione potesse avere il controllo sui prodotti contenenti gli insegnamenti e i messaggi di Asahara.<sup>11</sup> Anche i contenuti all’interno dei manga e anime furono severamente controllati e limitati da Asahara, conferendo così un forte carattere pedantesco alla produzione:

According to a former member of MAT, however, the doctrinal demands of Aum’s leadership often inhibited the artists’ ability to make anime or manga that was enjoyable to watch or read. Because the group had such a reclusive mindset, inspiration drawn from outside sources was treated with suspicion; the entirety of Aum’s manga was supposed to be drawn directly from

---

<sup>6</sup> Benjamin DORMAN e Ian READER, “Editors’ Introduction: Projections and Representations of Religion in Japanese Media, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10/3, 2007, p.8.

<sup>7</sup> BAFFELLI, *Media and...*, cit., p.123.

<sup>8</sup> “Though producing their own manga and anime, Aum publications occasionally portrayed these forms of media in general in a negative light. In Jinsei o kiru, Aum member responds to letters from two high school students and suggests that some of their problems are a result of the influence of manga and anime.” (Richard A GARDNER, “Aum Shinrikyo and a Panic About Manga and Anime”, in Mark Wheeler Macwilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Londra, Routledge, 2008, pp.206-207).

<sup>9</sup> Frederik L. SCHODT, *Dreamland Japan, Writings on Modern Manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, p.290.

<sup>10</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.134.

<sup>11</sup> SCHODT, *Dreamland Japan...*, cit., p.231.

Asahara's teachings and treated as scripture. Therefore, the illustrators and animators had little freedom in adding new or exciting elements to the stories, which suffered considerably as a result.<sup>12</sup>

I manga furono prodotti utilizzando lo stile *gekiga*<sup>13</sup>. Lo sfondo, quindi, venne delineato con spesse linee, in modo da enfatizzare non solo la velocità e l'espressione emotiva, ma anche la figura di Asahara, in modo che potesse apparire come un personaggio forte e coinvolgente.<sup>14</sup>

I temi principali trattati nelle opere di Aum comprendevano l'idea di un'incombente apocalisse, influenzata dalle previsioni di Nostradamus, in seguito al "Nostradamus boom" in Giappone degli anni '70 e '80.<sup>15</sup> Ad essa furono uniti elementi ripresi dal Buddhismo esoterico, Tantra, pratiche yoga ed elementi messianici ed escatologici del Cristianesimo. Analizzando la produzione di Aum, Jolyon Baraka Thomas utilizza il concetto di "aesthetics of extremity":

If myths work to explain the existence of the world and its material and social constituents, epics operate to confirm or renew its moral order through what I call the aesthetics of extremity. Some stories acquire their emotional appeal and inspirational qualities via their situation of the protagonists in extreme situations (nuclear war, for example) and their endowment of those protagonists with a combination of moral virtue, dogged tenacity, and exceptional courage and charisma. Villains in such stories are likewise extreme in their personality traits; they may also be the cause or a side effect of the crises the heroes must face.<sup>16</sup>

Si può vedere, infatti, come i manga e gli anime prodotti da Aum si concentrassero sull'idea di un messia, Asahara Shōkō, il quale era considerato il solo in grado di salvare il mondo dal cataclisma che sarebbe giunto sulla Terra. L'unico modo per raggiungere la salvezza era unirsi a lui, in modo da ottenere gli insegnamenti e gli strumenti necessari.

Il manga *Metsubo no hi* 滅亡の日 (Il Giorno del Giudizio, 1989) incarna quest'estetica dell'estremo descritta da Thomas. Esso tratta, infatti, delle predizioni di Asahara sulla fine del mondo, riprendendo l'idea del messaggio apocalittico biblico all'interno del *Libro della Rivelazione*. Nel manga, infatti, è annunciata una serie di eventi catastrofici accompagnati da una prossima guerra mondiale; sono

---

<sup>12</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.135.

