

La politica serializzata dei manga. Immaginazione civica e attivismo pop dei giovani

Ilenia Colonna, Università del Salento

The serialized politics of manga: civic imagination and young people's pop activism. This paper examines how politics is present in manga. My perspective is to change the focus of research from explicitly "committed" content to the serial forms and infrastructures that sustain manga circulation. Seriality is approached as a narrative technology of time: publication cycles, tankōbon volumes, anime adaptations, digital platforms, events and fan practices produce a shared rhythm in which themes such as justice, sovereignty, memory and violence repeatedly return, enabling young readers to rework judgments and categories. The Japanese media mix extends the lifespan of works and consolidates affective bonds with characters who function as interfaces between entertainment and the public sphere. In this framework, the notion of civic imagination highlights how serial worlds provide pop figures, scenarios and vocabularies through which young people can reflect on change and experiment with forms of participation. Three analytical layers make these dynamics visible: the controversy surrounding the manga *Oishinbo* after Fukushima as an arena of public debate; *My Hero Academia*, *Death Note* and *Attack on Titan* as ethical-political laboratories; and the case of the Tokyo Metropolitan Youth Ordinance together with the institutional campaigns built around *March Comes in Like a Lion* and *Spy×Family* as examples of fan activism and the political uses of characters. Taken together, these cases delineate a landscape in which Japanese manga appears as a space where politics is made serially, in the encounter between infrastructures of seriality, the media mix and the socio-cultural practices of younger generations.

Keywords: manga; seriality; Japanese media mix; civic imagination; fan activism; Japanese popular culture; youth and politics.

1. Politica e manga. Uno sguardo mediologico

La differenziazione tra storie per bambini, adolescenti e adulti che sin dai primi decenni del XX secolo caratterizza la struttura produttiva del manga, ha permesso da tempo al fumetto giapponese di trattare temi scomodi come il sesso, la satira, la critica sociale e la politica. Data questa premessa "genetica", una ricerca sulle dinamiche della politica all'interno di questi prodotti culturali andrebbe intuitivamente a studiare le storie che parlano di istituzioni, elezioni, partiti, vicende politiche, in trame esplicitamente civiche e messaggi "impegnati"¹. Si tratterebbe di una ricerca legittima, ma parziale.

¹ Tra i titoli più significativi che affrontano esplicitamente temi politici si segnalano, ad esempio, *Sanctuary* di Sho Fumimura e Ryōichi Ikegami – pubblicato in Giappone fra il 1990 e il 1995, – e *ACCA: 13-Territory Inspection Dept* di Natsume Ono, pubblicato in Giappone dal 2014 a 2016. Il primo titolo racconta la storia di due amici d'infanzia, Akira Hōjō e Chiaki Asami, con un progetto condiviso: "cambiare il Giappone, da sopra e da sotto": Hōjō scala l'ambiente della yakuza, Asami entra nel Parlamento. Il progetto parallelo dei due protagonisti attraversa corruzione, rappresentanza, applicazione della legge e la porosa frontiera fra governance legale e violenza privata. Si tratta di un classico politico-criminale che tematizza sin dall'inizio la relazione "luce/ombra" (politica/underground) come motore della riforma. Degli stessi autori si segnala anche il manga fortemente politico "Begin" (2016-2020). *ACCA: 13-Territory Inspection Dept* è un thriller politico ambientato in un regno suddiviso in tredici distretti, in cui la grande organizzazione ACCA tutela l'equilibrio istituzionale.

Come questo articolo intende sottolineare, infatti, la politica nella cultura seriale giapponese si manifesta anche e soprattutto nella forma e nei tempi della trasformazione transmediale delle produzioni creative, che sintetizzo nell'espressione "trasmissione transmediale". Così intesa, la serialità diventa una "tecnologia narrativa" ricorsiva che attraversando media e formati, reiterando schemi spaziali (intra/intertestuali e intermediali) e temporali (emissione/ricezioni successive), organizza l'esperienza in formati stabili (generi/format), producendo familiarità, memoria, abitudini di fruizione, facilità di ripresa e fidelizzazione (Ragone 2023).

Adottare questo tipo di sguardo mediologico ai manga significa osservare non solo che cosa dice un testo, ma indagare le sue trasformazioni nel tempo e nello spazio, attraverso lo studio di queste variabili: il succedersi delle trasmissioni transmediali; le condizioni materiali che le hanno rese possibili; l'ambiente culturale in cui sono state prodotte; i contenuti simbolici, estetici e culturali che ne sono scaturiti e i continui adattamenti che gli elementi in campo hanno dovuto ammettere per rendere effettivamente possibile la trasmissione (Ilardi 2024, p. 13).

