



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di laurea magistrale in
Relazioni Internazionali Comparate
(International Relations)

Tesi di Laurea

—
Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

Giappone e il panico morale

analisi di subculture giovanili ritenute problematiche e l'evoluzione
dell'immagine pubblica attraverso i media

Relatore

Ch. Prof. Roberta Novielli

Correlatore

Ch. Prof. Davide Giurlando

Laureanda

Alice Malacarne
Matricola 83387

Anno Accademico

2017/2018

Ringraziamenti

Nonostante sia una persona che, molto spesso, pensa a quanto è fortunata di essere circondata da persone meravigliose, non amo in maniera particolare i ringraziamenti. Ma in merito a questa tesi, ritengo doveroso ringraziare alcune persone.

Naturalmente la prima persona che ci tengo a ringraziare dal profondo del cuore è la professoressa Novielli, sia per avermi accolto con grande entusiasmo, ma anche per essere riuscita a guidarmi in questa prova finale. All'inizio non ero molto sicura su come impostare il lavoro, ma i suoi preziosi consigli hanno saputo spingermi nella direzione giusta.

In secondo luogo un ringraziamento dovuto va alla mia famiglia, ossia i miei genitori e mio fratello maggiore. Non siamo una famiglia dal carattere facile, spesso ci scontriamo e abbiamo forti divergenze di opinioni. Nonostante ciò, mia madre e mio padre hanno sempre fatto il possibile e non pur di permettermi di realizzare i miei sogni. Grazie, perché di fronte a una ragazzina che sognava di volare lontano, avete dato anima e corpo per fare in modo che ci riuscisse. Anche mio fratello, con piccoli gesti, mi è stato di grande sostegno in questo difficile periodo.

Vi è poi una speciale categoria di persone che devo ringraziare. A cominciare da Federica, che ha avuto la grande pazienza di sopportare ogni dubbio, anche il più sciocco. Non solo, ma anche per tutti i momenti divertenti che ha scelto di passare con me. Vanessa, la mia adorata compagna di stanza, la quale non solo mi ha aiutata nel corso dell'ultimo anno ospitandomi spesso, ma che mi ha consolata in tutti quei momenti in cui pensavo di non farcela. A Arianna, Lorenzo, Chiara, Giada, Elena-Sofia, Farid, e le mie due splendide Alessie, per avere creduto in me, sempre e comunque. Grazie per aver scelto di ridere, di piangere, di festeggiare assieme a me in tutti questi anni. Venezia è stata più che un semplice cammino universitario, mi ha permesso di conoscere e stringere un legame fortissimo, con quella che ormai considero la mia seconda famiglia. Il percorso che ho scelto mi ha permesso di espandere i miei orizzonti fin dove non avrei mai creduto di poter arrivare. Questa tesi è il culmine della mia carriera universitaria, di cui sono profondamente orgogliosa. Spero di avere reso fiere anche tutte queste persone. Ciò non significa che la mia vita si concluda qui, anzi mi aspetta ancora un intero nuovo mondo da scoprire. In qualunque luogo la vita deciderà di condurmi, non smetterò mai di portare con me il ricordo di questi anni meravigliosi.

Abstract

Every developed country has different economies and most importantly, different cultures. Until the globalization, every culture was strictly enclosed in its country. Or, to be more specific, was entirely accepted only in its country. The globalization created a new type of economy and consequently created a new concept of society. In this new world, new things are always welcome, creating a new type of subcultures, or it should be like that. Instead, it is common that different actors every now and then try to use these differences to denigrate these new subcultures. This kind of phenomenon is known as moral panic. This sociological concept was created by Stanley Cohen in his 1972 book titled *Folk Devils and Moral Panics*. Through his study of fights between the "mod" and "rocker" youth subcultures of the 1960s and '70s and the media and public reaction to them, he realized that a moral panic is a *widespread fear, most often an irrational one, that someone or something is a threat to the values, safety, and interests of a community or society at large*. Also, he explained that typically is perpetuated by media and in some cases can foster increased social control. Usually, the targets are people who are marginalized for different reasons like, for example, sexuality, race, nationality or religion. This theory is related to the labelling theory of deviance which can be briefly defined as *how people come to identify and behave in ways that reflect how others label them*.

This thesis tries to understand this concept, focusing on his history and evolution and applied to some of the most famous Japanese subcultures. Japan, due to his nature of "conformist society" is particularly suited to generate moral panic. Also, the changes brought by globalization created a sort of crisis of the principal two elements typical of this society: the lifetime employment and the hierarchical system based on the age.

In the first chapter is about *hikikomori*, known as people who withdraw from social life, often seeking extreme degrees of isolation, not leaving their rooms for months, sometimes for years. It is a difficult phenomenon to describe, but one of the most feared by the Japanese society. The numbers are not clear, mostly because this type of people, as said, do not go in public. So, the only way to know if someone is *hikikomori* is talking with the family, that sometimes succeed into convince their *hikikomori* son to search

help. Psychiatrists often argue that this kind of condition is a mental disease, not related to society. However, during the thesis, it is amply demonstrated that the major cause is the enormous social pressure felt by these people. Young people in Japan are expected to study a lot during school, after graduation find a good work, probably in some company, get married and start a family. Failing one of these steps is like being a complete disgrace in the eyes of other people. In a society where the most important thing is the appearance, this is the most terrible outcome. The media, at first, described them as potential criminals, focusing the attention on some particular events. However, during the chapter, it is highlighted that some types of media, like anime and manga, shifted the image of *hikikomori* from some kind of psychopaths to normal people, suffering of bullism or social pressure.

The second chapter is focused on two different categories, the *NEETS* and *freeters*. The crisis of lifetime employment and hierarchical system is the same cause of the emersion of these two phenomenons.

After introducing the concept of precariat and unemployment, important elements to understand both of them, it is necessary to describe *NEETS* and *freeters* separately. As for *hikikomori*, initially, the media and the institutions tried to build a negative image, describing them as young people who lack determination, spoiled brats that want to live depending on their parents. Yet focusing on the media, it is evident that it is clear that the distress of these young people that cannot find a stable work has been reached.

The third chapter is about the otaku case, a very interesting one because of the change in media perception of this category in just two decades. It can be said that they are an example of how a youth problem can be constructed. During the 1990s they were represented as a group of youth that lacked communication and social skills and as symbols of an individualized, fragmented Japanese society. In the beginning, the term otaku was created only to refer to fans of anime and manga, especially people who gathered around the comic market, but without any negative connotation. Everything changed in 1989 with the Miyazaki's case. Miyazaki Tsutomu was convicted of killing four little girls, sexually molesting and mutilating their bodies. The focus point of this case is that, since the police found in his room several pornographic anime film, the media decided to label not only this man, but the entire category of otaku as something utterly negative, a threat, essentially they spread an otaku moral panic. Since that case not only the media, but even social specialist began to study and define the otaku phenomena.

The situation began to change in the mid 1990s, thanks to various actors. The first one

is Okada Toshio, who tried various strategies to elevate the name of the otaku society.

He did some lectures on subculture and multimedia and he tried to create a more internationalized otaku image and associate it with the Japanese national identity, trying to make otaku "cool". The second one is Murakami Takashi, who appropriates otaku culture from an artistic side. Another important factor is the popularity of the otaku culture in Europe and America, making it the symbol of "Cool Japan" . Thanks to all these changes, the negative connotations have significantly decreased, but they are not disappeared.

The fourth chapter is about some particular types of otaku, the fandoms. After a brief definition of fandom, it begins with the *fujoshi*, the famous rotten girls. They are described as rotten because of their passion for homosexual fiction. It is important to highlight their imagination, because they prefer to imagine ambiguous scenarios between their favourite characters, instead of already created fiction. This inclination prompted the development of the amateur manga movement. The second type of fandom is related to the *seiyū*, the Japanese voice actors. In other countries the role of a voice actor is related only to dubbing, but in Japan they are proper tv star, with personal shows and concerts. The third fandom is linked to the *idol* business. The interesting aspect is that, with the evolution of technology, a new type of idol began to spread, the virtual *idol*. This type of *idol* is very appreciated because, if a human idol will get old and betray their fans, a virtual idol will be always young and pure. The third one is the *cosplay* fandom, where people not only love their favourite show and character, but they become the character itself. It is the most pure form of devotion.

In the last chapter, as already said, the concept of moral panic is analyzed. The second part focus on the fact that it is whole "industries" of interested actors that take shape and organize themselves around fresh, fertile concerns like youth problems. An example is the K2 International in Yokohama, which, through time and various modifications, became an organization which provided "NEET support" initiatives. Then, it is explained that the debate around youth problems are powerfully shaped by a handful of individual actors who act as "translators" to help understand the difficulties to non-specialist. In the end, how the problem becomes moral panic. It is important to show that their particular problem is "proliferating," to the extent that it can become a threat to the social order; an example is the otaku in the late 1980s. However it is not enough, so highlight norm violation in addition to increase moral outrage is another important factor. However, in the specific case of the Japanese society, it is important to specify that the dominant norms are created by the

middle-class. For this reason a youth problem can cause panic, not because it concerns the middle-class. For example, the *freeters* or the *hikikomori* arose panic not because of the problem itself, but because the participant was from that class. Last, another factor is that in most of the youth problems discussions, young people don't have an active role or a role at all. Toivonen and Imoto assume that:

*"Adopting a constructionist approach, our assumption was that youth problems are neither inherently about the youth themselves nor about the "culture" of their society and its "ills." Rather, we regarded youth problems as a processual construct embedded in the structural alignments of media, academia, politics, and other institutions."*¹

Summarizing it can be said that that claims-making actors "construct" social troubles, invoking them to promote specific agendas. Is it the same with the nature of deviance? In a sense, the answer is positive. Why some people are tagged with a deviant label? Because they don't respect the rules created by a part of the society, not everyone. In fact the one providing the main source of labelling are who represent forces of law and order and those who enforce the boundaries of what is considered normal behaviour, like the police, court officials, experts, and school authorities. By applying labels to people, and in the process creating categories of deviance, these people reinforce the power structure of society.

In conclusion, is it true that Japanese society reactions can be called moral panic, basically because it is only an overreaction that is repeated periodically. There is not a real attempt to resolve the related problem.

This thesis try to give a more neutral image of these subcultures, focusing on the distress felt by these young people, that are trying to find their place in a society which always tries to exclude them.

¹ Tuukka TOIVONEN and Yuki IMOTO, Transcending labels and panics: the logic of Japanese youth problems, *Contemporary Japan*, 25:1, 2013, pp.80-81.

Introduzione

Prendendo in esame ogni paese sviluppato, quando avvengono delle situazioni di cambiamento, siano esse di natura sociale, economica o politica, possono avvenire dei casi di panico morale. Il concetto del panico morale è legato a una sorta di panico che si scatena nella collettività, nei confronti di una determinata categoria. Si tratta solitamente di minoranze sociali, come ad esempio gli immigrati o gli omosessuali. Le loro differenze rispetto alla società tradizionale, sconosciute o difficili da comprendere, vengono viste fin da subito con sospetto e diffidenza. Ma questi sentimenti, alimentati dai media, possono trasformarsi in un panico collettivo. Non è detto che essi siano effettivamente dei pericoli reali, ma determinate categorie possono trarre vantaggio dall'esistenza del panico morale, e contribuiscono ad alimentarlo. Tuttavia, non è necessario che siano coinvolte grandi differenze culturali per dare inizio a un episodio di panico morale.

Il Giappone, paese notoriamente conformista, è particolarmente propenso a soffrirne. L'autore David Leheney ² afferma anche che dal 1990, a causa della recessione economica, l'insicurezza sui cambiamenti sociali e il declino del prestigio nazionale, il governo ha cercato sempre di più di focalizzare la sua attenzione su specifici "problemi" locali da usare come capro espiatorio, non solo per distogliere il pubblico dai problemi internazionali, all'apparenza lontani dalla loro sfera di interesse, ma anche per guadagnarsi la sua fiducia dimostrando impegno per la tutela del paese. Leheney nello specifico prende ad esempio la prostituzione giovanile, ma possiamo ampliare il discorso integrando anche ad altre diverse tipologie di devianza. In particolare, sempre più spesso, sono le nuove generazioni a essere oggetto di questo genere di attenzioni. In parte perché più vulnerabili, sia agli occhi dei media che delle istituzioni, ma soprattutto perché cresciuti con diversi principi, dati dalla globalizzazione che ha preso piede.

Durante il mio anno universitario trascorso a Yokohama, ho avuto modo di studiare in maniera più approfondita le sub culture divenute più conosciute a livello globale. Ma soprattutto, a ricollegarle al fenomeno del panico morale. Sono rimasta particolarmente affascinata dalla capacità giapponese di categorizzare ogni forma sociale che scoprono nel loro paese, sia in senso positivo, che negativo. Da sempre sono interessata alle sub-culture sociali giapponesi, in particolare gli *otaku* e dei *fandom* ad esso legati, passati da parassiti

² Attualmente professore alla Graduate School of Asia-Pacific Studies della Waseda University.

sociali a simbolo nazionale nel giro di pochissimi decenni. Tuttavia, durante il corso, ho avuto modo di scoprire che non sono le uniche sub-culture che hanno sofferto, o che soffrono tuttora, dello stigma del panico morale. In particolare, data l'attualità del problema anche nel nostro paese, ho voluto approfondire l'evoluzione dell'immagine di *hikikomori*, *NEET* e *furitā*. La tesi si suddivide quindi in cinque capitoli.

Nel primo capitolo viene analizzata la figura degli *hikikomori*, il fenomeno dei reclusi in casa. Partendo dalla difficile identificazione dei numeri effettivi degli appartenenti alla categoria e di come sia ritenuto un fenomeno grave per il Giappone, si cerca di dare una definizione etimologica precisa. Si prosegue con un'attenta descrizione dei sintomi che caratterizzano un *hikikomori*, che sono legate alla scuola, alla famiglia e in maniera più generale al forte conformismo che permea la società. Si cerca poi di ipotizzare delle possibili soluzioni adottate per curare il fenomeno, in particolare vengono descritti i maggiori centri di recupero. Nella seconda parte del capitolo si focalizza l'attenzione dei media. In primo luogo si prendono in considerazione tutti gli eventi che hanno contribuito in maniera consistente nella cattiva reputazione degli *hikikomori*. Vengono poi studiate opere provenienti dalla sfera mediatica più popolare in Giappone, anche tra non appassionati: gli anime e i manga. Questi prodotti mediatici, in ordine dai più vecchi ai più recenti, permettono di vedere come l'immagine degli *hikikomori* sia migliorata, o meglio, venga data maggiore importanza ai reali problemi a loro legati. Nel corso del capitolo rimane molto dibattuto se essere *hikikomori* sia una malattia mentale o meno. Tuttavia, l'approccio scelto vuole dimostrare che la reclusione può derivare da un acuto disagio sociale, che può dare origine a delle patologie psichiatriche.

Nel secondo capitolo si prende in considerazione due categorie legate tra loro dal tema della disoccupazione giovanile, i *furitā* e i *NEET*. Dopo aver descritto il precariato e la disoccupazione, si definiscono in maniera distinta i due gruppi e le proprie sottocategorie. Anche qua le cause si possono riscontrare nella scuola e nella famiglia, ma si aggiungono anche l'economia e i sentimenti dei giovani. In particolare queste ultime danno un quadro chiaro e allarmante sulla frustrazione provata dai giovani che si vedono ostacolati i propri sogni. A differenza degli *hikikomori*, molto silenziosi, i *furitā* e i *NEET* hanno cercato di fare sentire la loro voce con delle manifestazioni. Nella seconda parte, l'analisi mediatica, più che dei veri e propri eventi negativi viene data attenzione all'atteggiamento negativo dei giovani, descritti come svogliati e senza veri obiettivi. Tuttavia, negli anime e nei manga, quest'immagine viene abbandonata per fare spazio a un ritratto di giovani pesantemente stressati, soffocati dalle pressioni di una società che non li aiuta veramente.

Il terzo capitolo parla del simbolo della cultura pop giapponese, gli *otaku*. Viene introdotto come simbolo del *cool Japan*, una forma di *soft power* rappresentata dalla campagna intrapresa dal governo giapponese per valorizzare le culture pop, già molto popolari all'estero. Inizialmente però gli *otaku* avevano un'immagine non molto positiva, caratterizzata da incuria per il proprio aspetto e un morboso interesse nei confronti del mondo bidimensionale. Si descrive come l'interesse degli *otaku*, attraverso principalmente opere di fantascienza, fosse rivolto alla cura per le trame e dei dettagli. Ma poi, questo interesse è si è sempre più focalizzato sul *moe*, divenuto la caratteristiche di tutti gli anime e manga moderni. Tuttavia, l'episodio che ha creato il vero panico morale, è legato alla figura di Miyazaki Tsutomu, l'assassino seriale che ha tolto la vita di quattro bambine. Per i media non era importante che l'uomo fosse un evidente malato mentale, i cui problemi risalgono probabilmente all'infanzia, ma che potesse essere bollato come *otaku*. La svolta nella ripresa del buon nome della categoria è dovuta proprio all'unione di due forme mediatiche, le chat online e la letteratura, con il romanzo *Densha otoko*. La tendenza di utilizzare il *moe* ha raggiunto persino gli anime con protagonisti proprio gli *otaku*, trasformandosi da uomini repellenti, a ragazzine dai grandi occhi e molto *kawaii*.

Nel quarto capitolo si esplorano diverse quelle che possono essere considerate delle sottocategorie del mondo degli *otaku*, ossia i vari *fandom* giapponesi più famosi. Dopo aver esaminato il fandom nella sua definizione più generale, si passa alle varie categorie. Si inizia con le *fujoshi*, le ragazze marce eterosessuali appassionate di narrativa amatoriale che vede protagonisti due omosessuali. Si passa poi alla categoria dei fan dei *seiyū*, i doppiatori giapponesi, considerati al pari di vere e proprie star. Vengono poi analizzate gli *idol*, sia maschili che femminili, considerati dai loro fan come dei membri della famiglia. Ma anche la più piccola forma di tradimento da parte degli artisti può risultare nell'eterno disprezzo. Suddetto tradimento può portare anche ad azioni profondamente violente. Un'interessante fenomeno è come le *idol* si siano trasformate sempre di più in personaggi bidimensionali, per poi ritornare tridimensionali in una forma tutta nuova. Si tratta del fenomeno mondiale dei concerti della *idol* virtuale, Hatsune Miku, divenuti ormai di fama mondiale. L'ultima tipologia di fandom analizzata è il *cosplay*, la forma più alta di attributo che un fan possa compiere nei confronti della propria opera, in quanto si disfa della propria identità per divenire il personaggio tanto amato. Come nel caso degli *otaku*, si riscontra come il *moe* sia entrato nella normalità, trasformando le *fujoshi* in personaggi carismatici e divertenti.

Il quinto e ultimo capitolo tratta nello specifico il fenomeno del panico morale. Per poterlo applicare alle varie devianze giovanili analizzate nei capitoli precedenti, è necessario comprenderlo al meglio. Viene quindi descritto in maniera molto approfondita, per poi rapportarlo a come viene sfruttato nei riguardi dei giovani giapponesi.

Questa tesi ha lo scopo di prendere in esame queste categorie focalizzandosi sugli ultimi anni, dall'inizio del 2000 ad oggi. La speranza è di rendere sempre più chiare quale siano le vere problematiche dietro queste categorie. Il panico morale può anche scomparire, ma spesso lascia un segno indelebile sui gruppi su cui si è scatenato. In un mondo così competitivo, è importante comprendere al meglio i disagi indipendenti dalla loro volontà che hanno portato i giovani a recludersi, come gli *hikikomori*, o a condannarsi a una vita di costante precariato, come i *furītā*. Allo stesso modo è importante distruggere definitivamente che vedono gli appassionati come dei criminali e maniaci latenti.

INDICE

Ringraziamenti	I
Abstract	II
Introduzione	VI
CAPITOLO 1: <i>Hikikomori</i>, disordine mentale?	1
1.1 Numeri difficili da stabilire	1
1.2 Definizione	2
1.3 Una sindrome culturale?	4
1.4 Fenomeni simili	5
1.5 Sintomi	7
1.5.1 Livelli di gravità dei soggetti	11
1.6 Cause: Bullismo, Conformismo e <i>Amae</i>	12
1.7 Possibili cure	17
1.8 <i>Hikikomori</i> e i media: da criminali a vittime	19
1.8.1 Una storia autobiografica: <i>welcome to NHK</i>	21
1.8.2 Il vero problema è la società stessa: No game no life	24
1.8.3 Altri esempi	27
1.8.4 L'aspetto fisico	30
1.10 Conclusione: malattia mentale o particolare ribellione?	32
CAPITOLO 2: <i>NEET</i> e <i>furītā</i>	35
2.1 Disoccupazione e precariato	35
2.2 Definizioni e caratteristiche	36
2.2.1 <i>NEET</i> (ニート)	36
2.2.2 <i>Furītā</i> (フリーター)	40
2.2.3 Lati positivi e non	43
2.3 Cause: economia, famiglia e sentimenti	44
2.4 La figura femminile	49
2.5 Risoluzioni adottate e movimenti di ribellione	52
2.5.1 Le organizzazioni di supporto	52
2.5.2 La protesta	55

2.6 Media, intrattenimento e informazione	57
2.6.1 <i>RELIFE</i> (リライフ), storia di una seconda possibilità	58
2.6.2 <i>Net-Juu no susume</i> (ネット充のススめ), élite <i>NEET</i> ?	61
2.6.3 <i>Kuragehime</i> (海月姫), diversi tipi di <i>NEET</i>	63
2.6.4 <i>Bokura no ashita: freeter no genjō ni kansuru wakamono e no shūchi kouhou jigyō</i> (僕らの明日～フリーターの現状に関する若者への周知・広報事業～)	65
2.7 Conclusione	66
CAPITOLO 3: Otaku, il trend del Giappone contemporaneo	68
3.1 <i>Soft power e cool Japan</i>	68
3.2 Etimologia e caratteristiche	71
3.2.1 Etimologia e significato	71
3.2.2 Nakamori Akio e Okada Toshio, due visioni all'opposto	73
3.3 Il caso Miyazaki e <i>Densha otoko</i> , infamia e lode per gli <i>otaku</i>	75
3.3.1 Il caso Miyazaki	75
3.3.2 <i>Densha otoko</i> , il momento del riscatto?	77
3.4 Generazioni di <i>otaku</i> , passato e presente a confronto	79
3.5 Il <i>moe</i> , dal consumo narrativo al consumo database	81
3.5.1 <i>Moe boom</i> e il cambiamento del mercato	86
3.5.2 La delusione degli artisti	87
3.6 Un'ombra onnipresente: il massacro di Akihabara	88
3.7 La vita degli <i>otaku</i> negli anime	89
3.7.1 <i>Genshiken</i> (げんしけん)	90
3.7.2 <i>Ore no imōto ga konna ni kawaii wake ga nai</i> (俺の妹がこんなに可愛いわけがない), un' <i>otaku moe</i> ?	93
3.7.3 <i>Wotaku ni koi wa muzukashii</i> (ヲタクに恋は難しい), una normale vita da <i>otaku</i>	95
3.8 Conclusione	97
CAPITOLO 4: Il fandom	100
4.1 Definizione di <i>fandom</i>	100
4.2 <i>Fujoshi</i> , le <i>otaku</i> del mondo femminile	102

4.2.1 Definizione	102
4.2.2 Nascita e sviluppo del movimento amatoriale	102
4.2.3 <i>Fujoshi</i> e i metodi di fruizione dello <i>yaoi</i>	106
4.2.4 La risposta commerciale	109
4.3 Il mondo dei doppiatori	111
4.3.1 Definizione e storia	111
4.3.2 Il rapporto con i fan	112
4.3.3 Il contributo al mercato	116
4.4 Il mondo <i>Idol</i>	117
4.4.1 L'influenza del <i>moe</i>	118
4.4.2 L'intreccio con il mondo dell'animazione	120
4.4.3 Il fenomeno della <i>idol</i> virtuale: il caso di Hatsune Miku	121
4.4.4 I concerti	123
4.5 Cosplay, divenire l'oggetto del proprio amore	124
4.5.1 Problemi tra <i>fan</i>	126
4.6 Analisi dei <i>media</i>	126
4.6.1 <i>Watashi ga motete dōsunda</i> (私がモテてどうすんだ), storia di una principessa <i>fujoshi</i>	127
4.6.2 <i>Fudanshi kōkō seikatsu</i> (腐男子高校生活), la dura vita di un <i>fudanshi</i>	129
4.6.3 <i>Ōran Kōkō Host Club</i> (桜蘭高校ホスト部)	131
4.7 Conclusione	132
CAPITOLO 5: Il panico morale	134
5.1 Paura e insicurezza	134
5.2 Definizione e storia	136
5.2.1 Cohen e il modello processuale	138
5.2.2 L'evoluzione della teoria: il modello attributivo	140
5.2.3 I processi di civilizzazione e decivilizzazione e l'approccio alla ricerca	142
5.3 Giappone e panico morale	143
5.3.1 La risposta dei giovani alla globalizzazione	144
5.3.2 La costruzione del panico morale	145

Conclusioni	149
Bibliografia	151

CAPITOLO 1

Hikikomori 1, disordine mentale?

1.1 Numeri difficili da stabilire

Nel corso degli ultimi venti anni gli studi e i dibattiti condotti nei confronti di questa particolare forma di deviazione giovanile, ritenuta fino a poco tempo fa di natura esclusivamente giapponese, sono aumentati in maniera esponenziale, sia a livello nazionale che internazionale. L'incremento di interesse nei suoi confronti è dovuto soprattutto alla crescente diffusione del fenomeno, sul quale sono stati condotti degli studi in cui si attesta che circa l'1,2% della popolazione ha sperimentato nella propria vita questa forma di ritiro sociale. Secondo altre indagini, invece, i casi effettivi di *hikikomori* superano il milione, coinvolgendo il 25% della popolazione giovanile giapponese, in particolare giovani tra i 20 e 30 anni e principalmente di sesso maschile. Purtroppo non è possibile ritenere questi numeri precisi e del tutto attendibili. È infatti difficile delineare una sintomatologia precisa con cui riconoscere questi individui, senza contare che la maggior parte di essi rifiuta l'aiuto da parte di esterni, ragione per cui molti rimangono sconosciuti alle autorità. È chiaro però che queste cifre abbiano allarmato profondamente la società giapponese, a tal punto da definirlo inizialmente come:

"una pericolosa crisi nazionale, una malattia che potrebbe portare al collasso la nazione stessa." ²

Il più recente sondaggio, effettuato dal governo giapponese stesso nel settembre del 2016 afferma con entusiasmo che il numero di *hikikomori* sembra essere diminuito, portando ad una stima di circa 541,000 individui affetti da questo disturbo, rispetto ai 696,000 dell'inchiesta effettuata dallo stesso organo nel 2010. Purtroppo, anche questi numeri non possono essere ritenuti del tutto attendibili, in quanto sono state escluse persone al di sopra

¹ Termine indicante persone che decidono volontariamente di evitare ogni tipo di rapporto sociale.

² Shimoyachi Nao, *Group seeks care for socially withdrawn*, 2003 link: <https://www.japantimes.co.jp/news/2003/04/22/national/group-seeks-care-for-socially-withdrawn/#.Wyd9eS9aYpQ>

dei 39 anni e gli stessi parametri per giudicare chi sia veramente *hikikomori* o meno sono parzialmente cambiati. È necessario, infatti, prendere in considerazione la nascita di nuovi fenomeni che possiedono caratteristiche in comune con gli *hikikomori* e che per questa ragione vengono spesso confusi tra loro: l'esempio più eclatante è quello fornito dai NEET³. Nonostante gli alti numeri e il crescente interesse globale, ancora oggi è molto difficile dare un quadro specifico e chiaro di cosa sia il fenomeno chiamato *hikikomori*; la complessità nasce soprattutto dalla difficoltà di decidere la sua stessa natura. Fino ad ora non è mai stata classificata né nel DSM né nell'ICD e nel corso degli anni infatti si è discusso molto sulla possibilità di considerarlo come vera e propria malattia mentale. Tuttavia, questo fenomeno non viene mai trattato come se fosse una malattia specifica, ma, al contrario, come sintomo derivante da un disturbo psichiatrico come ad esempio la schizofrenia, l'autismo o addirittura la depressione. Inoltre, studiando diversi casi, è possibile riscontrare che non sempre la componente fondamentale è il disturbo psichico, ma che anzi è molto più importante un fattore di natura culturale e sociologica.

Ciò che è chiaramente innegabile è che gli studi si siano focalizzati principalmente sul cercare di delineare un profilo, piuttosto che sui tratti che caratterizzano gli *hikikomori*, ma ben pochi sono quelli che si sono particolarmente concentrati sulle cause scatenanti e su delle possibili terapie. In questo capitolo cercherò di dare un quadro più definito di chi siano e in cosa consiste il fenomeno chiamato *hikikomori*. Una volta chiarita la sua natura, è necessario, inoltre, fornire un quadro di come la loro immagine pubblica sia gradualmente cambiata nel corso degli ultimi venti anni e di come questo cambiamento si rifletta soprattutto in alcune opere mediatiche di cultura pop che andrò ad analizzare in seguito.

1.2 Definizione

Come già anticipato, dare una definizione vera e propria di *hikikomori* è estremamente difficile data la natura del caso. Il termine viene coniato per la prima volta da Tamaki Saitō⁴ nel suo libro scritto nel 1998, tradotto poi in inglese nel 2013, conosciuto in occidente con il titolo di "*Hikikomori: Adolescence without end*".

Etimologicamente il nome deriva dal verbo *hikikomoru* (ひきこもる), a sua volta composto dai

³ Acronimo per "Not in Education, Employment or Training"; Approfondimento nel cap.3;

⁴ Saitō Tamaki, nato il 24 settembre 1964, è l'attuale direttore del Sofukai Sasaki Hospital ed è considerato il massimo esperto dello studio del fenomeno;

verbi *hiku* (引く) che significa "estrarre" e il verbo *komoru* (こもる), traducibile con i termini "nascondere, recludere"; questo termine, entrato ormai nel linguaggio comune, fa riferimento sia al fenomeno che alle persone che ne soffrono.

Saitō spiega di aver coniato questo termine prendendo dal *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, in inglese *social withdrawal* e di averlo tradotto in giapponese. Infatti il nome completo da lui creato è 社会的ひきこもり, dove i caratteri di *shakai*, "società", posti prima della parola *hikikomori* evidenziano l'importanza della componente socio-culturale nella teoria elaborata dalla studioso.

Nel suo libro questa componente viene rimarcata nella descrizione:

"Si tratta di persone giovani, per la maggior parte di sesso maschile, che tagliano completamente se stessi fuori dalla società, a volte anche dalla famiglia stessa e rimangono confinati nella loro stanza per un periodo di tempo di minimo 6 mesi. La causa però non riconducibile ad alcuna patologia mentale." ⁵

La ragione per cui Saitō adotta il criterio dei sei mesi come lasso di tempo per delineare la possibilità reale di un caso di *hikikomori* è perché abbassarlo a tre mesi avrebbe scatenato inutili preoccupazioni nelle famiglie dei pazienti, portandoli persino ad adottare misure drastiche dove non necessario. Allo stesso tempo, tuttavia, alzarlo a un anno avrebbe potuto rendere inutile ogni tipo di intervento; quindi 6 mesi è stato ritenuto il più adatto in quanto si tratta del periodo utilizzato per diagnosticare una patologia nell'ambito psichiatrico.

Questa è ritenuta, per quanto vaga, la definizione ufficiale e ci che poi ha gettato le basi per la creazione dei criteri ufficiali adottati dal Ministero giapponese della salute, lavoro e benessere nelle sue linee guida del 2003, in seguito aggiornate nel 2010 ⁶. Essi sono:

1. Uno stile di vita relegato nell'ambiente domestico;
2. Nessun interesse o desiderio di andare a scuola o a lavorare;
3. Durata della reclusione di almeno 6 mesi;

⁵ SAITŌ Tamaki, *Hikikomori: Adolescence without end* [社会的ひきこもり : 終わらない思春期], University of Minnesota Press, Ed. 2013, p. 24.

⁶ Ministero della Salute, Lavoro e Benessere, Cole, 2013, p.30.

4. Vengono escluse schizofrenia, ritardo o altri disturbi mentali;
5. Vengono esclusi coloro che mantengono delle relazioni interpersonali, come ad esempio rapporti di amicizia;

In seguito saranno molti gli esperti a cercare di elaborare una definizione soddisfacente, ma anche confrontandole, sarà chiaro che sono tutte molto simili tra loro.

1.3 Una sindrome culturale?

È opportuno cominciare con la definizione di ciò che viene ritenuta ufficialmente una sindrome culturale:

"Si tratta di ricorrenti modelli di comportamenti anormali e esperienze traumatiche, le quali possono essere comprese e gestite al meglio dalla prospettiva culturale da cui si sono originati." ⁷

Albert Gaw ⁸ aggiunge a questa definizione quattro caratteristiche specifiche, dei criteri che è necessario possedere per poter rientrare in questa categoria:

1. Deve trattarsi di una sindrome individuale e ben definita;
2. Deve essere riconosciuta come una specifica malattia nella cultura a cui essa è associata;
3. Il disordine deve riconosciuto come una risposta a determinati precipitanti tipici di quella cultura;
4. Deve esserci una maggiore diffusione nelle società in cui il disordine è riconosciuto, soprattutto in comparazione con le altre società. ⁹

Prendendo in considerazione entrambi i parametri possiamo tranquillamente affermare che gli *hikikomori* ricoprono la maggior parte di questi criteri.

L'unico dubbio è espresso nel caso in cui il fenomeno *hikikomori* sia riconosciuto come vera e

⁷ American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fourth. Washington, DC: 2000.

⁸ Professore di psichiatria dell'Università della California, san Francisco;

⁹ Gaw AC. Cross-cultural psychiatry. Washington, D.C: American Psychiatric Publishing; 2001.

propria malattia in Giappone. Questo infatti è un argomento estremamente spinoso, rimasto oggetto per anni del dibattito da molti esperti.

Se da un lato la maggior parte degli esperti giapponesi è arrivata alla conclusione che si tratti di una patologia degna di attenzione medica, il governo giapponese è stato altrettanto chiaro ad escludere il fatto che gli *hikikomori* siano un disturbo psichiatrico. Nonostante questo, non ha saputo essere chiaro nel definire le cause scatenanti il fenomeno, creando solo ulteriore confusione. Esiste, tuttavia, una sindrome ufficialmente riconosciuta dalle caratteristiche molto simili a quella degli *hikikomori*: la *taijin kyofusho*.

La *taijin kyofusho*, riconosciuta come sindrome culturale giapponese nell'appendice del DSM-IV TR, è una patologia molto simile agli *hikikomori*, tanto da essere definita nel tempo una sua sottocategoria. Consistendo nella costante paura di ferire gli altri attraverso dei comportamenti sociali non idonei, è profondamente legata al culto della vergogna, tipico della società giapponese. In maniera molto simile, come sarà analizzato in seguito, anche gli *hikikomori* nascono da alcuni tratti tipici della società.

Anche se alcuni casi, sia di *hikikomori* che di *taijin kyofusho*, sono sfociati in altri disordini psichiatrici, i numeri sono molto bassi se comparati al fenomeno nel suo insieme.

Allo stesso modo nel corso degli ultimi anni è stato largamente provato che il fenomeno della reclusione non è esclusivo del paese del sol levante, con casi sempre più crescenti in paesi come la Corea, gli Stati Uniti per arrivare persino in Italia; si evincerà però che sono tipicamente giapponesi non solo le cause, ma anche il modo in cui le persone si rapportano ad essa.

Per queste ragioni, nonostante non sia ancora ufficialmente approvato, la sindrome da *hikikomori* può essere largamente considerata una sindrome culturale più che una malattia mentale.

1.4 Fenomeni simili

Generalmente gli *hikikomori* vengono ritenuti un fenomeno giovane, contestualizzato dalla maggior parte dei sociologi nel declino economico giapponese e la conseguente pressione in ambito lavorativo; tratto che condividono anche con i NEET e i *furitā*.¹⁰

Data la somiglianza con molti fenomeni è quindi non del tutto chiaro l'inizio effettivo della

¹⁰ Freeter, indica persone che decidono di non ricercare un impiego full-time; Approfondimento nel cap.3

sua diffusione, ma Saitō la fa risalire addirittura agli anni '70, in quanto è provata l'esistenza di *hikikomori* che stanno raggiungendo l'età di 50 anni. Si può, tuttavia, parlare di possibili "antenati" o comunque fenomeni molto simili, i quali possono aver raccolto in se casi di *hikikomori* prima che esso venisse ufficializzato, o che ancora oggi vengono confusi con loro.

- ***Futōkō* (不登校) o assenza scolastica:** Chiamato in precedenza anche *Tōkōkyōhi* (登校拒否, traducibile come rifiuto scolastico), sono all'apparenza i più simili agli *hikikomori*. Secondo i dati del Ministero dell'Educazione, la media di *futōkō* nel 2010 era di circa 127,000 studenti tra scuole elementari e medie; sostanzialmente, uno studente su trentacinque nel caso delle medie. Si tratta infatti di un tipo di comportamento, la cui identificazione si può far risalire indicativamente attorno agli anni '50, in cui un giovane si rifiuta di frequentare la scuola per un periodo superiore ai trenta giorni per cause psicologiche piuttosto che fisiche o economiche. In questo è simile in tutto e per tutto agli *hikikomori*. La differenza sta nel fatto che loro non si tagliano completamente fuori da ogni tipo di rapporto sociale, ma solamente nell'ambito scolastico. Frequenteranno quindi regolarmente il mondo esterno e i membri della loro famiglia. È importante sottolineare che spesso il disagio espresso dai *futōkō* non è dovuto solamente a traumi, ma più a un risentimento nei confronti delle istituzioni scolastiche stesse. Si chiedono spesso se sia necessario frequentare la scuola per il conseguimento delle loro ambizioni. Questo tipo di situazione solitamente continua fino alla fine della scuola superiore, dove poi, messi di fronte alla scelta tra lavoro e all'università, alcuni di loro cedono alla pressione e finiscono per divenire *hikikomori*.

Questo cambiamento di nome relativamente recente, voluto dal Ministero dell'Educazione, ha lo scopo di riconoscere il disturbo come conseguenza di diversi fattori, basandosi sull'idea che può accadere a chiunque e non come una determinata patologia psicologica del singolo.

Riassumendo la principale differenza risiede nel fatto che i *futōkō* si limitano al ritiro scolastico, mentre gli *hikikomori* a quello sociale.

- **Apatia dello studente:** Come nel caso dei *futōkō* è uno dei comportamenti spesso più riscontrati negli *hikikomori*. Termine introdotto in Giappone tra gli anni '70 e '80 da Kasahara Yomishi ¹¹, si tratta di una rielaborazione di un concetto nato in realtà negli Stati Uniti ancora negli anni '60.

Le caratteristiche principali sono riassumibili in una totale mancanza di interesse e di obiettivi,

¹¹ Professore di psichiatria presso l'università di Nagoya;

con una tendenza a evitare ogni genere di sfida in cui non sono certi di vincere, sia nel campo scolastico, sia in quello lavorativo. Queste persone non si rendono conto della loro condizione e spesso, per questa ragione, non ritengono necessario ricercare aiuto. La sostanziale caratteristica che li differenzia dagli *hikikomori* è che questi ultimi, invece, sono consapevoli della loro situazione, portandoli a sviluppare un conflitto interiore. Gli apatici invece possono vantare una sorta di senso di appartenenza dato dalla loro condizione di studenti dell'università. Inoltre, la società, a differenza degli studenti delle medie e del liceo, è molto tollerante nei confronti degli universitari in quanto non è strano fallire un esame o prolungare la durata della propria carriera di almeno un altro anno.

Questo porta gli studenti a rinchiudersi in una sorta di bolla protetta, che sarà destinata a scoppiare quando verranno messi a confronto con il mondo del lavoro, portando alcuni di loro a divenire veri e propri *hikikomori*.

1.5 Sintomi

Saitō, analizzando i differenti casi presentati dai suoi pazienti, riesce a dare un quadro abbastanza dettagliato di quelli che sono i sintomi comuni riscontrabili:

- **Ritiro Sociale e spossatezza:** Spesso gli *hikikomori* sono stati definiti come persone pigre, ma in realtà la fiacchezza e svogliatezza riscontrata nei pazienti è accompagnata a un forte senso di angoscia data dalla loro condizione. Il continuare a tormentarsi rinchiusi nelle mura domestiche genera per naturale conseguenza una forte spossatezza mentale. Saitō, inoltre, sottolinea come questo senso di angoscia sia da interpretarsi come un segno quasi positivo; infatti ritiene che sia necessario preoccuparsi davvero di persone che perseguono questo stile di vita senza percepire nessun disagio o senso di colpa, perché potrebbe essere segno di una patologia mentale più complessa.
- **Assenza scolastica:** Come già accennato precedentemente, il continuo assentarsi da scuola è indubbiamente un sintomo di rifiuto sociale, ma non è necessariamente esatto affermare che chiunque lo sperimenti sia definibile *hikikomori*. Molte persone infatti durante il periodo di assenza rimangono comunque in contatto con la società e hanno rapporti interpersonali regolari e non incontrano particolari difficoltà nemmeno nel reinserirsi nella

scuola al loro rientro.

- **Antropofobia:** Più comunemente definita come "paura degli altri" questo sintomo si presenta sotto forme differenti, come nel caso del ritiro scolastico: sarebbe semplicistico infatti ridurlo alla paura dei rapporti sociali. Per alcune persone è possibile mantenere dei rapporti, seppur ristretti a determinate persone o a determinate situazioni. Rimane tuttavia innegabile che più il periodo di reclusione si prolunga, più la capacità di socializzazione va man mano a peggiorare. Nel suo sondaggio Saitō riscontra che il 41% delle persone intervistate aveva almeno un amico al momento della reclusione, ma di questi solamente il 23% ha intrattenuto regolari rapporti con esso. Particolarmente allarmante è che il 78% ha dichiarato di non avere esperienza con il sesso opposto.¹² Mettendo sotto la categoria dell'agorafobia anche la bromidrosifobia¹³ e la eritrofobia¹⁴, il numero di pazienti affetti da questo sintomo sale al 67%. Abbastanza frequente è anche il sintomo rappresentato dalla dismorfobia¹⁵, dove i pazienti diranno di non essere in grado di intrattenere rapporti sociali in quanto il loro aspetto ripugnante fa percepire loro un immaginario disagio da parte delle persone con cui interagiscono; alcuni sono arrivati persino all'utilizzo della chirurgia plastica, ma nella maggior parte dei casi sono rimasti profondamente delusi dai risultati raggiunti.
- **Disordine ossessivo compulsivo:** Illustrato come la persecuzione di un determinato atto o modo di pensare in maniera continua nonostante la sua inutilità, in una parola si può definire come un'ossessione. In maniera simile all'antropofobia, questo tipo di sintomo si sviluppa in maniera più frequente in persone che hanno passato un periodo di reclusione particolarmente lungo, ma che in maniera peculiare nella maggior parte dei casi scompare appena il paziente esce dall'isolamento. La parte più pericolosa di questo disordine è che spesso coinvolge gli altri membri della famiglia, in particolare la madre, con cui il paziente tende a sviluppare delle reazioni molto violente se non asseconderanno appieno questa loro ossessione.

¹² Saitō, 2013, p. 37.

¹³ Conosciuta anche bromidrofobia, è la paura incontrollata dell'odore corporeo;

¹⁴ Paura di arrossire violentemente;

¹⁵ Paura che nasce da una visione contorta del proprio aspetto fisico, portando a ritenersi eccessivamente sgradevoli;

Un esempio abbastanza comune di disordine ossessivo compulsivo, a dispetto di quello che comunemente si potrebbe pensare, concerne l'eccessiva pulizia sia degli ambienti che della persona. Infatti, dopo un periodo di totale abbandono della cura e dell'igiene, una volta cominciato a riordinare svilupperanno un perfezionismo tale da poter andare avanti per ore.

- **Inversione del giorno e della notte e insonnia:** Sintomi presenti nell'81% dei pazienti intervistati, con una percentuale del 68% di coloro che sono stati costretti a prendere dei sonniferi a causa della gravità dell'insonnia. Fisiologicamente, una persona normale durante le ore di luce, ossia nell'arco del giorno dove è messa a confronto con potenziali situazioni stressanti, vede più attivo il sistema nervoso simpatico e durante il sonno, momento di massimo rilassamento, il sistema nervoso parasimpatico. La tendenza degli *hikikomori* a invertire questo principio, rilassandosi durante il giorno e attivandosi di notte, crea confusione nel sistema nervoso fino a portare all'esaurimento, con conseguente affaticamento e possibile insonnia. Contribuisce a questi sintomi anche la drastica riduzione di esposizione alla luce solare, elemento fondamentale per la regolazione dell'orologio biologico.

Sono di grandissima importanza anche le motivazioni psicologiche dietro questa inversione: la situazione in cui vivono gli *hikikomori* è estremamente stressante, caratterizzata da un forte senso di inferiorità nei confronti degli altri. Quest'ultimo è particolarmente enfatizzato durante il giorno perché il paziente è consapevole che, al di fuori della sua stanza, il mondo continua ad andare avanti e schiacciato sotto il peso di questa pressione preferisce ignorare la competizione cercando di dimenticare il proprio disagio dormendo.

- **Regressione:** Fattore riscontrato in maniera minore, con una media di circa il 36% dei pazienti intervistati da Saitō. Per regressione si intende un cambiamento nel comportamento, risultando più infantile e portato a rendersi più dipendente ai familiari, in particolare alla madre. Questo tratto di per sé non sarebbe da ritenersi nocivo, in quanto naturale conseguenza della costante reclusione in uno spazio ristretto. Purtroppo questo sintomo, come con il disordine ossessivo compulsivo, è accompagnato da episodi di violenza.

- **Violenza, in particolare domestica:** I pazienti spesso covano un forte risentimento nei confronti dei loro genitori, ritenendoli i principali responsabili della loro condizione. Gli episodi di violenza variano e possono essere solo nei confronti della casa, come prendere a pugni muri e calpestando il pavimento, rompendo oggetti come stoviglie e finestre, fino ad arrivare alla minaccia di dare fuoco all'intera casa. Ma possono anche sfociare in episodi di violenza nei confronti delle persone, come colpire la propria madre rinfacciandole tutti i torti da subito nel corso della vita.
- **Manie di persecuzione:** Quando nel paziente si presenta questo sintomo, caratterizzato dal pensiero delirante di essere costantemente sotto il giudizio negativo degli altri, è importante accertarsi che esso non sia causato da un'altra patologia: la schizofrenia. Sostanzialmente sono due le caratteristiche che differenziano un paziente *hikikomori* da uno schizofrenico. Prima di tutto, nonostante siano immaginari e deliranti, dato il contesto in cui si trovano non è del tutto strano ritenere che un *hikikomori* possa avere sviluppato un sintomo simile, mentre nella schizofrenia è ingiustificato nella maggior parte dei casi. Inoltre, sebbene non sia semplice e richieda spesso tempo e molto lavoro, è possibile stabilire una comunicazione con gli *hikikomori* e comprendere le motivazioni dietro ai loro disagi; cosa invece quasi del tutto impossibile con gli schizofrenici.
- **Depressione e tendenze suicide:** Vivere costantemente isolati, in preda del proprio senso di colpa non può che portare inevitabilmente allo sviluppo di depressione, arrivando persino a originare pensieri suicidi. La principale differenza tra questo genere di depressione e quella clinica è che, nonostante il senso di inutilità derivato dal non avere un posto nella società possa talvolta rivelarsi insopportabile, si tratta di una situazione temporanea. Spesso sono consapevoli che la loro situazione non è del tutto irrecuperabile e si ritrovano a pensare che desiderano fare del loro meglio per migliorare la loro condizione al più presto. Inoltre, sono pochissimi i casi che sono arrivati al suicidio.
- **Disordini psicosomatici:** I malanni più comuni sono rappresentati da gastrite e alta pressione sanguigna. Sono accompagnati spesso da disordini alimentari, come l'eccesso nel mangiare o nel suo opposto, il digiuno.

1.5.1 Livelli di gravità dei soggetti

Nell'immaginario comune il tipico *hikikomori* è una persona con una totale mancanza di relazioni sociali e che rimane sempre rinchiuso nelle mura domestiche, in particolare la propria camera da letto. È la madre a occuparsi dei pasti del figlio, solitamente lasciandoli fuori dalla porta della camera. Per molto tempo sono stati questi i requisiti fondamentali che li hanno contraddistinti. Prendendo spunto dalla spiegazione base elaborata nelle linee guida del Ministero Giapponese della Salute, Lavoro e Benessere, tuttavia ritroviamo una definizione molto più vaga, in quanto non specifica quale genere di rapporti sociali sono esclusi. L'unica cosa che viene specificata è il ritiro e rifiuto di recarsi a scuola o al lavoro. Gli studiosi che hanno preso in esame questo fenomeno hanno quindi sviluppato diverse opinioni a riguardo. La maggioranza concorda con questa visione, limitandosi ai rapporti lavorativi e scolastici, altri invece sostengono che sia necessario includere anche ogni tipo di rapporto interpersonale. ¹⁶ Entrando ancora più nello specifico, alcuni sono dell'opinione che non mantengano solamente relazioni molto intime al di fuori dei membri famigliari, quindi niente rapporti romantici o di amicizia ¹⁷. Un'altra componente molto importante che ha profondamente modificato le dinamiche relazionali è l'ingresso di internet e i social media nella vita quotidiana. Prendendo in considerazione tutti questi fattori possiamo indicare due forme di *hikikomori*.

La forma più estrema, definita da molti come *kyōgi hikikomori*, ovvero *hardcore hikikomori*, dove le interazioni sociali sono ridotte al minimo. Spesso e volentieri il ciclo giorno e notte è completamente ribaltato, ossia passano la notte svegli a giocare online o comunque navigare in internet, dormendo poi durante le ore del giorno. Contrariamente a quanto ci si aspetterebbe però questo atteggiamento è mantenuto solamente dal 27% circa dei soggetti che soffrono di questa patologia. ¹⁸ Spesso, coloro che appartengono alla presente categoria soffrono anche di particolari disturbi psichici pre-esistenti. La maggior parte degli *hikikomori*, in realtà, si riunisce in un gruppo più blando, i cosiddetti *Jun hikikomori* altrimenti detti "*soft hikikomori*", composto da persone in grado di uscire di casa per diversi scopi, tra cui fare compere al più

¹⁶ Hattori, 2006; Suwa e Suzuki, 2013;

¹⁷ Hattori, 2006; Suwa e Suzuki, 2013;

¹⁸ Ogino, 2004

vicino *konbini* ¹⁹. La sola condizione è farlo nelle ore meno frequentate per evitare di essere visti da vicini e conoscenti. Altri, addirittura, escono regolarmente tutti i giorni fingendo di recarsi a scuola o al lavoro, spendendo, in realtà, il loro tempo a vagare senza una meta. Tutto questo per nascondere la loro condizione di *hikikomori* ai loro vicini di casa, sentendo di essere sempre osservati e giudicati da quest'ultimi. Oppure altri ancora escono di casa per distrarsi e godersi i propri hobby. Esistono anche persone che, nonostante il ritiro sociale, non hanno interamente perso le loro capacità sociali e riescono a intrattenere rapporti con i membri della famiglia o persone che non siano associate con il loro lavoro o la scuola. Spesso questi ultimi trovano nell'uso di internet un ottimo canale per mantenere dei rapporti interpersonali senza però dover abbandonare la sicurezza dell'ambiente intimo della loro stanza.

1.6 Cause: bullismo, conformismo e *amae*

Per poter vivere facendo parte attivamente parte della società giapponese ogni giorno le persone sono soggette a una forte pressione emotiva proveniente da diverse direzioni. Questo accade perché le società orientali, in particolare quella nipponica, hanno un forte senso della vergogna e ogni mancanza o differente modo di rapportarsi e adattarsi alle norme sociali è visto in maniera profondamente negativa. Queste caratteristiche hanno portato Yuichi Hattori, specialista nei disordini multipli della personalità, ad affermare che il 90% della popolazione giapponese stessa abbia il potenziale per divenire *hikikomori*. Sempre Hattori, afferma che, di fronte a un problema i giapponesi, più che ricercarne le cause effettive tendono a trovare un capro espiatorio a cui dare tutta la colpa. Nella società moderna sono gli *hikikomori* e altre forme di deviazione giovanile ad aver assunto questo ruolo.