<sup>13</sup> Il *gekiga* (劇画 letteralmente, "immagini drammatiche") apparve negli anni '50 come nuovo genere di manga drammatico per adulti. Il *gekiga* è utilizzato per la rappresentazione di illustrazioni dalle tematiche più mature, le quali spesso includono contenuti violenti o erotici. Il disegno è caratterizzato da uno stile più realistico dei disegni. (Sharalyn ORBAUGH, "Creativity and Constraint in Amateur "Manga" Production", *U.S.-Japan Women's Journal*, No. 25, 2003, pp. 104-124.).

<sup>14</sup> SCHODT, *Dreamland Japan...*, cit., p.231.

<sup>15</sup> GARDNER, "Aum Shinrikyo and a Panic...", cit., p.202.

<sup>16</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.129.

presenti, inoltre, le diverse teorie di Asahara riguardo l'Islam, gli Stati Uniti d'America e le altre religioni come coloro che contribuiranno a fronteggiare il cataclisma. Gli altri personaggi servono non solo per rinforzare i concetti espressi dal fondatore, ma anche per rappresentare coloro che, convinti dal messaggio di Asahara, decidono di convertirsi per la salvezza del mondo. Il manga si conclude con una richiesta rivolta ai lettori di unirsi ad Asahara e Aum.<sup>17</sup>

Nella trilogia di *Spirit Jump* スピリット・ジャンプ (Salto Spirituale, 1992), invece, ci si concentra sulle attività di salvezza e su storie riguardanti la conversione di nuovi membri, in modo da convincere sempre più persone a unirsi alla causa di Asahara, illustrando solamente gli elementi positivi legati ad Aum e ai suoi insegnamenti.<sup>18</sup> Lo stesso obiettivo lo si può riscontrare nell'anime *Chōetsu Sekai* 超越世界 (Mondo Trascendente, 1991), nel quale viene mostrata la storia del fondatore, come abbia raggiunto l'illuminazione, e il suo intento nel diffondere gli insegnamenti appresi.<sup>19</sup>

Nella produzione di Aum Shinrikyō è evidente un'influenza considerevole da parte di manga e anime esterni al movimento religioso. Essendo Asahara stesso un assiduo lettore di manga, proiettò nella propria produzione tematiche e messaggi religiosi provenienti da anime e manga del periodo; tuttavia, questi messaggi religiosi furono riadattati a uno scopo più didattico conforme alle esigenze di Aum, essendo stati utilizzati, invece, come abbellimento estetico nei manga d'ispirazione.<sup>20</sup> *Space Battleship Yamato* 宇宙戦艦ヤマ (La corazzata Yamato, 1974), *Nausicaä of the Valley of the Wind* 風の谷のナウシカ (Nausicaä della Valle del vento, 1984) e *Akira* アキラ (1988) furono tra le principali fonti di ispirazione di Asahara, dai quali non solo riprese l'"aesthetics of extremity", visibile sia nell'ambientazione degli anime in una situazione apocalittica sia nell'estremità delle azioni dei protagonisti volte alla risoluzione dei problemi da affrontare,<sup>21</sup> ma grazie ai quali rinforzò le sue teorie sulla nozione di Armageddon.<sup>22</sup>

Nel tentativo di arrivare a una spiegazione dietro le motivazioni e gli ideali di Aum Shinrikyō, diversi studiosi presero in considerazione gli eventuali ruoli che manga e anime hanno potuto avere. Questi studiosi, implicati nello studio della subcultura degli otaku, reputarono manga e anime tra i fattori

---

<sup>17</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.135.

<sup>18</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.136.

<sup>19</sup> *Oumu Anime Chōetsu Sekai 1 ~ 10* オウムアニメ 超越世界 1 ~ 10, "Youtube", <https://www.youtube.com/watch?v=2hH547DGhVk>, 21 dicembre 2021.

<sup>20</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.130.

<sup>21</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.131.