Nel nostro caso, il "viaggio" dei manga tocca le riviste settimanali in cui le storie ritornano come capitoli; le raccolte in tankōbon che consolidano la memoria; gli adattamenti anime che allargano il pubblico; le piattaforme che moltiplicano le discussioni; le fiere e gli eventi che trasformano la lettura in presenza ed esperienza collettiva; le filiere di licensing (ovvero tutte quelle attività che coinvolgono la concessione di una licenza d'uso, quindi il diritto di sfruttare una proprietà intellettuale). Queste tappe che articolano il "viaggio" del manga possono essere intese come parti di un'infrastruttura temporale: appuntamenti fissi, logiche di uscita, ricapitolazioni, cliffhanger, *spin-off* e stagioni non solo intrattengono, ma progettano il tempo dell'attenzione costruendo una sorta di ritmo sociale che permette ai consumatori di apprendere non solo dai temi e dalla "morale" dei singoli episodi, ma anche dai ritorni e dalle variazioni. La "repetition with variation" –

Jean Otus, vicecapo della Sezione Ispettiva, viaggia tra le sedi locali per verificare irregolarità e procedure. Le sue ispezioni lo portano a investigare su voci relative a un colpo di stato. Il protagonista si ritroverà coinvolto in una trama di interessi che lo porterà a scoprire segreti e intrighi politici che minacciano l'equilibrio del regno. Focalizzandosi sulla peculiarità seriale del manga – in termini soprattutto mediologici –, l'articolo non tratterà la politica nel senso di rappresentazioni di contenuti politici nei fumetti giapponesi, ambito di analisi che, pur rilevante, richiede una trattazione autonoma e dedicata e pertanto eccede il perimetro del presente contributo.

tratto proprio, ma non esclusivo, della intrinsecamente relazionale *popular seriality* (Kelleter 2017) – crea comunità interpretative che tornano periodicamente sugli stessi temi e dilemmi, costringendo a riformulare giudizi e categorie; la serialità istituisce, così, routine condivise di senso e di discussione. In questi tempi, che sono anche spazi condivisi di fruizione, discussione e circolazione delle storie, i temi si depositano, si riaprono, vengono riformulati e, in alcuni casi, possono diventare praticabili in forme come forme di azione di azione.

Il caso giapponese è particolarmente esemplificativo di tali dinamiche. Un tratto distintivo dell’industria culturale nipponica è il “media mix”: espressione utilizzata inizialmente nell’ambito del marketing, in Giappone è oggi in uso per definire la proliferazione di un medesimo universo narrativo su diversi media (Locati 2022, p. 16). Nel caso specifico dei manga, il media mix indica il meccanismo per cui un’opera è ripresa in altri prodotti di intrattenimento e i suoi personaggi diventano oggetto di merchandising. Il media mix “spinge a considerare la convergenza dei media in un luogo e tempo differenti e in modalità differenti [...] pone maggiore enfasi sui personaggi e sulle relazioni affettive con essi” (Galbraith, Karlin 2016, p. 16). Da un lato questo meccanismo permette al tempo di vita di un’opera di essere moltiplicato ed esteso attraverso una rete complessa di media e di pratiche culturali; dall’altro consolida un rapporto affettivo duraturo tra i fruitori e l’universo narrativo, potenziato dal ruolo dei personaggi che abbandonano il contesto originario per circolare in molteplici spazi mediatici, mantenendo intatta la loro riconoscibilità e caricandosi di valori simbolici. I personaggi si collocano così a metà strada tra l’icona e il brand (Famularo 2023, p. 123), diventano dispositivi culturali che veicolano tematiche, emozioni, identità, appartenenze e che partecipano attivamente alla costruzione di un immaginario collettivo; non semplici character, ma pacchetti modulari di tratti (design, nome, posture, voce, catchphrase) che fungono da interfaccia con cui pubblici diversi rientrano rapidamente in mondi narrativi complessi (Steinberg 2012).

I personaggi principali esistono ben oltre la storia narrata nei manga o negli anime, incarnando valori e significati che si radicano nella cultura popolare e nella quotidianità dei consumatori. La loro presenza trasversale, dai prodotti editoriali ai gadget, dagli eventi pubblici ai meme digitali, trasforma la relazione con il pubblico

in un legame affettivo duraturo, permettendo ai temi e alle questioni incorporate nel character e nella sua storia di non evaporare dopo il singolo episodio, ma di rientrare in agenda a ogni nuova uscita, stagione, spin-off, narrazione inter e transmediale, nelle sfere personali dei lettori e nelle community che questi vanno a creare (Famularo 2023).

