



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale
in Lingue e Civiltà
dell'Asia e
dell'Africa
mediterranea

Tesi di Laurea

Momotarō e il nazionalismo giapponese

La fiaba *Momotarō* tra
folklore, propaganda e
cultura pop: rielaborazioni
e reinterpretazioni nella
formazione di un
immaginario collettivo
nazionale

Relatore

Ch. Prof. Giovanni Bulian

Correlatore

Ch. Prof. Patrick Heinrich

Laureanda

Isabella Bilardi

Matricola 878679

Anno Accademico

2025 / 2026

INDICE

INDICE	1
INDICE DELLE IMMAGINI	3
要旨	6
INTRODUZIONE	8
Metodologia	12
Nota sulla trascrizione dei termini giapponesi	14
CAPITOLO I – LA FIABA COME IMMAGINARIO COLLETTIVO E STRUMENTO PROPAGANDISTICO: ORIGINE, FUNZIONE E CONTESTUALIZZAZIONE NEL GIAPPONE MODERNO	15
1.1 Che cos'è una fiaba?	15
1.1.1 La fiaba: definizione, caratteristiche e funzione culturale	15
1.1.2 Le origini storiche della fiaba	20
1.2 La fiaba nel contesto giapponese	24
1.2.1 Struttura e caratteristiche delle fiabe giapponesi	24
1.2.2 La storia delle fiabe popolari giapponesi	27
1.3 La propaganda in Giappone	31
1.3.1 L'impiego della letteratura d'infanzia e dell'educazione formale come propaganda nazionalista	31
1.3.2 Il settore cinematografico e la propaganda durante le guerre in Giappone	34
1.4 Il concetto di immaginario all'interno delle fiabe	38
1.4.1 Il simbolismo nelle fiabe attraverso le teorie di Gilbert Durand e Claude Lévi-Strauss	39
1.4.2 L'immaginario collettivo presente nelle fiabe secondo Benedict Anderson e Cornelius Castoriadis	42
1.4.3 La dimensione psicologica infantile attraverso le teorie di Bruno Bettelheim	44
CAPITOLO II – MOMOTARŌ COME SIMBOLO NAZIONALISTA: STRUMENTO DI PROPAGANDA IN AMBITO LETTERARIO E CINEMATOGRAFICO	47
2.1 La fiaba originale di Momotarō	47

2.2 Iwaya Sazanami e <i>Momotarō</i> , l'importanza della letteratura d'infanzia nella costruzione dell'ideologia nazionalista nelle menti delle generazioni giovani	51
2.2.1 Analisi delle componenti militariste e della figura eroica di Momotarō	53
2.3 La trasformazione della figura di Momotarō nei film d'animazione della seconda guerra mondiale	58
2.3.1 L'origine della cinematografia propagandistica per l'infanzia con <i>Sora no Momotarō</i> e <i>Umi no Momotarō</i>	59
2.3.2 <i>Momotarō no Umiwashi</i> , l'eroe nazionalista contro le potenze straniere	62
2.3.3 <i>Momotarō: umi no shinpei</i> , l'ultima pellicola propagandistica di Momotarō	69
CAPITOLO III – MOMOTARŌ NEL GIAPPONE CONTEMPORANEO: RIELABORAZIONI, FOLKLORE E ADATTAMENTI GRAFICI	82
3.1 La scomparsa di Momotarō nel periodo del dopoguerra	82
3.1.1 Momotarō e Tezuka Osamu, il padre fondatore dei manga e dell'animazione giapponese	84
3.1.2 <i>Momotarō</i> secondo Yanagita Kunio: il <i>Momotarō no tanjō</i>	88
3.2 Okayama e Momotarō: le origini locali della leggenda	93
3.2.1 La leggenda di Ura e <i>Momotarō</i>	93
3.2.2 Momotarō e il turismo di Okayama: attrazioni turistiche, souvenir e matsuri	96
3.2.3 La costruzione dell'immaginario sociale di Momotarō nel contesto locale di Okayama	102
3.3 <i>Momotarō</i> e la cultura pop giapponese contemporanea	106
3.3.1 Riferimenti narrativi a <i>Momotarō</i> in <i>One Piece</i> di Oda Eiichirō	107
3.3.2 Capovolgimento della figura di Momotarō e degli oni in <i>Tōgen Anki</i> di Urushibara Yura	111
CONCLUSIONI	118
BIBLIOGRAFIA	124
SITOGRAFIA	132
FILMOGRAFIA E ANIMAZIONE	133

INDICE DELLE IMMAGINI

Fig. 1, Charles Herbert Sylvester, *Little Red Riding Hood*, Bellows–Reeve Company Publishers, Chicago, 1922,

<https://www.britannica.com/topic/Little-Red-Riding-Hood>, 30-03-2026.

Fig. 2, James Sant, *The Fairy Tale*, Walker Art Gallery, Liverpool, 1845,

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:James_Sant_-_The_Fairy_Tale_-_Google_Art_Project.jpg, 30-03-2026.

Fig. 3, Ritratto di Yanagita Kunio, in “The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale”,

<https://publish.iupress.indiana.edu/read/the-yanagita-kunio-guide-to-the-japanese-folk-tale/section/e81e530d-c6>, 24-03-2026.

Fig. 4, Utagawa Kuniyoshi, *Fukushima*, rappresentazione di Urashima Tarō, dalle *Sessantanove stazioni del Kiso Kaidō*, 1852,

https://www.harashobo.com/english/ukiyo_e_detail.php?print_id=38931, 01-04-2026.

Fig. 5, “Posso andare a scuola grazie ai soldati andati in guerra”, Serie delle *Cartoline Imperiali*, East Asia Image Collection, Lafayette Digital Repository, 1933-1945,

<https://ldr.lafayette.edu/concern/images/gb19f6905>, 01-04-2026.

Fig. 6, Fotografia delle tre bombe umane tratte dall’Osaka Asahi: Eshita Takeji (a sinistra), Sakue Inosuke (in centro) e Kitagawa Susumu (a destra), in “History with Jackson”,

<https://historywithjackson.co.uk/blog/f/bakudan-san%E2%80%99yushi>, 27-03-2026.

Fig. 7, Scena tratta dalla pellicola *Issunbōshi no Shusse*, 1929, in “Animeclick”,

<https://www.animeclick.it/anime/2467/issun-boshi-no-shusse>, 01-04-2026.

Fig. 8, La nascita di Momotarō, in “Le figure dei libri”,

<https://www.lefiguredeilibri.com/vintage/momotaro-nato-da-una-pesca-una-antica-fiaba-giapponese>, 01-04-2026.

Fig. 9, L’incontro tra Momotarō e la scimmia, in “Le figure dei libri”,

<https://www.lefiguredeilibri.com/vintage/momotaro-nato-da-una-pesca-una-antica-fiaba-giapponese>, 01-04-2026.

Fig. 10, Lo scontro di Momotarō e dei suoi fedeli animali a *Onigashima*, in “Le figure dei libri”,

<https://www.lefiguredeilibri.com/vintage/momotaro-nato-da-una-pesca-una-antica-fiaba-giapponese>, 01-04-2026.

Fig. 11, Il comandante Momotarō pilota un aereo accompagnato dai suoi fidati animali in *Sora no Momotarō*, in “Dr. Grob's Animation Review”,

<https://drgrobsanimationreview.com/2016/07/29/momotaros-sky-adventure/momotaros-sky-adventure-chuzo-aoji/>, 17-04-2026.

Fig. 12, Raffigurazione in chiave nazionalista dell’eroe Momotarō, affiancato dal cane, dal fagiano e dalla scimmia, mentre sottomette al suo potere gli oni malvagi provenienti da una terra lontana. Lo stendardo innalzato dal cane proclama lo “stabilimento della sfera di co-prosperità asiatica” mentre il bavaro del protagonista afferma la sua posizione come “primo in tutto il mondo”, in John DOWER, *W. War without Mercy : Race and Power in the Pacific War*, New York, Pantheon Books, 1986, p. 198, 17-04-2026.

Fig. 13, Locandina della pellicola *Momotarō no Umiwashi*, in “IMDB”,

https://www.imdb.com/it/title/tt0420783/mediaviewer/rm2451788801/?ref_=tt_ph_3, 05-05-2026.

Fig. 14, Il comandante Momotarō in *Momotarō no Umiwashi*, in “Food and foodies in Japan”,

<https://foodandfoodiesinJapan.wordpress.com/2013/11/15/momotaros-game-of-war/>, 30-04-2026.

Fig. 15, La scimmia e il cane in *Momotarō: umi no shinpei*, in Wikipedia “Momotarō: umi no shinpei”,

https://it.wikipedia.org/wiki/Momotar%C5%8D:_umi_no_shinpei, 30-04-2026.

Fig. 16, Il cane impartisce una lezione di *katakana* alle popolazioni indigene della colonia, in “AllTheAnime”,

<https://blog.alltheanime.com/music-the-aiueo-song/>, 30-04-2026.

Fig. 17, L’attacco a *Onigashima* da parte delle truppe giapponesi in *Momotarō: umi no shinpei*, in “Shibukei”,

https://www.shibukei.com/photoflash/5185/#google_vignette, 30-04-2026.

Fig. 18, Gli animali della giungla cantano la あいうえおのうた (*Aiueo no Uta*) in *Kimba - Il leone bianco*,

https://www.youtube.com/watch?v=0d_nAorPJhI, 13-05-2026.

Fig. 19, Rappresentazione dei conigli all'interno della pellicola *Momotarō: umi no shinpei*, in “上大岡の音楽生活”,

https://us-vocal-school.com/weblog/music_life/archives/19775.html, 16-05-2026.

Fig. 20, Raffigurazione di Mimio in ロスト・ワールド<前世紀> (*Rosuto Waarudo <Zenseiki>*, *Lost World – Zenseiki*, 1948), in Thomas LAMARRE, “Speciesism, part II: Tezuka Osamu and the multispecies ideal”, *Mechademia*, 5, 1, 2010, p. 66, 16-05-2026.

Fig. 21, Scultura in bronzo di Momotarō di fronte alla stazione di Okayama, in “DreamsTime”,

<https://it.dreamstime.com/immagini-stock-libere-da-diritti-scultura-di-momotaro-davanti-alla-stazione-di-okayama-image36753689>, 27-05-2026.

Fig. 22, Paletti dissuasori a forma di mazza di *oni* nel Corso Momotarō, in “X”,

<https://x.com/basicwimps/status/2057978920528674994>, 27-05-2026.

Fig. 23, Rappresentazione delle danze tradizionali durante il *matsuri Uraja*, nel sito ufficiale turistico di Okayama “Explore Okayama” nella sezione dedicata all’*Uraja*, <https://www.okayama-japan.jp/en/19132>, 29-05-2026.

Fig. 24, Rappresentazione di Koizumi Momonosuke all'interno dell'opera *One Piece*, in MIYAMOTO Hiroaki, Momonosuke e Kin'emon! Di nuovo insieme [Episodio 622], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2013, 03-06-2026.

Fig. 25, Rappresentazione di “Ugly”, l'unione tra il cane, la scimmia e il fagiano, in NONAKA Ato, Gente pericolosa [Episodio 5], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025, 04-06-2026.

要旨

桃太郎は、日本を代表する最も有名な昔話の一つである。本来は、桃の中から生まれた少年が、犬、猿、キジに加え、人々を脅かす鬼を退治するために鬼ヶ島へ旅立つ物語が描かれている。しかし、この物語は日清戦争から第二次世界大戦の終結までの期間において、その内容の意味は大きく変容され、国家主義的および軍国主義的宣伝の手段として利用されるようになった。

本論文の目的は、桃太郎が民族伝承としての昔話から国家主義および帝国主義の思想を伝える宣伝へと変化していく過程を分析するとともに、その傾向が戦後社会にどのように影響を与えたのかを考察することである。このように、桃太郎は国家主義的思想を象徴する存在として利用され、数多くの文学作品や映像作品を通じて、その意味と役割も変更させ、国家の軍隊の指導者として描かれた。

本研究は、この産物の普及を通じて、社会的想像力¹の形成に寄与したことを明らかにする。すなわち、国民の間に愛国心や国家への忠誠心や国家のために自己を犠牲にするなどの精神という価値観を浸透させる役割を果たした。

本論文は三部に分かれている。第一部では、まず伝統的な昔話の定義や構造や文体的な特徴を分析し、さらに歴史を通じて果たしてきた文化的役割について論じる。その後、19世紀から第20世紀にかけての時代において、日本における文学や映画がどのように国家主義の思想の広まりに寄与したかを検討する。最後に、ベネディクト・アンダーソン、ブルーノ・ベッテルハイム、コルネリウス・カストリアディス、クロード・レヴィ＝ストロース、ギルバール・デュランといった研究者たちの理論に基づき、社会的想像力の概念について検討する。それらの議論を踏まえながら、日本の昔話研究との関連性を明らかにし、特に桃太郎が近代日本における文化および社会的想像力の形成において果たした役割について考察する。

第二部では1890年頃から1945年までの時期において、桃太郎という昔話の宣伝を事例研究として分析する。まず数多くのある伝承の異本の一つを論じた上で、巖谷小波による桃太郎の国家主義的および帝国主義的に再解釈を考察し、原典の物語との比較を通じて、その内容や構成にどのような変化が加えられたのかを分析する。この解釈に基づく桃太郎の物語は、1890年代以降、日本の教科書に広く採用され、子供たちに愛国心や国家への忠誠心、さらには国家のために自己を犠牲にする精神といった価値観を浸透させる役割を果たした。児童文学だけでなく、桃太郎が国家のために戦う軍事的な指導者として描かれた映像作品を検討する。一方で、最初の作品は『空の桃太郎』(1931年) および『海の

¹ 本論文で用いる『社会的想像力』とは、単なる翻訳語ではなく、神話や物語、共有された英雄像を通じて共同体が自己を想像し、意味づける営みを示す概念である。

桃太郎』(1932年)が挙げられる。この作品は、桃太郎の原典的物語を忠実に再現しているわけではないものの、昔話との関連性を示す要素を数多く保持している。しかしながら、これらの作品の重要性は、桃太郎が国家を守るために悪と戦う英雄として描かれている点にある。さらに、1941年から1945年にかけて、桃太郎は日本の若者全員にとっての模範的人物となった。ただし、第二次世界大戦が次第に深刻化すると、アメリカおよび英吉利との武力衝突を表すため、『桃太郎の海鷲』や『桃太郎 海の神兵』が制作され、国民への戦意高揚を目的とする宣伝作品として広く活用された。本論文は桃太郎という昔話に基づく宣伝はどのように利用されたのかを検討する。

第三部では、戦後における桃太郎という昔話の再解釈と受容について考察する。日本の敗戦により、桃太郎を用いた国家主義的宣伝は失われたものの、その影響が完全に消失したわけではなかった。特に、手塚治虫の作品には『桃太郎 海の神兵』からの影響が認められる。しかし、1950年代以降、この物語は再び昔話として注目されるようになった。この再評価に大きく貢献したのが柳田國男の『桃太郎の誕生』であり、桃太郎を日本を代表する昔話として位置付ける上で機能した。また、岡山県では桃太郎の伝説が地域の歴史や神話と結び付けられ、観光資源として活用されるようになった。さらに、『ONE PIECE』や『桃源暗鬼』をはじめとする現代の漫画およびアニメ作品を取り上げ、桃太郎が現代ポップカルチャーにおいてどのように解釈され、その影響が今日まで持続しているのかを分析する。

本研究の分析から明らかになるのは、桃太郎が歴史的、政治的、社会的、文化的背景の変化に応じて意味を変容させながらも、伝統的物語としての重要性を保持し続けてきたことを示している。

INTRODUZIONE

Da bambina, i miei genitori mi leggevano spesso prima di andare a dormire delle fiabe prese dai classici librottini per l'infanzia. Sicuramente questa abitudine non aveva una finalità ben precisa oltre quella di semplicemente conciliare il mio sonno infantile; eppure, nonostante il passare degli anni e l'età un po' cresciuta, non smisi mai di leggere e rileggere in continuazione quelle fiabe. La semplicità con cui venivano trasmessi insegnamenti importanti, intrisi di una componente morale significativa, e venivano trattate al contempo tematiche di rilievo, mi affascinò alquanto conducendomi a una riflessione personale riguardo al loro utilizzo. Le fiabe vengono impiegate fondamentalmente con lo scopo di insegnare ai bambini valori quali la gentilezza, l'empatia, il coraggio e il rispetto, incoraggiandoli a diventare in un futuro prossimo degli adulti di cui essere orgogliosi. Quando cominciai ad avvicinarmi alla cultura giapponese, l'aspetto che suscitò maggiormente la mia attenzione fu la differenza stilistica e narrativa che distingue la fiaba europea da quella giapponese. Sebbene entrambe contengano il desiderio di comunicare valori morali, nella narrativa giapponese il viaggio del protagonista viene delineato in maniera completamente alternativa mediante un processo di crescita interiore che, personalmente, ritengo risulti maggiormente profondo a livello educativo se paragonato, ad esempio, a quello vissuto dai personaggi dei celebri classici della Disney. In questo contesto, una delle prime opere a cui mi avvicinai fu 桃太郎 (*Momotarō*), una delle fiabe giapponesi tradizionali più conosciute in Giappone.

Nel corso dei miei studi universitari, le mie ricerche mi portarono a conoscenza dell'impiego del racconto in qualità di propaganda nazionalista e imperialista, in particolare durante il periodo della prima guerra sino-giapponese (1894–1895) e della seconda guerra mondiale (1939–1945). Tale strumentalizzazione cambiò l'intera prospettiva della fiaba trasformando la sua associazione a un contesto puramente folkloristico a divenire successivamente protagonista del proselitismo giapponese mediante la pubblicazione di opere letterarie e cinematografiche che ritraevano Momotarō sotto le vesti di comandante militare. La diffusione di questa immagine diede inizio a un processo di costruzione di un immaginario collettivo nelle menti dell'intera popolazione, indottrinandola a credere ferventemente nella propria nazione e instillando pertanto uno spirito di sacrificio nel nome della patria. Inizialmente, il pubblico di riferimento era incentrato sulle nuove generazioni tramite sia la letteratura d'infanzia e l'educazione formale scolastica, la quale adottò la fiaba nelle

antologie di lettura in lingua nazionale dal 1890 circa,² che le opere cinematografiche, rilasciate a partire dal 1930 circa. Il condizionamento delle menti giovani aveva la finalità di formare coloro che, crescendo, sarebbero diventati i futuri politici, insegnanti o soldati instaurando valori nazionalisti e imperialisti sin dall'infanzia; tuttavia, l'enorme successo ottenuto da queste produzioni contribuì ad ampliare ulteriormente la fascia di lettori e spettatori, avvicinandosi talvolta alla popolazione adulta e motivando persino i soldati in battaglia.³ Tale strumentalizzazione mi affascinò enormemente decidendo così di analizzare il suo processo evolutivo nel corso del seguente elaborato.

Il primo capitolo si apre con un'introduzione al concetto di fiaba tradizionale, presentando sia le sue caratteristiche narrative e stilistiche, seguendo prevalentemente le teorie del celebre studioso Vladimir Propp (1895–1970), sia la sua funzione culturale, attraverso una breve premessa del suo impiego nel corso della storia. Successivamente, la ricerca si focalizzerà sul caso specifico della fiaba all'interno del contesto giapponese, affrontando un quadro generale delle sue funzioni ricorrenti e origini storiche per passare, in seguito, alla sua strumentalizzazione in qualità di propaganda imperialista durante il periodo della prima guerra sino-giapponese e della seconda guerra mondiale in ambito educativo e cinematografico mediante la produzione di pellicole che esprimessero l'animo profondamente nazionalista del paese. Infine, verrà trattato il concetto di immaginario collettivo. Tale terminologia intende un sistema complesso di immagini, simboli, archetipi⁴ e narrazioni, quali miti, fiabe e leggende,⁵ attraverso cui un individuo o una comunità⁶ interpreta il mondo e la sua natura contraddittoria.⁷ Questa costruzione costituirà l'elemento unificante dell'intera ricerca tramite le teorie di vari studiosi nel corso della storia, quali Benedict Anderson (1936–2015), Bruno Bettelheim (1903–1990), Cornelius Castoriadis (1922–1997), Lévi-Strauss (1908–2009) e Gilbert Durand (1921–2012).

A seguire il secondo capitolo tratta il caso di studio della fiaba *Momotarō* nel periodo compreso tra il 1890 circa fino al 1945. A partire dalla presentazione di una delle molteplici versioni del racconto tradizionale, la ricerca prenderà in esame in un primo momento la

² David HENRY, "Japanese Children's Literature as Allegory of Empire in Iwaya Sazanami's Momotarō (The Peach Boy)", *Children's Literature Association Quarterly*, 34, 3, 2009, p. 219.

³ Mary Grace McNAMARA, "Mary Grace McNamara. Teaching Japanese Youth to Be Loyal and Nationalist: Children's Education, Folklore, and Propaganda (1939 – 1945)", *Young Scholars Grinchenko – Seton International Journal*, 4, 4, 2022, p. 25.

⁴ Gilbert DURAND, *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, traduzione e cura di Ettore Catalano, Bari, Dedalo Libri, 1972, p. 21.

⁵ *Ibid.*, p. 33.

⁶ Damien STANKIEWICZ, "Against imagination: On the ambiguities of a composite concept", *American Anthropologist*, 118, 4, 2016, p. 799.

⁷ *Ibid.*, p. 797.

reinterpretazione dell'opera in chiave nazionalista e imperialista da parte dello scrittore Iwaya Sazanami (1870–1933), indagando su eventuali differenze e particolarità contenute nella trama in comparazione alla narrativa originale e ponendo le basi per la visione propagandistica futura della fiaba. L'attenzione si sposterà in un secondo momento sulle prime forme cinematografiche raffiguranti il protagonista sotto sembianze di comandante militare che combatte per il bene della propria patria quali 空の桃太郎 (*Sora no Momotarō*, *Momotarō nel cielo*, 1931), 海の桃太郎 (*Umi no Momotarō*, *Momotarō nel mare*, 1932), 桃太郎の海鷲 (*Momotarō no Umiwashi*, *Le aquile dei mari di Momotarō*, 1942) e, in conclusione, 桃太郎 海の神兵 (*Momotarō: umi no shinpei*, *I divini guerrieri del mare di Momotarō*, 1945). Tali produzioni contribuirono alla formazione di un immaginario collettivo che coinvolse l'intera società giapponese, indottrinando sia adulti che bambini a dover lottare e sacrificarsi per la nazione.

Infine, il terzo capitolo affronta la ripresa della figura dell'eroe all'interno del contesto contemporaneo giapponese a seguito della perdita di valore della sua componente propagandistica durante il dopoguerra, attraverso le varie rielaborazioni e adattamenti grafici. Sebbene la sconfitta del Giappone abbia segnato la fine dell'era propagandistica della fiaba, l'influenza che le sue produzioni letterarie e cinematografiche hanno esercitato nel corso dei conflitti non scomparve completamente. In particolare, l'autore Tezuka Osamu (1928–1989) inserì dei riferimenti riconducibili alla pellicola *Momotarō: umi no shinpei* all'interno delle sue opere. Tuttavia, verrà indagato come la fiaba tornerà ad avere un'accezione maggiormente folkloristica intorno al termine degli anni cinquanta. Un grande contributo agli studi del racconto nell'ambito del folklore giapponese è stato dato dallo scrittore Yanagita Kunio (1875–1962) con la sua opera 桃太郎の誕生 (*Momotarō no tanjō*, *La nascita di Momotarō*, 1930). In concomitanza con l'affermazione di *Momotarō* come *mukashibanashi* (fiaba) in tutto il Giappone, verrà esaminato la modalità secondo cui il racconto è stato promosso in quanto leggenda in relazione con la storia di Ura e Kibitsuhi no Mikoto nella prefettura di Okayama, configurandosi come attrazione turistica tipica del territorio. Per concludere, l'elaborato analizzerà l'influenza della storia di Momotarō nell'ambito della cultura pop contemporanea da cui molteplici *manga* e *anime* hanno tratto ispirazione, tra cui *One Piece* (1997–) di Oda Eiichirō (1975–) e 桃源暗鬼 (*Tōgen Anki*, *Tōgen Anki – Sangue maledetto*, 2020–) di Urushibara Yura.

L'obiettivo finale del lavoro sarà indagare quali siano gli eventuali elementi che portarono alla trasformazione della fiaba folkloristica in uno strumento propagandistico volto a espandere l'ideologia nazionalista e imperialista del Giappone durante la prima guerra

sino-giapponese e la seconda guerra mondiale. Inoltre, verrà focalizzata l'attenzione sull'impiego della figura di Momotarō come elemento fondante per la costruzione dell'identità nazionale. In questo contesto, verranno approfonditi quali media giapponesi contribuirono a diffondere ulteriormente la rappresentazione in chiave nazionalista del protagonista all'interno della società giapponese. Infine, l'indagine si concentrerà sulla ricerca delle eventuali riprese della fiaba con un'accezione folkloristica nella contemporaneità del Giappone del dopoguerra in ambito letterario, accademico, turistico e cinematografico. Di conseguenza, le domande di ricerca a cui risponderà tale tesi saranno le seguenti: quali processi hanno contribuito alla trasformazione di *Momotarō* da racconto folkloristico a strumento propagandistico a sostegno dell'ideologia nazionalista giapponese? Quali media sono stati impiegati al fine di promuovere tale processo? Quale impatto continua a esercitare questa fiaba sulla cultura giapponese contemporanea?

Metodologia

Dal punto di vista metodologico, la seguente tesi segue uno studio antropologico–culturale, indagando sull’evoluzione della funzione narrativa e sulla percezione pubblica della fiaba *Momotarō* a partire dal 1894 circa fino all’epoca contemporanea. L’indagine sarà condotta attraverso un’analisi critica sia di fonti primarie che secondarie. In particolare, le fonti primarie impiegate comprendono una delle versioni tradizionali di *Momotarō* tratta dalle testimonianze scritte sul folklore, le produzioni cinematografiche incentrate sulla figura di Momotarō in quanto propaganda nazionalista a partire dal 1931 fino al 1945 quali *Sora no Momotarō*, *Umi no Momotarō*, *Momotarō no Umiwashi* e *Momotarō: umi no shinpei*, l’analisi del racconto in qualità di patrimonio culturale nazionale elaborata dal folklorista Yanagita Kunio all’interno della sua opera *Momotarō no tanjō* e i molteplici adattamenti animati ispirati alla fiaba nell’età contemporanea giapponese tra cui *One Piece* di Oda Eiichirō e *Tōgen Anki* di Urushibara Yura. Per quanto riguarda le fonti secondarie, esse comprendono varie ricerche accademiche relative al concetto di fiaba tradizionale, alla strumentalizzazione di *Momotarō* sviluppata da Iwaya Sazanami, al cinema propagandistico e alla contestualizzazione della fiaba nel periodo del dopoguerra. Tra gli strumenti interpretativi verranno impiegati gli studi incentrati sul concetto di immaginario effettuati da Benedict Anderson, Bruno Bettelheim, Lévi–Strauss, Cornelius Castoriadis e Gilbert Durand al fine di definire il quadro teorico di tale ricerca. Inoltre, la provenienza delle fonti iconografiche presenti all’interno di questo elaborato è prevalentemente il risultato di ricerche effettuate nel web, accompagnate da immagini tratte direttamente da fonti bibliografiche e d’animazione.

L’approccio adottato sarà pertanto di natura interdisciplinare, collocandosi all’intersezione tra l’analisi antropologica, storico–culturale e letteraria–cinematografica. La prospettiva antropologica consentirà di comprendere come *Momotarō* contribuì alla costruzione dell’immaginario collettivo nazionalista e imperialista giapponese. Parallelamente, la visione storico–culturale favorirà l’approfondimento della graduale trasformazione simbolica della fiaba avvenuta a partire dal 1894 fino alla contemporaneità e, al contempo, l’ottica letteraria–cinematografica permetterà di esaminare come tale racconto venne rielaborato, reinterpretato e adattato tra la fine del diciannovesimo e il ventunesimo secolo all’interno delle varie produzioni esistenti ancora oggi.

In aggiunta, l’analisi comparativa delle differenti versioni di *Momotarō* sia in ambito letterario che cinematografico sarà strutturata seguendo una serie di criteri volti a individuare

le principali strutture narrative, stilistiche e simboliche impiegate nella sua evoluzione da fiaba folkloristica a strumento propagandistico, per trasformarsi alla fine in un elemento culturale contemporaneo. L'indagine prenderà dettagliatamente in considerazione fattori quali la caratterizzazione del protagonista e dei valori a lui associati, la costruzione dell'immagine dell'antagonista, l'ambientazione in cui si svolgono gli avvenimenti, la finalità del viaggio e del conflitto presentato, le particolarità linguistiche utilizzate, il messaggio morale trasmesso e la funzione socio-politica dell'opera.

In quanto all'etica della ricerca, la trasparenza del lavoro è garantita dal rispetto delle norme di citazione e dalla tutela della proprietà intellettuale degli autori menzionati.

Infine, è necessario evidenziare i limiti del seguente elaborato. In particolare, l'accesso a fonti in lingua giapponese è risultato complesso sia per la loro scarsa reperibilità online sia per la totale mancanza di alcuni materiali.

Nota sulla trascrizione dei termini giapponesi

I nomi di persona giapponesi sono scritti nell'ordine consueto in Asia Orientale, ovvero precedendo il cognome al nome. I vocaboli giapponesi sono trascritti in alfabeto latino con il sistema Hepburn, che prende come riferimento l'italiano per le vocali e l'inglese per le consonanti. A eccezione dei nomi propri e dei termini conosciuti dalla lingua italiana (Tōkyō, dōjō, etc.), tutti i sostantivi giapponesi sono in corsivo e sono per lo più resi al maschile in italiano. Il personaggio letterario Momotarō verrà quindi distinto dall'opera *Momotarō* a seconda della sua trascrizione. Di seguito il sistema di trascrizione:

- *ch* è un'affricata come la “c” italiana di *cera*;
- *g* è sempre velare come la “g” italiana di *gatto*;
- *h* è sempre aspirata;
- *j* è un'affricata e si pronuncia come la “g” di *gioco*;
- *s* è sorda come la “s” di *sasso*;
- *sh* è fricativa come la “sc” di *scelta*;
- *u* in *su* e *tsu* è quasi muta;
- *w* si pronuncia come una “u” molto rapida;
- *y* si pronuncia come la “i” di *ieri*;
- *z* si pronuncia come una sibilante sonora, come in *cosa*, o come un'affricata, come la “z” di *zona*, se si trova a inizio parola o dopo una “n”.

Nella trascrizione, le vocali lunghe sono contrassegnate da un segno diacritico: -ā -ī -ū -ē -ō. Accanto alle parole in lingua giapponese è presente la traslitterazione in *romaji* con la conseguente traduzione, di solito tra parentesi, oppure il loro significato è reso noto nel corso del testo o in nota.

CAPITOLO I

LA FIABA COME IMMAGINARIO COLLETTIVO E STRUMENTO PROPAGANDISTICO: ORIGINE, FUNZIONE E CONTESTUALIZZAZIONE NEL GIAPPONE MODERNO

1.1 Che cos'è una fiaba?

1.1.1 La fiaba: definizione, caratteristiche e funzione culturale

Il folklore costituisce una componente fondamentale dell'identità culturale di continenti, nazioni e città. In questo contesto, le fiabe si collocano come uno degli elementi tradizionali che garantiscono la continuità storica e culturale di una determinata società, tramandando l'eredità propria di una specifica località.⁸ Esse si manifestano sia nella tradizione orale sia nella forma letteraria, configurandosi come una delle espressioni più diffuse del patrimonio folkloristico.⁹ In particolare, la loro narrazione orale è spesso considerata anonima o popolare, in quanto non risulta possibile ricondurre l'origine di tali racconti ad ambienti legati alla classe intellettuale, appartenendo principalmente alla sfera della gente comune.¹⁰ Nonostante le fiabe popolari non presentino una versione originaria definitiva, la molteplicità delle loro varianti si distingue a seconda del loro contesto storico e culturale, della modalità di trasmissione del racconto e dei diversi narratori che hanno contribuito a garantire la loro sopravvivenza nel tempo. In questo quadro, la prospettiva degli studi folkloristici evidenzia l'impossibilità di assumere una singola versione come modello definitivo, sebbene il lettore o l'ascoltatore tenda comunemente a considerare la prima narrazione ascoltata come "originale".¹¹ La natura orale delle fiabe implica talvolta una continua trasformazione del testo. Nel corso del tempo, le narrazioni subiscono modifiche, adattamenti e rielaborazioni che, pur potendo apparire inizialmente di minimo rilievo, finiscono per produrre variazioni significative.¹² Di conseguenza, le fiabe rappresentano il risultato di un processo collettivo e stratificato di riformulazioni, riflettendo non soltanto i

⁸ Saige FOREMAN, Lia SLATER, Anna-Lena KONDER, "Folklore and literary identity: Momotaro, Baba Yaha and 'The Bremen Town Musicians'", *EX4 4QH*, 2025, p. 19.

⁹ Pauline GREENHILL, Sidney Eve MATRIX, "Envisioning Ambiguity", in Pauline Greenhill e Sidney Eve Matrix (a cura di), *Fairy tale films: Visions of ambiguity*, Utah, Utah State University Press, 2010, p. 1.

¹⁰ Marina WARNER, *Once upon a time: A short history of fairy tale*, Oxford, Oxford University Press, 2014, p. 4.

¹¹ GREENHILL, MATRIX, "Envisioning Ambiguity", cit., p. 1.

¹² Robyn HARDYMAN, *What Is a Fairy Tale? - The Britannica Common Core Library*, New York, Rosen Publishing, 2013, p. 5.

suoi contenuti narrativi, bensì anche il contesto socioculturale in cui vengono sviluppate e diffuse, rivelando informazioni relative al pubblico, ai narratori e alle dinamiche culturali sottintese alla sua trasmissione. La loro natura internazionale e locale permette che siano considerate dei prodotti intertestuali, contraddistinguendosi per i loro elementi condivisi e ricorrenti, quali gli schemi narrativi, la caratterizzazione dei personaggi, la struttura della trama e lo stile.¹³ Inoltre, sebbene le fiabe subiscono determinati cambiamenti lungo il loro percorso storico, la loro duplice funzione è rimasta invariata: da un lato, intrattenere la popolazione e, dall'altro, trasmettere valori, quali l'amore, la gentilezza o il coraggio a un pubblico infantile.¹⁴ In aggiunta, in quanto racconti tramandati di generazione in generazione, esse incorporano al loro interno una forma di saggezza collettiva coltivata nel tempo, veicolata attraverso immagini, situazioni e personaggi familiari.¹⁵

Dal punto di vista formale, la maggior parte delle definizioni del termine “fiaba” si concentrano attorno ai suoi aspetti strutturali e alle sue tematiche narrative; tuttavia, tali elementi non sono sufficienti a definirne il significato.¹⁶ Un contributo fondamentale in questa direzione è fornito dall'antropologo Vladimir Propp (1895–1970) nella sua opera *Morphology of Folktale* (*Morfologia della fiaba*, 1928), dove individua una teoria secondo la quale tutte le diverse fiabe condividono comunemente la propria struttura, riconoscendone all'interno 31 possibili funzioni.¹⁷ Con il termine “funzione” si va a intendere l'operato di un personaggio determinato dal punto di vista del suo significato nello svolgimento delle vicende. Le funzioni risultano pertanto poche rispetto al numero di personaggi contenuti in una fiaba tuttavia atti identici possono culminare in un risultato totalmente diverso. Seguendo questo approccio, egli divide pertanto in categorie il racconto secondo il suo contenuto, i suoi intrecci e la funzione dei suoi personaggi analizzando così topoi e temi comuni a tutte le fiabe.¹⁸

In quanto alla sua struttura, le fiabe si presentano generalmente come narrazioni brevi, la cui estensione rimane tuttavia inferiore se paragonata a quella di un romanzo,¹⁹ che combinano protagonisti umani o animali con elementi soprannaturali e fantastici.²⁰ Secondo lo studioso Max Lüthi, la fiaba è inoltre caratterizzata da un principio di *unidimensionalità*, in

¹³ GREENHILL, MATRIX, “Envisioning Ambiguity”, cit., pp. 1–2.

¹⁴ HARDYMAN, *What Is a Fairy Tale?...*, cit., p. 6.

¹⁵ WARNER, *Once upon a time...*, cit., p. 5.

¹⁶ Ruth B. BOTTIGHEIMER, *Fairy Tales: A New History*, New York, State University of New York Press, 2009, p. 9.

¹⁷ Vladimir PROPP, *Morphology of the folk tale*, Univ of TX+ ORM, 2010, p. 69.

¹⁸ *Ibid.*, pp. 12–27.

¹⁹ WARNER, *Once upon a time...*, cit., p. 4.

²⁰ GREENHILL, MATRIX, “Envisioning Ambiguity”, cit., p. 1.

cui il mondo reale e quello soprannaturale coesistono senza soluzione di continuità. Egli evidenzia sia come i personaggi appaiono stilizzati e privi di una complessa profondità psicologica, così come le ambientazioni risultano essenziali e il tempo narrativo indefinito, conferendo così alla fiaba un carattere universale e atemporale.²¹ D'altro canto, il linguaggio fiabesco è fortemente simbolico e si distingue per l'impiego di elementi ricorrenti, quali figure archetipiche e oggetti magici. Attraverso contrasti netti e immagini evocative, la fiaba riesce a comunicare significati profondi in modo immediato.²² Talvolta le scelte linguistiche e stilistiche, come l'alternanza tra discorso diretto e indiretto o la selezione lessicale, contribuiscono alla trasmissione di valori e messaggi impliciti. Il narratore, infatti, raramente è inconsapevole dell'effetto che possono avere le proprie parole e la costruzione del racconto presenta spesso precise intenzioni comunicative.²³



Fig. 1. Charles Herbert Sylvester, *Little Red Riding Hood*, Bellows-Reeve Company Publishers, Chicago, 1922²⁴

²¹ Max LÜTHI, *The European folktale: form and nature*, Indiana, Indiana University Press, 1986, pp. 11–12.

²² WARNER, *Once upon a time...*, cit., pp. 5–6.

²³ Ruth B. BOTTIGHEIMER, “Fairy Tales, Folk Narrative Research and History”, *Social History*, 14, 3, 1989, pp. 351–352.

²⁴ Charles Herbert Sylvester, *Little Red Riding Hood*, Bellows-Reeve Company Publishers, Chicago, 1922, <https://www.britannica.com/topic/Little-Red-Riding-Hood>, 30–03–2026.

