

I gruppi religiosi in “Mob Psycho 100”

Analisi dell’opera di ONE come *shūkyō asobi* e rappresentazione delle religioni nel Giappone contemporaneo

Gaia Benetti

Introduzione

Con l’introduzione del concetto di “New Age” – come forma di cultura¹ proveniente dagli Stati Uniti ed Europa – in Giappone alla fine degli anni Settanta, un uso più frequente di tematiche ed elementi legati alle religioni e alla spiritualità ha interessato il mercato dei prodotti di intrattenimento, tra cui i fumetti. Quest’ultimo si è fortemente diversificato permettendo agli studiosi delle religioni di introdurre nella macro-categoria *shūkyō manga* (“fumetti sulle religioni”) nuove sottocategorie come quella dei “fumetti sulle comunità religiose”, “fumetti con vocabolario religioso”, “fumetti che agiscono come testi religiosi”,² ecc. Dagli anni Novanta, a seguito dell’attacco del gruppo religioso Aum shinrikyō alla metropolitana di Tōkyō con il gas sarin, la produzione di queste opere si è ulteriormente ampliata portando all’introduzione di teorie sui cosiddetti “fumetti sui poteri psichici e l’occulto”.³ Thomas è uno degli studiosi che sostiene l’effettiva concretezza di questo fenomeno di rappresentazione religiosa e lo giustifica, almeno in parte, proprio facendo presente come sia naturale approfittare di quest’ondata di popolarità che ha investito il tema dei culti e delle religioni in Giappone; soprattutto in risposta alla pressione continua del mercato.⁴

In questa tesina vorrei analizzare come si articola questa categoria di fumetti e questa particolare rappresentazione dei gruppi religiosi attraverso un’opera nello specifico: *Mob Psycho 100*,⁵ disegnata da ONE tra il 2012 e il 2017. Le mie argomentazioni si baseranno principalmente sulle teorie di Thomas, Prohl e Baffelli sulle conseguenze che hanno avuto gli eventi del 1995 sulla percezione delle religioni in Giappone e il modo in cui tutto ciò si proietta sul mercato del fumetto.

¹ HORIE, Norichika, “Spirituality and the Spiritual in Japan: Translation and Transformation”, *Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies*, 5, 2009, p. 1.

² Thomas JOLYON BARAKA, *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2012, p. 58.

³ Ibid.

⁴ Jolyon Baraka THOMAS, “Horrific ‘Cults’ and Comic Religion. Manga after Aum”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 39, 1, 2012, p. 144.

⁵ ONE, *Mob Psycho 100*, trad. it. Yupa, Bosco, Edizioni Star Comics S.r.l, 2017-2020.

Si procederà con una breve introduzione sul fenomeno a partire dall'introduzione delle pratiche spirituali e l'associazione di queste ultime al concetto di *shūkyō asobi* (lett. "religione" e "divertimento"), che consolida l'utilizzo di certi temi nei prodotti di intrattenimento degli ultimi cinquant'anni. Si terrà conto degli elementi di maggior rilievo che sono andati a costituire l'immaginario dei gruppi religiosi dal 1995 fino alla contemporaneità e che hanno portato al creare opere più varie e complesse sul tema religioso. Successivamente ci si concentrerà in particolare su una descrizione degli aspetti relativi ai movimenti religiosi e ai preconcetti ad essi legati nell'opera di ONE.

È importante specificare che il fatto di prendere in considerazione una sola serie a fumetti – e quindi una singola rappresentazione dell'immaginario religioso del Giappone contemporaneo – è estremamente limitante e non permette di avere un quadro generale di come questo fenomeno si articola, ma può comunque mostrare un esempio di come un autore possa sviluppare questo tipo di contenuti indipendentemente dalla sua intenzione.

Lo *shūkyō asobi* e il tropo del “culto” nel mercato dei fumetti

È noto come il movimento New Age in Giappone si sia col tempo trasformato in un trend, piuttosto che una vera e propria forma di spiritualità. Quello che inizialmente era partito come un modo per riavvicinarsi alla religiosità in un periodo che vede la perdita di fiducia verso lo Stato e la sua apparente secolarizzazione⁶, si trasforma in una ricerca di prodotti all'ultima moda e a una fascinazione per le pratiche curative e per il benessere del corpo. Prohl nella sua analisi del “new age” giapponese parla di vero e proprio capitalismo spirituale,⁷ che si viene a creare in maniera più concreta a partire dagli anni Novanta. Questo va a coinvolgere vari tipi di industrie, tra cui quella editoriale, filmografica, cosmetica, del turismo. È in questo contesto che si viene a creare una sorta di commistione tra “religione” e “divertimento”, descritta da Thomas con il termine *shūkyō asobi* per indicare quell'area della cultura giapponese nello specifico,⁸ e sicuramente il mercato del fumetto non è stato esente dal crescente interesse per la spiritualità e le pratiche religiose.