2. Manga, giovani e politica. Un incontro pop per un attivismo politico

Se quella appena delineata è la cornice al cui interno stiamo guardando, dove si incontrano giovani e politica? La risposta può essere individuata nella capacità individuale e collettiva delle giovani generazioni di immaginare alternative sociali desiderabili e praticabili, riconoscendosi come soggetti capaci di azione, in grado di unirsi a un più ampio collettivo con interessi condivisi e di portare dimensioni immaginative negli spazi e nei luoghi del mondo reale. Si tratta del concetto di *civic imagination* che, nelle riflessioni di Henry Jenkins, Gabriel Peters-Lazaro e Sangita Shresthova (2020) acquisisce una prospettiva più ampia, “stressing the capacity to imagine alternatives even if those alternatives tap the fantastic” (ivi, p. 6). L’inclusione della dimensione del fantastico è il risultato della sinergia tra il lavoro concettuale degli autori e gli sforzi per mettere alla prova, rafforzare ed espandere queste idee attraverso la pratica. Nel testo del 2020 sono citati alcuni risultati emersi dal lavoro del gruppo di ricerca “Media, Activism, and Participatory Politics” (MAPP) della University of Southern California, che aveva raccolto interviste da più di duecento giovani attivisti, utili alla stesura del libro *By Any Media Necessary: The New Youth Activism* (Jenkins, Shresthova et al. 2016). Dalle interviste emergeva come molti attivisti ritenevano che il linguaggio della politica americana fosse spezzato: da un lato era esclusivo, in quanto la retorica da *policy-wonk* (esperti e specialisti della politica, quasi dei tecnici delle politiche pubbliche) risultava opaca ai nuovi elettori, e dall’altro ripugnante perché le schermaglie partigiane prendevano il posto della risoluzione dei problemi e della costruzione del consenso. I giovani leader intervistati volevano rivolgersi alla loro generazione con i suoi stessi codici e per fare questo si appropriavano della cultura popolare – da Beyoncé a Bollywood, da Harry Potter ai fumetti, fino alla realtà virtuale – anche

remixandola, per alimentare i propri movimenti sociali e trovare il linguaggio attraverso cui esprimere malcontento per le condizioni all'epoca attuali.

I mondi seriali forniscono figure, lessici, scenari, funzionando da energizzanti per la *civic imagination*, che può svilupparsi in modo efficace grazie all'architettura temporale seriale. La serialità dilata i tempi dell'attenzione, sedimenta repertori simbolici, facilita la discussione e produce modelli di ruolo e grammatiche d'azione riusabili dai giovani in pratiche partecipative. La serialità permette così lo sviluppo di una sorta di *slow politics*, una dimensione temporale in cui i temi politici e le competenze civiche – come deliberare, negoziare, riformulare – che richiedono tempi lunghi per essere acquisiti, hanno il tempo di maturare e di essere appresi. Nelle scienze politiche, proposte come la *slow democracy* (Clark & Teachout 2012; Saward 2017) invitano a progettare istituzioni e pratiche partecipative che valorizzano processi iterativi e tempi distesi di ascolto e confronto, fasi deliberative con cicli e feedback, invece di decisioni lampo. Applicare questi concetti alla serialità del manga significa che i temi politici tornano e si rielaborano lungo i passaggi costituiti da rivista, tankōbon, anime, piattaforme e pratiche dei fan, mantenendo un tema in agenda per mesi o anni. Questo “tempo di ritorno” è precisamente lo spazio in cui l'immaginazione civica si allena: è una architettura del tempo che permettere ai giovani di far maturare giudizi e linguaggi civici nel lungo periodo.

2.1 Manga, giovani e politica. Tre dimensioni di incontro

Per rendere il quadro più concreto e al fine di mostrare i meccanismi appena descritti, l'osservazione della politica nella serialità del manga si articolerà in tre dimensioni: una controversia in cui la serie diventa arena di discussione pubblica; un laboratorio etico-politico offerto da tre universi narrativi molto popolari; il passaggio dalla fruizione all'azione che emerge dalle pratiche dei fan e da iniziative e campagne istituzionali.

La serie come arena deliberativa: il caso di Oishinbo e il dopo-Fukushima.

Oishinbo è un manga culinario di lunghissima durata (1983-2014), scritto da Tetsu Kariya, disegnato da Akira Hanasaki e serializzato su Big Comic Spirits (Shōgakukan). Oishinbo non è concluso, ma è a tutt'oggi in pausa dal 2014. In