In Giappone un posto di lavoro permanente veniva garantito solamente dal buon rendimento scolastico, correlato al prestigio della scuola frequentata, e la promozione lavorativa assicurata con l'avanzare dell'età. Un sistema molto severo fondato sul guidare dalla scuola al lavoro in maniera rigida e omologata ha portato ottimi risultati, permettendo alla nazione una rapida ripresa economica e rendendola una delle maggiori potenze internazionali. Tuttavia, in un mondo in continua evoluzione dove la globalizzazione ha portato al radicale cambiamento delle dinamiche economiche, politiche e sociali, la mancanza di adattamento da parte di

¹⁹ Abbreviazione del termine コンビニエンスストア o *convenience store*, si indicano dei negozi di vendita al dettaglio di piccole-medio dimensioni divenuti famosi per la loro caratteristica di essere aperti tutto l'anno compresi i giorni festivi, offrendo un servizio continuato 24 ore su 24; Le catene più famose in Giappone sono l'americana 7-eleven, Lawson e Family Mart.

questo sistema ha contribuito solamente a mettere la gioventù sotto un'enorme pressione. Possiamo quindi affermare che le cause principali siano da ricercare in maniera più ampia nella società, scendendo nello specifico nelle famiglie e nelle istituzioni scolastiche. A unire queste categorie però è sicuramente un unico fattore: la pesante pressione all'omologazione esercitata sui giovani. Bisogna precisare anche che le famiglie stesse sono soggette alla forte pressione sociale e, di fronte al fallimento del figlio a perseguire il normale cammino previsto da essa, preferiranno evitare il confronto diretto con il problema loro presentato, optando per permettere al figlio di rimanere rinchiuso nella propria stanza.

- **Il bullismo o *ijime* (いじめ):**

Nel corso degli anni è stato ampiamente riconosciuto il legame tra il bullismo e *hikikomori*, sia dagli studiosi che dalle istituzioni. Un rapporto del 2001 del Ministero Giapponese della Salute, Lavoro e Benessere ha riportato che il 40,7% dei pazienti si era ritirato dalla scuola a un certo punto della loro giovinezza. Anche Saitō in un suo studio basato su 80 casi, ha riscontrato che l'86% di essi ha rifiutato di frequentare la scuola per più di tre mesi. Inoltre il 50% di loro a causa di ciò, avrebbero visto enfatizzare la perdita della capacità di socializzare e il conseguente prolungamento della reclusione.

In Giappone questo fenomeno, tanto quanto quello degli *hikikomori*, ha delle sue caratteristiche particolari che lo rendono in parte differente dalla sua controparte occidentale. Infatti viene definito ufficialmente come:

“Una tipologia di comportamento aggressivo, portato avanti da qualcuno che occupa una posizione di comando nel gruppo, attraverso azioni che puntano a causare sofferenze mentali e fisiche a un altro membro del gruppo.”²⁰

In essa è essenziale notare l'importanza e l'enfasi posta sulla parola gruppo. La scuola, per esempio, non viene vista non come un ambiente dove il singolo individuo può imparare a sviluppare un proprio pensiero critico e una propria personalità, ma come una versione semplificata della società adulta, una sorta di campo di allenamento dove i bambini devono imparare la lezione più importante: per vivere appieno nella società è necessario integrarsi in maniera armonica nel gruppo, cercando di spiccare il meno possibile.

A causa di questi fattori, riassumibili in un forte senso di comunità e omologazione,

²⁰ Morita Youji, 1985

quando un individuo rompe questo delicato equilibrio viene ostracizzato o addirittura è soggetto a violenze verbali e talvolta fisiche. Per proteggersi da questa possibilità e per non mancare alle aspettative, spesso si arriva allo sviluppo della “*good child identity*”, dove il soggetto sacrifica la propria personalità e i propri interessi per adattarsi alle conformità sociali o per raggiungere determinati obiettivi. Questo tratto è particolarmente riconosciuto nelle società molto conformiste quella giapponese.

Purtroppo, ad aggravare la situazione intervengono spesso anche la autorità scolastiche, le quali tendono a non far ricadere la colpa sui perpetuatori di tali atti, ma sulla vittima. Nella loro ottica, se questa infatti fosse stata in grado di integrarsi nel gruppo tutto ciò non sarebbe mai accaduto. Invece che come un atto di violenza ingiustificabile è visto come un duro allenamento per rendere più forte l'individuo, un'esperienza necessaria per la crescita; a volte arrivano persino ad essere partecipi nell'atto di bullismo. Inoltre la scuola ha l'obiettivo di mantenere alta la propria reputazione e non sono dunque tollerati studenti che incapaci di conformarsi e raggiungere gli obiettivi richiesti, che siano essi scolastici o sociali. Quando si vedono traditi anche dalle autorità che si suppone li debbano proteggere, molti non reggono il peso di questo trattamento e prima o poi decidono di ritirarsi e di non frequentare più la scuola, inizialmente, e l'isolamento completo in seguito.

Solo di recente, soprattutto grazie alla crescente attenzione internazionale, è stata approvata una legge che richiede alle scuole di riportare i casi di bullismo, il che ha portato a un aspro aumento dei numeri: si è passati da qualche migliaio a circa 224,430 solo nel 2015. Come di consueto però il semplice riconoscimento non ha incoraggiato ad adottare delle soluzioni concrete. Nel 2014, su 188,057 casi riportati solo due hanno visto una punizione attraverso la sospensione dei bulli. Questo perché per il governo la vera soluzione è incoraggiare i professori alla prevenzione e ad aiutare le vittime a reintegrarsi, sottintendendo comunque una sorta di colpa nei loro confronti.²¹

L'ijime non è ristretto solamente alla scuola, ma anche all'ambiente lavorativo, considerato anch'esso come una piccola società.

- **La famiglia:**

Il ruolo ricoperto dal nucleo familiare è un caso molto più complesso da analizzare ed è necessario dividerlo in due categorie all'apparenza completamente slegate tra loro.

²¹ The economist, 12 Aprile 2017; Link: <https://www.economist.com/news/asia/21720643-evacuees-fukushima-are-latest-suffer-torment-class-why-bullying-japanese-schools>

Prima di tutto può essere vista come una causa per ragioni legate alle aspettative. Non è un mistero che, in percentuale, sia maggiore il numero di uomini che diventano *hikikomori*, in particolare i figli primogeniti. Le famiglie asiatiche hanno infatti alte aspettative nei confronti del figlio maggiore, poiché ancora legati alla mentalità dell'eredità, non solo dell'attività familiare, ma soprattutto della reputazione. Questo è riscontrabile nelle famiglie particolarmente prestigiose, dove il buon nome è assolutamente fondamentale. Ci si aspetta dai figli altissimi risultati accademici, i quali per perseguire questo obiettivo spesso sono costretti a frequentare, oltre alle normali lezioni, delle scuole particolari di preparazione agli esami chiamate *gakushu juku* (学習塾) che possono durare anche fino a tarda sera. Frequentando questi corsi, tuttavia, viene a mancare ai giovani ogni possibilità di avere tempo libero da dedicare ai loro hobby o al semplice riposo. Tutto questo porta i ragazzi a confrontarsi tra di loro e soprattutto a competere in maniera negativa, facendo poi sfociare il tutto in un senso enorme di vergogna di fronte al fallimento del raggiungimento di un determinato obiettivo, che varia dalla semplice valutazione positiva fino ad arrivare a una buona posizione lavorativa. Purtroppo, nella maggior parte dei casi rimangono schiacciati dal confronto con gli altri, il che consegue nell'essere ipersensibili al giudizio esterno e a ricercare il distacco sociale.

Nonostante sia minore la pressione esercitata, anche le donne si ritrovano in questa condizione. Nate in un'epoca di crescente parità di genere e alte aspettative persino nei loro confronti, rimangono comunque intrappolate nel passato del modello delle loro madri, allevate per essere mogli e casalinghe. Da qui nasce l'idea di adottare il termine occidentale "Sindrome della super donna" da parte dello psicanalista Okonogi Keigo: una donna deve riuscire nella carriera lavorativa, altrimenti porterà vergogna alla sua famiglia che ha investito nella sua istruzione, ma allo stesso tempo, se dovesse avere successo, la famiglia sarà altrettanto preoccupata sulla possibilità che non riesca a trovare un buon marito o a diventare una brava madre.

L'aspetto però più complesso è sicuramente quello legato al concetto di *Amae*. Semanticamente è una parola correlata ai verbi *amaeru* (甘える), *amayakasu* (甘やかす), *amanzuru* (甘んずる) e all'aggettivo *amai* (甘い); tutti termini che, se tradotti letteralmente, sono correlati al concetto di viziare. Ma *amae* in realtà ha una sfumatura differente e non è possibile trovare una traduzione perfettamente corrispondente. È infatti un concetto secondo cui in una relazione vige una sorta di dipendenza emotiva; in particolare nella

relazione tra madre e figlio. Da parte dei bambini è il desiderio di attenzione e di essere amati, che possono essere esauditi solo rendendosi completamente dipendenti alla figura materna, arrivando talvolta al punto di farsi viziare in maniera patologica. La madre da parte sua, per potersi sentire del tutto appagata nel suo ruolo sociale deve rispondere a ogni bisogno del figlio, sia fisico che emotivo, sviluppando un profondo legame di quasi totale unità e co-dipendenza. Tutto questo, però, tende a sfociare anche in aspetti negativi, come per esempio un'esagerata protezione dai pericoli esterni al "bozzolo familiare", che porterà i bambini a essere degli adulti mentalmente incapaci di affrontare il mondo esterno, limitando il loro sviluppo psicosociale. Inoltre, fanno sviluppare nel subconscio del soggetto l'idea che la famiglia sia tutto il supporto emozionale di cui necessitano, il che scoraggia ulteriormente lo sviluppo di capacità relazionali, portando, di conseguenza, al graduale isolamento. Sono molti i genitori che a posteriori riconoscono di aver commesso questo errore, insieme all'aver esercitato un'eccessiva pressione in merito ai successi scolastici e successivamente lavorativi dei propri figli.

In questo concetto si nota quello che per molto tempo è stata una grande differenza tra le società orientali e quelle occidentali; in società come quella europea o americana la normalità è naturalmente sostenere i bisogni del figlio, ma allo stesso tempo si tende a spingerlo verso l'indipendenza e l'individualità, soprattutto quando quest'ultimo si avvicina all'età adulta. Inoltre, mai e poi mai si permetterebbe a un figlio di rinchiudersi; la reazione più naturale di fronte a un tale comportamento sarebbe un'azione diretta e immediata con l'irruzione nella stanza del genitore e costringendo la persona rinchiusa a fare qualcosa di immediato per rimediare. In Oriente, al contrario, è consuetudine che una famiglia debba sempre essere in grado di prendersi cura del figlio, anche quando questi hanno raggiunto e superato l'età adulta. Inoltre, si è molto più indulgenti anche nei confronti della reclusione: un giapponese non si sognerebbe mai di violare gli spazi personali di qualcuno, nemmeno quelli del proprio figlio, e temporeggiano giustificandosi dicendo che "è solo una fase temporanea e che, lasciandogli i propri tempi, uscirà di sua spontanea volontà".

Esiste anche una doppia corrispondenza causata principalmente dalla mancanza di una buona comunicazione. Infatti, una madre, come conseguenza a questo rapporto simbiotico non sano, teme più di ogni altra cosa il fallimento nel provvedere al figlio, perché ciò potrebbe incrinare il loro rapporto e l'inasprimento delle sue condizioni. Allo stesso tempo il figlio ha paura di dire alla madre se c'è qualcosa che lo disturba o non lo soddisfa perché potrebbe perdere i suoi privilegi. Il ragazzo tenderà quindi a sviluppare una sorta di

insensibilità, accettando quello che gli viene dato senza tentare di migliorare la propria situazione.

Saitō menziona quanto sia importante per un genitore portare a termine il suo compito nel crescere un figlio e che la ricerca dell'aiuto nelle organizzazioni e nell'amministrazione è un enorme fallimento e fonte di vergogna:

"Bisogna comprendere la relazione tra genitore e figlio in Giappone, è così unica. Molti genitori sentono che essere hikikomori è come un fallimento nell'allevamento di un bambino. Consultare uno specialista è come disfarsi delle proprie responsabilità; è come disfarsi del figlio stesso." ²²

1.7 Possibili cure?

Nel caso degli *hikikomori* non esiste una vera e adeguata strategia terapeutica. Anche in questo caso gli esperti per anni hanno discusso su quali fosse la strada giusta da seguire a causa dell'incapacità di identificarlo come un disordine con cause mediche/psichiatriche. Per questa ragione, sono stati adottati diversi approcci.

Uno di questi, particolarmente drastico, comporta un trattamento psicofarmacologico con l'utilizzo di antidepressivi, in particolare la paroxetina. Si tratta, tuttavia, di una terapia di cui si hanno pochi dati e tendenzialmente non è un metodo molto apprezzato.

Completamente diverso e largamente più utilizzato è un approccio di tipo psico-sociale. Il governo giapponese durante l'ultimo ventennio si è sempre più impegnato per fronteggiare questo problema. Iniziando con lo stanziamento di fondi sempre più alti, finanziando la ricerca e raccogliendone meticolosamente i risultati per creare linee guida e opuscoli informativi reperibili sul sito del Ministero della Salute, Lavoro e Benessere, arrivando anche ad imporre la presenza di almeno un centro di sostegno per città. Sono proprio questi centri ad essere ritenuti il metodo di ricovero più efficace. Nel 2010 erano stati contati ben 189 organizzazioni no-profit. ²³

Una di queste è la New Start, organizzazione nata a Tokyo ancora prima della nascita della

²² Saitō Tamaki, Hikikomori: adolescence..., 2013, p. 122.

²³ NPO Database, Hiroba, 2010 <http://www.npo-hiroba.or.jp>.

parola *hikikomori*, nel 1994. Essa non è da rimarcare tanto per le sue sedi dove i "pazienti" si esercitano in un luogo protetto a rientrare nella società e per le sue terapie di gruppo, tanto quanto l'invenzione delle *rental oneesan* (レンタルお姉さん)²⁴, letteralmente delle "sorelle maggiori in affitto". Non sono da considerarsi una vera soluzione, piuttosto come un efficace primo approccio nei confronti di queste persone. Infatti il primo ostacolo da superare nel trattamento è il fatto che sono pochissimi gli *hikikomori* che spontaneamente decideranno di uscire di casa o che comunque decideranno di cercare aiuto. La particolarità che quindi rende le *rental oneesan* così efficaci è il fatto che siano loro a recarsi dal soggetto, procedendo con un approccio molto delicato e poco invasivo costituito da diverse fasi. Contattati dalla famiglia, le ragazze invieranno prima di tutto una lettera dove si presentano e illustrano il programma di cui fanno parte. Si procederà poi a delle visite periodiche in cui le volontarie inizialmente cercheranno di socializzare con lo *hikikomori*, spesso comunicando separati dalla porta della stanza. Altrettanto frequente è che occorran diverse visite prima che il paziente riesca ad aprirsi e iniziare una conversazione, ma quando questo avviene si passa ad una seconda fase. Essa consiste nel convincere l'interessato a uscire dalla stanza e a conversare, semplicemente facendolo faccia a faccia in un spazio comune. In entrambe le fasi gli argomenti di conversazione sono legati a tematiche leggere e poco impegnative, come ad esempio gli hobby del paziente. Infine, dopo aver instaurato un rapporto di fiducia, l'*oneesan* inviterà il paziente in una delle loro strutture, dove potrà poi partire una terapia vera e propria. Anche "l'associazione no-profit per i genitori degli *hikikomori*"²⁵, conosciuta con la sigla KHJ, è molto nota per la vasta gamma di informazioni di sostegno che forniscono non solo agli *hikikomori*, ma anche alle loro famiglie. Sul loro sito internet si possono trovare materiali utili come una lista di strutture di supporto, informazioni e pubblicazioni aggiornate, un'introduzione al loro programma di consulto, compresa di una linea di supporto telefonico, una newsletter e persino dei seminari per i genitori.

Un'altra particolare tipologia di struttura degna di nota è quella delle *free school* (フリースクール). Si tratta di particolari istituti privati che fungono da scuola alternativa, ideata per persone che non possono, per diverse ragioni, frequentare le scuole tradizionali. Nonostante nel 2003 si potessero contare circa 300 di queste istituzioni, quelle dedicate agli *hikikomori* erano un

²⁴ Il nome deriva dalla presenza quasi dominante di soli membri donna. Ne fanno parte anche alcuni uomini ma in numero nettamente inferiore, poiché le donne sono ritenute più delicate e gli *hikikomori* si trovano più a loro agio;

²⁵ Non-Profit Association for Japan Hikikomori Parents (KHJ)

numero decisamente inferiore. Parte dello staff di queste strutture è composto da ex pazienti riabilitati, mentre altri sono volontari. Simile al modus operandi delle *rental onesan*, su richiesta dei genitori vedranno un volontario visitare periodicamente queste persone nell'ambiente casalingo. Dopo sei mesi circa, se il paziente avrà deciso di uscire spontaneamente dalla propria stanza si potrà procedere all'introduzione delle attività nelle varie sedi che permettono, nel caso di studenti, maggiori libertà di decidere cosa studiare e il metodo di apprendimento che più preferiscono. Per poter mettere a il più possibile a loro agio i pazienti si cerca di sottoporli al minor numero possibile di pressioni: massima libertà di scelta nelle attività, se passare del tempo con il gruppo o individualmente, ma soprattutto con un programma orario molto flessibile. Questo aspetto è molto importante perché toglie un'enorme quantità di pressione in quanto è teorizzato che su di esso si basano i ruoli sociali. Ovviamente le dinamiche variano da caso a caso e non sempre il recupero è così semplice. Nel caso delle *free school* uno dei problemi è che queste strutture non vengono riconosciute come istituti veri e propri, quindi non risolvono il problema della schiacciante pressione che deriverà dall'essere rimasti indietro rispetto ai propri coetanei.

Inoltre, come già illustrato, in molte di queste istituzioni lavorano volontari senza alcun tipo di preparazione professionale. Per questa ragione possono aiutare queste persone a trovare un *ibasho*, un luogo di appartenenza dove sentirsi a loro agio e da sentire come proprio, ma secondo esperti come Ogino, Nakamura e Horiguchi è difficile, a causa dell'impreparazione di questi volontari, andare oltre questo stadio e fare dei progressi veri e propri per la reintegrazione nella società.

1.8 Hikikomori e i media: da criminali a vittime

Inizialmente, come ogni fenomeno che finisce sotto l'attenzione mediatica, l'immagine degli *hikikomori* è stata dipinta con toni decisamente negativi. Essi erano riconosciuti da tutti non come soggetti con problemi sociali o psicologici, ma semplicemente come giovani pigri, viziati dalle famiglie in grado di provvedere ad ogni loro capriccio, sostanzialmente dei veri e propri parassiti della società. I media sono ovviamente i principali responsabili di questa rappresentazione: essi hanno presentato agli occhi del pubblico un'immagine degli *hikikomori* molto simile al modo in cui sono stati dipinti gli *otaku* con il caso di Miyazaki del 1989. Hanno focalizzato l'attenzione di alcuni crimini non tanto sull'azione in sé, ma

sull'appartenenza del criminale a questo gruppo sociale. Diversi sono i casi che possono essere presi ad esempio per dimostrarlo, ma due in particolare sono quelli che possono essere rimarcati come i più clamorosi.

Il primo è avvenuto nel gennaio del 2000, dove un uomo di 37 anni residente nella città di Kashiwazaki, nella prefettura di Niigata, ha tenuto in ostaggio una ragazzina per ben 9 anni: scomparsa all'età di 10 anni è stata ritrovata quando ormai ne aveva 19.

Il secondo è accaduto nel maggio dello stesso anno dove un ragazzo di 17 anni ha dirottato un autobus nella prefettura di Saga, prendendo in ostaggio un bambino di soli 6 anni.

I media non hanno perso tempo nel focalizzare l'attenzione sulla condizione di *hikikomori* dei due e attribuendo ad essa la ragione che li ha spinti a commettere questi gesti, creando di conseguenza un'associazione che ha portato l'opinione pubblica a ritenere gli *hikikomori* come dei potenziali criminali.

Questa è una grossa incomprensione, in quanto la percentuali di atti violenti perpetuati da questa categoria sociale è estremamente bassa, soprattutto se confrontata con il numero di persone appartenenti ad essa.

Purtroppo anche le strutture che si supponeva fossero di sostegno non sono state immuni alla cattiva immagine perseguita dai media, spesso con anche risultati estremi. Infatti, alcuni centri possono essere definiti più dei "centri addestramento non ufficiali" dove i giovani vengono sottoposti a un addestramento militare per essere forzati a eseguire lavori manuali a scopo disciplinare.²⁶

Un caso ha portato alla denuncia di uno di questi campi per "sequestro e reclusione". Shoko Sugiura, direttrice del centro di salute mentale Ai di Nagoya, nel 2006 venne sospettata per aver complottato insieme al suo staff il rapimento di un uomo dalla sua abitazione e di averlo rinchiuso nella sua struttura. In seguito, dopo essere rimasto incatenato a una colonna per ben quattro giorni, il paziente sarebbe poi deceduto a causa dello shock. Nonostante la confessione, Sugiura dichiara di non aver avuto nessuna intenzione di uccidere l'uomo, ma solo di impedirgli di divenire pericoloso.²⁷

La cosa più sconvolgente di questo avvenimento è che, nonostante tutto, l'opinione pubblica fu molto clemente nei confronti di questo istituto perché il loro metodo era ritenuto quello più

²⁶ Hattori, 2005, p.198

²⁷ Japan Times, 9 Maggio 2006; Link: <https://www.japantimes.co.jp/news/2006/05/09/national/nagoya-npo-head-held-over-captives-death/#.WsJdyi9aYpS>

corretto per riformare questo comportamento. È da ritenersi un esempio significativo della potenza dei media e di quanto fossero riusciti a influenzare negativamente la popolazione. Dalla pubblicazione del libro di Saitō, alle notizie negative si affiancarono però anche opere e articoli più mirati all'informazione e al supporto di questa categoria. Per esempio, la rete televisiva nazionale NHK portò avanti per tre anni una campagna di sensibilizzazione sulle difficoltà affrontate dagli *hikikomori* dal 2002 al 2005 ²⁸. Di particolare rilievo anche la pubblicazione di un articolo dal famoso giornale americano New York Times Magazine, intitolato *Shutting themselves in* ²⁹. Nel campo della letteratura possiamo portare come esempio il romanzo dell'acclamato autore Ryū Murakami ³⁰, passando per il cinema con il film *tobira no mukō* ³¹, fino ad arrivare all'animazione e ai manga. Il mondo degli anime e dei manga in particolare, dato l'altissimo numero di opere di generi diversi pubblicate nel corso degli anni e dalla loro ormai larga diffusione anche a livello internazionale, fornisce un ottimo quadro dei cambiamenti della società giapponese, in questo caso dell'immagine pubblica degli *hikikomori*.

1.8.1 Una storia autobiografica: *welcome to NHK*

Welcome to NHK (NHK によこそ) è una storia nata come romanzo, scritta da Takimoto Tatsuhiko e pubblicata per la prima volta dalla casa editrice *Kadokawa shōten* il 28 gennaio 2002. Ha ricevuto poi un adattamento manga e anime rispettivamente nel 2003 e 2006. Il manga e la trasposizione animata presentano delle differenze sia nei personaggi che nella storia stessa, come la mancanza dell'uso di droghe e degli elementi di pedofilia menzionati per definire uno dei personaggi secondari. Inoltre sono stati inseriti diversi episodi non presenti nella trama originale.

Nonostante nel corso della storia vengano mostrate diverse tipologie di stili di vita ritenuti problematici dalla società giapponese, il centro dell'attenzione è focalizzato intorno alla figura di un *hikikomori*. Dalla sua pubblicazione è considerata l'opera rappresentativa per eccellenza

²⁸ Kaneko S., Japan's 'socially withdrawn youths' and time constraints in Japanese society: management and conceptualization of time in a support group for hikikomori, *Time & Society*, 2006.

²⁹ Maggie Jones, New York Times Magazine, 15 Gennaio 2006; Link: <https://www.japantimes.co.jp/news/2006/05/09/national/nagoya-npo-head-held-over-captives-death/#.WsJdyi9aYpS>

³⁰ Nato il 19 Febbraio 1952, famoso scrittore, sceneggiatore e regista. Il suo nome completo è Murakami Ryūnosuke; è anche autore del famoso saggio sull'argomento intitolato "Japan's Lost Generation";

³¹ film scritto e diretto da Laurence Thrush, 2008

della categoria.

Il protagonista è Tatsuhiro Satō, un giovane di 22 anni diventato *hikikomori* quattro anni prima dell'inizio della vicenda, durante il suo primo anno di università. Il ragazzo trascorre la maggior parte del suo tempo nel suo monolocale dormendo, facendo uso di droghe legali acquistate su internet e sognando cospirazioni derivate dalle allucinazioni provocate dalle sostanze stupefacenti. Proprio durante una di queste visioni Satō sviluppa la teoria secondo cui la sigla NHK, appartenente al servizio pubblico radiotelevisivo giapponese, non significherebbe *Nippon Hōsō Kyōkai* ma bensì *Nihon Hikikomori Kyōkai*, traducibile con "Organizzazione giapponese degli *hikikomori*". La cospirazione consisterebbe in un piano governativo per trasformare gradualmente tutta la popolazione giapponese in un esercito di *otaku* senza libero arbitrio attraverso la trasmissione di particolari anime. Un giorno, casualmente, apre la porta a una signora appartenente a un gruppo religioso non specificato, accompagnata da una giovane che in seguito scopriremo essere la nipote di quest'ultima. A causa delle sue ansie sociali, Satō equivoca le intenzioni delle due donne e, dopo una scenata isterica, sbatte loro la porta in faccia. Questo episodio però smuove qualcosa in Satō che decide di voler uscire dalla sua condizione, partendo dal trovare un lavoro part-time in un manga caffè. Al locale, però, il protagonista incontrerà la stessa ragazza che accompagnava la signora e, vergognandosi ancora per l'incidente, il ragazzo si fa prendere dall'ansia e fugge senza proporsi, dimenticando per nella fretta il curriculum. Grazie a questa dimenticanza la ragazza, di nome Nakahara Misaki, sarà in grado di contattarlo e dichiarerà di poterlo curare dalla sua condizione attraverso degli incontri serali giornalieri. Inizialmente Satō rifiuta questa proposta, negando di essere *hikikomori* e arrivando addirittura a mentire a Misaki, dichiarando di lavorare a un importante progetto. Per poter provare questa affermazione Satō, insieme al suo vicino di casa e vecchio compagno della scuola superiore Yamazaki Kaoru, tenterà di realizzare un *eroge*, ossia un videogioco erotico. Non solo si rivelerà un progetto del tutto fallimentare ma porterà Satō a sviluppare anche il complesso di lolita. In seguito a questi avvenimenti Satō deciderà di accettare la proposta di Misaki e i due inizieranno a incontrarsi nel parchetto vicino casa di quest'ultimo.

Questi incontri più che aiutare Satō permetteranno di comprendere qualcosa in più su Misaki, una figura fino a quel momento ritenuta l'unico elemento "normale" tra tutti i personaggi presentati. In realtà Misaki appartiene alla categoria delle *futōkō*, affetta da depressione, un complesso di inferiorità e quindi incapace di adattarsi alla società. L'unica ragione per cui ha

deciso di contattare Satō è perché, ritenendolo l'unico tipo di persone inferiore persino a lei, aiutandolo sperava di migliorare in qualche modo la sua situazione psicologica.

A inframezzare le sedute serali dei due si susseguono vicende che portano sempre di più Satō a interagire con il mondo esterno, ma che tutte si concludono in modo negativo; crescente è anche l'attrazione che Satō prova nei confronti di Misaki. Cominciando a ritenere fallimentari anche quegli incontri, Misaki propone un nuovo tipo di contratto a Satō, dove le due parti in causa promettono di essere sempre presenti l'una per l'altra nei momenti di solitudine, somigliante quasi a una proposta di matrimonio. Al rifiuto di Satō, Misaki si intristirà enormemente e non si farà più vedere dall'uomo.

Nell'ultima parte della vicenda vedremo Satō scoprire il passato burrascoso di Misaki, fatto di un patrigno alcolizzato e abusivo e il conseguente suicidio della madre. In una vicenda fatta di continui fallimenti, vedremo l'uomo nella riuscita dell'impresa più importante, ossia salvare Misaki prima da un tentativo di suicidio e, in seguito, da se stessa.

Alla fine i due firmeranno un nuovo contratto che assegna alla sigla NHK un nuovo significato, ossia *Nihon Hitojichi Kyōkai* (日本人質協会) (Associazione giapponesi degli ostaggi). In esso i due giurano di prendersi cura l'uno dell'altro per il resto delle loro vite. Quest'opera è da considerarsi un contributo molto prezioso per la realizzazione di un quadro completo sugli *hikikomori*, non solo perché è una delle prime ad avere come protagonista un *hikikomori*, ma anche per un'altra ragione, ossia la facilità con cui il lettore riesce a immergersi e identificarsi nella situazione e negli stati d'animo del protagonista. Complice la narrazione in prima persona, è tuttavia il realismo delle sue emozioni a contribuire maggiormente, sentimenti che l'autore riesce perfettamente a cogliere. Ma non è una sorpresa, infatti Takimoto stesso rivela che *Welcome to NHK* contiene una forte componente autobiografica per quello che riguarda la sfera emozionale del protagonista, in quanto lui stesso ha passato un periodo della sua vita come *hikikomori* e nella postfazione lo dichiara apertamente:

"Cosa accade quando un hikimori stesso scrive una storia sugli hikikomori? Inevitabilmente, inizia a usare le sue esperienze personali nella sua creazione. Inizia a scrivere un libro su te stesso.[...]

In ogni caso è stato lo stesso doloroso. E' stato imbarazzante. Mi sono sentito come se avessi preso le mie colpe e le avessi rivelate al mondo intero" ³²

³² Welcome to NHK, Tatsuhiko Takimoto, 2002, pp. 236-237

Insomma, *welcome to NHK* ancora oggi è il libro che meglio può descrivere la psiche e lo stato d'animo degli hikikomori.

Inoltre, quest'empatia rende il protagonista come una figura quasi positiva. È una delle prime opere in cui l'attenzione non è perciò del tutto focalizzata sul rendere la figura dell'hikikomori negativa. Satō inizialmente non solo non ha desiderio di cambiare la sua condizione, ma incolpa anche le altre persone che, giudicandolo e deridendolo, lo hanno portato al non voler più far parte della società. Però è innegabile che nel corso della storia poi provi a cambiare la sua realtà, semplicemente fallendo la maggior parte delle volte. Ma questo, unito alla sua propensione ad aiutare Misaki una volta venuto a sapere del suo triste passato, lo rendono semplicemente un personaggio per cui il pubblico è portato a provare una forte simpatia. Infine, il finale offre una speranza, perché nonostante Satō non sia ancora del tutto uscito del tutto dal suo status, essendo riuscito solo a trovare dei lavori part-time per mantenersi dopo essersi visto tagliare i viveri dai genitori, si può evincere che un giorno sarà in grado di riabilitarsi completamente anche grazie alla presenza e sostegno di Misaki. Anche Takimoto stesso afferma, sempre nel postfazione, di aver voluto scrivere questo libro con l'intento di aiutare le persone a comprendere i sentimenti dei giovani della società odierna e per aiutare i giovani stessi a sentirsi meno soli, facendogli sapere che non sono gli unici a muoversi con fatica in questo mondo che corre troppo velocemente.

1.8.1 Il vero problema è la società stessa: *No game No Life*

Questo anime, appartenente a un ambito ancora più moderno rispetto a *welcome to NHK*, fornisce un aspetto ulteriormente differente rispetto al cambiamento della percezione degli hikikomori. Per comprendere meglio quale sia bisogna cominciare dall'analisi di quest'opera e soprattutto dei suoi protagonisti.

No game no Life (ノーゲーム・ノーライフ), è nato come una serie di night novel scritta da Kamiya Yū, pubblicata per la prima volta nell'aprile del 2012, la cui pubblicazione è attualmente ancora in corso, che in seguito ha ottenuto un adattamento manga nel 2014 e una serie anime andata in onda da inizio aprile del 2014 fino a fine del giugno dello stesso anno. Il 15 luglio 2017 ha visto l'uscita nelle sale giapponesi del suo primo lungometraggio dal titolo: *No Game no Life: Zero*.

La storia ha come protagonisti Sora e Shiro, due fratellastri rispettivamente di 18 e 11 anni,

famosi nel mondo dell'online gaming con il nickname *Kūhaku* (空白) formato dall'unione dei loro nomi e tradotto in inglese come Blank, rappresentato letteralmente da uno spazio bianco 『 』 .

Conosciuti nel web per essere praticamente imbattibili, un giorno i due vengono contattati attraverso una misteriosa mail da una creatura chiamata Tet e dopo averlo battuto a un'accesa partita a scacchi e avergli confidato il loro disappunto del mondo in cui vivono, quest'ultimo li trasporterà a *Disboard*, un mondo alternativo; in seguito si scoprirà che Tet è nientemeno che la divinità a capo di questa realtà. In *Disboard* vigono dieci comandamenti, da lui stesso istituiti, volti a vietare ogni forma di violenza tramite l'imposizione dell'utilizzo di giochi per la risoluzione di qualsiasi questione, da un semplice battibecco fino ad arrivare alle questioni politiche. Tet sfiderà poi i due giovani a battere e sconfiggere tutte e 16 le razze appartenenti a questo mondo, con la promessa di uno scontro contro di lui quando i due avranno raggiunto questo obiettivo. Decisi a tutti i costi a mantenere alto il loro nome, i due perciò iniziano la loro scalata al potere diventando i sovrani dell'equivalente di questo mondo della razza umana, qui chiamata *Imanity*, che sta affrontando una profonda crisi in quanto ritenuta razza più debole data la totale mancanza di affinità con la magia.

I due protagonisti all'inizio della vicenda si presentano come il ritratto tipico dei *NEET* e degli *hikikomori*, ossia reclusi nell'ambiente domestico da un tempo non ben definito, un ciclo del sonno totalmente rovesciato e con un totale disinteresse nei confronti del mondo esterno, che definiscono addirittura come un "gioco scadente". Inoltre i due, a causa di questa condizione, hanno sviluppato alcune patologie, quali l'agorafobia e una totale dipendenza reciproca. Non possono fisicamente separarsi, in quanto questo provoca in loro un vero e proprio crollo psicologico. Sora è infatti soggetto a delle forti crisi di panico e Shiro rimane completamente paralizzato. La ragione scatenante del loro ritiro sociale in apparenza è l'abbandono da parte dei genitori, ma è necessario specificare però che in entrambi sono poi accennate altre cause che li hanno portati al prendere la decisione di recludersi. Nel corso della storia, in particolare dopo il loro trasporto a *Disboard* i giovani assumeranno il ruolo di eroi ed emergeranno tutte le loro doti e caratteristiche positive.

Sora, il fratello maggiore, a dispetto della sua condizione si rivela una figura particolarmente carismatica, sicuro di sé e eloquente, in grado di manipolare chiunque con la sua dialettica. Queste caratteristiche lo rendono un maestro dei giochi dove la cosa più importante è appunto comprendere il proprio avversario attraverso l'osservazione del comportamento, del

linguaggio e della logica umana stessa. Il tutto è contornato da una grandissima intelligenza, nonostante sia inferiore rispetto a quella della sorella.

Shiro, la sorella minore, è la perfetta controparte di Sora. Essa è dotata di un intelletto sovrumano, con enormi abilità nell'ambito del calcolo e della capacità di simulazione. Viene messa in risalto la sua grandissima competenza con gli scacchi e con i cosiddetti *shooting game*, in quanto perfettamente in grado di predire la traiettoria dei proiettili grazie a precisi e rapidi calcoli. Però ciò che le manca è la capacità di comprendere le emozioni e il comportamento delle persone, ossia il campo dove a eccellere è Sora.

Anche a livello umano Sora e Shiro possono essere considerati due personaggi positivi. Sora, nonostante il suo odio per il genere umano, ha molto a cuore la sorella, la considera la vera speranza dell'umanità e fa di tutto per proteggerla. Lo stesso si può dire di Shiro, la quale prova una fortissima ammirazione nei confronti del fratello. Inoltre i due si affezionano ai vari personaggi che diverranno loro alleati nel corso della storia.

I due a *Disboard* riescono a portare avanti la loro nuova vita con grande successo, arrivando addirittura a ricevere il titolo di sovrani della razza Imanity. Dunque, la ragione per cui Sora e Shiro

sono divenuti *hikikomori* nel mondo "reale" è apparentemente inspiegabile. La risposta ironicamente si può ritrovare in quelle che a *Disboard* sono proprio i loro punti di forza maggiore. Infatti, anche se non è stato ancora esplicitamente spiegato, si può evincere che Shiro ha sofferto di una forma di *ijime* in passato, causata proprio dalla sua grande intelligenza e che sia stata costantemente allontanata e isolata dalle sue coetanee; Sora, grazie alla sua dote di leggere il comportamento umano e quindi per certi versi la società stessa, si rende conto già a una giovanissima età di quanto sia tutto solo una meschina finzione e di come, prima lui e poi sua sorella stessa, non siano adatti ad essa.

Concludendo, la vera peculiarità di quest'opera è ciò che libera i due protagonisti dalla loro situazione di *hikikomori*, ossia il cambiamento dello scenario stesso. Infatti sia *Disboard* che i loro abitanti sembrano essere più in linea con i loro bisogni e soprattutto interessi. Queste importanti caratteristiche permettono ai due ragazzi di interagire nuovamente con la società, fino ad arrivare a una perfetta integrazione. E' quindi un perfetto esempio di come la percezione degli *hikikomori* sia definitivamente cambiata nel corso degli anni, trasformandoli gradualmente da personaggi negativi a positivi, focalizzando gradualmente l'attenzione su quella che è la vera causa del fenomeno, ossia i problemi causati dalla società e in forma più generale addirittura la società stessa.

1.8.3 Altri esempi

Welcome to NHK e *No Game No Life* sono solo due esempi della presenza di personaggi *hikikomori* nel mondo della cultura mediatica pop moderna. Si potrebbero infatti citare migliaia di opere di animazione e non che ritraggono queste persone, sia sotto forma di protagonisti che personaggi secondari, sia in maniera positiva che negativa e, cosa più importante, la cui condizione è data da diverse cause. Arrivano a fornire un quadro particolarmente dettagliato e variegato, persino più di quello accademico.

Qui di seguito ne riporterò alcuni esempi, due legati al fenomeno del bullismo e uno legato da un altro genere di trauma:

- ***Rozen maiden***, opera scritta e illustrata nel 2002 dalla famosa coppia di autrici conosciute con lo pseudonimo di Peach-Pit, vede come protagonista un ragazzo delle scuole medie ritiratosi in seguito ad un episodio di *ijime*.

Sakurada Jun infatti, ha una particolare predisposizione e interesse nei confronti della moda e in particolare del cucito, cosa che gli è costata una crudele derisione da parte dei suoi compagni in seguito alla vittoria di un suo modello ad un concorso scolastico; dopo quell'episodio si è ritirato in completo isolamento nella sua stanza, sviluppando come hobby l'acquisto di oggetti ritenuti sovranaturali su internet per poi restituirli prima della scadenza del periodo di prova, così da non doverli mai realmente pagare. Inizialmente rifiuterà i contatti con tutti e si comporterà in maniera particolarmente scontrosa nei confronti della sorella maggiore Nori la quale, non essendo presenti i genitori perché spesso all'estero per lavoro, svolgerà al meglio delle sue possibilità il ruolo di madre. In lei possiamo riscontrare una forte presenza del concetto di *amae*, in quanto si prende cura del ragazzo senza fare mai veramente nulla per cambiare la sua situazione, mantenendo un carattere molto remissivo nei suoi confronti.

Nel caso di Jun a salvarlo da questa spirale di depressione e rabbia saranno le bambole mistiche chiamate *Rozen maiden*, di cui lui accidentalmente diviene il possessore entrando nel mondo della lotta infinita trattenuta da queste bambole, l'Alice Game. Shinku, la bambola in suo possesso infatti sarà la prima ad accettare il ragazzo per le sue doti di cucito, addirittura lodandole. Shinku spesso paragona il modo di cucire di Jun a un atto di magia o a una meravigliosa melodia interpretata da un musicista con il suo strumento.

La comprensione da parte di Shinku spinge Jun ad acquisire sempre di più fiducia in se stesso e la lotta lo porta anche a interagire con altri personaggi, come ad esempio gli altri possessori delle bambole. Casualmente una di esse si rivelerà proprio una ex compagna di classe di Jun, Kashiwaba Tomoe. Anche lei svolge un ruolo molto importante nella riabilitazione di Jun divenendo una sua cara amica e ammirando la sue capacità. A circa metà dell'anime Jun, grazie al sostegno di tutti i personaggi che lo circondano, è riuscito a sconfiggere parte dei suoi problemi e si reca giornalmente in biblioteca per recuperare il programma perso durante il suo periodo di reclusione, un segno della sua volontà di riprendere la scuola.

Dunque quest'opera, tolta la componente sovranaturale, è la perfetta rappresentazione di quanto in Giappone differire dai canoni tradizionali sviluppando capacità individuali non ritenute idonee, come nel caso di Jun il cucito per un maschio, porti a misure estreme come *l'ijime*. Inoltre offre anche una sorta di panoramica per una possibile via di guarigione, ossia l'affetto dei propri cari e soprattutto l'accettazione per le proprie doti e la propria unicità.

- ***Yamato nadeshiko shichi henge* (ヤマトナデシコ七変化)**, nasce come manga di genere shōjo scritto da Hayakawa Tomoko e pubblicato inizialmente dalla rivista *Bessatsu Friends*³³ nel 2000 per poi essere raccolto in 36 volumi nel 2008 dalla stessa casa editrice Kodansha. In Italia è noto con il nome di "*Perfect Girl Evolution*".

Al centro della storia vediamo Nakahara Sunako, una studentessa liceale che all'inizio della storia sarà trasferita, su richiesta della zia, nella villa di quest'ultima, attualmente abitata da quattro bellissimi ragazzi.

Sunako, due anni prima dell'inizio della vicenda, aveva una cotta per un suo compagno di classe ma è stata brutalmente rifiutata venendo definita *ブス*, ossia un termine dispregiativo traducibile con "brutta". A causa del trauma derivato da questo evento, Sunako si rinchiude sempre di più in se stessa e nella sua camera, smettendo di prendersi cura di se stessa e senza intrattenere più rapporti con gli altri. Diventa una persona quindi una persona particolarmente depressa e disillusa dal mondo esterno, tanto da incolpare Dio per aver ingiustamente diviso il mondo in persone belle e brutte. Sviluppa anche una forte passione per l'horror, in particolare di genere splatter, e l'occulto. I suoi unici "amici"

³³ 別冊フレンド, rivista della casa editrice Kodansha che pubblica di shojo manga fondata nel 1965

divengono Josephine, Hiroshi e Akira, rispettivamente uno scheletro di plastica e due modelli anatomici. Lei stessa col tempo finisce per definirsi una creatura dell'oscurità e deride aspramente le persone che danno importanza al loro aspetto fisico. Nel tentativo di aiutarla ad uscire da questa sua condizione, la zia decide appunto di chiedere aiuto a questi quattro giovani. Con la promessa di non fargli più pagare l'affitto se fossero riusciti nell'impresa di trasformarla in una perfetta signorina, la zia è convinta anche che trovando l'amore in uno di loro Sunako sarebbe riuscita a tornare ad avere fiducia in se stessa.

Purtroppo si rivela un rapporto molto difficile da instaurare, in quanto Sunako inizialmente non riesce nemmeno a guardarli perché troppo "luminosi" per lei e fa del suo meglio per evitarli. Nel corso della vicenda però riesce in parte ad aprirsi e a dimostrare che, sotto un'apparenza trascurata e una bassa autostima, si nasconde una bellissima fanciulla dai forti valori. Persino i quattro si affeziono moltissimo a Sunako, tanto da riconoscere che non è necessario un vero e proprio cambiamento fisico o delle sue passioni, ma solo che le occorre avere più fiducia in se stessa. Nel finale Sunako si confronta finalmente con i suoi demoni in occasione di una riunione di classe. Lì non solo i compagni si scuseranno per non esserle rimasti vicini nel momento del bisogno, ma soprattutto la ragazza perché riesce a rendersi conto che è stato il comportamento del suo compagno di classe ad essere sbagliato. Uscendo elegantemente sotto lo sguardo attonito di quest'ultimo per la sicurezza e bellezza acquisita da Sunako, la fanciulla potrà finalmente iniziare una nuova vita insieme a persone che la accettano così com'è.

- *Ano hi mita hana no namae o bokutachi ha mada shiranai* (あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない) abbreviato più semplicemente in *Ano Hana* è un anime del 2011 che parla della difficoltà di sei ragazzi di superare un grave trauma, la morte della loro amica d'infanzia Honma Meiko, affettuosamente soprannominata Menma.

Il protagonista su cui ruota tutta la vicenda è proprio un *hikikomori* di nome Yadomi Junta, un ragazzino inizialmente molto socievole e solare ma che, rimasto profondamente turbato dalla morte accidentale dell'amica e poi della stessa madre, si rifiuta di andare a scuola e di socializzare con il mondo esterno.

Sarà l'apparizione del fantasma di Menma a spingerlo a reagire e a porre fine alla sua condizione per vedere realizzato l'ultimo desiderio di quest'ultima.

Il fantasma della bambina può essere anche interpretata come una proiezione dell'anima

stessa del protagonista che, dopo tanto tempo di reclusione, è finalmente arrivato alla conclusione del suo percorso interiore di riabilitazione dal trauma, capendo che solo riallacciando i rapporti con i suoi vecchi amici d'infanzia può ritornare alla normalità ed essere nuovamente felice.

1.8.9 L'aspetto fisico

Come ampiamente già illustrato, quando si pensa ad un hikikomori la tipica immagine che viene in mente è quella di una persona molto trasandata, con vestiti sporchi, usurati e generalmente molto sciatti, con una corporatura che può variare dal pesante sovrappeso causato dalla totale mancanza di movimento o il deperimento dovuto alla malnutrizione. Tenendo in considerazione queste caratteristiche stereotipate ormai entrate nell'immaginario comune si nota un altro aspetto interessante in cui si può riconoscere la migliorata immagine degli hikikomori, dato non solo dal graduale cambiamento del punto di vista delle loro storie, ma da come essi vengono rappresentati proprio a livello di fisico.

Tutti i personaggi delle opere prese in considerazione infatti, se analizzati in ordine temporale, acquisiscono caratteristiche fisiche che rende sempre più difficile distinguerli dalle persone considerate "normali".

Partendo dalla figura di Nakahara Sunako, il suo essere hikikomori è riconoscibile da alcuni tratti fisici. Il primo è la mancanza di cura nell'aspetto data dalla frangia così lunga da nascondere i suoi occhi. Il secondo è dato dal suo vestiario, in quanto per la maggior parte della durata della storia indosserà sempre una vecchia tuta da ginnastica. Per darle un aspetto più goffo viene anche generalmente disegnata in versione *chibi* o comunque molto deformata, circondata da un'aura oscura. Nonostante ciò quando l'occasione lo richiede rivela l'aspetto di una bellissima ragazza con pelle chiara, lunghi capelli neri e splendidi occhi viola; l'immagine della tipica *yamato nadeshiko*³⁴ giapponese, da cui l'opera prende appunto il titolo. (Fig.1)

Nell'episodio 17 della versione animata, in seguito a una maratona di film horror con abbuffata di dolci annessa, possiede in particolare l'aspetto tipico dell'immaginario comune nei confronti degli *hikikomori*: piena di brufoli, in sovrappeso e rinchiusa nel buio della sua stanza. Rimane tuttavia una condizione temporanea perché nel corso della puntata le amiche le faranno comprendere l'importanza della cura di se stessi, non tanto per gli altri, ma

³⁴ Espressione giapponese per indicare la donna ideale, solitamente identificata nella perfetta moglie e madre casalinga;

per soddisfazione personale.

Sakurada Jun invece, se preso fuori dal contesto della sua opera, non ha particolari tratti fisici che lo contraddistinguono come *hikikomori*. Si tratta di un normale ragazzino dai capelli castani un po' scompigliati, il cui unico tratto da *hikikomori* è il fatto di indossare per la maggior parte del tempo tute da ginnastica e cercare di camuffarsi quando costretto ad avventurarsi nel mondo esterno. (Fig.2)

A seguire abbiamo però l'esempio portato da Tatsuhiro Satō, il quale invece si rivela, del tutto in linea con lo spirito dell'opera, possedere in tutto e per tutto le caratteristiche fisiche di un tipico *hikikomori*: viene descritto come un uomo dall'aspetto sospetto, con capelli sempre spettinati e degli occhi dall'aria allucinata contornati da profonde occhiaie date dalla mancanza di sonno e dall'uso delle droghe, spesso anche eccessivamente magro per il prolungato digiuno. (Fig.3) A contribuire è anche il suo stesso vestiario, fatto da tute e abiti trasandati; inoltre quando uscirà di casa normalmente indosserà una giacca, un cappello e degli occhiali da sole, un abbigliamento tipico degli *stalker* o comunque di criminali.

Molto simile a Jun è Jinta Yadomi il quale, al di fuori della poca cura dimostrata dai capelli lunghi e spettinati e l'abitudine di cercare di rendersi poco riconoscibile quando esce di casa, non ha particolari tratti distintivi della sua condizione. (Fig.4)

Infine abbiamo Sora e Shiro, i quali non solo non possiedono alcuna caratteristica fisica tipica, se non delle occhiaie sempre presenti sul volto di Sora e solo occasionalmente su quello di Shiro. Tolto questo piccolo tratto sono rappresentati come dei tipici *bishojō* e *bishōnen*³⁵ degli anime moderni. Anche se viene inizialmente menzionato che l'aspetto così infantile di Shiro possa essere dovuto a una mancanza di un adeguata nutrizione. (Fig.5)

³⁵ 美少年 e 美少女, letteralmente "bel ragazzo e ragazza" sono i termini per indicare gli stereotipi di bellezza tipicamente giapponesi moderni; nel caso degli uomini il canone corrisponde a ragazzi alti, magri e dai tratti femminili mentre, nel caso delle donne, semplicemente si indica belle ragazze di età che può variare dai 14 ai 17 anni circa.



Fig.1: Nakahara Sunako



Fig.2: Sakurada Jun



Fig.3: Tatsuhiro Satō



Fig.4: Yadomi Jinta



Fig.5: Sora e Shiro

1.10 Malattia mentale o particolare ribellione?

Partendo dal presupposto che ogni singolo caso è differente, si possono trarre diverse conclusioni da quanto analizzato finora.

Per prima cosa, sicuramente lo status di *hikikomori* è da considerarsi ufficiosamente una sindrome culturale, nata sia dall'incapacità della società giapponese di adattarsi alla globalizzazione e al desiderio di individualità che ne è derivato. O più precisamente, dal

fallimento nel valutare l'opzione che proprio questa condizione sia una risposta al cambiamento delle dinamiche globali, l'annuncio di quelle che sarebbero divenute le nuove dinamiche socio-economiche.

E' Ishikawa Ryoko ³⁶ a fornire un'idea molto particolare dopo aver condotto una serie di interviste a persone che hanno definito volontariamente se stesse come *hikikomori* e a portare poi alla formulazione di questa teoria. Secondo queste persone la condizione non è altro che parte di un percorso più profondo intrapreso dall'individuo, il quale passa prima dal ritiro scolastico, per poi divenire *NEET* e infine *hikikomori*. Tipicamente si penserebbe che la semplice reintegrazione nel mondo scolastico o economico sia la soluzione più efficace, ma questo elimina completamente il lato emotivo e non risolve il problema alla radice. Quindi Ishikawa preferisce seguire un diverso approccio: non definisce questa condizione come qualcosa di statico, ma come un radicale processo di ricerca personale a lungo termine. Continuando a porsi domande su se stesso e sugli obbiettivi che desidera veramente raggiungere, l'individuo gradualmente comprende che una vita fatta dalla classica carriera voluta dalle normative sociali tradizionali è fuori questione. Per questa ragione compiono poi un percorso fatto di tentativi, partendo per esempio dalla ricerca di diversi lavori part-time, trasformandosi nei cosiddetti *furitā* fino a fare ritorno nella società, rimanendo per alle proprie condizioni e demolendo gradualmente vecchi stereotipi e valori.