<sup>22</sup> GARDNER, "Aum Shinrikyo and a Panic...", cit., p.203.

rilevanti dietro gli insegnamenti e le azioni di Aum. Gardner sottolinea il modo in cui gli studiosi descrissero Asahara e i membri di Aum:

unable to distinguish between reality and the fictional worlds of manga or anime. Such a characterization, of course, implied that Aum members were mad because they could not distinguish fantasy from reality, visual representation from reality, and so on.<sup>23</sup>

Anche la studiosa Baffelli conferma come

For some critics, the apocalyptic and end-of-the-world themes that appeared in several manga and anime produced in the 1970s and 1980s influenced Aum's beliefs, and it was suggested that members became unable to distinguish between reality and fictional worlds. Aum had indeed consciously borrowed some of the atmosphere of expectation about an apocalyptic scenario that might occur at the end of the century that had been created in pop-culture works of the time.<sup>24</sup>

Manga e anime vennero, quindi, reputati dagli studiosi come una delle cause della disillusione di Aum Shinrikyō nei confronti della realtà, portando Asahara e i suoi discepoli a una convinzione sempre più certa di un'imminente apocalisse.

### **Kōfuku no Kagaku**

L'organizzazione religiosa Kōfuku no Kagaku, conosciuta internazionalmente anche con il nome di Happy Science, è stata fondata nel 1986 da Ōkawa Ryūhō (Nakagawa Takashi, 1956 – ). In seguito a diverse esperienze religiose, Ōkawa afferma di essere la reincarnazione di Gautama Siddhartha, il Buddha, ovvero di El Cantare, il più Alto Essere Spirituale esistente,<sup>25</sup> precedentemente esistito in veste di altre figure come Ra Mu, Elohim, Odino, Thoth ed Hermes. La popolarità di Kōfuku no Kagaku iniziò a crescere all'inizio degli anni '90, grazie all'organizzazione di grandi eventi a Tokyo.<sup>26</sup>

L'obiettivo dell'organizzazione religiosa è il raggiungimento della felicità e dell'armonia nel mondo, scopo che i membri perseguono attraverso la lettura dei manoscritti di Ōkawa. I libri parlano non solo della verità cosmica e della corretta pratica religiosa, ma anche di questioni morali, etiche o anche

---

<sup>23</sup> GARDNER, "Aum Shinrikyo and a Panic...", cit., p.211.

<sup>24</sup> BAFFELLI, *Media and...*cit., p.124.

<sup>25</sup> Masaki FUKUI, *A study of a Japanese new religion with special reference to its ideas of the millennium: the case of Kofuku-No-Kagaku, the Institute for Research in Human Happiness*, tesi di dottorato, Londra, University of London, 2004, p.65; Trevor ASTLEY, "The Transformation of a Recent Japanese New Religion: Okawa Ryuho and Kofuku no Kagaku", *Japanese Journal of Religious Studies*, 22/3-4, 1995, p.343.

<sup>26</sup> Franz WINTER, "A 'Greek God' in a Japanese New Religion: On Hermes in Kōfuku no Kagaku", *Numen*, 60, 2013, p.422.

più mondane, come il raggiungimento del successo nella vita.<sup>27</sup> Nonostante la dottrina di Kōfuku no Kagaku sia principalmente Buddhista, evidente anche grazie all'affermazione di Ōkawa di essere la reincarnazione di Buddha, si possono vedere altre ideologie al suo interno, come la cosmologia, e l'influenza dei movimenti sia del *Seishin sekai*, sia del New Age euro-americano.<sup>28</sup>

Quest'ultima è evidente all'interno dei tre libri principali del gruppo, i quali contengono le basi dell'insegnamento di Kōfuku no Kagaku: *Taiyō no hō* 太陽の法 (Le Leggi del Sole, 1987), *Ōgon no hō* 黄金の法 (Le Leggi dell'Oro, 1987) ed *Eien no hō* 永遠の法 (Le Leggi dell'Eternità, 1987). Il primo, *Taiyō no hō*, spiega la visione cosmologica dell'organizzazione religiosa, la sua visione dell'origine e natura della vita, e la sua visione della storia. *Ōgon no hō* parla nel dettaglio della natura dell'universo multidimensionale, ed *Eien no hō*, il terzo, cerca di conciliare il pensiero e la religione "occidentali" e "orientali".<sup>29</sup>