La natura non realistica di questi racconti funge da importante espediente al fine di evidenziare il loro proposito; nonostante essi presentino diversi aspetti tratti dalla vita quotidiana, la loro dimensione fantastica permette di rappresentare, comunicare e trasmettere i processi interiori dell'individuo.²⁵ Difatti, tra gli elementi più presenti del genere fiabesco vi è la costante della magia, che assume diverse forme.²⁶ In questo contesto, l'utilizzo di oggetti e figure magiche, o animali dotati di poteri particolari, rappresenta un mezzo narrativo attraverso cui il protagonista è in grado di crescere in relazione all'ambiente circostante, ristabilendo un ordine che consente una coesistenza pacifica e armoniosa. Tali caratterizzazioni colme di elementi fantastici permettono alle comunità umane di elaborare progressivamente dei sistemi simbolici, contribuendo alla diffusione di credenze legate al soprannaturale, alla religione e alle pratiche rituali.²⁷

Tuttavia, fattori quali la presenza di animali soprannaturali che assistono il protagonista, il riconoscimento ottenuto a seguito di una buona azione, il percorso di maturazione di un giovane personaggio o la rappresentazione di comportamenti opportunistici e vili evidenziano anche una ricorrenza di tematiche comuni in diverse culture di tutto il mondo. La diffusione di tali aspetti condivisi globalmente suggerisce l'esistenza di strutture narrative profondamente radicate nell'essere umano,²⁸ quali il giovane eroe che sconfigge un antagonista e ottiene una ricompensa, spesso rappresentata dal matrimonio, oppure la figura della giovane svantaggiata che, grazie all'intervento di forze magiche, riesce a superare ostacoli e a migliorare la propria condizione. In questi casi, il finale coincide frequentemente con il superamento delle difficoltà e l'inizio di una nuova fase di equilibrio e stabilità.²⁹

Raccogliendo e condensando l'esperienza condivisa di una società, le fiabe consentono di tramandare la saggezza accumulata nel tempo alle generazioni successive. I personaggi e gli eventi al loro interno non soltanto personificano e illustrano importanti conflitti interiori, ma suggeriscono in modo estremamente semplice come questi ultimi possano essere risolti, portando alla crescita di un percorso individuale.³⁰ La necessità di affrontare le difficoltà della vita è infatti uno dei temi più ricorrenti affrontati: il protagonista viene spesso chiamato a superare prove e ostacoli che rappresentano metaforicamente il suo

²⁵ Bruno BETTELHEIM, *Il mondo incantato: uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli Editore Milano, 2001, p. 23.

²⁶ BOTTIGHEIMER, *Fairy Tales...*, cit., p. 5.

²⁷ ZIPES, *The irresistible fairy tale...*, cit., p. 2.

²⁸ *Ibid.*, p. 15.

²⁹ BOTTIGHEIMER, *Fairy Tales...*, cit., p. 6.

³⁰ BETTELHEIM, *Il mondo incantato...*, cit., pp. 23–24.

percorso di sviluppo individuale ed è attraverso il coraggio, la perseveranza o l'aiuto di figure straordinarie che egli giunge a una forma di trasformazione o maturazione.³¹

Inoltre, esse sono profondamente radicate nell'esperienza umana, poiché danno forma a desideri, aspirazioni e tensioni interiori, ma al tempo stesso non esitano a rappresentare aspetti più duri della realtà, quali la violenza, la crudeltà e le ingiustizie sociali. Mediante la costruzione di un universo alternativo e fantastico, tendono a rivelare verità più profonde, offrendo una rappresentazione simbolica del mondo. In tale prospettiva, la dimensione fiabesca si configura come uno spazio in cui la giustizia e l'ordine risultano più facilmente realizzabili rispetto alla realtà concreta, spesso segnata da ipocrisia, corruzione, sfruttamento e competizione. In questo modo, esse non si limitano a evadere dalla realtà, ma ne propongono una rielaborazione critica, mettendo in luce le contraddizioni delle dinamiche sociali e offrendo una possibile alternativa simbolica.³²

Difatti, non tutte le fiabe si concludono con un lieto fine; anche quando queste ultime presentano una morale o una forma di risoluzione, esse tendono a lasciare spazio alla riflessione, invitando il lettore o l'ascoltatore a interrogarsi sulle possibili scelte esistenti in caso si ritrovi in situazioni analoghe. In questo senso, tali racconti non si configurano come un dispositivo puramente moralistico: piuttosto che proporre modelli di comportamento da imitare, esse mettono in luce le contraddizioni e le ambivalenze della condizione umana. Infine, l'esplorazione dell'esperienza umana offre anche strumenti interpretativi piuttosto che giudizi definitivi, tendendo a suggerire, avvertire e orientare, senza imporre comportamenti e sottolineando implicitamente la responsabilità individuale e la libertà di scelta.³³

Il delineamento di tali aspetti renderà in seguito maggiormente comprensione le dinamiche del caso specifico di *Momotarō*. La fiaba stessa si colloca perfettamente nel quadro universale dei racconti tradizionali, condividendo sia le sue caratteristiche contenutistiche che le sue funzioni culturali. Essa presenta infatti la medesima struttura comune alla maggior parte delle narrazioni folkloristiche: il protagonista è infatti un giovane eroe che decide di partire per un viaggio con l'obiettivo di sconfiggere un antagonista malvagio. Inoltre, durante il suo percorso egli si imbatte nei suoi tre compagni animali, i quali decidono di aiutarlo a superare gli ostacoli e le difficoltà, conducendolo alla vittoria e ristabilendo, alla fine, la pace nel suo villaggio.³⁴ Tale storia veniva inoltre originariamente

³¹ *Ibid.*, p. 7.

³² Jack ZIPES, "A fairy tale is more than just a fairy tale", *Book 2.0*, 2, 1–2, 2013, p. 96.

³³ Jack ZIPES, *The irresistible fairy tale: The cultural and social history of a genre*, New Jersey, Princeton University Press, 2012, p. 13.

³⁴ AONUMA Satoru, "Momotaro as Proletarian: A Study of Revolutionary Symbolism in Japan", *Communication and Critical/Cultural Studies*, 11, 4, 2014, pp. 388–389.

raccontata con le stesse finalità sociali, in qualità di forma di intrattenimento, che morali, quali l'onestà, il rispetto e il coraggio,³⁵ rendendo così Momotarō un modello a cui ispirarsi. Tuttavia, attraverso le varie rielaborazioni effettuate nel corso del tempo, l'impiego di questa fiaba si trasformò notevolmente, diventando uno strumento di propaganda dell'ideologia nazionalista giapponese.³⁶ Tale evoluzione dimostra come il cambiamento della tradizione folkloristica sia in realtà un processo universale soggetto a continue modifiche e rielaborazioni, condiviso sia a livello culturale che sociale in tutto il mondo.

1.1.2 Le origini storiche della fiaba

Lo stato attuale degli studi riguardante l'origine delle fiabe rimane ancora incerto, principalmente a causa della mancanza di testimonianze scritte; infatti, esse sono state frequentemente interpretate come frammentazioni di miti antichi, residui di credenze arcaiche o dimostrazioni di archetipi universali.³⁷ Di conseguenza, la loro ricostruzione storica e l'evoluzione dei loro generi narrativi si presenta problematica in quanto la narrazione orale precede di gran lunga l'introduzione della scrittura e di qualsiasi altra forma di testimonianza.³⁸

L'essere umano iniziò a raccontare storie fin dal momento in cui sviluppò la capacità di comunicare. La narrazione rappresenta infatti una delle prime forme tramite cui l'individuo cercò di comprendere sé stesso e il mondo circostante. Inizialmente, i racconti non possedevano né una struttura definita né un titolo: essi rispondevano a esigenze pratiche e comunicative, come segnalare pericoli, tramandare esperienze, offrire esempi pratici o cercare di interpretare fenomeni ritenuti inspiegabili. In questo senso, la fiaba si configurava come uno degli strumenti fondamentali per la trasmissione di conoscenze e per la costruzione della memoria collettiva all'interno dei gruppi sociali.³⁹ Inoltre, tale utilizzo è strettamente legato alla naturale predisposizione dell'essere umano all'azione, intesa sia in quanto capacità di trasformare il mondo in funzione dei propri bisogni, che in quanto necessità di adattarsi alle condizioni imposte dall'ambiente. All'interno di questa prospettiva, esse rappresentano una narrazione orientata alla ricerca di soluzioni simboliche relative alle difficoltà esistenziali attraverso la costruzione di prodotti orali, scritti o audiovisivi.⁴⁰ Ad esempio, le fiabe

³⁵ Linda UNSRIANA, "Effectiveness of Fairytales in Conveying Its Moral Lesson: Analysis of Indonesian and Japanese Fairytales", *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*, 5, 1, 2021, p. 446.

³⁶ David HENRY, "Japanese Children's Literature as Allegory of Empire in Iwaya Sazanami's Momotarō (The Peach Boy)", *Children's Literature Association Quarterly*, 34, 3, 2009, p. 226.

³⁷ BOTTIGHEIMER, *Fairy Tales...*, cit., pp. 1-2.

³⁸ ZIPES, *The irresistible fairy tale...*, cit., p. 1.

³⁹ ZIPES, "A fairy tale...", cit., p. 96.

⁴⁰ ZIPES, *The irresistible fairy tale...*, cit., p. 2.

venivano narrate all'interno delle comunità rurali per diverse finalità, tra cui l'espressione di desideri personali, la volontà di espandere il proprio terreno, la compensazione per le sofferenze subite o la celebrazione della vita comunitaria.

Successivamente, tali narrazioni iniziarono a circolare anche in contesti sociali più elevati: uomini e donne appartenenti alle classi popolari, impiegati come servitori, balie o lavoratori domestici, contribuirono alla loro diffusione presso gli ambienti borghesi e aristocratici. In questa fase, esse venivano frequentemente percepite come racconti rozzi o pagani, ritenute maggiormente adatte a un pubblico infantile o contadino piuttosto che a un ambiente altolocato.⁴¹



Fig. 2. James Sant, *The Fairy Tale*, Walker Art Gallery, Liverpool, 1845⁴²

Tuttavia, tali racconti vennero progressivamente rielaborati e integrati anche in ambito religioso: alcuni predicatori cominciarono a utilizzarle all'interno dei sermoni, modificando

⁴¹ ZIPES, "The changing function...", cit., p. 13.

⁴² James Sant, *The Fairy Tale*, Walker Art Gallery, Liverpool, 1845, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:James_Sant_-_The_Fairy_Tale_-_Google_Art_Project.jpg, 30-03-2026.

contenuti e strutture per adattare a finalità morali e didattiche.⁴³ In principio, molte fiabe si svilupparono infatti in contesti storici in cui la religione costituiva una componente centrale della vita sociale, riflettendosi nella presenza, diretta o indiretta, di temi religiosi e morali nel corso della loro trama.⁴⁴ Analogamente, mercanti, soldati e marinai contribuirono alla loro diffusione attraverso la loro divulgazione in spazi pubblici quali taverne, locande e ostelli, con l'intento di intrattenere, impressionare o coinvolgere emotivamente gli ascoltatori nelle loro storie.⁴⁵

La consolidata convinzione che le fiabe siano state originate in contesti popolari da individui privi di istruzione formale influì alla definizione della categoria di “fiabe popolari”, intese come narrazioni inizialmente trasmesse oralmente e successivamente raccolte e trascritte da autori in epoche successive. Tale prospettiva rafforzò l'idea di una stretta connessione tra fiaba e oralità, spesso sostenuta anche dall'utilizzo di un linguaggio specifico che conservava tracce di oralismo e che portava a legittimare queste narrazioni come espressioni autentiche della tradizione.⁴⁶

Con il passare del tempo, il ruolo sociale della tradizione orale subì una trasformazione in concomitanza con i cambiamenti delle comunità in cui essa era radicata. Processi quali l'urbanizzazione, i conflitti religiosi e le rivolte contadine influenzarono sia i temi trattati nelle fiabe sia le modalità del loro utilizzo. Il passaggio da tale trasmissione alla forma scritta segnò un ulteriore cambiamento: nelle raccolte letterarie, la funzione di intrattenimento e di rappresentazione simbolica acquisirono maggiore centralità, rendendo temi come l'amore, il matrimonio e il potere sempre più rilevanti, suscitando l'interesse degli ambienti aristocratici e trovando spazio nei salotti culturali, spesso arricchiti da elementi di carattere nazionale.⁴⁷ Nei primi periodi di diffusione della scrittura, solo una ristretta parte della popolazione era in grado di leggere e scrivere, il che contribuì a mantenere la trasmissione delle fiabe prevalentemente tramite la propria voce.⁴⁸ Tuttavia, i materiali originali non editati sono raramente disponibili: le versioni giunte fino a noi, siano esse orali, scritte, registrate o pubblicate, hanno subito molteplici processi di mediazione e rielaborazione. In particolare, nel corso del diciannovesimo secolo, numerosi interventi

⁴³ ZIPES, “The changing function...”, cit., pp. 13–14.

⁴⁴ BETTELHEIM, *Il mondo incantato...*, cit., p. 13.

⁴⁵ ZIPES, “The changing function...”, cit., p. 14.

⁴⁶ BOTTIGHEIMER, *Fairy Tales...*, cit., pp. 6–8.

⁴⁷ ZIPES, “The changing function...”, cit., p. 14.

⁴⁸ ZIPES, *The irresistible fairy tale...*, cit., p. 4.

editoriali comportarono fenomeni di censura ed eufemizzazione, rendendo difficile ricostruire con precisione il contenuto originario e il bagaglio culturale di tali narrazioni.⁴⁹

Tuttavia, la motivazione dietro la progressiva associazione delle fiabe a una sfera infantile all'interno di diverse culture nazionali nell'arco del 1800 circa risulta tuttora difficilmente comprensibile.⁵⁰ Nel corso del ventesimo secolo, questa tendenza si consolidò ulteriormente, portando all'integrazione delle fiabe nei sistemi educativi e alla loro diffusione nei curricula scolastici e nei libri destinati ai bambini. In questo contesto, esse vennero reinterpretate come strumenti pedagogici, funzionali alla trasmissione di valori psicologici, morali e culturali, contribuendo così a rafforzare il loro ruolo nella cultura contemporanea.⁵¹ Parallelamente, con l'evoluzione dei mezzi di comunicazione, le fiabe superarono progressivamente la dimensione esclusivamente orale, trovando nuove forme di espressione in diversi media, quali la letteratura, le registrazioni audio, le performance dal vivo e, in epoca più recente, il cinema e le produzioni audiovisive.⁵²

Tali aspetti evidenziano come le narrazioni folkloristiche possiedano una natura mutabile e in continua evoluzione, assumendo nel tempo valori morali e connotazioni sociali differenti a seconda delle necessità presenti in una determinata epoca da parte della comunità collettive che la vivono. Allo stesso modo, la fiaba *Momotarō* attraversò un processo di trasformazione progressivo e significativo, influenzata considerevolmente dagli avvenimenti storico-culturali che il Giappone stava affrontando con l'avvicinarsi della prima guerra sino-giapponese (1894–1895). L'ascesa della nazione in quanto potenza coloniale⁵³ incise sull'ambito sia letterario che educativo, conducendo a una rielaborazione degli insegnamenti morali tradizionali in favore di una nuova prospettiva che promuovesse il nazionalismo e l'imperialismo.⁵⁴ Il celebre racconto venne così reinterpretato e impiegato in quanto strumento di propaganda fino al 1945;⁵⁵ in questa fase, l'avvento dei media cinematografici contribuì ulteriormente alla diffusione dell'ideologia nazionalista nella popolazione⁵⁶ tramite la realizzazione di diverse pellicole ispirate alla fiaba.

⁴⁹ BOTTIGHEIMER, "Fairy Tales, Folk Narrative Research...", cit., p. 352.

⁵⁰ ZIPES, "A fairy tale...", cit., p. 97.

⁵¹ ZIPES, "The changing function...", cit., pp. 23–24.

⁵² BOTTIGHEIMER, "Fairy Tales, Folk Narrative Research...", cit., pp. 349–350.

⁵³ HENRY, "Japanese Children's Literature ...", cit., p. 218.

⁵⁴ Mary Grace McNAMARA, "Mary Grace McNamara. Teaching Japanese Youth to Be Loyal and Nationalist: Children's Education, Folklore, and Propaganda (1939 – 1945)", *Young Scholars Grinchenko – Seton International Journal*, 4, 4, 2022, p. 25.

⁵⁵ HENRY, "Japanese Children's Literature ...", cit., p. 226.

⁵⁶ SHIMIZU Akira, "War and Cinema in Japan", in Nornes Abé Mark e Fukushima Yukio (a cura di), *The Japan/America film wars: World War II propaganda and its cultural contexts*, Coira, Harwood Academic Publishers GmbH, 1994, p. 11.

1.2 La fiaba nel contesto giapponese

1.2.1 Struttura e caratteristiche delle fiabe giapponesi

Nel contesto giapponese, la fiaba popolare può essere definita in maniere differenti: 昔話 (*mukashi banashi*), 御伽話 (*otogibanashi*) o 童話 (*dōwa*). Il termine *mukashi banashi* significa letteralmente “un racconto vecchio o di tempi antichi” e deriva dalla sua collocazione all’interno delle fiabe come introduzione all’intera storia attraverso la locuzione 昔々 (*mukashi mukashi*), ovvero “c’era una volta”. D’altra parte, 伽 (*togi*) sta a indicare la vigilia tenuta da gruppi di persone che venerano la stessa divinità shintoista o buddhista; infatti, dal tardo quattordicesimo secolo, gli *otogi no shu*, i narratori che accompagnavano i *daimyō* oppure i signori feudali, iniziarono a raccontare queste storie durante le sere. Tuttavia, nonostante non tutti questi racconti narrati in queste occasioni si possano definire fiabe popolari, il termine *otogibanashi* ha iniziato a essere utilizzato con la connotazione di racconto popolare. Infine, la parola *dōwa*, letteralmente “racconti per bambini”, è ora utilizzata per definire le storie scritte dagli autori moderni indirizzate alla letteratura d’infanzia.⁵⁷

Secondo la folklorista Fanny Hagin Mayer (1899–1990), il Giappone è un paese nel quale è stato preservato un enorme quantitativo di fiabe popolari e, nonostante queste ultime presentino delle piccole differenze nella trama a causa delle diverse località in cui esse sono state raccontate, risulta difficile affermare se un determinato racconto sia circoscritto a una particolare regione piuttosto che alla nazione stessa.⁵⁸

Tuttavia, sebbene l’esistenza di queste variazioni locali, ci sono alcune caratteristiche stilistiche che si possono riscontrare all’interno di ognuna di esse, quali l’incipit e il finale. L’apertura a questi racconti viene sempre accompagnata con locuzioni quali 昔々 (*mukashi mukashi*, c’era una volta), ずっと昔の王昔 (*zutto mukashi no ou mukashi*, tantissimi anni fa) oppure まずある所に、じじとばばとがありました (*mazu aru tokoro ni, jiji to baba to ga arimashita*, c’era una volta un nonnino e una nonnina) che si possono riscontrare in opere come il 日本霊異記 (*Nihon Ryōiki*, *Cronache soprannaturali e straordinarie del Giappone*, 787–824) lo 伊勢物語 (*Ise Monogatari*, *I racconti di Ise*) e il 今昔物語 (*Konjaku Monogatari*, *Antologia delle avventure del passato e presente*). Per quanto invece riguarda la distinzioni tra i vari finali possibili, si possono distinguere cinque categorie principali di

⁵⁷ SEKI Keigo, “Types of Japanese Folktales”, *Asian Folklore Studies*, 25, 1966, pp. 2–3.

⁵⁸ Fanny Hagin MAYER, YANAGITA Kunio, “‘Yanagita Kunio’: Japanese Folk Tales”, *Folklore Studies*, 11, 1, 1952, p. ix.

locuzioni, ovvero una frase conclusiva che: introduce un lieto fine per l'eroe e la principessa, fa riferimento alla prosperità delle generazioni successive al protagonista, cerca di impartire una lezione morale, spiega la fine della storia o riguarda le origini di una determinata specie o di una forma di animale o pianta.⁵⁹

L'origine di queste fiabe popolari giapponesi si articola in quattro distinti gruppi, definiti sulla base delle somiglianze con tradizioni di altri Paesi. Nel primo, esse presentano somiglianze con racconti provenienti dalla Corea, dalla Cina e dall'India; successivamente ci sono quelle simili a paesi come il sudest asiatico, l'Indonesia e alcune aree del Pacifico. Nel terzo gruppo si possono trovare alcune fiabe affini a quelle presenti nel contesto europeo e, infine, quelle che hanno avuto origine puramente in Giappone. Una parte consistente di questi racconti è databile a epoche anteriori all'ottavo secolo, mentre altri si diffusero in Giappone in seguito all'introduzione del Buddhismo e del Taoismo, mediata da aree quali la Corea e le isole del Pacifico.⁶⁰

Colui che ha contribuito maggiormente nella ricerca sulle fiabe popolari è il pioniere degli studi folkloristici giapponesi Yanagita Kunio (1875–1962). Egli cercò di analizzare gli aspetti caratteristici delle credenze popolari presenti in Giappone attraverso lo studio dei racconti, affermando:⁶¹

Numerose ricerche evidenziano come ciascun gruppo etnico conservi, all'interno dei racconti tradizionali, le proprie indipendenti credenze popolari, preservate fino a tempi recenti. Siccome le fiabe popolari sono prive di requisiti quali uno spazio, uno tempo e un particolare narratore, esse possono essere distinte dai miti. A ogni modo, fino a poco tempo fa i racconti popolari, caratterizzati da una forte componente religiosa, sono stati mantenuti e tramandati di generazione in generazione. Secondo me questa è la ragione per cui la distinzione tra miti e fiabe popolari risulta ancora poco chiara nel mio paese. Tuttavia, osservando da un'altra prospettiva, ciò significa che i racconti popolari giapponesi possiedono un valore superiore come fonte storica religiosa comparata alle fiabe di altre nazioni.⁶²

⁵⁹ SEKI, "Types of Japanese...", cit., pp. 2–3.

⁶⁰ *Ibid.*, pp. 6–7.

⁶¹ KAWAMORI Hiroshi, "Folktale Research after Yanagita: Development and Related Issues", *Asian Folklore Studies*, 62, 2, 2003, p. 238.

⁶² YANAGITA Kunio, *Momotarō no tanjō* (*La nascita di Momotarō*), Tōkyō, Kadokawa Bunko, 1952, p. 86. 柳田国男、『桃太郎の誕生』、東京、角川文庫、1952年、p. 86. Traduzione mia.

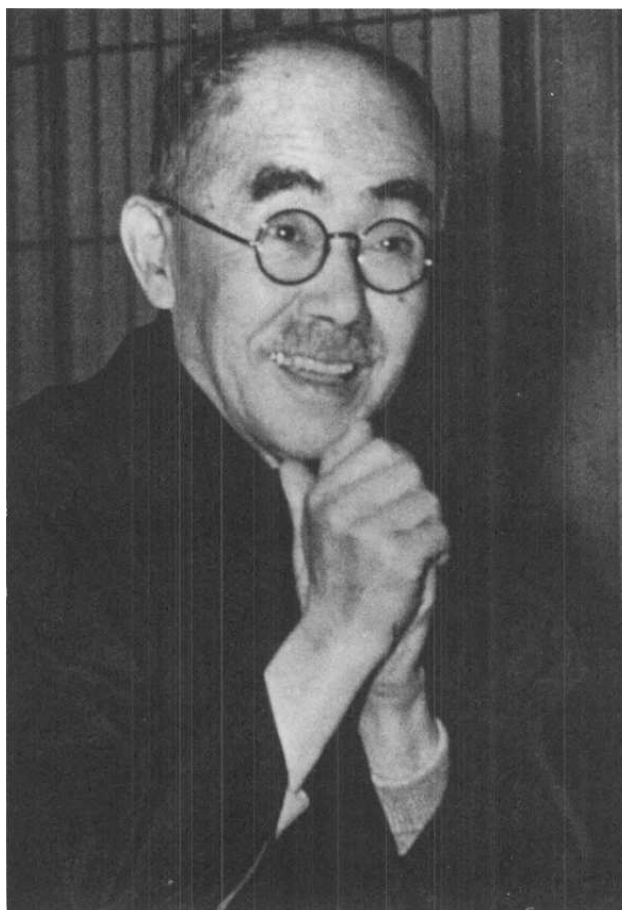


Fig. 3. Ritratto di Yanagita Kunio in *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*⁶³

L'oggetto delle ricerche di Yanagita Kunio è sempre stato l'analisi del modo di pensare e dei sentimenti del popolo giapponese, in altre parole, la loro stessa vita.⁶⁴ Una delle tematiche fondanti delle sue opere corrisponde infatti alla conciliazione tra folklore e la costruzione di un'identità nazionale.⁶⁵ L'autore mostrò frequentemente il suo dissenso nei confronti della promozione del nazionalismo, del colonialismo e dell'imperialismo attuata dal governo giapponese tra il 1920 e il 1930, e tentò di dare alla luce a un ambito di studi che fosse in opposizione alle politiche dell'epoca, portando alla formazione degli studi sul folklore, il quale venne considerato in qualità di nazionalismo culturale⁶⁶ piuttosto che una

⁶³ Ritratto di Yanagita Kunio in *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*, <https://publish.iupress.indiana.edu/read/the-yanagita-kunio-guide-to-the-japanese-folk-tale/section/e81e530d-c641-49f7-a97b-66f61795a2d6>, 24-03-2026.

⁶⁴ MORI Kōichi, "Yanagita Kunio: An Interpretive Study", *Japanese Journal of Religious Studies*, 1980, p. 90.

⁶⁵ TAKAYANAGI Shun'ichi, "Yanagita Kunio", *Monumenta Nipponica*, 29, 3, 1974, p. 329.

⁶⁶ Con "nazionalismo culturale" si intende il processo secondo il quale una comunità costruisce la propria identità condivisa basandosi principalmente sul loro patrimonio culturale, costituito da risorse quali la lingua standardizzata, le tradizioni, la letteratura e la religione. Cfr. Friedrich MEINECKE, *Cosmopolitanism and the National State*, traduzione di Robert B. Kimber, Princeton, Princeton University Press, 1970, p. 10.

delle branche delle scienze sociali.⁶⁷ Il suo obiettivo era infatti definire la totalità della cultura giapponese, ovvero il suo carattere nazionale, mediante il confronto tra le varie indagini locali condotte, dimostrando che l'identità nazionale trova la sua massima espressione mediante l'analisi delle identità locali che la compongono.⁶⁸ Infatti, stando al ricercatore Ronald Morse, la tematica che accomuna tutte le opere di Yanagita è la ricerca di elementi tradizionali che siano in grado di esprimere al meglio il carattere distintivo della nazione, non concentrandosi esclusivamente su un villaggio o una regione bensì sull'intero Giappone.⁶⁹

In questo contesto, sebbene Yanagita abbia rivolto la propria attenzione ai numerosi aspetti che caratterizzano la cultura rurale, egli considerava i racconti tramandati oralmente un mezzo particolarmente efficace al fine di comprendere meglio la visione del mondo della popolazione giapponese. Per questa ragione, il suo cerchio di indagini includeva 怪談 (*kaidan*, storie soprannaturali), 神話 (*shinwa*, mito), 伝説 (*densetsu*, leggenda), 説話 (*setsuwa*, narrazioni) e 昔話 (*mukashibanashi*, fiaba), considerando queste ultime come una rappresentazione efficace del carattere della nazione più di qualsiasi studio riguardante i dialetti locali, l'architettura o le pratiche agricole. In questo contesto, la fiaba 桃太郎 (*Momotarō*) ha contribuito enormemente agli studi di Yanagita Kunio grazie alla sua fama nazionale. Tuttavia, tale popolarità è merito dell'enorme impatto che i media testuali destinati al pubblico giovanile hanno avuto intorno agli anni 1890, permettendo la diffusione di questo racconto sia all'interno di libri scolastici approvati dal governo stesso che nell'ambito della letteratura d'infanzia, quale l'opera 日本昔噺 (*Nihon mukashibanashi*, *Antiche leggende del Giappone*, 1894–1896) di Iwaya Sazanami (1870–1933) pubblicata dall'Hakubunkan tra il 1894 e il 1895.⁷⁰

1.2.2 La storia delle fiabe popolari giapponesi

Le prime tracce scritte di racconti orali si possono riscontrare all'interno dei classici giapponesi come il 古事記 (*Kojiki*, *Vecchie cose scritte*, 712), contenente miti, leggende e avvenimenti storici del Giappone antico, il 日本書紀 (*Nihon Shoki*, *Annali del Giappone*, 720), comprendente anch'esso di miti, tradizioni e registri dei clan presenti all'epoca, e il 風

⁶⁷ Ronald MORSE, "Introduction: Yanagita Kunio in Global Perspective", in Ronald A. Morse e Christian Goehlert (a cura di), *Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies in the 21st Century*, Saitama, Japanime Co. Ltd., 2012, p. 6.

⁶⁸ David HENRY, "Folktales and the Formation of Yanagita Kunio's Folklore Studies in the early to mid 1930s", in Ronald A. Morse e Christian Goehlert (a cura di), *Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies in the 21st Century*, Saitama, Japanime Co. Ltd., 2012, p. 57.

⁶⁹ Ronald MORSE, *Yanagita Kunio and the Folklore Movement: the Search for Japan's National Character and Distinctiveness*, New York, Garland Publishing, 1990, p. xvi.

⁷⁰ HENRY, "Folktales and the Formation...", cit., pp. 54–55.

土記 (*Fudoki, Cronache delle province*, 708–733). All'interno di queste opere si possono riscontrare tematiche e descrizioni analoghe a quelle presenti nelle fiabe popolari moderne.⁷¹ Queste ultime sono state tramandate di generazione in generazione all'interno delle famiglie giapponesi.⁷²

Una delle condizioni storico-sociali che favorirono la conservazione di tale tradizione aveva radici sia locali sia nazionali, in particolare in relazione alla politica del 鎖国 (*sakoku*),⁷³ attuata in Giappone per un periodo corrispondente circa a due secoli e mezzo. Questa politica contribuì a limitare l'influenza della rivoluzione industriale occidentale, consentendo all'economia giapponese di rimanere prevalentemente incentrata sull'agricoltura fino alla Restaurazione Meiji (1868).

Tuttavia, le condizioni economiche non erano ottimali e la maggior parte delle necessità giornaliere venivano prodotte nelle proprie dimore. Queste occupazioni sedentarie venivano generalmente condotte attorno a un focolare, creando così la situazione ideale per gli anziani di intrattenere raccontando le loro storie e permettendo così di distrarsi dalla noia del monotono lavoro a mano. Oltre a quelle narrate all'interno dei nuclei familiari, si aggiungono i racconti tramandati da mercanti, riguardo alle loro avventure, artigiani e quelle trasmesse durante i festival annuali per l'agricoltura e in alcune aree mensilmente durante i festival della luna o l'arrivo dell'anno nuovo.

Secondo lo studioso Robert J. Adams (1938–), la finalità di questi racconti popolari si può suddividere in due categorie: il puro intrattenimento e l'insegnamento didattico. Quest'ultimo veniva espresso direttamente all'interno delle narrazioni; tuttavia, la scelta di inserire una morale pareva essere una decisione personale del narratore piuttosto che da un fenomeno culturale.⁷⁴ In questa prospettiva storica, le fiabe presentavano molte piccole variazioni a seconda della famiglia o del villaggio in cui esse venivano raccontate; la ragione dietro questa situazione risiedeva nel fatto che venendo tramandate esclusivamente oralmente spesso coloro che le narravano, non ricordandosi perfettamente la trama, tendevano o a fare errori o cambiare parti di trama con lo scopo di mantenere l'intrattenimento e l'interesse nel pubblico.⁷⁵ In questa dinamica, Yanagita Kunio affermò come nonostante la presenza di tale

⁷¹ SEKI, "Types of Japanese...", cit., pp. 6–7.

⁷² MAYER, YANAGITA, "'Yanagita Kunio'...", cit., p. xi.

⁷³ Il termine *sakoku* incarna la politica isolazionista adottata dal Giappone durante l'ultimo decennio dello shogunato Tokugawa, la quale comportava una restrizione delle relazioni e scambi commerciali con la maggior parte delle potenze estere. Cfr. KAZUI Tashiro, Susan Downing VIDEEN, "Foreign relations during the Edo period: Sakoku reexamined", *Journal of Japanese Studies*, 8, 2, 1982, p. 284.

⁷⁴ Robert J. ADAMS, "Folktale Telling and Storytellers in Japan", *Asian Folklore Studies*, 26, 1, 1967, pp. 105–108.

⁷⁵ MAYER, YANAGITA, "'Yanagita Kunio'...", cit., p. xi.

tendenza, il desiderio di spiegare avvenimenti incomprensibili ha origine nella credenza popolare:

Durante il processo di trasformazione dei racconti popolari in fiabe, molte delle credenze popolari di cui erano intrise iniziarono progressivamente a svanire, sebbene questo fenomeno non sia stato propriamente riconosciuto.

Nella società moderna, le fiabe tendono a divertire e a essere apprezzate data la tendenza a realizzare eventi inimmaginabili. In passato, tuttavia, le persone tendevano a credere veramente in questi miracoli. In altre parole, si riteneva che coloro che seguivano determinati metodi o rispettavano specifiche condizioni potessero avere accesso al verificarsi di questi miracoli. Lo sviluppo dei racconti tradizionali è stato in parte causato da questa modalità di pensiero. Nonostante questo genere di credenze siano oggi diminuite, alcune loro tracce persistono tuttora... Storie quali *Urikohime* o *Momotarō*, che contengono avvenimenti incredibili che meravigliano i bambini di oggi, conservano ancora la possibilità che eventi simili possano effettivamente accadere al loro interno. L'elemento più cruciale di questi racconti tradizionali è la presenza di un signore e una signora anziani, i quali sono sempre rappresentati come buoni, il cui unico vero problema è la loro impossibilità di avere figli.⁷⁶

Con la comparsa dell'influenza occidentale, la narrazione popolare iniziò gradualmente a cambiare così come l'intento nel raccontarle. L'aumento demografico della popolazione e delle famiglie permise di espandere il pubblico a cui esse venivano raccontate. I nonni si occupavano di intrattenere e calmare la popolazione giovane permettendo ai genitori adulti di concentrarsi nelle attività lavorative e di impegnarsi per guadagnare il sostentamento economico per tutta la famiglia. Inoltre, la situazione iniziò ulteriormente a evolversi con la promulgazione del 教育に関する勅語 (*Kyōiku ni kansuru chokugo*, Rescritto imperiale sull'educazione) nel 1893 anno in cui l'educazione per i maschi divenne obbligatoria seguita poi, prima della fine dell'era Meiji (1868–1912), talvolta da quella femminile, rendendo difficile la possibilità di trascorrere del tempo ad ascoltare i racconti dei propri nonni. Tuttavia, in questo periodo le fiabe stesse divennero materiale di studio per i ragazzi, venendo inserite nei libri di testo e sostituendo così le varianti orali trasmesse fino ad allora all'interno della famiglia.⁷⁷ Tra le fiabe presenti che conosciamo oggi possiamo riconoscere: *Momotarō*, *Shitakiri Suzume*, *Saru to kani*, *Hanasaka Jijī*, *Kachikachi-yama*, *Urashima Tarō*, *Kobutori*, *Kin no ono*, *Nezumi no chie* e *Issunbōshi*.⁷⁸

⁷⁶ YANAGITA, *Momotarō no tanjō* (*La nascita di Momotarō*), cit., pp. 110–111.

柳田、『桃太郎の誕生』、cit., pp. 110–111. Traduzione mia.

⁷⁷ ADAMS, "Folktale Telling...", cit., pp. 108–109.

⁷⁸ Klaus ANTONI, "Momotarō (The Peach Boy) and the Spirit of Japan: Concerning the Function of a Fairy Tale in Japanese Nationalism of the Early Shōwa Age", *Asian Folklore Studies*, 50, 1, 1991, p. 161.



Fig. 4. Utagawa Kuniyoshi, *Fukushima*, rappresentazione di Urashima Tarō, dalle *Sessantanove stazioni del Kiso Kaidō*, 1852⁷⁹

La progressiva scomparsa della narrazione orale si accentuò con l'avvento della radio, dell'industria cinematografica e a causa dei conflitti che caratterizzavano il ventesimo secolo.⁸⁰ In tale periodo storico, la trasmissione delle fiabe cessò di avvenire prevalentemente per via orale, venendo pertanto progressivamente sostituita da nuovi canali quali i libri scolastici, la televisione e il cinema. Tuttavia, la loro funzione originaria di intrattenimento e di promozione degli insegnamenti morali alla popolazione infantile venne gradualmente rimpiazzata da finalità ideologiche, in particolare, dalla diffusione del nazionalismo tra le giovani generazioni, con l'obiettivo di formare una comunità coesa e orientata al servizio della patria.

⁷⁹ Utagawa Kuniyoshi, *Fukushima*, rappresentazione di Urashima Tarō, dalle *Sessantanove stazioni del Kiso Kaidō*, 1852, https://www.harashobo.com/english/ukiyoe_detail.php?print_id=38931, 01-04-2026.

⁸⁰ ADAMS, "Folktale Telling...", cit., pp. 109-110.

1.3 La propaganda in Giappone

1.3.1 L'impiego della letteratura d'infanzia e dell'educazione formale come propaganda nazionalista

Tra il 1935 e il 1945, la propaganda giapponese si è diffusa tramite varie forme partendo dalla letteratura, a seguire da poster, film, trasmissioni radiofoniche, cartoline e altre ancora con l'obiettivo di diffondere valori come il nazionalismo e lo spirito di sacrificio per la propria patria.⁸¹ Al fine di coinvolgere l'intera società giapponese, lo Stato si è concentrato talvolta nella realizzazione di propaganda di guerra specifica per il pubblico più giovane, cercando di promuovere la correttezza della giusta causa giapponese per preparare le menti dei bambini a servire a loro volta il paese una volta cresciuti. Questo genere di ideologia ha origine nell'educazione impartita ai ragazzi nelle scuole, insegnando valori e messaggi militaristi e instillando nelle loro menti il senso del dovere nei confronti della nazione e una forma di gratitudine nei confronti del Giappone stesso. Un esempio è dato da alcune cartoline che venivano distribuite all'epoca. Una di esse ritrae a sinistra una madre con il proprio figlio e due aerei da guerra di sfondo, al contempo a destra, è presente uno spartito musicale con testo dedicato alla gratitudine verso il sacrificio dei soldati caduti nelle varie battaglie. La scena si intitola "posso andare a scuola perché i soldati stanno combattendo in guerra" e ha lo scopo di trasmettere alle giovani menti come sia merito della guerra se i bambini possono frequentare la scuola e, allo stesso tempo, come sia un dovere per loro andarci in modo tale da suscitare un senso di gratitudine nei confronti dei soldati in guerra e di prepararli a essere selezionati per diventare combattenti in futuro.⁸²

⁸¹ Michael ARSENAULT, "Japanese Propaganda Postcards, 1931-1945", *Janus: The Undergraduate History Journal*, 7, 1, 2023, p. 11.