Anche i media hanno accettato e compreso questo processo, passando dal dipingere gli *hikikomori* come dei pericolosi potenziali criminali, a una gioventù che attraverso una forma di ribellione perfettamente in linea col carattere giapponese si contrappone al modello sociale ormai obsoleto. La cosa ha ovviamente portato a un miglioramento della loro immagine pubblica, esattamente come è accaduto, ad esempio, agli *otaku*.

Ciò non significa che non si tratti di una forma a suo modo estrema di ribellione e che sia un fenomeno del tutto positivo, in quanto è comunque frutto di disagi che in casi estremi possono portare a gravi danni psichici permanenti e, nella peggiore delle ipotesi, al suicidio. Inoltre, bisogna prendere in considerazione due veri e allarmanti problemi della società giapponese: il calo delle nascite e il conseguente invecchiamento della popolazione. Tatsuo Saito ³⁷ a riguardo afferma che:

³⁶ Laureata alla scuola specialistica di scienze sociali della *Tokyo metropolitan university*

³⁷ Direttore della ricerca all'*economic and social research institute*, ufficio del gabinetto

"C'è la possibilità che emerga una società di hikikomori nei prossimi venti o trenta anni. Quando arriverà quel momento, il problema di fornire le pensioni a queste persone che non hanno mai pagato le tasse aumenterà." ³⁸

Nonostante questo allarmante quadro non è comunque giustificabile ritenere gli *hikikomori* come degli individui pericolosi. In definitiva, è possibile arrivare alla conclusione che le persone definite *hikikomori* abbiano sofferto di una forma di panico morale. Ripercorrendo la loro storia possiamo infatti riconoscere in maniera chiara e lampante i cinque stadi della costruzione del panico morale elaborati da Cohen. ³⁹ L'ultimo stadio, quello dell'adattamento della società, si può dire che sia tuttora in corso.

³⁸ Discussion paper n.152 "The ESRI Short-Run Macroeconometric Model of Japanese Economy (2005 version) -Basic Structure, Multipliers, and Economic Policy Analyses", Economic and Social Research Institute (ESRI), 2005

³⁹ Vedi capitolo 5

CAPITOLO 2

NEET e *furītā*

2.1 Disoccupazione e precariato

Il tasso di disoccupazione giapponese è rimasto basso per un lungo periodo di tempo, soprattutto se comparato con gli altri paesi sviluppati. Purtroppo, con lo scoppio della *bubble economy*, è andato ad aumentare esponenzialmente all'inizio degli anni '90, raggiungendo nel 2002 un livello del 5,4%. La categoria più toccata da questo fenomeno è quella dei giovani, in particolare quelli compresi in un'età tra i 20-24 anni, con un picco del 12,8% nel 2003, 25-29 anni del 7,1% e 30-34 anni del 5,8%. Secondo l'OECD ⁴⁰ la forza lavoro composta da giovani negli ultimi dieci anni è diminuita di circa 1,500,000. Un così alto tasso di disoccupazione ha portato diverse conseguenze, sia di natura sociale che economica. Una di queste è la nascita di una categoria dei cosiddetti *freeters*, in giapponese storpiato in *furītā*. Nell'edizione del 2004 del *White paper on labor economics* del Ministero della salute e lavoro riporta che il numero dei *furītā* si è moltiplicato, raggiungendo cifre di circa 2,170,000 nel 2005 rispetto al 1,010,000 del 1992. La disoccupazione di coloro che desiderano trovare lavoro è riconosciuto come un grosso problema sociale, ma lo è altrettanto la condizione di persone che non solo sono senza lavoro, ma che hanno completamente perso la volontà di cercarne uno. Essi vengono classificati come parte della non-forza lavoro insieme alle casalinghe, gli studenti e gli anziani. Questa categoria di persone si differenzia dai *furītā* e vengono riconosciute con l'acronimo di *NEET*, ossia "*not (engaged) in education, employment or training*".

Ad entrambe le categorie è fortemente legato anche il fenomeno del precariato. Il termine, nato originariamente in Francia negli anni '80, usato per definire i lavoratori stagionali non tutelati, ha portato alla nascita di una nuova vera e propria classe. Con la sua diffusione a livello globale, assume diversi connotati in base al paese in cui viene utilizzato. Per esempio, in Italia, il termine indica cottimisti e lavoratori casuali, con un introito molto basso e che considerano questa condizione come la "normalità". In Giappone il fenomeno del *purekariāto* (プレカリアート) è un termine entrato nell'immaginario comune relativamente di recente rispetto al resto del mondo. E' divenuto popolare in particolare grazie al lavoro portato avanti

⁴⁰ Acronimo di Organization for Economic Cooperation and Development;

da Amamiya Karin ⁴¹, la quale riporta nei suoi scritti le sue stesse esperienze come *furitā*. Spesso il precariato viene affiancato al fenomeno dei *working poor* (ワーキングプア), divenuto oggetto di discussione dopo la messa in onda, sull'ente televisivo NHK, del documentario sull'argomento nell'estate del 2006. Gli appartenenti a questa categoria si differenziano dai precari perché vengono inclusi coloro che riescono a mantenere un impiego, anche di tipo indeterminato, ma il cui stipendio però è troppo basso e li mantiene costantemente sulla soglia della povertà. Quindi non necessariamente un *working poor* ha una posizione di lavoro non permanente. In contrasto, un precario non lo è necessariamente solo sul posto di lavoro, ma che ha anche condizioni di vita precarie. Per certi versi, anche i *salaryman* si potrebbero considerare precari, date le condizioni in cui sono costretti a lavorare. Tuttavia, essi possono contare sulla protezione di una struttura legislativa solida. Perciò, il lavoro precario indica non solo un tipo di impiego poco pagato, instabile, che non offre alcun tipo di vantaggio e soffre anche della mancanza di tutela da parte dello stato. In realtà non si tratta di un discorso del tutto nuovo, ma è la nascita di una nuova categoria di precari ad allarmare il Giappone moderno. Si tratta dei *kōgakureki wākingu pua* (高学歴ワーキングプア), i lavoratori poveri con un alto grado di istruzione. Essi sperimentano una forte differenza tra lo status che dovrebbero avere date le qualifiche scolastiche acquisite negli anni e le loro reali condizioni di lavoro. Con uno stipendio sufficiente a malapena a mantenersi, senza possibilità di mettere dei risparmi da parte per un ipotetico futuro, sono portati a una condizione di vita estremamente precaria.

In questa sezione verranno analizzate le caratteristiche tipiche di entrambe le categorie, focalizzandosi sul tema dell'ingiustizia sociale che stanno vivendo.

2.2 Definizioni e caratteristiche

2.2.1 NEET (ニート)

Il termine non è stato coniato in Giappone, ma bensì nel Regno Unito. Viene utilizzato per la prima volta nel 1999 in un rapporto intitolato "*Bridging the gap: new opportunities for 16–18 year olds not in education, employment or training*" prodotto dall'ufficio del gabinetto del governo britannico. In esso, per *NEET* si intendevano i giovani in età compresa tra i 16-18

⁴¹ Nata il 27 gennaio 1975 a Takikawa, nell'Hokkaido, è una scrittrice e attivista per i diritti dei lavoratori. I suoi scritti l'hanno portata a vincere il "premio del congresso giapponese dei giornalisti";

anni, i quali non intraprendevano nessuno dei tre possibili percorsi di vita: proseguire gli studi, praticare un *internship* professionale o ricercare un lavoro in maniera attiva. Negli UK i *NEET* sono il risultato di una struttura sociale e gerarchica molto forte, cosa che condivide con il paese nipponico, dove la famiglia e l'educazione ricevuta sono fattori molto importanti per l'identità sociale dell'individuo. In Giappone, tuttavia, il termine ha una connotazione differente, partendo dall'ampliamento della fascia d'età d'appartenenza, arrivando ad includere persone fino ai 34 anni. La principale ragione è che il termine ha incluso nel tempo concetti quali disoccupazione, lavoratori scoraggiati e marginalizzazione sociale. E' anche necessario tenere conto del progressivo invecchiamento della popolazione, che porta inevitabilmente all'innalzamento dell'età di appartenenza. Inoltre nello stato britannico si tende a includere anche i disoccupati alla ricerca di un impiego, mentre il Giappone li si esclude. Il non inserire questi ultimi, porta l'opinione pubblica ad etichettarli aspramente come persone pigre, viziate e indisciplinate. Altri, invece, prendono le loro difese focalizzando l'attenzione sulle difficoltà che sono costretti a incontrare per trovare un impiego. Nonostante si tratti di opinioni estremamente discordanti, hanno in comune il fatto che siano affermazioni fatte senza dei veri valori empirici o testimonianze. Persino gli studi accademici inizialmente sono spesso stati relegati a delle semplici interviste a un numero estremamente ristretto di giovani disoccupati, circa 100 soggetti. Questo non significa che non si sia riusciti ad arrivare a elaborare alcune importanti informazioni al loro riguardo:

- In proporzione è maggiore il numero di *NEET* come diplomati alle scuole medie e coloro che si sono ritirati dalle scuole superiori;
- Molti *NEET* non hanno amici e hanno diversi problemi di comunicazione perché socialmente emarginati;
- Il tasso di giovani disoccupati tende ad essere più alto nelle zone dove è maggiore la presenza di nuclei famigliari con basso reddito;
- Vi è una propensione maggiore nel divenire *NEET* nelle aree dove il tasso di disoccupazione è alto;

Innanzitutto, quando si parla di giovani disoccupati è necessario fare adeguate distinzioni, che portano alla formazione di tre diverse categorie:

- **Job seekers:** Le persone appartenenti a questa categoria desiderano trovare un impiego e si impegnano in maniera attiva. Nel 2002 contava circa 1,285,000 di individui. Circa il 40% degli appartenenti ai *Job seekers* hanno ricevuto un'educazione più completa.
- **Non seekers:** Persone che desiderano trovare lavoro ma che, per qualche ragione, hanno smesso di cercarlo. Data questa mancanza di volontà solitamente non sono inclusi nella categoria dei disoccupati, bensì in quella della non-forza lavoro. Anch'essi nel 2002 hanno visto un enorme aumento fino ad arrivare a 422,000. In questa categoria rientrano persone che non trovano lavoro a causa di ferite o malattie (24,4%), che non riescono a trovare nessun genere di impiego (12,6%), non hanno la fiducia nelle loro capacità lavorative (9,9%) e che non hanno prospettiva di trovare un buon lavoro (9,6%). Circa il 70% ha comunque lavorato almeno una volta nella propria vita.
- **Discouraged:** L'ultima categoria include persone che non solo non sono attive trovare un lavoro, ma che non hanno nemmeno alcun desiderio di farlo. Il loro numero varia tra i 420,000 ai 450,000.

Prendendo in esame le categorie sopra descritte, si può evincere che i *NEET* giapponesi rientrino nella seconda e terza categoria, raggiungendo un numero di circa 847,000 individui solo nel 2002. Non solo si tratta di persone senza desiderio di lavorare ma che faticano molto a sposarsi. Ma, per come è strutturata la società giapponese, non è una sorpresa. Infatti spesso i matrimoni avvengono tra colleghi incontrati nella stessa azienda. Il mancato impiego porta a perdere la possibilità di incontrare un potenziale partner e ciò, per conseguenza, all'inevitabile aumento del crollo della natalità, uno dei problemi fondamentali che il paese sta affrontando. Un fattore che influenza molto la tendenza a divenire *NEET* è la provenienza della persona. Secondo la costruzione fatta dai media negli anni '90 e il primo decennio degli anni 2000 un *NEET* può permettersi di divenire tale perché mantenuto dalla propria famiglia. Ad alimentare questa convinzione è anche che, inizialmente, la maggior parte dei giovani senza impiego apparteneva a famiglie con un reddito alto. Gli appartenenti a nuclei famigliari con basso reddito non possono permettersi questo lusso. Ma si tratta di una situazione che è andata gradualmente cambiando. All'inizio degli anni 2000 la percentuale di disoccupati appartenenti a famiglie facoltose era diminuita dal 23,0% registrato nel 1993, al 14,4%. Nel 2002 ha avuto una rapida ascesa, raggiungendo quasi il 40%. Con la crescente richiesta di lavoratori sempre più qualificati, solo le famiglie più facoltose possono permettere ai figli l'accesso a studi superiori. In aggiunta, dai giovani nati da famiglie povere non ci si aspetterà mai di trovare un

impiego particolarmente redditizio, portandoli a perdere il desiderio di trovare lavoro.

Nel mercato del lavoro giapponese, i posti di lavoro con alti e stabili stipendi solitamente sono dedicati a giovani uomini appena laureati o lavoratori più anziani che fanno parte dell'azienda già da molti anni. Nel caso però di persone che non solo mancano di esperienza, ma la cui disoccupazione dura da molto tempo, sono viste in modo negativo dai potenziali datori di lavoro. Potrebbero infatti essere portati a pensare che la situazione sia nata a causa di una mancanza di capacità dell'individuo, cosa che porterebbe i titolari ad essere restii ad assumerli. L'educazione gioca un ruolo altrettanto importante nella psicologia e nell'entusiasmo. Coloro che possiedono un qualche genere di titolo di studio, che sia universitario o anche solo di scuola superiore, saranno più tendenti a voler trovare un impiego, cadendo quindi nella prima categoria di disoccupazione, rendendoli esclusi dall'essere definiti *NEET*. Il 78% dei *non seekers* che possiede un titolo di laurea, afferma con ottimismo che prima o poi riuscirà a trovare un impiego. Il 32% dei semplici diplomati alle scuole superiori non sono certi di riuscirci. Per quel che riguarda ad esempio studenti del liceo rinunciatari, sarà più probabile vederli appartenere alla terza categoria, i *discouraged*.

Nonostante sia più alto il tasso di uomini rispetto alle donne, le ragioni per cui una buona fetta decida di non avere più desiderio di lavorare è evidente. Spinte dalla società stessa a divenire madri e casalinghe, hanno anche uno stipendio generalmente minore rispetto ai loro colleghi uomini. Questo genere di trattamento disuguale molto spesso scoraggia il sentimento di volersi impegnare da parte della categoria femminile. I *NEET* spendono il loro tempo in modi differenti, anche a seconda del genere. Nel caso delle donne, esse spendono circa 5 ore al giorno a occuparsi della casa e dei bambini. Gli uomini invece hanno circa otto ore al giorno di tempo libero, 2,5 ore in più rispetto alle donne *NEET*. Spendono circa anche 30 minuti in più per dormire, mangiare e per la cura della persona rispetto alla loro controparte femminile.

Il problema della disoccupazione e dei *NEET* non è di esclusiva giapponese. Altre nazioni asiatiche ne soffrono, come ad esempio la Corea e la Cina. In Corea, nel 2006 la percentuale di occupazione giovanile era del 27,2%, estremamente basso se comparato con la media del 43% dell'OECD ⁴². In Cina, secondo il Ministero del Lavoro e Sicurezza Sociale, nel 2009, il 70% della forza lavoro disoccupata era composta da giovani laureati. Ma è un problema riscontrabile anche nei paesi europei, come ad esempio il Regno Unito, dove nel 2003 il 24,5% della popolazione tra i 16 e 18 anni non frequentava la scuola o lavorava. Persino negli USA, grande potenza mondiale, nel 2001 ha visto una proporzione di *NEET* del 9%. Nel 2002

il numero di disoccupati giovani ha raggiunto cifre che arrivano circa a 2,132,000, numero che si avvicina molto a quello dei *furītā*. Si tratta di un aumento estremamente vertiginoso rispetto ai 1,307,000 registrati nel 1992 subito dopo il collasso della *bubble economy*, destinato comunque ad aumentare. Nel 2017 l'OECD ha espresso preoccupazione per l'alto numero di *NEET*, arrivato alla cifra di 1,700,000 nel 2015, circa il 10% della popolazione.

2.2.2 *Furītā* (フリーター)

Per quanto riguarda i *furītā*, ci si riferisce a giovani che non trovano impiego come *seishain* (正社員) ossia un lavoratore di ruolo a tempo pieno, ma sopravvivono con lavori part-time dopo aver completato o lasciato la scuola, che sia essa superiore ma anche l'università. A differenza del termine *NEET*, nato in Europa, questo termine ha origine autoctone, alla fine degli anni '80, usato per la prima volta dalla rivista *From A* ⁴³. È formata dall'unione dei termini inglesi "*freelance*" e "*Albeiter*" ⁴⁴. Nel corso del tempo sono state elaborati due tipi di definizioni correlati a questo termine, estremamente simili tra loro ma con una sostanziale differenza. Il primo è stato elaborato nella *white paper on labour economy* e li definisce come:

"Lavoratori part-time o disoccupati e che desiderano solo lavorare in modo saltuario. Sono esclusi studenti e casalinghe." ⁴⁵

Prendendo come riferimento questa definizione, nel 2003 la categoria contava circa 2,090 milioni di individui. La seconda definizione è data dal *white paper on national life*, simile in tutto e per tutto, a parte l'includere persone che desideravano trovare ogni genere di lavoro, raddoppiando il numero a circa 4,170 milioni di giovani ⁴⁶. Quest'ultima potrebbe essere quasi considerata una sovrastima, ma in realtà riflette perfettamente la condizione dei giovani disoccupati. Il lato negativo di queste definizioni è che non tengono conto dell'invecchiamento della categoria, prendendo in considerazione solo persone dai 15 anni

⁴³ Giornale di annunci lavorativi gratuito che si può trovare comunemente nelle stazioni della metropolitana;

⁴⁴ Termine di origine tedesca, utilizzato poi nello slang studentesco per indicare i lavoratori part-time o a breve termine.

⁴⁵ WPLE, 2004.

⁴⁶ WPNL 2003.

fino a un massimo di 34 anni. Ma già dal 2004 più della metà della popolazione *furītā* era di un'età superiore ai 25 anni.

Nel corso degli anni sono state riconosciute tre tipologie di *furītā* in base alle motivazioni che li ha portati a questa condizione:

- ***Moratorium type***: vedono l'essere *furītā* come una condizione temporanea, poiché non desiderano ancora fare parte attiva del mondo del lavoro. Sperano anzi che quel momento arrivi il più tardi possibile. A dispetto dall'immaginario comune, fanno fa parte di questa categoria solo il 14,9% dei *furītā*;
- ***Dream-chaser type***: Desiderano intraprendere una determinata carriera e non sono disposti a scendere a compromessi. Per questa ragione continuano a lavorare part-time fino a quando non saranno in grado di intraprendere il percorso da loro desiderato;
- ***No alternative type***: Li appartenenti a questa categoria non avevano alcun desiderio di divenire *furītā*, ma le circostanze non hanno lasciato loro altra scelta. Questa è la sezione più ampia in assoluto, la quale conta il 72% dei giovani lavoratori;

Kosugi Reiko ⁴⁷, nella sua ricerca condotta nel 2008, compara la tendenza dei giovani di saltare da un lavoro part-time all'altro in Giappone con altre undici nazioni europee. È risultato evidente come essa sia molto più alta in Europa. Nonostante ciò, l'allarmismo dimostrato dal popolo giapponese è nettamente superiore. La teoria portata avanti dalla ricercatrice è che la causa sia dovuta a una differenza culturale. In Giappone, il mantenere la prolungata centralità dell'impiego a lungo termine, ha portato a una situazione dove coloro che falliscono nel suo ingresso sono considerati di livello nettamente inferiori. Come se si trattasse di una malattia contagiosa, era necessario tenerla lontana da un sistema considerato, per un lunghissimo periodo di tempo, puro e perfetto. Dopo circa un decennio, la situazione non è differente. Esaminando i dati emessi dall'OECD riguardanti il 2016, è evidente come il Giappone abbia ancora un tasso di disoccupazione giovanile molto basso, di circa il 4,7%, se comparato con il resto del mondo. (Fig.6) Allo stesso modo rimane però molto alto il numero dei quali è si impiegato, ma solo a livello irregolare o come part-time. (Fig.7)

⁴⁷ Nata nel 1952, è la direttrice del *Japan Institute for Labour Policy and Training*;

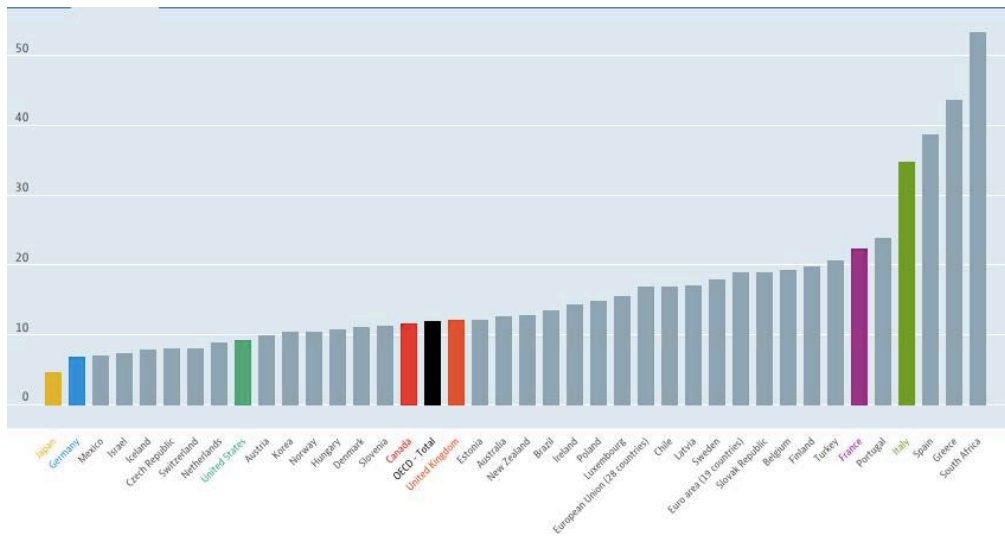


Fig.6
Tasso di disoccupazione nel 2016

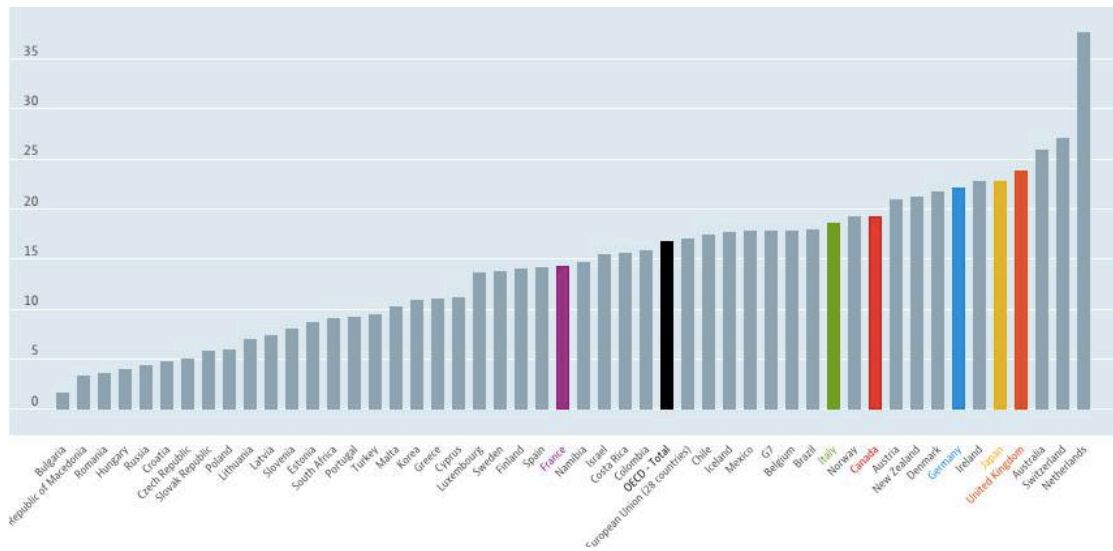


Fig.7
Tasso di lavoratori part-time nel 2016

2.2.3 Lati positivi e non

Dall'esterno potrebbe sembrare che la vita dei *NEET* e dei *furītā* sia un sogno, un moderno stile da Peter Pan: nessuna responsabilità e moltissimo tempo libero per coltivare i propri hobby, eternamente giovani e senza pensieri. Tuttavia, si tratta di una visione datata e semplicistica. È indubbio che, nei momenti di massimo splendore della *bubble economy*, i media fossero pieni di storie sugli eccessi della vita del *furītā*. Giovani che lavorano part-time per diversi mesi, lasciando il lavoro di punto in bianco per viaggiare e divertirsi fino a quando, una volta esauriti i soldi, riprendere a lavorare, in un circolo continuo leggero e pieno di libertà. Molti in ciò hanno anche visto una forma di ribellione allo stile di vita dei *salary man*. Ma negli ultimi venti anni non è più così per la maggior parte dei giovani. Infatti, come riportato nella precedente sezione, sono per lo più quelli che finiscono per rimanere incastrati in questo stile di vita, grazie al quale riescono a malapena a sopravvivere. Infatti le aziende tendono ad assumere senza problemi solo chi ha lavorato come *furītā* al massimo per un anno, a differenza di chi lo è stato per un lungo periodo di tempo. Coloro che rimangono attaccati alla vecchia visione finiscono anche per non prendere quasi per nulla in considerazione gli aspetti psicologici dei diretti interessati, e falliscono nel considerare la visione a lungo termine. Ne sono un esempio la pesante pressione data dalle altissime aspettative, sia da parte della famiglia che della società stessa. Un altro aspetto negativo è dato appunto dalla soddisfazione lavorativa. Con l'avanzare dell'età, in particolare nella struttura gerarchica delle aziende giapponesi, è normale aspettarsi un avanzamento di carriera e un conseguente aumento dello stipendio. O perlomeno è così nel caso dei lavoratori a tempo pieno, non nel caso dei part-timer. *L'UFJ sogo kenkyusho* riporta che, nel 2004, il reddito medio annuo di un lavoratore a tempo pieno in età tra i 15 e 34 anni è di circa 3,847,000 di yen ⁴⁸, mentre quello di un lavoratore part-time nella stessa fascia d'età è di 1,058,000 yen annui ⁴⁹. In sostanza si parla di un reddito circa 3,7 volte più alto. All'inizio non si tende a non darci peso, ma quando si vede aumentare il divario di stipendi e posizione tra i vari coetanei, si inizia a provare un fortissimo senso di insoddisfazione. Questo porta, per conseguenza, a sentimenti negativi come depressione e instabilità emotiva. Ma l'influenza non è solo a livello interiore, si vede anche nelle interazioni sociali e nello stile di vita. Coloro che hanno avuto o stanno vivendo la situazione di *furītā* tendono a sposarsi sempre più tardi. Ciò non è solo dovuto all'instabilità

⁴⁸ All'incirca 29,400 euro;

⁴⁹ Circa 8,108 euro;

economica ma anche un fattore sociale. In Giappone infatti è ancora forte la visione secondo cui un uomo deve avere un buono stipendio e posizione lavorativa, altrimenti non verrà considerato un buon candidato da parte delle famiglie. Inoltre un *furttā* non ha diritto a benefici o ferie pagate, e a malapena la metà di loro possiede un'assicurazione sanitaria nazionale o contribuisce al fondo pensioni. La maggior parte non può nemmeno permettersi un appartamento nelle metropoli, dove un affitto mensile minimo è di 70,000 yen anche per un piccolo monolocale, con la conseguenza di dover rimanere dipendenti dai genitori.

Indubbiamente esistono ancora giovani che hanno scelto questo stile di vita per i motivi sopraelencati. Però i media e governo si sono concentrati quasi esclusivamente su di loro ed è con la loro immagine hanno diffuso il fenomeno, oscurando la situazione di disagio in cui molti sono costretti a vivere.

2.3 Cause: economia, famiglia e sentimenti

- **I cambiamenti economici:** Il Giappone, dopo la guerra, è stato in grado di costruire una vera e propria potenza economica mondiale. Ciò è stato possibile anche grazie al forte temperamento della sua popolazione, che ha lavorato senza sosta per decenni, sviluppando un sistema molto efficace. Il fattore alla base è il forte senso di appartenenza, definito *ba* (場). Riuscire a trovare un *ba* sicuro è la chiave per il successo economico, il senso di appartenenza e di conseguenza l'identità individuale. L'importanza di questo concetto in Giappone è evidente dal modo in cui le persone si rapportano a una determinata organizzazione. Per questa ragione, nel caso dell'azienda, in giapponese *kaisha* (会社), è sottinteso un valore sociale non presente nel concetto occidentale del termine. I membri della *kaisha* non sono semplici impiegati legati a un contratto. Viene intesa più come una "comunità", a cui la persona appartiene e che di fatto diviene il centro del suo mondo, una vera e propria famiglia. È stata proprio questa forte dedizione ad aiutare la crescita economica del paese. Le persone venivano ricompensate dei loro duri sforzi con il senso di sicurezza e appartenenza di un posto di lavoro sicuro a vita. Partendo da questo presupposto la transizione dalla scuola al lavoro negli anni '60 è stata particolarmente lineare, portando alla creazione dell'attuale classe borghese. Il tipo di impiegato nato dal principio del *ba* e delle possibilità della *bubble economy* è il *salaryman* (サラリーマン). Esso è il simbolo di una *akarui seikatsu* (明るい生活), la cui presenza comportava in un

nucleo familiare la stabilità economica e sociale. E' perciò divenuto il simbolo del raggiungimento di obiettivi e aspirazioni. Se i giovani giapponesi volevano entrare a far parte di questa categoria, dovevano semplicemente seguire il percorso prestabilito con i giusti tempi. Storicamente, negli anni '70 e '80, la transizione dell'economia verso il modello globale attuale ha portato, nel mondo, all'aumento della richiesta di lavoratori con un livello di educazione sempre più alto e specializzato. La natura delle aziende giapponesi, di formare internamente i propri impiegati a prescindere dall'educazione ricevuta prima dell'assunzione, ha protetto i giovani da questa tendenza internazionale per circa un decennio. Ma con la crisi economica degli anni '90 si è arrivati a una restrizione della pratica applicando un cambio di approccio, con una selezione sempre più attenta e precisa. Per esempio, nel caso dei salari e delle promozioni per i lavoratori regolari si è passati a un sistema di *seikashugi* (成果主義) ⁵⁰. E' stato adottato anche il *shinjidai no nihonteki keiei* (新時代日本の経営) (Sistema di amministrazione giapponese della nuova epoca), il quale divide i lavoratori in tre categorie:

- Impiegati a lungo termine, considerati il cuore pulsante dell'azienda;
- Professionisti altamente specializzati con contratti ben definiti a termine;
- Una forza lavoro flessibile per il lavoro più semplice e quotidiano;

A subire più danni da questo cambio di direzione sono stati i giovani diplomati solamente al liceo e ancora di più i rinunciatari. Inoltre il Giappone ha a che fare con due particolari tipologie di impiegati. I primi, con la cosiddetta generazione dei *baby boomers*, nati dopo la seconda guerra mondiale. Il secondo con i loro figli, nati negli anni '70 e conosciuti come *shinjinrui* (新人類), letteralmente la nuova umanità. I primi hanno vissuto in un momento di ricostruzione, dove grazie al duro lavoro e alla collaborazione sono riusciti a guadagnarsi un posto stabile a vita. I secondi, invece, sono nati in un'epoca di prosperità economica dove lavoro e occasioni di carriera non mancavano, e non era strettamente necessario completare le scuole per usufruirne. Ai loro occhi il duro lavoro per il bene dell'azienda iniziano ad essere dei concetti estranei. Desiderano soprattutto viaggiare e prendono a modello l'America. L'impegno che però hanno preso le aziende di caricarsi a vita di queste figure si è rivelata un'arma a doppio taglio. A causa della crisi economica, essi sono divenuti un grosso peso sul

⁵⁰ Letteralmente "pagamento a prestazione", indica la promozione del lavoro in base all'impegno e alla prestazione;

bilancio economico delle aziende, cosa che ha porta quest'ultime ad assumere sempre meno personale giovane a tempo pieno per riuscire ad arginare i costi. È infatti empiricamente comprovato che maggiore è il numero di lavoratori di mezza età, maggiore sarà la tendenza delle aziende di non assumere personale nuovo e giovane. Shimasawa Manabu, professore di politica sociale dell'università di Akita afferma infatti che:

"Il Giappone ha la peggiore ineguaglianza generazionale al mondo. [...]"

*Ha perso la sua vitalità perché la vecchia generazione non vuole saperne di farsi da parte, permettendo ai giovani di avere un'occasione per accettare nuove sfide a crescere. [...]"*⁵¹

Prosegue affermando che sono moltissime le corporazioni che assumono troppi giovani sottopagati, forzandoli in pratica a sostenere sulle proprie spalle i costi di mantenimento dei lavoratori più anziani. Molti, studiosi e non, sono portati a pensare che quando sarà il momento per la generazione più anziana, quella dei primi *baby boomers*, di andare in pensione il problema si risolverà e le aziende potranno tornare ad assumere attivamente. Purtroppo si tratta di una visione estremamente semplificata e utopistica. Infatti nel 2004, le leggi sul lavoro vengono emendate per permettere alle compagnie di dare ai lavoratori part-time uno stipendio inferiore e minori benefici. Questo in risposta a una richiesta delle aziende per potersi mantenere competitive a livello mondiale. L'emendamento venne promosso dal primo ministro del tempo Junichiro Koizumi, per rendere l'economia giapponese più flessibile e rapida nella risposta ai cambiamenti globali. Una decisione del genere ha portato inevitabilmente a un aumento smisurato di assunzioni di lavoratori temporanei. Nel 2010 i lavoratori irregolari contavano il 38.7% della forza lavoro totale, di cui il 22,9% erano lavoratori part-time. Un altro fattore che ha portato l'aumento dei *furītā* è il cambio delle dinamiche scolastiche. In passato studiare a livelli alti, come quello universitario, era un sogno per pochi che potevano contare sul sostegno economico necessario. Oggi si tratta quasi di un percorso altamente consigliato, se non obbligato nella maggior parte dei casi. Le persone con un'istruzione di livello superiore sono preferite dalle aziende, arrivando quindi a non assumere più coloro che non riuscivano a completare le scuole superiori. Ciò non significa che i laureati godano di una posizione migliore, in quanto nel corso del tempo si è arrivati a un surplus di lavoratori qualificati rispetto alle posizioni. In un articolo del *Japan times* viene riportata la testimonianza di Horie Kenichi, un brillante ingegnere

⁵¹ New York Times, Martin Flacker, 27 gennaio 2011; Link: <https://www.nytimes.com/2011/01/28/world/asia/28generation.html>;

automobilistico, spesso premiato per il suo talento. Nonostante le sue comprovate abilità, sopravvive con contratti a tempo determinato, senza nessuna sicurezza di assunzione effettiva e pagato con metà dello stipendio dei suoi colleghi più anziani. Dopo circa un decennio in questa situazione, Kenichi si è ritrovato a dover abbandonare il paese in cerca di occasioni migliori, che poi troverà in Taiwan. Con amarezza il giovane afferma:

"Le aziende giapponesi stanno sprecando i loro giovani per proteggere i lavoratori più anziani. [...]"

Mi hanno chiuso la porta in faccia. A Taiwan, al contrario, mi ripetono come io abbia il curriculum perfetto." ⁵²

Anche se è diventato più difficile, non è del tutto esatto affermare che è impossibile trovare un lavoro a tempo pieno e indeterminato. È possibile trovarlo se non si tiene conto delle condizioni di tale impiego. Infatti nel corso degli anni le ore di lavoro per un giovane impiegato sono andate ad aumentare sempre di più, insieme al carico di lavoro. Ma come questi aumentano, i benefici e gli stipendi continuano a diminuire. Di conseguenza, i posti di lavoro con delle buone condizioni, come lo possono essere gli impieghi nel settore pubblico, sono sempre più ambiti e coloro che falliscono nella selezione preferiscono impieghi part-time in attesa di una nuova occasione.

- **La famiglia e la scuola:** Altre cause si possono riscontrare nelle dinamiche familiari e scolastiche, che possono essere sia di natura economica che emotiva. Per esempio, nelle famiglie a reddito basso, se il capofamiglia finisce per andare in pensione o per qualche altra ragione non è più in grado di lavorare, sarà compito del figlio trovare in fretta un impiego, sia anche esso part-time. A volte però non è possibile riuscire a far coincidere impegni scolastici e lavorativi, quindi il giovane potrebbe trovarsi costretto a lasciare la scuola, precludendosi per certi versi un futuro impiego più redditizio. Infatti i lavori part-time generalmente non permettono lo sviluppo di competenze richieste dalle grandi aziende. Per questa ragione, l'unica alternativa è continuare a intraprendere questo genere di impiego. Non è raro nemmeno che, anche una volta entrati in università, sia richiesto dalle condizioni familiari di pagare le proprie spese scolastiche in maniera autonoma. In Giappone, una larga parte dell'educazione di livello universitario è di tipo privato, perciò

⁵² Ibid;

spesso le rette possono gravare molto sul bilancio familiare. La pressione e il peso della responsabilità rendono l'esperienza universitaria spiacevole, rendendo il lavoro part-time e la disoccupazione una piacevole via di fuga. Tuttavia non si tratta sempre solo di un fattore economico. A volte, i membri della famiglia non sono in grado di sostenere emotivamente i propri figli al meglio. Non essendo stato un compito particolarmente difficile per loro trovare una posizione lavorativa stabile, spesso i genitori non riescono a comprendere la difficile situazione del mercato con cui i figli devono avere a che fare. Per la generazione più anziana, l'idea di successo è spesso rappresentata dal potersi permettere le cosiddette tre K, che stanno per *kuruma* (車) (*automobile*), *kaden* (家電) (*elettrodomestici*) e *kaigai ryoko* (海外旅行) (*viaggi all'estero*). Scambiando la loro esitazione e paura per pura pigrizia, finiscono per mettere i giovani sotto pressione, influenzandoli negativamente. Al contrario, altri finiscono per essere troppo viziati dal nucleo familiare. Venendo convinti da essa di avere possibilità infinite, i giovani finiscono per confondersi e non riescono a prendere veramente una decisione. Il pensiero comune è anche legato al concetto dell'*amae*⁵³. Solitamente i figli di genitori del genere finiscono per divenire *NEET* senza nemmeno rendersene conto. Una situazione simile, caratterizzata da un forte contrasto, è riscontrabile anche nel supporto che forniscono le scuole e gli insegnanti. Alcuni lasciano i ragazzi completamente allo sbaraglio, senza fornirgli adeguate informazioni sulle possibilità del futuro, di cosa sia meglio fare in base alle aspirazioni dei singoli individui. Ciò avviene soprattutto negli istituti di scuola superiore, dove la consulenza si è più focalizzata nello spingere i giovani ad entrare in università.

All'opposto c'è l'eccessiva rigidità e visione estremamente ristretta. Nonostante si ribadisca spesso che nella nostra epoca deve essere incoraggiata l'individualità e il singolo talento, nelle scuole è ancora fortemente presente un sistema per cui si viene indirizzati verso una specifica università o posizione lavorativa in base ai voti. Ricollegandosi alla tradizione aziendale di istruire e addestrare i propri futuri impiegati, ha portato le scuole a non sviluppare un programma di preparazione all'impiego adeguata.

- **I sentimenti dei giovani:** In una simile situazione, per i giovani stessi diventa difficile indirizzare le proprie aspirazioni. In molti casi finiscono per rimandare la scelta della loro carriera ideale per tutto il periodo scolastico, pensando di avere tempo. Una volta diplomati

⁵³ Vedi capitolo precedente;

o laureati, presi dall'ansia di non aver ancora preso una decisione, continuano a prendere tempo lavorando part-time, rimanendo così invischiati nel circolo vizioso, o addirittura non lavorando affatto. Nonostante tutto, anche avere aspirazioni particolarmente precise può rivelarsi controproducente. Dopo aver infatti riposto ogni sforzo per raggiungere un determinato obiettivo, in caso di fallimento la delusione potrebbe portare alla perdita di interesse nello sviluppare una carriera alternativa. Bisogna anche tenere conto dei cambiamenti sociali in cui la generazione attuale è cresciuta. Per dei giovani abituati a socializzare, cresciuti nell'era dei *social media*, un lavoro nel settore terziario a contatto con il pubblico risulta molto più gradevole e appagante, rispetto a un monotono lavoro di ufficio. Nella nostra epoca i giovani possono anche spaziare su lavori molto più creativi come il fashion blogger, il musicista o il fotografo. Tuttavia molti di essi, per poter essere esercitati a livello professionale, richiedono un lungo periodo di audizioni o creazioni di *portfolio* specifici. Per potersi mantenere, nel frattempo, non possono fare altro che affidarsi ai lavori part-time o al sostegno della famiglia. Un simile percorso, in una società dove il modello del *salaryman* è ritenuto la via più consona per una vita di successo, porta a non essere visti di buon occhio.

2.4 Le figura femminile

Quando si analizza il mondo del lavoro a tempo determinato in Giappone è necessario tenere conto del ruolo giocato dalla categoria femminile. Nel 2015 il forum economico mondiale, nel suo *gender gap Index*, ha collocato il Giappone, su 145 nazioni analizzate, alla posizione numero 101, seguente a stati nettamente meno sviluppati, come lo Sri Lanka. Per un paese altamente sviluppato come il Giappone si tratta di un dato estremamente allarmante. Tuttavia, l'argomento in sé è complesso e profondo, non solo in Giappone, ma in tutto il mondo. Nella società nipponica era la normalità che gli uomini entrassero intraprendessero una tipologia di carriera basata sulla *sōgōshoku* (総合職), ossia una posizione fissa con una prospettiva di promozione, dedicando la loro vita all'azienda e arrivando ai piani più alti in modo costante con l'avanzamento dell'età. Le donne invece sono solitamente delegate al ruolo di mogli e madri. Il loro compito quello di crescere dei figli sani e forti, i quali sarebbero poi divenuti la futura forza produttiva del paese. Nel mondo lavorativo, esse sono sempre state incoraggiate a seguire un tipo di percorso, definito *ippanshoku* (一般職), relegandole al ruolo di segretarie o

staff di supporto per poi lasciare il posto di lavoro una volta sposate. I due percorsi lavorativi non sono differenziati solo dal carico di responsabilità che portano, ma anche dallo stipendio e soprattutto dal prestigio sociale. Non è un mistero che il part-time sia considerata una forma bassa di impiego in Giappone. Notoriamente, chi intraprende una carriera di tipo *ippanshoku* ha uno stipendio più basso ed è meno rispettato, soprattutto se si tratta di un uomo. Con l'emergente presa di coscienza dei diritti delle donne, il lavoro part-time è diventato come un punto d'incontro tra la visione culturale che non poteva vedere il ruolo di donna e madre compromesso e il problema derivato dalla crisi economica e dell'invecchiamento della popolazione correlato al crollo delle nascite, il quale richiedeva un nuovo tipo di forza lavoro a basso costo. Quando viene promossa la legge per le pari opportunità lavorative nel 1985, il numero delle donne che decidono di intraprendere la carriera *sōgōshoku* aumenta, ma purtroppo in maniera quasi del tutto irrilevante. Infatti la legge non risulta particolarmente efficace, in quanto invitava solamente le aziende a eliminare atteggiamenti discriminatori, ma senza punirli realmente qualora si fossero verificati. Diviene più efficace nel 1999 con un emendamento che introduce la condanna legale effettiva. Successivamente sono stati fatti molti sforzi per supportare questo cambio di direzione. Prima di tutto sono stati approvati emendamenti hanno anche gradualmente introdotto punizioni per forme di discriminazione indirette, come un trattamento scorretto per ragioni quali, ad esempio, matrimonio o gravidanze. Il governo di Abe in particolare ha riposto nelle donne le speranze per la soluzione del problema dell'invecchiamento della popolazione. Creato nel 2015, "l'atto di promozione della partecipazione e avanzamento delle donne sul posto del lavoro" (女性の職業生活における活躍の推進に関する法律), riconosce la situazione sfavorevole delle donne, imponendo che aziende con oltre 300 impiegati facciano in modo di raggiungere una determinata quota sia a livello di assunzioni femminili, sia di promozioni per le posizioni manageriali. Nonostante ciò, le donne rimangono in netta minoranza rispetto agli uomini e non è raro che quest'ultime decidano di ritirarsi perché troppo frustrate o stanche a causa della discriminazione indiretta e dei ritmi serrati. Purtroppo ciò avviene anche a causa del fatto che, se per un uomo la carriera è difficile e impegnativa, per una donna sarà due volte più complicato farsi strada e mantenere una posizione. Essa dovrà riuscire a farsi vedere come un lavoratore al pari dei suoi colleghi uomini e non come una semplice donna. A volte per farlo devono proprio abbandonare la loro femminilità, comportandosi in maniera più mascolina. Rimane indiscusso che, gradualmente, il numero delle donne lavoratrici a lungo termine è

aumentato, passando da 15,48 milioni nel 1985 a 24,36 milioni nel 2014. Alcune delle donne assunte dall'istituzione della legge sono anche riuscite a raggiungere delle posizioni manageriali, ma si tratta di un numero esiguo, rispetto all'80% di coloro che hanno già lasciato da tempo la loro posizione. Inoltre, pur formando più del 40% della forza lavoro, le donne in posizioni manageriali sono scarsamente il 9%. Di conseguenza si può asserire che la legge abbia avuto a malapena effetto. Nel 2003, il governo ha posto come obiettivo di alzare questa percentuale ad almeno il 30% sia nel settore privato che quello pubblico entro il 2020. Visti i risultati però, nel 2016 si sono trovati a ridurre questo obiettivo al 15% nel settore privato e 7% nelle istituzioni pubbliche. Purtroppo, nonostante gli sforzi, esistono ancora molti fattori che scoraggiano le donne dal tentare di intraprendere la carriera a tempo pieno. Un esempio è che il capo di un nucleo familiare, solitamente il marito, può persino arrivare a chiedere una riduzione delle tasse se la consorte guadagna meno di 1,03 milioni di yen ⁵⁴ all'anno. Esistono simili vantaggi anche sulle provvigioni per le pensioni e l'assicurazione sanitaria. Esistono persino compagnie che sono disposte a pagare un incentivo alle mogli che decidono di rimanere a casa ad occuparsi della casa e del marito, permettendo a quest'ultimo di concentrarsi meglio sul lavoro. La struttura prettamente maschilista delle aziende giapponesi del lavoro a tempo indeterminato stesso si riconosce non solo nelle differenze di trattamento e di stipendio. Le interminabili ore di straordinario non pagato rischiano di rendere molto spesso impossibile conciliare una possibile vita familiare. Unito all'incentivo delle detrazioni fiscali per il marito, le donne sono inevitabilmente spinte a rinunciare alla carriera. Perciò, confrontando i diversi fattori sia culturali che economici, non c'è da stupirsi se le donne preferiscono mantenere una posizione lavorativa di tipo irregolare, in quanto è l'unico modo per poter bilanciare il matrimonio e la cura dei figli, soprattutto nei primi anni di vita. Il Giappone continua a vedere con sospetto le madri lavoratrici. In un sondaggio del 2012, il 54% ha affermato che una madre non dovrebbe lavorare, almeno fino a quando il figlio non raggiunge l'età scolare. Una percentuale molto alta rispetto al 28% degli Stati Uniti e l'11% della Svezia. Senza dubbio il numero di iscrizioni nei centri per l'infanzia è rimasto basso in Giappone: nel 2010 solo il 25% dei bambini frequentava la scuola primaria, rispetto al 35% della media globale. Non sempre però si tratta di una scelta culturale, ma di un vero e proprio problema pratico. Data la bassa disponibilità di centri adeguati, i genitori a volte sono costretti ad avere a che fare con interminabili liste d'attesa. I costi di iscrizione sono anche più alti rispetto agli altri paesi.

⁵⁴ All'incirca 7,000 euro;

In conclusione è ancora lunga la strada per il raggiungimento dell'uguaglianza di genere sul posto di lavoro.

2.5 Risoluzioni adottate e movimenti di ribellione

2.5.1 Le organizzazioni di supporto

Come già ripetutamente affermato, i media hanno focalizzato molto l'attenzione solo sull'atteggiamento dei giovani nei confronti del lavoro, portando a pensare che fosse la causa principale della grande diffusione di questi stili di vita. Essa si rispecchia anche in ciò che nel corso degli anni è stato fatto dalle istituzioni per risolverlo. Nel 2004 nasce il Consiglio strategico per l'indipendenza e stimolo dei giovani. Ne fanno parte 4 membri rispettivamente del ministero della salute (*kōsei rōdōsho*), l'ufficio del gabinetto (*naikafuku*), il Ministero dell'economia, scambio, e industria (*keizaisangyōshō*) e del Ministero della Cultura, Sport, educazione, scienza e stimolo giovanile (*nonbugakushō*). Essi elaborano il *wakamono jitsu chōsen puran* (若者自立挑戦プラン) (Piano per l'indipendenza dei giovani). Esso consisteva nel ridurre nei primi 3 anni il trend di crescita dei *furitā* e *NEET*, migliorando lo spirito dei giovani e il loro approccio al lavoro. Uno dei punti di forza è la fondazione dei *Job-Café*, centri di supporto per il sostegno alla ricerca di impiego. Trattandosi di corpi autogovernati a livello locale, ognuno di questi café hanno delle particolarità che li contraddistinguono dagli altri. Un esempio è il café situato a Gunma, prefettura nell'isola di Honshu, è supportato da un'organizzazione no-profit. Composta per la maggior parte di giovani, viene definito appunto "supporto per giovani dai giovani". L'aiuto specializzato, come ad esempio il consulto professionale e l'eventuale inserimento nelle aziende viene dato da organi esterni. I giovani si occupano per la maggior parte delle relazioni pubbliche, preparano seminari d'informazione, allestiscono incontri mensili dove discutono possibili miglioramenti, che poi verranno proposti ai dipendenti del *job-café*. Questo genere di strutture non sono però escluse dall'aver delle problematiche che le rendono poco efficaci. Nel 2004, attraverso un'intervista a nove di questi centri, sono stati riscontrati alcuni problemi:

- Alla maggior parte dei *café* è richiesto un numero minimo di fruitori del servizio, cosa che rischia di divenire l'unico obiettivo del centro. Si perderebbe così di mira l'aiutare anche i potenziali clienti che non hanno ancora visitato il caffè.
- La difficoltà nel pubblicizzarsi nonostante i numerosi sforzi. Un'idea molto originale era stata proposta dal centro carriere di Okinawa. Essa consisteva nel donare ai giovani diplomati delle scuole superiori dei portachiavi, su cui vi era stampato il numero del centro.
- Nonostante si debba raggiungere una determinata quota il rapporto delle persone supportate e il numero dei potenziali pazienti effettivi è decisamente sproporzionato. Infatti si possono contare circa 10.000 pazienti, ma il numero effettivo di *furitā* è nettamente superiore. Ciò avviene perché ci si focalizza su soggetti.

Un'altra struttura particolarmente di rilievo adottata è la *wakamono jiritsu juku* (若者自立塾) (Campo per l'indipendenza dei giovani), lanciata nel 2005 e specializzata nel supporto dei *NEET*. Si tratta di un programma di tre mesi, durante i quali ai partecipanti è richiesto di vivere in loco. Questo requisito è una particolarità del programma giapponese rispetto ai suoi simili europei. Nonostante l'obiettivo primario sia permettere ai giovani di trovare un impiego e, di conseguenza, l'indipendenza economica, è ritenuto di vitale importanza anche indurre i giovani a essere in grado di prendersi cura di se stessi senza il sostegno dei genitori. I partecipanti aderiscono a diverse tipologie di attività di formazione. Esse consistono in:

- *Seikatsu kunren* (生活訓練) (Formazione per la vita): Abituare il paziente a una normale routine quotidiana, la quale consisteva nel pulire e prepararsi in maniera autonoma ai pasti. Trattandosi spesso di persone che vivono ancora con i genitori non è da escludere la loro incapacità di svolgere questo genere di compiti. È molto importante essere in grado di dare dei regolari ritmi ai partecipanti prima di iniziare qualsiasi attività di formazione lavorativa.
- *Shūrō taiken* (就労体験) (Esercizi di lavoro pratico) : Esercizi di lavoro di vario genere, come ad esempio agricolo o in piccoli ristoranti e panetterie.
- *Shūgyō kunren* (就業訓練) (Formazione professionale): Attività simili affiancate a lezioni frontali, come ad esempio di lingua inglese. Molto importanti sono anche le esercitazioni sulla comunicazione, ritenuto uno dei problemi fondamentali dei giovani pazienti.