Nel 2009, Ōkawa Ryūhō fonda il partito Happiness Realization Party. Il partito è considerato controverso, essendo tra i suoi obiettivi politici il desiderio di riarmare il Giappone per un prossimo conflitto contro la Cina e la Corea del Nord, considerati una minaccia da Kōfuku no Kagaku.<sup>30</sup>

### **Kōfuku no Kagaku e la produzione di anime e manga**

Come si è visto con Aum Shinrikyō, anche per Kōfuku no Kagaku i media possiedono una grande rilevanza. A partire dagli anni '90, Kōfuku no Kagaku ha incrementato la propria popolarità e risposto alle diverse critiche grazie all'utilizzo dei vari media, come ad esempio frequenti apparizioni televisive o pubblicazioni di libri e periodici. Tuttavia, vi sono stati anche diversi scontri, come l'incidente con la casa editrice Kōdansha. Questo, infatti, venne provocato dalla pubblicazione di articoli nella rivista *Friday*, nei quali venne ridicolizzato Ōkawa ed esposta la sua vita privata, infangandone l'immagine. La risposta di Ōkawa, tuttavia, rinforzò l'immagine negativa già presente delle nuove religioni come potenzialmente belligeranti e inclini a risposte aggressive contro le critiche.<sup>31</sup>

---

<sup>27</sup> ASTLEY, "The Transformation of...", cit., pp.355-356.

<sup>28</sup> WINTER, "A 'Greek God' in...", cit., p.423; Franz WINTER, "Kofuku no Kagaku", in Lukas Pokorny e Franz Winter (a cura di), *Handbook of East Asian New Religious Movements*, Leiden, Brill, 2018, p.213.

<sup>29</sup> ASTLEY, "The Transformation of...", cit., p.363.

<sup>30</sup> "Official Site of The Happiness Realization Party", <https://web.archive.org/web/20180613085029/http://en.hr-party.jp/>, 25 dicembre 2021; David McNEILL, "Party offers a third way: happiness", *The Japan Times*, 4 agosto 2009, <https://www.japantimes.co.jp/community/2009/08/04/issues/party-offers-a-third-way-happiness/>, 25 dicembre 2021.

<sup>31</sup> BAFELLI, *Media and...* cit., pp.25, 104-105.

Pertanto, come afferma Baffelli, si può vedere anche con *Kōfuku no Kagaku* un rapporto ambivalente tra media e nuove religioni e una duplice rappresentazione di queste ultime da parte dei media:

What is undeniable is that the media in Japan has had a central role in defining these groups and has been seen as a trustworthy authority defining how we should think about religion and the religious groups that we could accept in society and those that should be labelled as “dangerous”.<sup>32</sup>

Oltre alle numerose riviste pubblicate dall’organizzazione religiosa, anche anime e manga possiedono un ruolo fondamentale nella diffusione e supporto delle dottrine e degli insegnamenti di *Kōfuku no Kagaku*. A differenza dei manga ordinari, i manga religiosi non sono pubblicati periodicamente, ma sono diffusi direttamente in forma tascabile. Data la grande quantità di manga prodotti da *Kōfuku no Kagaku*, essi possono essere trovati anche nelle maggiori librerie.<sup>33</sup>

A differenza di Aum Shinrikyō, il quale possedeva un proprio studio per la creazione di manga e anime, *Kōfuku no Kagaku* si è spesso affidato a mangaka o studi di animazione professionisti, come la Tōei Animation, grazie ai quali ha avuto maggiori possibilità di aumentare la visibilità e la diffusione dei propri prodotti.<sup>34</sup> Essendo manga religiosi che riprendono libri già pubblicati, lo stile è diverso dai manga ordinari, presentando maggiori sezioni dedicate al testo e immagini più statiche. I primi tre volumi ripresi dai libri precedentemente menzionati sulle Leggi di *Kōfuku no Kagaku* presentano questo stile, con immagini semplici e una presenza di parti testuali dominante che riprende alla lettera i contenuti dei libri, dando, però, poca attenzione allo sviluppo narrativo.<sup>35</sup>