⁸² *Ibid.*, pp. 16-17.



Fig. 5. “Posso andare a scuola grazie ai soldati andati in guerra”, Serie delle *Cartoline Imperiali*, East Asia Image Collection, Lafayette Digital Repository, 1933–1945⁸³

Con l'avvicinarsi della guerra del Pacifico (1941–1945), l'utilizzo della propaganda divenne sempre più fondamentale al fine di influenzare l'opinione pubblica, instillare un forte spirito patriottico nella popolazione e preparare quest'ultima a combattere per la propria nazione. In questo contesto, il governo giapponese ritenne che l'indottrinamento delle nuove generazioni tramite l'educazione formale scolastica avrebbe plasmato coloro che sarebbero diventati i futuri politici, soldati, professori o dipendenti pubblici, trasformandoli in nazionalisti fieri di combattere per la propria patria.

Al fine di diffondere questi valori nelle menti del pubblico infantile, la letteratura d'infanzia impartita nelle scuole giocò un ruolo fondamentale, diventando motore principale della propaganda nazionalista all'interno delle scuole, attraverso la riformulazione dei valori presenti nelle fiabe folkloristiche con l'obiettivo di promuovere la guerra ed enfatizzare lo spirito di sacrificio per lo Stato.⁸⁴ Inoltre, l'impiego di questi racconti come strumento ideologico, incentrato a normalizzare e legittimare l'espansione imperiale, venne considerato

⁸³ “Posso andare a scuola grazie ai soldati andati in guerra”, Serie delle *Cartoline Imperiali*, East Asia Image Collection, Lafayette Digital Repository, 1933–1945, https://ldr.lafayette.edu/concern/images/gb19f6905_01-04-2026.

⁸⁴ McNAMARA, “Mary Grace McNamara ...”, cit., p. 25.

maggiormente efficace paragonato ai racconti che trattano esplicitamente il tema della guerra.⁸⁵ Di conseguenza, il Ministero dell'Istruzione giapponese impostò dei curricula standard in tutta la nazione con lo scopo di insegnare sia l'importanza del sacrificio che il disprezzo nei confronti del nemico, mirando a ottenere il supporto della popolazione infantile alla guerra e ad accrescere la loro volontà di combattere per la patria raggiunta l'età adeguata. Questa costruzione dell'identità nazionale tramite l'educazione scolastica si consolidò ulteriormente durante la guerra del Pacifico data l'introduzione del militarismo all'interno del sistema educativo giapponese. Oltre che per fini educativi, fiabe e racconti furono talvolta utilizzati con l'obiettivo di spaventare i bambini, trasmettendo timore e paura nei confronti di un nemico straniero e facendo nascere in loro un crescente desiderio di sopraffarlo. In questa cornice storica e culturale, la fiaba *Momotarō* venne ritenuta un simbolo chiave della strumentalizzazione del folklore giapponese, volta a modellare le opinioni delle giovani menti riguardo ai conflitti internazionali che stavano occorrendo.⁸⁶ A partire dalla sua pubblicazione nelle antologie di letture in lingua nazionale giapponese intorno agli inizi del 1890,⁸⁷ la rappresentazione di *Momotarō* mutò nel corso del tempo trasformandosi nell'incarnazione di un eroe forte e saggio, pronto a combattere a sostegno dell'autorità imperiale giapponese e a debellare le potenze straniere, identificabili negli *oni*. Servendosi della predisposizione dei bambini a immedesimarsi nei personaggi delle storie che leggono, questi ultimi vennero appositamente modellati al fine di incarnare il “fedele nazionalista” in cui il governo giapponese voleva che si riconoscessero, diventando così dei cittadini ideali.⁸⁸

Tra il 1894 e il 1945, la fiaba *Momotarō* venne impiegata da molti artisti come allegoria nazionalista con l'intento di raccontare la storia del Giappone, portando i giovani ragazzi a diventare i futuri eroi della nazione e combattere per il bene dell'impero.⁸⁹ L'insieme degli avvenimenti politico-culturali di questo periodo contribuì progressivamente alla formazione di un immaginario sociale, influenzando, inizialmente, solo l'identità collettiva dei giovani per poi diffondersi, successivamente, durante il corso della seconda guerra mondiale, persino nella popolazione adulta tramite l'utilizzo sia di fonti letterarie quali libri di testo e scolastici che di media cinematografici.

⁸⁵ HENRY, “Japanese Children's Literature ...”, cit., p. 222.

⁸⁶ McNAMARA, “Mary Grace McNamara ...”, cit., pp. 25–27.

⁸⁷ HENRY, “Japanese Children's Literature ...”, cit., p. 219.

⁸⁸ McNAMARA, “Mary Grace McNamara ...”, cit., p. 27.

⁸⁹ HENRY, “Japanese Children's Literature ...”, cit., p. 226.

1.3.2 Il settore cinematografico e la propaganda durante le guerre in Giappone

Tra i vari media utilizzati a fine propagandistico, il settore cinematografico ha ricoperto un ruolo ancora più fondamentale nella diffusione di informazioni e di ideologie nazionaliste durante il periodo tra il 1931 e il 1945. In questo contesto, il governo iniziò ad avere il desiderio di concentrare l'attenzione generale dei cittadini su temi riguardanti esclusivamente la guerra e le battaglie che stavano avendo luogo e lo spirito di sacrificio provato dai soldati per la propria patria. Tra i casi più rilevanti nel settore cinematografico è compresa la scomparsa di film di tendenza a seguito dell'incidente della Mancuria avvenuto nel 1931.⁹⁰ Durante gli anni tra il 1929 e il 1931, due tendenze politiche contrapposte trasformarono profondamente la scena sociale giapponese.

Da un lato, la crisi che investì il Giappone sul piano economico, agricolo e politico favorì l'affermazione di ideologie di sinistra, esercitando un'influenza significativa sulla visione culturale della società da parte della popolazione.⁹¹ Questa situazione venne rappresentata da vari direttori cinematografici tra cui Yasujiro Ozu (1903–1963); successivamente, altri film di tendenza che mostravano l'influenza della sinistra iniziarono a essere distribuiti.⁹²

Dall'altro invece, la salita al trono dell'imperatore Hirohito (1901–1989) contribuì ulteriormente alla diffusione di un clima nazionale nel popolo giapponese mediante il controllo dei prodotti culturali gestiti dal governo sottostante. Nel 1925, il *Keihōkyoku* (Dipartimento Nazionale di Polizia) del Ministero intraprese una revisione della normativa relativa alla regolamentazione delle industrie dei media, conferendole un'impronta più autoritaria. Questo processo si accentuò in concomitanza con l'invasione della Mancuria nel 1931, con l'intento di contenere la libertà creativa e di limitare eventuali espressioni ritenute dannose per l'identità nazionale o ideologicamente sovversive.⁹³ Infatti, la conquista della Mancuria innalzò enormemente il morale del popolo data la percezione del posto da parte della popolazione come un luogo paradisiaco, colmo di possibilità per il futuro. Alla luce di questi avvenimenti, i film di tendenza iniziarono gradualmente a scomparire nonostante il successo ottenuto dopo il 1932, non soltanto a causa della censura adottata da parte del governo bensì talvolta in seguito all'entusiasmo e all'ottimismo suscitato dai successi militari del Giappone nei cuori della gente. Successivamente, diversi film ritraenti le gesta dei soldati

⁹⁰ SHIMIZU, "War and Cinema...", cit., p. 11.

⁹¹ Maria Roberta NOVELLI, *Animerama: Storia del cinema d'animazione*, Venezia, Marsilio Editori spa, 2015, p. 53.

⁹² SHIMIZU, "War and Cinema...", cit., p. 11.

⁹³ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 53.

e gli avvenimenti accaduti in battaglia vennero registrati e rilasciati in tutta la nazione con l'obiettivo di mantenere alto il morale dei cittadini. I film 爆弾三勇士 (*Chūkōn nikudan sanyūshi*, *Lo spirito fedele dei tre soldati che diventarono proiettili umani*, 1932) e 武人の精華 久我少佐 (*Bujin no seika – Kuga shōsa*, *L'essenza dello spirito guerriero: il comandante Kuga*) sono entrambi esempi di rappresentazione di eroismo e lealtà nei confronti della nazione che contribuirono ulteriormente a incoraggiare e affascinare il pubblico, promuovendo ideali di sacrificio e fedeltà nei confronti della patria.⁹⁴



Fig. 6. Fotografia delle tre bombe umane tratte dall'*Osaka Asahi*: Eshita Takeji (a sinistra), Sakue Inosuke (in centro) e Kitagawa Susumu (a destra)⁹⁵

Nel medesimo periodo, l'industria dell'animazione cinematografica si consolidò come uno degli strumenti maggiormente rilevanti nella diffusione di ideologie nazionaliste, contribuendo al processo di indottrinamento delle giovani generazioni. Tra le prime riprese filmate ci furono dei corti amatoriali in 16mm che utilizzavano la tecnica a silhouette come アリババ物語 (*Aribaba monogatari*, *Storia di Ali Baba*, 1929), 一寸法師 (*Issunbōshi*,

⁹⁴ SHIMIZU, "War and Cinema...", cit., pp. 11–14.

⁹⁵ Fotografia delle tre bombe umane tratte dall'*Osaka Asahi*: Eshita Takeji (a sinistra), Sakue Inosuke (in centro) e Kitagawa Susumu (a destra), in "History with Jackson", <https://historywithjackson.co.uk/blog/f/bakudan-san%E2%80%99yushi>, 27–03–2026.

Pollicino, 1929) e 煙突屋ペロロ (Entotsuya Perō, *Lo spazzacamino Perot*, 1929), destinati principalmente a un pubblico infantile.⁹⁶

La produzione di pellicole volte a promuovere ideologie nazionaliste conobbe una significativa crescita in concomitanza con alcuni avvenimenti storici che segnarono in modo decisivo l'affermazione del credo militarista: il 1931, anno dell'invasione della Manciuria; il 1936, quando una fazione della Prima Divisione militare fece irruzione nella capitale giapponese assassinando diversi membri del governo; il 1937, con l'inizio della seconda guerra sino-giapponese, protrattasi fino al 1945; e il 1941, anno dell'attacco a Pearl Harbor e della conseguente entrata del Giappone nel conflitto mondiale. L'incremento di tali produzioni non fu un avvenimento casuale, ma corrispondeva a una strategia governativa al fine di unire la sfera politica all'intrattenimento delle giovani generazioni: in occasione di ciascuna vittoria espansionistica, il governo trovò un riscontro nelle opere cinematografiche di animazione, sempre più orientate a sostenere, diffondere e legittimare l'ideologia nazionalista. In questo quadro, l'animazione svolse un ruolo fondamentale nella formazione di un immaginario collettivo, rappresentando un valido strumento di propaganda, basato su valori militaristi e nazionalisti e il patriottismo. In particolare, tali opere influirono nella costruzione di una mitologia contemporanea fondata sia su figure elevate a rappresentare l'incarnazione del "perfetto giapponese" che sulle rielaborazioni di figure eroiche del passato, rafforzando ulteriormente un sistema simbolico volto alla legittimazione del progetto espansionistico.

Tra le nuove icone di questo periodo, una delle più centrali fu rappresentata dal cane Norakuro⁹⁷ che, ammalando e conquistando il pubblico giapponese, lo informava con ogni puntata rilasciata delle specificità della guerra quali l'uso delle armi, gli elementi quotidiani dell'addestramento militare o l'organizzazione dei battaglioni. In aggiunta, questo genere di personaggi si concentrava sul focalizzare i propri spettatori sul coraggio e sullo spirito di sacrificio dei soldati giapponesi piuttosto che sulla figura antagonista, la quale non venne mai rappresentata sotto forma umana.⁹⁸ D'altra parte invece, tra le figure eroiche riprese da fiabe antiche per propagare ulteriormente le ideologie nazionaliste vengono riprese *Momotarō* e *Issunbōshi*, ottenendo un forte riscontro nel pubblico giovanile grazie a film come 一寸法師

⁹⁶ NOVELLI, *Animerama...*, cit., pp. 54-55.

⁹⁷ La centralità della figura di Norakuro è dovuta alla forte relazione emotiva presente tra la sfera infantile e quella animali, la quale venne strumentalizzata tra il diciannovesimo e il ventesimo secolo nel corso dei conflitti internazionali dell'epoca. La sua storia, sviluppata intorno alle battaglie tra il protagonista e la sua armata contro la fazione dei gorilla, ottenne un enorme successo come mezzo di propaganda nazionalista, in particolar modo a seguito degli avvenimenti correlati con l'Incidente della Manciuria. Cfr. Aaron SKABELUND, "Leading dogs and children to war", *The Journal of the History of Childhood and Youth*, 7, 1, 2014, pp. 5-9.

⁹⁸ NOVELLI, *Animerama...*, cit., pp. 58-59.

ノ出世 (*Issunbōshi no Shusse*, *Il successo di Issunbōshi*, 1929), 空の桃太郎 (*Sora no Momotarō*, *Momotarō nel cielo*, 1931) e 海の桃太郎 (*Umi no Momotarō*, *Momotarō nel mare*, 1932).⁹⁹



Fig. 7. Scena tratta dalla pellicola *Issunbōshi no Shusse*, 1929¹⁰⁰

Con l'avvicinarsi della seconda guerra mondiale, nel 1941 l'Ufficio Informativo del Governo decise di annunciare un progetto di richiesta di 国民映画 (*kokumin eiga*, film nazionali).¹⁰¹ Il modello da seguire venne espresso dalla definizione stessa di film nazionale, rilasciata dal governo nel maggio del 1941: “origine nella vita nazionali, manifestando idee di sani principi, avente grandi valori artistici, e, infine, contribuendo al raggiungimento di una politica nazionale e della propaganda informativa” che risultava differente dalla versione fornita tre anni prima, la quale li descriveva come “film che contribuiscono sia al rafforzamento del potere militare che al sollevamento dello spirito nazionale in tempo di guerra” e “film che vengono riconosciuti come adatti a essere mostrati alla popolazione in

⁹⁹ *Ibid.*, pp. 61–63.

¹⁰⁰ Scena tratta dalla pellicola *Issunbōshi no Shusse*, 1929, in “Animeclick”, <https://www.animeclick.it/anime/2467/issun-boshi-no-shusse>, 01–04–2026.

¹⁰¹ SHIMIZU, “War and Cinema...”, cit., p. 40.

qualità di propaganda educativa”.¹⁰² In tale prospettiva, l’animazione si presentò come un mezzo particolarmente efficace nella formazione e nell’orientamento dell’immaginario infantile, risultando più rilevante rispetto ad altri media. Di conseguenza, già a partire dall’invasione della Manciuria, si registrò un incremento significativo delle produzioni cinematografiche rappresentanti tali tematiche; al contempo, numerose opere presero la decisione di adattare personaggi già radicati nell’immaginario dei bambini, sia provenienti da *manga* che dalla tradizione fiabesca, al fine di indottrinare le loro menti e rafforzare ulteriormente il loro spirito nazionalista.¹⁰³

1.4 Il concetto di immaginario all’interno delle fiabe

Le fiabe costituiscono quindi uno dei contesti principali in cui l’immaginario antropologico di una società prende forma e si trasmette nel tempo configurandosi come una delle espressioni simboliche dell’immaginario collettivo, ovvero quell’insieme di immagini, rappresentazioni e significati tramite cui un individuo o una comunità¹⁰⁴ interpreta il mondo e la sua natura contraddittoria.¹⁰⁵

L’analisi di tali racconti può essere pertanto efficacemente sviluppata attraverso un approccio interdisciplinare che integra differenti ricerche teoriche. In primo luogo, l’antropologia strutturale di Claude Lévi-Strauss (1908–2009) permette di interpretare la fiaba come un sistema simbolico complesso, organizzato attorno a opposizioni binarie fondamentali che riflettono le categorie culturali e cognitive delle società di riferimento. Allo stesso modo, anche la teoria dell’immaginario di Gilbert Durand offre uno strumento interpretativo volto a decifrare la dimensione simbolica delle immagini e delle tematiche ricorrenti, evidenziando i regimi dell’immaginario, diurno e notturno, che strutturano profondamente la narrazione e ne orientano i significati antropologici e culturali. In secondo luogo, da un punto di vista sociale invece, gli studi di Benedict Anderson (1936–2015) evidenziano come le fiabe possano influire sul contesto socio-culturale di una “comunità immaginata”, ad esempio le nazioni, trasmettendo e consolidando un senso di appartenenza all’individuo mentre le ricerche di Cornelius Castoriadis (1922–1997) sottolineano le modalità mediante cui i racconti vengono costruiti a seconda della loro società d’origine. Per concludere, da una prospettiva più psicoanalitica, Bruno Bettelheim (1903–1990) mette in

¹⁰² *Ibid.*, p. 42.

¹⁰³ NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 70.

¹⁰⁴ Damien STANKIEWICZ, “Against imagination: On the ambiguities of a composite concept”, *American Anthropologist*, 118, 4, 2016, p. 799.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 797.

rilievo l'influenza delle fiabe tradizionali nel contesto psicologico infantile, sottolineando la sua importanza nel processo educativo e formativo.

1.4.1 Il simbolismo nelle fiabe attraverso le teorie di Gilbert Durand e Claude Lévi-Strauss

Secondo il teorico Gilbert Durand (1921–2012), l'immaginario costituisce una dimensione fondamentale della cultura umana: esso non si configura come prodotto della fantasia individuale, ma rappresenta un sistema complesso di immagini simboliche e archetipi mediante cui l'essere umano forma il suo pensiero.¹⁰⁶ In questo senso, esso nasce dalla relazione tra i meccanismi presenti nella psiche e gli elementi culturali, manifestandosi con particolare evidenza all'interno di ambiti quali le pratiche e i simboli religiosi, la poesia, la mitologia e l'iconografia.¹⁰⁷ Analogamente, questo discorso si ricollega alle fiabe in quanto anch'esse corrispondano a delle narrazioni simboliche.

Nel suo celebre studio *Le strutture antropologiche dell'immaginario* (1972), Durand formula la sua teoria partendo dall'idea che tali immagini simboliche, definite da egli come “strutture”, si evolvono a seconda del contesto storico-sociale dell'individuo.¹⁰⁸ Questa prospettiva si rispecchia nei racconti tradizionali e nella loro continua trasformazione nel tempo, dovuta sia alle condizioni storiche che quelle socio-culturali. L'origine stessa delle fiabe dimostra come esse siano state concepite con finalità quali l'intrattenimento e la trasmissione di valori morali¹⁰⁹ o in risposta a esigenze comunitarie, quali avvertire riguardo possibili pericoli o comprendere avvenimenti ritenuti in alcun modo spiegabili, costruendo la memoria collettiva di una determinata comunità.¹¹⁰ In seguito, attraverso l'avvento di fenomeni che hanno inciso nella società, ad esempio l'urbanizzazione e i conflitti religiosi, il mutamento contestualizzato da Durand emerge chiaramente, portando le narrazioni a subire delle trasformazioni considerevoli riguardo sia alle tematiche trattate sia al loro utilizzo.¹¹¹ Un aspetto fondamentale della teoria di Durand è la distinzione tra due principali rappresentazioni dell'immaginario: il regime diurno e il regime notturno.¹¹²

Il regime diurno, o regime dell'antitesi, è fondato da elementi in opposizione tra loro e caratterizzato da simboli semanticamente agli antipodi tra cui le contrapposizioni

¹⁰⁶ Gilbert DURAND, *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, traduzione e cura di Ettore Catalano, Bari, Dedalo Libri, 1972, p. 21.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 33.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 53.

¹⁰⁹ UNSRIANA, “Effectiveness of Fairytales...”, cit., p. 446.

¹¹⁰ ZIPES, “A fairy tale...”, cit., p. 96.

¹¹¹ ZIPES, “The changing function...”, cit., p. 14.

¹¹² DURAND, *Le strutture antropologiche...*, cit., p. 48.

luce–tenebre, ordine–disordine e puro–ombra.¹¹³ In questo contesto, esso si riscontra all'interno delle fiabe popolari tramite le tematiche affrontate durante il viaggio degli eroi protagonisti, i quali si ritrovano a dover lottare contro un nemico malvagio, perseguendo valori come la giustizia e il coraggio¹¹⁴ e cercando, infine, di ristabilire la pace e l'ordine sociale.¹¹⁵ Lo scontro tra il bene e il male e il passaggio da una situazione di disordine iniziale al ripristino dell'ordine sociale rappresentano una delle strutture antitetiche elaborate da Durand nella sua costruzione del regime diurno.

Di controparte, il regime notturno è contraddistinto dall'eufemismo e dalla conversione, in altre parole, esso tende a trasformare le immagini legate a una sfera simbolica negativa, quali la morte o la notte, in una raffigurazione che le reinterpreta in maniera o totalmente inversa o sintetizzata e attenuata. In questo modo, gli elementi narrativi come la notte paurosa e l'immagine della caduta vengono rielaborati, assumendo un ruolo in contrasto con il loro significato originale; ad esempio, nella notte lo spirito va in ricerca della luce e la caduta si converte in una discesa.¹¹⁶

Lo studio condotto da Gilbert Durand si rivelerà fondamentale per comprendere le varie simbologie contenute nella fiaba *Momotarō* sia nel corso del processo di strumentalizzazione che subirà durante la prima guerra sino–giapponese e la seconda guerra mondiale sia nel contesto contemporaneo attraverso i diversi adattamenti animati ispirati al racconto. Da un lato, il regime diurno caratterizzerà l'analisi delle sue contrapposizioni simboliche presenti nella narrazione, evidenziando l'opposizione tra bene–male e ordine–disordine; dall'altro il regime notturno contribuirà a dare una maggiore consapevolezza nella lettura della versione proposta da Urushibara Yura in *Tōgen Anki* (*Tōgen Anki – Sangue maledetto*), nella quale gli *oni* non vengono più ritratti in quanto esseri malvagi bensì si configurano come creature con cui empatizzare, vittime delle aggressioni provocate dai discendenti di Momotarō.

Nell'ambito dell'antropologia strutturale invece, il pensiero di Claude Lévi–Strauss (1908–2009) offre un contributo centrale per comprendere il rapporto tra immaginario e narrazioni tradizionali. Nello studio condotto in *Antropologia strutturale* (1958), sebbene egli non impieghi direttamente il termine “immaginario”, egli considera i miti come sistemi

¹¹³ *Ibid.*, pp. 57–58.

¹¹⁴ BETTELHEIM, *Il mondo incantato...*, cit., p. 7.

¹¹⁵ JACK ZIPES, “A fairy tale is more than just a fairy tale”, *Book 2.0*, 2, 1–2, 2013, p. 96.

¹¹⁶ DURAND, *Le strutture antropologiche...*, cit., pp. 197–198.

simbolici attraverso cui le società¹¹⁷ e i rapporti individuali con il mondo¹¹⁸ trovano massima espressione e organizzano le proprie strutture.¹¹⁹

Secondo Lévi-Strauss, il pensiero umano tende a organizzare la realtà tramite opposizioni strutturali: natura e cultura, Cielo e Terra, vita e morte, guerra e agricoltura. I miti, e più in generale i racconti tradizionali, trasformano queste opposizioni astratte in storie e personaggi.¹²⁰ Nonostante le sue ricerche si concentrano principalmente sul caso specifico dei miti, il suo approccio può essere applicato anche allo studio delle fiabe, che condividono con essi le stesse strutture simboliche all'interno dei loro schemi narrativi.

Un aspetto centrale della sua analisi si focalizza inoltre sull'idea che le narrazioni tradizionali non debbano essere interpretate isolatamente, ma come parte di un sistema più ampio che includa l'insieme delle loro varianti.¹²¹ Miti e racconti, infatti, si trasformano e si rielaborano nel tempo, dando origine a molteplici varianti che, nonostante la diversità delle forme, conservano una medesima struttura profonda mediante la quale si attua la loro funzione simbolica.¹²²

La visione di Lévi-Strauss relativa alle opposizioni strutturali frequentemente adottate nei racconti orali presenta delle significative somiglianze con il concetto di strutture antitetiche elaborate da Gilbert Durand nell'immaginario del regime diurno. Tuttavia, l'antropologo sottolinea in aggiunta come i miti non siano forme statiche e immutabili bensì soggetti a continue modifiche e cambiamenti nel tempo. Tale ragionamento può essere applicato anche nell'ambito delle fiabe tradizionali e le avventure di Momotarō ne costituiscono un esempio rilevante. Infatti, questa narrazione ha attraversato nel corso della storia un percorso evolutivo simbolico a seconda del contesto storico-sociale in cui veniva raccontata: *Momotarō*, una fiaba folkloristica inizialmente concentrata sulla trasmissione di valori morali, è stata successivamente strumentalizzata in quanto propaganda nazionalista e imperialista per infine, nel contesto contemporaneo, venire impiegata come risorsa culturale finalizzata alla costruzione di un'identità locale e venire completamente sovvertita nelle produzioni animate recenti. Sebbene il suo ruolo abbia subito delle mutazioni nel tempo, la sua struttura fondante è rimasta pressoché intatta, mantenendo le medesime dinamiche narrative principali tra cui il conflitto tra l'eroe e gli *oni*, il viaggio affrontato dal protagonista

¹¹⁷ Claude LÉVI-STRAUSS, *Antropologia strutturale*, Milano, Il saggiatore, 2009, p. 76.

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 90.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 20.

¹²⁰ *Ibid.*, pp. 214–216.

¹²¹ *Ibid.*, p. 209.

¹²² *Ibid.*, p. 193.

e la ricerca di una soluzione al conflitto che possa condurre a una situazione di pace e ordine sociale.

1.4.2 L'immaginario collettivo presente nelle fiabe secondo Benedict Anderson e Cornelius Castoriadis

In contrapposizione all'immaginario simbolico descritto da Gilbert Durand e Claude Lévi-Strauss, Benedict Anderson (1936–2015) e Cornelius Castoriadis (1922–1997) forniscono una visione di quest'ultimo in relazione ai concetti di nazione e di istituzione, la quale contribuirà successivamente all'analisi della fiaba *Momotarō* non soltanto in quanto racconto intriso di simbolismo bensì come narrazione fondante del nazionalismo e della legittimazione imperiale che caratterizzò, in particolare, il Giappone tra il 1894 e il 1945.

L'idea di immaginario sviluppata da Benedict Anderson nel suo libro *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (2006) propone una prospettiva importante per comprendere il ruolo delle fiabe nel contesto della costruzione dell'identità nazionale e collettiva. Anderson introduce l'idea di “comunità immaginate” per descrivere il modo in cui le comunità politiche moderne, in particolare le nazioni, si fondano su immagini simboliche condivise. Una comunità è definita “immaginata” non perché sia irreali ma perché i membri di una società collettiva, pur non conoscendosi personalmente, condividono l'idea di sviluppare un senso di appartenenza a uno stesso spazio sociale e culturale. In questa prospettiva, il concetto di nazione non risulta una realtà concreta bensì una costruzione immaginaria¹²³ formata attraverso la cultura, essendo il nazionalismo in sé un artefatto culturale,¹²⁴ la religione¹²⁵ e il linguaggio.

In questo contesto, il ruolo svolto dalla diffusione della stampa e del capitalismo editoriale¹²⁶ ha permesso la condivisione simultanea di avvenimenti reali o fittizi in tutta la popolazione.¹²⁷ Tale processo ha contribuito alla trasformazione delle narrazioni come strumenti fondamentali per la formazione progressiva di un immaginario collettivo, sviluppando ulteriormente nei cuori della popolazione un sentimento di appartenenza allo stesso luogo, nel quale tutti si possono comprendere e rispecchiare nell'altro.¹²⁸

¹²³ Benedict ANDERSON, *Imagined communities: reflections and the origin and spread of nationalism*, Londra, Verso, 2006, p. 6.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 4.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 12.

¹²⁶ *Ibid.*, p. 18.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 34.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 36.

In aggiunta, nel contesto giapponese la raccolta e la diffusione delle fiabe popolari, in special modo nel periodo tra la prima guerra sino-giapponese e la seconda guerra mondiale, hanno svolto un ruolo importante nella costruzione delle identità nazionali delle generazioni giovani. L'introduzione di racconti tradizionali all'interno delle antologie scolastiche, come nel caso di *Momotarō* o *Issunbōshi*,¹²⁹ e il loro successivo adattamento animato hanno influito nel rafforzare maggiormente l'idea di comunità e di nazionalismo condivisa in tutto il paese, rendendo quest'ultimo partecipe delle vicende storiche del momento e sviluppando un forte desiderio di sacrificarsi per la propria patria, comune a tutta la popolazione. In questo contesto, le fiabe non venivano interpretate soltanto come racconti destinati all'intrattenimento e all'insegnamento di valori morali,¹³⁰ ma come una forma di propaganda militarista e nazionalista condivisa, capace di consolidare maggiormente il senso di appartenenza a una comunità.

Il filosofo e sociologo Cornelius Castoriadis si focalizza invece sul concetto di immaginario sociale, rappresentando uno dei contributi teorici più importanti per comprendere il ruolo delle fiabe nella costruzione dell'identità sociale. Nella sua opera *L'istituzione immaginaria della società* (1975), egli interpreta la definizione di immaginario in quanto una costruzione "inventata" nella quale le immagini simboliche assumono un valore differente, oltrepassando il loro significato letterale; in questo modo, l'immaginario impiega tali elementi con la finalità sia di esprimere sé stesso sia, al contempo, di esistere concretamente.¹³¹

In particolare, secondo Castoriadis le società esistono solamente in funzione delle significazioni immaginarie sociali, in altre parole dei simboli da essa stabiliti, attraverso cui prende forma e si conferma nella collettività mediante le strutture istituzionali ed economiche, costituendo così l'immaginario sociale.¹³² Tale immaginario quindi rappresenta la dimensione tramite cui la società costruisce e legittima elementi quali la realtà, le norme, i valori, i modelli comportamentali, il linguaggio e, in maggiore rilevanza, gli individui che la supportano e la interiorizzano, dando forma alla propria identità sociale.¹³³ Questo sviluppo avviene come reazione a una determinata necessità socio-storica da parte o di un individuo o

¹²⁹ ANTONI, "Momotarō (The Peach Boy) ...", cit., p. 161.

¹³⁰ UNSRIANA, "Effectiveness of Fairytales...", cit., p. 446.

¹³¹ CORNELIUS CASTORIADIS, *The imaginary institution of society*, traduzione di Kathleen Blamey, Malden, Polity Press, 1987, p. 127.

¹³² *Ibid.*, pp. 131–132.

¹³³ PIETRO BARCELLONA, "Introduzione", in Cornelius Castoriadis, *L'istituzione immaginaria della società (parte seconda)*, traduzione e cura di Fabio Ciaramelli e Fabrizio Nicolini, Torino, Bollati Boringhieri editore, 1995, p. xix.

di un'intera comunità.¹³⁴ Infatti, secondo il teorico la percezione umana risulta totalmente dipendente dalle dinamiche appartenenti a un'istituzione sociale o persino al mondo stesso.¹³⁵

Un altro aspetto centrale della prospettiva di Castoriadis risiede nell'importanza della componente temporale all'interno del quadro generale dell'immaginario sociale.¹³⁶ In questo senso, la società non si configura come un'entità statica bensì come il prodotto delle rielaborazioni delle sue significazioni immaginarie sociali,¹³⁷ le quali non assumono una forma nuova ma sono considerate semplicemente in quanto il risultato di una novità o un'alterità formatasi nel tempo.¹³⁸

Gli studi proposti da Benedict Anderson e Cornelius Castoriadis dimostrano l'enorme influenza che le fiabe esercitano all'interno del contesto socio-politico nazionale. Tali teorie pongono ulteriormente in rilievo il processo di trasformazione simbolica attraversato da *Momotarō* in ambito educativo, letterario e cinematografico durante il periodo espansionistico del Giappone imperiale. Da un lato, la prospettiva di Anderson evidenzia come la stampa e il capitalismo editoriale hanno contribuito enormemente alla circolazione di opere appartenenti alla letteratura dell'infanzia con l'obiettivo finale di promuovere valori sia nazionalisti che imperialisti nelle menti giovani e adulte, facendo una forte leva sul sentimento di appartenenza della popolazione nei confronti dello Stato. In questo periodo, *Momotarō* è diventato infatti uno degli emblemi principali della propaganda dell'epoca tramite le sue varie rivisitazioni in chiave nazionalista e imperialista rilasciate a partire dal 1890 circa. Dall'altro, l'analisi di Castoriadis sottolinea maggiormente il passaggio simbolico di *Momotarō* da figura eroica folkloristica a incarnazione dell'identità sociale collettiva giapponese, rappresentando il modello esemplare delle norme comportamentali che dovrebbe seguire il perfetto cittadino, promuovendo valori eroici quali il coraggio e la giustizia¹³⁹ e alimentando di conseguenza la loro volontà di prendere parte ai conflitti internazionali e, in caso, di immolarsi per la propria patria.¹⁴⁰

1.4.3 La dimensione psicologica infantile attraverso le teorie di Bruno Bettelheim

Da una prospettiva psicoanalitica, Bruno Bettelheim (1903–1990) propone un'interpretazione delle fiabe all'interno del suo libro *Il mondo incantato* (2018),

¹³⁴ CASTORIADIS, *The imaginary institution...*, cit., p. 287–288.

¹³⁵ *Ibid.*, p. 335.

¹³⁶ CASTORIADIS, *L'istituzione immaginaria della società (parte seconda)*, traduzione e cura di Fabio Ciaramelli e Fabrizio Nicolini, Torino, Bollati Boringhieri editore, 1995, p. xix.

¹³⁷ *Ibid.*, p. 10.

¹³⁸ *Ibid.*, p. 26.

¹³⁹ McNAMARA, "Mary Grace McNamara ...", cit., p. 27.

¹⁴⁰ BEKÉ, "Iwaya Sazanami's Views...", cit., p. 189.

sottolineando il ruolo fondamentale che queste narrazioni svolgono nello sviluppo dell'immaginario infantile e nella formazione della personalità. Secondo Bettelheim, le fiabe svolgono un ruolo più significativo rispetto al semplice intrattenimento, configurandosi in quanto strumenti simbolici attraverso cui il bambino sviluppa il suo intelletto e comprende le proprie emozioni come la paura, l'ansia, le aspirazioni e i conflitti interiori, i quali caratterizzano il suo processo di crescita all'interno della società in cui vive e lo conducono verso una maggiore consapevolezza di sé stesso. Nel corso del tempo, esse sono state impiegate per trasmettere concetti relativi alla personalità dell'essere umano non soltanto alla sfera infantile bensì anche a quella adulta mediante il loro confronto con problematiche considerate universali.¹⁴¹

Bettelheim parte dall'idea che la mente umana, e in particolare quella del bambino, elabori le esperienze tramite un linguaggio simbolico¹⁴² nel quale sia il bene che il male prendono forma mediante i personaggi presentati al loro interno¹⁴³ con lo scopo di rappresentare conflitti interiori che all'apparenza risultano incomprensibili e irrisolvibili¹⁴⁴ e portare il bambino a una risoluzione ottenibile mediante il confronto diretto con le forze nemiche. Personaggi come la strega, simbolo del male,¹⁴⁵ o il lupo, il quale incarna frequentemente sentimenti come la paura,¹⁴⁶ rappresentano le difficoltà che si possono superare grazie alla virtù e alla morale mentre le figure eroiche diventano modelli da seguire e da cui ispirarsi,¹⁴⁷ destinati a far prevalere il bene e la giustizia contro la malvagità degli antagonisti.¹⁴⁸

Un altro elemento centrale dell'interpretazione di Bettelheim riguarda il percorso di crescita che caratterizza molti racconti.¹⁴⁹ Esse conducono il bambino a una maggiore consapevolezza della propria identità, indicando implicitamente le esperienze necessarie allo sviluppo della propria personalità. In questa prospettiva, le narrazioni dimostrano che il coraggio è una componente centrale nel conseguimento della propria felicità; infatti, gli ostacoli e le avversità presenti al loro interno risultano essere una prova necessaria allo sviluppo personale, tuttavia, esse devono essere affrontate nel caso si desideri raggiungere

¹⁴¹ BETTELHEIM, *Il mondo incantato...*, cit., pp. 2–4.

¹⁴² *Ibid.*, p. 64.

¹⁴³ *Ibid.*, p. 7.

¹⁴⁴ *Ibid.*, pp. 23–24.

¹⁴⁵ *Ibid.*, pp. 7–8.

¹⁴⁶ *Ibid.*, p. 69.

¹⁴⁷ *Ibid.*, pp. 8–9.

¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 157.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 11.

l'obiettivo finale, ovvero la felicità.¹⁵⁰ Infatti, la componente morale contenuta nelle fiabe si focalizza sulla lotta senza timore e sul superamento delle difficoltà che la vita ci pone davanti.¹⁵¹

Bettelheim sottolinea inoltre che l'efficacia delle fiabe deriva proprio dal loro linguaggio simbolico. La concomitanza di elementi tra cui l'ambientazione indefinita, i luoghi e i tempi definiti esclusivamente con espressioni quali "c'era una volta" o "mille anni fa, o forse più",¹⁵² creano una dimensione alternativa che si distacca dalla realtà quotidiana e permette al bambino di esprimere liberamente tutte le sue emozioni e i suoi conflitti interiori. In questo senso, l'immaginario fiabesco si conferma come un elemento fondamentale dello sviluppo psicologico infantile, consentendo di trasformare paure e tensioni in immagini simboliche che possono essere comprese, elaborate e infine superate, aiutando il bambino a comprendere meglio sé stesso e ciò che lo circonda.¹⁵³

L'analisi di Bruno Bettelheim permette di analizzare la prospettiva infantile e il processo di maturamento a cui conducono le fiabe tramite il loro linguaggio simbolico. All'interno del contesto giapponese, *Momotarō* contiene la struttura tipica trattata da Bettelheim, nella quale un eroe che affronta coraggiosamente le proprie difficoltà e paure riesce a raggiungere la felicità e la stabilità. Questo schema narrativo ricorrente è stato ampiamente impiegato dal racconto sia in ambito folkloristico che propagandistico. Nel primo caso esso viene adottato al fine di insegnare alle generazioni giovani i valori morali classici, rendendo il personaggio di Momotarō un ideale a cui fare riferimento¹⁵⁴ mentre, nel secondo, esso porta a identificare gli *oni* nelle potenze straniere, sensibilizzando la sfera infantile in merito alle dinamiche storico-politiche che si stavano verificando all'epoca e spingendola pertanto a seguire l'esempio del protagonista con l'obiettivo di incentivare a partecipare alla battaglia per combattere l'antagonista malvagio.¹⁵⁵

La concomitanza di questi studi permetterà di comprendere ulteriormente il mutamento del contesto, dei simboli e della funzione che la fiaba *Momotarō* ha sperimentato a partire dal 1890 circa fino alla contemporaneità.