Paradossalmente al voler incoraggiare l'autonomia dal nucleo familiare, senza di esso sarebbe impossibile fare parte del programma. Esso infatti ha un costo di circa 280,000 yen per i nuclei che guadagnano più di 4 milioni di yen annui e 210,000 nel caso di famiglie che guadagnano al di sotto di quella cifra. Una cifra del genere funziona sicuramente come deterrente, soprattutto per le famiglie con reddito basso. Pur tuttavia la sua presenza esiste per diverse ragioni. Prima di tutto perché, agli occhi dell'opinione pubblica, i *NEET* non sono visti come un gruppo degno di ricevere aiuto da parte dei contribuenti. Questo porta di conseguenza a dover trovare un metodo alternativo per sostenere i costi di mantenimento dei partecipanti al programma nelle varie strutture.

Nonostante esso sia nato come risposta alla crisi dei *NEET*, il campo si occupa di una piccola parte di questa categoria. Sul sito internet è chiaramente riportato che, come regola, si riconoscono come candidati idonei solamente coloro che hanno completato la scuola dell'obbligo, sono rimasti esclusi da istruzione, impiego e formazione professionale per oltre un anno senza aver cercato un impiego in questo periodo. In aggiunta, devono aver cercato lavoro in passato, non essere sposati e avere un'età al di sotto dei 35 anni. Sostanzialmente viene data priorità a coloro che hanno più probabilità a trovare un impiego. Il campo, nel corso del tempo, ha dovuto affrontare diverse problematiche. Una di esse è l'improvvisa scoperta che almeno la metà dei partecipanti aveva un passato di trattamento di problemi psicologici. Il centro non era pensato e organizzato per fornire il giusto sostegno alle persone con queste problematiche. Purtroppo non è difficile identificare questi soggetti prima dell'inizio del programma, anche per il fatto che i partecipanti stessi tendono a mantenere nascosta la loro condizione. L'approccio tenuto dai vari centri è semplicemente di scartare le persone a cui viene riconosciuta una seria problematica mentale. Un altro problema è la percentuale di partecipanti. Senza un aumento del numero, l'utilità del programma potrebbe essere messa in discussione. Nonostante abbia goduto di alcuni articoli sui giornali nazionali, rimane perlopiù un centro poco conosciuto. Oltretutto, a causa della struttura culturale della società nipponica, la gente è molto restia a cercare aiuto. Il principale terrore era di essere resi visibili pubblicamente come *NEET* e perciò soggetti al giudizio della comunità. Un'altra organizzazione molto simile, nata nel 2006, è la *wakamono sapōto sutēshon* (若者Nサポートステーション o stazione di supporto per i giovani) . Pur presentando le stesse modalità della *wakamono jiritsu juku*, la differenza maggiore si può riscontrare nel raggio d'azione: il primo

infatti può ospitare più di 10,000 partecipanti annui, mentre l'ultimo a malapena 2,000.

Anche se non si tratta di un'organizzazione finalizzata al solo supporto dei giovani disoccupati è necessario anche menzionare la *Hello Work* (ハローワーク). Esso non è altro che il nome per il centro dell'impiego del governo. Il suo compito è quello di tenere un esteso database contenente le più recenti offerte di lavoro e renderle accessibili via internet. Per quanto riguarda i giovani ha due tipologie di uffici:

-*Hello work* per nuovi diplomati, fondato nel 2010, il quale ha il compito di supportare nella ricerca dell'impiego persone diplomatesi alla scuola superiore o università negli ultimi tre anni e con nessun tipo di esperienza lavorativa;

-*Hello work per giovani*, creato nel 2012, offre una forma di assistenza più mirata. Oltre alla ricerca di un impiego, offre formazione per i colloqui e persino sostegno psicologico specializzato. Il servizio è rivolto a persone fino ai 45 anni di età con esperienza precedente.

Nonostante l'impegno dimostrato dalle varie organizzazioni, il vero problema riscontrabile in ognuna di loro è l'eccessiva attenzione sul cambiare l'atteggiamento dei giovani, non creare effettive condizioni lavorative più favorevoli.

2.5.2 La protesta

Negli anni i giovani giapponesi, grazie anche alla diffusione di internet, sono diventati sempre più consapevoli di non essere i soli a trovarsi in una difficile e ingiusta condizione lavorativa. Questa consapevolezza li ha portati anche a creare delle vere e proprie organizzazioni autonome per la difesa dei loro diritti. Una di esse è la *furītā zenpan rōdō kumiai* (フリーター 全般労働組合 o organizzazione generale dei *furītā*), organizzazione nata per proteggere e migliorare le condizioni lavorative dei *furītā*. Nel 2008, insieme ad altre organizzazioni, il FZRK organizza a Tokyo il *Sound demo* (サウンドデモ), un evento di protesta per attirare l'attenzione sul problema della crescente ineguaglianza economica. Si trattava di una parata capeggiata da un furgone che emetteva senza sosta musica movimentata. Il tema dell'evento era: *jiyū to seizon no mēdē 2008: purekariāto wa zōsyoku/renketsusuru* (自由と生存のメーデー

2008:プレカリアートは増殖/連結する) (May Day 2008, libertà e esistenza: i precari moltiplicano e si connettono). L'evento ha un successo inaspettato, attraendo giornalisti, gruppi anti-povertà, artisti uniti dallo scontento riguardo la *kakusa shakai* (格差社会), la società ineguale. Di vitale importanza è l'utilizzo dell'arte attraverso poster e altre creazioni visive. Essa prende ispirazione dalle proteste dell'euro Mayday, organizzate per la prima volta nel 2001 nella città di Milano. Sulle pagine del loro sito internet, si descrivono come:

"Una generale unione a cui chiunque può unirsi, inclusi furitā, lavoratori temporanei, a tempo pieno, a contratto e non regolari. Per favore contattateci se avete problemi sul lavoro. Attraverso la rinascita del potere dell'unione, proteggeremo i diritti dei lavoratori. [...]
Consultateci prima di lasciare il vostro impiego per una delle seguenti ragioni: licenziamento, ore di lavoro interminabili, stipendio basso, incidenti sul lavoro, stipendi non pagati, nessuna liquidazione, ricollocazione, molestie sessuali o di potere. Noi possiamo aiutarvi."

Oltre a questo, il loro sito include ogni genere di informazione che può essere utile nel sostegno di qualsiasi forma di forza lavoro. Dai diritti legali dei lavoratori, a un magazine online, un blog, una lista delle loro principali attività, link a gruppi con gli stessi scopi, eventi politici e sociali. Inoltre, dopo il loro effettivo lavoro, dei volontari si riuniscono per rispondere alle telefonate dei lavoratori depressi. Uno dei principali obiettivi è infatti aiutare i *furitā* a sentirsi meno isolati a livello sociale, essendo evidente che molti di loro erano stati alienati. Il senso di appartenenza ha però ridato a molte persone l'orgoglio perduto, aiutandole a interagire con altri individui. Bisogna però considerare che questa organizzazione ha una forte componente politica. L'intento è quello di creare una coscienza di classe e istigarla contro il governo. Uno degli eventi organizzati è infatti il cosiddetto *reality tour*, tenutosi sempre nel 2008. Esso consisteva in una marcia, partendo dalla stazione di Shibuya, per arrivare alla casa del primo ministro, considerato il simbolo della disuguaglianza in Giappone. La manifestazione non dura molto a lungo, e dopo pochi passi si conclude con l'arresto di alcuni membri. L'azione della polizia venne diffusa in internet, divenendo virale e fonte di grande imbarazzo delle forze dell'ordine, pesantemente criticata. Data la natura non violenta della protesta era ritenuto fuori luogo arrivare addirittura all'arresto. Anche la *furitā zenpan rōdō kumiai* di Fukuoka condivide un pensiero simile. Il loro obiettivo è combattere il

concetto di *jikosekinin* (自己責任) o responsabilità individuale, a causa del quale persone come loro avrebbero faticato a sopravvivere in un'economia neoliberista. Prendono ispirazione dal sindacalismo anarchico, una branca dell'anarchismo riferito al movimento del lavoro.

2.6 Media, intrattenimento e informazione

La tattica, portata avanti dai media giapponesi, di esasperare l'immagine negativa di *NEET* e *furītā* non è passata inosservata. Tsuchiya Tokachi⁵⁵, un attivista per i diritti dei lavoratori, è stato il uno dei primi a rendersi conto della situazione. Egli crede fermamente che i media tradizionali detengano un potere eccessivo sulla costruzione dell'immagine pubblica di una determinata categoria. Inoltre non si preoccupano di sensibilizzare l'opinione pubblica, ma anzi tendono a estremizzarla per avere ascolti sempre più alti. Dopo l'affievolimento della notorietà, tendono anche a divenire comprensivi, ma raramente cercano di offrire una soluzione al problema. La paura più grande di Tsuchiya è che, quando i *furītā* e i *NEET* non saranno più sulla cresta dell'onda e i media non si preoccuperanno più di loro, l'immagine di queste categorie sarà compromessa oltre ogni possibilità di risoluzione. Nonostante ciò, Tsuchiya riconosce il grande potere detenuto dai media. Il suo obiettivo è di utilizzare altre forme mediatiche, anche più efficace delle tradizionali, per portare avanti le sue attività di sensibilizzazione sull'argomento. Il più grande e accessibile media è internet, dove agisce nel 2007 creando un progetto chiamato *Union Tube*. Si tratta di un canale libero dove le persone possono postare video dove trattano delle loro opinioni sull'impiego nel paese. Il contributo di Tsuchiya è dato anche dal film documentario da lui diretto nel 2008 intitolato *futsū no shigoto ga shitai* (フツウの仕事がしたい), conosciuto all'estero con il titolo *A normal life, please*. Esso ritrae in modo molto crudo le vicende di Kaikura Nobukazu, un conducente di camion per il cemento di 36 anni. Il realismo con cui viene ritratta la vita di Kaikura ha fatto valere a questo film diversi premi, come il miglior documentario nel 2009 al 17esimo Raindance film festival di Londra e ai *Muhr asia africa awards* alla sesta edizione del *Dubai international film festival* nello stesso anno.

Nel caso dell'industria dell'animazione la loro immagine non è mai stata completamente negativa. Si tratta certamente di figure stereotipate, come l'aspetto sciatto, ma i cui disagi sono spesso giustificati esponendo i problemi della società. E' interessante anche prendere in considerazione il fatto che l'animazione sia riconosciuta come una forma mediatica di grande

⁵⁵ Tsuchiya Tokachi, nato a Kyoto nel 1973.

impatto e influenza in Giappone, tanto da essere sfruttata a scopo di sensibilizzazione e informazione, come sarà analizzato in questa sezione.

2.6.1 RELIFE (リライフ), storia di una seconda possibilità

Nato come *webcomic* di genere *seinen* ⁵⁶, scritto e illustrato da Yayoiso, viene pubblicizzato da *NHN Japan* su *Comico* ⁵⁷. Viene in seguito pubblicato in 7 volumi dalla *Earth star entertainment*, ricevendo un adattamento anime e live action, andati in onda rispettivamente nell'estate del 2016 e nella primavera del 2017.

Kaizaki Arata è un giovane di 27 anni che, a dispetto delle sue aspettative, si ritrova all'inizio della storia nella condizione di *NEET*. Nonostante stia provando con tutte le sue forze, non riesce a uscire da questa condizione. La ragione è dovuta al fatto di aver lasciato il suo primissimo lavoro in azienda dopo soli tre mesi, cosa che ha macchiato irreparabilmente il suo curriculum. Lo stesso giorno dell'ennesimo rifiuto a un colloquio, i genitori impongono al figlio un ultimatum: riuscire a trovare un lavoro stabile o tornare a casa in campagna per aiutare l'attività di famiglia, in quanto non sono più disposti a sostenerlo economicamente. Oltre a ciò, ad alimentare la depressione di Arata vi è il costante confronto con i propri coetanei, tutti sistemati con un lavoro a lungo termine e molti dei quali anche in una relazione amorosa stabile.

È in questo frangente che Arata fa la conoscenza di Yoake Ryo, membro del misterioso *RELife laboratory*. Ryo gli propone di entrare a far parte del loro programma sperimentale di reintegro dei *NEET* nella società. La particolarità di questo progetto consiste nel prendere una pillola che permetterebbe ad Arata di ringiovanire di 10 anni, così di poter tornare a frequentare la scuola superiore. Al termine del programma, della durata di un anno, se il giovane lo avrà completato con successo, il *RELife laboratory* si occuperà dell'assunzione del soggetto a una posizione idonea alle sue capacità. Prendendo incautamente la pillola da ubriaco, la vita da adolescente di Arata presso la scuola superiore Aoba ha inizio. Nelle piccole avventure e drammi legati all'adolescenza si possono ricostruire dei frammenti del passato di Arata che, non solo forniscono uno scenario della ragioni per cui ha deciso di

⁵⁶ Genere che descrivere opere che hanno come target giovani adulti . Tratta solitamente di tematiche serie e più complesse rispetto al genere shonen;

⁵⁷ Il più grande sito web per la pubblicazione di fumetti digitali giapponesi, fa parte del NHN Japan Corporation;

lasciare così presto quell'azienda, ma anche della dura realtà delle compagnie giapponesi. Il primo esempio che riscontriamo è quando Kariu Rena, una delle compagne di classe di Arata, presa da un attacco di gelosia nei confronti di Hishiro Chizuru, per farle un dispetto cerca di rubarle la borsa. La ragione è dovuta al fatto che Chizuru le ha "sottratto" il posto di rappresentante di classe. Da quest'azione parte un flashback di Arata dove alcuni suoi colleghi più anziani scherzano su come sabotino continuamente una loro collega, Saiki Michiru, per farla sgridare dai superiori, impedendole di avanzare di carriera. Ella stessa subisce in silenzio senza fare nulla, spiegando ad Arata che è tutta colpa della competizione imposta dalle politiche aziendali. (Fig.8-9) Nella scuola possiamo riscontrare un sistema simile, in quanto i rappresentanti di classe vengono eletti in base al rendimento scolastico e hanno di conseguenza molte agevolazioni, dall'esenzione al pagamento della retta ai trasporti gratuiti. Frammento dopo frammento si scoprirà che il trauma legato a Michiru è molto più grave e profondo. La donna, arrivata al limite, sceglie di suicidarsi impiccandosi, poiché la situazione era divenuta troppo pesante da sopportare. Sarà proprio Arata a trovare il corpo della stessa nel suo ufficio. L'uomo, da quel giorno si sente profondamente in colpa per l'accaduto, principalmente per due ragioni. La prima è di aver inavvertitamente inasprito la situazione, avendo cercato di riprendere i suddetti colleghi per fari smettere. La seconda, la più importante, è di non aver saputo riconoscere che, dietro una maschera fatta di sorrisi e determinazione, la donna stava profondamente soffrendo. Ovviamente il capo dell'azienda non attribuisce a se stesso o alla società la colpa di ciò che è accaduto, ma sfrutta persino la morte di Michiru per un discorso motivazionale, sottolineando come lei abbia scelto di morire proprio nel suo ufficio, perché innamorata del suo lavoro. Il discorso, insieme all'aver visto che i colleghi non erano minimamente turbati, ma anzi ben felici di aver eliminato una rivale, fa perdere ad Arata la pazienza e portarlo a decidere di lasciare tutto. Mentre sta scrivendo la lettera di dimissioni è il capo stesso a minacciarlo. Lo avverte che, se lascerà la compagnia dopo soli tre mesi, al mondo non importerà quali siano le ragioni dietro la scelta, non riuscirà mai più a trovare un altro impiego. Completamente disgustato da questo atteggiamento, Arata decide lo stesso di andarsene. Insieme a quella lettera di dimissioni rimangono la fiducia del protagonista nei confronti della società. Spesso Arata, pensando a questa sua decisione, si deprime e crede che non sia servita a nulla, se non a portarlo alla sua condizione attuale. All'anniversario della morte della donna, alla tomba di quest'ultima, Arata incontra però due giovani. Si tratta di due nuovi impiegati presso la stessa azienda da lui lasciata. Imparerà che, non solo è un sentimento comune che ci sia qualcosa di profondamente sbagliato all'interno

della compagnia, ma anche che il suo gesto non è passato inosservato. Egli è diventato infatti una sorta di eroe per i nuovi impiegati insoddisfatti. Grazie a questo incontro l'uomo comprende che, nonostante tutte le difficoltà che ha attraversato, non rimpiange davvero la sua scelta e che, forse, essa potrà essere di aiuto a quelli che verranno. Nel corso della storia si scopre che non è solamente Arata a fare parte del programma di *RElife*, ma anche la stessa Chizuru. Nel suo caso, l'essere divenuta *NEET* non è derivato da traumi, ma dalla sua attitudine nei riguardi del lavoro e soprattutto delle persone. Chizuru è infatti estremamente dotata e dedita al lavoro, spesso anche troppo. Non è inusuale che decida di accollarsi anche i compiti dei suoi colleghi senza informarli, mettendoli in una brutta posizione e rovinando l'equilibrio del team di cui fa parte. Sostanzialmente, è la sua totale incapacità di lavorare in gruppo e a comprendere i sentimenti degli altri a metterla in difficoltà. Per lei questo è un grosso ostacolo da sormontare, tanto da non riuscire a portare a termine il programma in un solo anno. Sarà Arata, senza rendersene conto, ad aiutarla a comprendere che è necessario un equilibrio tra capacità lavorative e sociali.

Alla fine entrambi riescono a portare a termine il programma e decidono di divenire loro stessi membri del *RELife laboratory*, Arata nella divisione di supporto e Chizuru in quella di sviluppo sperimentale. Nonostante la storia sia estremizzata, tratta dei temi all'ordine del giorno nella società giapponese. A partire dal bullismo sul posto di lavoro, causato da una malsana competizione, per arrivare anche al grave problema della disparità di trattamento nei confronti delle donne. Questi due temi sono ritratti nella vicenda di Michiru, maltrattata dai suoi colleghi, semplicemente perché per degli uomini era inconcepibile che una donna potesse essere più brava di loro. Lei stessa è ben consapevole della mentalità predominante e che ribellarsi porterebbe solo a peggiorare la situazione. Questo tipo di fenomeno è conosciuto anche come *pawa-hara* ⁵⁸.

Spesso, a causa delle responsabilità e delle delusioni, gli adulti perdono le speranze e l'entusiasmo verso il futuro. Lo scopo del programma era far ricordare al soggetto la passione nei confronti della vita e aiutarlo a focalizzarsi in quelli che sono i suoi punti di forza, per poter scegliere una carriera meglio adatta a lui. Tolta la componente fantastica del ritorno alle superiori grazie a un farmaco, si può dire che il concetto di fondo sia uno degli aspetti necessari alla riabilitazione dei *NEET*, ossia dare una seconda possibilità.

⁵⁸ Abbreviazione del termine *pawa harasumento* (パワーハラスメント)



Fig.8



Fig.9

2.6.2 *Net-Juu no susume* (ネット充のススメ), élite *NEET*?

Manga scritto da Kokuyō Rin, è pubblicato come *webcomic* su *Comico*, dal 2013 conta due volumi ed attualmente ancora in corso. Nel 2017 ha ricevuto un adattamento anime di 10 episodi diretti da Yaginuma Kazuyoshi e animati dallo studio Signal.MD.

La protagonista, Morioka Moriko, è una donna di 30 anni con una buona carriera come impiegata in azienda, dove ha lavorato dalla fine del liceo per ben undici anni. Decide però di ritirarsi per diventare un élite *NEET*, poiché insoddisfatta del suo stile di vita troppo attaccato al lavoro, impedendole di dedicarsi a suoi hobby. Appassionata di *MMORPG*⁵⁹, decide di cominciarne uno nuovo intitolato *Fruits de Mer* e crea un avatar maschile di nome Hayashi. Inizialmente in difficoltà perché non ancora abituata alle dinamiche di gioco, viene aiutata da un avatar di alto livello, la curatrice Lily. I due fanno presto amicizia e dopo poco Hayashi diviene membro della gilda di Lily chiamata *@HomeParty*. Dopo essersi ammalata per aver passato un'intera notte a giocare con Lily, Moriko si ritrova a dover uscire per andare a

⁵⁹ abbreviazione per Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game, indica i giochi online di ruolo per computer, cellulare o console pensati per essere svolti in collaborazione tra più giocatori.

comprare delle medicine. Sulla via si scontra con un giovane di bell'aspetto, Yuta Sakurai e finisce per svenire a causa delle febbre alta. Ciò che la giovane non sa è che Yuta, è nientemeno che Lily. Nemmeno il ragazzo inizialmente è consapevole dell'identità di Moriko. Per scusarsi dell'accaduto Yuta invita Moriko a cena, ma lei in preda all'ansia sociale declina. Nel frattempo si scopre che un collega più anziano di Yuta, Koiwai Homare, faceva parte della stessa azienda della donna e che l'aveva conosciuta perché spesso comunicavano da un reparto all'altro attraverso il telefono. Ricordandola come una persona gentile e brava nel suo lavoro, Koiwai la ammira profondamente e vorrebbe rivederla. Grazie a una fatalità riesce a incontrarla in un *konbini* e decide di invitarla a uscire assieme. A causa di un malinteso sulla data dell'appuntamento Moriko finisce per uscire sia con Yuta che con Koiwai. Intanto, Yuta riesce a capire che Hayashi è l'avatar di Moriko. Inoltre si scopre che i due si conoscevano da molto tempo, quando ancora giocavano a un altro *MMORPG* chiamato *NtrSaga*, dove avevano legato così tanto da innamorarsi. Alla fine, dopo aver chiarito i vari malintesi, i due inizieranno a uscire assieme anche nella vita reale senza bisogno di affidarsi ai giochi online. L'opera tende a focalizzarsi sulla potenziale relazione romantica dei due protagonisti, ma ciò nonostante sono molti i dettagli delle caratteristiche dei *NEET* riscontrate nel personaggio di Moriko. Inizialmente si definisce *NEET* per scelta, ma in molti spezzoni si può riscontrare che era l'unica alternativa possibile, dato il disagio che provava. Nell'episodio dove vediamo il flashback su come Koiwai l'ha conosciuta, lui stesso afferma che si ritrovava spesso a collaborare con Moriko perché le veniva affidato anche il lavoro dei suoi colleghi, facendo lunghi straordinari. Probabilmente ciò accadeva a causa del suo carattere molto timido e per la sua dedizione al lavoro, portandola a non rifiutare gli incarichi. Si può dire che fosse stato solo Koiwai ad essersi reso conto del dolore della donna, dato il tono stanco della sua voce. Inoltre, nei primi episodi si può vedere come il lavoro le abbia lasciato un segno così negativo da farle avere dei brutti sogni. Incubi in cui vede persone in giacca e cravatta, tutte con una maschera, buttarsi spontaneamente in un edificio in rovina. Questo sogno simboleggia la società conformista giapponese, in particolare nel settore lavorativo e di come Moriko non riesca ad adattarsi ed essere anch'essa una figura senza volto. (Fig. 10-11). Ad aggiungersi a tutto ciò la giovane ha anche spesso una visione molto negativa di se stessa, finendo per fraintendere le parole che le persone le rivolgono e arrivando a pensare sempre che anche i pochi atti di gentilezza nei suoi confronti siano dovuti alla cortesia. Ne è un esempio il fatto che, di fronte alle attenzioni di Koiwai e Yuta, lei non riesca nemmeno a concepire la possibilità che i due siano in qualche modo interessati romanticamente. Anche l'innocuo

commento di una commessa del *konbini*, la quale chiede se Yuta non sia effettivamente sia il suo fidanzato, viene interpretato come "una ragazza come me non può assolutamente essere la sua ragazza" ⁶⁰. Questo modo di pensare la porta anche ad allontanarsi inizialmente dal giovane, non volendolo mettere in cattiva luce facendosi accompagnare da una *NEET* sciatta e con una "cattiva reputazione". Nel finale non è specificato se Moriko riprenderà a lavorare.



Fig.10



Fig.11

2.6.3 *Kuragehime* (海月姫), diversi tipi di *NEET*

Si tratta di un manga appartenente al genere *Josei* ⁶¹ scritto da Higashimura Akiko. pubblicato per la prima volta dalla rivista *Kiss* nel 2008. Nel 2010 è stato importato in Italia dalla casa editrice Star Comics con il titolo di *principessa delle meduse*. La serie, dato il suo successo, ha ricevuto nel 2010 un adattamento anime di 11 episodi e nel 2014 un lungometraggio live action.

La storia si incentra sulla figura di Kurashita Tsukimi, ragazza di 19 anni trasferitasi a Tokyo per poter realizzare il sogno di divenire un'illustratrice di successo. A causa del suo carattere molto timido e il terrore delle interazioni sociali, dopo sei mesi dal suo trasferimento non è ancora riuscita a trovare un impiego e sopravvive a spese del proprio padre. Vive nel complesso di appartamenti chiamato *amamizukan* insieme ad altre quattro donne, formando il

⁶⁰ *Neet-Ju no susume*, episodio 9.

⁶¹ Genere che ha come target donne o perlomeno giovani adulte. Tratta di temi quotidiani e le relazioni amorose in modo più realistico rispetto al genere *shōjo*.

gruppo delle *amars*, traducibile come suore. Infatti ciò che accomuna questo gruppo di donne è l'essere delle NEET, con problemi di interazione sociale e ognuna con una personale fissazione. Tsukimi per esempio ha una vera e propria passione per le meduse di ogni genere, tanto da avere la stanza tappezzata di illustrazioni disegnate da lei. Si passa poi dall'appassionata di storia dei tre regni Mayaya, l'amante di kimono e bambole tradizionali Chieko, fino ad arrivare alla fissata dei treni Banba e di uomini maturi Jiji. Nascosta alla vista di tutti, rinchiusa nella sua stanza, si trova anche Juon Mejiro, la famosa autrice di manga yaoi. Nel tentativo di salvare proprio una piccola medusa in pericolo di vita in un negozio di animali, Tsukimi farà la conoscenza di Koibuchi Kuranosuke. All'apparenza sembra una bellissima ragazza vestita all'ultima moda, tutto ciò che Tsukimi teme. In realtà si tratta di un ragazzo appassionato di moda che vede nell'aspetto sciatto della fanciulla una sfida all'altezza delle sue abilità. L'unica a conoscere la doppia identità di Kuranosuke è Tsukimi, in quanto la presenza di uomini nel loro condominio è severamente vietata. Essendo debitrice al ragazzo per aver salvato la piccola medusa, che verrà adottata e poi chiamata Kurara, non può però rifiutare le sue visite. Nel frattempo il quartiere dove è locato l'*amamizukan* si trova coinvolto in un programma di ristrutturazione che vorrebbe trasformare tutti i vecchi edifici in centri commerciali e hotel di lusso. Le ragazze, affezionate a quel luogo, vorrebbero fare qualcosa per impedire la distruzione del palazzo, ma si rendono conto che nella loro condizione di *NEET* sciatte non verrebbero ascoltate da nessuno. Kuranosuke allora si prodiga non solo per trasformare tutte le *amars* in donne alla moda, almeno nell'aspetto esteriore, ma escogita anche di creare una linea di abiti di lusso ispirati alle meduse e con i soldi guadagnati impedire l'acquisto dell'*amamizukan*. Il rapporto tra Tsukimi e Kuranosuke si evolverà in mezzo a varie vicissitudini, che permetteranno di conoscere anche il passato dei due protagonisti. Per esempio la passione di Kuranosuke non è casuale, me è nata dalla madre che lavorava come modella e attrice. Lui, da bambino, è rimasto profondamente affascinato dall'armadio di quest'ultima, pieno di abiti meravigliosi. Essendo però il frutto di una relazione illecita con un noto personaggio politico, Kuranosuke è costretto a lasciare la madre per andare a vivere col padre. Da allora il suo più grande sogno è ritrovare la madre e rivedere quel meraviglioso armadio. A prima vista non sembrerebbe, ma anche Kuranosuke rientra nella categoria di *NEET* in quanto non lavora, vive ancora dipendente dalla famiglia e non frequenta attivamente l'università. Il ragazzo la ritiene del tutto inutile date le sue aspirazioni nel mondo della moda. Tsukimi vede la sua condizione psicologica dal trauma derivato dalla morte prematura della madre a causa di una malattia. Sentendosi un fallimento per non essere

divenuta una bella ragazza, questo si riflette sulla sua capacità di trovare un impiego. Nel suo modo di pensare è fortemente presente la componente maschilista della società. Per lei, all'inizio, non è importante trovare un impiego per l'indipendenza economica, ma piuttosto quello di essere abbastanza bella per poter divenire una buona sposa.

2.6.4 *Bokura no ashita: freeter no genjō ni kansuru wakamono e no shūchi kouhou jigyō* (僕らの明日～フリーターの現状に関する若者への周知・広報事業～)

Si tratta di un'opera estremamente particolare. Infatti non è un anime nato come pura forma di intrattenimento, ma bensì come filmato volto a pubblicizzare il centro di supporto all'impiego del governo giapponese, conosciuto con il nome di *Hello work* (ハローワーク). E' infatti composto da un ONA ⁶² di circa 16 minuti, pubblicato nel 2015 e reperibile sul canale *youtube* ⁶³ del centro. Viene anche accompagnato da un volantino dettagliato, scaricabile nella descrizione del video. (Fig.12).

Nel corso dell'episodio si analizzano due casi: il primo è quello di Shimamoto Takumi, un giovane di 22 anni che ha abbandonato l'università durante il secondo anno per ricercare la sua vera vocazione. Da allora sopravvive passando attraverso diversi part-time, perdendo gradualmente entusiasmo. Il secondo è quello rappresentato da Yoshimura Ayaka, una compagna di classe di Takumi. A differenza di quest'ultimo lei si trova a un passo dalla laurea ma, pensando alle sue possibilità di carriera, sta valutando di lavorare part-time perché non c'è nulla che le interessi particolarmente. I due si ritrovano a parlare con il fidanzato della sorella maggiore di Ayaka, da poco uscito dalla stessa situazione di *furītā* dei due ragazzi. Sarà lui a illustrare il programma di sostegno all'impiego per giovani del centro *Hello work*. Alla fine dell'episodio i due ragazzi decideranno di prendere in mano la propria vita e di aderire al programma.

Questo tipo di *ONA* è la prova di come i media non siano necessariamente uno strumento per la sola diffusione di panico morale per quanto riguarda queste categorie. Inoltre mette anche in luce il fatto che essere *furītā* non sia necessariamente una cosa negativa, ma dipende dai vari casi. Infatti viene mostrato un ex compagno di università di Takumi impegnato in diversi lavori part-time, ma tutti volti a finanziare il suo sogno, ossia quello di divenire un regista. E'

⁶² Abbreviazione per *Original net animation*, indicante opere di animazione concepite per essere pubblicate attraverso *streaming video* e *Web tv*;

⁶³ Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=6ElegzNFek4>;

il suo atteggiamento molto serio nei confronti anche del più basso dei lavori ad aiutare Takumi a prendere la decisione di rimettersi in gioco.



Fig.12

Copertina del volantino scaricabile nella descrizione del video

2.7 Conclusion

Proprio come gli *hikikomori*, anche i *NEET* e i *furitā* hanno sofferto e soffrono tuttora di una scorretta attenzione da parte dei media, delle istituzioni e soprattutto dell'opinione comune. In particolare lo stato, nonostante gli sforzi attuati negli ultimi decenni, per molto tempo non sono stati in grado di focalizzarsi sulla reale soluzione del problema, ossia spingere le aziende ad assumere i giovani in condizioni di lavoro più vantaggiose. Una possibile spiegazione può essere data dal fatto che si tratta di un intervento molto difficile e laborioso. In più la partecipazione statale negli affari di aziende private non è spesso visto di buon occhio. Perciò risulta molto più facile focalizzare l'attenzione sull'atteggiamento dei giovani, attribuendogli la colpa della situazione attuale. La pressione sentita dai giovani è quindi smisurata, che spesso li porta a ritenersi responsabili e inadeguati. Vivono una condizione molto simile a

quella degli *hikikomori* per diverse ragioni. In primo luogo la somiglianza tra le categorie, che porta spesso a confonderle tra loro. Secondo, l'atteggiamento portato avanti dal governo e dalla società, vedendoli solo come parassiti e viziati. Quello che la generazione più anziana fallisce nel vedere è il cambiamento delle dinamiche sociali ed economiche. La globalizzazione ha aperto nuove possibilità e nuove carriere, nonché una mentalità molto più dedita alle relazioni sociali e desiderosa di libertà. Tuttavia, la mancanza di stabilità economica porta i giovani ad avere moltissima ansia nei riguardi del futuro, tanto da posticipare il matrimonio e la famiglia, fino a dovervi rinunciare in alcuni casi. Il Giappone, dato il suo grave problema di diminuzione del tasso di natalità correlato al continuo invecchiamento della sua popolazione, è arrivato a dover cercare tutti i lavoratori possibili, persino le donne e gli stranieri. Nel dibattito internazionale il problema dell'occupazione femminile è considerato di primaria importanza per la risoluzione di questo problema. Ma purtroppo, se già per un uomo lo stile di vita alla *salary man* rende molto difficile costruirsi una vita privata, per un donna sarà doppiamente più difficile perché dovrà scontrarsi con la visione ancora troppo maschilista della società. La globalizzazione non ha però soltanto aspetti negativi. Essa ha permesso ai giovani giapponesi di comprendere di non essere soli in questa situazione, in quanto si tratta di un problema che quasi tutti gli stati sviluppati si trovano ad affrontare attualmente. Dagli anni 2000 in poi sono cresciute sempre di più le testimonianze di giovani arrabbiati dell'atteggiamento tenuto dalla vecchia generazione. I media, nonostante siano i primi ad aver contribuito alla diffamazione delle due categorie, sono stati anche sfruttati a favore, in particolare internet. Esso è divenuto il palcoscenico di numerose storie e dichiarazioni. La testimonianza di un giovane di 24 anni, riportata in un articolo del sito internet *Japan today*, riassume perfettamente i sentimenti provati:

*"Oltre al fattore economico, per quale ragione siamo ritenuti come un branco di perdenti codardi? Non c'è da stupirsi che la mia generazione soffra di disillusione. Abbiamo visto cadere l'economia davanti ai nostri occhi e i nostri parenti soffrirne ben due volte. Internet è colmo di migliaia di storie di fallimenti. Abbiamo letto del deprimente tasso di suicidio, e compreso che la vita non è una favola. Ma c'è anche un'altra spiegazione, più importante, sul perché la vecchia generazione non comprende noi giovani: i loro valori non coincidono con i nostri. Per questo, ai loro occhi, siamo zombie senza spirito ossessionati da internet e terrorizzati dal sognare e avere speranze."*⁶⁴

⁶⁴ Japan Today, 2 settembre 2010, Yui Shapard. Link: <https://japantoday.com/category/features/opinions/we-youngsters-lack-passion-and-ambition-hardly>

CAPITOLO 3

Otaku, il trend del Giappone contemporaneo

3.1 Soft power e cool Japan

Per poter comprendere al meglio la trasformazione vissuta dalla figura degli *otaku* nel corso degli anni è necessario analizzare prima di ogni altra cosa i seguenti concetti.

La teoria del *soft power* viene coniata per la prima volta da Joseph S. Nye Jr.⁶⁵ nel suo libro *Bound to lead*, pubblicato nel 1990, per poi essere meglio esplorato in un'altra sua opera del 2004 intitolata *Soft Power: the means to success in world politics*. Secondo Nye, solitamente la definizione di potere implica la capacità di controllare gli altri e portarli a fare ciò che si desidera. Spesso ciò viene associato con il possesso della forza economica oppure militare. In particolare, la forza militare è stata per lungo tempo la misura più importante del potere di una nazione. Queste fonti vengono definiti *hard power*. Tuttavia, con il passare del tempo, nuovi fattori come tecnologia, educazione e crescita economica sono divenuti più rilevanti per la determinazione del potere. Ciò non significa che il potere militare non abbia più alcuna importanza nelle dinamiche globali, ma che è necessario comprenderne i limiti e compensarli. L'uso della forza è infatti diventato molto più dispendioso rispetto al passato. Perciò, con il cambiamento degli strumenti di potere, è necessario cambiare anche le strategie. Tradizionalmente, gli stati cercherebbero di preservare la propria indipendenza utilizzando la forza militare. Tuttavia, al giorno d'oggi, l'attenzione si è focalizzata su problemi, come quelli ambientali, che necessitano la collaborazione tra più nazioni per essere risolti. E' proprio nella capacità di attrarre gli altri, portarli alla cooperazione senza l'uso della minaccia o della corruzione con il denaro, che si trova la natura del *soft power*. Nye stesso afferma:

"La seduzione è sempre più efficace della coercizione, e molti valori quali democrazia, diritti umani e opportunità individuali sono profondamente seducenti." ⁶⁶

⁶⁵ Politologo nato a South Orange il 19 gennaio 1937. Insieme a Robert Keohane è il fondatore della teoria del Neoliberalismo, introdotta nel libro intitolato *Power and Interdependence* pubblicato nel 1977. Decano della scuola di governo John F. Kennedy all'università di Harvard, dal 2014 diviene parte della commissione per gli affari esteri. E' anche membro della commissione di difesa.

⁶⁶ Joseph Nye, *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, New York: Public Affairs, 2004, p.15

Il *soft power* di una nazione risiede in tre risorse: la sua cultura, i suoi valori politici e le sue politiche estere. Se esse vengono ritenute attraenti e riconosciute dalle altre nazioni, saranno portate a seguirla. Al contrario, nel caso le persone trovassero ripugnanti queste risorse, il potere che ne dovrebbe derivare verrebbe profondamente ostacolato. E' una delle ragioni per cui, rispetto all'*hard power*, il *soft power* è più difficile da controllare per i governi. Inoltre, spesso queste risorse non sono sotto il controllo di questi ultimi, rendendo difficile prevedere gli effetti che porteranno. Infine, lavorando in maniera indiretta modificando l'ambiente e le abitudini in un processo graduale, la sua efficacia può impiegare anni prima di essere verificata.

La teoria del *soft power* ha avuto un grande successo in Giappone, manifestandosi nel fenomeno denominato *cool Japan* (クールジャパン). Il termine non è di origine giapponese, ma nasce nel 2002 in un articolo pubblicato su *Foreign policy* intitolato *Japan's Gross National Cool*, scritto da Douglas McGray⁶⁷. Dopo la fine della seconda guerra mondiale il Giappone, conosciuto a livello mondiale come una grande potenza militare, è rimasto completamente distrutto. Nonostante ciò, nel giro di pochi decenni, riesce a diventare una grande potenza economica, soprattutto grazie al suo avanzamento tecnologico. Lo scoppio della *bubble economy* porta tuttavia i giapponesi a dover ricercare una nuova fonte di potere. Da qui nasce un processo di esportazione dell'immagine di un Giappone *cool*, un mondo scintillante, fantascientifico, uscito direttamente da un anime o da un videogioco. Riprendendo l'articolo di McGray, egli lo definisce un vero e proprio modello per il resto del mondo:

*"Il Giappone sta reinventando ancora una volta il superpower. Invece di collassare sotto le sue disgrazie politiche e economiche, l'influenza culturale globale del Giappone è solo cresciuta. Infatti, dalla musica pop ai prodotti di consumo elettronici, dall'architettura al fashion, e dal cibo all'arte, il Giappone ha un'influenza culturale molto più estesa ora rispetto agli anni '80, quando era una potenza economica."*⁶⁸

Uno dei maggiori fautori dell'esportazione del *cool Japan* è l'artista Takashi Murakami⁶⁹,

⁶⁷ Cofondatore e caporedattore del Pop-up magazine, Sunday magazine e Pop-up magazine productions;

⁶⁸ Douglas McGray, "Japan's gross national cool", *Foreign Policy*, 130, May/June, 2002, 44-54, Link: http://www.foreignpolicy.com/articles/2002/05/01/japans_gross_national_cool?page=full;

⁶⁹ Nato a Tokyo il 1° febbraio 1962. Nel 2008 la rivista americana Time lo ha elevato come il rappresentante della cultura pop giapponese contemporanea.

fondatore del movimento chiamato *superflat* ⁷⁰. Quest'ultimo, nato nel 2000 con l'inaugurazione dell'omonima mostra dell'artista a Tokyo, viene meglio approfondito nel manifesto scritto dallo stesso Murakami. In esso afferma che nelle sub culture popolari giapponesi, quali manga, anime, design, musica e moda, sia possibile trovare delle nuove ispirazioni artistiche. Unendo alla forma tradizionale del periodo Edo con quest'ultime, rende il *superflat* un misto di cultura popolare e arte. Egli è sostanzialmente riuscito a creare una forma d'arte che ha venduto una determinata immagine del Giappone contemporaneo. Il governo giapponese non è rimasto indifferente e nel corso degli anni sono molte le strategie adottate per la promozione del paese. Nel 2006 l'allora ministro degli affari interni Aso Taro, conosciuto per essere un grande fan di anime e manga, tiene un discorso intitolato "*A new look at cultural diplomacy: a call to Japan's cultural Practitioners*", in cui esplica l'orgoglio e l'importanza di poter includere e promuovere la pop culture nipponica a livello mondiale:

"Noi continuiamo a portare all'estero la splendida cultura del Giappone, e siamo davvero fortunati che in aggiunta a elementi come Noh drama e Bunraku, cerimonia del the e ikebana, il Giappone può vantare anche molte nuove forme culturali che hanno un alto grado di apprezzamento. Queste sono parte della cultura pop, inclusi anime, musica e fashion sopra ogni altre, e il ministero degli affari esteri è intenzionato a venderli, per così dire." ⁷¹

Sempre Aso nel 2007 fonda l'*international MANGA award*, atto alla promozione dei manga e la loro creazione all'estero. Nel 2008 Doraemon, il personaggio animato più amato dai giapponesi, è stato investito della carica ambasciatore anime. Nel 2010 viene creato l'Ufficio di Promozione delle Industrie Creative da parte del Ministero dell'Economia, Commercio e Industria per promuovere attivamente il brand del *Cool Japan*.

Questi sono solo alcuni esempi della campagna portata avanti grazie all'esplosione del *cool Japan* nel mondo. In un simile contesto, i primi fruitori principali della cultura pop, gli *otaku*, hanno potuto giovare di un vero e proprio cambio di immagine. In questo capitolo verrà analizzato proprio questo sviluppo.

⁷⁰ Il termine tradotto significa letteralmente superpiatto, il quale porta un duplice significato. Il primo indica la natura bidimensionale della cultura pop da cui prende spunto, il secondo nasconde una critica al vuoto della cultura consumistica;

⁷¹ Aso 2006;

3.2 Etimologia e caratteristiche

3.2.1 Etimologia e significato

Gli studi sociologici, in particolare quelli di Dick Hebdige ⁷², definiscono una subcultura un gruppo di persone con determinati interessi in comune, che cercano di resistere la cultura egemonica e l'ideologia dominante attraverso lo sviluppo di diversi stili per distinguersi dalla cultura tradizionale, il tutto per sviluppare un proprio senso di identità. Questa descrizione sembra essere adatta all'origine della categoria. Etimologicamente, il termine *otaku* deriva dall'unione del kanji *taku* (宅), indicante letteralmente la propria casa, e il suffisso onorifico *o* (お). Unificati nel termine *otaku* (お宅) vengono utilizzati come pronomi onorifici di seconda persona, sia singolare che plurale. Negli anni '70, lo stesso termine scritto però in hiragana ⁷³ (おたく) diviene di uso comune tra gli appassionati di fantascienza e anime per riferirsi tra di loro. Secondo l'artista Murakami, i fondatori del famoso studio Nue ⁷⁴ utilizzavano spesso il termine. La pratica si è poi estesa alle loro opere, raggiungendo il pubblico quando un personaggio della popolare serie del 1982 *Chōjīkū yōsai Macross* (超時空要塞マクロス), conosciuto in Italia come "Fortezza superdimensionale Macross", utilizza il termine come una forma più informale di "tu". Volker Grassmuck ⁷⁵ nel suo articolo pubblicato nel 1990 intitolato *"I'm alone, but not lonely": Japanese otaku-kids colonize the realm of information and media, a tale of sex and crime from a faraway place* cerca di ipotizzare la spiegazione dietro l'origine del nuovo utilizzo del termine:

"Otaku (お宅) è un modo cortese di rivolgersi a qualcuno di cui ancora non si conosce la posizione sociale, e appare con maggiore frequenza nel linguaggio femminile. Mantiene la

⁷² Nato nel 1951, professore di studi artistici e mediatici presso l'università della California, Santa Barbara. Nel 1979 pubblica il libro intitolato "Subculture: The Meaning of Style" dove esplora le subculture giovanili britanniche post conflitto;

⁷³ Uno dei sistemi di scrittura della lingua giapponese. Si tratta di una tipologia di alfabeto di tipo sillabico caratterizzato dalla forma corsiva e i tratti arrotondati;

⁷⁴ Studio di animazione, fondato nel 1972 con il nome "Crystal Art Studio" da Naoyuki Kato, Kenichi Matsuzaki, Kazutaka Miyatake e Haruka Takachiho. Una delle loro opere più famose è proprio la serie Macross;

⁷⁵ Nato ad Hannover nel 1961, è un sociologo e ricercatore sui media;

*distanza. Usato tra pari può suonare ironico e sarcastico, ma può essere interpretato come un "stai lontano da me". Immagina un adolescente rivolgersi ad un altro dicendo "signore!"*⁷⁶

Con questa spiegazione Grassmuck teorizza che la scelta del termine *otaku* rifletta il desiderio degli appartenenti alla categoria di allontanarsi dalla società tradizionale e spesso dai propri pari. È una naturale conseguenza del processo di alienazione che hanno subito da parte dell'immaginario pubblico, che da sempre vede l'eccessiva passione verso determinati hobby come un vero e proprio sintomo di disagio sociale.

La caratteristica principale di un *otaku* è l'estrema ossessione di voler conoscere anche il più piccolo dettaglio del loro campo di interesse. Per quanto vogliano distanziarsi dalla società, gli *otaku* sono comunque cresciuti in essa. E questa loro continua ricerca di informazioni è frutto proprio di un'abitudine sviluppata grazie al sistema scolastico. In esso, ai bambini viene insegnato a imparare ogni tipo di informazione in maniera sistematica e meticolosa, quasi maniacale. Più che la capacità di rielaborare e produrre nuovi concetti, è la quantità delle nozioni memorizzate ad essere importante. Gli *otaku* portano avanti questo metodo a cui ormai sono abituati, con la differenza di focalizzarsi sulla loro sfera di interesse. Il fetish per la conoscenza non è l'unico tratto ereditato dalle scuole, ma anche quello di riunirsi in gruppi chiusi. Morikawa Kaichirō spiega che, normalmente, il sistema scolastico espone le capacità fisiche di ogni studente attraverso lezioni di educazione fisica e tornei, creando un sistema gerarchico basato su di esse. Tuttavia la società scolastica giapponese, come molte altre in Asia, promuove la formazione di gruppi in diversi club, indipendentemente dall'anno di appartenenza. Coloro che non possiedono le caratteristiche fisiche necessarie per fare parte di un club sportivo, hanno perciò modo di rifugiarsi in club di ambito culturale. Ambienti del genere costituiscono un vero e proprio rifugio, dove provare un forte senso di appartenenza, poiché in esso sono riunite persone dagli interessi e caratteristiche comuni. I club hanno cominciato a diffondersi negli anni '70 e da allora hanno continuato a diversificarsi sempre di più diversificati, fino ad arrivare ad includere club dedicati agli amanti degli anime. La prima esplosione di popolarità degli anime risale alla fine degli anni '70 e tutto il corso degli anni '80. Nel 1977, quando esce per la prima volta nelle sale *space battleship Yamato* (*SPACE BATTLESHIP ヤマト*), per la prima volta si vede una fila lunghissima di persone al botteghino in attesa della proiezione del film. Solamente due anni dopo *Galaxy express 999*

⁷⁶ Grassmuck, *I'm alone, but not lonely*: *Japanese otaku-kids colonize the realm of information and media, a tale of sex and crime from a faraway place*, 1990, p.5.

arriva primo al botteghino. Ma la vera svolta arriva con l'apparizione di *mobile suit Gundam* nel 1979. Il protagonista non è più un eroe forte e carismatico, ma un ragazzino introverso appassionato di macchine. Ogni amante della fantascienza poteva riconoscersi nei suoi panni e la possibilità che una persona così simile a loro fosse capace di simili imprese si rivela una vera fonte di ispirazione. Perciò i club di fantascienza diventano un vero e proprio centro di ricerca sugli anime. Al di fuori della scuola gli *otaku* trovano diversi altri punti di ritrovo, come ad esempio Akihabara ed eventi dedicati. Il Comic Market (abbreviato spesso in Comiket) dai soli 700 e 32 circoli partecipanti della prima edizione del 1975, vede un aumento vertiginoso fino a 13.000 partecipanti e ben 1.200 circoli. Ma come i giovani con poche capacità sociali si appassionano agli anime, così le persone comuni hanno iniziato ad evitarli proprio per non essere associati a loro.

3.2.2 Nakamori Akio ⁷⁷ e Okada Toshio ⁷⁸, due visioni all'opposto

Nel 1983 Nakamori Akio utilizza questo termine per la prima volta nella rivista *Manga Burikko* (漫画ブリッコ) ⁷⁹ nel suo articolo 「おたく」の研究 (una ricerca sugli *otaku*). Facendo riferimento ai partecipanti del *Comic Market* da lui visitato, li descrive nella maniera più negativa possibile. Utilizzando un tono canzonatorio, li dipinge come persone poco curate, con capigliature che variano da capelli lunghi, o il tipico taglio a scodella dei bambini. Vestiti con abiti a poco prezzo che si possono trovare in negozi come Ito Yokado e Seiyu. Di corporatura così esile da risultare malnutriti, oppure in eccessivo sovrappeso. In sostanza delle persone depresse e senza un vero amico. Nakamori non si limita a definire *otaku* gli appassionati di anime e manga, ma anche gli amanti di videogiochi, fantascienza, informatica e *idol*. Una descrizione così cruda non è rimasta immune a pesanti critiche, non solo da parte dei lettori, ma anche del capo redattore stesso della rivista, Ōtsuka Eiji ⁸⁰. Nonostante ciò, Nakamori continua i suoi "studi" e poco tempo dopo pubblica un secondo articolo intitolato 『おたく』の研究 (2) 『おたく』も人並みに恋をする? (Una ricerca sugli *otaku* 2: gli *otaku* si

⁷⁷ 中森 明夫, il cui vero nome è Shibahara Ansaku (柴原 安作), è un editore e colonnista nato nella prefettura di Mie nel 1960.

Oltre che per la diffusione del termine *otaku*, è riconosciuto per il suo studio, pubblicato nel 1989, in merito al caso di Tsutomu Miyazaki: "The Age of M (Mの時代 M no Jidai)";

⁷⁸ 岡田 斗司夫, nato ad Osaka nel 1958;

⁷⁹ Rivista erotica pubblicata da Byakuya Shobo dal 1982 al 1986. Nella maggior parte delle serie pubblicate le protagoniste erano fanciulle molto giovani.

⁸⁰ 大塚 英志, nato nel 1958, è attualmente professore presso il centro internazionale di ricerca per gli studi giapponesi di Kyoto;

innamorano come persone normali?). In essa, come si evince già dal titolo, l'autore tratta gli *otaku* come delle persone malate mentalmente, eccessivamente "effeminate" che fanno emozionarsi solo di fronte al loro personaggio bidimensionale preferito. Conclude questa aspra critica sottolineando che:

*"Non c'è possibilità che persone del genere possano riuscire mai a trovare una ragazza."*⁸¹

Poco tempo dopo, su richiesta dei lettori, la sua rubrica viene cancellata.