quell’anno, in un arco narrativo dedicato a Fukushima, alcuni personaggi manifestano epistassi e altri sintomi attribuiti all’esposizione alle radiazioni. Nella storia il Governo è ritenuto responsabile di aver minimizzato i rischi per la salute, in seguito al drammatico incidente alla centrale nucleare di Fukushima. La pubblicazione attiva immediatamente un ciclo di controversie: prese di posizione di amministrazioni locali, commenti ministeriali – compreso quello dell’allora primo ministro Abe – dibattiti sui media nazionali, discussioni tra lettori, la concessione – da parte dell’editore Shōgakukan – di dieci pagine riservate al diritto di replica per i funzionari delle amministrazioni locali e governative² e, infine, la sospensione della serie. Osservata con la lente dell’etica del discorso habermasiana (Moscato 2017) la serie diventa spazio di negoziazione e fact-checking delle evidenze: che cosa riteniamo sia una prova, come diciamo il rischio, quale responsabilità attribuiamo all’immaginario. L’aspetto decisivo è il metronomo della serialità: l’uscita su rivista, le raccolte in volume, gli interventi di autori ed editori, le reazioni degli attori istituzionali, le narrazioni dei media, le riprese giornalistiche, le interviste, le smentite; sono passaggi seriali che organizzano il tempo del dibattito, ne scandiscono i picchi e i ritorni che consentono correzioni e ripensamenti, permettendo alla discussione di non esaurirsi in un unico momento.

Il world-building come laboratorio etico-politico in tre universi narrativi

My Hero Academia – manga di Kohei Horikoshi, pubblicato su Weekly Shōnen Jump dal 2014 al 2024 e in Italia da Star Comics, oggetto di svariati adattamenti mediatici – costruisce un mondo in cui l’intera popolazione, salvo rare eccezioni, possiede dei “Quirk” (poteri). Lo Stato regola l’uso legittimo della forza tramite licenze per “Pro Heroes”, esami, agenzie, e una “Hero Public Safety Commission” che sovrintende. Il protagonista, Izuku Midoriya, nato senza poteri, entra alla “U.A. High”, un’istituzione scolastica che professionalizza l’eroismo.

L’universo funziona come simulatore di problemi reali, in cui i protagonisti liceali sono alle prese non solo con i problemi e le preoccupazioni tipici degli adolescenti, ma anche con la sorveglianza sugli abusi, le ansie di una società

²Redazione, *Fukushima: il governo giapponese si difende dalla accuse di un manga*, in fumettologica.it, <https://fumettologica.it/2014/05/un-manga-accusa-il-governo-giapponese-su-fukushima/>, consultato il 26/11/2025.

caratterizzata da un rapido invecchiamento demografico, il ruolo dei media che amplificano e distorcono. Archi narrativi come *Hero Killer: Stain* e *Provisional License Exam* invitano a ragionare su merito, rispetto delle regole, interesse pubblico. Il manga spin-off *Vigilante: My Hero Academia – Illegals* esplora l'area grigia di chi agisce senza licenza, mostrando come il confine tra “proteggere” e “violare” la legge dipenda dai contesti e necessiti di una mediazione istituzionale.

La serialità è determinante: un tema non si esaurisce con l'entrata in scena di un episodio, ma ritorna con nuove condizioni, chiede di riformulare giudizi, allarga il vocabolario con cui i lettori parlano, ad esempio, di regole e responsabilità.

In *Death Note* (storia di Tsugumi Ōba, disegni di Takeshi Obata, serializzato su Jump dal 2003 al 2006, pubblicato in Italia da Panini Comics-Planet Manga) un quaderno dai poteri soprannaturali chiamato Death Note, gettato sulla Terra dal dio della morte Ryuk, uccide chiunque venga scritto al suo interno. Light Yagami, brillante studente delle scuole superiori, trova il quaderno e decide di “purificare” il mondo costruendo l’icona Kira (l’assassino che uccide i criminali, scrivendo il loro nome nelle pagine di Death Note). I piani del protagonista sono contrastati da Elle, brillante investigatore privato chiamato a indagare sul caso delle misteriose morti dei criminali, che difende procedure e protocolli. La forza del racconto sta nel fare oscillare il lettore tra attrazione e repulsione rispetto alle due razionalità in gioco: la razionalità punitivo-consequenzialista (Kira) che giudica le azioni in base agli esiti, per cui se l’eliminazione rapida dei delinquenti riduce il crimine e migliora la società, allora l’eccezione (giustiziare senza processo, usare i media come deterrente) è ritenuta legittima; la razionalità procedurale-istituzionale (Elle, task force) che misura la giustizia sulla correttezza delle procedure: prove, trasparenza, diritti, limiti ai poteri investigativi. Questa oscillazione produce coinvolgimento critico, ed è precisamente questo effetto – ottenuto per ripetizione e variazione lungo la serie – che rende l’opera un laboratorio etico-politico sui limiti della giustizia.