Tenendo in considerazione quanto da lui affermato, nella creazione di un più legittimato genere legato ai gruppi religiosi si può osservare una sua associazione con varie sottocategorie che sono state individuate con il tempo. Questo dipende dalla nascita e diffusione di vari punti di

⁶ Inken PROHL, “The Spiritual World: Aspects of New Age in Japan”, in James Lewis e Daren Kemp (a cura di), *Handbook of New Age, Brill Handbooks on Contemporary Religion*, Leiden, Brill, 2007 p. 367.

⁷ PROHL, “The Spiritual World...”, cit., p. 364.

⁸ Jolyon Baraka THOMAS, “Shūkyō Asobi and Miyazaki Hayao's Anime”, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10, 3, 2007, p. 73

vista sulle religioni che si sono andati a sovrapporre nel corso degli anni in base alla relazione di queste comunità spirituali con la popolazione e la reazione che scaturiva da questi rapporti. Il culmine di questo fenomeno di produzione mediatica è stato scatenato dall'attentato da parte di Aum shinrikyō, e il conseguente cambio di direzione che ha subito la percezione dei gruppi religiosi da parte della popolazione giapponese dal 1995 in poi. Negli anni precedenti all'attacco gli autori di fumetti, nella realizzazione delle loro opere, si sono per lo più concentrati sui temi della conversione, acquisizione di poteri soprannaturali, il potere salvifico del gruppo religioso e le qualità del suo leader. Successivamente a quello che viene definito come "Aum shock", essi hanno condotto una valutazione critica dei movimenti simili ad Aum shinrikyō tentando di spiegare le azioni di quelli più marginali e potenzialmente violenti in maniera razionale e con cui il pubblico si poteva relazionare. Sicuramente l'atteggiamento verso le religioni non era totalmente positivo prima del 1995, però si può dire che questo particolare intervento di Aum ha contribuito alla creazione di un'immagine negativa delle stesse.⁹ Nella sottocategoria dei "fumetti sulle religioni" legata all'occulto, spesso si introducono elementi caratteristici dei movimenti spirituali realmente esistenti, ma utilizzati al di fuori del loro reale contesto e in un modo non particolarmente fedele.¹⁰ Vengono infatti affiancati, agli elementi reali, altri fittizi con intento di satira e critica¹¹ verso i gruppi religiosi.

I fruitori di *manga* – soprattutto la parte giovane della popolazione – sono passati dal vivere il concetto di *shūkyō asobi* come un intrattenimento legato al movimento New Age e alle sue pratiche, a un intrattenimento dove la religione era inscindibile da concetti come "pericolo", "manipolazione", "culti", "controllo della mente" e "terrore".¹² In tutto ciò, l'utilizzo del termine "culto" non è sfruttata come espressione corretta in quest'ambito, ma più azzeccata per esprimere il tropo¹³ che si è venuto a creare intorno ai gruppi religiosi.

Il concetto di *spirituality* e religione nell'opera di ONE

È evidente come, anche in *Mob Psycho 100*, la rappresentazione della religione rispecchi in pieno la percezione che si è creata di essa a partire dagli ultimi anni. Traspare una complessa e mutevole relazione tra secolarismo, religiosità e intrattenimento che influenza l'atteggiamento nei confronti delle pratiche e associazioni religiose¹⁴ nel Giappone contemporaneo. Lo stile

⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p. 125.

¹⁰ Id., p. 72.

¹¹ Id., p. 83.

¹² Erica BAFPELLI, Ian READER, "Editors' Introduction. Impact and Ramifications: The Aftermath of the Aum Affair in the Japanese Religious Context", *Japanese Journal of Religious Studies*, 3, 1, 2012, p. 2.

¹³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p. 128.