¹⁵⁰ *Ibid.*, p. 22.

¹⁵¹ *Ibid.*, p. 7.

¹⁵² *Ibid.*, p. 64.

¹⁵³ *Ibid.*, p. 68.

¹⁵⁴ BEKÉ, "Iwaya Sazanami's Views...", cit., p. 189.

¹⁵⁵ McNAMARA, "Mary Grace McNamara ...", cit., p. 27.

CAPITOLO II

MOMOTARŌ COME SIMBOLO NAZIONALISTA: STRUMENTO DI PROPAGANDA IN AMBITO LETTERARIO E CINEMATOGRAFICO

2.1 La fiaba originale di Momotarō

Momotarō è una delle fiabe più conosciute in Giappone, sia per la sua popolarità in tutta la nazione che per la capacità di rivolgersi a fasce d'età differenti. Considerata una delle “cinque grandi fiabe tradizionali” del Giappone, è stata rappresentata in diversi ambiti, quali le narrazioni popolari, le poesie, le antologie di testo di lingua giapponese, la letteratura per l'infanzia, i libri illustrati, i *manga*, i film e le opere teatrali. Inoltre, i riferimenti nella quotidianità al racconto sono molteplici, dai giochi per bambini come il めんこ (*menko*) ai nomi di locali come ristoranti e bar. Sebbene le varianti della fiaba dal punto di vista storico e geografico siano numerose,¹⁵⁶ la sua popolarità fu accentuata dalla sua inclusione nei testi della scuola primaria.¹⁵⁷ In aggiunta, nonostante le sue prime fonti risalgano intorno al sedicesimo secolo, il racconto non ebbe infatti una sua versione definitiva fino agli inizi del 1890 circa, anno della sua introduzione nelle antologie di letture in lingua nazionale giapponese, stabilendo così gli elementi decisivi della trama che fino ad allora era rimasta vaghi a causa della sua origine nella tradizione orale.¹⁵⁸

Secondo la versione di Pfoundes, la fiaba *Momotarō* era originariamente ambientata in un villaggio dove viveva una coppia di anziani gentile e onesta; i due nutrivano da sempre il forte desiderio di avere un figlio ma, data la mancanza di soldi, non era loro possibile adottarne uno. La loro grande solitudine li portava spesso a pregare nei templi per chiedere alle divinità di non rimanere soli almeno nei loro ultimi giorni di vita. Un giorno, mentre l'anziana signora puliva i panni in riva al fiume, si imbatté in un'enorme pesca che galleggiava tra le onde, decidendo di portarla con sé a casa per dividerla con il proprio

¹⁵⁶ KAHARA Naoko, “Chiiki imēji no keisei – ‘Momotarō no furusato’ toshite no Okayama” (La formazione di immagini regionali: Okayama, ‘la patria di Momotarō’), *Bunka jinruigaku kenkyū*, 2, 2001, p. 66.
加原奈穂子、『地域イメージの形成——「桃太郎の郷土」としての岡山——』、文化人類学研究、第2巻、2001年、p. 66.

¹⁵⁷ ANTONI, “Momotarō (The Peach Boy)...”, cit., p. 163.

¹⁵⁸ HENRY, “Japanese Children's Literature...”, cit., p. 219.

marito. Nel momento in cui la coppia era intenta a tagliare il frutto, la pesca si aprì improvvisamente, rivelando al suo interno un neonato.¹⁵⁹



Fig. 8. La nascita di Momotarō¹⁶⁰

I due decisero di tenere e crescere il bambino come fosse loro figlio, scegliendo di chiamarlo Momotarō per via delle sue origini bizzarre.¹⁶¹ Una volta diventato grande, Momotarō iniziò a domandarsi come potesse ripagare la gentilezza dei genitori, finché non vide, in un sogno, il suo viaggio verso un'isola, colma di ricchezze e tesori preziosi, conosciuta come 鬼ヶ島 (*Onigashima*, l'isola degli *oni*). In quest'ultima abitavano degli *oni*

¹⁵⁹ C. PFOUNDERS, "Momotaro", *The Folk-Lore Record*, 1, 1878, p. 123.

¹⁶⁰ La nascita di Momotarō, in "Le figure dei libri", <https://www.lefiguredeilibri.com/vintage/momotaro-nato-da-una-pesca-una-antica-fiaba-giapponese>, 01-04-2026.

¹⁶¹ Il nome Momotarō ha origine dalla combinazione di due termini giapponesi: 桃 (*momo*), relativo al frutto "pesca", e 太郎 (*tarō*), utilizzato sia per indicare il "primo figlio" che, al giorno d'oggi, comunemente adottato all'interno di nomi propri per i bambini di genere maschile. Tale interpretazione permette di comprendere chiaramente l'origine del nome del protagonista, direttamente connessa alla sua nascita da una pesca. Cfr. TAKEMOTO Mai, "Bilingual children's codeswitching in storytelling activities in Japanese and English", *Selected Proceedings of the 2008 Second Language Research Forum*, 2010, pp. 235-236.

che lui avrebbe sconfitto e depredato dei loro averi grazie all'aiuto di fidati spiriti animali. Nonostante l'opinione contraria dei genitori, il giovane decise di partire per quest'avventura, con l'obiettivo di donare il bottino dell'isola ai suoi poveri genitori. Durante questo viaggio, si unirono infatti all'avventura un cane, una scimmia e un fagiano, attratti dal profumo dei *kibidango*¹⁶² che il protagonista aveva ricevuto dalla coppia anziana, con l'intento di aiutarlo a realizzare il suo sogno. Inizialmente, Momotarō era dubbioso su come i suoi tre nuovi compagni potessero effettivamente riuscire ad aiutarlo; tuttavia, non appena arrivati alla battaglia, la scimmia si fece aiutare dal cane per riuscire a slegare il nodo della corda che teneva l'unica barca presente, permettendo al giovane ragazzo di imbarcarsi. Ognuno di loro aveva il proprio ruolo: la scimmia vogava con la pagaia; il fagiano sorvolò l'isola alla ricerca di un approdo lontano dagli occhi degli *oni* e, nel mentre, il cane lo seguiva nuotando, trascinando con sé la barca tramite la corda che teneva nella sua bocca.¹⁶³



Fig. 9. L'incontro tra Momotarō e la scimmia¹⁶⁴

¹⁶² Una delle teorie avanzate per spiegare la scelta dei *kibidango* come alimento impiegato da Momotarō nel racconto sostiene che essi fossero considerati come viveri adatti a sostenere le difficoltà della spedizione. Inoltre, i *kibidango* possono rappresentare un riferimento alle condizioni della vita della gente comune, la quale non aveva le possibilità di permettersi un pasto di lusso. Cfr. KAHARA, "Chiiki imēji...", cit., p. 68.

加原、『地域...』、cit., p. 68.

¹⁶³ PFOUNDÉS, "Momotarō", cit., pp. 124–125.

¹⁶⁴ L'incontro tra Momotarō e la scimmia, in "Le figure dei libri", <https://www.lefiguredeilibri.com/vintage/momotaro-nato-da-una-pesca-una-antica-fiaba-giapponese>, 01-04-2026.

Con l'aiuto dei tre alleati, Momotarō riuscì a sconfiggere il re degli *oni* portando a casa con sé tutti i loro tesori.¹⁶⁵



Fig. 10. Lo scontro di Momotarō e dei suoi fedeli animali a *Onigashima*¹⁶⁶

La storia si conclude con la ricerca da parte del fagiano di una possibile futura moglie per il giovane ragazzo nell'intento di aiutarlo a costruire una famiglia ed essere per sempre felici e contenti.¹⁶⁷

Una caratteristica importante di questa versione tramandata nel tempo è l'assenza di una giustificazione appropriata allo sterminio degli *oni* da parte di Momotarō; infatti, questi ultimi venivano soppressi solamente per il loro essere *oni*. La motivazione dietro questo

¹⁶⁵ PFOUNDDES, "Momotaro", cit., p. 125.

¹⁶⁶ Lo scontro di Momotarō e dei suoi fedeli animali a *Onigashima*, in "Le figure dei libri", <https://www.lefiguredeilibri.com/vintage/momotaro-nato-da-una-pesca-una-antica-fiaba-giapponese>, 01-04-2026.

¹⁶⁷ PFOUNDDES, "Momotaro", cit., p. 125.

ragionamento risiede nel fatto che, in origine, queste creature simboleggiavano il male stesso risultando pertanto un pretesto sufficientemente valido alla loro eliminazione.¹⁶⁸ Inoltre, gli insegnamenti morali principalmente trasmessi erano incentrati sulla figura del protagonista, il quale era incaricato di promuovere valori come: l'onestà nei confronti del prossimo, il rispetto dell'altro, l'indipendenza dalla propria famiglia, il senso di responsabilità e la fiducia in sé stessi, qualità da cui la popolazione dovrebbe attingere e prendere esempio.¹⁶⁹

Questo racconto venne divulgato nelle scuole giapponesi a ogni bambino. Tuttavia, nonostante essa appaia apparentemente apolitica e bambinesca, senza una possibile funzione ideologica, l'opera fu utilizzata come strumento dell'ideologia nazionalista e propaganda di guerra, costituendo un immaginario collettivo sociale a partire dalla fine del diciannovesimo secolo con il primo conflitto sino-giapponese (1894–1895), per poi proseguire, fino alla conclusione della seconda guerra mondiale (1939–1945).¹⁷⁰

2.2 Iwaya Sazanami e *Momotarō*, l'importanza della letteratura d'infanzia nella costruzione dell'ideologia nazionalista nelle menti delle generazioni giovani

Intorno al 1890 circa, il desiderio di influenzare le menti delle generazioni più giovani, in particolare modo quelle di genere maschile, divenne un obiettivo comune da parte sia del governo giapponese che delle case editrici commerciali che operavano in quel periodo storico.¹⁷¹

In questo contesto, una delle figure di maggiore rilevanza letteraria fu lo scrittore Iwaya Sazanami (1870–1933), considerato il pioniere della letteratura d'infanzia moderna giapponese e un grande contributore nello sviluppo dei media per bambini.¹⁷² Nato all'inizio del periodo Meiji (1868–1912), in un'era in cui il Giappone puntava a ricostruirsi come uno Stato moderno focalizzato sul concetto di nazione, Iwaya reputava di fondamentale importanza il ruolo dell'educazione infantile, essendo quest'ultima un elemento chiave nella civilizzazione di un paese. Quest'ottica prevedeva la visione della popolazione infantile come “cittadini della nazione del futuro”, avendo il compito di venire istruiti ed educati in funzione

¹⁶⁸ Noriko T. REIDER, *Japanese demon lore: Oni from ancient times to the present*, Logan, Utah State University Press, 2010, p. 109.

¹⁶⁹ UNSRIANA, “Effectiveness of Fairytales...”, cit., p. 446.

¹⁷⁰ ANTONI, “Momotarō (The Peach Boy) ...”, cit., p. 165.

¹⁷¹ Aafke VAN EWIJK, “Premodern warriors as spirited young citizens: Iwaya Sazanami and the semiosphere of Meiji youth literature”, *Japan Forum*, 35, 3, 2023, p. 345.

¹⁷² Owen GRIFFITHS, “Militarizing Japan: Patriotism, Profit, and Children's Print Media, 1894-1925”, *Asia-Pacific Journal*, 12, S13, 2014, p. 107.

del benessere dello Stato.¹⁷³ Tra il 1894 e 1899, lo scrittore compilò una serie composta da due volumi avente come target di lettori i bambini che frequentavano le scuole elementari: il 日本昔噺 (*Nihon mukashibanashi*, *Antiche leggende del Giappone*) e il 日本お伽噺 (*Nihon otogibanashi*, *Fiabe giapponesi*), espressamente richiesti dalla casa editrice Hakubunkan.¹⁷⁴

Secondo lo scrittore, l'educazione improntata al nazionalismo si svolgeva in tre contesti specifici: scolastico, domestico e sociale. In particolare, il tasso di priorità che una società concentrava sullo sviluppo delle generazioni infantili dimostrava quanto essa risultasse civilizzata e, di conseguenza, evoluta; infatti, una mancata attenzione a questo aspetto avrebbe dimostrato l'inferiorità del Giappone rispetto ad altre nazioni civilizzate, venendo pertanto considerati come un paese di selvaggi. In questa prospettiva, le fiabe divennero una componente indispensabile alla civilizzazione dell'intera popolazione, rappresentando il mezzo più adatto nella formazione nazionale del pensiero infantile.¹⁷⁵ In aggiunta, una delle qualità essenziali presenti nei racconti da parte di Iwaya è riconducibile alla forza di volontà; in altre parole, l'ideologia che il Giappone tenesse il compito di consolidare e fortificare questo sentimento nelle menti dei bambini in modo tale da conseguire nel suo intento di diventare uno Stato autentico e sviluppato al pari delle altre potenze mondiali. Tale forza di volontà rappresentava sia il desiderio di conquistare sé stessi, attraverso la pazienza, la perseveranza e la resistenza, che talvolta quello di sottomettere il prossimo, mediante lo spirito d'iniziativa, il coraggio e l'audacia.

Di conseguenza, furono racconti come *Momotarō* che influenzarono maggiormente il cuore e lo spirito dei giovani, stimolando a essere più buoni e intraprendenti, rendendo il Giappone una nazione potente e prospera,¹⁷⁶ influenzando l'immaginario infantile, indottrinando la gente a credere ferventemente nella propria nazione e spingendole a sacrificarsi per il benessere di quest'ultima. In questo quadro, il personaggio di Momotarō e la sua storia diventano così un modello da seguire, ispirando i cittadini a contribuire all'espansione territoriale del Giappone proprio come egli fece con *Onigashima*.¹⁷⁷

2.2.1 Analisi delle componenti militariste e della figura eroica di Momotarō

Le ripetute guerre di espansione che portarono all'ascesa del Giappone come potenza coloniale influenzarono considerevolmente la letteratura d'infanzia del periodo. Dalla prima

¹⁷³ Lisa Maria Sara Anna BEKÉ, "Iwaya Sazanami's Views on Children's Literature and Education as Tools for Nation-Building", p. 178.

¹⁷⁴ VAN EWIJK, "Premodern warriors...", cit., p. 345.

¹⁷⁵ BEKÉ, "Iwaya Sazanami's Views...", cit., pp. 180–181.

¹⁷⁶ *Ibid.*, pp. 183–185.

¹⁷⁷ *Ibid.*, p. 189.

guerra sino-giapponese fino alla fine della seconda guerra mondiale, vari racconti d'avventura destinati al consumo di un pubblico giovanile vennero rielaborati in chiave imperialista. Tra tutte le narrazioni presenti all'epoca, tale lettura della fiaba *Momotarō* dello scrittore Iwaya Sazanami fu la più emblematica, trasformandosi successivamente in una allegoria e propaganda sia nazionalista che, al contempo, imperialista. Nel 1894, in prossimità dell'inizio dei conflitti tra Cina e Giappone che avrebbero condotto successivamente alla prima guerra sino-giapponese (1894–1895), lo scrittore Iwaya Sazanami (1870–1933) pubblicò una variante rielaborata della fiaba tradizionale *Momotarō*. Questa versione finì col riscuotere un enorme successo, non soltanto a seguito delle modifiche effettuate alla trama del racconto e del linguaggio impiegato, caratterizzato da ricorrenti onomatopee e descrizioni dettagliate, ma soprattutto per l'inserimento di chiari riferimenti che rimandano all'autorità imperiale e alla nazione all'interno della narrazione.¹⁷⁸ La fiaba *Momotarō* venne pertanto interpretata in chiave imperialista, normalizzando e legittimando il progetto espansionistico imperiale ambito dalla potenza giapponese.¹⁷⁹ Secondo lo studioso David Henry, i molteplici elementi presenti nella versione pubblicata da Iwaya facenti riferimento all'autorità imperiale e alla nazione, portarono l'intera opera a essere letta come allegoria nazionalista;¹⁸⁰ quest'ultima viene intesa da Margaret Hillenbrand come “l'interpretazione di un testo in relazione a un determinato paese o nazione, in questo caso il Giappone, per cui lo scrittore prova una lealtà etnografica ed emotiva”.¹⁸¹ Tale interpretazione portò il racconto a essere riletto anche secondo una prospettiva nazionalista politica:¹⁸² la trasformazione della figura di Momotarō da eroe folklorista a emblema nazionale e la conseguente identificazione degli *oni*, antagonisti tradizionali del racconto, nei nemici stranieri che il Giappone stava fronteggiando all'epoca, permise allo Stato di impiegare tale personaggio come uno strumento di formazione del cittadino ideale giapponese a cui la popolazione doveva aspirare.¹⁸³ Un episodio particolarmente significativo delle vicende di Momotarō, leggibile in chiave nazionalista, fu rappresentato dalla richiesta

¹⁷⁸ HENRY, “Japanese Children's Literature ...”, cit., pp. 218–219.

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 222.

¹⁸⁰ *Ibid.*, p. 225.

¹⁸¹ Robi WIBOWO, “The Accepted Outsider: A New Interpretation of The Folktale of Momotaro”, *IZUMI*, 10, 2, 2021, p. 295.

¹⁸² Con “nazionalismo politico” si intende il processo secondo il quale una comunità, appartenente a uno stesso Stato, si unifica attraverso la condivisione della medesima storia e dall'adesione alle istituzioni costituzionali. cfr. MEINECKE, *Cosmopolitanism and the National State*, cit., p. 10.

¹⁸³ McNAMARA, “Mary Grace McNamara ...”, cit., p. 27.

che il ragazzo pose a suo padre per ottenere il permesso di partire verso *Onigashima* e combatterli.¹⁸⁴

「お暇と申してもしばしの間、程なく帰って参ります。」

「シテそれは何処へ行く気ぢや？」

「仔細を申さねば御不審は御道理。元来此日本の東北の方、海原遙かに隔てた所に、鬼の住む嶋が御座ります。其鬼心邪にして、我皇神の皇化に従わず、却って此の蘆原の国に仇を為し、たみくさを取り食ひ、宝物を奪い取る、世にも憎くき奴に御座りますれば、私只今より出陣致し、彼奴を一挫に取て抑え、貯へ、置ける宝の数々、残らず奪い取て立ち帰る所存。何とぞ此儀御聞届けを偏へに御願ひ申します。」¹⁸⁵

Momotarō: Il permesso che vi chiedo sarà per un breve periodo di tempo, dopodiché tornerò immediatamente.

Padre: Dove desideri andare?

Momotarō: La tua domanda è pressoché naturale dato che non vi ho riferito i dettagli. Da qualche tempo, a nord-est, e lontano oltre i mari, è presente un'isola dove vivono gli *oni*. Non soltanto tali creature malvagie hanno deciso di non seguire l'autorità imperiale ma sono diventate nemiche della nostra nazione, uccidendo le nostre persone e rubando i loro tesori. Perciò ho preso la decisione di partire per una spedizione con l'obiettivo di sottometterli e riappropriarmi dei beni da loro sottratti. Ti prego di accogliere la mia richiesta.¹⁸⁶

In questo passaggio, Momotarō descrisse gli *oni* come creature malvagie che, oltre a non seguire l'autorità imperiale, a causa dei continui atti di violenza e saccheggi nei confronti del popolo, divennero nemici della nazione stessa. Per tali ragioni, il giovane ritenne necessaria una spedizione punitiva con l'obiettivo finale di sterminarli e riprendersi tutti gli averi rubati. In seguito a tale richiesta, il padre approvò la missione del figlio, affidandogli il compito di “ristabilire la pace di questo impero”, identificabile nel Giappone. In maniera analoga, Henry osserva inoltre come, nel corso dell'intera narrazione, il linguaggio adoperato nella versione di Iwaya si discosta sempre più da quello della fiaba originale, caratterizzato da numerosi termini con riferimenti militaristi. Questo cambiamento è reso visibile dall'impiego di termini specifici quali 兵糧 (*hyōrō*, scorte militari) in sostituzione dell'originale 糧 (*kate*, provviste), oltre che all'utilizzo di espressioni come 征伐 (*seibatsu*, spedizione) per indicare il viaggio che compie Momotarō, e 凱旋 (*gaisen*, ritorno vittorioso) per descriverne il rientro verso casa. In particolare, l'utilizzo di queste ultime espressioni, frequentemente adottate durante il conflitto tra Cina e Giappone, rese ancora più evidente la stretta correlazione tra la rielaborazione della fiaba di Iwaya e gli avvenimenti che ebbero

¹⁸⁴ HENRY, “Japanese Children's Literature ...”, cit., pp. 219–222.

¹⁸⁵ David HENRY, *Momotarō, or the Peach Boy: Japan's Best-loved Folktale as National Allegory*, tesi di dottorato, Michigan, University of Michigan, 2009, p. 75.

¹⁸⁶ Traduzione mia.

luogo durante la guerra sino-giapponese: la “spedizione” venne associata alle manovre militari messe in atto dal Giappone contro la Cina mentre il “ritorno vittorioso” rafforzò nell’immaginario sociale l’idea di un’imminente vittoria dell’esercito nipponico contro le forze straniere. Questo immaginario venne ulteriormente consolidato dal fatto che la guerra sino-giapponese fu la prima guerra mediatizzata dove gran parte della popolazione, inclusi i bambini, seguiva dettagliatamente lo svolgersi delle vicende conflittuali, presentandosi talvolta come una forma di intrattenimento per i giovani. In questo contesto, la fiaba *Momotarō* venne strumentalizzata al fine di naturalizzare l’ideologia dell’espansione imperialista attraverso tre espedienti narrativi comunemente presenti all’interno dei racconti dell’epoca: la casa dell’eroe veniva attaccata per prima, gli eventi si svolgevano solitamente nel 南洋 (*nan’yō*, Pacifico meridionale) e la vittoria si conseguiva grazie alla virtù morale strettamente legata all’istituzione imperiale.¹⁸⁷

Il primo di questi elementi riguardava le ragioni dietro il viaggio dell’eroe verso *Onigashima* e il conseguente sterminio dei suoi abitanti. Nelle versioni orali tradizionali della fiaba, il massacro di queste creature era in origine motivato dalla loro natura intrinsecamente malvagia; tuttavia, nel corso del periodo Meiji (1868–1912), sempre più educatori iniziarono a voler attribuire delle ragioni morali contemporanee alle azioni di Momotarō per giustificare lo sterminio degli *oni*. In particolare, nella raccolta 日本昔噺 (*Nihon mukashibanashi*, *Antiche leggende del Giappone*, 1894–1896) di Iwaya, l’attacco nei confronti degli *oni* venne legittimato a causa non soltanto della loro cattiveria bensì dal rifiuto di seguire e adeguarsi alle leggi imperiali giapponesi, appropriandosi con la violenza dei beni della popolazione innocente. Di conseguenza, Momotarō diventò simbolo dello spirito imperiale giapponese, un eroe idealizzato che agiva seguendo una morale strettamente legata ai valori dell’epoca, diventando in seguito un autentico strumento di propaganda nazionalista.¹⁸⁸

A seguire, il secondo espediente narrativo si focalizzava sull’ambientazione del racconto, le cui vicende si svolgevano principalmente nel Pacifico meridionale (*nan’yō*). Questo elemento risultava tuttavia essere in contrasto con la realtà storica degli avvenimenti; di fatto, l’espansione imperialista del Giappone coinvolse principalmente il continente asiatico. Inizialmente, nelle varie versioni orali della fiaba *Momotarō* del periodo Edo (1603–1868), le vicende dell’eroe, quale il suo viaggio per combattere gli *oni*, erano frequentemente ambientate in zone montuose piuttosto che oltremare, essendo ai tempi il concetto di oceano interpretato come una vasta distesa senza alcuna isola visibile in

¹⁸⁷ HENRY, “Japanese Children's Literature ...”, cit., pp. 219–222.

¹⁸⁸ REIDER, *Japanese demon lore...*, cit., pp. 109–110.

prossimità. Tuttavia, dal 1890 circa, la visione dell'ambientazione al di là del mare in qualità di un generico riferimento geografico del periodo Edo venne associata all'atto di avventurarsi verso terre straniere e, di conseguenza, al Pacifico meridionale. Questo cambiamento era strettamente legato ai conflitti tra Cina e Giappone che stavano avendo luogo durante l'arco di tempo in cui Iwaya stava scrivendo la sua versione di *Momotarō*.¹⁸⁹ L'importanza attribuita al Pacifico meridionale ha difatti origine intorno al diciannovesimo secolo quando gli scrittori politici giapponesi dell'epoca cominciarono a esprimere il loro fervente desiderio di espandere territorialmente la propria nazione oltre il confine meridionale.¹⁹⁰ In questo contesto, lo storico Shimizu Hajime afferma che “[...] un’incessante proliferazione di pubblicazioni, stereotipi e slogan in quel periodo condusse all’emergere di una vera e propria “febbre del Pacifico meridionale”, ossia di una inequivocabile disposizione, culturale e politica, all’espansione verso sud”.¹⁹¹ Fu proprio la diffusione di questi media ad accompagnare la politica di espansione imperiale del Giappone in direzione del Pacifico meridionale; infatti, a seguito dell’occupazione delle isole della Micronesia, successivamente alla prima guerra mondiale, le imprese nipponiche approfittarono delle perturbazioni causate dagli scambi commerciali relativi alla guerra per ampliare ulteriormente i loro legami mercantili e investimenti economici in tutto il sud-est asiatico. In questa prospettiva, il ricorso a fiabe popolari, in maniera analoga all’impiego della mitologia imperiale al fine di legittimare il governo Meiji, favorì così lo sviluppo di una consapevolezza all’interno delle generazioni giovani in merito all’espansione imperiale. La maggior parte delle versioni della fiaba *Momotarō* rilasciate nel periodo successivo al 1890 circa iniziarono a collocare pertanto la posizione geografica reale di *Onigashima* nell’attuale Pacifico meridionale, dipingendo il protagonista *Momotarō* come un avventuriero imperiale.¹⁹²

Infine, l’ultimo espediente narrativo era connesso al mezzo con cui l’eroe otteneva la vittoria, conseguita esclusivamente attraverso la morale fondata sul legame dell’eroe con l’imperatore e sulla sua identificazione come soggetto imperiale giapponese. Quest’ultimo era dimostrato dalla dichiarazione di *Momotarō* antecedente alla sua partenza per combattere gli *oni* nella quale affermò che avrebbe combattuto non per il bene del villaggio bensì per quello dell’impero.¹⁹³

¹⁸⁹ HENRY, “Japanese Children's Literature...”, cit., pp. 222–223.

¹⁹⁰ Robert TIERNEY, et al., “Folklore, propaganda, and parody: the adventures of *Momotarō* in the South Seas”, *Proceedings of the Association for Japanese Literary Studies*, 8, 2007, p. 489.

¹⁹¹ SHIMIZU Hajime, “NANSHIN-RON: ITS TURNING POINT IN WORLD WAR I”, *The developing economies*, 25, 4, 1987, p. 388.

¹⁹² TIERNEY, “Folklore, propaganda, and parody...”, cit., pp. 489–491.

¹⁹³ HENRY, “Japanese Children's Literature...”, cit., pp. 222–223.

Le differenze emerse da tale confronto possono essere riassunte all'interno della seguente tabella comparativa, sintetizzando i principali elementi distintivi presenti nella fiaba tradizionale *Momotarō* e nella rielaborazione effettuata da Iwaya Sazanami, i quali permisero la sua lettura in chiave sia nazionalista che imperialista:

Comparazione tra la fiaba tradizionale <i>Momotarō</i> e <i>Momotarō</i> di Iwaya Sazanami		
	Fiaba tradizionale <i>Momotarō</i>	<i>Momotarō</i> di Iwaya Sazanami
La figura di Momotarō	Eroe folkloristico	Eroe nazionale
Ruolo degli <i>oni</i>	Creature dalla natura intrinsecamente malvagia	Rappresentazione dei nemici stranieri che il Giappone stava fronteggiando all'epoca
Significato del viaggio	Liberare la comunità dalla minaccia costituita dagli <i>oni</i>	Ristabilire la pace dell'impero a causa del rifiuto degli <i>oni</i> di seguire e adeguarsi alle leggi imperiali giapponesi
Ambientazione	Zone montuose e <i>Onigashima</i>	南洋 (<i>nan'yō</i> , Pacifico meridionale)
Mezzo attraverso cui Momotarō ottiene la vittoria	Giustizia morale, coraggio e lavoro di squadra	Legame tra Momotarō e l'imperatore e sulla sua identificazione come soggetto imperiale giapponese
Messaggio morale	Promuovere valori quali l'onestà nei confronti del prossimo, il rispetto dell'altro, l'indipendenza dalla propria famiglia, il senso di responsabilità e la fiducia in sé stessi	Promuovere valori quali il patriottismo, il coraggio, la lealtà nei confronti dell'imperatore, lo spirito di sacrificio per il bene della nazione, l'orgoglio di appartenere alla comunità giapponese
Particolarità linguistiche	糧 (<i>kate</i> , provviste)	兵糧 (<i>hyōrō</i> , scorte militari) 征伐 (<i>seibatsu</i> , spedizione) 凱旋 (<i>gaisen</i> , ritorno vittorioso)
Funzione politica	Racconto folkloristico tradizionale	Propaganda nazionalista e imperialista

Attraverso questi elementi narrativi, la letteratura d'infanzia contribuì alla costruzione di un'educazione politica celata, instillando nel pubblico infantile ideologie definite incentrate sulla natura fondamentale dell'impero giapponese. A partire dalla guerra sino-giapponese, la fiaba *Momotarō* e le allegorie politiche presenti al suo interno sono diventate oggetto di studio, rendendo successivamente, nel 1920 circa, questa interpretazione sinonimo ufficiale di nazionalismo e militarismo giapponese.¹⁹⁴

2.3 La trasformazione della figura di Momotarō nei film d'animazione della seconda guerra mondiale

La presa di coscienza dell'ufficiale della stampa militare, Tadao Yoneyama, sul potere propagandistico nazionalista dei film d'animazione gli permise di accrescere il fascino della Mobilitazione nazionale, istituzionalizzata nel 1937, e della Sfera di co-prosperità della Grande Asia orientale, permettendone una diffusione più agevolata tra le menti della popolazione asiatica, in particolar modo con un aumento dell'interesse da parte delle forze armate e dei critici cinematografici. In questo modo, i film d'animazione divennero uno dei principali media per promulgare valori nazionali, assumendo maggiore rilevanza a confronto della cinematografia classica.¹⁹⁵

Fu proprio in quel periodo che l'immaginario sociale di Castoriadis già diffuso di Momotarō assunse un nuovo significato, dando luce a ciò che lo storico John Dower (1938–) definisce come il “paradigma Momotarō”, portando l'eroe ad apparire non solo nei libri di testo, bensì anche nelle riviste, nei cartoni animati e, in particolar modo, nei molto diffusi film d'animazione del periodo, volti a persone appartenenti a tutte le fasce d'età. Secondo Dower, tra il 1941 e il 1945, la figura di Momotarō diventò un modello ideale per tutti i giovani giapponesi: forte, ottimista e con una spiccata vocazione alla giustizia che lo portò a fronteggiare le potenze nemiche. In questo contesto, la visione dell'eroe prese la forma di un 現人神 (*arahitogami*), una divinità sotto forma di essere umano, diventando simbolo del Giappone stesso e della sua popolazione; al contempo, la sua vittoria contro gli *oni* malvagi venne associata alle vicende storiche che si stavano verificando nel corso della seconda guerra mondiale, trasformandosi in una parabola della conquista dei giapponesi sugli *oni* anglo-americani.

¹⁹⁴ WIBOWO, “The Accepted Outsider...”, cit., pp. 295–296.

¹⁹⁵ YUKIMURA Mayumi, “How was Anime Institutionalized?”, *Kansei gakuin daigaku shakai gakubu kiyō*, 116, 2013, p. 72.

2.3.1 L'origine della cinematografia propagandistica per l'infanzia con *Sora no Momotarō* e *Umi no Momotarō*

Una delle prime forme d'utilizzo dei film d'animazione a scopo propagandistico della fiaba *Momotarō* fu il film breve 空の桃太郎 (*Sora no Momotarō*, *Momotarō nel cielo*),¹⁹⁶ rilasciato nel 1931¹⁹⁷ dove venne rappresentato l'eroe, visto come divinità sotto forma di essere umano, che con i suoi tre fidati animali difendeva il Polo Sud e i suoi abitanti, i pinguini, dall'assalto di un'aquila malvagia.¹⁹⁸

La pellicola comincia ritraendo una riunione strategica tra Momotarō e un pinguino, rappresentante della popolazione del Polo Sud; quest'ultimo, dopo aver esposto le difficoltà che il popolo delle aquile sta arrecando al suo territorio, si rivolge a Momotarō con l'obiettivo di chiedere soccorso e sostegno di fronte a tale pericolo. Di fronte a tale richiesta, il comandante decide di contribuire alla causa del pinguino, aiutandolo a cacciare le aquile malvagie e ristabilendo così la pace del Polo Sud, tuttavia, egli sollecita al pinguino la necessità di stabilire due punti di rifornimento carburante per il proprio aereo, essendo la distanza da coprire durante il viaggio in aereo di circa 10.000 km. Di conseguenza, cominciano i preparativi per la lotta; durante il loro allestimento, il fagiano e la scimmia, intenti a sistemare l'aeroplano di Momotarō, ricordano i tempi passati della loro campagna vittoriosa contro *Onigashima*, incentivandosi a trionfare anche in questa guerra. Successivamente all'ottenimento della protezione divina da parte dei genitori, il giovane comandante Momotarō solca i cieli a bordo del suo aereo, accompagnato dai suoi tre fedeli compagni animali.¹⁹⁹

¹⁹⁶ John DOWER, *W. War without Mercy : Race and Power in the Pacific War*, New York, Pantheon Books, 1986, p. 253.

¹⁹⁷ NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 62.

¹⁹⁸ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 253.

¹⁹⁹ MURATA Yasuji, 空の桃太郎 (*Sora no Momotarō*, *Momotarō nel cielo*), Yokohama Cinema Shōkai, 1931.



Fig. 11. Il comandante Momotarō pilota un aereo accompagnato dai suoi fidati animali in *Sora no Momotarō*²⁰⁰

In seguito al ritiro dei rifornimenti di carburante, il gruppo giunge al Polo Sud, dando inizio così al combattimento contro l'aquila nemica. Dopo una serie di scontri, Momotarō dà l'ordine al fagiano, al cane e alla scimmia di catturare il nemico ancora in vita, i quali acciuffano l'animale e ristabiliscono, di conseguenza, la pace. Nella scena conclusiva del cortometraggio, la popolazione del Polo Sud acclama Momotarō nel mentre che pilota il suo aereo verso la sua patria sfoggiando, legati da una corda, sia la bandiera del Giappone con sopra scritto "Giappone N.1" che il corpo dell'aquila malvagia priva di sensi.²⁰¹

L'anno successivo alla pubblicazione di *Sora no Momotarō*, il direttore Murata Yasuji (1896–1966), si dedicò alla realizzazione di un nuovo cortometraggio incentrato sulla figura dell'eroe nazionale intitolato 海の桃太郎 (*Umi no Momotarō*, *Momotarō nel mare*, 1932).²⁰² In questa produzione, Momotarō assume il ruolo di difensore della popolazione marina, incaricato dal comitato del Palazzo del Drago di salvare la popolazione del mondo sottomarino da uno squalo aggressivo. Il protagonista si avvia in questa missione salvifica a bordo del suo sottomarino accompagnato dal cane e dalla scimmia; durante il viaggio, gli eroi ottengono informazioni rilevanti riguardanti la posizione del nemico dalle creature dei mari.

²⁰⁰ Il comandante Momotarō pilota un aereo accompagnato dai suoi fidati animali in *Sora no Momotarō*, in "Dr. Grob's Animation Review", <https://drgrobsanimationreview.com/2016/07/29/momotaros-sky-adventure/momotaros-sky-adventure-chuzo-aoi/>, 17-04-2026.

²⁰¹ MURATA, 空の桃太郎..., cit., 1931.

²⁰² NOVELLI, *Animerama...*, cit., pp. 61–62.

La battaglia comincia con una carica consecutiva di siluri da parte di Momotarō e i suoi compagni; tuttavia, lo squalo riesce a metterli in difficoltà obbligandoli a dover abbandonare il proprio sottomarino e costringendoli così in una battaglia corpo a corpo. Momotarō trafigge dunque con la sua spada il corpo del nemico, riportando la pace nel mondo marino. Nella scena conclusiva viene annunciata alla popolazione la vittoria del gruppo, i quali vengono infine premiati con una medaglia d'onore.²⁰³

L'immaginario proposto da queste prime rappresentazioni cinematografiche della fiaba si caratterizza per la vasta presenza di elementi simbolici e riferimenti al racconto originale: l'eroe Momotarō assume il ruolo di comandante militare, configurandosi come emblema del Giappone stesso, a cui viene fatta la richiesta di prestare soccorso alla popolazione sia del Polo Sud che quella marina, verosimilmente riconducibile agli abitanti delle colonie dell'epoca. Alla luce delle teorie di Durand e Lévi-Strauss, la struttura del racconto è basata sulla contrapposizione degli elementi presenti,²⁰⁴ manifestandosi nell'opposizione tra il bene e il male attraverso la missione del protagonista e il conseguente scontro contro l'aquila malvagia o lo squalo, identificabile nelle vesti di un possibile nemico simbolico straniero.

Inoltre, nonostante la mancata presenza degli *oni* in qualità di antagonisti dell'eroe, i rimandi alla versione originale del racconto sono molteplici quali la presenza di personaggi come i genitori di Momotarō e i tre alleati animali e del dialogo tra il fagiano e la scimmia in cui vengono rivangati i tempi della loro campagna militare contro *Onigashima* in *Sora no Momotarō*. Quest'ultimo elemento evidenzia come la narrativa mantenga comunque un senso di continuità con la fiaba iniziale presentando la medesima struttura; infatti, secondo l'opera *Antropologia strutturale* di Lévi-Strauss, i racconti tradizionali vengono soggetti a processi di trasformazione e di rielaborazione con il passare del tempo senza intaccare la struttura base del racconto stesso.²⁰⁵ Nel caso di *Momotarō*, tale riflessione si manifesta nella missione salvifica del protagonista, incaricato di combattere e sconfiggere l'antagonista malefico per riportare la pace.