*Attack on Titan*³ (*Shingeki no Kyojin*) – manga di Hajime Isayama, pubblicato dal 2009 al 2021 su *Bessatsu Shōnen Magazine* e riadattato in diverse versioni animate – inizia con una città murata assediata dai Titani e prosegue rivelando genealogie, sovranità contestate, memorie manipolate, conflitti internazionali. In quest’opera la serialità permette una rinegoziazione progressiva dei termini: i “noi” e i “loro” si riformulano a ogni nuova rivelazione sulla storia dei Titani, sulle origini delle mura e sui rapporti di dominio tra i diversi popoli; il tema del confine si sposta dal muro fisico al confine narrativo tra vittima e carnefice; la memoria diventa campo di contesa politica. Le stagioni e i finali, anche a livello di ricezione transnazionale, generano reframing: letture sulla militarizzazione, sul nazionalismo, sull’ambiguità dei mezzi – militari, insurrezionali o apertamente terroristici, collocati su un continuum tra autodifesa e violenza politica – messi in campo dai diversi attori della storia. L’infrastruttura seriale costringe a rimettere in questione temi e presupposti, e a riconoscere l’effetto della prospettiva socio-culturale sulle posizioni etico-politiche.

Nei tre manga considerati, la forza civica non dipende soltanto da ciò che si racconta, ma da come si racconta: sequel, spin-off, special e ricapitolazioni fanno crescere i mondi narrativi e, insieme, ampliano i repertori interpretativi con cui i lettori affrontano questioni come sovranità, memoria, militarizzazione, giustizia. La serialità, infatti, è prima di tutto una pratica storica e mediale, non un semplice canone estetico: è un insieme di routine che allenano a distinguere invarianti e variazioni e a collocare gli eventi dentro orizzonti di lungo periodo (Kelleter 2017). Proprio questo allenamento ha un valore civico: riconoscere che i problemi di rilevanza sociale non si chiudono mai una volta per tutte, ma ritornano in condizioni mutate, equivale a un’alfabetizzazione alla complessità, premessa necessaria per comprendere, riformulare e negoziare significati e valori nel tempo.

Dalla lettura all’azione. Il caso della Tokyo Metropolitan Youth Ordinance (Bill 156, 2010).

Nel dicembre 2010 l’Assemblea Metropolitana di Tokyo approvò una revisione della “Tokyo Metropolitan Ordinance Regarding the Healthy

³ Con il titolo *L’Attacco dei Giganti*, è pubblicato in Italia da Panini Comics - Planet Manga.

Development of Youths” che ampliava la categoria di “pubblicazioni dannose” vietate ai minori, includendo manga e anime con raffigurazioni di atti sessuali illegali nella vita reale o rapporti sessuali tra consanguinei, quando ingiustificatamente esaltati o enfatizzati; la proposta vietava anche le immagini di personaggi di fantasia che sembrano minorenni e che compiono atti sessuali. La revisione – entrata in vigore nel luglio 2011, dopo diverse sospensioni e modifiche – suscitò da subito un ampio dissenso da parte del partito democratico giapponese e di autori ed editori (con minacce di boicottare il Tokyo International Anime Fair), che sottolineavano come esistessero già delle limitazioni a protezione dei minori, e come la proposta di revisione fosse in realtà un tentativo dei politici di limitare la libertà di espressione. A mobilitarsi contro il provvedimento furono anche esponenti del mondo accademico, studenti universitari di Tokio⁴ e soprattutto i lettori e le comunità dōjin⁵ che elaborano petizioni, materiali argomentativi (fig. 1), meme (adottando stili dei manga) e dibattiti nelle fiere e online.



⁴Hall K., 2020, *Tokyo bans sales of sexually explicit comics to minors*, in “Los Angeles Time” del 16/12/2010, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-dec-16-la-fg-japan-sex-books-20101216-story.html>, consultato il 27/11/2025; Redazione, 2020, *Japan comics industry to fight new under-18 rules*, “Reuter.com” del 17/12/2010, in <https://www.reuters.com/article/uk-media-japan-comics/japan-comics-industry-to-fight-new-under-18-rules-idUKTRE6BG4HV20101217>, consultato il 27/11/2025.

⁵ Le comunità dōjin sono composte da fan che pubblicano in proprio riviste giapponesi. Il loro contenuto è generalmente collegato al mondo di anime e manga, ma esistono anche molte dōjinshi su videogiochi o serie televisive, non necessariamente giapponesi.

Fig. 1- Pamphlet dōjin circolato nel dibattito su Bill 156, 2010

Queste pratiche, interpretate dalla letteratura di settore come *fan activism*, rappresentano nella vicenda della “Tokyo Metropolitan Youth Ordinance” uno specifico caso di attivismo politico guidato dai fan che, partecipando alla produzione di materiale dōjin hanno messo in atto sia l’amore per questo medium sia una forma attiva di cittadinanza, al fine di intervenire nel dibattito su libertà d’espressione e regolazione dei contenuti (Leavitt & Horbinski 2012). Il caso “Bill 156” può considerarsi anche una manifestazione della *civic imagination*: la cultura pop giapponese ha infatti offerto repertori condivisi – storie, personaggi, simboli – con cui i giovani hanno articolato visioni comuni che sono state messe alla prova in pratiche discorsive e organizzative, traducendo le competenze di fan in strumenti di attivismo politico.