Di opinione totalmente contraria è Okada Toshio. In quanto uno dei fondatori dello studio Gainax, il quale ha prodotto opere divenute di fama mondiale acclamate ancora oggi, è sempre stato molto vicino alla comunità *otaku*. Dato il suo grande impegno, ma soprattutto successo, è arrivato persino a definire se stesso come *Otaking*⁸², rappresentante di tutta la categoria. Egli definisce gli *otaku* come dei veri e propri "esperti", muniti di diverse doti:

- **La percezione *otaku*:** un rivoluzionario senso della vista. La continua visione di anime differenti avrebbe donato loro la capacità di distinguere i diversi stili anime, da un punto di vista artistico e tecnico. Non solo fanno analizzare la storyline, ma anche riconoscere gli stili di produttori, animatori e character designer. Un vero *otaku* è perfettamente in grado di distinguere un anime prodotto dallo studio Gainax, piuttosto che dalla Kyoto Animation. Thomas Lamarre, nella sua opera "Anime machine: A media theory of animation" promuove questa teoria:

*"La percezione *otaku* comporta una forma di conoscenza, che richiede un nuovo genere di competenza nel leggere le immagini"*⁸³

- **Capacità di citazione:** sono in grado di fare molte citazioni incrociate con anime e generi differenti. La visione di un anime non si ferma al semplice godimento della trama per un *otaku*, ma procede nell'acquisire una grande conoscenza di tutto ciò che è correlato ad esso. Prendendo ad esempio Mobile Suit Gundam, gli *otaku* non si limitano ad ammirare le

⁸¹ Nakamori Akio, 『おたく』の研究(1) 『おたく』も人並みに恋をする?, *Manga burikko*, Luglio 1983, link: <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>;

⁸² Letteralmente "re degli *otaku*";

⁸³ Thomas Lamarre, *Anime machine: A media theory of animation*, 2009, pp. 144-145;

battaglie tra robot e a perdersi nella costruzione di modellini. Si interrogano anche sul significato della guerra, portando poi la discussione sul piano del mondo reale.

- **Forte ambizione e espressività:** quando un otaku si appassiona ad un'opera, inizia ad esprimerlo comprando ogni tipo di oggetto inerente ad esso, che siano DVD, edizioni speciali, cd contenenti le soundtrack e molto altro. Nel mentre, si impegnano al massimo per acquisire tutte le conoscenze necessarie e dibattono animatamente con i loro colleghi *otaku*. Raggiunto il massimo della conoscenza spesso l'amore sfocia nella creazione di contenuti originali, chiamati *doujinshi*.

I possessori di tali caratteristiche e la volontà di aspirare alla perfezione nei riguardi delle loro conoscenze possono essere ritenuti di essere chiamati *otaku* agli occhi di Okada. Tuttavia si tratta di standard eccessivamente elevati, secondo cui la maggior parte delle persone può ritenersi un semplice amante degli anime, non *otaku*.

3.3 Il caso Miyazaki e *Densha otoko*, infamia e lode per gli *otaku*

3.3.1 Il caso Miyazaki

Pur essendo la dura critica di Nakamori ad avere portato alla conoscenza pubblica gli *otaku*, nulla ha intaccato la loro immagine in modo negativo come il caso creato dai reati compiuti da Miyazaki Tsutomu. Tra il 1988 e 1989 la polizia ha scoperto i cadaveri di quattro bambine brutalmente uccise. La prima è Konno Mari, di soli quattro anni e residente a Saitama. Viene rapita nell'agosto del 1988, strangolata e molestata. Miyazaki abbandonerà poi il corpo a decomporsi, ma solo dopo averle amputato mani e piedi per conservarli nel suo armadio. La seconda vittima è Yoshizawa Masami, di sette anni, sempre proveniente da Saitama. Nell'ottobre dello stesso anno l'uomo non si limita a strangolarla nello stesso luogo dove aveva fatto lo stesso con Mari, ma stupra la bambina subito averlo fatto. A dicembre, Miyazaki rapisce Nanba Erika, di quattro anni. Dopo averla spogliata e scattato delle fotografie, ucciderà la bambina allo stesso modo delle altre. Tutti questi omicidi gettano la prefettura di Saitama nel terrore più totale. L'ultima vittima risale al giugno del 1989. Si tratta di Nomoto Ayako, di cinque anni, l'unica vittima che Miyazaki porta direttamente a casa sua. Infatti, dopo averla strangolata nella sua macchina come di consueto, la riporta nel suo appartamento. Lì le filma le parti intime e se stesso mentre si masturba di fronte al suo corpo.

Dopo qualche giorno, l'odore della putrefazione diviene insopportabile. Decide quindi di amputarle testa, braccia e piedi per poi abbandonare il corpo in un bagno pubblico. Si adopera per seppellire le mani nel suo giardino, ma solo dopo essersi cibato di parte di esse. Alla fine viene arrestato il 23 luglio del 1989 perché scoperto a fotografare una bambina nuda proprio dal padre di quest'ultima, avvertito dall'altra figlia. La polizia non fatica a collegare a lui tutti gli altri omicidi. Nel suo appartamento le autorità non ritrovano solamente i filmati pornografici delle bambine da lui uccise, ma un'intera collezione di 5763 videocassette contenente anime, perlopiù di natura pornografica e film horror estremamente violenti, come ad esempio la raccolta di *Guinea pig*⁸⁴. La stampa approfitta istantaneamente della notizia e soprannomina Miyazaki "assassino *otaku*", distruggendo definitivamente un'immagine già pericolosamente in bilico. Quell'anno sono migliaia i titoli di articoli di giornali che focalizzano l'attenzione sul suo essere *otaku*, più che i suoi crimini. Ne sono un esempio titoli come "La perversione è in agguato nella solitudine" e "I suoi compagni? Anime e video".⁸⁵ Nakamori Akio riguardo al caso scrive un intero libro, non mancando di sottolineare l'appartenenza di Miyazaki alla categoria. Durante la 36° edizione del Comic market di quello stesso anno, un inviato della *TBS* indica la folla di partecipanti affermando che si tratta di "100,000 Miyazaki". Shigesato Itoi riporta che ogni qual volta ci si riferiva a Miyazaki, veniva ironicamente chiamato "Miyazaki-kun", dove il suffisso viene usato in funzione ironica e dispregiativa. La grande diffusione della tendenza porta al riferirsi ai crimini dell'uomo come "l'evento di M-kun". Purtroppo non è stato dato sufficiente peso sulla situazione particolare vissuta dall'uomo. Egli era infatti nato con una malformazione ai polsi, cosa che gli ha creato molti problemi di socializzazione. Nonostante tutto, essendo un ragazzo studioso, non si perde d'animo e sogna di potersi laureare per divenire un insegnante. Il fallimento dell'esame di ammissione lo porta a perdere definitivamente ogni interesse nei riguardi di questo mondo. Ad aggiungersi a questi retroscena si trova una famiglia del tutto disinteressata, con un padre e una madre troppo impegnati nel lavoro e delle sorelle che lo trovano addirittura ripugnante. Alla morte del nonno, unico parente che ha mai dimostrato una sorta di affetto nei suoi confronti, tutti i problemi mentali covati da Miyazaki si rivelano con tutta la loro forza. Nonostante al processo sia stato provato che l'uomo fosse pienamente

⁸⁴ Film di produzione giapponese. Appartengono al genere horror *splatter*, realizzati negli anni '80 e divenuti famosi per la qualità degli effetti speciali che rendono questi film molto realistici. Nel 1991, in seguito a una segnalazione fatta da Charlie Sheen all'FBI, le numerose controversie derivate portano il governo giapponese a rendere illegale il possesso e la distribuzione di tutti i film appartenenti alla raccolta.

⁸⁵ Asahi Shinbun (朝日新聞), 8 agosto, 1989;

consapevole delle sue azioni, gli era stata diagnosticata sia la schizofrenia che la patologia delle personalità multiple. Ma per il Giappone tutti questi disturbi non derivano da una situazione familiare difficile e dagli insuccessi scolastici, ma da un'incapacità di distinguere il bene dal male, istigata dalla sua passione per gli anime.

3.3.2 *Densha otoko*, il momento del riscatto?

Dopo un evento della portata dei crimini commessi da Miyazaki, è davvero difficile pensare che possa esistere qualcosa in grado di scostare l'associazione della categoria, promossa dai media, a questo personaggio. Tuttavia, la soluzione arriva proprio da una fonte mediatica, riportata in maniera non convenzionale. Essa giunge nel 2004, quando la casa editrice *Shinchosha* pubblica il romanzo *Densha otoko*. Non si tratta infatti di un semplice racconto, ma la trascrizione accurata di diversi scambi avvenuti sulla piattaforma online 2channel⁸⁶. L'autore del libro è Nakano Hitori (中野独人), che risulta essere un gioco di parole per l'espressione *naka no hitori* (中の一人) che significa "uno di noi". Trattandosi di trascrizioni non si può infatti risalire ad un solo autore, portando a questa scelta. La trama inizia il 14 marzo 2004, alle ore 21.25, quando un utente anonimo pubblica la storia di come "la sua sorte ha iniziato a cambiare". Dopo essersi recato ad Akihabara per un giro di compere, senza un particolare meta, il giovane si trova sul treno per tornare a casa. Sul suo stesso vagone sale anche un tipico *salary man* completamente ubriaco, che inizia ad importunare alcune donne di mezza età. Inizialmente si tratta solo di molestie a livello verbale ma, quando l'uomo mette le mani addosso a una delle donne, il ragazzo non riesce più a rimanere in silenzio. Dopo essersi alzato dal suo posto e avergli urlato di smetterla segue una breve colluttazione, durante la quale l'uomo ubriaco colpisce inavvertitamente una giovane donna. Dopo l'arrivo della sicurezza, le donne chiedono al ragazzo il suo indirizzo per poterlo ringraziare, inclusa la giovane donna. Da questa vicenda il ragazzo non sarà più un semplice utente anonimo, ma verrà soprannominato proprio *densha otoko*, letteralmente "uomo del treno". Il ragazzo prosegue raccontando di avere ricevuto poco tempo dopo un pacchetto, contenente un piccolo set composta da due tazzine da the. Mentre è indeciso se chiamare subito la donna o meno, la comunità si interroga sulla migliore mossa da fare e chiede a quale brand appartengano queste

⁸⁶ 2ちゃんねる è il più grande forum online giapponese, con una media di 2,5 milioni di post l'anno. Viene fondato nel 1999 da Hiroyuki Nishimura;

tazzine. Quando il ragazzo del treno rivela che si tratta di oggetti di marca Hermès ⁸⁷, tutti vengono presi da un grandissimo entusiasmo e invitano il ragazzo a chiamarla il prima possibile. Trovano impossibile che la donna, soprannominata Hermès proprio dopo questo gesto, poi possa avere inviato un dono così costoso solo per ringraziarlo. Alla fine il ragazzo riuscirà a trovare il coraggio per contattarla e a invitarla, in maniera sempre goffa, a cena. Tuttavia il ragazzo del treno è il ritratto del tipico *otaku*, sia a livello caratteriale che fisico. Perciò, spinto dalla sua insicurezza, continua ad affidarsi alla comunità online per ricevere svariati consigli. Grazie a loro riesce a rinnovare il proprio guardaroba, tagliare i capelli e scegliere un ristorante adatto al suo appuntamento. Questi consigli e il crescente rapporto con la donna aiutano molto il giovane a migliorare la sua autostima. Grazie al percorso affrontato riesce alla fine a dichiararsi, venendo anche ricambiato dalla donna, dando così inizio ad una relazione tra i due. *2channel*, appena riportata la notizia, viene riempito di messaggi di complimenti da parte degli utenti che avevano seguito la vicenda fin da principio. La vicenda ha fine con il ragazzo che ringrazia tutti per averlo guidato e sostenuto, con una velata presa in . Il romanzo ha enorme successo, con un numero di 260,000 copie registrate solamente nelle tre settimane successive alla messa in vendita. Un successo tale da ricevere una trasposizione cinematografica nel 2005 (Fig.13), un *drama* di 11 episodi prodotto da Fuji TV nello stesso anno (Fig.14) e ben quattro manga. Il protagonista, il *densha otoko*, è la dimostrazione che esiste un nuovo tipo di eroe, caratterizzato dalla gentilezza e dall'impegno a migliorarsi, non dal fascino e dalla forza fisica. Ma se dalla parte del protagonista abbiamo una rappresentazione tutto sommato positiva, non si può affermare lo stesso di Hermès. Ella non è altro che la raffigurazione di un *make inu* (負け犬), termine introdotto dalla saggista Sakai Junko nel suo libro *Make inu no toboe* (負け犬の遠吠え) (*Il lontano latrato del perdente*) nel 2003. L'autrice le descrive come delle figure negative le donne sui trenta o quaranta anni, non sposate che danno più importanza alla carriera lavorativa e all'uscire con gli amici, piuttosto che alla costruzione di una famiglia. Hermes sembra possedere proprio tutte le caratteristiche descritte. Nel 2005, il primo ministro del tempo Koizumi Junichiro, dichiara il calo del tasso di natalità un problema nazionale. È perciò ipotizzabile che le numerose trasposizioni successive siano una sorta di manovra per promuovere le. Tuttavia, affermare che quest'opera ha permesso al pubblico di trovare positività nella figura degli *otaku* non è del tutto corretto. Infatti dimostra che in essi vi è il potenziale per essere delle persone "normali",

⁸⁷ La Hermès è una compagnia francese fondata nel 1837. Si tratta di un brand di lusso specializzato in moda, in particolare nella lavorazione della pelle;

status raggiungibile solamente dopo aver migliorato le proprie capacità di comunicazione e l'apparenza fisica. Questo particolare messaggio non viene accettato da tutta la comunità *otaku*. Un esempio viene dato da Honda Toru e dal suo vero e proprio "manifesto", pubblicato nel marzo del 2005, intitolato *Denpa otoko* (電波男). In esso, critica il romanzo per aver pubblicizzato un'immagine dove gli *otaku* sono degli essere inferiori, che devono vergognarsi della propria condizione e subire una vera e propria trasformazione. Un cambiamento necessario per poter sperimentare il *renai shihonshugi* (恋愛資本主義), il cosiddetto "amore capitalista". Secondo Honda, al contrario, un *otaku* deve essere sempre orgoglioso delle sue passioni e del suo distacco nei confronti della società tradizionale.



Fig.13
Locandina del lungometraggio



Fig.14
Copertina del DVD del drama

3.4 Generazioni di *otaku*, passato e presente a confronto

Partendo dagli anni '80 fino ad oggi si sono susseguite diverse generazioni di *otaku*, tutte con caratteristiche differenti. Il termine stesso ha subito una drastica variazione e, per quanto ancora sia forte l'impatto delle diffamazioni del passato, non ha più una così forte connotazione negativa. Okada è il primo a sostenere, con una nota di disappunto, che i giovani d'oggi non raggiungono l'ideale *otaku* da lui portato avanti negli anni.

Secondo Okada, dal riconoscimento del termine, esistono tre principali generazioni :

- **Prima generazione:** La generazione degli anni '80 battezzata da Nakamori. Le persone appartenenti ad essa si chiamavano *otaku* gli uni con gli altri, amavano gli anime e i manga o erano comunque fortemente esposti ad essi. Erano visti come delle persone strane dal resto della comunità.
- **Seconda generazione:** Cresciuta negli anni '90, nel periodo in cui la parola *otaku* era permeata più che mai di una connotazione negativa a causa del caso di Miyazaki Tsutomu, avvenuto poco tempo prima. Si tratta di una generazione fortemente desiderosa di farsi accettare dalla società, perciò la maggior parte del loro tempo e energie era focalizzata sul teorizzare sulla natura della loro categoria, così da poterla riscattare. Okada fa parte di questa generazione.
- **Terza generazione:** La generazione di passaggio, i cui membri sono definiti *otaku* dalla nascita. Accettati dalla società, sono esposti a un continuo flusso di prodotti e anime di altissima qualità studiati appositamente per loro. Okada li critica perché hanno perso la capacità di riconoscere cosa è originale e cosa no. Li tratta semplicemente come dei consumatori che devono essere spremuti per avere dei profitti.

Dagli anni 2000 in poi inizia quindi ad affermare di voler abbandonare i suoi studi perché "non esistono più persone al 100% *otaku*", soprattutto nelle nuove generazioni:

*"Ai vecchi tempi (durante gli anni '80 e i primi anni '90) vi erano centinaia di migliaia, o addirittura un milione di persone che erano otaku puri, 100% otaku se così vogliamo dire. Ora, abbiamo quasi dieci milioni di otaku, ma non sono più di un 10, massimo 20% otaku. Ovviamente, alcuni sono ancora dei veri otaku, forse all'80, 90%. Tuttavia, non possiamo chiamarla il resto dei falsi otaku. La mentalità otaku e i gusti sono così estesi e diversi al giorno d'oggi che non formano più quella che potresti chiamare una tribù".*⁸⁸

Morikawa ha un posizione meno negativa a riguardo. Egli teorizza che gli *otaku* hanno una sorta di predisposizione verso tutto ciò che è "non buono" (*だめ*): gli *otaku*, nella scelta di un anime, si orientano consapevolmente verso qualcosa di socialmente non adatto. Questo spiega la ragione per cui rispetto all'interesse della fantascienza si è passati alle *bishōjo* e il *moe*, poiché considerati ancora più inutili e non adatti. A questa teoria Morikawa non intende

⁸⁸ Okada Toshio, Little boy, 2005

dare un'accezione negativa, anzi il contrario. Definisce questa tendenza molto simile all'estetica e filosofia tradizionale del *wabi* (わび) e *sabi* (さび), una tipologia di pensiero influenzata dal taoismo e *buddhismo*. Riguarda uno stile di vita che accetta la natura e lo spirito umano, che può essere imperfetto e asimmetrico. Allo stesso modo, nella filosofia del *dame* gli *otaku* accettano ciò che è imperfetto, non buono.

3.5 Il *moe*, dal consumo narrativo al consumo database

Okada ha suddiviso gli *otaku* in tre diverse generazioni basandosi principalmente al rapporto che essi avevano con il resto della società. Non è l'unico tuttavia che decide di proporre una divisione generazionale, ma con un principio differente. Si tratta della divisione operata da Azuma Hiroki nel suo saggio *Otaku: Japan's database animals*. Egli divide gli *otaku* in tre generazioni, in realtà molto simili tra loro. Vi è una prima generazione, composta da persone nate negli anni '60 e spettatori di *Space battleship Yamato* e *Mobile suit Gundam*. A essa seguono una seconda generazione, facente parte i nati durante gli anni '70 e una terza, che si compone di nati durante gli anni '80 e '90. Anche queste due generazioni crescono usufruendo delle vecchie opere. Tuttavia, i nati nella terza generazione hanno potuto assistere al cambiamento di direzione adottato dall'industria dell'animazione. Per molto tempo, la tendenza della popolazione *otaku* di dare preferenza alla qualità della narrazione e dell'impegno atto a costruire un determinato universo era teorizzato da Ōtsuka Eiji sotto il nome di "teoria del consumo delle grandi narrative". Secondo Ōtsuka, ogni singolo lavoro mediatico facente riferimento a un determinato *franchise* è costruito su un'unica struttura comune, da lui definita "grande narrativa". Perciò ognuna delle "piccole narrative", pur funzionando autonomamente, ha come obiettivo comune ricreare e fornire una visione completa della grande narrativa. L'uomo prende come modello il famoso *franchise* media *Mobile suit gundam*, cominciato nel lontano 1979 e portato avanti fino al 2017 e probabilmente destinato a continuare. In esso ormai sono moltissime le storie e le saghe proposte sotto forma di fumetto, anime, film, romanzi e videogiochi, ma ognuno di essi rimane fedele alle regole e alla logica del grande universo narrativo. Ogni personaggio, ogni sviluppo storico avvenuto all'interno della saga, trova perfettamente posto nel grande disegno originale proposto dall'autore. I consumatori sono perciò portati a godere di ognuna di queste piccole narrative con l'unico scopo di comprendere la grande narrativa. Tuttavia, già ai tempi di *Gundam*, era molto diffusa la pratica di estrapolare i personaggi o l'universo di un

determinato *franchise* e costruire su esso delle vere e proprie opere originali. Il Comiket, la più grande fiera *otaku* del mondo, si basa proprio su questo principio e spesso diviene trampolino di lancio per la carriera di nuovi artisti. Azuma definisce le rielaborazioni create dai fan dei "lavori derivativi". La loro crescente diffusione è parte della post modernità, dove la differenza tra ciò che è originale e le sue copie si affievolisce, portando alla creazione di "simulacri". In una società consumistica, dove non è più importante l'originalità di un'opera, la fine della popolarità del principio delle grandi narrative è inevitabile. A prendere il suo posto è la "teoria del database", ideata da proprio Azuma: gli *otaku* analizzano le varie piccole narrative, estrapolando gli elementi apprezzati, rielaborandoli per creare delle nuove narrative e personaggi. Secondo Otsuka, ogni persona ha il desiderio di raccontare una storia, ma risulta difficile per la maggior parte di esse crearne una dal nulla. Da qui nasce la tendenza di creare nuove narrative raggruppando elementi già preparati da terzi. Egli porta l'esempio degli adesivi della serie *Bikkuriman*, i quali si trovavano all'interno dei cioccolatini e wafer prodotti dalla famosa industria dolciaria Lotte. La popolarità ricevuta non era dovuta tanto dalla bontà del dolcetto o al design degli adesivi, ma dal potenziale narrativo. Infatti ogni personaggio raffigurato sugli adesivi ha un nome e sul retro una piccola descrizione su di esso e le relazioni con gli altri personaggi. Perciò, diventa un'ossessione collezionarli, per poter avere il quadro d'insieme, la "grande narrativa" costruita su "piccole narrative". Secondo Okada era proprio questo il tipo di consumo caratterizzante la prima generazione *otaku*. La domanda da porsi è su cosa si sia spostato l'interesse della classe *otaku*. La risposta risale all'emergere del concetto di *moe*, difficile da descrivere in modo chiaro. Etimologicamente il termine deriva dal verbo *moeru* (もえる), il quale può avere significato di "sbocciare" (萌える), oppure "bruciare" (燃える). Il duplice utilizzo dei due caratteri è dovuto al fatto che questo termine ha avuto diffusione soprattutto online nei primi anni '90 e i computer spesso e volentieri scambiavano i due caratteri senza che venissero corretti prima di pubblicare il messaggio. Questo ha portato anche a un doppio significato, ossia non solo il sentimento nei confronti delle fanciulle animate, ma anche a indicare le fanciulle stesse. Spesso si tratta infatti di ragazzine in età adolescenziale, letteralmente "in sboccio". Il sentimento, scatenato appunto da un personaggio o da determinati accessori da esso indossati, può essere paragonato al desiderio sessuale, ma con una diversa accezione. Il *moe* è totalmente soggettivo, poiché ogni *otaku* può trovare *moe* elementi che per un altro non lo sono. Alcuni possono ritrovare questo sentimento di *moe* nelle famose orecchie da gatto (*neko mimi*), altri negli occhiali (*megane*). Tuttavia, è possibile riscontrare alcuni "standard", ritenuti *moe* dalla

maggior parte della popolazione *otaku*: essi sono fiocchi, costumi da cameriera, costumi da bagno scolastici. Nell'aspetto fisico lo sono gli occhi particolarmente grandi, piccola statura, età abbastanza giovane, almeno all'apparenza. Ma il *moe* non si ferma solo di fronte all'aspetto fisico, racchiude anche una serie di atteggiamenti e situazioni: un tipico esempio è l'atteggiamento classico da ragazzina affettuosa, sempre sorridente, con una voce molto acuta e spesso goffa. L'utilizzo di elementi adorabili e carini, *kawaii* in giapponese, indica però che il sentimento del *moe* non deve essere necessariamente collegato al desiderio sessuali. Gli elementi *kawaii* stimolano perlopiù sentimenti di conforto, felicità e gioia.

Sfruttando questa nuova tendenza, l'industria giapponese si è orientata sempre di più verso i cosiddetti *moe anime*. In questa categoria di anime le storie sono semplici: storie di tutti i giorni in contesti normali, come la scuola e la famiglia. Un particolare sub genere è lo "stile harem": un solo ragazzo vive circondato da un gruppo di bellissime ragazze, per la maggior parte infatuate di lui, o viceversa nel caso il target sia il pubblico femminile. Tendenzialmente questo genere di anime è il riadattamento del genere video ludici come i simulatori di appuntamenti. Lo stile *harem* è particolarmente popolare presso il pubblico femminile, che ha visto una vera e propria esplosione degli adattamenti dei giochi di genere *otome*. Tuttavia il tema dell'*harem* femminile verrà esplorato meglio nel prossimo capitolo. Nel corso del tempo le storie si sono semplificate sempre di più proprio per la presenza di personaggi *moe*: sono divenuti loro la vera attrattiva per un *otaku*, non la trama della storia in sé. Nei tempi dove regnava sovrano il genere scientifico, era il ruolo ricoperto da un personaggio all'interno della trama globale a renderlo attraente per il pubblico. Al giorno d'oggi è possibile decidere il proprio personaggio preferito al primo sguardo, poiché sicuramente avrà determinate caratteristiche che lo rendono *moe* e perciò attraente per una determinata fetta di pubblico. La diffusione sempre maggiore dei mass media ha giocato un ruolo fondamentale. Attualmente può accadere che la campagna mediatica volta alla promozione di un nuovo anime porti più fama dell'opera stessa. Per poter ottenere un simile effetto è necessario puntare anche sul rendere i personaggi attraenti al di fuori del ruolo poi giocato all'interno della trama. Normalmente, l'ordine di creazione di un *franchise* sarebbe il debutto del manga, seguito poi dall'adattamento anime e soltanto alla fine i derivati prodotti dai fan. Tuttavia nella società consumistica post moderna è molto più frequente che, ancora prima del rilascio ufficiale della serie animata, l'opera abbia già una nutrita schiera di appassionati, radunati grazie a una campagna mediatica serrata. Oppure, su permesso dell'autore, che addirittura vengano pubblicate delle antologie⁸⁹ o delle novel. In una simile situazione di confusione su cosa sia

⁸⁹ Un'antologia è una raccolta di diversi lavori derivativi dei fan e pubblicati su autorizzazione dell'autore;

originale o meno, l'importanza dell'originalità viene gradualmente a mancare. L'esempio portato da Azuma, per descrivere al meglio l'importanza degli elementi *moe* nella società contemporanea, è il personaggio inizialmente conosciuto con il nome di Di Gi Charat, chiamata successivamente Dejiko, creato nel 1998. Dejiko si vede per la prima volta su From Gamers, la rivista promozionale della catena di negozi di Akihabara chiamata *Gamer*. Dal punto di vista dell'aspetto fisico è evidente che racchiude gran parte dei più popolari elementi *moe* del tempo, ossia i già citati occhi grandi, orecchie da gatto, l'uniforme da maid e in più i calzoncini in moda tra le studentesse degli anni '90. (Fig.15) Ma Dejiko era solo questo, un personaggio carino, senza una personalità né una storia, un *kyara* (キャラ), differente dal *kyarakutā* (キャラクター), costruito sulla base della storia di cui fa parte. Tuttavia la popolarità del personaggio è tale dal portare alla creazione di due nuovi personaggi, Usada Hikaru (Rabi en Rose) e Petit Chara nel 1999 (Fig. 16-17), per arrivare a guadagnarsi perfino una serie animata nel 2000. Tutto ciò che ruota intorno a *Di gi charat* è proprio deciso dal gusto dei fan, in maniera diretta, come la scelta del nome di Dejiko attraverso un sondaggio, e indiretta. Ciò che rende così sicuro che si tratti di una tendenza è il ripetersi di questo fenomeno. Un esempio più recente è dato da Supersonico, personaggio nato come mascotte della casa produttrice di videogiochi Nitroplus nel 2006. Il successo è tale che la casa inizia una vera e propria campagna di marketing basata prima sulla vendita dell'immagine di Super Sonico, attraverso figure e gadget vari, solo per arrivare nel 2014 alla creazione di una serie anime. (Fig.18)

Dopo aver compreso che genere di sentimento, da cosa sia scatenato e nella sua diffusione, è necessario comprendere da dove abbia avuto origine. Gli studiosi del fenomeno sono concordi nel farlo risalire all'uscita, nel 1995, dell'ormai immortale opera di Hideaki Anno *Shin seiki Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン), conosciuta in tutto il mondo come *Neon genesis Evangelion*. Pur rimanendo indiscusso che Evangelion abbia una trama profonda e complicate tematiche affrontate in maniera realistica ed eccellente, ciò che ha veramente attirato gli *otaku* ai tempi dell'uscita non fu quello. In essa, con i personaggi di Misato, Rei e Asuka, si ritrovano tre diverse tipologie di personaggi *moe* divenute molto famose. Rei Ayanami è quieta, introversa, misteriosa e quasi inattiva. Ma è proprio in questo alone di mistero che si cela il suo potenziale, lasciato alla mente dello spettatore. Asuka invece è tutto il contrario di Rei, si irrita facilmente, è arrogante e molto rumorosa, rappresenta l'archetipo di quello che in gergo viene definito un personaggio *tsundere*. Esso si ottiene combinando i termini "*tsun tsun*" e "*dere dere*", rispettivamente "irritabile" e "dolce e timido". Infatti un personaggio

tsundere è rude soltanto all'apparenza, per nascondere la sua natura più dolce. Questo tipo di contraddizione di carattere è divenuto particolarmente famoso e apprezzato nel mondo degli *otaku*, tanto che ormai è possibile trovare un personaggio *tsundere* in quasi tutte le opere di animazione contemporanee. Misato, diversamente da Rei e Asuka, è un personaggio più adulto sia di fisico che di comportamento, una vera sorella maggiore per il protagonista. Misato fa parte proprio del tipo di personaggio *onee-san*. Questo genere di personaggi vengono particolarmente apprezzati perché fanno sentire protetto lo spettatore. Ad essi fa contrasto l'esatto opposto, il tipo *imotō* o "sorellina minore", il quale scatena un desiderio di protezione.

Il creatore di Gundam, Yoshiyuki Tomino, fin da principio ha espresso la volontà di creare intorno a esso un vero e proprio universo, studiando ogni seguito con attenzione. Hideaki Anno, al contrario, non aveva pianificato alcun seguito. Invece, proprio al *Comiket*, lo studio Gainax stesso si adopera per la creazione di lavori derivativi a scopo pubblicitario. Arrivano persino alla creazione del videogioco *Shin seiki evangelion: Ayanami ikusei keikaku* (新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画), traducibile come "Il progetto di crescita di Ayanami", dato che al giocatore è richiesto di prendersi cura di Ayanami Rei, uno dei personaggi principali. Da Evangelion in poi è quindi evidente il continuo aumentare della tendenza a creare personaggi con un ben preciso modello in mente. Da un occhio esterno potrebbe sembrare una forma di plagio, ma nell'ambiente viene considerato più una sorta di connessione, definita perlopiù come "parodie", "influenze" o anche "citazioni". Al giorno d'oggi è praticamente impossibile trovare un'opera che non presenti una caratteristica proveniente dal "*database moe*", il quale al massimo ha aggiunto nuove caratteristiche nel corso degli anni.



Fig.15



Fig.16



Fig.17



Fig.18

3.5.1 *Moe boom* e il cambiamento del mercato

Tutta la nuova tendenza portata dalla diffusione della cultura *moe*, come appena affermato, ha profondamente influenzato il mercato, dando alla luce il *moe boom*. Negli ultimi 20 anni infatti, la quantità di anime prodotti è aumentato in maniera spropositata. Per poter tenere fronte a una produzione così ampia è necessario sacrificarne la lunghezza, risultando in piccole serie composte da un massimo di 12 episodi, a costo di sacrificare la trama. Ma la realtà è che la frammentazione in più serie è data anche da ragioni economiche. Prima di tutto testare la reazione e il gradimento del pubblico, se la serie dovesse avere grande successo rimarrebbe sufficiente materiale per poterne creare una nuova e portare avanti il *franchise*. In caso di reazione negativa non si sarà sprecato un eccessivo capitale per una serie lunga. Inoltre la diluizione nel tempo permette di mantenere alta l'attenzione dei potenziali acquirenti. Qui possiamo ritrovare uno dei punti in cui il modello a database si può ritorcere contro l'industria: personaggi così simili tra loro sono facilmente godibili e apprezzabili, ma altrettanto sostituibili. La parola d'ordine per l'industria diviene il guadagno, spostando l'attenzione verso tipologie di anime più popolari non solo a livello nazionale, ma anche internazionale. Non si guarda più ai semplici ascolti televisivi, ma dalla diffusione sulle piattaforme online. Da lì si scelgono poi i prodotti favoriti da un pubblico che possiedono la possibilità economica di acquistare DVD, Bluray, *figures*, giocattoli e vari. Sempre in virtù del guadagno, l'industria finisce per scegliere la strada più sicura e semplice, producendo

opere che è sicuro incontrino i gusti degli otaku, limitando per certi versi gli artisti. Una volta pubblicata un'opera, sempre per poterne ricavare un maggiore guadagno, si attua un processo definito *media mix*. In esso, un personaggio particolarmente popolare, viene estrapolato dal suo contesto originale e trasportati in altre forme mediatiche. A volte si tratta di *kyarakutā songu* (キャラクターソング)⁹⁰, audio *drama* dove i personaggi, spesso e volentieri in chiave comica, esplorano meglio il loro ruolo o il rapporto con gli altri personaggi. A volte il *media mix* si ottiene rendendo determinati personaggi sponsor di prodotti e determinate catene. Famosissime sono le varie collaborazioni della famosa catena di *kobini* Lawson, dove non solo i personaggi si prestano come modelli, ma dove vengono anche venduti esclusivi gadget che è possibile soltanto lì. (Fig.19)



Fig.19

Immagine promozionale della collaborazione tra Lawson e la famosa serie Mahō Shōjo Madoka Magica

3.5.2 La delusione degli artisti

La nuova generazione di *otaku* e il conseguente cambio di direzione del mercato, portandolo a puntare tutto sull'appeal dell'aspetto fisico dei personaggi, non è visto in maniera negativa solamente da Okada. Hayao Miyazaki, colui che viene definito il padre dell'animazione giapponese, i cui capolavori sono riconosciuti in tutto il mondo per la loro bellezza, non è

⁹⁰ Canzone strettamente collegate ad un particolare anime o videogioco, rappresentante un determinato personaggio. Essa viene perciò cantata dallo stesso doppiatore. La questione verrà approfondita maggiormente nel prossimo capitolo;

altrettanto felice. Miyazaki ha una carriera indubbiamente lunga, avendo iniziato a lavorare nel 1963 entrando nello studio d'animazione Toei, seguito dalla creazione dello studio Ghibli nel 1985, fino all'annuncio del suo ritiro nel 2013. In un lasso di tempo così lungo, l'uomo ha avuto modo non solo di vedere, ma di vivere in prima persona il cambiamento descritto finora. Miyazaki disprezza profondamente gli *otaku*, siano essi sotto forma di consumatori, ma soprattutto di produttori. Afferma che, trattandosi di persone interessate solo a loro stesse, non si fermano mai a guardare gli altri. Considerato che lui basa la sua creatività nell'osservare il mondo reale, trova una cosa del genere inaccettabile. Una simile affermazione, da parte di un personaggio dal peso di Miyazaki, fa molto riflettere.

Un altro artista è il già citato Hideaki Anno. Egli, nonostante siano stati gli *otaku* a fare la sua fortuna, li ritiene la ragione del declino dell'animazione giapponese. L'uomo, in un'intervista, afferma infatti che l'animazione giapponese ha ormai raggiunto il suo massimo picco e ad esso può succedere solo l'inevitabile declino. Prosegue affermando che l'animazione non scomparirà, ma non è certo che il Giappone riuscirà a mantenere il suo dominio nel campo. Soprattutto in virtù della crescente bravura di altri stati asiatici nel campo dell'animazione, come ad esempio la Corea. Ad alimentare quest'immagine è proprio lo stato stagnante dell'industria nipponica attuale, talmente interessata a guadagni facili, da non cercare di migliorarsi attraverso nuove idee e nuove tecniche.

Infine vi è Tomino Yoshiyuki, creatore del franchise di gundam. Secondo Otsuka, Tomino aveva come obiettivo ricreare il conflitto tra Palestina e Israele. L'autore, con rammarico, si è ritrovato ad affermare che le nuove generazioni invece di considerare le implicazioni politiche del suo lavoro, si sono semplicemente innamorate dei suoi personaggi.

3.6 Un'ombra onnipresente: il massacro di Akihabara

Come riportato nella sezione precedente, nonostante la macchia lasciata dal caso di Miyazaki fosse impossibile da eliminare del tutto, la nascita del *Cool Japan* e *Densha Otoko nel nuovo millennio*, sembrano riuscire nell'impresa di far dimenticare almeno in parte l'associazione dell'uomo al mondo *otaku*. Purtroppo, una nuova tragedia getta di nuovo la categoria alla gogna mediatica, si tratta dell'*Akihabara tōrima jiken* (秋葉原通り魔事件), conosciuto nel mondo come la strage di Akihabara. L'8 giugno del 2008, alle 12.30 circa, un uomo assalta la folla con un furgone, uccidendo tre persone e ferendone due. Una volta sceso dal mezzo, con un coltello uccide altre quattro persone e otto rimangono ferite. La polizia riesce ad arrestare

subito l'uomo, identificato poi come Katō Tomohiro. Una volta arrestato, si scopre che Katō aveva lasciato svariati messaggi in un sito web dove, oltre a lamentarsi della frustrazione provata per i propri fallimenti, ammette di essere intenzionato a commettere la strage venti minuti prima che essa abbia luogo. Katō, nato ad Aomori, è figlio di un manager di un'organizzazione finanziaria. Da piccolo viene considerato un vero bambino prodigio sia a livello accademico che sportivo, essendo presidente del club di tennis alle medie. Le cose iniziano ad andare a male dopo essere entrato alle scuole superiori di Aomori, una scuola di elite. Poco popolare con i compagni, i suoi voti iniziando a scendere vertiginosamente, fino al fallimento del test d'ingresso per l'università dell'Hokkaido. Alla fine riesce a trovare lavoro in una fabbrica che si occupa della costruzione di automobili. Tuttavia, subendo un atto di bullismo da parte dei colleghi, teme di perdere l'impiego. Si viene anche a conoscenza del pessimo rapporto con la famiglia, la quale ha posto sempre una pressione enorme su entrambi i figli, arrivando a punizioni corporali molto violente. Arrivato all'esasperazione Katō, dopo un tentativo di suicidio fallito nel 2006, decide di compiere questo massacro. Nel sito web però, sono riportati alcuni suoi messaggi dove spera che qualcuno lo fermi. Nel marzo del 2011 viene condannato a morte, sentenza che viene portata a compimento soltanto il 2 febbraio del 2015. Tutto il mondo rimane profondamente sconvolto, l'occidente perché vede distrutta l'immagine di un Giappone completamente sicuro e privo di crimini, il Giappone perché viene riportato alla memoria un altro crimine. Si tratta proprio il caso di Miyazaki, dove le persone hanno visto in Katō un personaggio molto simile. Ad alimentare l'associazione è l'esecuzione di Miyazaki, avvenuta improvvisamente il 17 giugno, probabilmente istigata dalla strage di Akihabara. Una mossa del genere porta i media a collegare nuovamente un criminale con evidenti problemi mentali, alla categoria degli *otaku*.

3.7 La vita degli *otaku* negli anime

Con l'aumento della popolarità del genere *slice of life*, non c'è da sorprendersi che vengano ritratte anche le vite dei principali fruitori dell'industria. In un mondo dove ogni crimine efferato viene attribuito alla categoria da parte dei media, la popolarità dell'industria degli anime, dei manga e dei videogiochi in occidente è la chiave per portare una rappresentazione più genuina, più umana. Inoltre il popolo giapponese stesso può empatizzare, poiché gli anime possono dare voce ai disagi affrontati ogni giorno dagli *otaku* dovuti dal pregiudizio. In questa

sezione verranno prese in analisi tipologie di otaku in diverse fasce d'età, dalle scuole superiori, per passare all'università e infine il mondo lavorativo.

3.7.1 Genshiken (げんしけん) ⁹¹

Serie manga *seinen* scritta da Shimoku Kio, pubblicato ogni mese inizialmente sulla rivista *Afternoon* della Kodansha dal 2002 al 2006, per poi essere raccolto in nove volumi. Nel 2004 ha ricevuto anche un adattamento anime di 12 episodi.

La storia non è incentrata su un singolo protagonista, ma bensì un intero gruppo. Si tratta di studenti universitari membri del *Gendai shikaku bunka kenkyūkai* (現代視覚文化研究会) o "La società per lo studio della moderna cultura visiva". Nonostante il nome altolocato, si tratta semplicemente del circolo di ritrovo di un gruppo di *otaku*, che passano il loro tempo a giocare ai videogiochi e vedere anime. Sono presenti innumerevoli riferimenti a svariate opere, come ad esempio una suoneria ispirata a *final fantasy*. In particolare l'anime, essendo co-prodotto dalla *Sega sammy holdings* ⁹², presenta moltissimi riferimenti alla serie di videogiochi *Guilty gear* ⁹³ e *Puyo puyo* ⁹⁴.

Tra i personaggi protagonisti vi è innanzitutto Sasahara Kanji, un ragazzo inizialmente molto timido e in totale negazione della sua natura *otaku*. Questo dovuto al fatto che non avesse mai trovato qualcuno con cui condividere i suoi interessi. In particolare trovava vergognoso il suo interesse per i giochi erotici. Nel corso della vicenda riuscirà ad aprirsi sempre e a trovarsi totalmente a suo agio, tanto da frequentare una ragazza disegnatrice di *yaoi* e esserne il primo critico. Kōsaka Makoto è invece totalmente a suo agio e non nasconde i suoi hobby. Tuttavia nel suo aspetto fisico non si ritrova niente dello stereotipo *otaku*. È infatti un tipico ragazzo *ikemen*, con capelli biondi e ottime capacità relazionali. Il suo aspetto porta a delle situazioni comiche in cui le ragazze cercano di conquistarlo e rimangono poi sconvolte dai suoi interessi.

Madarame Harunobu è invece il ritratto dell'*otaku* in tutto e per tutto. Dall'aspetto fisico scialbo, occhiali enormi circolari, alla pettinatura a scodella. Quando si tratta della sua serie

⁹¹ Non si tratta di una vera e propria parola, ma l'unione delle prime sillabe del nome del club di cui i protagonisti fanno parte;

⁹² Compagnia giapponese nata dalla fusione della Sega e della Sammy nel 2004;

⁹³ Videogioco di lotta creato da Daisuke Ishiwatari. La prima edizione viene rilasciata nel 1998 e vanta moltissimi seguiti, che arrivano fino al 2017;

⁹⁴ Trattasi di un puzzle game, rilasciato per la prima volta nel 1991;

preferita, non esita a spendere una quantità spropositata di soldi, sacrificando altri ambiti come il cibo. Tra tutti i membri del gruppo è probabilmente il più "hardcore *otaku*", dichiarando il suo smisurato amore per i suoi personaggi preferiti e di non avere bisogno di una donna reale nella sua vita. È anche un grande appassionato di fantascienza, in particolare la serie *Gundam*. Ōno Kanako è un'*otaku* del cosplay. Cresciuta negli Stati Uniti fino alla fine delle scuole superiori, solitamente è una ragazza estremamente timida e riservata, ma quando si parla di cosplay, cambia completamente personalità. Con il suo bell'aspetto e i suoi costumi diventa presto la mascotte vera e propria del club, cercando di coinvolgere gli altri membri. Un'altra sua grandissima passione è la *yaoi* ⁹⁵, in particolare quello tra muscolosi uomini di mezza età pelati, che difende sempre a spada tratta. Una sua dichiarazione, quando Chika Ogiue afferma di odiare le *otaku* donne per questa insana passione per lo *yaoi*, è che:

"Non esiste una ragazza che odi due uomini omosessuali" ⁹⁶

Tanaka Sōichirō è, come Ōno, un grande amante del cosplay. Solitamente si occupa dei costumi della fanciulla, nel quale rivede la sua ragazza ideale. Anche lui ha solitamente un carattere tranquillo e tende a fare da mediatore nei vari litigi, diventa particolarmente appassionato quando si tratta del suo secondo hobby, i *plamo* e i *gunpla* ⁹⁷.

Ogiue Chika, come Sasahara, all'inizio nega parte della sua natura, ossia la passione per il genere *yaoi*, arrivando a litigare con Ōno. La ragione è dovuta a un trauma avuto durante le scuole superiori. Ogiue infatti ha la tendenza ad avere fantasie omosessuali con protagonisti i ragazzi che la circondano. Dato il suo talento per il disegno, crea una doujinshi con protagonista il fidanzato del tempo. Il ragazzo, dopo averla scoperta, la lascia in malomodo. Ogiue riuscirà a superare questo trama quando inizia a frequentare Sasahara, il quale si dimostra molto più comprensivo verso questa sua tendenza. Infine vi è Kasukabe Saki, una persona "normale". Lei è tutto il contrario di *otaku*, ma all'inizio della storia decide di diventare la ragazza di Kōsaka. Perciò, senza rendersene nemmeno conto, finisce col passare sempre più tempo al club. Inizialmente non riesce a capacitarsi come un ragazzo bello come

⁹⁵ Noto anche come Boy's Love, è un particolare genere di manga focalizzato sulla relazione omosessuale tra due uomini. Il termine verrà analizzato con più precisione nel prossimo capitolo;

⁹⁶ Michiko Yokote, *Ajia-do*, *Genshiken* OVA, episodio 1;

⁹⁷ *Plamo*, abbreviazione per "plastic model", indica la passione verso la costruzione di modellini di robot. La maggior parte dei kit di costruzione viene prodotto dalla *Bandai*, basati sulla famosa serie di Mobil Suite *Gundam*. Per questa ragione l'hobby è riconosciuto con il nome di *gunpla*;

Kōsaka possa avere simili interessi, tentando anche di farlo smettere. Prova anche una sorta di disgusto nei confronti dei membri del club. Con il passare del tempo però inizia ad adattarsi all'ambiente, divenendo una cara amica di ognuno dei membri. Alla fine viene persino coinvolta nella attività che tanto detestava, fino ad arrivare a fare cosplay.

Non è presente una trama precisa, ma solo lo scorrere della vita quotidiana di questi personaggi, mostrando il cosiddetto "mondo *otaku*" in tutte le sue forme e l'evolversi delle relazioni tra i vari membri. Vi sono infatti episodi dedicati interamente alla loro partecipazione al Comic Festival, riferimento al reale Comic market. Visite ad Akihabara, uno degli scenari principali oltre all'ambiente scolastico. Un episodio è incentrato anche sulla costruzione del modellino di un *gunpla*, mostrando tutto l'amore e la cura messa nella sua realizzazione. Con l'arrivo di Ōno iniziano anche diversi episodi dedicati al cosplay, volti soprattutto a costringere Saki.

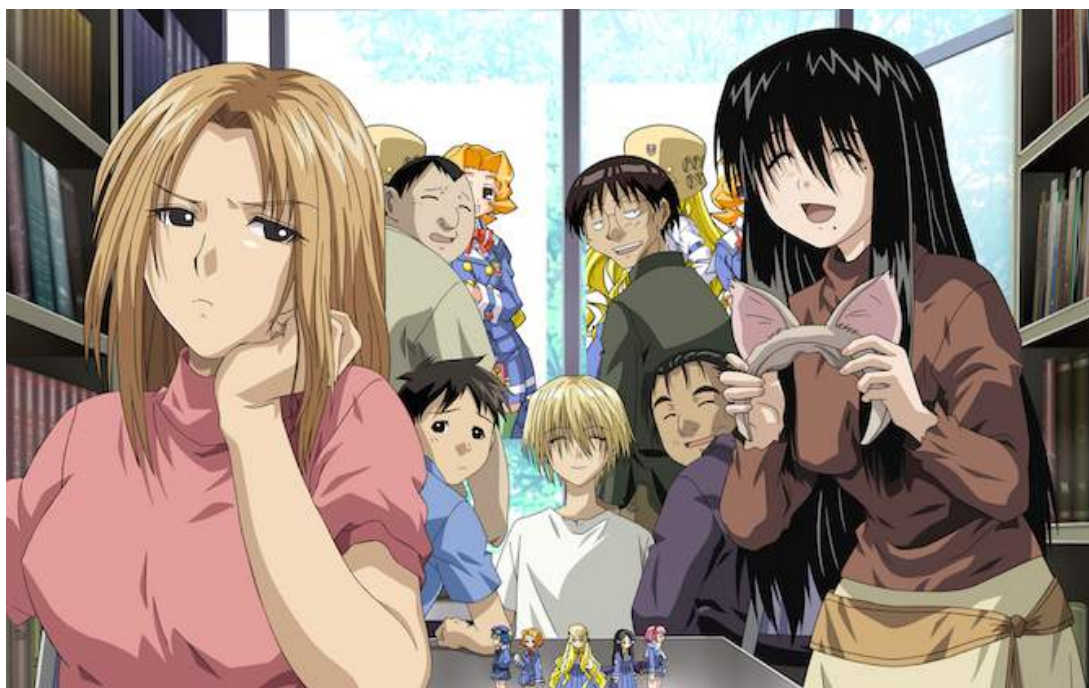


Fig.20

I principali protagonisti della prima stagione

3.7.2 Ore no imōto ga konna ni kawaii wake ga nai (俺の妹がこんなに可愛いわけがない), un'*otaku moe*?

Conosciuto maggiormente con l'abbreviazione *Oreimo*, nasce come serie di *light novel*, racchiusa in 12 volumi pubblicati dal 2008 al 2013, scritta da Fushimi Tsukasa e illustrata da Kanzaki Hiro. Nell'ottobre del 2010 l'Anime International Company (AIC) trasmette una serie animata di 12 episodi, con 4 episodi aggiuntivi trasmessi mensilmente nel sito web ufficiale della serie. Nel 2013 la A-1 Pictures si occupa di una seconda stagione di 12 episodi, con altri 3 episodi trasmessi online. Il titolo è tradotto come: non è possibile che mia sorella minore sia così carina.

La storia si incentra sulla figura di Kōsaka Kirino, una ragazzina di 14 anni che vive nella prefettura di Chiba insieme alla sua famiglia. A prima vista è il ritratto della ragazza alla moda: capelli biondi tinti, vestiti all'ultimo grido, ottimi voti, persino un lavoro come modella. Tuttavia un giorno il fratello maggiore, Kyōsuke, trova per casa la custodia di un DVD di un anime, al cui interno trova tuttavia un *eroge*. Scopre che appartiene proprio alla sorella, che di nascosto è un *otaku* a tutti gli effetti. La passione principale di Kirino sono *moe* anime, in particolare *Stardust witch Meruru* e *eroge* con protagoniste le sorelline minori. Kirino ha sempre tenuto nascosto questo suo lato per paura del giudizio sia degli amici e della famiglia. Superato lo shock iniziale per la scoperta, Kyōsuke diventa presto il consigliere della ragazza, per aiutarla a bilanciare la sua doppia vita. Nel corso della serie si affrontano diverse scenari tipici della vita *otaku*: dal partecipare a incontri ad akihabara con amici incontrati su comunità online, al tipico episodio dedicato al Comic Festival. Oltre a ciò, mostra anche caratteristiche tipiche del comportamento associato alla categoria. Ad esempio, durante l'episodio in cui Kirino fa per la prima volta la conoscenza di altre ragazze con i suoi stessi interessi, finisce per iniziare un'accesa discussione con una di loro, Kuroneko. Agli occhi di Kyōsuke sembra un litigio in tutto e per tutto, ma un'altra ragazza di nome Saori, gli fa notare che questi accessi scambi di opinioni sono il modo in cui gli *otaku* fanno amicizia. Un altro esempio è come Kirino esprima il sentimento di affetto che prova nei confronti dei suoi personaggi preferiti con l'espressione *moe*. Un aneddoto interessante da osservare è come in un episodio Kirino litighi con la sua migliore amica, Aragaki Ayase, perché quest'ultima ritiene il suo hobby disgustoso e pericoloso. Quando Kyōsuke le chiede per quale ragione la pensi così, Ayase le racconta di una tragedia divenuta oggetto dell'attenzione mediatica, dove un uomo fan del

videogioco *Siscalypse* ha aggredito una ragazzina con un taser. Tuttavia il ragazzo, dopo aver fatto alcune ricerche, dimostra ad Ayase che si tratta di un errore compiuto dai media, in quanto l'uomo non è mai stato un giocatore di *Siscalypse*, ma un semplice pedofilo. Questo evento richiama il caso di Miyazaki, avvenimento icona della cattiva reputazione degli *otaku*. Ma non si tratta dell'unico fatto ispirato alla realtà. L'episodio 8 della serie, tratto dal terzo volume della *novel*, ha avuto bisogno di diverse revisioni perché faceva riferimento a un episodio di plagio avvenuto nella *light novel* della *Dengeki bunko Ore to kanojo ga Mmou to yuusha de seitokaichou* (俺と彼女が魔王と勇者で生徒会長), riconosciuta di aver copiato alcune parti di un'altra *light novel*, *Baka to test to shōkanjū* (バカとテストと召喚獣). Un altro aspetto interessante è Kirino stessa. La ragazza ha i classici gusti e modi di porsi dello stereotipo dell'*otaku* maschio, ma paradossalmente ha l'aspetto di un personaggio *moe*. Ad aggiungersi al suo aspetto, vi è anche il suo carattere tipicamente *tsundere*. (fig.21). La duplice natura del personaggio di Kirino racchiude parte della natura stessa dell'opera, ossia esporre le difficoltà affrontate dagli *otaku*, come l'emarginazione sociale, la costante necessità di nascondersi per poter essere accettati, dovendo però attirare pubblico con un personaggio potenzialmente apprezzabile dal pubblico maschile. Ne sono la prova anche le diverse art che si trovano nelle varie ending dell'anime, tutte pregne di elementi *moe* e a volte leggermente erotici. Entrambi gli aspetti hanno reso *Oreimo* uno degli anime contemporanei più di successo, non solo in Giappone, ma anche all'estero.