¹⁴ Id., p. 152.

narrativo mescola il genere horror e umoristico tipico dei manga post-Aum¹⁵. Se da una parte vengono presentati i gruppi religiosi come potenzialmente pericolosi, dall'altra alcuni elementi della spiritualità sono visti in maniera quasi comica; anche se comunque negativa. In opere come questa sono comuni vari elementi: la descrizione della sete di potere dei leader e delle loro tecniche di lavaggio del cervello, una separazione tra gruppi religiosi e religioni "tradizionali" e una critica verso lo sfruttamento delle debolezze delle persone¹⁶ da parte delle figure spirituali.

Un esempio emblematico di quest'ultimo tratto caratteristico che introduce ONE nella sua opera è Arataka Reigen. Questo personaggio si discosta in parte dai movimenti religiosi ma non dall'ambito della spiritualità, in quanto *spiritual counselor*. Viene dipinto come un truffatore, che inganna le persone presentandosi come *reinōryokusha* (lett. "persone con abilità spirituali). Le situazioni che lo coinvolgono alle prese con le sue "mansioni lavorative" sono sempre caratterizzate da una comicità che arriva all'estremo, proprio per rimarcare la sua natura ingannatrice. Anche questo aspetto fa parte della rappresentazione del mondo religioso successivo all'"Aum shock", che vede una grande diffidenza e atteggiamento critico verso questo tipo di personalità.

In opere di questo tipo non sono presenti solo immagini negative dei movimenti religiosi e delle figure associate alla spiritualità, ma anche positive legate ad alcuni personaggi.¹⁷ Già dal primo capitolo, ONE introduce la sua storia facendo una premessa: in questo mondo esistono fenomeni sovranaturali inspiegabili dal punto di vista scientifico¹⁸. Le persone comuni non possono in alcun modo mettersi a confronto con questo aspetto della realtà, ma esistono individui speciali visti come "portatori di luce in un mondo di tenebre". È il caso di Mob, presentato come reale *reinōryokusha*, genuino utilizzatore di poteri psichici. Si crea un parallelismo nella trama di quest'opera tra l'azione nociva delle religioni e le azioni moralmente superiori dell'eroe dotato di una forza soprannaturale.¹⁹

¹⁵ Id., p. 146.

¹⁶ Id., p. 137.

¹⁷ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p. 127.

¹⁸ 世の中にはいまだに科学では解明できない怪奇現象が確かに存在する, "A questo mondo esistono fenomeni chiaramente fuori dal comune che la scienza non sa ancora spiegare.", ONE, *Mob Psycho 100...*, Vol. 1, p. 3.

¹⁹ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p. 131.

I gruppi religiosi in *Mob Psycho 100*

Soprattutto nella costruzione degli antagonisti si può notare come l'estetica degli estremismi sia tipica di questo genere fumettistico.²⁰ Una visione dei gruppi religiosi come pericolosi e i cui leader controllano la mente dei loro sottoposti e compiono atti indicibili²¹, non sono unici protagonisti di quest'opera ma comunque una parte relativamente importante che serve a delineare un tipo di società fortemente attratta e influenzata dall'elemento occultistico nelle religioni.

Attraverso la rappresentazione delle azioni malvage di gruppi religiosi fittizi, modellati sulla base di Aum shinrikyō, fumetti come questo invitano il lettore a confermare i loro sospetti su quali possano essere gli effetti negativi dei movimenti spirituali sulla società.²² Un chiaro esempio della presentazione di questo immaginario è il culto introdotto nel quinto capitolo dell'opera, intitolato “Kakko warai” (lett. (LOL)). Si viene a creare uno stile narrativo e tropi caratterizzati da un'appropriata terminologia familiare al pubblico che viene riconfigurata.²³ Il culto viene definito come “il più *trendy* del secolo”,²⁴ cosa non inusuale nel contesto spirituale contemporaneo. Basti pensare all'utilizzo della parola *spirituality* e di come sia associata a un processo di ri-brandizzazione delle religioni²⁵ che ha portato a concepirle in maniera più simile a una pratica all'ultima moda piuttosto che come una dottrina. Altro elemento diventato tipico nella rappresentazione delle religioni è l'obbiettivo del movimento in questione, ovvero quello di raggiungere la felicità; cosa molto comune nelle religioni nate sull'onda del movimento New Age in Giappone. Per ottenere la felicità i membri di Kakko warai devono ascoltare quello che dice il leader, che prende il nome di Ekubo (lett. “fossetta”), ovvero sorridere anche nei momenti di sofferenza. Solo facendo ciò e indossando delle speciali maschere da lui preparate – le *smile mask* – riusciranno ad ottenere la salvezza.²⁶ Interessante è la maniera con cui viene disegnato il fondatore: un uomo dotato di forti poteri psichici in grado di far sorridere le persone, carismatico e gioviale. D'altra parte non mancano scene in cui emerge anche un lato più oscuro del suo carattere. Queste due facce della medaglia appaiono similari al modo in cui era percepito il leader di Aum shinrikyō negli anni in cui il movimento era ancora in auge.²⁷ All'inizio della

²⁰ Id., p. 130.