Nel contesto giapponese lo sviluppo di queste dinamiche è agevolato dalle logiche del media mix nipponico, per cui la moltiplicazione di determinate narrazioni su media diversi, con svariati e continui rimandi da un medium a un altro, il coinvolgimento diretto dei fruitori che rielaborano, riscrivono e creano nuove opere, favoriscono l’emergere di un immaginario condiviso del pubblico (Locati 2022, p. 18), costruito “a partire dalla pratica del media mix come forma tecnica, l’ipersocialità come forma sociale e il remix come forma culturale” (Itō 2003, p. 31). L’ipersocialità, nei termini in cui è intesa da Mizuko Itō – antropologa culturale giapponese che studia l’uso dei nuovi media, in particolare tra i giovani statunitensi e giapponesi – si armonizza con i processi della *civic imagination*, andando a indicare “lo scambio sociale aumentato dalla mobilizzazione sociale di elementi dell’immaginazione collettiva [...] I referenti culturali popolari diventano un linguaggio condiviso nelle conversazioni, attività e capitale sociale dei giovani” (Itō 2010, p. 87). Non si tratta di processi nuovi ed esclusivi del Giappone; si pensi, ad esempio, ai legami tra movimenti sociali e fumetti americani di supereroi (Ramzi Fawaz 2016). La fruizione culturale, infatti, ha sempre avuto un ruolo importante nella formazione dell’immaginario collettivo, ma le peculiarità del media mix nipponico, con l’accentuazione delle pratiche transmediali, favorisce ulteriormente l’integrazione dell’immaginario nella vita di tutti i giorni, anche come elemento di identificazione collettiva.

Accanto alle forme di attivismo descritte nel caso “Bill 156” ci sono, poi, innesti istituzionali che provano a canalizzare la riconoscibilità seriale in campagne sociali. Ad esempio, tra il 2017 e il 2018, in parallelo alla messa in onda della seconda stagione del famoso anime (tratto dall’omonimo manga) *March Comes in Like a Lion*, il Ministero giapponese dell’Istruzione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia (MEXT) ha trasformato l’arco narrativo dell’anime sul bullismo in una campagna nazionale⁶: poster ufficiali del Ministero che ritraevano i protagonisti della serie sono stati inviati alle scuole, e svariati contenuti digitali dedicati sono stati creati per la circolazione nel web (fig. 2). L’operazione non ha semplicemente usato l’anime come veicolo generico, ma ha sfruttato il ritorno di un tema già narrato serialmente per diffondere e stabilizzare un vocabolario condiviso di aiuto e segnalazione sul fenomeno del bullismo, offrendo porte d’ingresso familiari a studenti e docenti.



Fig. 2 - “March Comes in Like a Lion”; poster istituzionale (campagna anti-bullismo 2017–2018).

Fonte: sito MEXT.

Ancora, nel 2022, la Japanese Red Cross Society (JRCS) ha legato la propria campagna per la donazione del sangue all’anime *Spy×Family*, in onda in primavera⁷ (fig. 3). L’iniziativa – presentata con lo slogan “la missione è far conoscere la donazione del sangue” – è partita l’11 aprile 2022 e si è svolta a livello nazionale nei punti di raccolta (sale donazione e autoemoteche), utilizzando

⁶ Cfr., https://www.mext.go.jp/march_lion/, consultato il 28/11/2025.

⁷ Cfr., <https://www.bs.jrc.or.jp/tkhr/bbc/2022/04/tvspyfamily411.html>, consultato il 28/11/2025.

personaggi e visual ufficiali per rendere immediatamente riconoscibile il messaggio. Sul piano operativo, la JRCS ha previsto alcuni omaggi, in particolare un file con illustrazioni ufficiali di *Spy×Family* per i primi 30.000 donatori aderenti, conseguibile attraverso semplici procedure (prenotazione/registrazione al servizio “LoveBlood”, presentazione della schermata della campagna al desk). La scelta del premio a tiratura limitata e la distribuzione in finestre temporali, collegate alla messa in onda della serie, hanno creato un ciclo di ritorni comunicativi (post social, aggiornamenti sui media locali, materiali nei centri di donazione) che ha mantenuto in agenda il tema della donazione per tutta la durata della campagna (aprile – luglio 2022).