Fig.21

Copertina del primo volume della graphic novel.

Si possono ritrovare tutti gli elementi *moe* del carattere di Kirino, data la sua espressione imbronciata colorata da un leggero rossore, insieme alle braccia incrociate

3.7.3 Wotaku ni Koi wa Muzukashii (ヲタクに恋は難しい), una normale vita da *otaku*

Trattasi di un webmanga scritto e illustrato da Fujita. Postato per la prima volta sul sito web Pixiv ⁹⁸ nell'aprile del 2014, ottiene una pubblicazione seriale su Comic Pool ⁹⁹ nel novembre del 2015. Fino ad ora sono stati pubblicati 5 volumi e l'adattamento anime della A-1 Pictures ha iniziato ad andare in onda nell'aprile di quest'anno ed è attualmente ancora in corso. In Italia è conosciuto con il titolo *Love is hard for an otaku*.

Come *Oreimo* e *Genshiken* il filo conduttore della trama è la vita quotidiana di quattro giovani, tutti lavoratori presso la stessa azienda. Tutto ha inizio quando Momose Narumi si trasferisce nella nuova azienda. *Otaku* dai tempi dell'infanzia, è decisa a mantenere a tutti i costi nascosto questo aspetto della sua vita ai colleghi. Le cose cambiano quando incontra Nifuji Hirotaka, suo vecchio amico d'infanzia con cui aveva perso i contatti. Come lei, Nifuji è un vero *otaku* dei videogiochi, ma non fa nulla per nascondere, sfruttando spesso la propria pausa pranzo per giocare. Incoraggiata dalla presenza di Nifuji anche Narumi diventerà più aperta riguardo i suoi hobby sul posto di lavoro, cose che porterà la ragazza a legare con altri due personaggi, Koyanagi Hanako e Kabakura Tarō, due colleghi più anziani. A prima vista potrebbe non sembrare, ma anche questi ultimi sono due *otaku*. Precisamente Koyanagi è una cosplayer specializzata in personaggi maschili, mentre Kabakura è un *otaku* di vecchio stile, amante della fantascienza, molto discreto nei suoi hobby. Nel corso degli episodi vediamo vari scenari della vita quotidiana dei quattro protagonisti. Onnipresente è l'episodio dedicato al Comic Market, dove Narumi tiene un banchetto tutto suo, vendendo dojinshi esclusivamente *yaoi*, mentre Koyanagi conquista il pubblico femminile con un cosplay tratto dal gioco online Touken Ranbu. Tra i vari scenari comici sugli stereotipi *otaku*, come ad esempio gli svariati tentativi di costringere Kabakura a fare cosplay di Koyanagi, il tutto ruota intorno alle relazioni sentimentali tra i protagonisti, in particolare Narumi e Nifuji. I due hanno iniziato una relazione amorosa dopo che Narumi ha espresso la difficoltà di frequentare persone "normali", in quanto non riescono a comprendere la loro passione e la trovano anche strana. Nifuji allora, quasi con noncuranza le chiede di uscire con lui, ma col passare della serie è di facile intuizione che il ragazzo abbia sempre provato un sentimento nei confronti di Narumi. Allo stesso modo Koyanagi e Kabakura, a dispetto dei continui scontri e litigi, sono

⁹⁸ Trattasi della più grande piattaforma online per artisti giapponese. Lanciata per la prima volta nel settembre del 2007 da Takahiro Kamitani, nel 2016 è arrivata a contare oltre 20 milioni di membri, con oltre 43 milioni di opere postate e oltre 3,7 miliardi di visualizzazioni mensili. Si tratta di un importante trampolino dove gli artisti possono esporre gratuitamente i propri lavori e ricevere delle valutazioni attraverso un sistema di feedback e commenti.;

⁹⁹ Progetto di pubblicazione di webmanga congiunto di Ichijinsha e Pixiv;

una coppia molto solida.

Di opere riguardanti la vita di *otaku* ormai ve ne sono molte, tutte fanno del loro punto di forza le numerose citazioni di anime, manga e videogiochi che ormai sono entrate nel cuore del pubblico e che aiutano il pubblico a simpatizzare per l'opera in sé, trovandola colta. Tuttavia ciò che è interessante notare in *wotakoi*, essendo una delle opere più recenti, è il desiderio di mostrare che gli *otaku* sono persone che possono essere perfettamente integrate nella società. Il protagonista non deve essere per forza un recluso senza vita sociale. Infatti i quattro protagonisti sono dei normali impiegati e escono regolarmente a bere assieme, ogni tanto devono rimanere in ufficio fino a tardi, insomma le tipiche attività di un *salary man* giapponese. Tuttavia rimane sottinteso un messaggio dal gusto amaro, secondo cui per quanto un *otaku* possa essere il più possibile simile a una persona normale, si potrà trovare a proprio agio solamente con persone dai gusti simili. Trattandosi di un manga di genere *shōjo*, ciò è contestualizzato nel costante dubbio di avere iniziato una relazione sentimentale solo perché conveniente. Questo perché, nonostante tutto, nella società giapponese gli *otaku* sono visti ancora con sospetto e ritenuti difficili da avvicinare.



Fig. 22

Poster promozionale per l'uscita dell'anime.

Sono raffigurati rispettivamente Narumi Momose e Hiroataka Nifuji

3.8 Conclusione:

I manga e gli anime sono ormai una parte radicati della cultura giapponese, seppur di quella pop non tradizionale. Hanno accompagnato nel corso degli ultimi decenni svariate generazioni di *otaku* e si può dire che entrambi si siano evoluti, interagendo tra loro nel susseguirsi delle diverse generazioni. A partire dalle opere di fantascienza, con una particolare attenzione alla cura della trama, accompagnata da *otaku* che più di ogni altra cosa erano interessati ad essa, seguita dall'acquisizione di più informazioni possibili a riguardo delle tematiche affrontate in essi. Segue ad essa da una generazione la cui attenzione si è gradualmente spostata, con un mercato che li ha spinti sempre di più a focalizzarsi sugli elementi *moe* e meno sulla profondità della trama, ha portato alla nascita delle *bishōjo* per gli uomini e *bishōnen* per le ragazze. Il tutto per poter incrementare le vendite di gadget, facendo leva sul sentimento di affetto e fedeltà dell'*otaku*. Una generazione che, agli occhi della più anziana, capeggiata da Okada, risulta solamente frivola e priva dei veri valori che hanno li hanno caratterizzati e di cui sono ancora molto orgogliosi. Per tutta la durata del capitolo è stato affermato più volte che l'ascesa del *moe* ha portato gli *otaku*, dopo gli anni '90, ad abbandonare l'amore per le grandi narrative a vantaggio di storie semplici caratterizzate da personaggi accattivanti. Tuttavia non può essere ritenuta un'affermazione del tutto veritiera. E' ipotizzabile che oltre a questa tendenza, sia nata una nuova corrente, quella della riscoperta. Sono passati moltissimi anni dalla scoperta degli *otaku*, molti appartenenti alla categoria sono anche riusciti a farsi strada proprio nell'industria legata al loro mondo. Ciò ha dato loro modo di poter riprendere in mano opere dal passato e riportarle, per così dire di moda. Sia nel mondo dell'animazione, sia quello dei videogiochi, sono innumerevoli gli esempi di opere che, ai loro tempi hanno avuto un enorme successo, oggi godono di un vero e proprio rifacimento o persino un seguito. Nel mondo dei giochi ne è un esempio la saga di videogiochi *Fire emblem* (ファイアーエムブレム)¹⁰⁰ che nell'aprile del 2017 ha rilasciato il remake del loro secondo titolo, *Fire Emblem Gaiden*, intitolato *Fire emblem echoes: shadows of valentia*. *Fire emblem* nel resto del mondo è divenuto famoso con il loro titolo del 2010 *Fire emblem: awakening*, ma fino ad allora era rimasto quasi sconosciuto al pubblico internazionale. In Giappone, al contrario, si tratta di una delle saghe di giochi di ruolo tattici più amate e famose da intere generazioni. Il successo portato da *awakening* ha quindi permesso di ridare vita anche ai suoi titoli più vecchi, migliorati grazie all'avanzamento tecnologico. Il tutto per

¹⁰⁰ Serie di videogiochi di ruolo sviluppata da Intelligent Systems e pubblicata da Nintendo;

permettere sia alle nuove generazioni di fruirne, ma soprattutto di portare nostalgia nel cuore di coloro che lo avevano giocato in giovane età. Nel mondo dell'animazione gli esempi sono tantissimi, il più recente e di successo è sicuramente dato da *Devilman crybaby*. Si tratta di una serie anime basata sul manga del 1972 di Go Nagai, *Devilman*. Nonostante ogni serie recuperata dal passato sia stata, per così dire, adattata ai tempi e gusti moderni, la cosa più importante, ossia la grande narrativa di fondo, non viene sacrificata.

Inoltre, si può dire che gli *otaku* abbiano vissuto la forma più eclatante di panico morale della storia giapponese. A causa delle terribili azioni di un singolo l'intera categoria, la quale non godeva fin da principio della benevolenza della società, porta ancora oggi i segni della distruzione mediatica del tempo. È infatti molto comune che gli *otaku* vengano ancora associati alla figura di Miyazaki e ritenuti dei potenziali criminali, delle vere e proprie bombe a orologeria. Tuttavia, nel resto del mondo, quando si nomina l'animazione giapponese il primo pensiero corre ai meravigliosi film di Miyazaki Hayao e a graziose fanciulle che corrono in viali di ciliegi in fiore. L'immagine, promossa dalla campagna del *cool Japan*, ha permesso di dare un'accezione totalmente differente anche del termine *otaku*, tanto che all'estero la gente tende a definirsi orgogliosamente tale. Nel corso del tempo moltissimi studiosi hanno dato diverse interpretazioni di chi siano gli *otaku*. Da chi li definiva dei veri e propri super esseri umani, a chi invece li vedeva come dei maniaci incapaci di integrarsi nella società. Ciò che è evidente è che, nonostante il *cool Japan* pubblicizzi in maniera massiccia l'immagine di Akihabara come patria degli *otaku*, per certi versi sono disposti ad accettarli solo come degli "animali da palcoscenico". Patrick Galbraith fornisce un esempio interessante a riguardo:

"Gli otaku erano invitati a partecipare ma gli venne dette esplicitamente di non ballare in modo spastico o vestirsi in maniera offensiva, il che includeva il crossplaying [...]"

La logica dell'Akiba Otaku Festival era di addomesticare." ¹⁰¹

Non è propriamente corretto riferirsi alla categoria *otaku* come di "devianza giovanile", in quanto qualunque persona, di qualsiasi sesso, ceto sociale e fascia d'età può definirsi tranquillamente tale. Se si prende in considerazione le primissime generazioni si possono trovare *otaku* anche di 50, se non addirittura 60 anni. Tuttavia, è altresì corretto affermare che la forte passione nei confronti di animazione, fantascienza o di tutto ciò che in occidente viene

¹⁰¹ Patrick W. Galbraith, Akihabara: Conditioning a public "otaku" image, *mechademia* 2008, pag. 223-224;

messo sotto la categoria *nerd*, inizia a venire considerato deviato e poco sano dalla società proprio nella fascia d'età adolescenziale. In ogni nazione, persino in quella giapponese, il concetto che l'animazione e i manga siano una cosa da relegare strettamente all'infanzia è molto radicato nel pensiero comune.

CAPITOLO 4

Il fandom

4.1 Definizione di *fandom*

I *fan* mediatici sono consumatori che producono, lettori che scrivono e spettatori che partecipano. Per molti critici della cultura di massa, il *fan* rappresenta l'emblema il servo estremo del consumismo, inteso come una mania, alla stregua di un fanatismo religioso e squilibrio mentale.

I *fan* hanno però imparato a riunirsi in una comunità in cui possono liberarsi di questa connotazione negativa, ridenominandolo *fandom*. Etimologicamente, il termine *fandom* nasce dall'unione delle parole inglesi *kingdom* e *fan*: indica perciò letteralmente il regno dei fanatici. Potenzialmente può esistere un *fandom* per qualsiasi cosa. Henry Jenkins ¹⁰², in termini di cultura mediatica, cerca di dare una precisa definizione di cosa sia effettivamente il *fandom* e di come agisce. Egli propone un modello a quattro livelli:

- **L'assunzione di una specifica modalità di ricezione:** il tutto ha inizio con la scelta ponderata di guardare un determinato programma. Esso viene seguito in maniera fedele settimana dopo settimana, spesso ripetutamente, attraverso repliche o registrazioni. In seguito, il fan si sente in dovere di doverlo tradurre in diverse tipologie di attività culturali. La prima in assoluto è ricercare altri appassionati e discuterne assieme, chattando online, scambiando materiali video per assicurarsi che ogni fan possa usufruire di ogni informazione disponibile. In ultimo, danno origine a nuovi contenuti artistici: essi possono essere disegni, canzoni o altre. La particolarità della ricezione dei fan è quindi data dall'impossibilità di realizzarsi in singolo, ma necessità sempre del contributo della comunità.
- **La costituzione di una particolare comunità interpretativa:** Data la grande importanza del gruppo, sono gli incontri organizzati tra membri dello stesso fan club a creare uno spazio apposito dove poter discutere. Facendo appello al testo primario dato dal media

¹⁰² Nato ad Atlanta nel 1958 è un saggista che si occupa di media, comunicazione e giornalismo. Attualmente è professore presso la University of Southern California.

consumato, il singolo fornisce la propria chiave di lettura. Grazie al confronto e all'unione di diversi punti di vista, ne può nascere addirittura una nuova.

- **Il fandom è un mondo artistico a sé stante:** quando si parla di "mondo dell'arte", secondo Howard Becker ¹⁰³ si intende una rete consolidata di catene di cooperazione tra la produzione, la distribuzione, il consumo, l'interpretazione e la valutazione artistica. Il fandom potrebbe quindi rappresentare la componente artistica del mondo della comunicazione di massa. Spesso il partecipare attivamente a dei lavori del fandom si è rivelato un allenamento per gli scrittori professionisti, dove possono sperimentare diversi stili e tecniche. Il fandom raccoglie i materiali offerti dai media, li fanno propri, e creano le proprie opere. Potranno poi esporre il frutto del loro lavoro nelle *convention* ¹⁰⁴.
- **Creazione di una comunità sociale alternativa:** il *fandom* propone uno spazio non determinato dai criteri tradizionali, come ad esempio la razza, la religione, il genere, la politica o la professione. Il fattore che accomuna è costituito dalla relazione con i testi che condividono. A volte, per un *fan*, l'appartenenza a un determinato fandom diventa più importante del testo mediatico originale. Questo perché il *fandom* promette accettazione incondizionata, e una forma di solidarietà molto forte

L'avvento di internet ha radicalmente trasformato il *fandom*, rendendolo un fenomeno più popolare. Ciò che per molto tempo è stato circoscritto nei confini dei fan club e delle *convention*, è diventato parte della quotidianità. Sempre secondo Jenkins, con l'emergere dell'industria mediatica convergente, la natura partecipativa del *fandom* trova il suo massimo sviluppo e finisce per divenirne il modello.

In Giappone il concetto di fandom ha delle radici molto antiche. Un esempio è riportato negli appassionati di teatro di *kabuki*, per i quali venivano organizzati dei banchetti per poter incontrare gli attori. In questa sezione verranno trattate diversi generi di *fandom*, tutti di natura peculiare della cultura giapponese.

¹⁰³ Nato nel 1928 è un sociologo statunitense, il cui contributo maggiore è dato nel campo nella sociologia della devianza, dell'arte e della musica.

¹⁰⁴ Il termine indica un grande raduno di persone che hanno un interesse in comune.

4.2 *Fujoshi*, le *otaku* del mondo femminile

4.2.1 Definizione

Nello scorso capitolo è stato delineato il profilo dell'immaginario comune di un tipico *otaku*: un ragazzo con problemi di socializzazione, sciatto, che trascura qualsiasi aspetto della sua vita che non sia la sua passione. Tuttavia esiste anche la controparte femminile, una sorta di *otaku* donna, una categoria talmente diffusa da avere una terminologia e un titolo personale, le *fujoshi* (腐女子). Il termine nasce dall'unione dei caratteri fu (腐), il cui significato è "marcio", e *joshi* (女子) tipico vocabolo utilizzato per indicare le ragazze. Perciò, uniti insieme, indicano le "ragazze marce", auto disprezzandosi per il genere di opere da cui traggono svago. Infatti, sono appassionate di *yaoi* (やおい), storie sulle relazioni romantiche e sessuali incentrate su due figure maschili. La parola *yaoi* vede la sua origine negli anni '80, si tratta dell'acronimo della frase *yama nashi ochi nashi imi nashi* (ヤマなし,オチなし,意味なし) che significa "senza climax, senza esito, senza significato". Viene coniata a seguito della critica fatta a una delle opere *dōjinshi*, intitolata *Loveri*, di Sakata Yasuko, proprio perché priva di trama, con un'attenzione eccessiva nei riguarda dei due personaggi maschili. Tuttavia, in mancanza di una terminologia adeguata, le altre scrittrici decidono di adottare il termine, anche come sorta di auto ironia. Può essere considerata una situazione abbastanza simile agli *otaku*. Nonostante sia un fenomeno alla stragrande maggioranza femminile, non significa che sia di loro esclusiva. Nell'ultimo periodo, è cominciata ad emergere anche una controparte del sesso opposto. Gli amanti di *yaoi* maschi iniziano a diffondersi sempre di più, adottando il nome di *fudanshi* (腐男子), dove viene utilizzato il termine tipico per indicare i ragazzi al posto di *joshi*. La parte fondamentale, quella che indica il loro essere corrotti e marci, viene mantenuta.

4.2.2 Nascita e sviluppo del movimento amatoriale

La storia dell'origine e popolarità del genere è strettamente collegata a quella del manga amatoriale in Giappone. Guardando nella storia della letteratura giapponese, dell'arte e persino del teatro si può ritrovare una ricca impronta omosessuale. Tuttavia, un tipo di letteratura con protagonisti due uomini, scritta da donne e pensata per loro è molto più recente. Si può far risalire la sua origine in due opere: nel 1961 nella letteratura con il

romanzo *A lover's forest* di Mori Mari mentre, nel mondo dei manga, *In the sunroom* (サンルームにて), dell'autrice Takemiya Keiko, pubblicato nel 1970 sulla rivista *Bessatsu shōjo komikku*¹⁰⁵ e *The november gymnasium* di Moto Hagio, nel 1971. Da lì la produzione ha continuato ad aumentare progressivamente, con opere caratterizzate da giovani fanciulli femminei innamorati, come ad esempio *Kaze to ki no uta* (風と木の歌), conosciuto in Italia come "Il poema del vento e degli alberi", opera di Takemiya. Nel 1978 viene messo in vendita *Comic June*, la prima rivista specializzata in *shonen ai*. Cambiato il suo nome in *June* l'anno successivo, la rivista tiene una particolare politica che permette la pubblicazione di manoscritti amatoriali, cosa che ha incoraggiato le donne a produrre e condividere i loro lavori. Il miglioramento tecnologico permette alle autrici di produrre in proprio, pur rimanendo nell'ambito amatoriale. I lavori nati vengono inizialmente chiamati *mini komi zasshi* (ミニコミ雑誌), conosciute al giorno d'oggi come *dōjinshi*. Inizialmente il termine faceva riferimento agli opuscoli e riviste distribuite specifiche società e associazioni, ma ben presto viene completamente assorbito dalla cultura dell'editoria amatoriale.

Sharon Kinsella aggiunge che ci potrebbe essere un'ulteriore ragione alla grande diffusione delle *dōjinshi* nel periodo. L'industria durante proprio quel periodo era diventata molto pressante nei confronti degli artisti, spingendoli a produrre opere apprezzate dal pubblico di massa, con loro scopo di creare più profitti possibili. Per i *mangaka* una simile politica significava il vedere limitata la propria creatività. Per poter quindi produrre delle opere innovative si vedono costretti a rivolgersi al mercato amatoriale, provocandone una vera e propria impennata.

Nel 1975, un gruppo di giovani *mangaka*, Aniwa Jun, Harada Teruo e Yonezawa Yoshihiro, decidono di incoraggiare e supportare le opere non pubblicate, fondando una nuova istituzione. Si tratta del *Comic Market*, divenuta ormai il più grande punto di ritrovo per appassionati, non solo del Giappone, ma del mondo intero. Nel 1994, durante un'intervista, Yoshihiro spiega che il *Comic Market* è nato in risposta all'industria commerciale, che limitava appunto la libertà di espressione per favorire guadagni sicuri. La prima edizione, tenutasi nel dicembre del 1975, vede 32 circoli e 600 partecipanti riuniti all'Harumi Trade Center. La continua espansione della popolarità dell'evento, in particolare tra il 1986 e il 1992, lo ha portato ad essere tenuto per tre giorni l'anno, per poi arrivare addirittura ad una seconda

¹⁰⁵ *Bessatsu shōjo komikku* (別冊少女コミック) conosciuta anche come *Betsucomi* (ベツコミ) è una rivista che pubblica perlopiù manga di genere *shōjo* fondata nel 1970.

edizione estiva ad agosto, per arrivare a un totale di sei giorni all'anno. Ma così tanto successo porta anche a dei problemi, il principale quello di spazio. Dal 1993 la richiesta di partecipazione era giunta da più di 30.000 circoli, scontrandosi con la capacità dell'Harumi Trade Center, in grado di ospitarne circa la metà. Una parte viene perciò assorbita da un evento concorrente, il Super comic city, tenuto nello stesso complesso in aprile.

Se da una parte il Comic market nasce come un evento volontario e no profit, dall'altra il suo grande successo viene preso d'esempio dall'industria. Nel 1986 la casa editrice Akabubu Tsuushin lancia le fiere del manga amatoriale *Wings*, mentre nel 1991 è il turno del Tokyo Ryuukou Center di organizzare il già nominato Super Comic City. In entrambi i casi si tratta di eventi di piccole/medio dimensioni, tenuti anche più volte in un mese, in diverse città in giro per il paese. Nonostante molto spesso si tratti di eventi mirati ad un solo genere o un determinato gruppo di artisti, un tale numero di eventi permette sia ai fan di trovare manga sempre nuovi, che agli artisti di conoscersi e scambiarsi idee e opinioni. Gli eventi vengono pubblicizzati in diverse riviste mensili specializzate. Un esempio è costituito dalla rivista *Manpa*, fondata nel 1976, i cui eredi rappresentano ancora oggi un'importante parte del mondo del manga amatoriale. In essa sono presenti anche avvisi per i *mangaka* riguardo a luoghi d'incontro, negozi che possano vendere *dōjinshi*. In parallelo le piccole imprese iniziano sempre di più a prediligere la pubblicazione di manga amatoriali. La casa editrice *Fusion Productions*, che si occupa anche della rivista *Comic Box*, crea la rivista *Comic Box Jr.*, una rivista mensile di 300 pagine contenenti diversi manga amatoriali, suddivisi per genere. Inoltre include le antologie delle *dōjinshi*, come la serie del 1985 *Bishōjo shokogun*, la sindrome di lolita. Diverse stamperie iniziano a specializzarsi nella produzione esclusiva di *dōjinshi*, come la *P-Mate* e la *Hikari*.

Tornando alla metà degli anni '70, quando il Comic market è ancora un piccolo circolo, una grande parte dei disegnatori di *dōjinshi* riesce a divenire un professionista. Ma, già a partire dagli anni '80, l'ingresso nel mondo dei professionisti degli autori di *dōjinshi* diminuisce. Con il picco di popolarità degli anni '90, questo genere di eventi diventano i più grandi raduni pubblici del Giappone. Yonezawa Yoshihiro sottolinea che, ai tempi della fondazione dell'evento, la maggior parte degli amanti e degli artisti sono tra l'età adolescenziale fino ad arrivare ai trenta anni. Ha osservato anche che la maggior parte dei frequentatori provengono da famiglie di basso reddito, solitamente cresciuti nei complessi sub urbani periferici, e con una formazione scolastica di basso livello. Alla fine degli anni '80 iniziano a partecipare

sempre più membri di una classe più privilegiata. Il grande proliferare della produzione di *dōjinshi*, indica che negli anni '80 la maggior parte dei manga amatoriali era creato non da artisti professionisti in cerca di un punto di sfogo per le idee innovative rifiutate dall'industria, ma da giovani artisti che non hanno alcun legame con l'industria editoriale. Quando vi è un'offerta così vasta, diventa davvero difficile spiccare, anche per i più talentosi. Il comitato organizzativo del Comic market, per cercare una soluzione, inizia a pubblicare tutte le estati un giornale, il *Komiketto origin*, dove vengono introdotti e pubblicizzati gli artisti che hanno venduto il maggior numero di *dōjinshi* l'anno precedente. Come già puntualizzato, il manga amatoriale diventa in particolare un grande punto di sfogo per il genere femminile. All'inizio degli anni '90, nell'industria editoriale, i manga pubblicati per uomini rappresentano il 38,5% della produzione, seguito dal 39% per ragazzi e solo l'8,8% sono riservati al pubblico femminile. Fino al 1989, nel mondo del manga amatoriale, si può vedere una situazione contraria, con l'80% dei disegnatori di *dōjinshi* donne e solo il 20% uomini. Tuttavia, in quell'anno, la presenza maschile è aumentata del 35%, con opere comunque influenzata dalla presenza femminile. Questa influenza porta allo sviluppo di un diverso stile rispetto al manga professionale, con la nascita di nuovi generi strettamente legati al mondo amatoriale. Uno di essi è il genere parodico, basato sul creare una versione modificata di un manga o anime popolare. La prima serie commerciale a divenire oggetto di diverse parodie è *Space Battleship Yamato*. Entro il 1989, il 45,9% dei lavori venduti al Comic market sono delle parodie, in particolare erano molto vendute le parodie dei manga pubblicati dalla rivista *Jump*, come ad esempio *Dragon Ball* o *Slam Dunk*. Dalla metà degli anni '80, essendo più diffuse le parodie di serie animate rispetto al manga, il genere prende il nome di *aniparo*¹⁰⁶. Al giorno d'oggi il Comic Market è molto cambiato, spostatosi Tokyo Big Sight, ospita anche industrie professionali, non solo circoli amatoriali. Nonostante ciò, questi ultimi rimangono l'attrazione principale dell'evento. Durante la 92° edizione del Comic market, sono presenti ben 32.000 circoli. Come riportato nel grafico (Fig.23), nonostante sia indiscussa la maggiore popolarità di opere pensate per il pubblico maschile, la varietà di circoli composti da donne e che propongono lavori pensati per un target femminile è nettamente superiore.

¹⁰⁶ Aniparo (アニパロ) è la crasi dei termine anime e parody.

グラフ 2: コミックマーケット92でサークル数の多い作品 (概算)

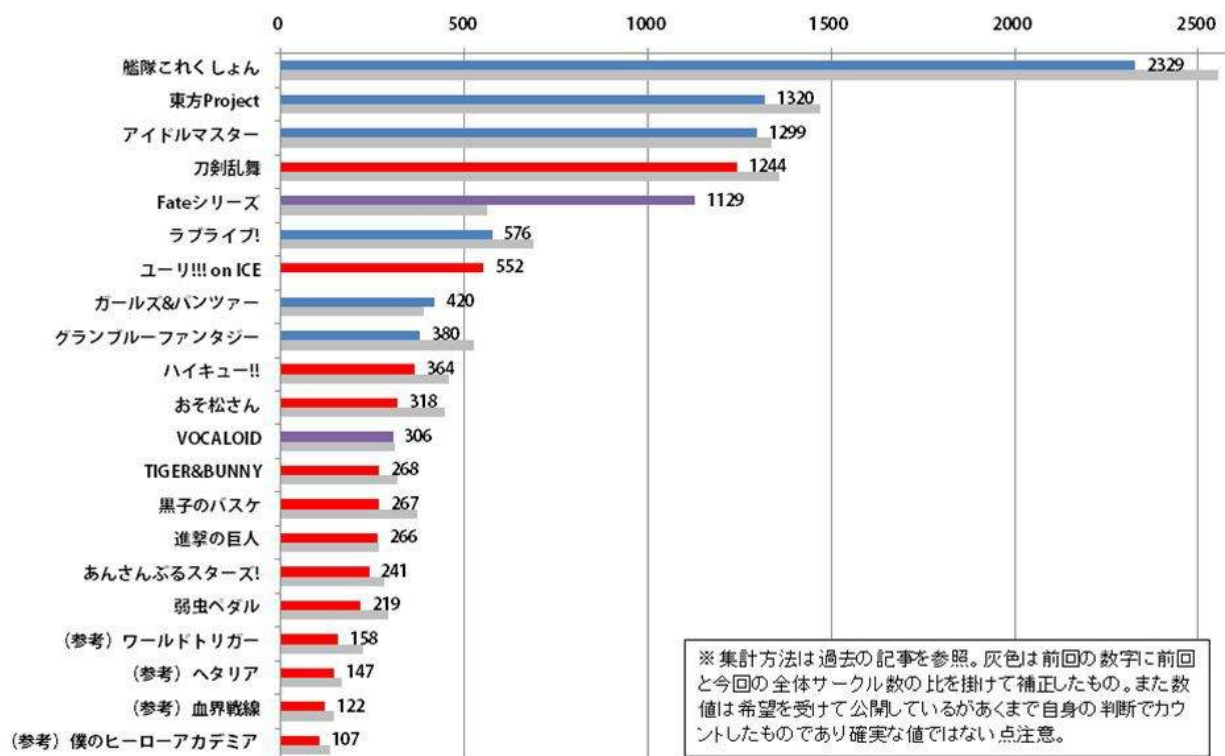


Fig.23

Tabella indicante il nome delle opere più vendute

4.2.3 *Fujoshi* e i metodi di fruizione dello *yaoi*

Nell'ambiente dei raduni e dei manga amatoriali trova la sua culla lo *yaoi*. Come già precedentemente analizzato, l'aspetto dei personaggi, la relazione che li lega e le emozioni sono molto più importanti della trama tradizionale. Tendenzialmente i personaggi protagonisti di storie omoerotiche sono di due generi: fanciulli nel pieno della pubertà, o giovani uomini con aspetto femminile, con capelli lunghi. Nonostante siano biologicamente di sesso maschile, il loro aspetto è la combinazione delle qualità maschili preferite insieme a quelle femminili di identificarsi. I tratti femminili, in particolare, hanno la funzione di permettere al pubblico femminile di Il legame con il genere parodico la si ritrova nel fatto che spesso gli *yaoi* amatoriali sono reinterpretazioni delle opere commerciali più famose. La fan reinterpretano gesti, parole e sguardi tra due personaggi come delle indirette dichiarazioni d'amore. Colgono una tensione sessuale latente e ne immaginano le azioni che potrebbero derivarne. L'esporsi, attraverso arte e fiction, è il passatempo principale delle *fujoshi*. Nel precedente capitolo si è

trattato il concetto di *moe*, inteso come sentimento di affetto nei confronti di un personaggio o sue determinate caratteristiche. E' focalizzato sul potenziale virtuale, il più possibile lontano dalla realtà. Il fine ultimo dello *yaoi* è creare proprio il *moe*, e loro stesse la ritengono ciò che le differenzia da tutti gli altri. Secondo le *fujoshi*, le donne "normali", da loro definite spesso *ippanjin* (一般人) trovano soddisfazione nella vita reale. Una *fujoshi* invece trova soddisfazione solo nelle sue fantasie. Queste ultime sono distinte dalla vita quotidiana dove, nonostante abbiano un fidanzato o un marito, lo immaginano in relazioni con altri uomini. Saitō Tamaki indica che la realtà delle relazioni eterosessuali e il potenziale virtuale delle relazioni omosessuali sono separate e coesistenti. Come riportato da Azuma, anche le *fujoshi* hanno di base una concezione di tipo database, memorizzando gli elementi preferiti e riutilizzarli in seguito. Da questo database nascono personaggi dai ruoli definiti, stereotipati. Tuttavia, non è sempre corretto, data la natura variabile ed effimera delle storie e relazioni create dai fan. Il rapporto tra due personaggi viene definito *kappuringu* (カップリング), dove come primo passo vi è necessità di definire un ruolo "attivo" e uno "passivo". L'attivo, chiamato in giapponese *seme* ¹⁰⁷, non lo è solamente nel senso fisico, ma anche a livello caratteriale. Il passivo, o *uke* ¹⁰⁸, è la parte più femminile della coppia. La creatività delle creatrici e consumatrici di *yaoi* si può vedere sotto ogni punto di vista, persino nel mondo in cui vengono rinominate determinate coppie per essere ritrovate facilmente online. Il metodo più classico e semplice è inserire una x tra i nomi dei due personaggi, mettendo per primo il nome del seme. Un altro metodo ancora più fantasioso è unire le iniziali dei loro nomi per crearne uno totalmente nuovo. Ma la fantasia delle appassionate di *yaoi* raggiunge l'apice quando adottano strategie ancora più innovative. Un esempio è dato dalle coppie create utilizzando i personaggi della serie di *Katei kyōshi hittōman Reborn* (家庭教師ヒットマン REBORN!), conosciuta in Italia come *Tutor hitman Reborn!*. Una delle coppie più popolari è composta dal protagonista, Sawada Tsunayoshi e il suo braccio destro, Gokudera Hayato, conosciuta come 5927. Esaminando le prime due sillabe del nome di Gokudera, si può notare che si leggono letteralmente come i numeri giapponesi cinque (*go*) e nove (*ku*). Per quanto riguarda Tsuna, con un po' di fantasia si può pensare alla lettura storpiata in inglese del numero 2 (*Tsu*) nel caso della prima sillaba. Per la seconda invece, è chiaro il riferimento al numero sette in giapponese (*na*). Il seme generalmente è molto sicuro di sé, mentre l'*uke* è

¹⁰⁷ Il termine ha origine dal verbo 攻める che significa "attaccare".

¹⁰⁸ Ha origine dal verbo 受ける, che ha come significato letterale "ricevere".

inizialmente contrario alla relazione omosessuale. Gli scenari possono essere di diverso genere, spesso anche discutibili, ma incentrati sull'intimità. Una delle fantasie più popolari è legata allo stupro, ma non viene visto in senso negativo in quanto spesso spinto dall'estremo desiderio e amore dell'aggressore, e che la stessa vittima finirà per ricambiare il sentimento.

Da qui nasce la più grande controversia che è costata la cattiva reputazione delle *fujoshi* di tutto il mondo. Trattandosi spesso di personaggi presi da serie già esistenti, le *fan* hanno assoluta libertà di scelta nella decisione dei ruoli che essi possono ricoprire. Perciò, se per una *fan*, personaggio A viene accoppiato con personaggio B, non necessariamente ciò incontrerà il consenso di tutto il pubblico. Da qui possono nascere due differenti posizioni: coloro che desiderano accoppiare i due con altri personaggi, e coloro che non concordano con i ruoli determinati nella coppia. Per comprendere al meglio la prima posizione si può prendere in esame una delle opere che, tra il 2008 e il 2012, ha goduto di una popolarità immensa. Si tratta di *Axis power Hetalia*, il *webcomic* ideato da Himaruya Hidekaz. In esso, una tra le coppie più popolari era la UsUk, rispettivamente le personificazioni degli Stati Uniti, nel ruolo dell'attivo, e il Regno Unito, in quello di passivo. Tuttavia, altrettanto popolare era la coppia definita FrUk, che vedeva la Francia nel ruolo di attivo. Nella realtà dell'opera nessuna di queste due coppie è reale, soprattutto il rapporto estremamente conflittuale che Inghilterra ha nei confronti di entrambi i personaggi. Naturalmente, le appassionate hanno visto, in entrambi i rapporti, il potenziale per una relazione amorosa. Il problema non è nella varietà delle coppie, quanto nell'incapacità di accettare un'opinione diversa. Infatti, per una vera *fan*, la propria coppia è come un figlio, di cui sono estremamente orgogliose. La ritengono l'unica scelta possibile, supportandola spesso con argomentazioni complesse, talvolta addirittura filosofiche. A volte le interazioni tra appassionate di coppie diverse riescono ad avere uno scambio di opinioni civili, ma la maggior parte delle volte finiscono in accesi litigi. La diffusione di internet ha contribuito molto la nascita di vere e proprie guerre tra *fan*. Una tendenza simile non è sconosciuta tra i *fan* in Occidente, che hanno rinominato questi scontri *shipping wars*. Aldilà del lato negativo procurato dalle *shipping wars*, la comunicazione reciproca è un elemento caratterizzante delle *fujoshi*. Suzuki Kensuke teorizza la cosiddetta comunicazione *neta* (ネタ的コミュニケーション), dove è l'atto di comunicare in sé ad essere importante rispetto all'argomento. Le *fujoshi*, Quando si riuniscono ingaggiano in quella che Patrick Galbraith *moebanashi*. Riporta l'esempio di un anonimo che, su internet, posta la storia su due pinguini impegnati in un atto sessuale. Il tutto innesca una serie di reazioni a

catena, dove un'altra persona si ispira al messaggio e scrive una poesia su pinguini omosessuali, che a sua volta ispira qualcun altro a scrivere una nuova storia, sempre incentrata su pinguini omosessuali. Non è tanto l'argomento, i pinguini omosessuali, a scatenare la passione quanto la discussione sui vari possibili scenari. Questo è un tipico esempio di comunicazione *neta*, in quanto un iniziale spunto creativo incoraggia altri ad aprirsi e a partecipare, godendo del piacere portato dall'interazione stessa. Generalmente le partecipanti esplorano diversi punti *moe* di un determinato personaggio, *kappuringu* o situazione. Azuma Sonoko definisce la discussione sul *moe* tra *fujoshi* come una sorta di gioco di interpretazione, dove l'interazione tra le appassionate crea nuove coppie e narrative. E' una vera ricerca del piacere, prodotto dal legame emotivo tra donne. La comunicazione femminile è infatti basata molto sull'empatia, dove l'arte riprende le emozioni collettive e le catalizza. A volte la collaborazione può essere molto più attiva del semplice scambio di opinioni e idee. Si tratta delle *naricha* (なりチャ, abbreviazione di *nari chatto* なりチャット), particolari chat room dove due appassionate della stessa coppia, assumono ognuna l'identità di un personaggio e interagiscono, a volte costruendo scenari, altre con semplici scambi di battute. La maggior parte degli scenari costruiti attraverso questo *role play* finiscono con accurate descrizioni di atti sessuali.

4.2.4 La risposta commerciale

Nonostante siano considerati dalla massa come sinonimi, il *Boys' Love* (ボイズラブ), abbreviato con *BL*, è la controparte commerciale dello *yaoi*. Il *BL* emerge negli anni '90, quando l'omosessualità diventa di moda nei media. Grazie a ciò, riceve anche un'attenzione mediatica molto più positiva rispetto allo *yaoi*, ritenuto a volte troppo estremo. Si può affermare che il *BL* abbia vissuto due ere:

- La prima era viene definita dalla rivista *June* e dalla sua supremazia dagli anni '80, fino alla sua pubblicazione discontinua nel 2004;
- La seconda era emerge dopo il 2004, dove la globalizzazione del genere diviene sempre più prominente. In aggiunta a *drama CD*, storie a tema omosessuale si fanno sempre più strada nel mondo dell'animazione per la televisione. La visibilità degli autori è sempre maggiore, che hanno occasione di riprendere e pubblicare in maniera ufficiale anche vecchi lavori

precedentemente scartati. Il termine *fujoshi* viene coniato, portando ad una visibilità mediatica enorme;

All'inizio della seconda era, il business legato al *BL* e allo *yaoi* è sempre più redditizio e i negozi correlati ad essi appaiono con sempre maggiore frequenza. Nel famoso quartiere di Ikebukuro, la via partendo dall'incrocio di fronte al centro commerciale Sunshine, fino all'incrocio del terzo distretto si trova una particolare concentrazione di negozi. Divenuto il centro di ritrovo per le fan stesse, nel maggio del 2004 la rivista Puff rinomina questa area *Otome Road* (乙女ロード), la "via per le ragazze". Si tratta di un vero punto di svolta per le *fujoshi* che, venendo dotate ufficialmente di uno spazio loro come la loro controparte maschile ad Akihabara, si vedono riconosciute come una vera e propria categoria. Come dimostrato però dalle *naricha* e dalle *moebanashi*, per le *fujoshi* è la possibilità di fantasticare e costruire attorno alle proprie fantasie la vera fonte del loro divertimento. Per questa ragione, spesso il *BL* non ha la stessa attrattiva dello *yaoi*, perché presenta già in maniera ben definita sia lo sviluppo romantico dei personaggi, sia il loro ruolo all'interno di essa, come *seme* o *uke*. Non è passato inosservata agli occhi dell'industria un dettaglio del genere e ha risposto in maniera particolare. Si è creata una tendenza a prendere opere di un genere non *BL* e, senza sviluppare nessun genere di rapporto esplicito, vengono inseriti situazioni e frasi ambigue che possono essere interpretate come segni di profonda amicizia oppure, per le *fujoshi*, qualcosa di più. Il genere che negli ultimi dieci anni ha subito questa tendenza è lo *spokon*, ossia le opere legate al mondo dello sport. La ragione è data dalla facilità nell'inserire un cast a maggioranza maschile, e mascherare le situazioni fraintendibili come semplice cameratismo tra sportivi. Due titoli che ne hanno tratto grande giovamento a livello di popolarità sono *Free!*, incentrato sul nuoto e *Haikyū!!* (ハイキュー!!), legato al mondo della pallavolo. Al Comic market, negli anni, sono innumerevoli i circoli che spongono e vendono opere *yaoi* prendendo come soggetti i protagonisti di queste due opere. Nei rispettivi anime vengono dati solo diversi spunti, volti a indirizzare la fan lasciando però completa libertà di interpretazione. Nello stesso tempo, possono essere opere gradevoli anche per appassionati non necessariamente non *fujoshi*. *Haikyū!!* in modo particolare, è un'opera apprezzata anche da fan uomini, grazie all'abilità dell'autore di non perdere l'elemento *spokon* in favore delle interazioni volte ad attirare le *fujoshi*, critica avanzata a molte opere del genere, *Free!* per primo.

4.3 Il mondo dei doppiatori

4.3.1 Definizione e storia

Nell'industria dell'animazione, un settore in particolare ha guadagnato un'enorme popolarità. Un successo tale da garantire un vero e proprio circolo di *fan* dedicato. Si tratta del settore del doppiaggio, conosciuto in Giappone con la parola *seiyū*. Il termine è dato dall'unione dei caratteri rappresentanti le parole "voce", *sei* (声) e "attore", *yū* (優). A dispetto del recente successo, la professione ha una storia molto lunga. Si rintraccia la loro origine negli anni '20, conosciuti con il nome "attori radio" invece di doppiatori. Si trattava di persone che normalmente lavoravano come attori, che come lavoro secondario alla radio. L'evento icona del riconoscimento dell'esistenza del doppiaggio risale al 1925, quando Kumaoka Tendou esegue una spiegazione interpretata dei *Les Misérables* alla radio. Ai tempi il *voice acting*, non era riconosciuta come una carriera vera e propria, tanto che chi la praticava veniva trattato con poco rispetto. Nel 1926 viene fondata la *NHK*, conosciuta originariamente come radio Japan, che agli inizi degli anni '30 aveva già iniziato a trasmettere in lingua inglese, mirando agli abitanti delle Hawaii e la costa occidentale del Nord America. Nel 1945 è stata la stazione radio che ha trasmesso il discorso di arresa dell'imperatore il 15 agosto. Durante l'occupazione americana, la *NHK* ha dovuto rinunciare alle trasmissioni internazionali, per poi riprendere nel 1952. Al tempo, inizia anche una larga importazione di *drama* e film stranieri. Inizialmente vengono trasmessi con i sottotitoli, ma viene riscontrata una difficoltà di seguirli, soprattutto per i bambini. Da qui nasce una necessità sempre maggiore di attori che prestino le loro voci per doppiarli. Nel 1960 il numero di importazione di opere straniere diminuisce, costringendo i neo professionisti a cercare un nuovo canale di sfogo. Da qui entrano in scena gli anime. Il primo anime completamente doppiato è basato sul manga di Tezuka Osamu *Tetsuwan atomu* (鉄腕アトム), conosciuto in tutto il mondo con il titolo di Astro boy, rilasciato nel 1963. Il successo dell'opera scatena un vero e proprio boom di richiesta, provocando per conseguenza un'espansione della professione. Da quel momento in poi, similmente agli anime, la popolarità dei *seiyū* ha subito due specifici boom:

- Un primo *boom* avviene negli anni '70, ai tempi della prima trasmissione in televisione di *Space battleship Yamato*, trasmesso dalla Yomiuri TV. Il problema è che nello stesso orario

va in onda un'altra famosissima serie, *Arupusu no shōjo Haidī* (アルプスの少女ハイジ), in italiano conosciuto solamente come Heidi, sulla Fuji TV. Da qui nasce uno scontro per vedere quale dei due show avesse maggiori ascolti, con la conseguente sospensione del perdente. A vincere è Heidi, ma i fanatici di fantascienza non accettano il risultato e si impegnano al massimo per promuovere *Space battleship Yamato*. Per conseguenza, anche i *seiyū* che avevano partecipato allo show subiscono un'impennata di popolarità, con la nascita di riviste specializzate.

- Il secondo boom prende luogo durante la fine degli anni '80 durante la *bubble economy*, con l'emergere di nuove forme mediatiche, le quali permettono al pubblico di avere sempre più accesso a informazioni relative al mondo del doppiaggio. Questo permette un miglioramento anche dalla condizione del *seiyū*, passando da semplici voci a delle vere celebrità, quasi come degli *idol*. Inoltre, grazie al periodo di grande benessere economico, il mercato degli anime e tutto ciò che ad esso è correlato diviene uno dei più redditizi. Ciò lo porta all'attenzione di giovani lavoratori in cerca di fortuna, doppiaggio incluso. Perciò, in circa mezzo secolo, il mestiere di *seiyū* non solo è divenuto un mestiere popolare, ma subisce anche un vero e proprio cambio di mansioni. Al giorno d'oggi non si tratta più semplicemente di prestare la voce a un personaggio, ma di essere un vero e proprio personaggio mediatico. Si parla perciò di essere in grado di sostenere esibizioni, apparizioni, *fan event* simili a quelli tenuti dalle *idol*. E' necessario il carisma di un attore, l'abilità a danzare, cantare e recitare dal vivo, non solo le conoscenze tecniche sul doppiaggio.

4.3.2 Il rapporto con i fan

Il divenire un personaggio pubblico cambia radicalmente anche il rapporto con i fan. Questi ultimi hanno una grande influenza sugli artisti, poiché sono loro a supportarne la carriera, facendo parte di fan club e comprando gadget correlati. Per i fan, i *seiyū* sono come dei veri e propri membri della famiglia. A molti *seiyū* vengono spesso dati dei nomignoli affettuosi, come Ōno Kensho, soprannominato Onoken. Oppure anche Kakihara Tetsuya, soprannominato dalla comunità online Kakki. Non è raro però che i fan si risentano, nel caso uno dei loro amati doppiatori finisca in uno scandalo. Sono anche moltissimi gli artisti che si sono sposati in segreto e, una volta resa pubblica la notizia, guadagnare una reputazione molto negativa. In determinati casi, secondo il sistema stabilito delle agenzie giapponesi, ci si

aspetta che le parti coinvolte offrano delle scuse pubbliche, attraverso radio o social media. Un esempio può essere la storia di Hirano Aya, divenuta famosa per aver doppiato due personaggi pilastro dell'animazione, Suzumiya Haruhi dell'omonima opera e Konata Izumi, protagonista di Lucky Star:

"Alla sua ammissione riguardo la sua vita amorosa, una simile reazione online sarebbe dovuta essere prevedibile. Alcuni fan, eccessivamente drammatici, hanno postato online immagini di foto raffiguranti la star strappate, con alcuni suoi CD distrutti. (Fig.2) [...] Questa volta viene visto come un tradimento dei propri fan." ¹⁰⁹



Fig.24

Un altro esempio è lo scandalo avvenuto attorno alla figura di Namikawa Daisuke, altra grande figura di spicco del mondo dei *seiyū* contemporanei. Lo scorso anno, la rivista *Weekly bunshun*, pubblica un articolo dove riporta le prove di una relazione clandestina tra l'uomo e un'impiegata della sua agenzia. Una relazione iniziata nel 2004, tre anni dopo il matrimonio di Namikawa, conclusasi solo di recente. A riguardo il *seiyū* ha dichiarato:

"Sono sorpreso dalla situazione, ma sarò ancora più devoto per poter riguadagnare la fiducia di tutti." ¹¹⁰

¹⁰⁹ Brian Ashcraft, Voice Actress Pisses Off Otaku, 8 giugno 2010. Link: <https://kotaku.com/5606155/voice-actress-pisses-off-otaku>

¹¹⁰ Karen Ressler, Voice Actor Daisuke Namikawa Apologizes After Adultery Report, 19 luglio 2017. Link: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-07-19/voice-actor-daisuke-namikawa-apologizes-after-adultery-report/.119045>

La fiducia di cui parla è proprio quella dei suoi ammiratori. Vi sono dei casi anche estremi, dove un fan non riesce a separare il personaggio alla persona che lo doppia. Si aspettano che il *seiyū* si comportino in un determinato modo. Quando una *seiyū* utilizza un tipo di voce molto dolce, è naturale aspettarsi un comportamento simile nella vita reale. Tuttavia, si può affermare che è un atteggiamento incoraggiato anche dall'industria stessa. Infatti, i manager delle agenzie di talenti, hanno il compito non solo di trovare il maggior numero di ingaggi possibili, ma anche di indirizzarli verso uno stereotipo in cui eccellono. Tuttavia, è altrettanto importante che siano in grado di interpretare almeno due tipo di voci diverse, seppur riconducibili l'una all'altra, per creare una propria identità come doppiatore e non "una persona che doppia solo un determinato personaggio". Un doppiatore ha il compito di dare la vita a un personaggio, e per farlo si deve creare anche una personalità con cui il pubblico può empatizzare. La famosa doppiatrice Komatsu Mikako, in un'intervista, riporta che nel suo ruolo è importante concentrarsi sul proprio personaggio e su quello che fa, anche quando esso non è presente nella scena che si registra. Ogni *seiyū* ha poi un proprio metodo di approccio, ma più le emozioni sono realistiche, più facile sarà per il pubblico empatizzare.