Il successo delle pellicole cinematografiche animate in questa fase storica si rivelò particolarmente efficace nel plasmare l'immaginario sociale delle generazioni giovani rispetto ad altri media esistenti, attraverso la rappresentazione di protagonisti e personaggi conosciuti e apprezzati provenienti da *manga* o fiabe che, in virtù della loro innocenza, incarnavano una

²⁰³ MURATA Yasuji, 海の桃太郎 (*Umi no Momotarō, Momotarō nel mare*), Yokohama Cinema Shōkai, 1932.

²⁰⁴ DURAND, *Le strutture antropologiche...*, cit., p. 423.

²⁰⁵ LÉVI-STRAUSS, *Antropologia strutturale*, cit., p. 193.

promessa per il futuro della nazione.²⁰⁶ In questo modo, la figura di Momotarō diventò la base della costruzione dell'identità sociale elaborata da Castoriadis, simboleggiando il modello di riferimento delle norme comportamentali da cui l'intera popolazione doveva prendere esempio con l'obiettivo di avvicinarsi all'ideale del perfetto cittadino, il quale non soltanto doveva esibire virtù eroiche quali la giustizia e il coraggio²⁰⁷ bensì doveva essere animato dal desiderio di partecipare alle battaglie che si stavano verificando a costo anche di offrire la propria vita per il bene della nazione.²⁰⁸

2.3.2 Momotarō no Umiwashi, l'eroe nazionalista contro le potenze straniere

A seguire, nel campo delle pubblicazioni editoriali, nell'edizione di Febbraio 1942 della rivista per adulti *Manga* venne raffigurata l'immagine di Momotarō affiancato dai suoi tre animali nell'intento di scacciare i demoni, identificabili in Roosevelt e Churchill; in questa rappresentazione, l'eroe aveva inciso nel bavaio la scritta 世界一 (*Sekai ichi*, Primo nel mondo) mentre il cane sollevava un cartello che proclamava la fondazione della Sfera di co-prosperità della Grande Asia orientale.²⁰⁹ Tale raffigurazione si configura come emblema di una delle forme di simbolismo attribuita alla fiaba, nella quale il Giappone si accinge a scacciare il suprematismo bianco al fine di stabilire la propria egemonia.²¹⁰

²⁰⁶ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 70.

²⁰⁷ McNAMARA, "Mary Grace McNamara ...", cit., p. 27.

²⁰⁸ BEKÉ, "Iwaya Sazanami's Views...", cit., p. 189.

²⁰⁹ La dottrina della Sfera di co-prosperità della Grande Asia orientale costituiva una forma di speranza per quella parte di popolazione giapponese che non aveva chiare le dinamiche e gli obiettivi della guerra sino-giapponese. Essa rappresentava uno slogan contro le varie potenze, tra cui quella cinese, convincendo la gente che in futuro avrebbero potuto trarne dei vantaggi. Cfr. Andrew J. GRAJDANZEV, "Japan's Co-Prosperity Sphere", *Pacific Affairs*, 16, 3, 1943, p. 311.

²¹⁰ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 253.



Fig. 12. Raffigurazione in chiave nazionalista dell'eroe Momotarō, affiancato dal cane, dal fagiano e dalla scimmia, mentre sottomette al suo potere gli *oni* malvagi provenienti da una terra lontana. Lo stendardo innalzato dal cane proclama lo “stabilimento della Sfera di co-prosperità della Grande Asia orientale” mentre il bavaio del protagonista afferma la sua posizione come “primo in tutto il mondo”²¹¹

Successivamente, verso la fine del 1942, la compagnia cinematografica *Geijutsu* rilasciò 桃太郎の海鷲 (*Momotarō no Umiwashi*, *Le aquile dei mari di Momotarō*), un film della durata di trenta minuti,²¹² volto a giustificare il bombardamento su Pearl Harbor del 1941. Questo film venne pubblicizzato per la prima volta all'interno della rivista *Eiga jumpo* nel 1943 con la sponsorizzazione del Ministero della Marina Militare e consigliato attivamente dal Ministero dell'Istruzione, riscuotendo un gran successo nei teatri guadagnando più di 650.000 yen a settimana.²¹³ Tale seguito, conseguito specialmente nel

²¹¹ Raffigurazione in chiave nazionalista dell'eroe Momotarō, affiancato dal cane, dal fagiano e dalla scimmia, mentre sottomette al suo potere gli *oni* malvagi provenienti da una terra lontana. Lo stendardo innalzato dal cane proclama lo “stabilimento della Sfera di co-prosperità della Grande Asia orientale” mentre il bavaio del protagonista afferma la sua posizione come “primo in tutto il mondo”, in DOWER, *W. War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*, cit., p. 198, 17–04–2026.

²¹² DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 253.

²¹³ YUKIMURA, “How was Anime...”, cit., p. 72.

pubblico giovanile, portò alla richiesta di una seconda pellicola dedicata all'eroe al regista²¹⁴ che si concretizzerà nella realizzazione di *Momotarō: umi no shinpei* nel 1945.

In questo contesto, il direttore Seo Mitsuyo (1911–2010) strutturò la narrativa del cortometraggio in maniera convenzionale a quella adottata dalle fiabe occidentali, concentrandosi sulla missione del protagonista, che si conclude con la sua riuscita e l'ottenimento di un premio finale, e rendendo uno dei racconti più popolari giapponesi quale *Momotarō*, di conseguenza, un mezzo di propaganda anti-occidentale.²¹⁵

La storia narra le avventure di Momotarō che, con i suoi aiutanti, venne rappresentato mentre pilotava degli aerei muniti di mitragliatrici per attaccare *Onigashima*, identificabile geograficamente con le Hawaii.²¹⁶ In questo contesto, le forze americane vennero ritratte sotto sembianze simili al personaggio di Bruto proveniente da Braccio di Ferro, figura di rilievo nell'ambito della fumettistica americana.²¹⁷ Difatti, nell'arco del 1930 circa il Giappone venne pervaso da un'ondata di media animati americani, portando così personaggi iconici quali Topolino, Braccio di Ferro, Il gatto Felix e Betty Boop nel contesto cinematografico nipponico, riscuotendo un'enorme fama nei cuori dell'intero pubblico nazionale; tuttavia, tra il 1938 e il 1941, l'importazione di pellicole americane cominciò a essere inizialmente limitato e, in seguito, interrotto con l'arrivo della guerra del Pacifico.²¹⁸ Tuttavia, nonostante nella locandina del film *Momotarō no Umiwashi* venissero raffigurati i personaggi di Betty Boop, Braccio di Ferro, Franklin Roosevelt e Bruto in acqua, solamente quest'ultimo apparve effettivamente nella pellicola.²¹⁹

²¹⁴ NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

²¹⁵ Susan NAPIER, "Not Always Happily Ever After: Japanese Fairy Tales in Cinema and Animation", In Jack Zipes, Pauline Greenhill e Kendra Magnus-Johnson (a cura di), *Fairy-Tale Films Beyond Disney*, New York e Oxon, Routledge, 2015, p. 169.

²¹⁶ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 253.

²¹⁷ Richard J. LESKOSKY, "Shapeshifting in anime: Form and meaning", *A companion to Japanese cinema*, 2022, p. 255.

²¹⁸ Richard M. DAVIS, "Imaginary conquests: Folktales, film, and the Japanese empire in Asia", *Ex-Position*, 42, 2019, p. 17.

²¹⁹ NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 75.



Fig. 13. Locandina della pellicola *Momotarō no Umiwashi*²²⁰

Il cortometraggio si apre con una didascalia del Ministro Navale in onore dei giovani cittadini che hanno preso parte alla guerra della grande Asia Orientale,²²¹ sottolineando fin dall'inizio la funzione propagandistica del filmato, sponsorizzato dallo stesso Ministero della Marina Militare. L'ambientazione iniziale si colloca principalmente all'interno di una nave militare dove un gruppo di soldati dalle sembianze animali, principalmente conigli, scimmie, fagiani e cani, vengono mostrati nell'intento di prepararsi in vista dell'imminente conflitto che si sarebbe a breve svolto.

A seguito del richiamo da parte del comandante Momotarō, tutte le truppe accorrono per radunarsi al suo cospetto. In questo contesto, i riferimenti nazionalisti presenti in questa

²²⁰ Locandina della pellicola *Momotarō no Umiwashi*, in "IMDB", https://www.imdb.com/title/tt0420783/mediaviewer/rm2451788801/?ref=tt_ph_3, 05-05-2026.

²²¹ La guerra della grande Asia Orientale fa riferimento alla guerra dei cent'anni dell'Asia Orientale durata complessivamente un secolo a partire dal 1848 circa, venti anni prima della restaurazione Meiji, conclusasi il 15 agosto del 1945, con la sconfitta del Giappone. L'obiettivo finale di questa guerra era resistere all'oppressione occidentale provocata a seguito delle guerre tra l'Inghilterra e il feudo di Satsuma e gli scontri tra il feudo di Chōshū contro truppe americane, francesi, inglesi e olandesi. Questa situazione condusse il Giappone a combattere numerose battaglie, terminando tuttavia nella sua sconfitta durante la seconda guerra mondiale. Cfr. LANNA Noemi, "Note Sulla «Apologia Della Guerra Della Grande Asia Orientale» Di Hayashi Fusao", *Il Giappone*, 45, 2005, pp. 114-115.

fase introduttiva della pellicola sono ben evidenti: i soldati vengono rappresentati indossando all'unisono una fascia sulle proprie teste con sopra rappresentato il simbolo della propria nazione, ovvero il Giappone, mentre sullo sfondo è possibile denotare una bandiera con la scritta “Giappone N.1” accompagnata dall'immagine di una pesca, chiaro riferimento al protagonista. In questa prospettiva, la figura di Momotarō, sotto le vesti di comandante militare, diventa centrale all'attuazione di una strategia di guerra efficace con l'obiettivo di affrontare gli *oni* malvagi; il protagonista elabora così un piano focalizzato sulla combinazione di operazioni d'attacco via mare e via aria per conquistare l'isola nemica. Prima di partire, Momotarō incoraggia le sue truppe, sottolineando il loro impegno durante gli addestramenti al fine di raggiungere questo obiettivo e ritornando dunque verso la patria vittoriosi.²²²



Fig. 14. Il comandante Momotarō in *Momotarō no Umiwashi*²²³

²²² MITSUYO Seo, 桃太郎の海鷲 (*Momotarō no Umiwashi*, *Le aquile dei mari di Momotarō*), Geijutsu Eigasha, 1943.

²²³ Il comandante Momotarō in *Momotarō no Umiwashi*, in “food and foodies in japan”, <https://foodandfoodiesinjapan.wordpress.com/2013/11/15/momotaros-game-of-war/>, 30-04-2026.

Successivamente alle istruzioni impartite dal comandante, il cane, la scimmia e il fagiano, figure chiavi all'interno della narrativa della fiaba *Momotarō*, cominciano a prepararsi alla guerra imminente: la scimmia si concentra nello studio delle mappe territoriali, il cane si attrezza con armi da fuoco indossando la fascia con il simbolo del Sol Levante, e il fagiano affila la propria *katana*. I soldati si imbarcano infine sugli aerei da combattimento, venendo congedati dai conigli. Un altro richiamo alla storia originale è rappresentato dal sacchetto di *kibidango* che la scimmia porta con sé come scorte alimentari, assumendo una funzione motivazionale ed energizzante.

In seguito al termine delle preparazioni in vista della guerra, il cane, il fagiano e la scimmia partono a bordo dei loro aerei, sotto ordine diretto del comandante Momotarō. Durante il viaggio, essi si imbattono in un cucciolo di aquila smarrito che cercano di consolare regalandogli un giocattolo preso dalla borsa dei *kibidango*. La scimmia lo aiuta a tornare dal proprio genitore, il quale esprime gratitudine per il gesto gentile.

Giunti su *Onigashima*, le truppe si assemblano in posizione da battaglia, pronti a combattere la guerra imminente; in questo contesto, i *kibidango* svolgono un ruolo fondamentale, rinvigorendo lo spirito e ricaricando di energie il cane e la scimmia. L'isola nemica viene rappresentata con elementi tropicali, quali ad esempio le palme²²⁴ e la melodia hawaiana di sottofondo,²²⁵ circondata da navi militari e contrassegnata dalla presenza della bandiera statunitense; queste caratteristiche permettono ulteriormente di associare l'ambientazione fittizia mostrata nella pellicola a quella realistica riconducibile nella realtà al porto di Pearl Harbor e alle Hawaii. Parallelamente all'attacco degli aerei giapponesi contro l'isola nemica attraverso bombe e razzi sottomarini, la controparte antagonista americana viene rappresentata sotto sembianze umane tuttavia con caratteristiche simili a quelle degli *oni*, quali il loro corno, nel tentativo invano di difendersi dalle forze nipponiche e fuggire. L'attacco prosegue con un'ulteriore offensiva aerea, culminando nella distruzione delle ultime unità navali presenti; al contempo, le truppe scimmie atterrano sull'isola, si infiltrano nella base nemica e sabotano le infrastrutture nemiche, incendiando tutti gli aerei in possesso degli *oni*. Nonostante il tentativo di resistenza, le forze antagoniste finiscono per issare la bandiera bianca, formalizzando la resa di fronte all'esercito giapponese.

I soldati fanno quindi ritorno alla nave militare giapponese, dove vengono accolti dal comandante Momotarō e dai conigli in un clima celebrativo; la vittoria viene celebrata dalle truppe con canti, danze e festeggiamenti. In quest'atmosfera allegra e contenta, il cane, la

²²⁴ MITSUYO, 桃太郎の海鷲..., cit., 1943.

²²⁵ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 75.

scimmia e il fagiano, raccontano appassionatamente le vicende avvenute in battaglia; infatti, durante il viaggio di ritorno dei tre, il loro aereo, danneggiato durante lo scontro, precipita in mare. Tuttavia, gli animali fidati vengono salvati dall'aquila precedentemente aiutata, concludendo con un messaggio morale gli avvenimenti accaduti.

La pellicola si conclude con il discorso del comandante Momotarō rivolto alle truppe, in cui viene proclamata la vittoria contro *Onigashima* e viene lodato il coraggio dei soldati giapponesi, consolidando il messaggio ideologico e propagandistico dell'opera.²²⁶

In questo cortometraggio, la figura di Momotarō viene rappresentata in qualità di comandante militare affiancato dai suoi tre vassalli alleati, ovvero il cane, il fagiano e la scimmia, ripresi fedelmente dall'opera originale. In aggiunta, il protagonista è l'unico personaggio raffigurato sotto sembianza puramente umana:²²⁷ egli appare come un essere divino, la cui figura viene costantemente presentata in un angolo prospettico dal basso verso l'alto.²²⁸ In comparazione le forze americane vengono ritratte come essere umani dall'aspetto fisico simile ai personaggi celebri americani di Braccio di Ferro e Bruto²²⁹ ma con un corno presente in testa, associabile al loro essere *oni*.²³⁰

Tale contrapposizione non soltanto rispecchia l'immaginario simbolico di Durand e Lévi-Strauss ma anche quello di Bettelheim. Da un lato, Durand e Lévi-Strauss dimostrano come le tematiche trattate all'interno di questa pellicola, incentrate sul confronto tra bene-male e giustizia-ingiustizia, attraverso la lotta tra Momotarō e gli *oni* si configurino in quanto opposizioni strutturali agli antipodi tra loro, sottolineando il modo in cui la società e i suoi componenti²³¹ esprimono e organizzano le proprie strutture²³² mediante questi sistemi simbolici. Dall'altro invece, l'analisi di Bettelheim permette di comprendere la maniera in cui *Momotarō no Umiwashi* conduca la sfera infantile a sviluppare sia dei sentimenti di timore nei confronti degli *oni* malvagi, facendoli facilmente identificare con le potenze americane, sia il desiderio ardente di poter prendere parte in prima persona dei conflitti che si stavano svolgendo all'epoca, immedesimandosi nel ruolo del giovane eroe.²³³

Tuttavia, il filmato si concentra principalmente sui soldati animali che partecipano attivamente alla guerra piuttosto di focalizzarsi sul personaggio di Momotarō,²³⁴ essi sono

²²⁶ MITSUYO, 桃太郎の海鷲..., cit., 1943.

²²⁷ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., pp.18-19.

²²⁸ NOVELLI, *Animerama*..., cit., p. 75.

²²⁹ LESKOSKY, "Shapeshifting in anime...", cit., p. 255.

²³⁰ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., p. 19.

²³¹ LÉVI-STRAUSS, *Antropologia strutturale*, cit., p. 76.

²³² *Ibid.*, p. 20.

²³³ McNAMARA, "Mary Grace McNamara ...", cit., p. 27.

²³⁴ NAPIER, "Not Always Happily Ever After...", cit., p. 169.

presentati sotto forma semi-antropomorfizzata, aventi aspetto animale ma con caratteristiche e atteggiamenti puramente umani,²³⁵ incaricati di pilotare aerei e di occuparsi delle leve di bombardamento. La rappresentazione animata di queste scene contribuisce a dare origine a un dualismo composto dalla presenza di elementi teneri e innocenti, quali gli animali, in concomitanza con scene colme di riferimenti bellici e violenti. Questa scelta stilistica è stata adottata per rendere il film adatto alla visione per un pubblico infantile e indurre i giovani a comprendere l'importanza del combattere per la propria patria, mostrando un Giappone benevolo nei confronti delle popolazioni sud asiatiche.²³⁶

Per quanto riguarda l'ambientazione, il cortometraggio è collocato esplicitamente a Pearl Harbor, nell'intento di rappresentare l'attacco a sorpresa da parte delle truppe giapponesi avvenuto il 7 dicembre 1941 in maniera comica.²³⁷ Secondo la professoressa Maria Roberta Novielli (1964–), l'atmosfera proposta inizialmente dalla pellicola suggerisce la sacralità della missione a cui le truppe parteciperanno mediante la raffigurazione delle imponenti onde che, scontrandosi contro la nave del protagonista, si confondono con le cupe nuvole.²³⁸

Il successo conseguito dalla pellicola evidenzia ulteriormente il consolidamento dell'immaginario collettivo nazionalista radicato all'interno delle menti giovanili giapponesi sin dall'introduzione della lettura della fiaba tramite la rivisitazione dell'opera da parte dello scrittore Iwaya Sazanami. L'ampia richiesta di una seconda pellicola dedicata alla storia dell'eroe al regista consolida nuovamente la posizione di rilievo della fiaba nel contesto giapponese, capace di influenzare lo spirito patriottico e il morale dell'opinione pubblica non soltanto dei ragazzi ma specialmente quella degli adulti.²³⁹ La totalità delle componenti nazionaliste presenti nel cortometraggio rafforzano maggiormente il sentimento collettivo di appartenenza al paese elaborato da Anderson, attraverso la rappresentazione di elementi puramente di origine giapponese quali lo *hachimaki* che Momotarō indossa in fronte o i *kibidango* ingeriti dalla scimmia e dal cane per acquisire le energie perdute.

2.3.3 Momotarō: umi no shinpei, l'ultima pellicola propagandistica di Momotarō

Con l'avvicinarsi della conclusione della seconda guerra mondiale lo studio *Shōchiku* pubblicò, in collaborazione con il Ministero della Marina, il film 桃太郎 海の神兵

²³⁵ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., p. 19.

²³⁶ NAPIER, "Not Always Happily Ever After...", cit., p. 169.

²³⁷ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., p. 19.

²³⁸ NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 75.

²³⁹ McNAMARA, "Mary Grace McNamara...", cit., p. 25.

(*Momotarō: umi no shinpei*, *I divini guerrieri del mare di Momotarō*), la cui produzione iniziò verso la fine del 1944 per venire rilasciato nell'aprile del 1945,²⁴⁰ considerato il primo lungometraggio d'animazione rilasciato in Giappone.²⁴¹

In confronto al cortometraggio *Momotarō no Umiwashi* precedentemente prodotto, il direttore Seo Mitsuyo decise di attenersi in minor misura alla fiaba originale durante la stesura di *Momotarō: umi no shinpei* con l'obiettivo di rappresentare fedelmente un periodo specifico dell'imperialismo giapponese, ispirandosi a una versione del racconto in cui il protagonista, accompagnato dai suoi fidati vassalli animali, parte al fine di liberare le vittime dei soprusi degli *oni* malvagi, intrappolati nella loro isola.²⁴² Inoltre, la pellicola risulta completamente priva di inserti comici rispetto a quella precedentemente prodotta, mantenendo pertanto un'atmosfera di solennità nel corso dell'intera narrazione.²⁴³

In questa maniera, *Momotarō: umi no shinpei* permise la creazione di una leggenda popolare che portò alla realizzazione di un vero eroe, simbolo del Giappone. Inoltre, la pellicola offre una distinzione netta tra la tirannia dettata dalle potenze europee e l'impegno del popolo giapponese a sfuggirgli, cercando al contempo di conferire agli aviatori un apparente lignaggio pan-asiatico che trascendesse la storia stessa.²⁴⁴

Principalmente ambientato nelle Hawaii come nel caso di *Momotarō no Umiwashi*,²⁴⁵ il film narra le vicende di Momotarō in quanto eroe nazionale e simbolo del Giappone e dei suoi alleati, descritti come "truppe divine proveniente dalla terra orientale", intenti a liberare la popolazione del Sud Asia, presa in ostaggio dagli *oni* oppressori, associabili agli americani.²⁴⁶

La pellicola si avvia con l'introduzione dei tre compagni animali, il fagiano, la scimmia e il cane, accompagnati dalla nuova aggiunta di un orso, nel procinto di tornare dalle proprie famiglie dopo il termine del loro addestramento militare per trascorrere del tempo insieme prima di dover partire per la loro prima missione.²⁴⁷

²⁴⁰ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 253.

²⁴¹ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., p. 18.

²⁴² NAPIER, "Not Always Happily Ever After...", cit., p. 169.

²⁴³ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

²⁴⁴ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., p. 23.

²⁴⁵ ANTONI, "Momotarō (The Peach Boy)...", cit., p. 166.

²⁴⁶ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 254.

²⁴⁷ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.



Fig. 15. La scimmia e il cane di ritorno dall'addestramento militare in *Momotarō: umi no shinpei*²⁴⁸

L'atmosfera presentata è quella di un Giappone idilliaco, pervaso dalla natura e dalla pace.²⁴⁹ I soldati fanno ritorno nelle loro dimore dopo aver porso rispetto alla divinità del tempio, venendo accolti dagli abitanti del villaggio: la scimmia racconta al suo fratellino Santa, interessato alle attività che si svolgono durante il servizio militare, venendo a conoscenza del suo ruolo da pilota di bombardiere; il cane visita i genitori mentre arano i campi; il fagiano si occupa immediatamente di nutrire i suoi piccoli, prendendosi cura della famiglia e l'orso prende un tè con i genitori, osservando le statuette costruite dalla famiglia. I bambini, incuriositi dalle gesta eroiche della scimmia, si riuniscono per domandargli di narrare le esperienze vissute in guerra, rimanendo ammaliati dai racconti riguardo al suo passato da copilota.

Analogamente, Santa prende il cappello militare del fratello maggiore, giocando a imitare le movenze di un vero soldato finché il vento non gli porta via l'indumento e, nel tentativo di recuperarlo, il piccolo finisce per cadere nel fiume, venendo trascinato via dalla corrente. La scena del salvataggio di Santa viene accompagnata da una moltitudine di simboli

²⁴⁸ La scimmia e il cane in *Momotarō: umi no shinpei*, in Wikipedia "Momotarō: umi no shinpei", https://it.wikipedia.org/wiki/Momotar%C5%8D:_umi_no_shinpei, 30-04-2026.

²⁴⁹ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

tradizionali giapponesi quali i vortici di Naruto, il monte Fuji e i 鯉幟 (*koinobori*).²⁵⁰ Questo episodio mostra lo spirito di solidarietà collettiva giapponese.

Tuttavia, l'atmosfera di pace apparente viene interrotta dal suonare di un allarme, richiamando tutti i soldati a riunirsi per prepararsi ad affrontare la guerra imminente.²⁵¹ L'ambientazione si trasforma, passando dal Giappone tranquillo e sereno alla base operativa delle forze alleate dell'est in una presunta colonia giapponese.²⁵² I soldati presenti all'interno appartengono a diverse specie animali: conigli, cervi, elefanti, rinoceronti e tigri lavorano all'unisono per costruire una fortezza che ospiterà la flotta giapponese, intonando un canto che innalza il potere del Giappone come nazione e il loro spirito di cooperazione, sottolineando la gioia nel poter essere partecipe e utile alla potenza giapponese.²⁵³ In particolare, la varietà di animali mostrati è un chiaro riferimento alla pluralità di popoli che rientravano nel nuovo impero nipponico.²⁵⁴

Successivamente, giungono le truppe a bordo dei loro aerei, caratterizzati dall'immagine di una pesca, ed è così che il generale Momotarō fa la sua prima apparizione nel film, celebrando l'arrivo delle truppe con un canto e un banchetto a base di sushi, innalzando la bandiera del Sol Levante. In aggiunta, la popolazione indigena offre in dono frutta e supporto nella manutenzione degli aerei delle truppe. Parallelamente, emerge la dimensione pedagogica e ideologica del film: il cane ha l'incarico di insegnare la lingua giapponese alle popolazioni colonizzate,²⁵⁵ tuttavia, solo del *katakana*, per dimostrare l'egemonia culturale dell'Arcipelago, essendo l'alfabeto usato per i termini stranieri.²⁵⁶ Nel frattempo, i soldati si preparano al combattimento predisponendo armi ed equipaggiamenti.²⁵⁷

²⁵⁰ I *koinobori* sono maniche a vento a forma di carpa esposte a gruppi di tre per celebrare il *kodomo no hi* (il giorno dedicato ai bambini). A partire dal 1931, la canzone per bambini *koinobori* si diffuse in tutte le scuole d'infanzia, attribuendo un significato alle iniziali due carpe: esse rappresentavano rispettivamente la figura del padre e del figlio, a cui successivamente si aggiunse una terza manica a simboleggiare la madre. Cfr. RIESSLAND Andreas, "Festivals, Rituals, and Fish-Shaped Streamers: Changing Perceptions of Japan's Children's Day", *Asian Ethnology*, 83, 2, 2024, p. 340.

²⁵¹ MITSUYO Seo, 桃太郎 海の神兵 (*Momotarō: Umi no Shinpei, I divini guerrieri del mare di Momotarō*), Shōchiku Dōga Kenkyūsho, 1945.

²⁵² NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

²⁵³ MITSUYO, 桃太郎 海の神兵..., cit., 1945.

²⁵⁴ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

²⁵⁵ MITSUYO, 桃太郎 海の神兵..., cit., 1945.

²⁵⁶ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

²⁵⁷ MITSUYO, 桃太郎 海の神兵..., cit., 1945.

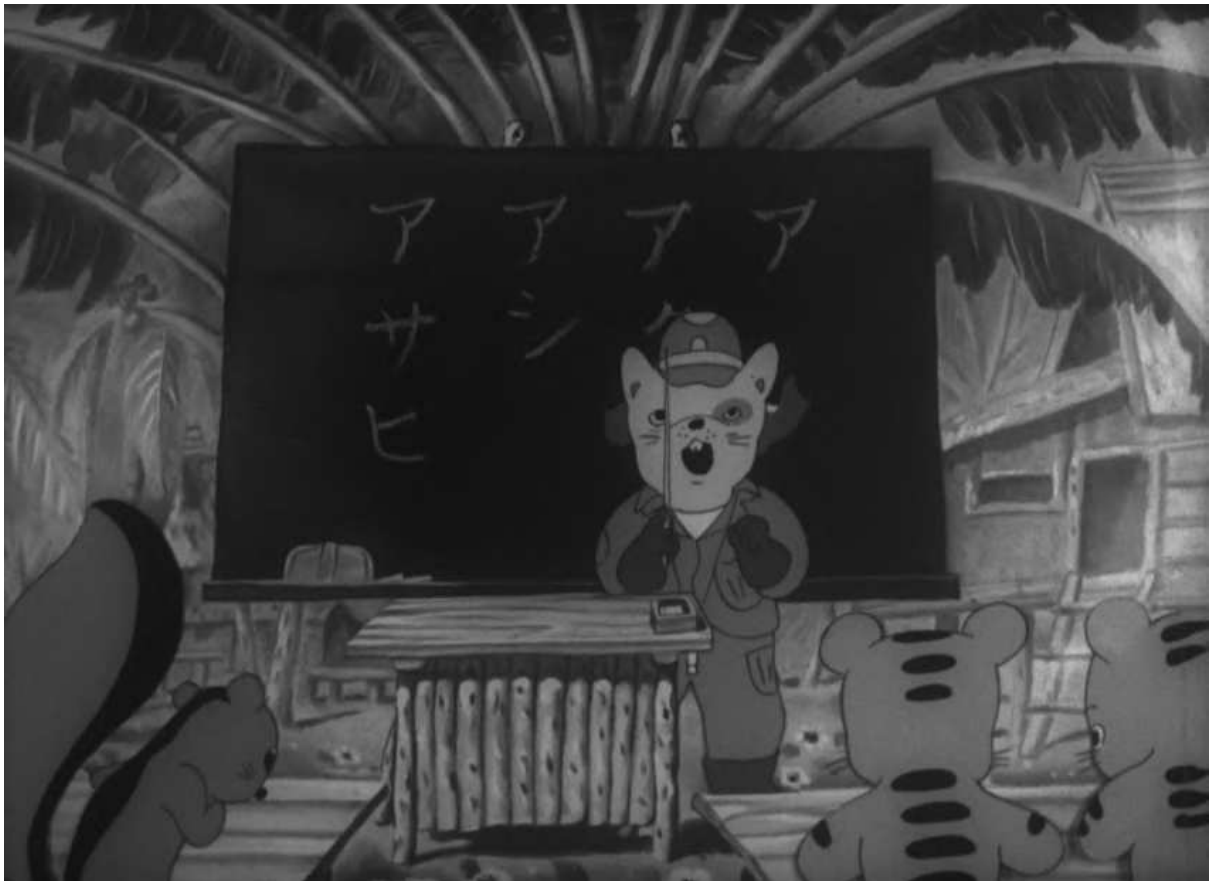


Fig. 16. Il cane impartisce una lezione di *katakana* alle popolazioni indigene della colonia giapponese²⁵⁸

Ciascuna truppa riceve un messaggio, attraverso una lettera o una fotografia, dalle proprie famiglie rimaste in patria, rafforzando il legame tra i soldati al fronte e le persone a loro care. A seguito dell'elaborazione di una strategia da battaglia, il comandante Momotarō tiene un discorso volto a motivare le truppe che andranno in guerra, lodando i loro sforzi e incentivando a combattere anche in nome delle famiglie lasciate in Giappone. Di conseguenza, vengono ultimati i preparativi alla battaglia e i *bentō* di rifornimento a base di riso e *umeboshi*.²⁵⁹

In questo quadro, il film procede a spiegare le motivazioni storiche dietro l'attacco che sta per essere effettuato. Difatti, gli avvenimenti fanno riferimento in particolar modo all'invasione portoghese di Goa²⁶⁰ del sedicesimo secolo; tale fase storica era contrassegnata

²⁵⁸ Il cane impartisce una lezione di *katakana* alle popolazioni indigene della colonia giapponese, in "AllTheAnime", <https://blog.alltheanime.com/music-the-aiueo-song/>, 30-04-2026.

²⁵⁹ MITSUYO, 桃太郎 海の神兵..., cit., 1945.

²⁶⁰ L'episodio racconta come un re gentile venne un giorno visitato dal capitano di una nave attraccata al suo porto, tuttavia, quest'ultimo ingannò il sovrano con l'obiettivo di invadere il paese. In *Momotarō: umi no shinpei*, gli invasori vengono raffigurati da silhouette nere in modo tale da rendere i personaggi maggiormente minacciosi. CFR. NOVIELLI, *Animerama...*, cit., p. 77.

dalle imposizioni che gli europei attuarono con l'inganno in molteplici paesi asiatici,²⁶¹ giustificando così l'offensiva giapponese contro le potenze angloamericane.

Il lungometraggio approccia infine i suoi ultimi minuti con l'assalto nipponico alla base nemica. I soldati angloamericani, rappresentati con sembianze umane con un corno in testa per suggerire la loro natura di *oni*, non riescono a fronteggiare l'attacco delle truppe di Momotarō, venendo costretti ad alzare la bandiera bianca.²⁶²



Fig. 17. L'attacco a *Onigashima* da parte delle truppe giapponesi in *Momotarō: umi no shinpei*²⁶³

In seguito alla conquista dell'avamposto angloamericano, il comandante Momotarō riesce a ottenere la resa incondizionata nonostante l'assenza del governatore antagonista, esercitando una enorme pressione agli ufficiali²⁶⁴ provenienti da *Onigashima*. La pellicola si conclude con il ritorno vittorioso delle truppe in un Giappone calmo e armonioso, in

²⁶¹ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

²⁶² MITSUYO, 桃太郎 海の神兵..., cit., 1945.

²⁶³ L'attacco a *Onigashima* da parte delle truppe giapponesi in *Momotarō: umi no shinpei*, in "Shibukei", https://www.shibukei.com/photoflash/5185/#google_vignette, 30-04-2026.

²⁶⁴ Nel contesto giapponese dell'epoca, venivano utilizzate scene di film stranieri al fine di dar voce a personaggi non originariamente giapponesi. Tuttavia, il doppiaggio impiegato in questa scena sembra essere stato affidato a un madrelingua inglese, presumibilmente un prigioniero di guerra. Cfr. NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 77.

continuità con l'immagine iniziale mostrata nei primi momenti del film,²⁶⁵ dove i cuccioli giocano allegramente imitando gli adulti guerrieri paracadutandosi dagli alberi al di sopra di una cartina geografica ritraente il Nord America riprodotta sul terreno.²⁶⁶

Secondo le teorie di Dower, la dottrina della Sfera di co-prosperità della Grande Asia orientale affermava che le popolazioni del Sud Asia dovevano essere liberate dall'imperialismo euro-americano.²⁶⁷ In questo contesto, Momotarō venne dunque rappresentato in veste di un eroe, comandante del Giappone stesso,²⁶⁸ pur non rivestendo un ruolo da protagonista nello svolgimento degli avvenimenti:²⁶⁹ egli appare come un giovane sicuro di sé con frequentemente in fronte un *hachimaki*,²⁷⁰ ovvero una stoffa di cotone che si suole legare attorno alla testa con sopra raffigurata l'immagine del Sol Levante, simbolo di azione e di una forte determinazione da parte di chi la indossa.²⁷¹ In aggiunta, la sua rappresentazione in qualità di unico personaggio sotto sembianze puramente umane presente all'interno della pellicola²⁷² contribuisce ulteriormente a rafforzare l'immaginario simbolico del protagonista come 現人神 (*arahitogami*), diventando emblema dell'intera nazione e della sua popolazione giapponese.²⁷³

D'altro canto, il cane, la scimmia e il fagiano vengono illustrati con un aspetto semi antropomorfo,²⁷⁴ con divise militari e specifici incarichi da ricoprire,²⁷⁵ appartenenti allo squadrone militare aereo e navale della nazione; essi vengono talvolta affiancati da altre figure animali quali gli orsi e i conigli, relegati a mansioni non relative al combattimento.²⁷⁶ Nonostante la rappresentazione della popolazione del Pacifico meridionale risulti completamente assente dal cortometraggio *Momotarō no Umiwashi*, essa gioca un ruolo centrale nella narrativa propagandistica di *Momotarō: umi no shinpei*, specialmente nel momento in cui la Brigata di Costruzione Navale risulta incaricata di assemblare gli aerei da battaglia per attaccare *Onigashima*. In questo contesto, Seo Mitsuyo rappresenta una moltitudine di differenti specie, quali canguri, coccodrilli, elefanti,²⁷⁷ in maniera selvaggia,

²⁶⁵ MITSUYO, 桃太郎 海の神兵..., cit., 1945.

²⁶⁶ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 77.

²⁶⁷ ANTONI, "Momotarō (The Peach Boy)...", cit., p. 166.

²⁶⁸ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 253.

²⁶⁹ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 76.

²⁷⁰ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 256.

²⁷¹ I. Gusti Ayu Agung Istri GITA, et al., "Storynomics: Intertextuality between Anime Naruto and Branding of a Creative Industry Product", *Aksara*, 35, 1, 2023, p. 102.

²⁷² DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., pp.18–19.

²⁷³ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 252.

²⁷⁴ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., pp.18–19.

²⁷⁵ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 254.

²⁷⁶ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., p. 19.

²⁷⁷ *Ibid.*, p. 21.

ribelle e priva di vestiti,²⁷⁸ con l'obiettivo di rappresentare le popolazioni coloniali come animali indigeni.²⁷⁹ All'interno di questi gruppi, gli unici considerati in grado di parlare la lingua autoctona sono i macachi, coloro che accolgono il protagonista e le sue truppe nell'isola con canti e danze. Tale prospettiva dimostra una somiglianza accompagnata da una differenza gerarchica, rispecchiando i fondamenti dell'ideologia pan-asiatica²⁸⁰ all'interno dell'impero giapponese. Difatti, il progetto imperiale del Giappone in *Momotarō: Umi no Shinpei* prevedeva che queste popolazioni contribuissero volontariamente al processo di costruzione del campo d'aviazione; un esempio di tale intenzione è rappresentato dall'utilizzo di canti che inneggiano la potenza della controparte giapponese e la gioia provata nel partecipare attivamente all'incarico affidatogli.²⁸¹ D'altro canto, questa guerra era presentata come un conflitto volto a liberare ed emancipare le popolazioni "asiatiche" dal dominio oppressivo degli imperialisti occidentali.²⁸² Inoltre, in concomitanza con lo sfruttamento della manodopera di questi animali, il progetto imperiale includeva talvolta l'insegnamento della lingua giapponese a tutta la popolazione asiatica. In modo tale da raggiungere quest'obiettivo, la popolazione sud asiatica viene sottoposta alle lezioni di *katakana* del soldato giapponese; inizialmente, gli studenti non riescono a ripetere le sillabe, emettendo solo versi animali o rimanendo disinteressati ad apprendere, ma quando un soldato con l'armonica comincia a suonare la あいうえおのうた (*Aiueo no Uta*), in altre parole la canzone dell'alfabeto utilizzata tipicamente in Giappone per apprendere il sillabario fonetico, riesce con il potere della musica a catturare l'attenzione e a riuscire nell'intento di convertire gli animali in una popolazione quasi civilizzata. Di conseguenza, è possibile delineare una gerarchia sociale sia in *Momotarō: Umi no Shinpei* che in *Momotarō no Umiwashi* ponendo al vertice della scala Momotarō, incarnando l'unico essere completamente umano, seguito successivamente dai suoi fidati soldati, in quanto caratterizzati da una forte disciplina, e avendo alla fine gli animali nativi del Pacifico meridionali, considerati ribelli ma ricettivi e pertanto dei potenziali soggetti coloniali.²⁸³

²⁷⁸ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 254.