²¹ BAFFELLI, READER, “Editors' Introduction...”, cit., p. 2.

²² THOMAS, *Horrific “Cults” and Comic Religion...*, cit., p. 129.

²³ THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p. 127.

²⁴ ONE, *Mob Psycho 100...*, cit., Vol. 1, p. 85.

²⁵ HORIE, “Spirituality and the Spiritual in Japan...”, cit., p. 4.

²⁶ ONE, *Mob Psycho 100...*, cit., Vol. 1, p. 89.

²⁷ Erica BAFFELLI, “Aum shinrikyō”, in Lukas Pokorny e Franz Winter (a cura di) *Handbook of East Asian New Religious Movements*, Leiden, Brill, 2018, p. 195.

vicenda, Mob e altre due persone vengono convinte a partecipare a un incontro e condotte nella sede del movimento. Il tentativo di ONE di rendere il lettore partecipe del fatto che non ci sia nulla di positivo nelle pratiche attuate dai suoi membri è dato soprattutto dalla reazione che ha una delle “nuove reclute” quando viene a contatto con i fedeli e percepisce una chiara manipolazione nelle loro menti: “Che gente inquietante” (気持ち悪いだな).²⁸ Anche questo è un tema fondamentale che viene più volte ricalcato in *Mob Psycho 100*. Chi si unisce a un gruppo religioso viene rappresentato come qualcuno che non lo fa di volontà propria ma è sempre controllato o obbligato a farlo.

Il controllo della mente è uno dei fattori che maggiormente caratterizza l’immaginario negativo legato ai nuovi gruppi religiosi del Giappone contemporaneo ed è presente più volte in quest’opera. Un altro caso è quello dell’associazione di *reinōryokusha*, chiamata Artiglio. L’organizzazione mira a una rivoluzione che stravolga l’ordine sociale e per fare ciò rapisce giovani dotati di poteri psichici, fa loro il lavaggio del cervello e li utilizza come soldati. I suoi membri vengono descritti come un lato molto pericoloso della società.²⁹ Con riferimento ad Aum shinrikyō è interessante notare che una grossa percentuale dei suoi membri facesse parte della fascia giovanile della popolazione giapponese.³⁰ Inoltre, nel fumetto viene esplicitamente esternato un senso di rifiuto di queste persone da parte della società e un desiderio di cambiarla per il bene comune.³¹ Questi fattori hanno attecchito nelle menti di coloro che avevano assistito alle vicende del 1995 che hanno costituito l’epilogo del movimento e sono entrate a far parte dell’idea media di seguace di un “culto”.

Conclusione

Tutte queste argomentazioni non portano a escludere altre chiavi di lettura per questo fenomeno di rappresentazione. L’unico elemento non questionabile è una evidente reazione alla situazione religiosa del Giappone degli ultimi decenni, che traspare nell’opera. La problematica principale sta nel fatto che senza una conferma diretta da parte dell’autore non è possibile affermare che ci sia un effettivo collegamento fra l’opera e quanto avvenuto con Aum. Tuttavia è possibile che anche solo avendo come obiettivo principale quello di intrattenere e divertire, i lettori siano stimolati intellettualmente e rispondano a tali contenuti,³² sviluppando opinioni in merito.

²⁸ ONE, *Mob Psycho 100...*, cit., Vol. 1, p. 90.

²⁹ ONE, *Mob Psycho 100...*, cit., Vol. 4, p. 169.

³⁰ BAFFELLI, “Aum shinrikyō...”, cit., p. 193.

³¹ ONE, *Mob Psycho 100...*, cit., Vol. 6, p. 109.

³² THOMAS, *Drawing on Tradition...*, cit., p. 58.