Un esempio che indica quanto siano i fan a pesare sulla popolarità dei *seiyū*, è data dai famosi *seiyū awards* (声優アワード). Come una sorta di cerimonia degli oscar, vengono premiati ogni anno i migliori *seiyū* in diverse categorie. La prima edizione risale al marzo 2007, tenutasi al 3D Theatre del Tokyo Anime Center di Akihabara. Basandosi sui personaggi doppiati durante l'anno, le categorie variano dal miglior personaggio principale, al miglior secondario, sia femminili che maschili. La parte più interessante è, tuttavia, che i vincitori sono basati completamente sul giudizio degli appassionati. Ogni anno, per qualche mese, vengono aperte delle votazioni sul sito ufficiale dei *seiyū awards*, così da permettere a tutti di esprimere un proprio giudizio. Persino il pubblico internazionale ha possibilità di esprimere la propria preferenza. La loro presenza è divenuta così importante tanto da portare all'istituzione della categoria "scelta dei fan stranieri", durante la terza edizione del 2009. Nonostante la votazione viene espressa indicando il nome del personaggio interpretato, non è raro che le passionate votino un personaggio anche sconosciuto, purché doppiato dal loro beniamino. Uno dei *seiyū* entrato nella storia degli *awards* è Hiroshi Kamiya, il quale, dall'istituzione della categoria "maggior numero di voti sparsi" nel 2012, ha sempre vinto il premio correlato ad essa. È un semplice esempio della grandissima popolarità del *seiyū*, piuttosto che dei personaggi che interpreta. Infatti, negli anime di maggior successo, è facile ritrovare il suo nome. La

popolarità dei *seiyū* ormai è talmente estesa che quasi ogni mese in Giappone si tengono dei veri e propri *seiyū events*, dove i fan possono incontrare i doppiatori e ascoltare diversi sketch, a volte persino facendo sessioni di domande e risposte. Si tratta di eventi esclusivi, i cui biglietti sono spesso vinti tramite lotterie. Ad esempio, nell'aprile del 2017, si è tenuto un *seiyū event* sui personaggi dell'ormai famosa serie *spokon* Yuri on Ice. La partecipazione era possibile vincendo il biglietto attraverso una lotteria, ottenibile quando si comprava diversi gadget correlati, come i DVD e i Blue Ray. La maggior parte dei biglietti sono stati vinti e distribuiti tra i membri di un fan club del famoso doppiatore Ōno Kensho, uno dei partecipanti all'evento. Durante simili eventi, il *seiyū* non ha una vera libertà di espressione, dovendosi calare nel personaggio. L'abilità di riuscire a interpretare a comando un determinato carattere e atteggiamento è molto apprezzato dai fan. Essendo profondamente legati all'industria e alla cultura *otaku*, i *seiyū* vengono spesso trattati come dei veri e propri personaggi animati. Per le *fujoshi*, analizzate nella sezione precedente, il confine tra personaggi reali ed immaginari a volte è molto sottile. Nella serie di *Durarara*, una delle coppie più popolari tra le *fujoshi* era tra il personaggio di Heiwajima Shizuo e Orihara Izaya, rispettivamente doppiati da Ono Daisuke e Hiroshi Kamiya. In seguito, i due ottengono un loro programma radiofonico, chiamato *Dear girls' stories*. Parte del programma consiste anche nella registrazione di frasi suggerite dalle fan stesse. Non è sorprendente quindi che i due a volte si siano ritrovati a dover interpretare delle frasi suggestive. Insieme al successo ottenuto come duo, porta le fan ad immaginarli inevitabilmente come una coppia. Diventano tanto apprezzati che vengono addirittura fatti dei disegni, proprio come se fossero due personaggi di un anime. (Fig.25-26)



Fig. 25



Fig.26

4.3.4 Il contributo al mercato

Come è possibile riscontrare entrando in un qualsiasi Animate, il doppiaggio e i *seiyū* sono diventati una parte fondamentale della campagna commerciale di un anime. Ogni volta che viene annunciato un nuovo anime, che sia sotto forma di trailer trasmessi in televisione, che di poster nei negozi, una delle prime informazioni rilasciate sono proprio i doppiatori dei vari personaggi. Talvolta la presenza di un determinato cast può essere cruciale per la popolarità di uno show. Ma non è solo un personaggio fittizio ad essere venduto, anche i *seiyū* sono venduti come dei prodotti. Un esempio sono i *character CD*. Gli anime contemporanei, come già analizzato nel precedente capitolo, sono molto brevi per ragioni economiche. Non è quindi possibile analizzare e approfondire ogni personaggio in maniera adeguata in soli 12-13 episodi. I *character CD* contribuiscono a dare l'adeguato individualismo, attraverso diverse tracce che raccontano delle storie secondarie. Per questa ragione, sulla cover del CD vi sono rappresentati i personaggi protagonisti, non i *seiyū*. Anzi, spesso e volentieri il nome del *seiyū* viene messo tra parentesi. (Fig,27) Solitamente contiene anche una *character song* (キャラソング), una canzone solitamente in linea col carattere del personaggio. La famosa *seiyū* Satō Satomi, in un'intervista, afferma che nel processo creativo della creazione di una *character song*, è riconoscere che il personaggio già esiste, quindi il *seiyū* deve eliminare il più possibile di se stesso. Inoltre, non essendo presente la componente visiva, il *seiyū* deve riuscire a creare l'atmosfera solo grazie alla sua abilità vocale. Le serie di maggiore successo possono avere anche più di un *character CD*, a volte addirittura di due personaggi in coppia. Nel caso degli anime di genere harem, essendo caratterizzato da diverse possibilità di relazioni, sfruttano *drama* e *character CD* per offrire finali alternativi. In questo modo, vengono accontentati tutti i fan, non solo quelli la cui coppia viene ufficializzata nella serie. Oltre alle *character song*, ai *seiyū* vengono spesso incaricati di occuparsi delle *shudaika* (主題歌), ossia le canzoni di apertura e chiusura dello show. La si vede particolarmente negli anime dedicati agli *idol*. Un altro modo per promuovere la popolarità dei *seiyū* è l'apparizione in diversi programmi televisivi. Nel 2014, la Marine entertainment, produce uno show televisivo intitolato *Jinrō batoru* (人狼バトル), la battaglia dei lupi mannari. Basato su un gioco di carte, dove i partecipanti devono scoprire chi possiede la carta del lupo mannaro prima di essere mangiati. Sono stati rilasciati quattro episodi, tre con protagonisti famosi *seiyū* uomini, e l'ultimo con

protagoniste *seiyū* al femminile. Il principale obiettivo del programma è promuovere i *seiyū* come loro stessi, e non come i personaggi a cui prestano la voce.



Fig.27

Cover della *character song* del protagonista di Free!

Da notarsi come il nome del *seiyū* non sia nemmeno presente

4.4 Il mondo *Idol*

4.4.1 L'influenza del *moe*

In maniera simile ai *seiyū*, anche il mondo delle *idol* è cambiato molto nel corso del tempo. Negli ultimi dieci anni, il Giappone ha sperimentato un vero e proprio "*idol boom*". Nel 2013, deteneva il secondo mercato musicale più grande del mondo, con un valore di circa 3 bilioni di dollari. Sui 50 singoli più venduti, 46 sono di artisti giapponesi, e i primi 10 tutti provenienti da gruppi di *idol*. Prima di tutto è necessario comprendere cosa si intende quando si parla di *idol*. Una definizione molto semplificata è data da giovani artisti che cantano, ballano e compaiono frequentemente in altri media. Il fenomeno inizia ad acquistare popolarità negli anni '70, grazie al successo della cantante *Sylvie Vartan* nel film francese *Cherchez l'idol*. Inizialmente indica però una giovane attrice o cantante, non necessariamente di giovane età. Ispirati dall'immagine promossa dal film, moltissimi, tra 14 e 16 anni, decidono di voler entrare nel mondo dell'intrattenimento. Nel 1971 si forma il gruppo delle *Shinsannin mususme* (新三人娘), letteralmente le tre nuove ragazze. Ispirate a un gruppo degli

anni '50, le *Sannin musume* (三人娘), promuovono l'immagine di ragazze pure e spensierate. Come la maggior parte dei fenomeni legati al mondo dei media nipponici, le *idol* hanno subito l'influenza dell'espansione del concetto di *moe*. Non a caso quando si pensa ad una *idol*, la prima parola che viene in mente è *kawaii*, il termine più utilizzato per indicare qualcosa di carino e dolce. Le *idol* infatti mettono un grande impegno nel costruire l'immagine della ragazza carina, amata da tutti. Come negli anime viene messo in secondo piano la narrativa, allo stesso modo per un *idol* non è più di vitale importanza il talento musicale. Si tratta di una vera e propria finzione, di cui i fan sono a volte anche consapevoli. Da qui le fanciulle divengono un concetto quasi astratto, una personificazione della purezza. Ironicamente, ogni singolo aspetto viene studiato a tavolino. Gli anni '80 diventano "l'era d'oro delle *idol*", dovuto al fatto che ogni anno potevano susseguirsi fino a 50 nuove *idol*, con una carriera della durata di pochi mesi. In questo periodo i vari gruppi iniziano a mirare sempre di più al pubblico maschile, giocando sul dualismo tra erotico e puro. Da qui nascono i primi *aidoru otaku*, che acquisiscono in maniera ossessiva ogni possibile informazione relativa alla loro *idol* preferita, comprese età e misure fisiche. Uno dei primi gruppi ad adottare questo dualismo è l'*Onyanko kurabu* (おニャン子クラブ) o club delle gattine. E' anche uno dei primi gruppi ad avere un alto numero di membri, ben 52. Un così alto numero di membri è dovuto al poter così costruire diversi personaggi ben distinti, in modo tale che il gruppo avesse un *idol* che potesse incontrare il gusto di ogni *otaku*. La mancanza di una preparazione tecnica adeguata viene sfruttata ancora di più a vantaggio, scatenando una reazione di empatia nel pubblico, che si sentirà ancora più motivato a sostenerle nel loro percorso. Tuttavia, viene permessa una certa libertà rispetto agli anni '70. Viene loro permesso di mostrare espressioni diverse rispetto al classico sorriso, e persino avere dei propri interessi. Ma già verso la fine degli anni '80 e l'inizio dei 90 il mercato subisce una saturazione e, unito allo spostamento di interesse verso altri generi musicali, porta all'inizio di una "era glaciale". Saranno, nel 1997, le *morning musume* (モーニング娘) con il loro successo a portare il mondo delle *idol* alla "nuova età dell'oro" (アイドルの黄金時代). Le *idol* ormai paiono più accessibili che mai, con individuali interessi e difetti. Nonostante ciò, mantengono un ben delineato stereotipo. Tuttavia, prendendo ad esempio tre particolari gruppi possiamo ritrovare delle notevoli differenze:

- **Morning Musume:** si tratta di "*idol* esperte", che mettono il massimo impegno nel migliorare le loro abilità di canto e danza. Ciò deriva probabilmente dal loro produttore che, studiando la breve vita di molti gruppi *idol*, ha concluso che fosse dovuto al loro eccessivo

basso livello. Pur mantenendo i tipici stereotipi del comportamento delle *idol*, le morning musume mirano il più possibile all'autenticità. Nonostante non abbiano più la spinta data dall'essere un nuovo gruppo, sono riuscite a costruirsi un circolo di veri fedeli che supportano il loro costante impegno per migliorarsi. Ancora oggi, attraggono molte fan di sesso femminile che ammirano il loro essere forti e determinate, quanto la tendenza a mantenersi autentiche.

- **AKB48:** conosciute come "*idol competitive*", in quanto la competizione tra i membri e i fan è parte integrante del loro programma. Periodicamente, i membri e i fan si riuniscono per delle "elezioni generali". In quel momento i *fan* possono dare il loro supporto e contribuire alla promozione di determinati membri. A un certo punto le *AKB* erano divenute un fenomeno internazionale, con diverse unità separate. Partendo dalle *AKB48*, di base a Tokyo, fino addirittura ad arrivare alle *JKT48* e *SNH48*, rispettivamente di Jakarta e Shanghai. In totale si raggiungono cifre di oltre 400 membri.
- **Momoiro Clover Z:** le "*idol incoraggianti*", in cui la loro principale missione è portare il sorriso sul volto dei loro fan. Composto da un team di 5 membri fissi, hanno un approccio non convenzionale rispetto alla normali *idol*. Non hanno infatti grande interesse nelle apparenze, apparendo sul palco anche con il viso dipinto di *pro wrestler*. Anche le loro canzoni parlano di supporto e affetto nei confronti delle persone sole e triste, incoraggiandole ad essere orgogliosi di quello che fanno. Vengono particolarmente apprezzate da una generazione più matura, i quali probabilmente si rivedono maggiormente nei testi delle loro canzoni.

Gli anni '90, come già riportato, vengono trattati come un periodo di declino dell'interesse pubblico nei confronti della categoria *idol*. Si tratta di un'affermazione corretta solo in parte. Se è vero che è un periodo che ha segnato la fine della carriera di molte *idol* donne, la loro controparte maschile vede la nascita di molti gruppi molto famosi ancora oggi, come ad esempio gli SMAP e gli Arashi. Sono due gruppi talmente famosi da essersi guadagnati il titolo onorevole di "*idol nazionali*" (国民アイドル). Nel loro caso, il modello richiesto è quello del ragazzo ideale, che potresti incontrare tutti i giorni. Ci si dovrebbe aspettare quindi una spiccata eterosessualità, ma la realtà è ben diversa. Spesso nei programmi si ritrovano ad indossare dei costumi femminili, oppure a ingaggiare atteggiamenti equivoci nei confronti dei propri compagni di gruppo. Esiste una duplice spiegazione a riguardo: la prima è che, essendo tutti elementi filmati e pensati a tavolino, hanno lo scopo di prevenire eventuali scandali. L'agenzia infatti potrebbe giustificare qualsiasi cosa con "è solo finzione". La seconda è per

una questione di marketing, in quanto soddisfa una delle fantasie delle fan. Inoltre, nella mente femminile, un altro uomo non viene visto come una vera minaccia, e in caso sia particolarmente androgino, riuscirà ad immedesimarsi. Una particolare forma di *fanservice* è il *member-ai* (メンバー愛), dove i vari membri interagiscono come una vera famiglia. E' un tipo di *fanservice* accettato con grande positività, perché permette loro di vedere una parte della vita provata del loro beniamino, solitamente riservato al di fuori delle telecamere.

Trattandosi di personaggi che puntano tutto sulla loro immagine pubblica, è normale che vengano stabilite delle regole, o perlomeno delle direttive. Dalla più ovvia, essendo dei minorenni, di non bere e fumare, fino al non avere delle relazioni sentimentali. Per le *idol* donne, in particolare, è una delle regole più importanti. Per un fan deve rappresentare la fidanzata perfetta, e per questa ragione non può essere in nessun modo impegnata con qualcuno, altrimenti questa fantasia andrebbe facilmente in frantumi. Una volta diventate abbastanza grandi, nel caso dovessero decidere di proseguire una carriera professionale, viene concesso il matrimonio. Tuttavia, è sempre di vitale importanza mantenere la vita coniugale e l'immagine pubblica il più separate possibili.

Per un *idol*, un *fan* è un vero e proprio cliente, a cui deve il suo successo. Deve perciò far sentire che la loro partecipazione è assolutamente vitale per la loro carriera. Questo fa sentire il *fan* parte della vita, insieme ad altre attività, come dei blog in cui raccontano la propria quotidianità. In ogni concerto, sia all'inizio che alla fine, l'artista non manca di ringraziare i partecipanti per essere presenti. Le agenzie hanno trovato modo di avere un guadagno anche da questo aspetto. Si occupano anche di fan club ufficiali dove è possibile, dopo aver versato una quota annuale, avere l'accesso in anteprima a novità e contenuti esclusivi.

4.4.2 L'intreccio con il mondo dell'animazione

Anche il mondo delle *idol* ha una lunga storia di intreccio con l'industria degli anime. Dalla messa in onda per la prima volta dell'opera *Mahō no tenshi Kurīmi Mami* (魔法の天使クリィミーマミ), alias l'incantevole Creamy, nel 1983 l'animazione e la cultura *idol* diventano strettamente connesse. Si può dire che sia stato il primo esempio di media mix, permettendo ad una generazione di crescere con l'immagine delle *idol*. Sempre grazie a Creamy, si crea anche una correlazione tra fantasia e realtà. Infatti, la quindicenne Ōta Takako, colei che interpretava il personaggio di Creamy mami, riesce a diventare *idol*, in contemporanea alla sua controparte animata. Una simile tendenza ha guadagnato di popolarità nell'ultimo decennio. Il genere *idol* negli anime ha guadagnato una popolarità enorme. Un particolare

franchise si è dimostrato capace più degli altri di cavalcare l'onda, si tratta del progetto di *media mix* di *Love Live* (ラブライブ). Sviluppato da *ASCII media works*¹¹¹, *Dengeki G*¹¹², *Lantis*¹¹³, e *Sunrise*¹¹⁴, vede come protagoniste nove studentesse. Per salvare la loro scuola dalla chiusura, decidono di diventare delle *school idol*. L'introduzione dell'anime e in seguito del videogioco per cellulare lo rendono il fenomeno del momento. Viene sfruttata ogni possibile fonte di guadagno, ma essendo idol non reali, non si sapeva come sfruttare la loro immagine per dei loro concerti. Per ovviare sono state prese tutte le doppiatrici del gruppo, e sono state sostanzialmente usate come tramite tra i fan e le idol virtuali. Le ragazze infatti ai concerti spesso non vengono riconosciute con il loro nome, ma con quello del loro personaggio. Il tutto viene incoraggiato dalle ragazze stesse, che si vestono e comportano come le dolci muse.

4.4.3 Il fenomeno della *idol* virtuale: Il caso di Hatsune Miku

Nell'agosto del 2009 appare per la prima volta sul palcoscenico una nuova *idol*, assolutamente rivoluzionaria. Si tratta del culmine di una carriera cominciata sul web, come protagonista di numerosi video creati da appassionati. La vera particolarità di questa star è il semplice fatto che si tratta di un personaggio fittizio. Si parla naturalmente di Hatsune Miku, il personaggio bidimensionale divenuto universalmente simbolo dell'avanzamento tecnologico.

Miku appare per la prima volta sul mercato nel 2007 sotto forma di immagine mascotte di un sintetizzatore vocale, come parte della serie chiamata *Vocaloid*. Essi permettono a chiunque di creare una voce, utilizzando un'interfaccia piano roll in cui si possono inserire le note congiunte alle sillabe. Miku viene inizialmente prodotta dalla registrazione della voce della famosa *seiyū* Saki Fujita. L'immagine in stile anime è stata talmente apprezzata dal pubblico da costruire intorno ad essa un vero e proprio personaggio. La *Crypton* ha poi prodotto molte altre versioni, tutte correlate da diversi personaggi, ma Hatsune Miku rimane la più famosa in maniera indiscussa. Il suo successo non è casuale, ma il risultato di fortunate coincidenze. Infatti, Miku è apparsa nel periodo del boom culturale degli *otaku*, l'espansione dei computer a livello domestico e il lancio di siti internet per la condivisione di video come *Niconico*,

¹¹¹ Kabushiki gaisha Asuki Media Wākusū (アスキー・メディアワークス) è una casa editrice facente parte della Kadokawa Corporation.

¹¹² Dengeki G's Magazine (電撃G's magazine) è una rivista specializzata in giochi, light novel e anime bishōjo.

¹¹³ Kabushiki gaisha Rantisu (株式会社ランティス) è una famosa etichetta discografica, specializzata in musiche per anime e videogiochi.

¹¹⁴ Kabushiki gaisha Sanraizu (株式会社サンライズ) è uno studio di animazione sussidiario della Bandai Namco Holdings.

peculiare del paese nipponico, e *youtube* a livello mondiale. Miku viene inizialmente utilizzata da musicisti e compositori alle prime armi, O che non potevano permettersi di produrre in maniera professionale. Spesso, collaborano per produrre canzoni e video, pubblicandoli gratuitamente in rete. Le prime canzoni sono molto semplici, con brevi animazioni O addirittura semplici immagini statiche. Il progresso tecnologico inizia a svilupparsi anche attorno alla sua figura, Come ad esempio il software creato da alcuni fan chiamato *MikuMikuDance*, sviluppato da Higuchi Yu, conosciuto in rete come Higuchi_U. Questo software permette alle persone di usufruire di alcuni modelli 3D di Miku, per utilizzarli per i propri video. Man mano che Miku guadagna popolarità, la casa produttrice Crypton inizia a darle dei tratti ben definiti, come altezza e peso. Prendendo spunto da queste informazioni, i *fan* la riadattano al proprio gusto personale, scatenando tutta la loro fantasia. Uno dei creatori di Miku, spiega che il suo successo sta proprio in questo:

"La Disney è qualcosa che guardi, Miku è qualcosa che puoi vivere e plasmare."

Per alcuni, l'utilizzo di questo software È stato il trampolino di lancio per intraprendere una carriera professionale. Non si parla solo della produzione musicale, ma anche di altri campi. Nel mondo dell'illustrazione si può prendere ad esempio Suzunosuke (鈴ノ助) conosciuto anche come Sagula, I cui lavori artistici hanno dato vita a quelli che sono riconosciuti, a livello mondiale, come i migliori lavori a tema *Vocaloid*. Questi ultimi vengono creati in collaborazione a due produttrici, Hitoshizuku-P e Yama△, con le quali forma il circolo chiamato TeamOs. Il loro lavoro più conosciuto è la canzone *Himitsu ~kuro no chikai~* (秘密~黒の誓い~), tradotto come "segreto, il giuramento del nero". Una canzone dai temi gotici che, unito allo straordinario stile di disegno di Suzunosuke, ha raggiunto nel 2015 un numero di visualizzazioni superiore al milione e mezzo. Una delle protagoniste è proprio Miku, seppur il sintetizzatore vocale utilizzato non sia lei. Molti dei loro lavori sono stati anche trasformati in manga e romanzi. I karaoke iniziano sempre di più a includere le canzoni *vocaloid* nei loro database, fino a che non sono così tanti da guadagnarsi una categoria propria. Inizialmente, ci si è posti il problema della proprietà intellettuale dei lavori correlati alla figura di Miku. La *Crypton*, sotto questo punto di vista, ho saputo gestire molto bene la situazione. Hanno creato appositamente una particolare licenza, chiamata *Piapro character license*. In breve, permetteva l'utilizzo della figura di Miku in qualsiasi genere di modo, in qualsiasi Opera

derivativa purché non a scopo commerciale. Nel caso qualcuno avesse voluto farlo, si sarebbe dovuto rivolgere alla Crypton per una licenza adeguata. Nel caso delle grandi aziende hanno venduto Miku come se si trattasse di una vera e propria modella. Tuttavia, come descritto da Itoh Hiroyuki, la *Crypton* preferisce da sempre focalizzare la sua attenzione in opportunità Dove i creatori possono contribuire. Un esempio di questo genere di collaborazioni tra grandi aziende e fan dato dalla Sega. La famosa azienda esprime la volontà di creare un videogioco, Dove la musica e gli abiti di gioco fossero creati dai loro stessi consumatori. Da questa idea nel luglio nel 2009 esce per la prima volta il project diva, ritmico pensato per la console Sony PSP. Il successo di questo gioco è indiscusso tanto che, al giorno d'oggi, esistono più di cinque nuove versioni del gioco, con anche una versione pensata per le sale giochi.

4.4.4 I concerti

Per un vero *otaku*, il sogno più grande è poter vedere il proprio personaggio preferito nella maniera più realistica possibile. Il 9 marzo 2010, nell'isola di Odaiba, nel nightclub Zepp, per alcuni questo sogno diventa realtà. Si tiene là infatti il primo concerto a tema *Vocaloid* della storia. Non Si tratta nella semplice riproduzione delle canzoni più famose fatte da una band, è Miku stessa ad apparire E ad interpretare le canzoni, come una vera *idol*. Tutto ciò È stato possibile grazie al lavoro di un team, tra cui esperti di grafica 3D e animatori. Fin dal suo primo concerto riesce a raccogliere un numero immenso di spettatori. Il suo successo raggiunge anche l'occidente, tanto che non passa molto tempo prima dell'inizio di un suo tour mondiale. Ad oggi, Miku si è esibita molto spesso in Nordamerica, in Messico, fino ad arrivare in Europa. Col passare del tempo si sono uniti a Miku anche altri *vocaloid*, dai più classici come i gemelli Kagamine, ai più recenti come IA.

Non si può dire che l'opinione pubblica sia stata concorde all'unanimità. Sono innumerevoli infatti gli articoli di giornale che guardano a Miku, ma soprattutto ai fan, con scherno e scetticismo. In molti si sono chiesti se fosse sano così grande entusiasmo verso qualcosa che, dopotutto, non esiste realmente. Altri la vedono addirittura come una sorta di truffa, poiché si preferisce qualcosa di inesistente rispetto ai veri artisti. I fan non sono assolutamente d'accordo, in quanto sono consapevoli che Miku non è reale:

"Non È una persona reale, ma è una vera artista... Se la si vede sul palco, lei interagisce con il pubblico, introduce il gruppo, si emoziona. Questa è l'unica cosa importante. Tu ti trovi per

essere intrattenuto. È come vedere un film, si crea una sospensione della realtà. Tu ti rechi laggiù e la vedi sul palco, e per quell'ora e mezza lei reale. Ed è così che dovrebbe essere. [...]

Lo sappiamo tutti quanti che non è un individuo reale, ma vederla scomparire dal palco in quel modo ci fa realizzare che ha un'esistenza virtuale. Ha una forte presenza sul palco ma riusciamo a sentire che è anche virtuale."

Ma la partecipazione non si ferma solo al potere vedere dal vivo la propria beniamina. Sono spesso adibiti degli spazi dove i fan più avidi possono scatenarsi. Questi ultimi sono soliti memorizzare balletti e movimenti sincronizzati con gli stick luminosi, tutti diversi a seconda della canzone, del design del costume, a volte persino del produttore della canzone. E' molto affascinante osservare la perfetta sincronizzazione dei movimenti, tra persone che probabilmente non si sono mai incontrate di persone prima di quel giorno.

In conclusione, il successo di Hatsune Miku, e in generale dei *Vocaloid* sta proprio in questo. La forte relazione che il fan ha con il personaggio: non si tratta di una semplice *idol* da apprezzare da lontano, ma di qualcosa del cui successo si può essere pienamente partecipi a 360° gradi. Una vera rivoluzione del rapporto tra artista e fandom.

4.5 Cosplay, divenire l'oggetto del proprio amore

Uno degli obbiettivi di un fandom è essere attivo nella creazione di qualcosa di nuovo partendo dal media originale, molto spesso per dimostrare il suo apprezzamento per tale opera. Uno dei modi divenuti più di moda è caratterizzato dal *cosplay* (コスプレ), parola ibrido nata dall'unione della parole costume e play. Nell'immaginario comune si pensa che il *cosplay* sia una pratica autoctona giapponese. In realtà ha origine in America, negli anni '60. Inizia a prendere piede nelle *convention* dedicate alla fantascienza, in particolare modo a Star Trek. In Giappone inizia a prendere piede negli anni '80, quando Takahashi Nobuyuki, affascinato da ciò che aveva visto in America, decide di voler importare nel suo paese. Essendo inizialmente un settore di nicchia, i costumi vengono inizialmente realizzati interamente a mano. La sfida era spesso nell'ottenere il miglior risultato possibile utilizzando materiali di tutti i giorni. Il crescente numero di *cosplayer* pone l'inizio di un'industria, risalente al 1995 quando viene fondato il primo negozio di costumi da *cosplay*, *Cospa* (コスパ). Per poter mantenere alti i profitti i negozi si specializzano nelle opere più famose, cosa

che quindi non intralcia la creazione manuale dei costumi. Al giorno d'oggi la capacità di saper realizzare manualmente le parti del proprio costume è anche considerata un'arte degna di nota. E' importante puntualizzare fin da subito che, come detto dal nome, non è solo l'aspetto fisico la parte fondamentale in un cosplay. Patrick Galbraith fornisce una spiegazione accurata di cosa significhi effettivamente fare cosplay:

"Il cosplayer diviene il personaggio; lui o lei creano un costume il più simile possibile all'originale e ne memorizzano le pose e le battute. Quando viene avvicinato per una foto, il cosplayer cerca di riprodurre l'aura del personaggio, e può richiedere che immagini 'non nel personaggio' vengano rimosse dalla macchina del fotografo. In questo esempio di rappresentanza della cultura anime e videoludica, il cosplayer impara dei copioni dall'immagine mediata del personaggio, lo mette in scena e diviene lui stesso un'immagine."

115

Un interessante fenomeno legato al mondo del cosplay è legato al *crossplay* (クロスプレイ), pratica in cui si impersona un personaggio appartenente al sesso opposto al proprio. In Giappone è praticato

in egual misura sia da uomini, il cui più grande desiderio è di identificarsi con le *bishōjo* di cui sono infatuati, sia da donne. I personaggi *bishōnen* sono caratterizzati da tratti ambigui e delicati, per cui le donne sono ironicamente più adatte degli uomini a interpretarli. In Occidente la pratica del *crossplay* da parte degli uomini è ancora poco diffuso, dato che il vestirsi da donna viene ancora visto come una privazione della virilità. Per quanto riguarda le donne, il *crossplay* è una pratica ampiamente diffusa. Ai primi tempi il cosplay era legato al semplice divertimento di riprodurre il personaggio amato il più fedelmente possibile, per pura soddisfazione personale. Il ricevere anche solo una fotografia da altri appassionati era la più grande gioia per un *cosplayer*. Con il crescere del fenomeno, anche all'estero, iniziano a comparire le prime competizioni. La più grande *convention* cosplay del mondo è il World Cosplay Summit (世界コスプレサミット), tenuto a Nagoya. La prima edizione risale all'ottobre del 2003, dove vengono invitati cinque ospiti, rispettivamente dalla Germania, Francia E Italia. Non viene tenuta una vera competizione fino al 2005, quando ha inizio il *World cosplay championship*. Il paese a vincere per la prima volta è l'Italia.

¹¹⁵ Patrick W. Galbraith, Moe, Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan.

4.5.1 Problemi tra *fan*

A prima vista il mondo del cosplay potrebbe sembrare completamente slegato da ogni problema, ma la realtà è ben diversa. Ci sono diversi problemi che affliggono questo mondo, tutti provocati dagli stessi membri di questa categoria. In primo luogo, la presenza sempre maggiore delle gare ha creato una sorta di rivalità tra *cosplayer*. Si tende sempre a cercare un difetto, nel vestito, nel trucco e nell'interpretazione. A volte però si arriva persino all'insultare il fisico di una persona, dando originali a casi di cyberbullismo. Si rischia di sfociare anche nel razzismo, in quanto non sono rari i casi in cui alcuni affermino che determinati personaggi possano essere interpretati solo da una determinata popolazione. Un caso è proprio dato dalle *cosplayer* giapponesi, che si trovano spesso ad offendere gli occidentali affermando che solo loro possono fare il cosplay di personaggi degli anime, visto che sono di produzione giapponese.

In secondo luogo, fatto ancora più grave, sono le molestie. I vari *fandom*, come analizzato, sono caratterizzati da un'accettazione incondizionata di chiunque desideri farne parte. Si cerca di non dare peso ai giudizi esterni, non sempre con buoni risultati. Molto spesso, i personaggi degli anime indossano costumi particolarmente succinti, soprattutto quando si parla di personaggi femminili. Questo, in alcune menti malate, porta a pensare che la *cosplayer* in questione sia disposta ad accettare comportamenti non consoni. I fotografi solitamente sono i primi che cercano di approfittare della situazione, andando a fotografare la *cosplayer* con angolazioni particolari con lo scopo di riprendere il seno o le parti intime. La presenza sempre maggiore di questi individui ha portato a dover prendere adeguati provvedimenti, con un rafforzamento delle forze dell'ordine. Fortunatamente il senso di comunità è ancora abbastanza forte, perciò spesso si viene salvati da sconosciuti che passavano per caso.

Il *cosplay* si può quindi definire una delle forme più alte di *fandom*, in quanto si elimina se stessi per divenire il personaggio, e per conseguenza l'opera, tanto apprezzata.

4.6 Analisi dei media

Al giorno d'oggi, al pari degli *otaku*, le varie tipologie di *fandom* vengono spesso rappresentate. Negli ultimi 20 anni, in particolare, la tendenza a renderli protagonisti o almeno degli importanti personaggi secondari è aumentata notevolmente. Nell'ultimo decennio ci si è soprattutto concentrati nel cercare di descrivere il lato più positivo della categoria. Infatti, se

prima, come con gli *otaku*, venivano rappresentati in chiave negativa, adesso si cerca di rendere il loro entusiasmo come un qualcosa di positivo. Un esempio è dato dal personaggio di Hanayo Koizumi, una delle protagoniste dell'anime intitolato *Love live*. Hanayo viene spesso rappresentata come una ragazza timida e insicura, cosa che le crea spesso molte difficoltà. Tuttavia, quando si tratta della sua grande passione, le idol, improvvisamente guadagna un enorme sicurezza e entusiasmo. Questo è il tipo di immagine che viene proposta in maggioranza nei media contemporanei, per permettere agli spettatori una maggiore immedesimazione. Di seguito vengono analizzati tre tipologie di media che

4.6.1 Watashi ga motete dōsunda (私がモテてどうすんだ), storia di una principessa *fujoshi*

Conosciuto in Italia con il titolo *Kiss him, not me*, la traduzione più corretta del titolo giapponese sarebbe "cosa dovrei fare ora che sono popolare?". Si tratta di un manga di genere *shōjo* con elementi di commedia, scritto e disegnato da Junko, serializzato sulla rivista *Bessatsu Friend* di Kōdansha dal 13 aprile 2013 al 13 febbraio 2018. Un adattamento anime, prodotto da Brain's Base, è stato trasmesso in Giappone durante la stagione autunnale, tra il 6 ottobre e il 22 dicembre 2016. Il manga è stato vincitore della quarantesima edizione dei *Kodansha manga awards*.

La protagonista, Serinuma Kae, studentessa al secondo anno delle superiori, è l'unione dello stereotipo fisico dell'*otaku* maschio, assieme a quello della più tipica delle *fujoshi*. Kae è infatti una ragazzina paffutella, troppo immersa nel suo hobby per preoccuparsi del suo aspetto fisico. Il suo hobby non consiste però nel semplice accoppiare personaggi animati, quanto osservare i suoi compagni di classe più carini e, ad ogni interazione, esaltarsi per un possibile risvolto romantico. Il poter osservare bei ragazzi, discutere le loro interazioni con l'amica Nakano Amane, e i suoi adorati personaggi sono tutto ciò di cui ha bisogno. Non ha interesse nell'intraprendere nessun genere di rapporto con l'altro sesso. E' proprio il suo grandissimo amore nei confronti dei manga e degli anime a dare il via alla storia. Alla morte del suo personaggio preferito, Kae rimane profondamente sconvolta, tanto da rinchiudersi nella sua stanza per una settimana senza mangiare. A causa di questo digiuno forzato la ragazza subisce una vera e propria trasformazione: dimagrisce moltissimo, scoprendo tutte le caratteristiche di una *bishōjo*. (Fig.28) Da quel momento in poi, un gruppo di quattro ragazzi

inizia a sviluppare un interesse romantico nei suoi confronti. Nel corso della serie si unisce anche una ragazza, Nishima Shima. Nonostante sia cambiata nell'aspetto, le sue abitudini non lo sono per nulla. Durante i vari tentativi dei ragazzi di conquistare Kae, la ragazza riesce solo a vedere le interazioni con i ragazzi. All'inizio, su consiglio dell'amica, cerca anche di mantenere segreto il suo essere *otaku*, fallendo miseramente. La storia si sviluppa su due livelli: il primo è incentrato su Kae, la quale deve imparare a sperimentare anche l'amore reale. Il secondo riguarda i ragazzi protagonisti, che grazie a Kae impareranno che l'aspetto fisico non è la cosa più importante. L'anime, come la maggior parte degli anime commerciali contemporanei, si ferma molto prima dell'effettiva fine del manga. All'interno di quest'ultimo, Kae finisce per sposarsi con Mutsumi Asuma, l'unico del gruppo di ragazzi che, fin dall'inizio, ha dimostrato di essere interessato a lei a dispetto di ogni cosa, che siano le sue passioni o il suo aspetto fisico.

All'interno dell'anime sono particolarmente interessanti le interazioni con Nishima, in quanto *fujoshi* come Kae. In particolare, in un episodio, le due ragazze entrano in conflitto per un disaccordo sulle dinamiche di una delle loro coppie preferite. All'inizio sono estremamente eccitate dall'uscita di un nuovo anime, intitolato *Kachu rabu*. Il problema sorge quando Kae ritiene che la migliore coppia in assoluto sia LordxAkane, mentre Shima ritiene che sia l'esatto opposto. Le due iniziano quindi un'accesa discussione sulle ragioni per cui il loro pensiero sia quello corretto. Agli occhi dei ragazzi non è chiaro il motivo della loro disputa, e la trattano come una futilità, ma Amane spiega loro che, per le due ragazze, potrebbe costare il loro rapporto di amicizia. È la classica rappresentazione della *shipping war*, dove nessuna delle due parti è in torto, ma nemmeno nella ragione, trattandosi di un argomento puramente soggettivo. Infatti, dopo aver capito di non voler rinunciare alla loro amicizia, risolvono la cosa nella maniera più semplice possibile: entrambe le coppie sono valide, perché i due personaggi sono reversibili.

A livello tecnico questo anime presenta le caratteristiche commerciali riscontrate fino ad ora. La storia è molto lineare e poco profonda, con una particolare attenzione ai personaggi, caratterizzati con i tipici stereotipi *moe*. I personaggi principali sono tutti doppiati da un cast di *seiyū* famosi, sia nel caso dei drama CD, sia dell'anime. La canzone di apertura è cantata da un gruppo temporaneo proprio formato dai quattro *seiyū* dei protagonisti maschili, i *From4to7*

116.

¹¹⁶ La spiegazione del nome deriva dai cognomi dei quattro protagonisti, contenenti ognuno un numero.



Fig.28

Il doppio aspetto della protagonista
Serinuma Kae

4.6.2 Fudanshi kōkō seikatsu (腐男子高校生活), la dura vita di un *fudanshi*

Titolo traducibile come la vita di un fudanshi liceale, nasce come manga *josei* scritto e disegnato da Atami Michinoku, serializzato sul sito *Zero Sum Online* di Ichijinsha dal maggio 2015. Un adattamento anime, prodotto da EMT Squared, è stato trasmesso tra il 5 luglio e il 20 settembre 2016. La brevità degli episodi, di circa tre minuti, è data dal fatto che si tratta di un manga in stile *yonkoma*¹¹⁷.

L'opera si allontana dal tipico stereotipo della *fujoshi* e prende come protagonista la sua controparte maschile, ossia i *fudanshi*. Sakaguchi Ryō è infatti un grande appassionato di *yaoi*, e come le *fujoshi* vive tutte le tipiche situazioni e disagi legate al loro hobby, con l'aggiunta del fattore di essere un uomo. Infatti, già dal primo episodio, Ryō viene scambiato per una sorta di maniaco dal cassiere del negozio di fumetti, semplicemente perché ha acquistato un *BL*. Il migliore amico di Ryō, Toshiaki Nakamura, non è un appassionato di *yaoi* e quindi spesso non riesce a trovare una spiegazione ai comportamenti del suo amico. Attraverso varie situazioni volutamente comiche e caricaturali, si possono ritrovare tutte le caratteristiche degli amanti di *yaoi*. Quando Nakamura insinua che Ryō possa avere delle tendenze omosessuali a causa del suo hobby, Ryō afferma con fermezza che si tratta solo fantasie, completamente separate dalla realtà. Una volta aggiuntasi al gruppo Nishihara Rumi, una *fujoshi* convinta, nascono anche situazioni in cui si vedono due appassionati interagire. I ragazzi, in un episodio, finiscono per iniziare a discutere sul fatto che Ryō non apprezzi quando le coppie vengono rese ufficiali, opinione non condivisa da Nishihara. Anche qui Ryō

¹¹⁷ Tipologia di manga caratterizzata da brevi strisce composte da 4 pannelli.

giustifica questa sua opinione con il fatto che, per un vero *fudanshi*, il piacere si trova anche nell'immaginare diversi scenari. Se la situazione è già ampiamente descritta, non c'è più il divertimento dato dall'immaginarlo. Nakamura, che assiste alla discussione, si chiede se i due stiano litigando, ma Sakaguchi e Nakamura lo rincuorano dicendo che è il modo normale con cui gli amanti dello yaoi interagiscono tra loro. Nei vari personaggi che contornano i tre, si possono ritrovare diversi stereotipi legati al mondo delle *fujoshi*.

Per primo viene mostrato Shiratori Yūjirō, un uomo dai modi estremamente effeminati ma con una forza esagerata, rappresentante lo stereotipo medio del *seme*. È sempre accompagnato da Ueda afferma di non essere però veramente omosessuale. Il suo personaggio rappresenta la tendenza degli anime moderni di inserire dei comportamenti volutamente fraintendibili, per poi negarli. Seguono Reiji e Keiichi, il classico esempio di potenziale coppia in uno *yaoi*. Si tratta di due amici di infanzia, dove Keiichi si prende cura di Reiji come una mogliettina, con quest'ultimo costantemente al suo fianco. Infine si trova Daigo, appartenente ad un'altra classe, che rappresenta l'usanza delle *fujoshi* di accoppiare non solo personaggi bidimensionali, ma anche persone reali vicino a loro. Nella puntata dedicata al Comic market viene mostrato con il suo personale banchetto, dove vende *dōjinshi* con protagonisti Nakamura e Shiratori.



Fig.29
Locandina promozionale
dell'anime

4.6.3 Ōran Kōkō Host Club (桜蘭高校ホスト部)

Edito in Italia con il titolo *Host club, amore in affitto*, è un manga di Bisco Hatori pubblicato nella rivista *LaLa* della Hakusensha dal settembre 2002 al novembre 2010, raccolti poi in 18 volumi. Nel 2006 viene mandata in onda una serie anime di 26 episodi e nel 2011 una serie *drama* di 11 episodi. È una delle opere più di successo della rivista *Lala*.

La trama si focalizza su Fujioka Haruhi, studentessa talmente intelligente da vincere una borsa di studio nella prestigiosa scuola superiore Ōran, conosciuta per essere frequentata solamente da gente molto ricca. Haruhi, in cerca di un luogo tranquillo per studiare, finisce per imbattersi nell'*host club*, istituito dall'affascinante Suoh Tamaki per combattere la noia. Dopo aver accidentalmente rotto un prezioso vaso, Haruhi si ritroverà a lavorare come *host* per ripagare il suo debito. Nel corso delle varie avventure conosce Hōshakuji Renge, sua coetanea. La ragazza è un'*otaku* dichiarata, amante dei simulatori di appuntamento. Proprio per la somiglianza di uno dei protagonisti del suo videogioco preferito, *Uki doki memorial!* ¹⁷, con Ōtori Kyoya il vice presidente dell'*host club*. Incapace di separare la vita reale dalle sue fantasie, pensa che Kyoya abbia lo stesso carattere del suo beniamino. Quando le faranno capire che non è così rimarrà molto delusa, ma le passerà in fretta, spostando la sua attenzione su altri. Un comportamento perfettamente in linea con il tipico atteggiamento *otaku*, i quali passano molto velocemente da un interesse all'altro. Dalla sua puntata di debutto, Renge diverrà un personaggio secondario costante. Spesso si presenta con bizzarri vestiti, che lei definisce con orgoglio essere *cosplay* (Fig.30). Non consapevole del fatto che Haruhi è una ragazza, quando gli uomini mostrano interesse nei suoi confronti, si esalta.

Un altro fattore interessante da analizzare nell'opera sono i gemelli Hitachiin Hikaru e Kaworu. I due sfruttano il loro profondo rapporto per scatenare delle reazioni nelle ragazze, che considerano il loro affetto reciproco un amore proibito. L'incesto omosessuale è una delle fantasie più popolari delle *fujoshi*. (Fig.31)



Fig. 30
Renge in cosplay



Fig.31
I due gemelli in atteggiamenti equivoci

4.7 Conclusione

Quando si tratta di *fandom* correlato al mondo nipponico, si tende a considerarli come una sottocategoria degli *otaku* a causa dello stretto legame con il mondo dell'animazione. Un'affermazione del genere è vera solamente in parte poiché, come riportato da Henry Jenkins, un *fandom* può riguardare qualsiasi genere di forma mediatica. È anche vero che in Giappone l'animazione è ormai una parte integrante della sua cultura, portando per conseguenza a un legame con la maggior parte dei suoi *fandom*. In primo luogo le *fujoshi* che, con la loro passione per le fantasie omosessuali, hanno alimentato il mercato del manga amatoriale. La loro partecipazione al Comic market è la caratteristica che rende unico questo evento rispetto al resto del mondo. Tuttavia è bene tenere conto che, nel caso delle giapponesi, lo *yaoi* è una semplice fuga della realtà. Tutte le teorie che vogliono attribuirgli una sorta di ribellione nei confronti della società patriarcale, non sono corrette. Un altro mondo che ha un *fandom* molto esteso è quello dei *seiyū*, che in Giappone hanno una visibilità e popolarità pari a un star della televisione. Insieme agli *idol*, si ritrovano a dover interpretare un stereotipo.

Nel caso dei *seiyū* nasce dalla costante associazione con i personaggi a cui danno in prestito la voce. Per quanto riguarda gli *idol*, è una decisione presa in maniera consapevole, per divenire l'oggetto del desiderio dei fan a cui si rivolgono. Infatti, per questi ultimi, gli *idol* possono davvero essere amati quanto il membro di una famiglia. Il mondo è probabilmente il più influenzato dal mondo degli anime. Nell'ultimo decennio è sempre più frequente che i gruppi di *idol* nascano dal successo delle loro controparti animate. L'anime che ha segnato l'apice del successo è *love live*. Tuttavia, l'avanzamento tecnologico ha portato a compiere un ulteriore passo avanti. Se nel caso degli anime, erano le persone reali a prendere l'identità e a creare un loro gruppo, Hatsune Miku, è riuscita a divenire una *idol* a tutti gli effetti con il solo aiuto dei propri fan. Il programma di sintetizzazione vocale è il risultato della creatività dei suoi stessi *fan*, tanto che essere riuscita a conquistarsi la possibilità di avere dei concerti tutti suoi, non con delle controparti umane.

Secondo molti studiosi, il percepire i *fan* come folli, ossessionati, affetti da una patologia sociale, è un tema molto popolare. Anche gli studi accademici li hanno per molto tempo descritti come delle vittime della forza dei media. La ragione è dovuta al fatto che ciò permette di proiettare le preoccupazioni della vita moderna in un conveniente capro espiatorio. In realtà i fan e i fandom di cui fanno parte, sono una parte attiva dei media. Prendono ciò che gli occorre e, attraverso rielaborazioni e discussioni con altri appassionati, creano qualcosa di totalmente nuovo.

Jenkins descrive accuratamente la relazione tra i media e ciò che viene prodotto dai fan:

"I fan hanno scelto determinati prodotti mediatici dalla gamma dei messaggi disponibili precisamente perché sembrano possedere uno potenziale speciale come veicoli per esprimere il preesistente impegno dei fan e gli interessi culturali. " ¹¹⁸

Il panico morale in questo caso non è quindi legato a particolari incidenti, ma a un tentativo di sviare l'attenzione dei problemi sociali verso una categoria più debole.

¹¹⁸ Henry Jenkins, *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006. pp.100

CAPITOLO 5

Il panico morale

5.1 Paura e insicurezza

Al concetto di panico morale è fortemente legato quello della sicurezza. Per i singoli individui, e più ampiamente per una società, la sicurezza è il primo e più importante problema da affrontare. Un cittadino richiede al suo stato di poter provare una sensazione di sicurezza costante. In una società moderna, quando si parla di sicurezza, si intende la preoccupazione dell'opinione pubblica l'incolumità personale, integrità dei beni e del patrimonio, sostanzialmente tutte problematiche regolamentate dalle forze dell'ordine. Tuttavia la sicurezza anche un'altra accezione, di natura sociologica. La società in cui viviamo viene definita società dell'incertezza, poiché la genera e la produce in continuazione. Infatti non riesce più a garantire dei percorsi sociali prevedibili e affidabili, come una stabilità economica data dal lavoro stabile. Generalmente una persona riesce a raggiungere questi obiettivi dopo aver affrontato un determinato percorso scolastico. Ma la libertà e l'infinita possibilità di scelta, considerati alcuni dei maggiori traguardi della società contemporanea, si sono rivelati un'arma a doppio taglio. Finisce per generare un forte senso di insicurezza, correlato ad una forte invulnerabilità. Generalmente differenza e disuguaglianza sono strettamente connesse. La differenza, di qualsiasi genere, si sviluppa proprio sulle disuguaglianze e, attraverso determinati meccanismi, può porre delle distanze tra le posizioni degli individui e di conseguenza le opportunità sociali. Una società caratterizzata dalla vulnerabilità, le disuguaglianze si aggravano tanto più che la vulnerabilità cresce, creando un circolo vizioso. La vulnerabilità e l'insicurezza diventano gli elementi per comprendere la fragilità dei modelli di relazione e la debolezza dei vincoli sociali. La cosiddetta paura della vittimizzazione, ossia la paura, a volte irrazionale, di divenire vittima di un reato è il primo fattore che genera insicurezza. Non è un mistero che la paura del crimine abbia sempre fatto parte delle analisi della collettività. Secondo Jean Delumeau ¹¹⁹ la paura è una forte emozione, spesso preceduta la sorpresa, che consiste nel prendere coscienza di un pericolo. La reazione alla paura caratterizzata da una componente fortemente soggettiva, in quanto viene causata anche dalla risposta dell'organismo. La paura di qualcosa può divenire anche collettiva, scatenando un

¹¹⁹ Nato a Nantes nel 1923 è uno storico e saggista. Attualmente è un docente di storia moderna presso il Collège de France a Parigi.

vero e proprio panico. In campo psichiatrico, la paura e l'angoscia sono ben distinte, in quanto la prima ha un soggetto ben preciso, mentre la seconda è caratterizzata dall'attesa di scoprire in cosa consiste un determinato pericolo. In pratica è la paura dell'ignoto, che può risultare molto più stressante della paura stessa. Ritornando addirittura nel XIX secolo, il filosofo Kierkegaard era convinto che, poiché non vi è libertà e progresso senza correre dei rischi, l'angoscia deve essere parte integrante della natura umana. Nonostante ciò, da sempre l'uomo ha fatto l'impossibile per combatterla, o se non altro per nasconderla. Le paure infatti mutano in base ai tempi: se una volta erano rappresentate dalle calamità naturali, ora sono gli uomini stessi con le proprie condotte. La più famosa paura di massa è rappresentata dalla criminalità, ma non significa che sia l'unica forma in cui si presenta. Con l'avvento della globalizzazione, le paure sono diventate sempre più di natura culturale. Provengono da ciò che viene percepito per diverso, da persone che hanno tradizioni diverse da quelle delle comunità sociali in cui decidono di insediarsi. I media sono i primi che si adoperano nel far circolare determinati messaggi, portando alla nascita di diversi luoghi comuni, il che può dare origine a nuove ondate di paura.

Zygmunt Bauman ¹²⁰ pone quindi la distinzione tra tre diverse tipologie di insicurezze:

-Security: la sicurezza esistenziale, che rende tutti potenzialmente un esubero in ambito economico;

-Certainty: la mancanza di sicurezza a livello cognitivo, la crescente incapacità di comprendere le dinamiche dei sistemi sociali contemporanei;

-Safety: riguardante l'incolumità del fisico e delle sue estensioni, come possono esserlo i famigliari o i beni personali.

La prima e seconda categoria sono caratterizzate da problemi che non possono essere risolti dai normali agenti sociali. Le istituzioni politiche, per non ammetterlo, tendenzialmente focalizzano a riversare sulla Safety anche le ansie scatenate dalle prime due.

Esiste un vero e proprio business legato alla sicurezza. A livello politico economico, il proiettare tutte le preoccupazioni sull'incolumità fisica e dei propri beni rappresenta un terreno molto fertile per un mercato.

¹²⁰ Nato a Poznań (1925-2017) è stato un sociologo e filosofo accademico. E' divenuto famoso per i suoi studi riguardanti la connessione tra la cultura della modernità e il totalitarismo.

L'economia giapponese contemporanea sta cercando con fatica di riprendersi da una forte recessione economica dovuta in parte ai numerosi disastri naturali avvenuti negli ultimi anni ma, soprattutto, da due grossi problemi che minano il suo delicato equilibrio da molto tempo prima: si tratta del calo delle nascite e dell'invecchiamento della popolazione. Una simile contesto sono stati propri o i giovani ad essere maggiormente bersagliati. Fino ad ora sono stati analizzate diverse tipologie di gioventù giapponese considerate, per una ragione o per l'altra, deviate. La peculiarità di queste particolari categorie di devianza giovanile non è tanto per le loro caratteristiche, comuni in molti altri paesi, ma la reazione popolare alla loro esistenza. Nei precedenti capitoli ognuna di esse è stata approfondita e ed è stato analizzato come esse siano state dipinte dai media e dalla società stessa. Si è sostenuto come esse abbiano sofferto di *moral panic*, o panico morale. In questo capitolo verrà approfondito cosa si intende con precisione con questo termine.