²⁷⁹ Thomas LAMARRE, "Speciesism, part I: Translating races into animals in wartime animation", *Mechademia*, 3, 1, 2008, p. 78.

²⁸⁰ A seguito della conclusione della guerra russo-giapponese (1904–1905), l'ideologia pan-asiatica considerava il Giappone come unica nazione capace di salvare l'intera Asia. Tale concezione fu messa in relazione al nazionalismo giapponese, prevedendo l'inglobamento delle altre civiltà tuttavia, al contempo, mantenendo la sua posizione autoritaria su di essa con la promessa di proteggere le loro tradizioni. Cfr. Prasenjit DUARA, "The discourse of civilization and Pan-Asianism", *Journal of World History*, 2001, p. 110.

²⁸¹ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., pp. 21–22.

²⁸² LAMARRE, "Speciesism, part I...", cit., p. 78.

²⁸³ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., pp. 21–23.

In contrapposizione al personaggio di Momotarō, gli *oni* venivano descritti durante gli scontri come esseri umani con le corna che comunicavano tra loro in inglese britannico.²⁸⁴ A partire dalle prime fonti scritte risalenti all'ottavo secolo, quali il *Kojiki* (712) e il *Nihon Shoki* (720), queste entità sono state impiegate inizialmente all'interno di numerose produzioni letterarie, tra cui fiabe e leggende, e recentemente riscontrate talvolta nell'ambito di *manga*, *anime*, film e videogiochi. Sebbene nel corso della storia esse abbiano assunto molteplici raffigurazioni differenti, nella cultura giapponese contemporanea vengono comunemente ritratte come entità maschili con sembianze simili a quello di un essere umano dotate di corpi possenti, zanne sporgenti, artigli e corna oltre che essere armate di mazze in ferro.²⁸⁵ All'interno del contesto folkloristico giapponese, l'immagine degli *oni* viene costantemente descritta di conseguenza come una figura mostruosa e soprannaturale, rappresentando non soltanto l'incarnazione stessa del male, a causa della loro natura crudele nei confronti di qualsiasi creatura vivente,²⁸⁶ bensì l'impersonificazione delle minacce che possono incombere sugli esseri umani e, in particolare, sulla loro società.²⁸⁷ Nel caso di *Momotarō* e delle sue produzioni cinematografiche, la lotta tra le due fazioni incarna ciò che Lévi-Strauss definisce un sistema simbolico basato su opposizioni strutturali: da un lato, l'emblema del bene, della giustizia e dell'ordine sociale capitanato dal protagonista, dall'altro invece il simbolo della malvagità, dell'ingiustizia e del disordine.²⁸⁸ Tale immaginario si riflette non soltanto in *Momotarō: umi no shinpei* e in *Momotarō no Umiwashi* bensì anche in *Sora no Momotarō* e *Umi no Momotarō* tramite riferimenti frequenti che richiamano, sia direttamente che indirettamente, il contesto bellico affrontato dalla potenza giapponese a causa dei continui conflitti internazionali in atto durante quel periodo storico.

D'altro canto invece, la collocazione geografica reale degli eventi storici rappresentati in *Momotarō: umi no shinpei* diverge in maniera significativa da quella proposta in *Momotarō no Umiwashi*. Difatti, tale dinamica è riconducibile al fatto che entrambe le opere fanno riferimento a due fasi totalmente differenti della Guerra del Pacifico. In *Momotarō no Umiwashi*, la narrazione si ispira ai conflitti che culminarono con il bombardamento del porto di Pearl Harbor nel 1941, collocando l'ambientazione nell'area delle attuali Hawaii. Al contrario invece, la *Onigashima* raffigurata in *Momotarō: umi no shinpei* si rivela essere in

²⁸⁴ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 254.

²⁸⁵ Michael Dylan FOSTER, *The Book of Yokai, Expanded Second Edition: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*, California, University of California Press, 2024, p. 206.

²⁸⁶ Noriko T. REIDER, "Onmyōji Sex, Pathos, and Grotesquery in Yumemakura Bakus Oni", *Asian Folklore Studies*, 2007, p. 107.

²⁸⁷ FOSTER, *The Book of Yokai...*, cit., p. 206.

²⁸⁸ LÉVI-STRAUSS, *Antropologia strutturale*, cit., pp. 214–216.

realtà un luogo fittizio, situato all'interno dell'arcipelago indonesiano, verosimilmente alle Indie orientali olandesi antecedenti alla conquista giapponese. Tuttavia, tale ambientazione è arricchita ulteriormente da un complesso di riferimenti simbolici al Pacifico meridionale, tra cui l'Australia, rievocata attraverso la presenza di canguri, e Singapore, richiamata indirettamente dall'episodio della resa del generale britannico Arthur Percival al generale giapponese Tomoyuki Yamashita nel 1942.²⁸⁹

La pubblicazione delle pellicole *Momotarō no Umiwashi* e *Momotarō: umi no shinpei* ha svolto un ruolo centrale nell'ambito della cultura cinematografica del Giappone imperiale, specialmente in occasione degli avvenimenti verificatisi durante la guerra del Pacifico (1941–1945). Difatti, la narrativa di questi filmati presenta come fine ultimo la rappresentazione degli sforzi e dell'impegno del Giappone nell'intento di conquistare e colonizzare i territori del Sud Asia, in particolare quelli della Malesia britannica e delle Indie orientali olandesi. In questa prospettiva, nei film propagandistici aventi Momotarō come protagonista, specialmente in *Momotarō: umi no shinpei*, la raffigurazione delle forze armate del protagonista è direttamente analoga alla marina imperiale giapponese e, al contempo, talvolta l'attacco a *Onigashima* presenta molteplici similitudini con alcune battaglie avvenute durante i primi scontri della guerra del Pacifico,²⁹⁰ quali la richiesta del Giappone di resa incondizionata ai britannici a Singapore e degli americani nelle Filippine nel 1942. Tuttavia, la tarda pubblicazione di *Momotarō: umi no shinpei* rese limitata la sua strumentalizzazione come propaganda nazionalista durante il corso del secondo conflitto mondiale,²⁹¹ nonostante sia certa la sua proiezione al palazzo imperiale per l'allora imperatore Akihito (1933–).²⁹²

La figura di Momotarō divenne così centrale nella formazione di un immaginario sociale comune a tutti gli abitanti del Giappone, focalizzati sulla sua trascendenza di origine divina in veste di salvatore dell'intera popolazione asiatica. A partire dal contesto letterario e cinematografico, la popolarità di questa fiaba si diffuse ulteriormente, portando a influenzare anche ambiti quali la produzione di kimono; questo settore, durante il periodo della Guerra del Pacifico, divenne estremamente concentrato nella rappresentazione militarista nella creazione delle sue decorazioni, raffiguranti silhouette di soldati o armi militari. Gli ornamenti bellici adornavano tali vesti non soltanto della fascia di genere maschile bensì di

²⁸⁹ DAVIS, “Imaginary conquests...”, cit., p. 19.

²⁹⁰ *Ibid.*, pp. 6–8.

²⁹¹ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 254.

²⁹² Charles SOLOMON, “‘Momotaro,’ a Japanese World War II-era propaganda animation film, finally gets a DVD release”, *Los Angeles Times*, 2017, <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-japanese-animation-momotaro-20170530-story.html>, 02–05–2026.

quella femminile e infantile. In questa prospettiva, il personaggio di Momotarō ebbe un impatto enorme, considerando la fama che stava acquisendo progressivamente, trasformandosi in un simbolo chiave nelle decorazioni dei kimono per bambini; elementi di rilievo nella fiaba, quali la pesca, l'elmetto e la spada, divennero i principali componenti in miniatura plastica presenti all'interno di questi abiti, talvolta alternati affiancandoli all'immagine del protagonista stesso. L'influenza incisiva della propaganda nazionalista contribuì nella diffusione dei forti ideali della classe militare, in particolare lo spirito di sacrificio al fine di ottenere l'obiettivo finale, ovvero la liberazione del continente asiatico e la formazione della Sfera di co-prosperità.²⁹³

L'unione di questi tre film d'animazione contribuì alla formazione di un'identità nazionale in cui i giapponesi venivano rappresentati come eroici combattenti e difensori della propria nazione e dell'imperatore, oltre a giustificare le azioni militari adottate dal Giappone durante il corso del secondo conflitto mondiale. Momotarō, simbolo rappresentativo del Giappone, continuò in quel periodo a svolgere un ruolo di propaganda attiva promuovendo ideali nazionalisti e portando persone appartenenti a tutte le fasce d'età a essere leali nei confronti dell'imperatore. Inoltre, l'evoluzione della fiaba *Momotarō*, da racconto inizialmente trasmesso oralmente, per venire in seguito pubblicato all'interno delle antologie per bambini e, infine, rilasciato sotto forma di film d'animazione, evidenzia ulteriormente il forte utilizzo dei media come propaganda per indottrinare la popolazione giapponese a sviluppare valori nazionalisti e lealtà nei confronti del proprio paese.²⁹⁴ Tale strumentalizzazione coincide con la definizione di "comunità immaginata" introdotta da Benedict Anderson secondo la quale i membri di una società collettiva condividono un senso di appartenenza a uno stesso spazio culturale e sociale, in questo caso la nazione giapponese, sebbene i componenti non presentino degli effettivi legami tangibili o personali tra loro.²⁹⁵ Il conseguimento della costruzione di questo immaginario collettivo durante i conflitti internazionali dell'epoca è strettamente correlato al ricorso della stampa e della produzione cinematografica²⁹⁶ come mezzo propagandistico capace di consolidare ulteriormente il forte sentimento nazionalista provato dalla popolazione, rendendola così partecipe degli avvenimenti storici che stavano avendo luogo e incrementando il loro ardente desiderio di combattere e sacrificarsi in nome della propria patria.

²⁹³ Svetlana Borisovna RYBALKO, "Japanese suit of the second half of the XIXth–the first third of the XXth century: war iconography", *Белые пятна российской и мировой истории*, 3–4, 2013, pp. 63–64.

²⁹⁴ McNAMARA, "Mary Grace McNamara...", cit., p. 28.

²⁹⁵ ANDERSON, *Imagined communities...*, cit., p. 6.

²⁹⁶ *Ibid.*, p. 18.

L'impiego della figura di Momotarō come strumento di propaganda nazionalista dall'inizio della prima guerra sino-giapponese alla conclusione della seconda guerra mondiale ha portato alla formazione di un immaginario sociale di questa figura, diventando modello ideale sia per bambini che per adulti in tutto il Giappone. Durante il corso della prima guerra sino-giapponese, la versione della fiaba *Momotarō*, pubblicata nel 1894 dallo scrittore Iwaya Sazanami, giocò un ruolo chiave nella diffusione di valori nazionalisti e nella naturalizzazione dell'ideologia espansionistica imperiale, indottrinando il pubblico infantile a combattere per il proprio paese una volta cresciuti e rendendoli coscienti dell'esistenza di un nemico straniero.

Con l'avvicinarsi della guerra del Pacifico (1941–1945), la letteratura d'infanzia fu sempre più strumentalizzata nella formazione scolastica con lo scopo di costruire un'identità nazionale, talvolta mediante l'implementazione di curricula legati al militarismo nel sistema educativo. La pubblicazione della fiaba di Momotarō all'interno delle antologie di letture in lingua nazionale giapponese rese l'eroe il modello ideale di cittadino giapponese, colui che combatte e difende la propria patria dal nemico straniero, portando tutta la popolazione infantile a voler aspirare a diventare come Momotarō. La diffusione dell'immagine dell'eroe non fu circoscritta solamente a un ambito bensì si propagò sia nel settore editoriale, tramite le sue illustrazione per le copertine delle riviste d'epoca dedicate sia agli adulti che ai bambini e per i poster finalizzati alla propaganda nazionalista durante le molteplici guerre, che in quello cinematografico d'animazione, sotto le spoglie di comandante militare, pronto a guidare le sue truppe verso la loro prima e ultima missione, diventando così l'emblema del liberatore dell'intera Asia.²⁹⁷

Momotarō venne dunque raffigurato esplicitamente come una divinità sotto spoglie umane e come comandante delle truppe, figura rappresentativa del Giappone stesso e della sua popolazione, nei conflitti contro gli *oni* americani. I film d'animazioni più emblematici di questo periodo storico *Sora no Momotarō*, *Umi no Momotarō*, *Momotarō no Umiwashi* e *Momotarō: umi no shinpei* contribuirono ulteriormente nell'ormai già radicato immaginario sociale di Momotarō nelle menti giapponesi, giustificando i vari eventi storici che stavano avendo luogo in quel periodo.

Per concludere, l'uso propagandistico della fiaba *Momotarō* condusse dunque alla formazione di un'identità nazionale giapponese che legittimasse l'autorità imperiale, influenzando la popolazione nel suo complesso a voler partecipare attivamente e

²⁹⁷ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., pp. 256–257.

volontariamente ai conflitti mondiali ai tempi in atto con l'obiettivo di difendere la propria patria dalle forze straniere nemiche.

CAPITOLO III

MOMOTARŌ NEL GIAPPONE CONTEMPORANEO: RIELABORAZIONI, FOLKLORE E ADATTAMENTI GRAFICI

3.1 La scomparsa di Momotarō nel periodo del dopoguerra

Il forte desiderio di una futura conquista del territorio americano, mostrato al termine del film *Momotarō: umi no shinpei*, fu sgretolato in poco tempo dal bombardamento nucleare avvenuto nelle città di Hiroshima e Nagasaki nel 1945, seguito dalla rinuncia al mandato divino dell'imperatore Hirohito (1901–1989), annunciando definitivamente la fine del secondo conflitto mondiale.²⁹⁸

Successivamente alla conclusione della guerra, le forze di occupazione alleate tentarono di cancellare ogni traccia esistente della pellicola mandando a fuoco lo studio *Shōchiku* a solo un mese dal suo rilascio,²⁹⁹ portando gli storici a credere per decenni che il lungometraggio fosse andato perduto completamente e non fosse più possibile reperirlo. Tuttavia, una singola copia riuscì a sopravvivere l'attacco con le bombe incendiarie avuto luogo a Tōkyō nel 1945, venendo così restaurata in occasione del centovesimo anniversario dello studio *Shōchiku* e del settantesimo anniversario della fine della seconda guerra mondiale nel corso degli ultimi mesi del 2015.³⁰⁰

Oltre a *Momotarō: umi no shinpei*, la fiaba stessa finì per scomparire progressivamente dalla scena politica giapponese, cessando di essere adottata nei libri di testo e rimuovendo dalla trama qualsiasi allusione alla propaganda nazionalista e militarista.³⁰¹ Questo trattamento non soltanto fu riservato al racconto tradizionale bensì anche a una serie di elementi che l'occupazione etichettava come “falsa storia”, portando alla rimozione di interi passaggi narrativi riguardanti la sacralità degli imperatori e il sacrificio dei *samurai*; l'istruzione storica venne così sospesa nelle scuole e la censura continuò a espandersi fino a raggiungere il settore editoriale.³⁰²

²⁹⁸ NOVELLI, *Animerama...*, cit., p. 77.

²⁹⁹ Natsu Onoda POWER, *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-World War II manga*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2009, p. 130.

³⁰⁰ SOLOMON, “‘Momotaro,’ a Japanese World...”, cit., 10–05–2026.

³⁰¹ AONUMA, “Momotaro as Proletarian...”, cit., p. 395.

³⁰² Carol GLUCK, “The past in the present”, in Andrew Gordon (a cura di), *Postwar Japan as history*, California, University of California Press, 1993, p. 66.

La rappresentazione eroica di Momotarō, ammirata e adorata sia da adulti che da bambini, scomparve così dal mercato giapponese durante i primi dieci anni del dopoguerra, costringendo talvolta gli insegnanti nelle scuole a dover rimuovere le sue immagini dalle antologie di lettura, facendo cancellare la sua immagine ai propri studenti. Nonostante l'iniziale tendenza a voler eliminare ogni traccia del personaggio stesso, la fiaba *Momotarō* venne gradualmente reintrodotta all'interno dei libri illustrati per bambini verso la fine del 1950; tuttavia, le storie delle sue gesta furono completamente private della componente nazionalista di cui erano state intrise a partire dal 1894, portando il racconto a non configurarsi più come uno strumento propagandistico ma come una delle componenti fondamentali del folklore giapponese. Secondo le teorie di David Henry, la presenza di molteplici versioni del racconto, differenti tra loro in base al contesto geografico di origine, favorì ulteriormente il reinserimento della figura di Momotarō nell'ambito folkloristico, contribuendo a ottenere una maggior rilevanza, in particolar modo nella prefettura di Okayama. Inoltre, egli afferma come numerosi commentatori del dopoguerra non abbiano espresso particolari critiche riguardo all'utilizzo propagandistico della fiaba all'interno del contesto nazionalista giapponese dell'epoca. In primo luogo, l'opinione pubblica su questioni quali la guerra o il militarismo subì dei forti cambiamenti a seguito del conflitto, considerando quest'ultimo un errore storico; di conseguenza, nel quadro del discorso convenzionale del dopoguerra risultava futile affrontare nuovamente dei dibattiti su argomenti che la gente riteneva sarebbero dovuti rimanere sepolti.³⁰³ In questa prospettiva, la storica Carol Gluck (1941–) descrive questo dopoguerra come caratterizzato da un sentimento di diniego nei confronti del passato, accompagnato dal conseguente desiderio di accogliere un futuro totalmente nuovo, la quale data storica di inizio coincide con il fatidico 15 agosto 1945.³⁰⁴ In aggiunta, il forte desiderio di far tornare in auge la fiaba originale, concentrandosi maggiormente sul promuovere i valori morali contenuti al suo interno, privandoli della componente nazionalista e improntandoli su tematiche come la pace, spinse alcuni studiosi a divulgarla nuovamente tra le nuove generazioni.³⁰⁵

³⁰³ HENRY, *Momotarō, or the Peach Boy...*, cit., pp. 192–193.

³⁰⁴ GLUCK, “The past in the present”, cit., p. 66.

³⁰⁵ HENRY, *Momotarō, or the Peach Boy...*, cit., p. 193.

3.1.1 Momotarō e Tezuka Osamu, il padre fondatore dei *manga* e dell'animazione giapponese

Alla luce di questo contesto storico, nonostante i vari tentativi delle forze di occupazione americane di censurare ed eliminare la funzione nazionalista e militarista associate a *Momotarō* nell'ambito editoriale e ai suoi adattamenti animati nel settore cinematografico, l'immaginario che si venne a formare da tali prodotti continuò comunque a esercitare un'enorme influenza sul panorama culturale giapponese del dopoguerra. In questa prospettiva, un caso significativo del suo forte impatto furono le opere del celebre autore Tezuka Osamu (1928–1989), figura ancora oggi considerata come il Dio o il padre dei *manga* oppure, nell'ambito della produzione televisiva, come uno dei principali creatori dell'animazione giapponese.³⁰⁶

Sebbene i *manga* esistessero ormai da tempo, egli ottenne questo riconoscimento per merito del suo stile “cinematico” visivo; quest'ultimo era caratterizzato dalla ricca presenza di prospettive, panorami e personaggi differenti risultando pertanto ampiamente dinamico in confronto alle tecniche adottate nelle opere esistenti antecedenti alla guerra che, di controparte, impiegavano una struttura statica dei pannelli e un costante utilizzo sia di sfondi ricorrenti che di punti di vista fissi.³⁰⁷ L'espedito che portò alla formazione di un autore talmente rilevante ai giorni nostri fu proprio la visione del film *Momotarō: umi no shinpei*.³⁰⁸

Tezuka Osamu nacque nel 1928 vivendo pertanto in prima persona gli avvenimenti che stavano avendo luogo nel corso della seconda guerra mondiale durante l'arco della sua intera infanzia. Nel 1945, all'età di diciassette anni, egli vide per la prima volta la pellicola,³⁰⁹ rimanendo ammaliato sia dalle qualità artistiche di quest'ultima che dalle tecniche impiegate al suo interno, le quali risultavano ancora sconosciute nell'ambito dell'animazione giapponese dell'epoca. Il fine propagandistico non venne ritenuto di importante valore per l'autore, finendo per essere considerato in secondo piano in confronto all'attenzione e all'ispirazione che egli trasse da tale lungometraggio, le quali lo portarono a desiderare di voler egli stesso dare luce a delle proprie produzioni animate. In seguito, egli descrisse la sua esperienza personale e l'impatto emotivo che ricevette dal filmato affermando:

³⁰⁶ Thomas LAMARRE, “Speciesism, part II: Tezuka Osamu and the multispecies ideal”, *Mechademia*, 5, 1, 2010, p. 52.

³⁰⁷ Ada PALMER, “Film is Alive: The Manga Roots of Osamu Tezuka's Animation Obsession”, *Academia.edu*, 2009, p. 2.

³⁰⁸ POWER, *God of comics...*, cit., p. 130.

³⁰⁹ LAMARRE, “Speciesism, part II...”, cit., p. 60.

Ho visto questo film all'interno di un cinema decadente in una città distrutta dai bombardamenti. Ho pianto, stupito da ciò che l'animazione giapponese era capace di fare. Le avventure mostrate in questo film erano di gran lunga differenti dalle pellicole precedenti. E soprattutto, contenevano un lirismo che si intrecciava nell'arco dell'intera narrazione del film. I campi di riso all'inizio del film. La squisita corrente nella valle. I buffi movimenti degli animali che costruiscono la base militare, perfettamente sincronizzati con la musica. Il coro delle tre scimmie. Le marionette che formano "uno spettacolo nello spettacolo". L'ultima scena in cui Momotarō incontra il Generale *oni* con l'inclusione di un mostro che parla inglese con sottotitoli giapponesi.³¹⁰

Il fascino scaturito dalla pellicola condusse Tezuka a rendergli omaggio nel corso della propria carriera in molteplici occasioni. Un caso significativo è rappresentato dal *manga* ジャングル大帝 (*Janguru taitei*, *L'imperatore della giungla*, 1950–1954), adattato successivamente nella serie televisiva *Kimba – Il leone bianco* (1965–1966).³¹¹ L'opera narra le vicende di un cucciolo di leone di nome Leo, il quale dopo la morte del padre viene preso in soccorso da una famiglia di esseri umani giapponesi. Trascorrendo il tempo con quest'ultima, egli impara il vero significato della civilizzazione;³¹² tuttavia, egli sente l'obbligo di dover fare ritorno al suo luogo d'origine, la giungla africana, dove infine assume legittimamente la posizione di imperatore della giungla, diventando sovrano di tutti gli animali che vivono al suo interno.³¹³ Nonostante Leo torni ad abitare in un luogo considerato normalmente selvaggio, egli porta con sé le conoscenze apprese dal mondo umano e tenta, di controparte, di civilizzare la popolazione su cui regna.³¹⁴

I riferimenti presenti all'interno dell'opera che la riconducono a *Momotarō: umi no shinpei* sono incentrati sulle similitudini presenti nelle dinamiche tra gli animali della giungla, in altre parole, sulla loro rivalità giocosa, sulla cooperazione collettiva e sulla sincronizzazione musicale, le quali rispecchiano situazioni già affrontate nelle produzioni cinematografiche della fiaba.³¹⁵ Infatti, nell'anime *Kimba – Il leone bianco* compare una scena in particolare in cui il leone Leo cerca di insegnare la canzone dell'alfabeto あいうえおのうた (*Aiueo no Uta*) agli altri abitanti della giungla; nonostante la melodia non sia la medesima presente in *Momotarō: umi no shinpei*, sia il contesto che le modalità adottate nell'episodio sono pressoché simili a quelle impiegate nella scena del film dove i soldati

³¹⁰ POWER, *God of comics...*, cit., p. 130. Traduzione mia.

³¹¹ LAMARRE, "Speciesism, part II...", cit., p. 59.

³¹² KUWAHARA Yasue, "Japanese Culture and Popular Consciousness: Disney's The Lion King vs. Tezuka's Jungle Emperor", *Journal of Popular Culture (Wiley-Blackwell)*, 31, 1, 1997, pp. 37–48.

³¹³ LAMARRE, "Speciesism, part II...", cit., p. 59.

³¹⁴ KUWAHARA, "Japanese Culture...", cit., pp. 37–48.

³¹⁵ LAMARRE, "Speciesism, part II...", cit., p. 59.

giapponesi si impegnano a trasmettere le loro conoscenze da nazione civilizzata alle popolazioni straniere delle colonie.³¹⁶



Fig.18. Gli animali della giungla cantano la あいうえおのうた (Aiueo no Uta) in *Kimba – Il leone bianco*³¹⁷

Secondo Thomas Lamarre (1959–), un altro caso che presenta richiami alla pellicola è rappresentato dalla raffigurazione estetica di Mimio, protagonista dei manga ロスト・ワールド<前世紀> (*Rosuto Waarudo <Zenseiki>*, *Lost World – Zenseiki*), la cui bozza era stata scritta durante il liceo, e 地底国の怪人 (*Chiteikoku no Kaijin*, *I misteriosi uomini del sottoterra*), rilasciati entrambi nel 1948. In questi *manga*, un dottore trapianta il cervello di un essere umano all'interno di un coniglio creando di conseguenza il personaggio di Mimio, i cui atteggiamenti e comportamenti ricordano perfettamente quelli di una persona comune. In *Rosuto Waarudo <Zenseiki>*, la gente si occupa di insegnare al protagonista i modi di un vero essere umano, rappresentandolo come un giovane studente con tante possibilità di imparare. Tuttavia, incapaci di accettare l'esistenza di Mimio, essi lo conducono alla sua morte nell'opera successiva *Chiteikoku no Kaijin*. Quello che accomuna il protagonista con

³¹⁶ POWER, *God of comics...*, cit., pp. 130–131.

³¹⁷ Gli animali della giungla cantano la あいうえおのうた (Aiueo no Uta) in *Kimba – Il leone bianco*, https://www.youtube.com/watch?v=0d_nAorPJhI, 13-05-2026.

Momotarō: umi no shinpei è la particolarità del suo design, il quale fa riferimento chiaramente a quello dei soldati conigli, ovvero ai sottoposti di Momotarō incaricati della costruzione della pista d'atterraggio.³¹⁸

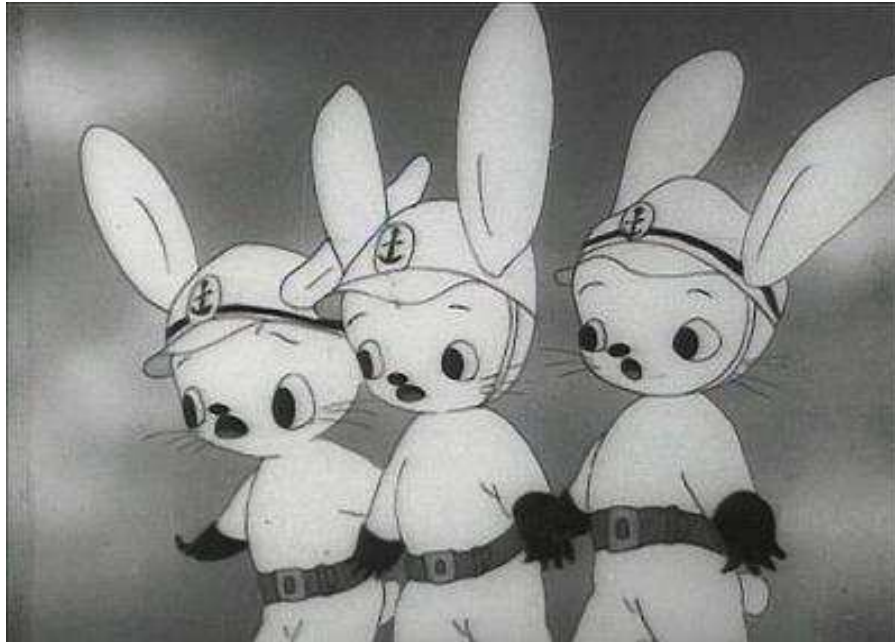


Fig. 19. Rappresentazione dei conigli all'interno della pellicola *Momotarō: umi no shinpei*³¹⁹

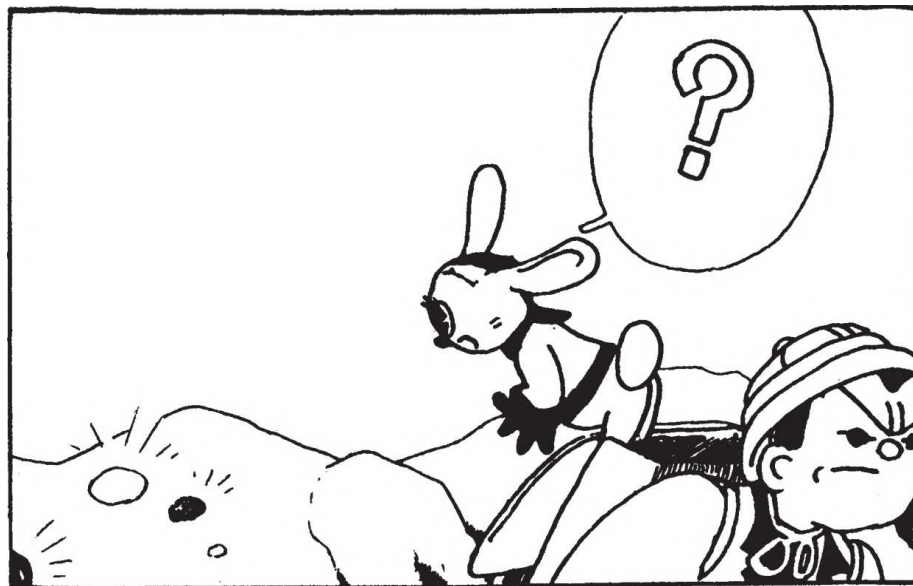


Fig. 20. Raffigurazione di Mimio in ロスト・ワールド<前世紀> (*Rosuto Waarudo <Zenseiki>*, *Lost World – Zenseiki*, 1948)³²⁰

³¹⁸ LAMARRE, “Speciesism, part II...”, cit., pp. 63–65.

³¹⁹ Rappresentazione dei conigli all'interno della pellicola *Momotarō: umi no shinpei*, in “上大岡の音楽生活”, https://us-vocal-school.com/weblog/music_life/archives/19775.html, 16-05-2026.

³²⁰ Raffigurazione di Mimio in ロスト・ワールド<前世紀> (*Rosuto Waarudo <Zenseiki>*, *Lost World – Zenseiki*, 1948), in LAMARRE, “Speciesism, part I...”, cit., p. 66, 16-05-2026.

Sebbene le potenze straniere abbiano tentato di sopprimere l'influenza delle varie produzioni di *Momotarō* in chiave imperialista e nazionalista attraverso la censura successivamente alla seconda guerra mondiale,³²¹ l'immaginario collettivo che si era precedentemente consolidato nelle menti di giovani e adulti ha continuato a perdurare nel corso del dopoguerra, manifestandosi indirettamente nelle vite delle persone che hanno vissuto in prima persona tali avvenimenti storici tra cui Tezuka Osamu.

L'impatto significativo che *Momotarō: Umi no Shinpei* esercitò sull'autore risulta evidente all'interno delle sue opere *Janguru taitei*, *Rosuto Waarudo <Zenseiki>* e *Chiteikoku no Kaijin*. Tuttavia, i richiami presenti in queste ultime non sono riconducibili alla natura propagandistica³²² della pellicola bensì alla rielaborazione di motivi narrativi, simbolici ed estetici quali la canzone dell'alfabeto あいうえおのうた (*Aiueo no Uta*) o l'aspetto del personaggio di Mimio.

In questo senso, il padre dei *manga* dimostra come alcuni elementi che, fino al 1945, erano strettamente correlati alla propaganda bellica giapponese non siano completamente scomparsi con l'arrivo del dopoguerra; infatti, essi vennero ripresi e reinterpretati all'interno della cultura pop contemporanea, privandoli della componente nazionalista e militarista di cui erano intrisi e attribuendogli una connotazione più pacifica.

3.1.2 *Momotarō* secondo Yanagita Kunio: il *Momotarō no tanjō*

Se autori come Osamu Tezuka dimostrano la sopravvivenza di *Momotarō* nella cultura pop del dopoguerra, è grazie agli studi folkloristici di Yanagita Kunio che la fiaba cominciò a essere inizialmente riconosciuta come patrimonio culturale nazionale. L'invenzione degli studi sul folklore, o etnografia, ebbe infatti un ruolo fondamentale sull'impiego delle fiabe tradizionali all'interno dei media moderni nel contesto culturale giapponese.³²³ In particolare, in Giappone tale studio si sviluppò come disciplina principalmente in concomitanza con l'etnologia, data l'importanza fondamentale che l'analisi di villaggi e strutture sociali costituiscono all'interno della ricerca folklorista; di conseguenza, i folkloristi giapponesi tendevano a concentrarsi maggiormente su usi e costumi piuttosto che sulle tradizioni popolari comuni della nazione.

Yanagita iniziò la sua carriera lavorativa come burocrate del governo, tuttavia, si dimise volontariamente nel 1919 per dedicarsi completamente ai suoi studi accademici. Nel

³²¹ POWER, *God of comics...*, cit., p. 130.

³²² LAMARRE, "Speciesism, part II...", cit., p. 57.

³²³ Thomas LAMARRE, "Speciesism, Part III: Neoteny and the politics of life", *Mechademia*, 6, 1, 2011, p. 112.

1921, il governo giapponese lo inviò in qualità di delegato presso la Società delle Nazioni a Genova e fino al 1923, anno del suo ritorno in patria, egli si dedicò a viaggiare in tutta l'Europa con l'obiettivo di acquisire ulteriori conoscenze nella sua specializzazione e frequentare occasionalmente delle conferenze universitarie.³²⁴ Durante i primi anni del 1930, Yanagita modificò il nome della sua intera ricerca da 郷土研究 (*kyōdo kenkyū*, studi locali) a 民俗学 (*minzokugaku*, studi folkloristici). Tale cambiamento non era dovuto al suo crescente interesse nei confronti delle 昔話 (*mukashibanashi*, fiabe) bensì alla curiosità suscitata dalla trasformazione del concetto stesso di *kyōdo kenkyū* in relazione alla materia del folklore, una disciplina allora ancora emergente e in via di sviluppo. Inizialmente, i *kyōdo kenkyū* risultavano da molto tempo associati con l'educazione scolastica; tuttavia, al fine di poter concludere le sue ricerche sulle aree locali, le possibilità che Yanagita poteva adottare erano: partire lui stesso per la campagna, affidarsi ad altre persone il compito di viaggiare e raccogliere le informazioni o mettersi in contatto con degli insegnanti che lavoravano all'interno delle scuole nelle zone rurali per investigare gli usi e i costumi locali. L'insieme di tale rete di informazioni gli permise di ampliare la sua prospettiva tramite la connessione e la comparazione dei vari studi da lui effettuati; il suo obiettivo non era infatti concentrarsi su una singola località alla volta bensì, mediante il confronto delle ricerche complessive, di poter ottenere una maggiore comprensione della totalità della cultura giapponese. Di conseguenza, secondo Yanagita Kunio l'identità locale può essere decifrata solamente attraverso quella nazionale, diventando la base della sua interpretazione riguardo al discorso sulle *mukashibanashi* in generale e su *Momotarō* in particolare.³²⁵

In questo periodo della sua vita, le sue opere sono permeate da un forte sentimento nazionalista; tuttavia, quest'ultimo non scaturiva semplicemente dalla convizione che il Giappone fosse superiore alle altre nazioni bensì dalla realizzazione di quanto esso venisse sottovalutato all'interno dell'ambito accademico globale a causa degli squilibri di potere presenti tra le strutture internazionali. Tale situazione era dovuta principalmente alla posizione politica che il Giappone ricopriva all'epoca: in seguito alla Conferenza Navale di Washington del 1921, conclusasi con il dimezzamento della potenza navale nipponica, Yanagita percepì un sentimento di esclusione della nazione nell'ambito accademico internazionale. Una chiara dimostrazione di tale atteggiamento fu rappresentata dall'assenza di studiosi giapponesi tra gli invitati alla conferenza internazionale riguardo agli studi sul

³²⁴ KUWAYAMA Takami, "On Kunio Yanagita's 1934 'World Folkloristics' Project: A Precursor to World Anthropology", *American Anthropologist*, 116, 3, 2014, p. 658.

³²⁵ HENRY, "Folktales and the Formation...", cit., pp. 55–57.

Pacifico tenutasi a Bruxelles, sebbene il Giappone rientrasse effettivamente tra le nazioni confinanti con l'oceano Pacifico.³²⁶

Nonostante nel 1932 egli identificasse ancora i suoi studi come *kyōdo kenkyū*, nei suoi articoli si intravedeva il desiderio di cambiamento e di separazione da questa disciplina, sperando nella nascita di un nuovo campo accademico nel quale potesse rispecchiarsi e dilettarsi. Tale aspirazione prese forma quattro anni dopo, quando presentò una serie composta da cinque conferenze intitolate 郷土研究と民俗学 (*kyōdo kenkyū to minzokugaku*, *studi locali e studi folkloristici*) nel 1936; quest'ultimo termine era stato precedentemente impiegato all'interno del contesto accademico giapponese a partire dal periodo Meiji (1868–1912) ma il passaggio da *kyōdo kenkyū* a *minzokugaku* suggeriva in realtà un approccio completamente differente. Da un lato, il termine 郷土 (*kyōdo*, località o paese natio) implica lo studio di una località non considerando il contesto generale della nazione in cui si colloca ma focalizzandosi esclusivamente sugli usi e costumi di quel determinato territorio. D'altra canto invece, il termine 民俗 (*minzoku*, usi e costumi tradizionali) può essere letto in una chiave di lettura più ampia, permettendo di costruire un quadro generico unito della comunità giapponese. Di conseguenza, i 民俗学 (*minzokugaku*, studi folkloristici) necessitano di un oggetto di studio che possa inglobare e dare forma agli usi, costumi, valori morali e stili di vita della popolazione in ogni parte del Giappone.³²⁷

Secondo Yanagita, le particolarità di una cultura popolare, quali ad esempio la mentalità condivisa tra coloro che la vivono, rendono inaccessibile la sua comprensione a chiunque non rientri nel ruolo di cittadino della nazione, portando la concezione del folklore stesso a dovere essere considerata al pari di una scienza nazionale, o quantomeno durante il corso di questa fase iniziale. Inoltre, le ricerche richiedono una raccolta di dati fondati sull'esperienza in prima persona del folklorista che, a sua volta, deve essere originario della nazione sulla quale sta effettuando le sue indagini; in altre parole, Yanagita affermò che ciascuna nazione dovesse venire studiata esclusivamente dagli abitanti che la compongono poiché solamente loro sono in grado di conoscerla e pertanto comprenderla al meglio.³²⁸

In questo contesto, le *mukashibanashi* si inserivano perfettamente nell'ambito folklorista consentendo, attraverso lo studio di una singola area locale o un villaggio, di poter comprendere ulteriormente ciò che Yanagita definisce come “il sentimento collettivo di essere giapponese.”³²⁹ In questa prospettiva, la fiaba *Momotarō* si affermò pienamente come

³²⁶ KUWAYAMA, “On Kunio Yanagita's...”, cit., pp. 658–659.