Fig. 3 - Japanese Red Cross – SPY X FAMILY – campagna donazione sangue (apr-lug 2022). Fonte: JRCS (bs.jrc.or.jp); pagina web tradotta dal giapponese all’italiano

Conclusioni

Nelle pagine di questo testo si è cercato di argomentare come uno sguardo attento alla politica nei manga faccia emergere come essa non risieda soltanto nei contenuti di singole storie, scene e dialoghi, ma anche e soprattutto nell’insieme dei dispositivi seriali che li rendono possibili e che, nel tempo, li ripetono e li

trasformano. Da questo punto di vista, la serialità giapponese può essere letta come una tecnologia narrativa del tempo. I cicli di uscita su rivista, la raccolta in tankōbon, gli adattamenti anime, le piattaforme di streaming, le fiere e gli eventi, fino alle campagne istituzionali e alle pratiche dei fan, non costituiscono soltanto un percorso industriale di valorizzazione economica del prodotto. Queste tappe del viaggio del manga danno forma a un'infrastruttura temporale che organizza le attenzioni, crea appuntamenti ricorrenti, produce ritmi condivisi. Quando i temi politici entrano in questo sistema non compaiono una volta per tutte, ma ritornano con variazioni: vengono riaperti, riformulati. È in questi ritorni che si addestra uno sguardo civico capace di riconoscere la complessità dei temi di pubblico interesse.

Le peculiarità del *media mix* giapponese accentuano ulteriormente queste dinamiche: personaggi e mondi narrativi attraversano media diversi mantenendo una forte riconoscibilità iconica, che permette di riattivarli come risorse interpretative in contesti differenti e favorire lo sviluppo di comunità legate affettivamente ai personaggi. La serialità giapponese inserisce così il sociale e il soggetto all'interno del quadro infrastrutturale, non rinviando semplicemente a un consumo compulsivo di prodotti culturali, ma a una *media addiction*, per cui la dipendenza da media si intreccia con le relazioni tra esseri umani e le relazioni tra gli esseri umani dipendono dalle relazioni tra le cose (Lamarre 2018, pp. 343-344). Nei manga – e nelle loro svariate versioni – il legame con personaggi, oggetti, mondi narrativi e loro ricorrenze diventa parte integrante delle relazioni sociali, dei conflitti generazionali e delle forme di partecipazione, e non un semplice effetto collaterale dell'industria dell'intrattenimento.

Nell'insieme dei casi considerati emergono tre modalità complementari attraverso cui la politica “si fa” serialmente. In *Oishinbo*, la lunga durata della serie e la sua articolazione in archi narrativi rendono possibile la trasformazione di un manga culinario in arena di controversia, dove la questione del rischio post-Fukushima viene negoziata pubblicamente attraverso un ciclo di reazioni, repliche, rettifiche che si innestano proprio sul ritmo della pubblicazione. Nei manga *My Hero Academia*, *Death Note* e *Attack on Titan* la serialità alimenta un laboratorio etico-politico in cui scuole dell'eroismo, quaderni della morte e città murate permettono di simulare conflitti fra regole ed eccezioni, giustizia e procedure,

sicurezza e militarizzazione, spostando progressivamente il focus dell'attenzione e portando i lettori a riformulare le proprie categorie interpretative. Nel caso della “Tokyo Metropolitan Youth Ordinance (Bill 156)”, infine, la serialità sostiene il passaggio dalla lettura all’azione: i fan rielaborano repertori, personaggi ed estetiche per produrre argomentazioni, pamphlet, meme e campagne, trasformando un immaginario condiviso in risorsa per l’attivismo pubblico. In altre parole, il caso mostra come i personaggi e i mondi immaginari dei manga diventino piattaforme per la creatività collaborativa, grazie a un’energia sociale collettiva (Condry 2013) che opera in tutti i settori del media mix, e che attraverso gli spazi e i tempi della serialità permette di trasformare il coinvolgimento estetico e affettivo in azione collettiva. È in questo quadro che la *civic imagination* si innesta nella logica seriale. Le storie seriali e i mondi del manga offrono ai pubblici giovanili – target privilegiato del fumetto giapponese – figure, scenari e linguaggi pop con cui pensare il cambiamento e immaginare forme alternative di convivenza che vengono messe alla prova in pratiche discorsive e organizzative.

Le campagne istituzionali che si sono appoggiate a *March Comes in Like a Lion* e a *Spy×Family* mostrano che anche gli attori pubblici riconoscono il valore civico della popolarità seriale, e provano a incanalarla in iniziative sociali condivise.

La cultura pop giapponese, organizzata attraverso il *media mix* e la serialità, si configura così come uno spazio in cui la *civic imagination* prende forma e si esercita: le pratiche di consumo, di discussione e di partecipazione dei fan entrano in continuità con forme più esplicite di mobilitazione, e la distinzione tra svago e impegno tende a farsi più porosa.