Bisogna considerare che se anche studiosi come Yamanaka Hiroshi si sono interessati nel categorizzare alcune opere come “fumetti sulle religioni” – individuandone anche numerosi sottogruppi – rimane lasciata fuori la reale percezione del pubblico³³ riguardo la rappresentazione religiosa che non si può ridurre a un’affermazione generale e immutabile. Non solo la raffigurazione dei movimenti spirituali si realizza infatti grazie all’azione dell’autore, ma la percezione che ne scaturisce deriva da una sinergia tra quest’ultima e il lettore. Un modo per analizzare la rappresentazione della religione nei manga è prendere in esame sia la resa autoriale sia la ricezione del pubblico, mostrando un’immagine più profonda e completa.³⁴ Come afferma Thomas, gli autori e il pubblico sfruttano e creano dottrine attraverso gesti proattivi di resa e interpretazione. I primi possono “giocare” con la religione schierando in maniera casuale i credo e gli immaginari ad essi correlati. Il secondo può sviluppare idee religiose in risposta.³⁵ In alcuni casi l’obiettivo degli autori è quello di istruire il pubblico su alcuni aspetti della spiritualità e religione contemporanea – anche se non è imperativo che il pubblico recepisca questo tipo di messaggi, spesso sottintesi, nella narrazione – in altri il lettore interpreta in questa maniera l’opera anche se quella non è l’intenzione del creatore. Le storie, i personaggi e le immagini diventano significativi al di fuori del loro universo fittizio, influenzando i modi in cui il pubblico percepisce le loro relazioni con e nella realtà empirica.³⁶ Bisogna considerare che chiaramente le opinioni del pubblico divergono le une dalle altre e non si può avere una risposta generalmente uniforme all’opera. Quello che alcune indagini come quella di Thomas mostrano, è che i lettori di determinate opere confermano di essere venuti a contatto con concetti di ambito religioso in questo tipo di storie.³⁷

Lo studio della produzione e ricezione di opere come *Mob Psycho 100* fornisce chiari esempi nelle modalità con cui ambientazioni fittizie possano influenzare, assorbire e creare mondi religiosi, e come personaggi fittizi e idee intriganti possano ispirare il pubblico e influenzare il suo punto di vista.³⁸ Non si può però negare che il successo commerciale di fumetti come *Mob Psycho 100* permetta agli studiosi nel campo delle religioni di utilizzarli come metro di giudizio nel fenomeno di percezione di queste ultime³⁹ e dei movimenti spirituali nel Giappone contemporaneo, fornendo un’ulteriore aggiunta agli studi di questo particolare fenomeno socio-culturale. Questo ci permette di affermare che gli aspetti religiosi nella cultura dei fumetti

³³ Ibid.

³⁴ Id., p. 59.

³⁵ Id., p. 109.

³⁶ Id., p. 59.

³⁷ JOLYON BARAKA, *Drawing on Tradition...*, cit, p. 61

³⁸ Id., p. IX.

³⁹ Id., p. 58.

possono potenzialmente contribuire ad illustrare la situazione religiosa del Giappone contemporaneo.⁴⁰

Bibliografia

BAFFELLI, Erica, “Aum shinrikyō”, in Lukas Pokorny and Franz Winter (a cura di), *Handbook of East Asian New Religious Movements*, Leida, Brill, 2018, pp. 193-210.

BAFFELLI, Erica, Reader, Ian, “Editors' Introduction. Impact and Ramifications: The Aftermath of the Aum Affair in the Japanese Religious Context”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 3, 1, 2012, pp. 1-28.

HORIE, Norichika, “Spirituality and the Spiritual in Japan: Translation and Transformation”, *Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies*, 5, 2009.

ONE, *Mob Psycho 100*, trad. di Yupa, Bosco, Edizioni Star Comics S.r.l, 2017-2020.

PROHL, Inken, “The Spiritual World: Aspects of New Age in Japan”, in James Lewis e Daren Kemp (a cura di), *Handbook of New Age, Brill Handbooks on Contemporary Religion*, Leiden, Brill, 2007 pp. 359-374.

THOMAS, Jolyon Baraka, “Shūkyō Asobi and Miyazaki Hayao's Anime”, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10, 3, 2007, pp. 73-95.

THOMAS, Jolyon Baraka, “Horrific ‘Cults’ and Comic Religion. Manga after Aum”, *Journal of Religious Studies*, 39, 1, 2012, pp. 127-151.

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

⁴⁰ Id., p. 60.