La serie manga *Manga de Miru Kōfuku no Kagaku* 漫画で見る幸福の科学 (*Kōfuku no Kagaku* nei manga, 1992-1994) è un esempio di come i manga siano stati utilizzati come “conversion narratives”<sup>36</sup>, introducendo il lettore alla vita e alle pratiche del gruppo. Grazie all’utilizzo di figure retoriche, onomatopoeie e tecniche cinematografiche, il lettore viene coinvolto nella narrazione, rendendolo in grado di identificarsi nei personaggi e nei loro discorsi immaginari.<sup>37</sup> Il primo libro della serie, *Tengoku no Mon* 天国の門 (Il Cancellino del Paradiso, 1992), è una presentazione degli insegnamenti di Ōkawa. Ogni capitolo corrisponde a uno dei Principi della Felicità di *Kōfuku no Kagaku*: *ai* 愛 (amore), *chi* 知 (saggezza), *hansei* 反省 (auto-riflessione) e *hatten* 発展 (sviluppo).<sup>38</sup>

---

<sup>32</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.28.

<sup>33</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.29.

<sup>34</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.32, 34.

<sup>35</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.33.

<sup>36</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.55.

<sup>37</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.56.

<sup>38</sup> *ibid.*

Il narratore guida il lettore nella giusta via verso la felicità, aiutandolo a scoprire lo stile di vita di Ōkawa Ryūhō e i suoi insegnamenti, in modo da fargli raggiungere un “risveglio spirituale” e renderlo in grado di comprendere la validità della dottrina. Solo il terzo capitolo del manga possiede un protagonista, un giovane uomo che rifiuta di ammettere i propri sbagli e, pertanto, viene dannato.<sup>39</sup> Grazie all’ introspezione sui propri sbagli e la conseguente conversione alla dottrina del gruppo, il protagonista può assaporare la felicità, donatagli dal successo economico e lavorativo, uno dei più alti traguardi spirituali secondo Kōfuku no Kagaku.<sup>40</sup>

A differenza di quanto avviene con i manga, con gli anime si genera un maggiore coinvolgimento dello spettatore, grazie alle voci dei doppiatori e alle colonne sonore che accompagnano l’ animazione. L’ enfasi su determinati dialoghi, inoltre, pone un peso maggiore sui concetti, in modo che allo spettatore rimangano più impressi. La maggior parte degli anime prodotti sono basati sui libri scritti da Ōkawa.

L’ anime *Ōgon no hō* 黄金の法 (Le Leggi dell’ Oro, 2003), adattamento del secondo libro della trilogia delle Leggi, è ambientato nel futuro, in una città chiamata New Atlantis, nel quale si seguirà la storia del viaggio di Satoru e Alisa in diversi periodi storici e aree geografiche, a causa del malfunzionamento della macchina del tempo di Alisa. I viaggi dei protagonisti diventano dei viaggi spirituali, nei quali, grazie all’ aiuto delle guide al loro fianco, imparano le diverse espressioni di “amore” e “coraggio”. Alla fine, i protagonisti si rivelano essere membri di Kōfuku no Kagaku.<sup>41</sup>