³²⁷ HENRY, “Folktales and the Formation...”, cit., pp. 57–59.

³²⁸ KUWAYAMA, “On Kunio Yanagita's...”, cit., p. 659.

³²⁹ HENRY, “Folktales and the Formation...”, cit., p. 59.

oggetto di studi grazie alla sua standardizzazione, diffusa in tutto il Giappone tramite le pubblicazioni rilasciate sia nelle antologie di lettura in lingua nazionale a partire dal 1890³³⁰ che nell'ambito della letteratura d'infanzia, diventando uno dei temi centrali nella teoria elaborata da Yanagita riguardo agli studi sul *minzokugaku*.

Tra l'aprile del 1930 e luglio del 1932, l'autore scrisse una serie di nove saggi che furono successivamente raccolti e pubblicati nel 1933 sotto il nome di 桃太郎の誕生 (*Momotarō no tanjō*, *La nascita di Momotarō*),³³¹ incentrato sul concetto di origine e nascita presente nelle fiabe e trattando nel suo primo capitolo proprio la storia di Momotarō.³³² L'opera si concentra su un'analisi comparativa e sistematica di molteplici fiabe tratte sia dal contesto europeo che da quello giapponese, mettendole in relazione tra loro; questo approccio, pone in primo piano la natura mutevole di tali narrazioni e la costante evoluzione tematica in relazione alla loro diffusione geografica, risultando totalmente innovativo nel settore in confronto al pensiero conservativo dell'epoca che considerava la cultura orale come immutabile nel tempo. Tale prospettiva permette una maggiore comprensione del pensiero dell'autore: l'analisi delle fiabe avviene, infatti, attraverso la comparazione tra le differenti versioni disponibili tramandate nel tempo su scala nazionale. In questo modo, la cultura locale risulta complessivamente comprensibile soltanto se interpretata all'interno di un quadro più ampio che prenda in considerazione l'intero contesto nazionale, in questo caso quello giapponese.

In aggiunta alla comparazione con le fiabe europee, in *Momotarō no tanjō* Yanagita collegò tematicamente una serie di *mukashibanashi* secondo ciò che lui definisce con il termine 小さ子 (*chiisako*, bambino piccolo), ovvero il prodotto di una nascita propizia accompagnata da un'eredità di natura soprannaturale. In questo quadro, racconti quali *Momotarō*, *Urikohime*, *Kaguyahime*, e *Issunbōshi* rientrano nella categoria in virtù della loro origine, o associazione, a oggetti specifici quali pesche, meloni, bambù o altri elementi simili; inoltre, tale tematica favorisce nel lettore la costruzione di un immaginario legato alle ridotte dimensioni di questi personaggi. *Momotarō* divenne così oggetto primario degli studi sul folklore di Yanagita, rendendo quest'ultima rappresentativa dell'intero genere delle fiabe giapponesi. L'autore donò una chiave interpretativa del racconto, mettendo in relazione la nascita del protagonista con la fede religiosa, affermando:

³³⁰ HENRY, "Japanese Children's Literature ...", cit., p. 219.

³³¹ HENRY, "Folktales and the Formation...", cit., pp. 59–60.

³³² Thomas W. BURKMAN, "Yanagita Kunio, Nitobe Inazō and the League of Nations", in Ronald A. Morse e Christian Goehlert (a cura di), *Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies in the 21st Century*, Saitama, Japanime Co. Ltd., 2012, p. 44.

Man mano che la popolazione giapponese si spostava verso l'interno, in direzione delle montagne, essa iniziò a credere che gli spiriti scendessero dal cielo sulle cime delle montagne e che occasionalmente scendessero da quelle stesse montagne per visitare il mondo degli esseri umani. Non è sorprendente il fatto che concepiscano uno spirito il quale scende nel nostro mondo galleggiando su un fiume proveniente dalla montagna.³³³

Secondo i suoi studi, la fiaba ha continuato a evolversi in concomitanza con l'immaginario collettivo giapponese, portando tuttavia alla completa scomparsa della versione originale:

È passato molto tempo da quando il racconto *Momotarō* ha messo le sue radici nel terreno giapponese, e pare che la sua forma originaria si sia ormai estinta. La forma originale della storia di Momotarō (alcuni direbbero come mito [*shinwa*] piuttosto che fiaba [*mukashibanashi*]) non esista più all'interno della nostra cultura popolare come nel caso di *Hebi muro iri*.³³⁴

Una delle ipotesi più accreditata riguardo all'opera originale ruotava attorno alla possibilità che la fiaba si concludesse con il matrimonio di Momotarō, rendendo così la ricerca di una moglie l'obiettivo finale della sua missione. In questa prospettiva, la totalità delle versioni pubblicate in tempi moderni, reperibili nei libri di testo e nella letteratura d'infanzia da parte di autori come Sazanami Iwaya, si rivelarono in realtà come rielaborazioni compromesse delle versioni più antiche e autentiche.³³⁵ L'insistenza sulla tematica del matrimonio ebbe origine nello studio e nell'analisi di molteplici racconti che presentavano la medesima struttura narrativa, composta dalla nascita del protagonista seguita dalla sua infanzia, il superamento delle avversità proposte dalla vita accompagnato dal supporto di alleati animali e, infine, un lieto fine ottenuto con il conseguimento di un matrimonio felice e dei figli. In aggiunta, tale struttura narrativa suggeriva implicitamente la funzione riflessiva che questi racconti contenevano, assumendo una connotazione superiore al semplice intrattenimento e affermando nuovamente la loro importanza all'interno del discorso sul *minzokugaku*. In conclusione, la mancanza di una tematica considerata fondamentale portò Yanagita a credere nell'esistenza di una versione antecedente e autentica di *Momotarō* che includesse la ricerca di una moglie da parte del protagonista e ad avvicinarsi, di conseguenza, alla rielaborazione della prefettura di Iwate.³³⁶ Il successo riscosso da quest'opera portò lo studioso a focalizzarsi ulteriormente nella ricerca di varie *mukashibanashi* durante i suoi viaggi in tutto l'arcipelago

³³³ Traduzione mia.

³³⁴ Traduzione mia.

³³⁵ HENRY, "Folktales and the Formation...", cit., pp. 60–63.

³³⁶ *Ibid.*, pp. 65–66.

giapponese dal 1936 al 1939,³³⁷ distinguendosi così nell'ambito della narrativa orale in molteplici campi in qualità di collezionista, organizzatore, editore, classificatore e teoreta.³³⁸

L'immaginario proposto da Yanagita Kunio discosta completamente il discorso attorno a *Momotarō* in qualità di opera propagandistica verso una prospettiva più folklorista e antropologica, mantenendo tuttavia una significativa connotazione nazionalista. In questa prospettiva, la fiaba non venne interpretata come un comune racconto all'interno dell'ambito della letteratura d'infanzia ma rappresentava una componente fondamentale dell'espressione dell'identità culturale e dell'immaginario collettivo giapponese; infatti, il fine ultimo dell'opera *Momotarō no tanjō* consiste nell'affermazione dell'esistenza di un folklore nazionale, tramite l'analisi comparativa di numerose rielaborazioni locali, con i loro elementi simbolici e culturali, rintracciabili dall'antichità fino alla contemporaneità.

Tale studio evidenzia inoltre il carattere mutevole che contraddistingue il folklore; l'indagine sul confronto delle diverse reinterpretazioni delle fiabe conservate a livello nazionale sottolinea la dinamicità dei racconti orali in quanto essi vengano costantemente alterati e adattati nel tempo a seconda delle necessità o di un particolare individuo o di una comunità collettiva.³³⁹ La storia stessa di *Momotarō* rappresenta l'esempio più significativo della continua trasformazione del patrimonio culturale folkloristico: infatti, la sua narrazione eroica tradizionale si sviluppò progressivamente in concordanza con i bisogni della società, assumendo il ruolo sia di strumento di propaganda nella rivisitazione effettuata da Iwaya Sazanami che di patrimonio culturale folkloristico.

3.2 Okayama e Momotarō: le origini locali della leggenda

3.2.1 La leggenda di Ura e Momotarō

In contemporanea con la trasformazione di *Momotarō* in una *mukashibanashi* rappresentativa nazionale da parte di Yanagita Kunio, diverse zone in tutto il Giappone stavano diffondendo il racconto sotto forma di 伝説 (*densetsu*, leggenda). Le *mukashibanashi* si riconoscono secondo diversi fattori quali il loro ricorrente inizio con la proposizione 昔々 (*mukashi mukashi*, c'era una volta), che dona un'atmosfera senza tempo e senza luogo specifico al racconto, o la funzione educativa e d'intrattenimento. In particolare, nel caso di *Momotarō* questi ultimi si manifestano sotto forma dell'insegnamento di valori quali

³³⁷ *Ibid.*, p. 60.

³³⁸ Richard M. DORSON, "National Characteristics of Japanese Folktales", *Journal of the Folklore Institute*, 12, 2/3, 1975, p. 242.

³³⁹ Alan DUNDES, "Folklore as a Mirror of Culture", *Elementary English*, 46, 4, 1969, p. 474.

l'importanza dei bambini, la continuazione della propria dinastia familiare o la realizzazione di sé stessi attraverso l'avventura. D'altra parte invece, le *densetsu* sono prettamente legate a contesti più locali, caratterizzate da luoghi e personaggi connessi tra loro. Una differenza cruciale tra le due è la presenza di personaggi e situazioni pressoché generali all'interno delle *mukashibanashi* che risulta in contrapposizione con il frequente utilizzo di nomi propri e di avvenimenti possibilmente connessi a fatti storici realmente accaduti di cui fanno uso le *densetsu*, permettendo al lettore una maggiore comprensione del contesto narrativo. La lettura di *Momotarō* come *densetsu* è il risultato di una creazione moderna ottenuto tramite la combinazione tra turismo e *kyōdo kenkyū* nel periodo antecedente alla guerra che la portò a essere strettamente legata³⁴⁰ alla prefettura di Okayama, a Inuyama nella prefettura di Aichi e a Megijima nella prefettura di Kagawa: tra queste ultime la più celebre al giorno d'oggi è quella della prefettura di Okayama.³⁴¹

L'origine di tale cambiamento può essere ricondotto sia alla campagna attuata dal governatore della prefettura Miki Yukiharu (1903–1964), che rese la figura di Momotarō il simbolo dell'intera città durante gli anni cinquanta, sia alle ricerche condotte dai ricercatori locali Namba Ginnosuke (1897–1973) e Shiida Yoshihide (1876–1946), focalizzate nel dimostrare l'esistenza di una connessione profonda tra la località e il celebre protagonista. In concomitanza con il tentativo da parte di Yanagita Kunio di identificare la fiaba come espressione dell'identità collettiva del popolo giapponese, Namba cercò invece di studiare le sue origini all'interno del contesto storico locale di Okayama che lo portarono a pubblicare nel 1930 *桃太郎の史実* (*Momotarō no shijitsu, Fatti storici riguardanti Momotarō*), opera in cui sostenne l'associazione della fiaba alla leggenda di Kibitsuhiko no mikoto, un personaggio menzionato nel *Kojiki* (712).³⁴²

Secondo una versione del racconto, molto tempo fa, nella regione di Kibi,³⁴³ corrispondente all'attuale Okayama, viveva un *oni* chiamato Ura, rinomato per i suoi saccheggi nei villaggi e le numerose azioni malvagie compiute. Al fine di porre fine alle sue devastazioni, il sovrano di Yamato incaricò Kibitsuhiko no Mikoto di sconfiggerlo. Quest'ultimo stabilì il proprio accampamento sul monte Kibi, fortificando le difese mediante

³⁴⁰ HENRY, "Folktales and the Formation...", cit., pp. 66–67.

³⁴¹ KAHARA, "Chiiki imēji...", cit., p. 66.

加原、『地域...』、cit., p. 66.

³⁴² HENRY, "Folktales and the Formation...", cit., pp. 67–68.

³⁴³ Il nome "Kibi", ancora oggi spesso utilizzato, fu il nome di un antico paese fiorito dal terzo al settimo secolo, ma che venne suddiviso alla fine di quest'ultimo portando il termine a essere impiegato come nome collettivo per indicare la totalità dell'area che comprende Bizen, Bichu, Mimasaka (prefettura di Okayama) e Bingo (parte orientale della prefettura di Hiroshima). Cfr. KAHARA, "Chiiki imēji...", cit., p. 65.

加原、『地域...』、cit., p. 65.

la costruzione di un grande scudo di pietra. Dopo una serie di violente battaglie, una freccia scoccata da Kibitsuhihiko no Mikoto colpì Ura, ferendolo all'occhio sinistro. L'*oni* tentò la fuga trasformandosi in una carpa, tuttavia, il guerriero assunse la forma di un cormorano, divorandolo e riuscì infine a sconfiggerlo.³⁴⁴

In questa prospettiva, le teorie che misero in relazione la leggenda di Ura e Kibitsuhihiko no Mikoto con la fiaba *Momotarō* sono molteplici. In primo luogo, una delle interpretazioni maggiormente diffuse fu l'identificazione di Kibitsuhihiko no Mikoto con il personaggio di Momotarō e di Ura come la figura da cui sarebbe derivato l'*oni* della tradizione folkloristica. Successivamente, si ipotizzò inoltre che l'*oni* Ura fosse un leader di un gruppo che migrò dalla penisola coreana o dalla Cina continentale finendo con il situarsi a Kibi e costruendo così un castello³⁴⁵ stile coreano,³⁴⁶ conosciuto come 鬼城山 o 鬼ノ城 (*Kijōyama* o *Kinojō*, il castello degli *oni*),³⁴⁷ da cui poter governare la zona.³⁴⁸

La leggenda di Ura e Kibitsuhihiko no Mikoto è strettamente legata alla storia di Okayama, rappresentando la memoria culturale unica del paese e differenziandosi, di conseguenza, dalle altre regioni. In altre parole, la storia locale viene arricchita e valorizzata attraverso la reinterpretazione della leggenda, donando un senso di creazione della propria storia.³⁴⁹ Inoltre, le varie rivisitazioni effettuate nel corso del tempo modificarono i significati attribuiti ai personaggi cessando pertanto di essere esclusivamente una comune contrapposizione tra bene e male o un'ambivalenza tra simboli positivi e negativi. In questo quadro, la figura di Ura assunse un valore totalmente nuovo sotto forma di un'entità ambivalente che viene infine neutralizzata e favorita, risultando così in contrasto con il semplice ruolo da antagonista malvagio.³⁵⁰ Attualmente, la prospettiva locale continua a

³⁴⁴ “岡山観光”, https://www.okayama-kanko.jp/feature/detail_1813.html, 28-05-2026.

³⁴⁵ SUN Jianying, “Momotarō mukashibanashi・Ura densetsu to Narukama shinji kara miru chiiki no ‘rekishi no katarinaoshi’” (Reinterpretazione della storia locale attraverso Momotarō, la leggenda di Ura e il rituale di Narukama), *Nihon bunka jinrui gakkai kenkyūkai happyō yōshishū Nihon bunka jinrui gakkai dai 52 kai kenkyū taikai*, 2018, p. 113.

孫嘉寧、『桃太郎昔話・温羅伝説と鳴釜神事から見る地域の「歴史の語り直し」』、日本文化人類学会研究大会発表要旨集 日本文化人類学会第52回研究大会、2018年、p. 113.

³⁴⁶ HENRY, “Folktales and the Formation...”, cit., p. 67.

³⁴⁷ “岡山観光”, https://www.okayama-kanko.jp/feature/detail_1813.html, 28-05-2026.

³⁴⁸ SUN, “Momotarō mukashibanashi...”, cit., p. 113.

孫、『桃太郎昔話...』、cit., p. 113.

³⁴⁹ SUN Jianying, “Okayama to Kagawa no Momotarō densetsu no hihan densetsu no katarinaoshi ni kansuru ikkō” (Analisi comparative della leggenda Momotarō tra Okayama e Kagawa: considerazioni sulla reinterpretazione delle leggende), *Nihon bunka jinrui gakkai kenkyūkai happyō yōshishū Nihon bunka jinrui gakkai dai 54 kai kenkyū taikai*, 2020, p. B17.

孫嘉寧、『岡山と香川の桃太郎伝説の比較 伝説の語り直しに関する一考』、日本文化人類学会研究大会発表要旨集 日本文化人類学会第54回研究大会、2020年、p. B17.

³⁵⁰ SUN, “Momotarō mukashibanashi...”, cit., p. 113.

孫、『桃太郎昔話...』、cit., p. 113.

vacillare tra la figura di Momotarō e quella di Kibitsuhi no Mikoto, così come tra l'*oni* della tradizione folkloristica e il personaggio storico di Ura.

Tale ambivalenza riflette la compresenza di differenti livelli interpretativi, nei quali mito, folklore e ricostruzione storica si intrecciano costantemente. Parallelamente, la tradizionale dicotomia “Momotarō contro *oni*” è stata progressivamente sostituita da una lettura che pone entrambe le figure sullo stesso piano, reinterpretandole come elementi complementari della memoria culturale e dell’identità regionale di Okayama. In questa nuova prospettiva, il demone non viene più considerato esclusivamente come un classico antagonista malvagio che deve essere punito bensì come parte integrante della memoria culturale e dell’identità locale di Okayama fino a configurare una relazione diametralmente opposta all’originale, fondata sulla coesistenza piuttosto che sul conflitto.³⁵¹

3.2.2 Momotarō e il turismo di Okayama: attrazioni turistiche, souvenir e *matsuri*

La rilettura di Ura ebbe un ruolo centrale anche nello sviluppo dell’identità culturale e turistica della prefettura. Nel corso del ventesimo secolo, la figura dell’*oni* venne infatti progressivamente sottratta dalla sua caratterizzazione esclusivamente negativa per essere integrata nella formazione della memoria collettiva locale sotto forma di simbolo rappresentativo della città, affiancata alla figura di Momotarō. La graduale reinterpretazione della percezione di Ura portò l’*oni* a divenire una componente fondamentale del patrimonio storico e culturale della provincia di Kibi.

Tale processo consentì l’integrazione dell’immagine di Ura e Momotarō all’interno di strategie promozionali del territorio, dando origine a eventi, *matsuri* e iniziative culturali che ne valorizzasse la presenza simbolica. Inoltre, questa favorevole inclusione nelle politiche turistiche permise alla comunità locale di distinguersi rispetto alle altre regioni giapponesi, mettendo quindi in risalto Okayama, e incrementando, di conseguenza, il valore della prefettura e l’interesse di possibili visitatori. Tale visione contribuì ulteriormente alla costruzione di una memoria culturale nei cuori della popolazione, consolidando a sua volta l’identità locale della popolazione di Okayama, in particolar modo nel contesto turistico della città.³⁵²

Un ruolo significativo in questo processo fu svolto dalle ricerche effettuate da Namba Ginnoh, il quale concentrò principalmente i suoi studi intorno ai siti archeologici associati

³⁵¹ SUN, “Okayama to Kagawa...”, cit., p. B17.

孫、『岡山と香川...』、cit., p. B17.

³⁵² SUN, “Momotarō mukashibanashi...”, cit., p. 113.

孫、『桃太郎昔話...』、cit., p. 113.

alla leggenda; in particolare, egli affermò come il castello 鬼ノ城 (*Ki no jō*, il castello degli *oni*) fosse il modello originale da cui in seguito fu presa ispirazione per *onigashima* nella fiaba di Momotarō.³⁵³ In aggiunta, i luoghi storici e culturali associati a questa leggenda sono ancora oggi presenti e visitabili al pubblico, tra cui il rinomato *Kijōyama* (*Kinōjō*), ritenuto il castello dell'*oni* Ura, i santuari Kibitsu e Kibitsuhiro, entrambi dedicati alla venerazione di Kibitsuhiro no Mikoto, e il rituale shintoista del *Narukama*, nel quale la buona o cattiva sorte viene predetta tramite il suono di un calderone che, secondo la tradizione, conterrebbe la testa di Ura.³⁵⁴

Tuttavia, la forte associazione contemporanea della fiaba *Momotarō* non fu conseguita esclusivamente attraverso le sue somiglianze con la leggenda di Ura e Kibitsuhiro no Mikoto bensì essa venne ulteriormente rafforzata dalla creazione di riferimenti turistici e urbanistici distribuiti nell'intera città. In primo luogo, numerose strade, monumenti e installazioni pubbliche richiamano l'immaginario dell'eroe: i più conosciuti sono il “Corso Momotarō”, il percorso che parte dalla stazione e si estende fino al castello, seguito dalle varie statue ritraenti il protagonista erette in diverse zone della prefettura, tra cui la più celebre situata proprio di fronte alla stazione dove Momotarō è accompagnato dai suoi alleati animali,³⁵⁵ e infine i tombini installati nel 1986, ritraenti i momenti salienti della fiaba.³⁵⁶

³⁵³ HENRY, “Folktales and the Formation...”, cit., p. 67.

³⁵⁴ “桃太郎伝説の生まれたまち おかやま”, <https://momotaro-ura.jp/story1/>, 28-05-2026.

³⁵⁵ TOMISATO Shigeru, “Hare no kuni ‘Okayama’ no miryoku” (Il fascino di Okayama, la Terra del Sole), *Denshi jōhō tsūshin gakkai tsūshin Society Magazine*, 16, 3, 2022, p. 255.

富里繁、『晴れの国「岡山」の魅力』、電子情報通信学会 通信ソサイエティマガジン、第16 巻3 号、2022年、p. 255.

³⁵⁶ “Explore Okayama”, <https://www.okayama-japan.jp/en/24107>, 29-05-2026.



Fig. 21. Scultura in bronzo di Momotarō di fronte alla stazione di Okayama³⁵⁷

Anche i paletti dissuasori presenti lungo le strade richiamano simbolicamente le mazze tradizionalmente associate agli *oni*, dimostrando come l’immaginario di Momotarō sia oggi profondamente integrato nel paesaggio urbano e nell’identità culturale di Okayama.³⁵⁸

³⁵⁷ Scultura in bronzo di Momotarō di fronte alla stazione di Okayama, in “DreamsTime”, <https://it.dreamstime.com/immagini-stock-libere-da-diritti-scultura-di-momotaro-davanti-alla-stazione-di-okaya-image36753689>, 27-05-2026.

³⁵⁸ TOMISATO, “Hare no kuni...”, cit., p. 255.
富里、『晴れの国...』、cit., p. 255.

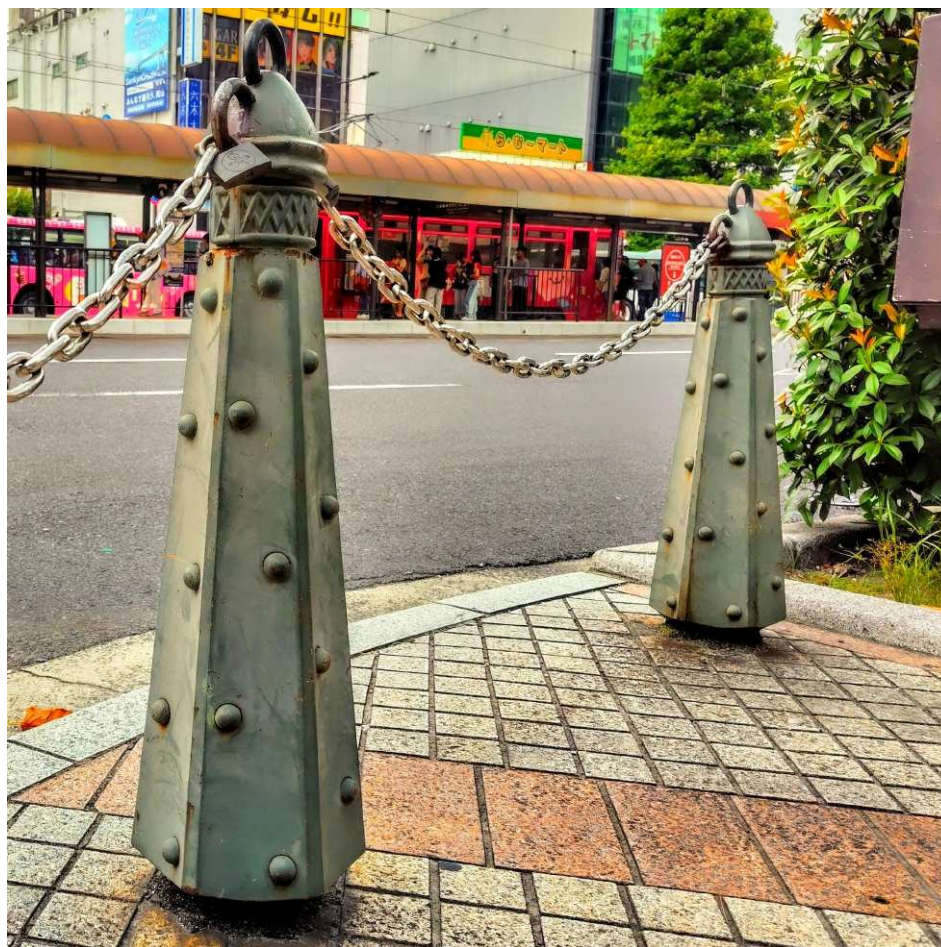


Fig. 22. Paletti dissuasori a forma di mazza di *oni* nel Corso Momotarō³⁵⁹

Successivamente, l'influenza della fiaba si manifestò anche attraverso l'importanza fondamentale attribuita al frutto della pesca. La pesca (もも, *momo*), da cui deriva il nome Momotarō, veniva utilizzata come amuleto contro gli spiriti maligni ed era coltivata nella regione di Okayama sin dai tempi antichi. Inoltre, il miglio impiegato per preparare i *kibidango*, i dolci offerti da Momotarō al cane, alla scimmia e al fagiano, trae il proprio nome dalla regione di Kibi, confermando ulteriormente l'origine geografica della leggenda nell'area di Okayama da cui, in seguito, si diffuse in tutta la nazione come racconto folkloristico.³⁶⁰ In aggiunta, la città divenne incredibilmente popolare grazie alla popolarità delle sue pesche bianche; il frutto fu infatti impiegato come base nella produzione di cosmetici, succhi e vari dolci, rinomati per la loro dolcezza e il sapore raffinato che li caratterizza. Tali beni vengono di conseguenza commercializzati come simbolo della

³⁵⁹ Paletti dissuasori a forma di mazza di *oni* nel Corso Momotarō, in “X”, <https://x.com/basicwimps/status/2057978920528674994>, 27-05-2026.

³⁶⁰ “桃太郎伝説の生まれたまち おかやま”, <https://momotaro-ura.jp/story1/>, 29-05-2026.

prefettura, divenendo una componente centrale all'interno della molteplicità di prodotti locali disponibili ai visitatori.³⁶¹

L'immaginario sociale di Momotarō trova la massima concretizzazione nel おかやま桃太郎まつり (*Okayama Momotarō matsuri*, il festival su Momotarō di Okayama), inaugurato nel 2001. L'*Okayama Momotarō matsuri* racchiude una serie di eventi organizzati nel corso dell'anno, in particolare in estate, autunno e inverno, con l'obiettivo di valorizzare maggiormente il patrimonio culturale e turistico della prefettura di Okayama. Durante il periodo estivo, il *matsuri* promuove le attrazioni della regione attraverso spettacoli di danza e attività collettive presso il 岡山城 (*Okayamajō*, il castello di Okayama); d'altra parte, in autunno sono presenti varie iniziative gastronomiche e, infine, nel corso della stagione invernale, la città prende luce grazie alle installazioni luminose sparse in tutta la prefettura.

Il mese di agosto rappresenta il momento centrale delle celebrazioni e comprende numerosi eventi, tra cui il 鳥城夏まつり (*Karasugawa natsu matsuri*, festival estivo di Karasugawa), dedicato all'atmosfera estiva notturna dove si possono talvolta assaggiare le specialità locali, lo うらじゃ (*Uraja*), uno dei *matsuri* più importanti della prefettura caratterizzato da esibizioni di danzatori travestiti da Ura, ovvero *oni*, e il ファミリーフェスタ (*Famiri-Fesuta*, Festa delle famiglie), rivolto principalmente alle famiglie. In particolare, l'*Uraja* rappresenta uno dei più importanti *matsuri* estivi della prefettura di Okayama e si svolge ogni anno nel mese di agosto³⁶² sin dal 1994.³⁶³ Durante la festività, gruppi di danzatori attraversano le strade della città con coreografie originali accompagnati dalla うらじゃ音頭 (*Uraja Ondo*) e indossando costumi dai colori vivaci.

³⁶¹ "Explore Okayama", <https://www.okayama-japan.jp/en/24107>, 29-05-2026.

³⁶² "おかやま桃太郎まつり", <http://www.okayama-momotaro-fes.jp/index.php>, 29-05-2026.

³⁶³ "岡山うらじゃ公式サイト", <https://uraja.jp/>, 29-05-2026.



Fig. 23. Rappresentazione delle danze tradizionali durante il *matsuri Uraja*³⁶⁴

I partecipanti decorano inoltre il volto con un trucco caratteristico ispirato all'*oni Ura*, elemento caratteristico della celebrazione, trasformando la prefettura in uno spazio festivo animato da musica, energia e partecipazione collettiva. La manifestazione coinvolge inoltre sia gli abitanti locali sia i visitatori, configurandosi come un'importante occasione di valorizzazione e trasmissione della cultura tradizionale di Okayama.³⁶⁵ In autunno, durante il mese di ottobre, il *matsuri* si sviluppa intorno ai temi della gastronomia locale, delle arti performative e della storia regionale. Durante l'evento vengono proposte specialità culinarie provenienti sia dalla prefettura sia da altre aree del Giappone, accompagnate da spettacoli folkloristici, performance comiche e attività dedicate ai bambini. Nel periodo invernale, infine, si svolge il cosiddetto "MOMOTAROH FANTASY", uno dei principali eventi di illuminazione della città di Okayama, durante il quale gli allestimenti decorativi trasformano il paesaggio urbano in uno spazio scenografico e suggestivo, offrendo ai visitatori un'esperienza immersiva della città nel contesto delle festività invernali.³⁶⁶

³⁶⁴ Rappresentazione delle danze tradizionali durante il *matsuri Uraja*, nel sito ufficiale turistico di Okayama "Explore Okayama" nella sezione dedicata all'*Uraja*, <https://www.okayama-japan.jp/en/19132>, 29-05-2026.

³⁶⁵ "Explore Okayama", <https://www.okayama-japan.jp/en/24107>, 29-05-2026.

³⁶⁶ "おかやま桃太郎まつり", <http://www.okayama-momotaro-fes.jp/index.php>, 29-05-2026.

L'unione di queste risorse culturali e turistiche culminò nel 2018 quando la fiaba *Momotarō* raggiunse un livello di rilevanza per la città di Okayama tale da ricevere il titolo di “patrimonio del Giappone”, un riconoscimento nazionale attribuito ai racconti che contribuiscono a diffondere la cultura e le leggende del paese, attraverso l'espressione del fascino e delle caratteristiche che le attrazioni storiche locali possiedono.³⁶⁷

In questo modo, *Momotarō* venne valorizzato in quanto risorsa culturale legata alla prefettura di Okayama, contribuendo a promuovere maggiormente la città mediante sia la progressiva costruzione di un'identità locale collettiva che la realizzazione di iniziative urbanistiche e turistiche correlate al marketing territoriale. Gli studi di Yanagita e Namba incentivarono l'associazione della fiaba alla leggenda di Ura e Kibitsu no Mikoto, favorendo il consolidamento dell'identità locale attorno al personaggio di Momotarō e la sua storia. Successivamente tale processo sviluppò una reazione a catena che portò all'evoluzione e al rafforzamento della figura di Momotarō in qualità di strumento di marketing territoriale e turismo culturale³⁶⁸ mediante la realizzazione di strade, monumenti e installazioni, quali la celebre statua dedicata al personaggio di Momotarō o i diversi paletti dissuasori ispirati alle mazze tradizionali degli *oni*, l'organizzazione di *matsuri* a tema tra cui il *Karasugawa natsu matsuri* e lo *Uraja*, e infine la promozione di prodotti locali come cosmetici, succhi e vari dolci a base del frutto della pesca e dei conosciuti *kibidango*.

3.2.3 La costruzione dell'immaginario sociale di Momotarō nel contesto locale di Okayama

Secondo la studiosa Kahara Naoko, la formazione di tale immaginario sociale, che identifica la città di Okayama come terra natale di Momotarō, fu il risultato di un processo artificiale costruitosi progressivamente nel tempo attraverso una serie di eventi storici quali le guerre, la ricostruzione del paese nel dopoguerra, la forte crescita economica e lo sviluppo del turismo e dei mass media in concomitanza con la pubblicazione delle idee di alcune figure chiave, quali le ricerche svolte da Yanagita Kunio e Namba Ginnosuke, che contribuirono ulteriormente alla sua formazione.³⁶⁹

³⁶⁷ TOMISATO, “Hare no kuni...”, cit., p. 255.

富里、『晴れの国...』、cit., p. 255.

³⁶⁸ Lo sviluppo del turismo culturale è strettamente correlato a un determinato patrimonio culturale, il quale incrementa l'esperienza del turista e contribuisce la salvaguardia dell'identità e delle tradizioni locali. Cfr. Khadr WASELA, “The role of intangible cultural heritage in the development of cultural tourism”, *International Journal of Eco-Cultural Tourism, Hospitality Planning and Development*, 6, 2, 2023, p. 15.

³⁶⁹ KAHARA, “Chiiki imēji...”, cit., p. 64.

加原、『地域...』、cit., p. 64.

Tale interpretazione si inserisce nel quadro teorico elaborato dallo storico e scrittore britannico Eric Hobsbawm (1917–2012) riguardo al concetto di tradizioni “inventate”. Secondo Hobsbawm, alcune delle pratiche che oggi vengono considerate come “tradizione”, radicate nel passato e mantenute fino alla contemporaneità, sono in realtà una costruzione recente e spesso artificialmente elaborata. Il termine “tradizione inventata” comprende infatti sia le credenze create dal principio per essere successivamente istituite sia quelle la cui origine risulta difficilmente individuabile nel tempo ma che, tuttavia, si conformano all’interno della società rapidamente. L’obiettivo finale di queste ultime è indottrinare nelle menti delle popolazioni determinati valori e norme comportamentali mediante la ripetizione di costumi abitudinari, dando un senso di continuità con un presunto passato storico. In sintesi, esse costituiscono il risultato di una reazione all’innovazione della modernità; infatti, si configurano come il prodotto di un cambiamento progressivo della società e il suo tentativo di strutturarsi attraverso elementi e pratiche attuali che, tuttavia, danno un senso apparente di immutabilità e invariabilità con un passato reale o costruito.³⁷⁰ Di conseguenza, modelli precedentemente esistenti vengono riadattati per rispondere a nuove necessità e obiettivi moderni.³⁷¹ In questa prospettiva, il legame instaurato tra la fiaba *Momotarō* e la prefettura di Okayama si configura come una tradizione inventata nel senso attribuito al termine da parte di Hobsbawm, volta a rafforzare il sentimento di appartenenza della popolazione locale tramite la costruzione di un immaginario collettivo rappresentativo che valorizzi l’unicità della città.³⁷²

In questo quadro, secondo Kahara Naoko, la relazione tra la figura di Momotarō e Okayama fu il frutto sia di iniziative intenzionali, quali ad esempio nell’ambito politico ed economico, sia di fattori non intenzionali, ovvero privi di finalità specifiche, prevalentemente impressioni personali, riflessioni, aspettative e altro; tuttavia, furono principalmente le prime a condurre maggiormente il cambiamento mentre le seconde furono improntate a supportare e a legittimare quest’ultimo.³⁷³

Tra gli elementi non intenzionali che favorirono la formazione di quest’immaginario vi sono la vasta coltivazione delle pesche a Okayama, la popolarità dei *kibidango* come specialità locale e la leggenda di Ura e Kibitsuhiro no Mikoto. In primo luogo, la produzione in larga scala di pesche a Okayama cominciò intorno alla metà del periodo Meiji

³⁷⁰ ERIC HOBSBAWM, “Introduction: inventing traditions” in Eric Hobsbawm e Terence Ranger (a cura di), *The Invention of Tradition*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013, pp. 1–2.

³⁷¹ *Ibid.*, p. 5.

³⁷² *Ibid.*, p. 9.

³⁷³ KAHARA, “Chiiki imēji...”, cit., p. 65.
加原、『地域...』、cit., p. 65.