5.2 Definizione e storia

La definizione ufficiale di cosa si intende per *panico morale* e i processi con cui esso si attua nella società va riconosciuta principalmente a Stanley Cohen ¹²¹, il quale nel suo libro lo descrive come:

"Una condizione in cui un episodio, una persona o gruppo di individui emerge e viene riconosciuto come una minaccia per gli interessi e i valori sociali." ¹²²

Ha origine nella fine degli anni '60, prendendo spunto dalle teorie sociologiche nordamericane basate sulla devianza e il comportamento collettivo. Nel termine è sottinteso il riferimento a una minaccia nei confronti di principi sacri agli occhi della società in cui si sviluppa. Usare l'aggettivo morale serve a sottolineare come la minaccia sia rivolta all'ordine sociale, o a un concetto idealizzato. In un momento in cui la società sta affrontando una crisi o dei grossi cambiamenti, tutto ciò che viene percepito come diverso, in senso negativo, potrebbe dare origine al panico collettivo. La conseguenza sarà la richiesta del ripristino della stabilità, sotto forma di una maggiore regolamentazione.

¹²¹ 23 Febbraio 1942-7 Gennaio 2013, era un sociologo e criminologo divenuto poi insegnante di sociologia presso la London School of Economics;

¹²² Folk Devils and Moral Panics III Ed, Stanley Cohen, 2002, Cap.1 p.1.

Il concetto ha un grande successo in Gran Bretagna, perché focalizzato sulle sub culture giovanili emergenti in quel periodo. Tuttavia, nel corso degli anni '70 e '80 subisce un'aspra critica, dovuta all'utilizzo in riferimento alle aggressioni con rapina nelle aree urbane da parte di Stuart Hall ¹²³. Un simile utilizzo ha fatto pensare che il panico morale potesse in qualche modo giustificare il comportamento di determinate categorie di devianza, spronando alla comprensione, minacciando l'ordine pubblico. Tutto ciò ha portato alla caduta in disuso da parte dei sociologi, per essere adottato per descrivere perlopiù dai giornalisti nei confronti di episodi periodici, senza tenere conto dello sviluppo delle società. Negli anni '90 il fenomeno viene ripreso in mano dagli accademici, prendendo in considerazione il fatto che possa essere il sintomo di evoluzioni sociali con un più ampio significato, piuttosto che semplici episodi non connessi tra loro. La rinascita del dibattito sul panico morale porta alla formazione di tre diverse correnti di pensiero:

- **Convenzionale:** l'approccio più purista, prende in considerazione il lavoro di Cohen e indica come oggetto di panico morale solamente i fenomeni a cui si possono applicare i cinque stadi di quest'ultimo;
- **Scettico:** si tratta di un approccio più critico, che cerca di respingere la definizione del panico morale. In particolare fa riferimento ai fenomeni morali. Si vuole infatti dimostrare che le reazioni a una determinata minaccia non sono esagerazioni, ma perfettamente razionali;
- **Revisionista:** Riconosce il valore degli studi passati, ma cercano di definirlo sulla base delle nuove dinamiche sociali;

Secondo Sean Hier, rendere il panico morale una vera e propria area di ricerca ha generato risultati sia positivi che negativi. Il lato positivo è dato dalla crescita dell'interesse accademico, la quale porta a un'ampia produzione. In negativo, ha causato un restringimento dell'attenzione degli studi, portando a dimenticare quali sono gli obiettivi per cui la ricerca è cominciata.

Le più recenti revisioni cercano di inserire il panico morale all'interno di processi storici e culturali più ampi. Ormai, dopo quasi cinquanta anni dalla sua coniazione, è divenuto un termine ampiamente riconosciuto e utilizzato, tanto che lo si ritrova di frequente nei dizionari.

¹²³ Nato a Kingston (1932-2014) è stato un sociologo e attivista. E' stato presidente della presidente della Società Sociologica Britannica dal 1995 al 1997.

Nonostante le numerose critiche e modifiche, ha mantenuto una presenza costante nella devianza e nella criminologia.

5.2.1 Cohen e il modello processuale ¹²⁴

Nonostante il merito dell'invenzione del termine venga attribuito a Cohen, non è lui il primo a farne utilizzo. Viene utilizzato per la prima volta da Jock Young ¹²⁵ nel 1971 in un testo curato da Cohen stesso. Young, esaminando alcune statistiche, mostra che l'abuso di sostanze in Gran Bretagna è aumentato in maniera preoccupante. Il panico morale riguardo quell'argomento è dato dal crescente numero dei nuclei antidroga, che a loro volta producono un numero sempre maggiore di arresti legati alle sostanze stupefacenti. Young evidenzia il concetto basilare del panico morale: un prodotto dato dall'interazione tra opinione pubblica, istituzioni e media. Nel 1972, Cohen prende in esame i *rocks* e i *mods*, alcune bande di giovani britannici. La questione principale è basata su come la società associa i trasgressori come appartenenti a determinati gruppi, definiti devianti e come, da quel momento, ogni sua azione viene analizzata tenendo conto della categoria assegnatole. Ora è necessario chiedersi cosa sia la devianza.

Gli oggetti di un panico morale sono facilmente prevedibili, così come lo sono i percorsi deduttivi utilizzati per rappresentarli: sono qualcosa di nuovo, ma allo stesso tempo vecchio, si tratta di semplici segnali di pericolo della vera e più profonda condizione. Sono trasparenti, perché chiunque può vedere che cosa sta succedendo, ma allo stesso tempo sono opachi, perché è compito degli esperti spiegare i pericoli nascosti dietro ciò che è apparentemente innocuo. Cohen, parlando di devianza, prende ad esempio la definizione posta da Howard Becker:

" La devianza viene creata dalla società. Non intendo nel modo in cui è compresa ordinariamente, in cui le cause della devianza sono collocate nella situazione sociale del deviante o 'nei fattori sociali' che suggeriscono le sue azioni. Intendo, piuttosto, i gruppi sociali danno origine alla devianza creando delle regole la cui infrazione stessa costituisce

¹²⁴ Un modello processuale si sviluppa sull'identificare i molteplici effetti e esiti di un determinato evento cercando di ricostruire le azioni che lo ha scatenato;

¹²⁵ Nato a Midlothian (1942-2013) è stato un sociologo e criminologo. Nel 2012 ha ricevuto un riconoscimento dalla British Society of Criminology;

*devianza, e applicano queste regole a determinate persone etichettandole come outsiders. Da questo punto di vista, la devianza non è la qualità dell'atto commesso dalla persona, ma piuttosto una conseguenza dell'applicazione da altri di regole e sanzioni nei confronti di un 'trasgressore'. Il deviante è colui a cui è stata data con successo un'etichetta; il comportamento deviante è un comportamento che le persone ritengono tale."*¹²⁶

Cohen pone poi l'attenzione sui mass media, ritenuti di vitale importanza nella risposta sociale alla devianza. Nelle società industriali moderne le informazioni che portano alla devianza sono generalmente di seconda mano. Sostanzialmente essi giungono al pubblico dopo un processo di mediazione posto dai media, il che significa che spesso il fatto puro viene rielaborato. Spesso, durante il processo, le azioni vengono rese particolarmente stereotipate e semplice. Subisce anche l'influenza dei vincoli commerciali e politici della società in cui vengono trasmessi. In questo modo, si pongono come produttori di indignazione morale, perché possono originare sentimenti negativi di ansia, preoccupazione e panico. Se essi coincidono con il presentimento che determinati valori sociali sono in pericolo, creano le condizioni per la nascita di un problema sociale. I media sono anche involontari aiutanti degli imprenditori morali, facendo guadagnare loro il favore del pubblico. La rielaborazione porta a due effetti:

- **Effetto a spirale:** l'atto ritenuto deviante, come può esserlo un tipo di abbigliamento o la passione per un determinato genere musicale, viene ritenuto abbastanza pericoloso da meritare l'attenzione pubblica. Ne risulta per conseguenza un'azione punitiva, solitamente l'isolamento del singolo o, più spesso, dell'intero gruppo. I devianti reagiscono ingaggiando un comportamento sempre più deviante, dando origine a un circolo vizioso di azioni e punizioni;
- **Effetto a palla di neve:** in una determinata situazione, un individuo viene a suo volta da altri, con una serie di tipizzazioni;

Appurato il ruolo mediatico, è necessario focalizzarsi sulle fasi che rendono una determinata categoria oggetto di panico morale:

¹²⁶ Folk Devils and Moral Panics III Ed, Stanley Cohen, 2002, Cap.1 p.50.

1. Un gruppo, tenendo un certo atteggiamento, viene considerato una minaccia dei valori e degli interessi della società;
2. Il comportamento viene rielaborato in maniera stereotipata dai media, rendendolo riconoscibile ai più;
3. La preoccupazione pubblica aumenta in maniera costante;
4. Le autorità e gli opinionisti reagiscono;
5. Il panico perde l'interesse pubblico, portandolo a essere dimenticato. In caso contrario, vengono apportati dovuti cambiamenti;

Si tratta quindi di un modello di tipo processuale caratterizzato da diversi attori ed elementi, i quali possono presentarsi in ordine differente di volta in volta.

5.2.2 L'evoluzione della teoria: il modello attributivo

Dalla sua creazione il modello dello sviluppo del panico morale è stato oggetto di discussione. Negli Stati Uniti è stato particolarmente influenzato dal socio-costruzionismo. Gli autori che l'hanno introdotto, Erich Goode e Nachman Ben-Yehuda, si rifanno a una tipologia di costruzionismo contestuale, focalizzato sul ruolo dei cosiddetti *claims-making* all'interno di un contesto sociale. I partecipanti del *claims-making* non sono altro che attivisti politici, istituzioni, fino ad arrivare alla gente comune. Secondo questa corrente, si tratta di attori molto più cruciali rispetto agli esperti e ai media, come riportato da Cohen. È proprio in questa sottovalutazione del ruolo mediatico la differenza fondamentale tra i due modelli.

Goode e Ben-Yehuda, nel corso dei loro studi, fanno una distinzione tra il concetto di crociata morale e panico morale. La prima è una sorta di agitazione organizzata, mentre la seconda nasce da un'alleanza di diversi attori con determinati interessi. I comportamenti collettivi legati ai panici morali solitamente sono irrazionali, caratterizzati da ansia, paura, ostilità e un forte senso di giustizia. Si tratta di un modello attributivo in quanto, grazie al confronto, mette in luce quali siano gli attributi tipici del panico morale. Essi sono cinque:

1. **Preoccupazione:** relativa a un dato gruppo di persone e alle conseguenze che il loro comportamento potrebbe portare;
2. **Ostilità:** se vi è la preoccupazione vi è anche ostilità nei confronti di quelle stesse categorie, perché ritenuti una minaccia per la collettività;

3. **Consenso:** all'interno della società è necessario che il maggior numero di persone possibili concordino che si tratta di una minaccia reale;
4. **Sproporzionalità:** il fenomeno viene gonfiato, a volte con dati fasulli, rendendo la preoccupazione volutamente eccessiva;
5. **Volatilità:** indica la velocità con cui si presenta, si espande e infine si consuma.

Goode e Ben-Yehuda individuano anche tre modelli di panici morali:

- **Il modello della gente comune (grassroots model):** ha origine dal pubblico che manifesta un senso di preoccupazione;
- **Il modello alimentato dall'élite (élite-engineered):** creato volutamente da un determinato gruppo attraverso delle campagne, il cui scopo è dirottare l'attenzione dei cittadini dai reali problemi della società;
- **Il modello dei gruppi d'interesse:** dove la creazione e il mantenimento di un panico morale è determinato da certi gruppi, come i media, i gruppi religiosi o le organizzazioni educative;

Secondo i due studiosi sono però i gruppi d'interessi e la gente comune i maggiori fautori, in quanto è grazie alla preoccupazione della gente comune e dell'incoraggiamento dei gruppi d'interesse se un panico morale può svilupparsi.

Un altro studioso, Philip Jenkins, ritiene che senza una preesistente ansia sociale il panico morale non può scatenarsi, per quanto ci si provi.

Entrambi i modelli, quello di stampo britannico e quello di stampo americano, presentano delle differenze. Quello americano è più concentrato sul ruolo dei *claims-makers*, sottovalutando molto il ruolo giocato dai media e dalla politica. L'approccio britannico, al contrario, focalizza proprio su di loro la sua attenzione. I media sono il luogo dove viene costruito il panico morale, mentre per gli americani è solo il luogo dove viene dibattuto, non dove nasce. Tuttavia il modello attributivo sembrerebbe quello che presenta più lacune, in quanto il ruolo dei media viene eccessivamente sottovalutato.

5.2.3 I processi di civilizzazione e decivilizzazione e l'approccio alla ricerca

Studi più recenti, portati avanti da Amanda Rohloff e Sarah Wright, riprendono il concetto di panico morale e lo ridefiniscono come degli episodi di breve durata, i quali emergono durante processi di moralizzazione a lungo termine. Questi ultimi sono legati a loro volta ai processi di civilizzazione e decivilizzazione.

Secondo l'ideatore di questi processi, Norbert Elias ¹²⁷, la civilizzazione avviene attraverso due percorsi:

- **Il percorso normativo:** attraverso il quale un determinato gruppo inizia a ritenersi superiore, più civilizzato rispetto agli altri. Sentendosi legittimato, inizia a comportarsi in una maniera che in altre società potrebbe essere considerato "non civilizzato".
- **Il percorso della teoria centrale:** in cui quando l'autorità centrale inizia a crescere, le persone ne saranno sempre più dipendenti.

Nella vita quotidiana questi processi sono stati riconosciuti anche sotto il nome di "progresso". Non si tratta di percorsi inevitabili o lineari, in quanto sono in costante conflitto con la decivilizzazione. Questi avvengono quando la civilizzazione regredisce, per esempio quando vi è un aumento del pericolo e una maggiore difficoltà nel calcolarlo. Non è importante che il pericolo sia reale, tanto quanto la percezione che potrebbe esserlo. Si presentano solitamente durante un indebolimento dello stato. Viene perciò sottolineata una specie di interdipendenza tra civilizzazione e panico morale: la prima potrebbe essere causa di un panico morale e viceversa.

Rohloff prosegue mettendo in luce diversi problemi legati allo studio dei panici morali. Il primo nasce con il dibattito nato dal concetto di "coinvolgimento-distacco". Molte difficoltà sugli studi di panico morale nascono spesso dal fatto che anche i ricercatori hanno un orientamento politico e sociale, rischiando di sfruttare o minimizzare il problema. Il dibattito nasce proprio da chi desidera mantenere un rapporto più distaccato, mentre altri no. La maggioranza è propensa nei confronti della prima, ossia che un ricercatore deve mantenersi il più distaccato possibile. È comunque molto difficile essere completamente imparziali e senza pregiudizi, rendendo la ricerca davvero difficile. Infine vi sono le presupposizioni normative, ossia il fatto che al panico morale è legata una forte impronta negativa. Il concetto viene

¹²⁷ Nato a Breslavia (1897-1990) è stato un sociologo tedesco. Ha insegnato presso le università Legon di Accra, nel Ghana;

giudicato fin dall'inizio come un modo per ridimensionare l'attenzione attorno al problema sociale.

5.3 Giappone e panico morale

Una volta compreso appieno ogni aspetto legato al panico morale, è necessario focalizzare l'attenzione sul rapporto che ha con il Giappone, in particolare con la categoria giovanile. Data l'importanza attribuita al mantenimento delle norme sociali, questo paese è particolarmente propenso allo sviluppo del panico morale.

5.3.1 La risposta dei giovani alla globalizzazione

L'antropologo americano Clifford Geertz afferma che la concezione occidentale di una persona distinta dalla massa, unica nel suo genere. Attraverso la globalizzazione, questa mentalità viene esportata nelle società orientali, caratterizzata da un approccio differente. Una società ha modo di rispondere in due diversi modi alla globalizzazione: in modo hot o in modo cool. Il Giappone, dai tempi della restaurazione Meiji fino alla seconda metà del XIX secolo, ha saputo reagire in maniera cool alle influenze esterne. Ha accolto idee e tecnologia per emulare gli imperi occidentali e divenire una potenza militare e industriale. Tuttavia, pur essendo economicamente simile ai paesi occidentali, rappresenta il modello della società "conformista". In questo genere di società, perciò, l'accettazione su protocolli affidabili, ruoli, e percorsi di vita istituzionalizzati tendono a divenire così importanti che il successo non è contemplabile senza la loro presenza, almeno per chi crede nei valori tradizionali. Studi psicologici culturali hanno dimostrato che, in ambienti conformisti, le strutture e le pratiche sociali motivano gli individui ad aggiustarsi in base alla situazione che si trovano davanti, piuttosto che cercare di influenzarla. Si mantengono il più possibile fedeli all'armonia sociale, invece che distaccarsene. Affermano l'interdipendenza gli uni con gli altri, anziché cercare di far prevalere la propria individualità. Nel mondo del lavoro si traduce in una *coordinated market economy* (CME), caratterizzata da regole severe, in un sistema di lavoro a lungo termine, con la promozione garantita con l'avanzare dell'età. Per molto tempo questo modello riesce a funzionare con successo, permettendo al paese di crescere e prosperare. Ma, dalla caduta della *bubble economy*, il Giappone è entrato in una fase post-industriale, con il bisogno di focalizzarsi maggiormente sui servizi. Il sistema mantenuto fino a quel momento non era

più valido per poter mantenere lo stato a un livello globale abbastanza competitivo. Erano necessarie infatti personalità creative e innovazione, portando alla riforma verso un sistema meritocratico. Di fronte a simili cambiamenti, le istituzioni hanno reagito, diversamente rispetto al passato, in maniera hot. Ciò si traduce in uno sviluppo asimmetrico: l'élite della vecchia generazione cerca di opporre resistenza alla pressione esercitata, proteggendo il proprio posto nel sistema di impiego a lungo termine. Le riforme vengono perciò limitate alla forza lavoro in entrata, limitando in tal modo il potenziale che i giovani avevano da offrire. La centralità culturale legata all'impiego a lungo termine porta non solo a una difficile situazione a livello lavorativo, ma anche sociale. Infatti, l'opportunità di poter entrare nel mercato del lavoro avviene soltanto in un certo periodo dell'anno. Nel caso si fallisca nel coglierla, si verrà inevitabilmente marchiata come cittadini di seconda classe.

Nel corso degli ultimi venti anni molti ricercatori hanno scoperto che gli studenti della nuova generazione spesso non si identificano negli atteggiamenti culturali tipici, basati sull'interdipendenza. Al contrario, tendono ad approvare dei valori che si avvicinano all'indipendenza e all'individualismo. Questi dati hanno innalzato il sospetto che considerare il Giappone come un paese basato sulla collettività e l'interdipendenza non sia più del tutto veritiero. Altri ricercatori hanno però riportato che si tratta di dati espliciti di autovalutazione. Basandosi su altre tipologie di studi sembra che il modello sia rimasto invariato. La spiegazione dietro certi dati potrebbe essere dovuto al fatto che molte influenze culturali sono prese come garantite e non facilmente accessibili per una valutazione. Tuttavia queste autovalutazioni possono essere considerate un segnale che i giovani giapponesi stiano iniziando a sentire una spaccatura tra quanto valore diano agli obiettivi della loro società, e quanto loro pensino che altri membri della stessa diano valore a questi obiettivi. Gli studenti universitari infatti trovano l'interdipendenza come qualcosa di socialmente desiderabile, ma non li vedono come qualcosa che vorrebbero per se stessi. Tutto ciò è dovuto principalmente al fatto che i giovani si trovano in una situazione più difficile, una società meno favorevole a cui adattarsi. Si finisce per sfociare in uno stato di anomia, dato che diminuiscono sempre di più gli incentivi a conformarsi alla società. In sostanza, il sostegno della bolla che protegge la classe più anziana, ha prodotto un costo economico e psicologico pagato quasi interamente dai giovani.

Complessivamente, si può affermare che il numero dei giovani giapponesi emarginati sempre più grande non sia dovuto a un problema del livello di motivazione, ma perlopiù a una demotivazione a orientarsi verso delle norme interdipendenti. Purtroppo, essere totalmente

contrari a seguire determinate norme in una società dominata da esse, li porta a essere stigmatizzati da quest'ultima.

Secondo il sociologo Robert Merton, è proprio quando le risorse istituzionali volte a volte al supporto della cultura iniziano ad erodersi che più individui sono costretti ad adattarsi in modi non convenzionali. Il modello di Merton in merito all'anomia ritiene che esistano cinque possibili gruppi, quattro dei quali si possono considerare delle devianze:

- **Conformisti:** l'unica forma non deviante. Si tratta di coloro che hanno abbracciato la cultura tradizionale e hanno di conseguenza accesso alle risorse istituzionali per supportare i loro obiettivi.
- **Innovatori:** desiderano avere raggiungere gli obiettivi imposti dalla cultura tradizionale, ma che non hanno accesso alle risorse per poterli realizzare. Cercano quindi di trovare dei metodi alternativi, non convenzionali, a volte persino illegali.
- **Ritualisti:** hanno accesso a risorse legittime, ma non in maniera sufficiente da poter raggiungere i propri obiettivi.
- **Ritrattisti:** non hanno accesso né accesso alle risorse, né desiderano intraprendere i percorsi voluti dalla società, decidendo di ritirarsi da essa.
- **Ribelli:** coloro che rifiutano ogni aspetto imposto dalla società, per rimpiazzarlo con i propri obiettivi e con i propri mezzi.

Prendendo spunto da questo schema non è difficile inserire alcune delle categorie di devianza giapponese analizzate. I *NEET* e gli *hikikomori* fanno parte della categoria dei ritrattisti. I *furitā*, invece, sono un esempio di ritualisti. Non per questo è impossibile considerarle una forma di ribellione.

5.3.2 La costruzione del panico morale

La ricerca ha sempre avuto un interesse nei confronti dei giovani, sia che fosse nei riguardi dell'educazione, i movimenti studenteschi, o la delinquenza. Nel corso della prima decade del XXI secolo, quest'ultima vede un numero sempre maggiore di studi riguardo la gioventù giapponese, estendendo il raggio a giovani adulti verso i trent'anni. Anche il contesto cambia, passando ad interessarsi all'isolamento sociale e i problemi legati all'impiego. I più riconosciuti vengono messi sotto il titolo di *wakamono mondai*, ossia problemi dei giovani. Simbolizzati da etichette riconoscibili in maniera istantanea anche dai meno ferrati,

focalizzano su stessi il maggiore interesse degli studiosi. Ma la presenza di queste etichette porta a prendere in esame solo determinati argomenti, ignorandone altri, prendendo per valide nozioni date ormai per scontate. Tuukka Toivonen e Imoto Yuki, nel loro articolo *Transcending labels and panics: the logic of Japanese youth problems*, citano tre lavori di altrettanti studiosi che si sono occupati di problemi giovanili:

"Il problema di presumibilmente oltre un milione di giovani nascosti (hikikomori) che si sono rinchiusi nelle case dei loro genitori, rifiutando di uscire per mesi o persino anni, ha catturato molto l'attenzione sia all'interno del Giappone che all'estero [...] Io ritengo che gli hikikomori deve essere considerato non come un problema specifico ma, piuttosto, come il risultato di molteplici problemi sociali, medici ed emozionali." 128

"Ma per altri, i giovani che non lavorano né frequentano la scuola (NEET), o coloro che vivono in uno stato di ritiro (hikikomori, dei quali ne sono stati 1,5 milioni in questo periodo), la situazione è più complicata e precaria. Indubbiamente, è lo stato di questi giovani, i cui numeri stanno aumentando, è il sintomo più chiaro e problematico della crisi di riproduzione del Giappone al giorno d'oggi." 129

"Il numero dei giovani disoccupati si è duplicato dall'inizio degli anni '90. Il numero di furitā (giovani che si destreggiano tra lavori temporanei, con periodi di disoccupazione) si è stimato che raggiungerà entro il 2005 più di due milioni e anche il numero di NEET (Giovani che non frequentano la scuola, lavorano, o si stanno formando e quelli che non stanno cercando attivamente un impiego) è cresciuto in maniera drammatica." 130

In principio, prendendo in esame queste tre citazioni, si può notare che tutte prendono per garantita, e quindi riaffermano l'esistenza di determinati problemi, supponendo che affliggano una grossa porzione di giovani. Inoltre, tutti e tre gli autori prendono le categorie di devianza come un punto di partenza per un discorso più esteso. In ogni ricerca viene data enfasi al problema considerato come il più pericoloso per il futuro della società giapponese. Per

¹²⁸ Ami Borovoy, *Japan's hidden youths:...*, 2008, p.553.

¹²⁹ Ann Allison, *The affective activism of Japanese youth*, 2009 p.99.

¹³⁰ Mary Brinton, *Lost in transition...* 2011, p180.

riuscire a sostenere questa tesi molti finiscono inevitabilmente per gonfiare i numeri, nascondendosi dietro la difficile reperibilità. Roger Goodman, fin dagli anni '80, sviluppa un approccio più empirico nei confronti dello studio dell'analisi sociologica e antropologica dei problemi giovanili. Prende ad esempio il fenomeno dei *kikokushijo*, giovani che sono emigrati in giovane età e ritornati poi a vivere in Giappone. Egli illustra come essi siano passati nel 1960 ad essere ritenuti come dei bambini con delle mancanze culturali e scolastiche, fino agli anni '80 dove sono diventati agli occhi dell'opinione pubblica come una classe elitaria, destinata a spiccare in un Giappone internazionalizzato. Ciò dimostra che i problemi giovanili sono fondamentalmente malleabili, e si può arrivare fino a privarli della nomea di problema. In base a ciò, non è difficile arrivare alla conclusione che esistano determinati meccanismi sociali che portano alla creazione del problema, fino a renderlo un panico morale. I *claim-makers* giocano un ruolo molto importante. Essi si pongono al confine tra la categoria e la gente comune, fungendo da ponte tra i due mondi. Hanno il compito di introdurre determinati messaggi, in un linguaggio che venga percepito in maniera semplice anche ai non esperti. Nel caso degli *otaku*, con gli studi condotti da Okada, si è contribuito in modo positivo, ma è più frequente in negativo. Quando una nuova questione diviene dell'interesse mediatico e, di conseguenza, pubblico per un prolungato periodo di tempo, a beneficiarne non sono solamente i *claims-makers* o i media stessi. Ne possono trarre profitto anche politici, stabilimenti commerciali e artisti. Vi è ampia evidenza, nel caso di *hikikomori* e *NEET*, che determinate categorie beneficino dalla creazione, manipolazione e mantenimento di questi problemi. Ad esempio, nonostante a un primo pensiero possa non sembrare razionale, alcune organizzazioni private come il Kudō sadatsugu's Youth Independence Support Center e la K2 International hanno sempre tratto profitto dall'esistenza di determinati problemi. Inizialmente sono istituzioni di supporto per *futōkō*, si sono evolute negli *hikikomori*, per divenire infine un centro per i *NEET*. La manipolazione consiste anche nel focalizzare l'attenzione sull'atteggiamento di una piccola parte degli appartenenti alle due categorie. Nel caso dei *NEET*, i primi studi, come quello di Ogino, ha saputo trasmettere il panico del vedere i propri figli divenire *NEET*. Ma la realtà è che queste categorie di devianza hanno un'ulteriore motivo che li ha portati alla notorietà. Nel caso di *NEET* e *furitā*, il problema non era legato strettamente al lavoro part-time, ma al fatto che era la classe sbagliata ad essere finita in quella situazione. Si tratta per la maggior parte di appartenenti alla classe media, la quale è ritenuta il futuro del paese.

Nel caso degli *otaku*, sono riusciti a guadagnare una loro immagine pubblica più positiva per

merito della spinta esterna, che li ha visti come rappresentanti dell'ormai popolare industria *nerd*. Non si può dire però che la loro connotazione negativa sia completamente scomparsa.

Un altro enorme problema è il fatto che in tutto il dibattito nei riguardi di determinati problemi, i giovani sono spesso relegati a spettatori muti, non come fautori del proprio destino.

In conclusione, prendendo in esame i cinque passaggi determinati da Cohen per constatare l'esistenza di un panico morale, si possono facilmente inserire le diverse categorie di devianza analizzate fino ad ora. A un primo impatto si potrebbe pensare che i principali attori siano i media, ma essi sono solamente la scintilla che scatena l'opinione pubblica. Di conseguenza per poterli considerare effettivamente dei panici morali, è necessario prendere il pensiero originario di Cohen e unirne le successive scuole di pensiero, che vogliono i *claim-makers* come figure principali. Nel caso del Giappone si tratta di attori di uguale importanza. In realtà, infatti, i primi a identificarne il problema sono gli esperti, seguita poi dalla sua diffusione su larga scala grazie ai media. Per alcuni, come *hikikomori*, *NEET* e *furitā*, il dibattito è ancora in corso. L'aumento di studi più mirati ha permesso di fare una maggiore chiarezza su quali siano i reali problemi legati ad essi. Gli *otaku*, al contrario, nonostante la dura batosta mediatica subita, sono riusciti a divenire il simbolo del *cool Japan*, un simbolo di soft power per tutto il mondo. Tutte le categorie, tuttavia, non riusciranno mai veramente a cancellare del tutto la macchia che i corrispettivi panici morali hanno creato.

CONCLUSIONI

Inizialmente l'obbiettivo primario di questa tesi era semplicemente di descrivere i diversi fenomeni e la loro relazione al panico morale. Ad oggi, sono numerosissimi gli studiosi che si sono avventurati nell'argomento, alcuni con dei preconcetti più radicati che in altri. Ma sono tutti concordi su un punto in particolare, che la loro presenza possa essere in qualche modo avere un impatto tossico sul futuro del paese. Nel corso di tutta la tesi è stato affermato più e più volte che il panico costruito attorno a essi è eccessivo ma, soprattutto, concentrato nel punto sbagliato. Tuttavia, in una società che deve affrontare un invecchiamento sempre più repentino, in un mondo globale sempre più competitivo, non si può dire che essi non rappresentino un problema. È normale, di conseguenza, per la popolazione preoccuparsi e chiedere alle istituzioni di risolverlo. Per queste ultime possono presentarsi due problemi: un conflitto di interessi, o l'impotenza di fronte l'entità del fenomeno.

Quindi la vera domanda che ci si deve porre è fino a che punto una reazione può ritenersi proporzionata. Nel corso della stesura di questa tesi è una domanda che mi sono posta spesso, ma non sono riuscita a raggiungere una risposta soddisfacente. Più venivano a galla nuovi elementi, più veniva spontaneo allarmarsi per la situazione vissuta dai giovani giapponesi. Nel mio soggiorno universitario ho avuto modo di assistere al *shushōku katsudō* (就職活動), ossia l'annuale periodo dei colloqui di lavoro per gli studenti. All'inizio l'università era invasa da giovani in completo, tutti sorridenti e pieni di speranze. Più passava il tempo, più diminuiva il numero dei completi, segno probabilmente del raggiungimento dell'obbiettivo. Allo stesso tempo, però, coloro che ancora indossavano il completo avevano un'aria sempre più triste e rassegnata. La verità è che, ai loro occhi, il rischio di non trovare un buon posto di lavoro, ed essere bollati negativamente era insopportabile. Credo che sia proprio in questo che risiede la risposta alla domanda posta in precedenza. Il Giappone usa una buona parte delle sue energie per creare delle etichette, diffonderle e giudicare le persone che ne fanno parte. L'esagerazione sta proprio nell'enorme spreco di energia speso per queste operazioni, oltre che al continuare a preoccuparsi di entrare a far parte di una devianza. In Italia, il problema della disoccupazione dei giovani è un problema molto più radicato e profondo rispetto al Giappone, tuttavia non vengono create delle apposite categorie, che possano essere ritenute uniche del paese.

I giovani che sono riusciti a entrare nella sfera lavorativa mediatica, stanno iniziando ad alzare la voce e mettere in luce le reali difficoltà. La speranza è che anche questa tesi, nel suo

piccolo, possa aver contribuito a dare un'immagine più approfondita e imparziale delle devianze giovanili. Il Giappone, agli occhi occidentali, è una sorta di paese delle meraviglie, fatto di colori e occhi giganti. Un'altra speranza di questa tesi è che possa aiutare coloro che, un domani, decideranno di intraprendere gli studi legati a questo paese, imparando ad apprezzarne pregi, ma anche i difetti.

Bibliografia:

- BRINTON, Mary, *Lost in transition: Youth, work, and instability in postindustrial Japan*, Cambridge: Cambridge University Press, 2011.
- COHEN, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics: The creation of the Mods and Rockers*, Routledge, 2002 (I ed.1972).
- GALBRAITH, Patrick W., *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Tuttle Publishing, Vermont, 2017.
- HIROKI, Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, trad. di Jonathan E. Abel e Shion Kono, Minneapolis, University of Minnesota Press, Ed.2009.
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.
- MORIKAWA Kaichiro, *Learning from Akihabara: The birth of a personapolis [趣都の誕生 萌える都市アキハバラ]*, Gentōsha, Tōkyō, 2003.
- SAITŌ Tamaki, *Beautiful Fighting Girl [Sentō bishōjo no seishin bunseki]*, trad. di J. Keith Vincent e Dawn Lawson, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011.
- SAITŌ Tamaki, *Hikikomori Adolescence without End [社会的ひきこもり : 終らない思春期]*, trad. di Jeffrey Angles, Minneapolis, University of Minnesota Press, Ed. 2013 (I ed. 1998).
- TARTARI, Morena, *IL PANICO MORALE: dalla comunicazione faccia a faccia alla comunicazione di massa*, Cavallotti University Press, 2016.

Manga:

- FUJITA, *Wotaku ni Koi wa Muzukashii (Wotakoi: Love is Hard for Otaku)*, Tokyo, Ichijinsha, 2014.
藤田、ヲタクに恋は難しい、東京、一迅社、2014。
- HAYAKAWA Tomoko, *Yamato Nadeshiko shichi henge (Perfect Girl Evolution)*, Tokyo, Kodansha, 2000.
はやかわ ともこ、ヤマトナデシコ七変化、東京、講談社、2000。

- JUNKO, *Watashi ga motete dōsunda (Kiss Him, Not Me!)*, Tokyo, Kodansha, 2013.
JUNKO、私がモテてどうすんだ、東京、講談社、2013。
- MICHINOKU Atami, *Fudanshi kōkō seikatsu (The Highschool Life of a Fudanshi)*, Tokyo, Ichijinsha, 2015.
みちのくアタミ、腐男子高校生活、東京、一迅社、2015。

Filmografia:

- AUTORE sconosciuto, *Bokura no ashita: freeter no genjō ni kansuru wakamono e no shūchi kouhou jigyou*, Tokyo, Hello Work, 2015.
不明著者、僕らの明日~フリーターの現状に関する若者への周知・広報事業、東京、ハローワーク、2015。
- FUJITA, *Wotaku ni Koi wa Muzukashii (Wotakoi: Love is Hard for Otaku)*, Tokyo, A-1 Pictures, 2018.
藤田、ヲタクに恋は難しい、東京、ワン・ピクチャーズ、2018。
- FUSHIMI Tsukasa, *Ore no imōto ga konna ni kawaii wake ga nai (Oreimo: My Sister Can't Be This Cute)*, Tokyo, AIC Build, 2010.
伏見つかさ、俺の妹がこんなに可愛いわけがない、東京、アニメインターナショナルカンパニー、2010。
- HANADA Jukki, *Nōgēmu Nōraifu (No Game No Life)*, Tokyo, Madhouse, 2014.
花田十輝、ノーゲーム・ノーライフ、東京、マッドハウス、2014。
- HATORI Bisco, *Ōran Kōkō Hosuto Kurabu (Ouran High School Host Club)*, Tokyo, Bones, 2006.
葉鳥ビスコ、桜蘭高校ホスト部、東京、ボンズ、2006。
- HAYAKAWA Tomoko, *Yamato Nadeshiko shichi henge (Perfect Girl Evolution)*, Tokyo, Nippon Animation, 2006.
はやかわともこ、ヤマトナデシコ七変化、東京、日本アニメーション、2006。
- JUNKO, *Watashi ga motete dōsunda (Kiss Him, Not Me!)*, Tokyo, Brain's Base, 2016.
JUNKO、私がモテてどうすんだ、東京、ブレインズ・ベース、2016。

- KOKUYŌ Rin, *Netojū no Susume (Recovery of an MMO Junkie)*, Tokyo, Signal.MD, 2017.
国用りん、ネット充のススメ、東京、シグナル・エムディ、2017。
- MICHINOKU Atami, *Fudanshi kōkō seikatsu (The Highschool Life of a Fudanshi)*, Tokyo, Ichijinsha, 2015.
みちのくアタミ、腐男子高校生活、東京、一迅社、2015。
- TAKIMOTO Tatsuhiko, *N.H.K. ni Yōkoso! (Welcome to NHK)*, Tokyo, Gonzo, 2011.
滝本 竜彦、『N・H・Kにようこそ!』、東京、ゴンゾ、2011。

Articoli:

- ABEL, JONATHAN E., Can Cool Japan save Post-Disaster Japan? On the Possibilities and Impossibilities of a Cool Japanology, *International Journal of Japanese Sociology*, 20, 2011, 59-72.
- ALEXANDER, Robin John, Moral panic, miracle cures and educational policy: what can we really learn from international comparison? *Scottish Educational Review*, 2012, 4-21.
- ALLISON, Anne, The affective activism of Japanese youth. *Theory, Culture and Society* 26:2/3, 2009, 89–111.
- BOROVOY, Ami, Japan's hidden youths: Mainstreaming the emotionally distressed in Japan, *Cultural Medical Psychiatry*, 32:4, 2008, 552-572.
- BOWKER, Matthew H., *Hikikomori* as Disfigured Desire: Indulgence, Mystification, and Victimization in the Phenomenon of Extreme Social Isolation in Japan, *Journal of Psycho-Social Studies*, 9:1, 2016, 20-52.
- CARCILLO, S., et al, "NEET Youth in the Aftermath of the Crisis: Challenges and Policies", *OECD Social, Employment and Migration Working Papers*, 164, OECD Publishing, Paris, 2015.
- C.J. PIKE, Elizabeth, The Active Aging Agenda, Old Folk Devils and a New Moral Panic, *Sociology of Sport Journal*, 28, 2011, 209-225.

- FUKUDA, Setsuya, The Changing Role of Women's Earnings in Marriage Formation in Japan, *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 646, 2007, 107-128, <http://www.jstor.org/stable/23479239>, 28-04-2018.
- GALBRAITH, Patrick W., Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among “Rotten Girls” in Contemporary Japan, *Signs*, 37:1, 2011, 219-240, <http://www.jstor.org/stable/10.1086/660182>, 27-05-2018.
- GUYONNET, Emilie, Young Japanese Temporary Workers Create Their Own Unions [日本の若年臨時雇い層、自らの組合を生み出す], trad. da Ludwig Leibenguth, *The Asia-Pacific Journal*, Volume 9:4, 2011, 1-7.
- HACK, Brett, Subculture as social knowledge: a hopeful reading of otaku culture, *Contemporary Japan*, 28:1, 2016, 33-57, 8/5/2018.
- HEINZE, Ulrich, THOMAS, Penelope, Self and salvation: visions of hikikomori in Japanese manga, *Contemporary Japan*, 26:1, 2014 151–169.
- HIROKI, Azuma, FURUHATA, Yuriko, STEINBERG, Marc, The Animalization of Otaku Culture, *Mechademia*, 2, 2007, 175-187.
- HIRSCH, Jennifer L, Culture, Gender, and Work in Japan: A Case Study of a Woman in Management, *Ethos*, 28:2, 2000, 248-269 <http://www.jstor.org/stable/640688>, 28-04-2018.
- HONDA, Yukio, 'Freeters' : young atypical workers in Japan, *Japan labor review*, 2:3, 2005, 5-25.
- HUNT, Arnold, 'Moral Panic' and Moral Language in the Media, *The British Journal of Sociology*, 48:4, 1997, 629-648, DOI: 10.2307/591600.
- ISHIKAWA, Ryoko, Confusion of the concepts of *hikikomori* and *NEETS*: seen from the perspective of people who regard themselves as *hikikomori*, *The Journal of Educational Sociology*, 79, 2006, 25-46.
- KANEKO S., Japan's 'socially withdrawn youths' and time constraints in Japanese society: management and conceptualization of time in a support group for hikikomori, *Time & Society*, 15: 2-3, 2006, 233-249.

- KATO, Takahiro A., HASHIMOTO, Ryota, HAYAKAWA, Kohei, KUBO, Hiroaki, WATABE, Motoki, TEO, Alan R., KANBA, Shigenobu, Multidimensional anatomy of 'modern type depression' in Japan: A proposal for a different diagnostic approach to depression beyond the DSM-5, *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 70, 2016, 7-23.
- KATO, Takahiro A., TATENO, Masaru, SHINFUKU, Naotaka, FUJISAWA, Daisuke, TEO, R.Alan, SARTORIUS, Norman, AKIYAMA, Tsuyoshi, ISHIDA, Tetsuya, CHOI, Tae Young, BALHARA, Yatan Pal Singh, MATSUMOTO, Ryohei, UMENE-NAKANO, Wakako, FUJIMURA, Yota, WAND, Anne, CHANG, Pei-Chen Jane, CHANG, Rita Yuan-Feng, SHADLOO, Behrang, AHMED, Helal Uddin, LERTHATTASILP, Tiraya, KANBA, Shigenobu, Does the 'hikikomori' syndrome of social withdrawal exist outside Japan? A preliminary international investigation, *Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol*, 47, 2012, 1061-1075.
- KATSUMATA, Miho, Hikikomori: A qualitative study on social withdrawal of Japanese adolescents, *Scholar: human sciences*, 3:2, 2011, 127-142.
- KELIYAN, Maya, *Kogyaru and Otaku: Youth Subcultures Lifestyles in Postmodern Japan*, *Asian and African Studies XV*, 3, 2011, 95-110.
- KINSELLA, Sharon, Japanese Subculture in the 1990's: Otaku and the Amateur manga movement, *Journal of Japanese Studies*, 24:2, 1998, 289-316, <http://www.jstor.org/stable/133236>, 17-03-2018.
- KOSUGI, Reiko, Youth Employment in Japan's Economic Recovery: 'Freeters' and 'NEETs', *The Asia-Pacific Journal*, 4:5, 2006, 1-5.
- LAMERICHS, Nicolle, Stranger than fiction: Fan identity in *cosplay*, *Transformative Works and Cultures*, 7, 2011, 1-18.
- LEAVITT, Alex, HORBINSKI, Andrea, Even a monkey can understand fan activism: Political speech, artistic expression, and a public for the Japanese dōjin community, *Transformative Works and Cultures*, 2010, 1-11.
- LEE, K. S., Gender, care work, and the complexity of family membership in Japan, *Gender & Society*, 24:5, 2010, 647-671.

- MATSUI, Takeshi, Nation Branding Through Stigmatized Popular Culture: The "Cool Japan" Craze Among Central Ministries in Japan, *Hitotsubashi journal of commerce and management*, 48:1, 2014, 81-97.
- MH LI, Tim e WC WONG, Paul, Youth social withdrawal behavior (hikikomori): A systematic review of qualitative and quantitative studies, *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 49:7, 2015, 595-609.
- MILLER, Lucy, Access and the construction of fan identity: Industry images of anime fandom, *Journal of Audience&Reception Studies*, 14:1, 2017, 49-66.
- NYE, Joseph S. Jr, Soft Power, *Foreign Policy*, 80, 1990, 153-171.
- NYE, Joseph S. Jr, Soft Power: The Means to Success in World Politics, Chapter 4: Wielding Soft Power.
- OKADA, Toshio, MORIKAWA, Kaichiro, MURAKAMI, Takashi, *Otaku Talk* [おたくトーク], annotato e trad. di Reiko Tomii, https://www.japansociety.org/page/multimedia/articles/otaku_talk, 30/10/2017.
- OGINO, Tatsushi, Managing Categorization and Social Withdrawal in Japan: Rehabilitation Process in a Private Support Group for Hikikomorians, *International Journal of Japanese Sociology*, 13, 2004, 120-133.
- PAGLIASSOTTI, Dru, NAGAIKE, Kazumi, MCHARRY, Mark, Editorial: Boys' Love manga special section, *Graphic Novels and Comics*, 4:1, 1-8.
- RAYMO, James M., IWASAWA Miho, Marriage Market Mismatches in Japan: An Alternative View of the Relationship between Women's Education and Marriage, *American Sociological Review*, 70:5, 2005, 801-822, <http://www.jstor.org/stable/4145360>, 28-04-2018.
- RIVERA, Renato, The Otaku in Transition, *Journal of Kyoto Seika University*, 35, 2009, 193-205.

- TAJAN, Nicolas, HAMASAKI, Yukiko, PIONNIÉ-DAX, Nancy, Hikikomori: the Japanese cabinet office's 2016 survey of acute social withdrawal, *The Asia-Pacific Journal*, 15:5, 2017, 1-11.
- TEO, R.Alan, A New Form of Social Withdrawal in Japan: A Review of Hikikomori, *International Journal of Social Psychiatry*, 56:2, 2009, 178-85.
- TOIVONEN, Tuukka, IMOTO, Yuki, Transcending labels and panics: the logic of Japanese youth problems, *Contemporary Japan*, 25:1, 2016, 61-86.
- TOIVONEN, Tuukka, VINAI, Norasakkunkit, UCHIDA, Yukiko , Unable to Conform, Unwilling to Rebel? Youth, Culture, and Motivation in Globalizing Japan, *Frontiers in Psychology*, 2:207, 2012, 1-9.
- TOIVONEN, Tuukka, 'Don't let your child become a NEET!' The strategic foundations of a Japanese youth scare, *Japan Forum*, 23:3, 2011, 407-429.
- TOIVONEN, Tuukka, Introducing the Youth Independence Camp, How a new social policy is reconfiguring the public-private boundaries of social provision in Japan, *Sociologos*, 32, 40-57.
- WRIGHT, MONOD, Sarah, *Making Sense of Moral Panics: A Framework for Research*, Palgrave Studies in Risk, Crime and Society, 2017.
- YONG, Roseline Kim Fong, KANEKO, Yoshihiro, Hikikomori, a Phenomenon of Social Withdrawal and Isolation in Young Adults Marked by an Anomic Response to Coping Difficulties: A Qualitative Study Exploring Individual Experiences from First- and Second-Person Perspectives, *Open Journal of Preventive Medicine*, 6, 2016, 1-20.

Sitografia:

- AUTORE, Sconosciuto, *Japanese temporary worker fights for labor rights as companies avoid hiring full-time staff*, in "The New York Times", 2018,
<https://www.japantimes.co.jp/news/2018/02/07/national/social-issues/japanese-temp->

- [worker-fights-labor-rights-companies-avoid-hiring-full-time-staff/#.Wx6oxC_1ApQ](#), 01/03/2018.
- AUTORE, Sconosciuto, *Nagoya NPO head held over captive's death*, in "The Japan Times", 2006,
https://www.japantimes.co.jp/news/2006/05/09/national/nagoya-npo-head-held-over-captives-death/#.Wx6fQS_1ApT, 25/01/2018.
 - AUTORE, Sconosciuto, *Why bullying in Japanese schools is especially traumatic: Evacuees from Fukushima are the latest to suffer torment in class*, in "The Economist", 2017,
<https://www.economist.com/asia/2017/04/12/why-bullying-in-japanese-schools-is-especially-traumatic>, 10/12/2017.
 - AUTORE, Sconosciuto, *NEETs on the rise*, in "The Japan Times", 2009
https://www.japantimes.co.jp/opinion/2009/07/19/editorials/neets-on-the-rise/#.Wx6pxi_1ApQ, 24/10/2017
 - AUTORE, Sconosciuto, *Japanese temporary worker fights for labor rights as companies avoid hiring full-time staff*, in "The New York Times", 2018,
https://www.japantimes.co.jp/news/2018/02/07/national/social-issues/japanese-temp-worker-fights-labor-rights-companies-avoid-hiring-full-time-staff/#.Wx6oxC_1ApQ, 01/03/2018.
 - HAYS, Jeffrey, *Young People And Work In Japan: Fretters, NEETS, Temporary Workers And Shy About Working Abroad*, in "Facts and Details", 2009,
<http://factsanddetails.com/japan/cat24/sub156/item907.html>, 24/10/2017
 - ISHIGURO, Kuniko, *The Growing Number of Non- Regular Workers: Japanese Employment in Transformation*, in "Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies", 2008
<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2008/Ishiguro.html>, 24/02/2018.
 - JONES, Maggie, *Shutting Themselves In*, in "The New York Times", 2006,
<https://www.nytimes.com/2006/01/15/magazine/shutting-themselves-in.html>, 14/02/2018.

- OBINGER, Julia, *Working on the Margins: Precariat and Working Poor*, in "Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies", 2009
<http://japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2009/Obinger.html>, 24/02/2018.
- SHIMOYACHI Nao, *Group seeks care for socially withdrawn*, in "The Japan Times", 2003
<https://www.japantimes.co.jp/news/2003/04/22/national/group-seeks-care-for-socially-withdrawn/#.Wyd9eS9aYpQ>, 05/02/2018.

Immagini:

Figura 1: <http://www.fanpop.com/clubs/perfect-girl-evolution/images/36390667/title/sunako-nakahara-photo>, https://aminoapps.com/c/shoujo-amino/page/item/sunako-nakahara/eNRm_zwc6IdEk04jYngbPxMRm6JR65d4aD

Figura 2: http://rozenmaiden.wikia.com/wiki/File:Jun_Reference_2013.jpg

Figura 3: <https://www.japanpowered.com/anime-articles/welcome-nhk>

Figura 4: https://www.animecharactersdatabase.com/image.php?type_id=1&imgid=71580

Figura 5: <http://www.fanpop.com/clubs/no-game-no-life-anime/images/38800448/title/sora-shiro-king-queen-photo>

Figura 6: Immagine elaborata dal sito dell'OECD

Figura 7: Immagine elaborata dal sito dell'OECD

Figura 8: Immagine tratta dal manga di RELIFE

Figura 9: Immagine tratta dal manga di RELIFE

Figura 10: Immagine tratta dall'anime *Neet-Juu no susume*

Figura 11: Immagine tratta dall'anime *Neet-Juu no susume*

Figura 12: <http://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisaku...>

Figura 13: <http://jaygirl11.blogspot.com/2013/05/train-man-densha-otoko-2005.html>

Figura 14: <https://mydramalist.com/269-densha-otoko>

Figura 15: <https://www.pinterest.com/pin/502362533410802495/>

Figura 16: <https://www.pinterest.com.au/pin/339599628123692127/>

Figura 17: <https://www.pinterest.co.uk/SmileySammy97/digi-charat/>

Figura 18: https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Sonico

Figura 19: https://myanimelist.net/featured/593/Attack_on_7-Eleven_Anime_x_Convenience_Stores

Figura 20: <http://www.fumettologica.it/2016/11/genshiken-omosessualita-giappone-manga-anime/>

Figura 21: <http://oreimo.wikia.com/wiki/>

[Ore_no_Imouto_ga_Konna_ni_Kawaii_Wake_ga_Nai_Light_Novel_Volume_01](#)

Figura 22: <https://news.qoo-app.com/en/post/23730/qoo-news-wotakoi-anime-adaptation-first-visuals-revealed>

Figura 23: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2017-08-09/dojin-circle-numbers-reveal-top-series-at-comiket-92/.119929>

Figura 24: <https://kotaku.com/5606155/voice-actress-pisses-off-otaku>

Figura 25: <https://www.zerochan.net/586329>

Figura 26: <https://www.zerochan.net/667910>

Figura 27: <https://miraclesmay.wordpress.com/2013/08/08/free-character-song-vol-01-nanase-haruka-02-joy-lyrics-tl/>

Figura 28: <https://www.animeclick.it/anime/9073/watashi-ga-motete-dousunda>

Figura 29: <https://www.animeclick.it/anime/16483/fudanshi-koukou-seikatsu>

Figura 30: <https://sailorusagichan.deviantart.com/art/Renge-Beach-Cosplay-76236810>

Figura 31: <https://hitachiin-brothers.deviantart.com>