Per raggiungere un numero sempre più grande di persone, Kōfuku no Kagaku ha impiegato una serie di strumenti per pubblicizzare i propri prodotti manga e anime. Da campagne pubblicitarie a poster, giochi, oggetti da collezione, ogni elemento è inserito all’ interno di una strategia multimediale volta all’ accrescimento della notorietà del gruppo.<sup>42</sup> Anche sul sito dedicato all’ organizzazione religiosa sono man mano inserite notizie sull’ uscita degli anime e manga, accompagnato da un trailer nel caso di un anime.<sup>43</sup> Uno degli esempi più recenti è il nuovo film d’ animazione, *The Laws of the Universe: The Age of Elohim* 宇宙の法 エローヒ編 (Le Leggi dell’ Universo, Il Capitolo di Elohim, 2021), a cui è stato dedicato un sito in cui sono illustrate informazioni di ogni genere: sono presenti sezioni dedicate alla descrizione della trama e della storia dei personaggi, sezioni in cui sono presentate la

---

<sup>39</sup> Il protagonista di questo capitolo è stato identificato come il giornalista di Friday che criticò Ōkawa nei suoi articoli (BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.57).

<sup>40</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.57.

<sup>41</sup> BAFFELLI, *Media and...cit.*, p.34.

<sup>42</sup> *ibid.*

<sup>43</sup> [Movie] “*The Laws of the Universe-The Age of Elohim*” Coming October 8th!, “Sito Ufficiale di Happy Science”, 9 settembre 2021, <https://info.happy-science.org/2021/2045/>, 24 dicembre 2021.

colonna sonora e il team di produzione del film d'animazione. Un'ultima sezione è dedicata, inoltre, all'elencazione dei diversi cinema in cui il film è stato proiettato.<sup>44</sup>

Vi sono opinioni contrastanti sui manga e anime di tipo religioso. Gli studiosi si dividono tra coloro in disaccordo con la decisione di adattare insegnamenti e dottrine religiose in manga e anime, in quanto viene visto come “incorporating bastardizations of “authentic” religion or otherwise adulterating pure religious content”<sup>45</sup>, e coloro che osservano l'adattamento da un punto di vista più ottimista, ovvero come un tentativo di preservare la religione in un periodo secolare in cui la maggior parte delle persone sta perdendo l'interesse verso le tradizioni religiose.<sup>46</sup>

Nonostante l'utilizzo di manga e anime come media possa essere efficace per raggiungere più persone e aumentare visibilità, non sempre l'effetto ottenuto è quello desiderato. A causa del carattere fortemente educativo dei prodotti che trovano difficoltà nel catturare l'attenzione del pubblico, a cui possono risultare pedanti, a tratti noiosi e sentenziosi.<sup>47</sup> Nonostante ciò, i riscontri positivi non sono mancati, nei quali il pubblico ha espresso curiosità e talvolta convinzione nei contenuti di manga e anime.<sup>48</sup>

## Conclusioni

Si è visto come diverse scuole tra le nuove religioni abbiano utilizzato manga e anime, in modo da raggiungere un vasto pubblico grazie alla loro popolarità in costante crescita. Grazie a essi, infatti, le nuove religioni hanno potuto diffondere gli insegnamenti e le pratiche dei propri fondatori, non solo per attirare nuovi discepoli, ma anche per aiutare i membri nell'apprendimento della dottrina.

Aum Shinrikyō e Kōfuku no Kagaku, nonostante negli anni siano state due religioni rivali, hanno utilizzato in maniera simile i media e le nuove tecnologie offerte dagli anni '80 in poi, mostrando entrambe il carisma del proprio fondatore. Essendo i giovani maggiormente esposti alle pubblicazioni di manga e anime, molti di loro risposero all'invito in questi media, unendosi così alle organizzazioni religiose che li produssero. Tramite un sondaggio svolto dallo studioso Thomas sull'attitudine degli studenti nei confronti della religione, e sul modo in cui l'uso dei manga e anime degli studenti abbia mostrato il ruolo di questi media come forme di intrattenimento religioso popolare, è emerso che

---

<sup>44</sup> “Official Site of The Laws of the Universe – The Age of Elohim”, <https://lawsofuniverse-elohim.com>, 24 dicembre 2021.

<sup>45</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.8.

<sup>46</sup> *ibid.*

<sup>47</sup> BAFFELLI, *Media and...* cit., p.32; Jolyon Baraka THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.59, 83.