Se volessimo cercare la politica nei manga, dunque, il nostro sguardo dovrebbe spaziare dalla singola pagina in cui è rappresentata la politica all’insieme di infrastrutture che ne rendono possibile la circolazione. La politica abita la serialità del manga e la sua popolarità; abita gli spazi e i tempi in cui l’ibridazione tra immaginario, vita quotidiana e mix di diversi media diventa “una risorsa nazionale e un capitale culturale per il Giappone” (Allison 2006, p.5).

In questi processi la sinergia tra infrastrutture della serialità, forme e codici pop permette l’incontro tra la politica e i giovani, che si appropriano attivamente di temi

e significati politici, attraverso le loro pratiche sociali e culturali. In questo modo le narrazioni seriali riescono a raggiungere e coinvolgere i pubblici giovanili, a lavorare sulla loro immaginazione civica e, talvolta, ad aprire varchi verso forme di attivismo politico.

Riferimenti bibliografici

- Allison A., 2006, *Millenial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press.
- Ceccherelli, A., Ilardi, E., (a cura di), 2023, *Introduzione alla mediologia*, Meltemi, Milano.
- Clark S., Teachout W., 2012, *Slow Democracy: Rediscovering Community, Bringing Decision Making Back Home*, Chelsea Green Publishing.
- Condry I., 2013, *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Duke University Press.
- Kelleter, F., 2017, *Media of Serial Narrative. (Theory and Interpretation of Narrative)*, Ohio State University Press.
- Famularo M., 2023, *Destinazione manga. Alla scoperta di mondi, storie, protagonisti*, Il Mulino, Bologna.
- Fawaz R., 2016, *The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics*, NYU Press.
- Galbraith P.W., Karlin J.G., (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven.
- Hall K., 2020, “Tokyo bans sales of sexually explicit comics to minors”, in «Los Angeles Time» del 16/12/2010, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-dec-16-la-fg-japan-sex-books-20101216-story.html>, consultato il 27/11/2025
- Itō M., 2003, “Technology of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form, in «Items and Issues», vol. 4, n.4, pp. 31-34.
- Itō M., 2010, *Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The case of Japanese Media Mixes*, in Sonvilla-Wiss S., (a cura di), *Mashup Cultures*, Springer, Wien-New York, pp. 79-97.
- Jenkins H., Peters-Lazaro G., Shresthova S., 2020, *Popular Culture and the Civic Imagination. Case Studies of Creative Social Change*, NYU Press.
- Jenkins H., et al., 2016, *By Any Media Necessary. The New Youth Activism*, NYU Press.
- Lamarre T., 2018, *The Anime Ecology*, University of Minnesota Press.
- A Genealogy of Television, Animation, and Game Media
- Leavitt A., Horbinski A., 2012. “Even a Monkey Can Understand Fan Activism: Political Speech, Artistic Expression, and a Public for the Japanese Dōjin Community”, in «Transformative Works and Fan Activism» edited by Jenkins H., Shresthova S., special issue, «Transformative Works and Cultures» n. 10, <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0321>.

- Locati S., 2022, *Sistema Media Mix. Cinema e sottoculture giovanili del Giappone contemporaneo*, Mimesis, Milano.
- Moscato D., 2017, “Fukushima Fallout in Japanese Manga: The Oishinbo Controversy Through the Lens of Habermas’ Discourse Ethics”, in «Journal of Communication Inquiry» 41(4), pp. 382-402. <https://doi.org/10.1177/0196859917712232>.
- Ragone, G., 2023, *Serialità e media. Tracce per una teoria*, in Ragone, G., Tarzia, F. (a cura di), *Storia e teoria della serialità. Volume I. Dal canto omerico al cinema degli anni Trenta*, Meltemi, Milano, pp. 9-53.
- Redazione, “Fukushima: il governo giapponese si difende dalla accuse di un manga”, in «fumettologica.it», <https://fumettologica.it/2014/05/un-manga-accusa-il-governo-giapponese-su-fukushima/>, consultato il 26/11/2025.
- Redazione, 2020, “Japan comics industry to fight new under-18 rules”, «Reuter.com» del 17/12/2010, in <https://www.reuters.com/article/uk-media-japan-comics/japan-comics-industry-to-fight-new-under-18-rules-idUKTRE6BG4HV20101217>, consultato il 27/11/2025.
- Saward, M., (2015) 2017, “Agency, design and ‘slow democracy’”, in «Time & Society» 26(3), pp. 362-383, <https://doi.org/10.1177/0961463X15584254> (Original work published 2017).
- Steinberg M., 2012, *Anime’s Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press.