<sup>48</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.83.

Students' responses to the second half of the survey suggested that many—but certainly not all—had had significant exposure to manga and anime. More than a half had had inspiring, fulfilling or transcendent experiences reading manga or watching anime. A small minority claimed that reading manga or watching anime contributed to their interest in religion or in a specific deity or religious figure.<sup>49</sup>

Nonostante ciò, diverse critiche hanno colpito i prodotti di entrambe le scuole religiose. Per quanto riguarda Aum Shinrikyō, a causa dell'attentato del 1995, i suoi manga e anime sono stati visti principalmente in chiave negativa, sottolineando come abbiamo eliminato ogni barriera tra la realtà e l'immaginazione, portando i membri di Aum a non distinguere più l'una dall'altra. Con riferimento a Kōfuku no Kagaku, si può vedere come sia difficile stimare con certezza quanto i loro prodotti abbiano contribuito ad accrescere il numero di discepoli; tuttavia, è evidente l'investimento costante dell'organizzazione sulla produzione di anime e manga, la cui diffusione non è limitata al Giappone, ma è rivolta anche oltreoceano.

---

<sup>49</sup> THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p.60.

## **Bibliografia**

ASTLEY, Trevor, “The Transformation of a Recent Japanese New Religion: Okawa Ryuho and Kofuku no Kagaku”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 22, 3-4, 1995, pp. 343-380.

BAFFELLI, Erica, *Media and New Religions in Japan*, Londra, Routledge, 2016.

DORMAN, Benjamin, READER, Ian, “Editors’ Introduction: Projections and Representations of Religion in Japanese Media, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10, 3, 2007, pp.5-12.

FUKUI, Masaki, *A study of a Japanese new religion with special reference to its ideas of the millenium: the case of Kofuku-No-Kagaku, the Institute for Research in Human Happiness*, tesi di dottorato, Londra, University of London, 2004.

GARDNER, Richard A., “Aum Shinrikyo and a Panic About Manga and Anime”, in Mark Wheeler Macwilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Londra, Routledge, 2008, pp. 200-218.

ORBAUGH Sharalyn, “Creativity and Constraint in Amateur "Manga" Production”, *U.S.-Japan Women's Journal*, No. 25, 2003, pp. 104-124.

SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan, Writings on Modern Manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996.

THOMAS, Jolyon Baraka, *Drawing on Tradition, Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2012.

THOMAS, Jolyon Baraka, “Horrific “Cults and Comic Religion, Manga after Aum”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 39/1, 2012, pp. 127-157.

WINTER, Franz, “A ‘Greek God’ in a Japanese New Religion: On Hermes in Kōfuku no Kagaku”, *Numen*, 60, 2013, pp. 420-446.

WINTER, Franz, “Kofuku no Kagaku”, in Lukas Pokorny e Franz Winter (a cura di), *Handbook of East Asian New Religious Movements*, Leiden, Brill, 2018, pp.211-229.

## **Sitografia**

MCNEILL, David, “Party offers a third way: happiness”, *The Japan Times*, 4 agosto 2009, <https://www.japantimes.co.jp/community/2009/08/04/issues/party-offers-a-third-way-happiness/>, consultato il 25 dicembre 2021.

オウムアニメ 超越世界1~10, “Youtube”, <https://www.youtube.com/watch?v=2hH547DGhVk>, consultato il 21 dicembre 2021.

[Movie] “*The Laws of the Universe-The Age of Elohim*” Coming October 8th!, Sito Ufficiale di Happy Science”, 9 settembre 2021, <https://info.happy-science.org/2021/2045/>, consultato il 24 dicembre 2021.

“Official Site of The Happiness Realization Party”, <https://web.archive.org/web/20180613085029/http://en.hr-party.jp/>, consultato il 25 dicembre 2021.

“Official Site of The Laws of the Universe – The Age of Elohim”, <https://lawsofuniverse-elohim.com>, consultato il 24 dicembre 2021.