(1868–1912), arrivando a essere considerata una delle più grandi esistenti in Giappone in quanto alla superficie coltivata fino ai primi decenni del periodo Shōwa (1926–1945), rinomata anche per la loro ottima qualità. In aggiunta, l'importanza acquisita da tale frutto ebbe un impatto talmente rilevante che, nel 1950, venne designato simbolo ufficiale della città di Okayama. In secondo luogo, i *kibidango* si affermarono in quanto specialità propria della prefettura per merito sia della costruzione della ferrovia Sanyō durante il primo ventennio circa del periodo Meiji, i quali lavori raggiungevano la zona di Okayama, che delle guerre sino–giapponese (1894–1895) e russo giapponese (1904–1905). Durante i due conflitti bellici, la ferrovia svolse un ruolo strategico per il trasporto militare grazie al suo collegamento con il porto di Hiroshima. In questo contesto, Asajirō Takeda, fondatore della Koeidō, una delle principali ditte di produzione di *kibidango* dell'epoca, si recò al porto di Hiroshima travestito da Momotarō e pubblicizzò il dolce ai soldati come i migliori *kibidango* provenienti dalla fiaba *Momotarō* che venivano venduti alla stazione di Okayama. Tale iniziativa favorì l'incremento della commercializzazione oltre che a rafforzare ulteriormente l'associazione tra l'eroe e la prefettura stessa. Kahara sostiene che la motivazione dietro la campagna promozionale di Asajirō risiedeva nella popolarità che la versione standardizzata della fiaba stava riscontrando all'epoca grazie alla sua inclusione all'interno delle antologie di lettura nelle scuole elementari. In questa fase storica, il racconto rifletteva enormemente il nazionalismo e l'imperialismo promossi dal governo e, di conseguenza, la vendita di un prodotto correlato a esso contribuiva ulteriormente a incentivare i cuori dei soldati che dovevano combattere in guerra. Infine, l'ultimo elemento è rappresentato dalla celebre leggenda di Ura e Kibitsuhiko no Mikoto sopra citata. Nonostante le sue origini non siano ancora definite con certezza, si ritiene che la storia sia scritta all'interno dei testi sacri presenti al santuario Kibitsu, redatti circa verso la fine del periodo Sengoku (1467–1603). Considerati singolarmente, questi tre fattori appaiono privi di un collegamento evidente; d'altro canto, se messi in relazione alla figura di Momotarō, essi possono essere interpretati in quanto rami differenti provenienti però dal medesimo tronco, configurandosi come elementi simbolici e culturali che convergono per costruire unitariamente l'identità locale di Okayama.

Tuttavia, il legame tra la fiaba e la prefettura si consolidò principalmente per merito delle iniziative intenzionali che contribuirono alla formazione e alla diffusione dell'immaginario collettivo all'interno della popolazione, divenendo i principali motori alla base del suo cambiamento. Un ruolo centrale nella riuscita di tale obiettivo fu svolto dal ricercatore Namba Ginnoh e dal governatore Yukiharu Miki, le cui azioni rafforzarono ulteriormente il radicamento del racconto nel contesto tradizionale locale. Innanzitutto, il

primo promotore di questa interconnessione fu l'intellettuale Namba che negli anni trenta propose l'idea che il mito di Kibitsu-hiko no Mikoto e Ura fosse il modello della storia di Momotarō tramite la versione revisionata dello scritto 桃太郎の史実 (*Momotarō no shijitsu*, *Fatti storici riguardanti Momotarō*) rilasciata il 15 agosto 1930. A partire dall'analisi di tradizioni locali e toponimi, egli svolse molteplici ricerche riguardanti la vera identità dietro il personaggio di Momotarō e degli *oni*, l'origine dei suoi servitori animali e dei *kibidango*, l'ambientazione in cui si tenne lo scontro tra le due fazioni e le vicende successive vissute dal protagonista in seguito agli avvenimenti conclusivi del racconto che portarono l'intellettuale a collegarlo simbolicamente alla prefettura di Okayama, in particolare attraverso le sue teorie sulla provenienza dei *kibidango*.³⁷⁴ Successivamente, Namba si dedicò totalmente alla diffusione delle sue interpretazioni e riflessioni fondando l'Associazione Momotarō, suscitando un enorme interesse a livello locale e riscontrando, di conseguenza, una notevole popolarità.³⁷⁵ A causa dell'impiego della fiaba come forma di propaganda nazionalista e imperialista, essa venne rimossa completamente dal mercato giapponese nel corso dei primi anni del dopoguerra, ritornando a essere integrata solamente verso la fine del 1950.³⁷⁶ In questo periodo, la massima autorità prefetturale, Yukiharu Miki, tentò di promuovere nuovamente e con passione la figura dell'eroe durante il suo mandato, dal 1951 al 1964, focalizzandosi sulle sue origini presso la città di Okayama, il quale lo portò a venire addirittura rinominato come "il governatore Momotarō". Uno dei primi eventi impiegati con l'obiettivo di diffondere il rapporto tra i due in tutto il Giappone fu in occasione dei Giochi Nazionali Sportivi tenutosi a Okayama nel 1962. In previsione dell'evento, a partire dal 1959 venne istituito il 桃太郎観光宣伝隊 (*Momotarō kankō sendentai*, gruppo di promozione turistico di Momotarō), un comitato di promozione turistica dedicato a Momotarō costituito da addetti al settore turistico, con lo scopo di costruire attivamente l'immagine di Okayama incentrata sulla figura del personaggio. Tale decisione dimostra una presa di coscienza da parte dell'amministrazione locale del potenziale che la fiaba potesse offrire come elemento caratteristico culturale e simbolico della prefettura nel contesto promozionale turistico. A seguito di questi avvenimenti, l'immagine dell'eroe venne sempre più radicata all'interno della realtà urbana del territorio attraverso i numerosi riferimenti sopracitati presenti in tutta la città fino a diventare una componente fondamentale e insostituibile del patrimonio identitario locale con l'avvicinarsi dei Giochi Nazionali Sportivi. In questo contesto,

³⁷⁴ *Ibid.*, pp. 67–70.

³⁷⁵ *Ibid.*, p. 72.

³⁷⁶ HENRY, *Momotarō, or the Peach Boy...*, cit., p. 192.

l'immaginario collettivo fondato sulla figura di Momotarō divenne talmente legittimato localmente che ormai la conoscenza della sua associazione alla prefettura si allargò anche a livello nazionale diffondendo la loro stretta relazione, risalente alle origini del racconto stesso, in tutto il Giappone. Infine, il consolidamento dell'immagine di Okayama come “terra natale di Momotarō” si concretizzò ulteriormente tramite le molteplici attività turistiche offerte a partire dagli anni settanta.³⁷⁷

In conclusione, la progressiva diffusione e accettazione dell'immagine di Momotarō presso la popolazione ne favorì inoltre il radicamento all'interno dell'immaginario sociale, permettendogli di assumere un ruolo significativo nella costruzione dell'identità culturale locale.³⁷⁸ Tale processo è il risultato della concomitanza di fattori non pianificabili e di ricerche accademiche e campagne politiche guidate da un comune obiettivo, portando alla configurazione di un elemento apparentemente tradizionale e ben radicato nella storia locale che, tuttavia, si rivela infine essere solamente un prodotto artificiale costruito dalla società stessa con una determinata funzione simbolica e culturale.

3.3 Momotarō e la cultura pop giapponese contemporanea

Nonostante il tentativo estero di sotterrare l'eredità culturale e storica della fiaba in seguito alla seconda guerra mondiale, l'influenza di *Momotarō* non riuscì mai a venire completamente dissipata. Essa continuò infatti a diffondersi in ambito sia cinematografico, attraverso i vari riferimenti animati presenti all'interno delle opere di Osamu Tezuka, sia accademico, tramite le ricerche condotte da studiosi di rilievo come Yanagita Kunio e Namba Ginnosuke, che infine turistico, mediante la sua strumentalizzazione presso la prefettura di Okayama, sin dall'inizio dell'età contemporanea giapponese. Di conseguenza, tale processo di propagazione portò all'affermazione decisiva del racconto nell'immaginario collettivo della popolazione, venendo riconosciuta sia come una delle più importanti fiabe tradizionali che come una delle espressioni più rappresentative del patrimonio folkloristico nazionale.

La sua popolarità ebbe un impatto considerevole anche nel contesto culturale pop giapponese, ispirando le narrazioni di numerosi *manga* e *anime* contemporanei. Secondo le ricercatrici Amanda Banks (1965–) ed Elizabeth Wein (1964–) i fumettisti del ventesimo secolo impiegano spesso elementi provenienti dal folklore all'interno delle proprie opere, riprendendo componenti delle storie tradizionali quali fattori contenutistici, caratterizzazione

³⁷⁷ KAHARA, “Chiiki imēji...”, cit., pp. 73–74.
加原、『地域...』、cit., pp. 73–74.

³⁷⁸ *Ibid.*, p. 65.

dei personaggi e credenze popolari.³⁷⁹ Difatti, fiabe tradizionali e fumetti contemporanei presentano delle caratteristiche comuni incisive riscontrabili, ad esempio, nell'importanza attribuita ai dialoghi, al tono di voce utilizzato e ai gesti corporei,³⁸⁰ che contribuiscono a suscitare maggiormente l'interesse del pubblico lettore. In questa prospettiva, i racconti radicati nella storia costituiscono l'espressione della società e sono parte integrante della cultura stessa,³⁸¹ tramandando tematiche e narrative che vengono adottate ancora oggi nella stesura di molteplici produzioni letterarie e animate.³⁸² In questo quadro, Patrick Drazen (1951–2025) conferma questa visione nel suo libro *Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation* (2014), dove afferma come la vasta collezione di racconti popolari conosciuti al giorno d'oggi, quali *Urashima Tarō* e *Momotarō*, ha influenzato considerevolmente la produzione di *anime*³⁸³ e *manga* attualmente sul mercato. Tra questi ultimi, le opere *One Piece* (1997–) di Oda Eiichirō (1975–)³⁸⁴ e 桃源暗鬼 (*Tōgen Anki*, *Tōgen Anki – Sangue maledetto*, 2020–) di Urushibara Yura costituiscono i modelli maggiormente significativi che riflettono l'enorme influenza della fiaba *Momotarō* all'interno del contesto pop culturale giapponese.

3.3.1 Riferimenti narrativi a *Momotarō* in *One Piece* di Oda Eiichirō

La serie *One Piece* è un *manga* scritto e disegnato dal celebre autore Oda Eiichirō, serializzato nella rivista *Weekly Shōnen Jump* della casa editrice Shūeisha sin dal 22 luglio 1997. Nel 1999, lo studio d'animazione Tōei Animation produsse un adattamento *anime* della storia che fu successivamente trasmesso tramite l'emittente Fuji Television in tutto il Giappone. L'opera ottenne un'enorme risonanza nel pubblico sia giapponese che internazionale tale da ottenere una moltitudine di riconoscimenti e premi: nel 2018, la sua popolarità raggiunse un riscontro incredibile al punto da venire inserita all'interno del *Guinness World Records* come *manga* più venduto dell'anno. In aggiunta, nel mese di agosto del 2022, il numero di uscite della serie superò le cinquecento milioni di copie, ottenendo un

³⁷⁹ Amanda Carson BANKS, Elizabeth WEIN, "Folklore and the comic book: the traditional meets the popular", *New Directions in Folklore*, 2, 1998, pp. 1–2.

³⁸⁰ Gail DE VOS, "Storytelling, Folktales and the Comic Book Format", *Language & Literacy: A Canadian Educational E-Journal*, 3, 1, 2001, p. 1.

³⁸¹ William R. BASCOM, "Four functions of folklore", *The Journal of American Folklore*, 67, 266, 1954, p. 337.

³⁸² MIYASHITA Hiroko, "Common motifs and storylines between Japanese folktales and modern manga and anime", 2017, p. 3.

³⁸³ Patrick DRAZEN, *Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*, California, Stone Bridge Press, 2014, p. 16.

³⁸⁴ MIYASHITA, "Common motifs and storylines...", cit., p. 5.

nuovo record in qualità di “fumetto con il maggior numero di copie pubblicate al mondo realizzata da un singolo autore”.³⁸⁵

La storia percorre le avventure di Monkey D. Luffy, un giovane pirata che da bambino mangiò involontariamente un frutto del diavolo, capace di donare poteri soprannaturali, diventando così un uomo fatto di gomma. Con l’obiettivo di diventare il re dei pirati, egli parte per i mari in compagnia della sua ciurma alla ricerca del leggendario tesoro chiamato One Piece, nascosto dal precedente re dei pirati Gold D. Roger.

L’arco narrativo di Wano nella serie rappresenta uno degli esempi più significativi di riutilizzo del folklore giapponese all’interno della cultura pop contemporanea in cui Oda Eiichirō esprime il proprio attaccamento alla sfera tradizionale nazionale mediante sia i molteplici riferimenti artistici alla corrente ukiyo-e, che gli svariati elementi culturali, folkloristici e mitologici all’interno della trama.³⁸⁶ Di fatto, il nome stesso della saga ワノ国 (*Wano kuni*, la nazione di Wano) può essere in realtà riletto in una chiave differente, ovvero 和の国 (*Wa no kuni*, la nazione del Giappone), ispirandosi all’antico nome registrato nella storia giapponese per descrivere il paese.³⁸⁷ In questo contesto, sebbene la fiaba *Momotarō* non occupi una posizione particolarmente di rilievo all’interno del mondo narrativo di *One Piece*, nella saga di Wano essa assume un ruolo centrale, presentando diversi richiami e similitudini con il racconto popolare. In particolare, l’autore svolse un lavoro di riscrittura e adattamento dell’opera con l’obiettivo di integrare nella narrazione personaggi e simboli ispirati alla fiaba, convergendo di conseguenza elementi di trama contemporanei con quelli tradizionali.

Il primo riferimento, nonché quello più evidente e incisivo, che testimonia il legame tra le due opere è rappresentato dal personaggio di 光月 モモの助 (*Kōzuki Momonosuke*),³⁸⁸ introdotto nella saga di Punk Hazard nell’episodio 608, molto tempo prima dell’uscita di Wano.³⁸⁹ Il nome stesso del personaggio richiama infatti in maniera diretta Momotarō data la presenza comune del termine 桃 (*momo*), ovvero il frutto della pesca, il quale viene talvolta impiegato come motivo decorativo del suo kimono.³⁹⁰

³⁸⁵ Mery KHARISMAWATI, Wahidati LUFU, “Nakama: Reception on the audience of One Piece anime by Eiichiro Oda”, *ProTVF*, 7, 2, 2023, p. 219.

³⁸⁶ Manish Prabhakar SINGH, “Odyssey of the cultural narrative: Japan’s cultural representation in Eiichiro Oda’s One Piece”, *Global Media Journal–Indian Edition*, 13, 1, 2021, p. 1.

³⁸⁷ *Ibid.*, p. 10.

³⁸⁸ *Ibid.*, p.18.

³⁸⁹ MIYAMOTO Hiroaki, L’eminenza grigia! Doflamingo fa la sua mossa! [Episodio 608], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2013.

³⁹⁰ MIYAMOTO Hiroaki, Momonosuke e Kin’emon! Di nuovo insieme [Episodio 622], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2013.



Fig. 24. Rappresentazione di Koizumi Momonosuke all'interno dell'opera *One Piece*³⁹¹

Nonostante Momonosuke non sia un personaggio principale della serie *One Piece*, egli diventa un protagonista fondamentale all'interno della saga, incarnando lo spirito dell'eroe tradizionale e vivendo le sue medesime avventure. Sull'isola di Wano vige la politica isolazionista del *sakoku* sotto la dittatura del governatore Orochi e del comando supremo di uno dei quattro imperatore dei mari Kaidō, non permettendo di conseguenza né di avere contatti con il mondo esterno e né di poter fuggire dalla nazione a causa della paura scaturita dalle potenze estere e dal desiderio di mantenere il proprio *status quo*, come nel caso del Giappone feudale.³⁹² La missione del piccolo Momonosuke di liberare il proprio paese dal regime autoritario e il desiderio di riportarlo a una condizione di stabilità e pace risulta analogo al filone narrativo di Momotarō: entrambi i personaggi attraversano un processo di crescita nel corso dell'avventura affiancati da compagni fidati diventando infine delle figure eroiche che combattono contro un nemico comune con lo scopo di salvare il proprio popolo oppresso.

In questo quadro, l'antagonista Kaidō si configura anch'esso come un chiaro riferimento narrativo alla fiaba, simboleggiando il re degli *oni*,³⁹³ specialmente nella sua rappresentazione fisica. Quest'ultima infatti è caratterizzata da tratti distintivi dell'immagine

³⁹¹ Rappresentazione di Koizumi Momonosuke all'interno dell'opera *One Piece*, in MIYAMOTO, Momonosuke e Kin'emon! ... [Episodio 622], cit., 2013, 03–06–2026.

³⁹² SINGH, "Odyssey of the cultural narrative...", cit., p. 10.

³⁹³ *Ibid.*, p. 18.

classica dell'*oni* nel folklore, essendo una creatura dotata di corna che porta sempre con sé la sua mazza chiodata.³⁹⁴ Inoltre, la sua base operativa si trova nei pressi di Wano a *Onigashima*, nome identico dell'isola dove abitavano gli *oni* in *Momotarō*. La battaglia finale tra la fazione di Momonosuke e quella di Kaidō si svolge infatti in questo scenario, riprendendo le vicende del racconto originale.

In questo contesto, tra gli alleati che accompagnano i protagonisti nella spedizione contro l'imperatore dei mari si possono individuare dei personaggi che richiamano simbolicamente le figure del cane, del fagiano e della scimmia. In primo luogo, il riferimento più diretto è rappresentato da Inuarashi,³⁹⁵ uno dei guerrieri della tribù dei Visoni al servizio di Momonosuke, le cui sembianze incarnano chiaramente il cane come suggerisce anche il suo stesso nome.³⁹⁶ In secondo luogo, il protagonista stesso di *One Piece* Monkey D. Rufy assume un ruolo centrale nella trama dell'arco narrativo, ricordando la scimmia tramite l'analogia con il suo cognome. Infine, è possibile collegare simbolicamente il fagiano a Marco la Fenice,³⁹⁷ essendo quest'ultimo l'unico personaggio appartenente a una dimensione aviaria.³⁹⁸ In questi ultimi casi, sebbene tali corrispondenze risultano non completamente sovrapponibili alla fiaba, congiungendole esse ricostruiscono un filone narrativo analogo alle vicende vissute dall'eroe del folklore riuscendo, di conseguenza, a risultare facilmente riconoscibile al pubblico.

Un altro caso che, considerato anch'esso singolarmente non apparirebbe collegabile alla fiaba, è ricoperto dalla bambina Kurozumi Tama. Durante la saga di Wano, il potere del suo frutto del diavolo ha un'accezione significativa in relazione a *Momotarō*, dato che le consente di creare dalle sue guance dei piccoli *kibidango*,³⁹⁹ riscontrabili talvolta nel racconto tradizionale. Nella fiaba, tali dolcetti rappresentano il mezzo attraverso cui il protagonista acquista la fiducia dei propri compagni. In maniera analoga, nell'opera di Oda Tama possiede l'abilità di ottenere la fedeltà e il controllo di tutti gli animali e persino di alcuni avversari, ricoprendo così un ruolo fondamentale nel conseguimento della missione di Momonosuke e

³⁹⁴ NAGAMINE Tatsuya, SATOSHI Itō, YASUNORI Koyama, Un potere assurdo! Il Gear Fifth dà spettacolo [Episodio 1072], in *One Piece*, Tōei Animation, 2023.

³⁹⁵ SINGH, "Odyssey of the cultural narrative...", cit., p. 18.

³⁹⁶ FUKAZAWA Toshinori, Il Re del Giorno Appare il Duca Cane-Tempesta! [Episodio 758], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2016.

³⁹⁷ SINGH, "Odyssey of the cultural narrative...", cit., p. 18.

³⁹⁸ NAGAMINE Tatsuya, SATOSHI Itō, KURETA Kōhei, KOMAKI Aya, Arrivano i rinforzi! Ecco il comandante dei Pirati di Barbabianca! [Episodio 988], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2021.

³⁹⁹ SINGH, "Odyssey of the cultural narrative...", cit., p. 18.

Rufy.⁴⁰⁰ In questo modo, l'autore rende omaggio alla fiaba non soltanto attraverso un richiamo visivo e simbolico, bensì rievocando talvolta la sua funzione narrativa originaria.

La concomitanza di questi elementi rende evidente la relazione tra la saga di Wano e la fiaba di Momotarō. In questa maniera, Oda Eiichirō impiega il racconto tradizionale come modello archetipico attorno al quale ha sviluppato determinati elementi contenutistici della sua opera con l'obiettivo di trattare temi quali l'oppressione politica e la ricerca della libertà. In una certa misura, la fiaba potrebbe risultare ancora legata alla sua connotazione propagandistica in relazione agli avvenimenti di questo arco narrativo mediante l'associazione di personaggi e avvenimenti alle pellicole nazionaliste della seconda guerra mondiale. Tuttavia, la combinazione dei molteplici fattori folkloristici, quali i diversi rimandi a ulteriori elementi mitologici o artistici propri della cultura giapponese, a cui l'opera fa riferimento evidenzia come essa favorisca una rilettura della fiaba in chiave folkloristica piuttosto che imperialista. L'arco di Wano dimostra quindi come il folklore continui a esercitare una profonda influenza sulla produzione culturale contemporanea. In conclusione, *One Piece* presenta quindi al suo interno una complessa rielaborazione della fiaba di Momotarō attraverso la ricorrenza di tematiche narrative, quali la lotta contro gli *oni*, personaggi centrali tra cui le figure di Momonosuke, Kaidō e Tama, e ambientazioni come *Onigashima*, rendendo così omaggio all'importanza degli elementi tradizionali giapponese.

3.3.2 Capovolgimento della figura di Momotarō e degli *oni* in *Tōgen Anki* di Urushibara Yura

Il caso più emblematico di rielaborazione e trasposizione della fiaba *Momotarō* nell'epoca contemporanea è quello costituito da *Tōgen Anki* (*Tōgen Anki – Sangue maledetto*), il *manga shōnen* dell'autrice Urushibara Yura serializzato dalla casa editrice Akita Shoten dal 2020 e adattato recentemente come serie animata dallo Studio Hibari a partire da luglio 2025 fino al mese di dicembre del medesimo anno.⁴⁰¹ Oggigiorno, la figura degli *oni* della tradizione folkloristica viene configurata costantemente come espressione di malvagità, caos e disordine sociale,⁴⁰² e messa in opposizione con quella di Momotarō che, al contrario, viene impiegata come simbolo di valori e virtù positive quali il coraggio, la giustizia e l'ordine sociale.⁴⁰³ Questa dicotomia è rimasta per secoli uno degli elementi

⁴⁰⁰ NAGAMINE Tatsuya, KURETA Kōhei, KOMAKI Aya, *Appare o–Tama Rufy vs. l'esercito di Kaido!* [Episodio 893], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2019.

⁴⁰¹ “桃源暗鬼”, <https://tougengan-ki-anime.com/#introduction>, 05–06–2026.

⁴⁰² FOSTER, *The Book of Yokai...*, cit., p. 206.

⁴⁰³ UNSRIANA, “Effectiveness of Fairytales...”, cit., p. 446.

centrali della fiaba. La peculiarità di *Tōgen Anki* risiede infatti nella costruzione narrativa attuata dall'autrice, che si distingue per la sua originalità nel riformulare l'intera trama del racconto folkloristico, capovolgendo lo schema classico di lotta tra il bene, rappresentato da Momotarō, e il male, identificato negli *oni*, conferendo a questi ultimi una posizione centrale all'interno dell'universo di tale opera. Di conseguenza, Urushibara Yura si contraddistingue per il suo approccio alternativo, distaccandosi dalla tendenza di altri autori di *manga* o *anime*, i quali si limitano esclusivamente a integrare riferimenti diretti o simbolici della fiaba nelle proprie storie.

L'universo narrativo dell'autrice riprende in alcuni passaggi la fiaba tradizionale giapponese, in cui il personaggio di Momotarō salvò l'umanità da un *oni* crudele, intenzionato a distruggere ogni forma di vita esistente. In *Tōgen Anki*, tale missione salvifica viene tramandata nel corso dei vari millenni agli individui che ereditano il sangue dell'eroe, ovvero i suoi discendenti. Essi fondano così la 桃太郎機関 (*Momotarō Kikan*, l'organizzazione dei Momotarō), un'organizzazione il cui obiettivo è il completo sterminio della specie degli *oni* e la conseguente protezione dell'intera società. Consapevoli della minaccia rappresentata da tale istituzione, gli *oni* decidono di rifugiarsi tra gli esseri umani, confondendosi nella popolazione e celando la propria identità. In questo contesto, il protagonista Shiki scopre improvvisamente di appartenere alla stirpe degli *oni*, obbligandolo a confrontarsi con la realtà del conflitto tra le due fazioni. Tali circostanze lo conducono a prendere coscienza della verità nascosta dietro l'ideale di giustizia promosso dai discendenti di Momotarō: gli *oni* non sono creature prive di umanità bensì vittime di persecuzioni e discriminazioni e ingiustamente annientate.⁴⁰⁴ Questa realizzazione porta il protagonista a unirsi alla 鬼機関 (*Oni Kikan*, l'organizzazione degli *oni*), istituita per contrastare e combattere l'oppressione dello schieramento avversario.⁴⁰⁵

La centralità della fiaba di Momotarō risulta evidente attraverso i numerosi riferimenti narrativi e simbolici presenti nel corso della narrazione tra cui personaggi, tematiche e strutture narrative. Il richiamo più evidente nella serie è la lotta tra la *Momotarō Kikan* e la *Oni Kikan*, la quale rielabora la classica contrapposizione tra l'eroe folkloristico e il suo antagonista tradizionale. Da un lato, i membri appartenenti alla *Momotarō Kikan* hanno la caratteristica peculiare di possedere un cognome derivato dal termine 桃 (*momo*, pesca) come

⁴⁰⁴ NONAKA Ato, SANGUE ONI [Episodio 1], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

⁴⁰⁵ NONAKA Ato, SE VOLETE FARCELA, CONTINUE A VINCERE [Episodio 2], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

Momoya Samidare,⁴⁰⁶ Momomiya Tsubakiri,⁴⁰⁷ Momokusa Yomogi⁴⁰⁸ e Momodera Mikado,⁴⁰⁹ per indicare e sottolineare la loro appartenenza e discendenza al clan del protagonista originale. Tuttavia, dietro la loro immagine di difensori della società, l'ideologia che perseguono legittima lo sterminio della specie degli *oni*, portando la loro rappresentazione a non essere correlata moralmente con valori quali la giustizia. Dall'altra parte invece, nonostante non risultino richiami diretti nei nomi attribuiti agli *oni*. La connessione al racconto viene raffigurata mediante elementi estetici e narratologici quali la presenza delle corna e l'esistenza stessa di *Onigashima*, configurandosi come base operativa della loro fazione.⁴¹⁰

Un secondo riferimento alla storia originale viene delineato dalla creatura creata da Momomiya Tsubakiri denominata アグリ (Aguri) una chimera mutante le cui parti del corpo sono frutto della fusione tra un cane, una scimmia e un fagiano. In questa maniera, i tre alleati animali emergono in *Tōgen Anki* sotto forma di un'entità congiunta che affianca i cosiddetti “eroi” nell'eliminazione del nemico, nutrendosi delle loro vittime. Il nome stesso dell'essere rappresenta in realtà un'allusione al termine inglese *ugly*, indicando la natura mostruosa e terrificante di tale entità.⁴¹¹



Fig. 25. Rappresentazione di “Ugly”, l’unione tra il cane, la scimmia e il fagiano⁴¹²

⁴⁰⁶ NONAKA, SANGUE ONI..., cit., 2025.

⁴⁰⁷ NONAKA Ato, Collaboriamo [Episodio 4], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

⁴⁰⁸ NONAKA Ato, Gente pericolosa [Episodio 5], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

⁴⁰⁹ NONAKA Ato, GRAZIE! [Episodio 11], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

⁴¹⁰ NONAKA, SE VOLETE FARCELA..., cit., 2025.

⁴¹¹ NONAKA, Gente pericolosa..., cit., 2025.

⁴¹² Rappresentazione di “Ugly”, l’unione tra il cane, la scimmia e il fagiano, in NONAKA Ato, Gente pericolosa [Episodio 5], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025, 04–06–2026.

In questo modo, il *manga* e *anime* *Tōgen Anki* costruisce la sua narrativa attorno al celebre conflitto folkloristico tra Momotarō e gli *oni*, riformulando la fiaba tradizionale e trasformandola in un'opera che promuove una riflessione critica riguardo a tematiche quali l'emarginazione, la discriminazione e la memoria collettiva popolare. Di conseguenza, Urushibara ribalta completamente il racconto originale con l'obiettivo di portare il lettore ad acquisire una nuova consapevolezza, interrogandosi sulla natura di tale scontro e sulla legittimità della narrazione originale. L'autrice stessa ha dichiarato in un'intervista online rilasciata sul giornale giapponese 読売新聞 (*Yomiuri Shinbun*) il suo intento di voler suscitare una presa di coscienza nei cuori dei suoi lettori, affermando:

Ho realizzato che soffermarmi troppo a lungo sulla prospettiva degli eroi avrebbe potuto influenzare negativamente la mia personalità. Convinti di essere dalla parte della giustizia, essi non si rendono conto delle atrocità che finiscono per commettere.⁴¹³

Tale affermazione incarna lo scopo dell'intera opera tramite il ribaltamento della posizione di protagonista e antagonista, aprendo gli occhi del lettore su una prospettiva completamente differente e innovativa. Difatti, se nella fiaba folkloristica il lettore assume il punto di vista dell'eroe Momotarō, in *Tōgen Anki* egli è spinto a identificarsi con gli *oni*, considerati da tempo immemore nella storia giapponese come figure crudeli e spietate. Tuttavia, questa visione non mira a legittimare il punto di vista degli *oni* come moralmente corretto, bensì di problematizzare l'esistenza stessa di una completamente giusta causa, giustificando le brutalità originate dal conflitto. A tal proposito, Urushibara si esprime sostenendo:

Ho raffigurato il conflitto tra Momotarō e gli *oni* non come una contrapposizione tra il bene e il male bensì come entrambe nel torto. Il fatto che avessero potuto convivere in armonia, ma che siano stati costretti invece a uccidersi a vicenda è una dinamica che si riscontra anche nel mondo reale.⁴¹⁴

Nonostante la visione radicale proposta riguardo allo scontro tra le due fazioni, l'opera esprime un forte desiderio di coesistenza e armonia, rendendo il raggiungimento di una convivenza pacifica tra i Momotarō e gli *oni* l'obiettivo finale del conflitto.⁴¹⁵

Sebbene *Tōgen Anki* si manifesti come l'ennesima prova dell'enorme rilevanza della fiaba *Momotarō*, Urushibara Yura sovverte completamente l'immaginario collettivo elaborato

⁴¹³ KAWADOKO Yayoi, “‘Tōgen Anki’ ... Kazuki Ura ga ei-yū ‘Momotarō’ ni idomu ‘oni’ no matsuei wo enjiru”, *Yomiuri Shinbun*, 2025, <https://www.yomiuri.co.jp/otekomachi/20250819-OYT8T50061/>, 05-06-2026. 川床弥生、「『桃源暗鬼』...浦和希が英雄『桃太郎』に挑む『鬼』の末裔を演じる」、読売新聞、2025年、<https://www.yomiuri.co.jp/otekomachi/20250819-OYT8T50061/>、05-06-2026. Traduzione mia.

⁴¹⁴ *Ibid.* Traduzione mia.

⁴¹⁵ NONAKA Ato, PER QUANDO CI RIVEDREMO [Episodio 24], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

dal racconto folkloristico: la figura di Momotarō non incarna più i valori morali tradizionali quali la giustizia e la bontà, venendo quindi messa in discussione e, di conseguenza, reinterpretata in quanto una delle parti antagoniste delle vicende narrative dell'opera. Di controparte, gli *oni* non si configurano più come creature mostruose malefiche⁴¹⁶ bensì in quanto vittime dell'oppressione esercitata dagli "eroi", attribuendo loro una posizione di rilevanza rispetto a quella del classico protagonista fiabesco. L'immaginario collettivo di *Tōgen Anki* proposto da Urushibara Yura rispecchia la concezione di regime notturno elaborata da Durand, il quale reinterpreta elementi comunemente associati a una sfera simbolica negativa, quali la morte o la caduta, attribuendo loro un significato inverso, sintetizzato o attenuato.⁴¹⁷ L'interpretazione degli *oni* all'interno dell'opera si colloca come attenuata rispetto alla visione tradizionale folkloristica, che li descrive in quanto esseri malvagi; essi vengono configurati come creature con cui empatizzare, vittime delle aggressioni provocate dai discendenti di Momotarō, i quali tuttavia non possono venire comunque considerati l'incarnazione del bene.

Infatti, l'autrice stessa sottolinea l'importanza di una prospettiva critica riguardo alla convenzionale lotta tra bene e male e sollecita i suoi lettori, tramite *Tōgen Anki*, a sviluppare una maggiore consapevolezza e razionalità.

In conclusione, *One Piece* e *Tōgen Anki* rappresentano entrambe delle ricostruzioni in chiave contemporanea dell'opera folkloristica *Momotarō* anche se attraverso due prospettive completamente agli antipodi. Da un lato, gli elementi ripresi da Oda Eiichirō richiamano numerosi aspetti caratteristici della fiaba quali i personaggi, le particolarità, i valori, le tematiche e l'ambientazione, dall'altro, i molteplici riferimenti di Urushibara Yura ribaltano l'intera narrazione, essendo strettamente legati alle relazioni tra il protagonista tradizionale e gli *oni* mediante sia le prospettive adottate dall'autrice che il suo sovvertimento delle dinamiche. L'analisi di tali tratti, analoghi e al contempo differenti tra loro, si possono sintetizzare all'interno della seguente tabella comparativa, evidenziando ulteriormente le componenti distintive tra la narrazione tradizione di *Momotarō* e gli adattamenti animati *One Piece* e *Tōgen Anki*:

⁴¹⁶ Noriko T. REIDER, "Onmyōji Sex, Pathos, and Grotesquery in Yumemakura Bakus Oni", *Asian Folklore Studies*, 2007, p. 107.

⁴¹⁷ DURAND, *Le strutture antropologiche...*, cit., p. 197.

Analogie e differenze tra <i>Momotarō</i> , <i>One Piece</i> e <i>Tōgen Anki</i>			
	<i>Momotarō</i>	<i>One Piece</i>	<i>Tōgen Anki</i>
La figura di Momotarō	Eroe folkloristico	Kōzuki Momonosuke, eroe nazionale	Discendenti di Momotarō tradizionale riuniti nella <i>Momotarō Kikan</i> : Momoya Samidare, Momomiya Tsubakiri, Momokusa Yomogi e Momodera Mikado
Ruolo degli <i>oni</i>	Creature dalla natura intrinsecamente malvagia	Kaidō: antagonista della vicenda e crudele oppressore	Vittime della discriminazione e della persecuzione esercitata dagli Momotarō. Fondano la <i>Oni Kikan</i> per contrastare e combattere l'oppressione nemica
Rappresentazione degli aiutanti	Il cane, la scimmia e il fagiano	Cane: Inuarashi Scimmia: Monkey D. Rufy Fagiano: Marco la Fenice	Ugly: una chimera mutante le cui parti del corpo sono frutto della fusione tra un cane, una scimmia e un fagiano
Funzione dei <i>kibidango</i>	Mezzo attraverso cui Momotarō acquista la fiducia del cane, della scimmia e del fagiano	Kurozumi Tama: potere attraverso cui acquista la fiducia dei propri compagni animali	Non compaiono i <i>kibidango</i> nella narrazione
Significato dello scontro	Liberare la comunità dalla minaccia costituita dagli <i>oni</i>	Liberazione dall'oppressione politica e la ricerca della libertà	Raggiungimento di coesistenza e armonia tra i Momotarō e gli <i>oni</i>

Analogie e differenze tra <i>Momotarō</i>, <i>One Piece</i> e <i>Tōgen Anki</i>			
	<i>Momotarō</i>	<i>One Piece</i>	<i>Tōgen Anki</i>
Ambientazione	Zone montuose e <i>Onigashima</i>	Giappone durante l'isolazionismo del <i>sakoku</i> e <i>Onigashima</i>	Giappone contemporaneo e <i>Onigashima</i> in quanto base operativa
Mezzo attraverso cui Momotarō ottiene la vittoria	Giustizia morale, coraggio e lavoro di squadra	Giustizia morale, coraggio, sacrificio, lealtà e lavoro di squadra	Non esiste un finale alla guerra tra Momotarō e gli <i>oni</i>
Messaggio morale	Onestà nei confronti del prossimo, il rispetto dell'altro, l'indipendenza dalla propria famiglia, il senso di responsabilità e la fiducia in sé stessi	Onestà nei confronti del prossimo, il rispetto dell'altro, l'indipendenza dalla propria famiglia, il senso di responsabilità, la fiducia in sé stessi, lo spirito di sacrificio	Superamento dei pregiudizi, comprensioni del prossimo, fiducia e accettazione di sé
Funzione politica	Racconto folkloristico	Intrattenimento	Sovvertire la legittimità della narrazione originale e sviluppare una maggiore consapevolezza e razionalità

CONCLUSIONI

Il percorso intrapreso nella presente tesi ha avuto come obiettivo centrale l'indagine della trasformazione della fiaba *Momotarō* da una delle componenti fondamentali del folklore a uno strumento di propaganda nazionalista, militarista e imperialista nel corso della prima guerra sino-giapponese (1894-1895) e della seconda guerra mondiale (1939-1945) all'interno del contesto culturale e sociale giapponese per infine ritornare alla sua connotazione popolare nell'arco del dopoguerra, interrogandosi sugli eventuali fattori scatenanti di tale processo evolutivo. L'analisi condotta ha dimostrato come un semplice racconto, che comunemente sarebbe dovuto rimanere circoscritto a un pubblico infantile, è stato convertito in una delle forme di proselitismo maggiormente influenti durante i conflitti internazionali in atto all'epoca mediante l'impiego della letteratura d'infanzia e delle produzioni cinematografiche, portando così alla costruzione di un immaginario collettivo focalizzato sullo sviluppo di un'identità nazionale e, al contempo, giustificando al contempo le azioni militari adottate dal Giappone contro le potenze anglo-americane nel corso della seconda guerra mondiale. La figura di Momotarō è divenuta quindi modello esemplare di un eroico difensore e combattente per tutta la popolazione, contribuendo alla diffusione di valori quali la volontà di combattere per la propria patria, la lealtà nei confronti dell'impero e lo spirito di sacrificio per il bene di quest'ultimo, indottrinando sia la sfera infantile che quella adulta a dedicare completamente sé stessi al paese. Tale finalità andò scomparendo nel periodo del dopoguerra a causa dell'aspra censura imposta dall'America, delineandosi come uno degli elementi principali del folklore giapponese e affermandosi sia in ambito accademico e turistico sia nella cultura pop contemporanea.

Nel primo capitolo viene discusso principalmente il concetto tradizionale generale del termine “fiaba” in relazione alle sue caratteristiche stilistiche e narrative e alla sua funzione all'interno di un particolare contesto socio-culturale, affiancandolo a un approccio storico delle sue origini. In questo contesto, tali racconti si configurano come uno degli aspetti tradizionali che garantisce la continuità storica e culturale di una determinata società, tramandando un'eredità propria di una specifica località.⁴¹⁸ La molteplicità delle loro varianti orali esistenti rende difficile individuare l'origine storica esatta di tali narrazioni; infatti, le continue modifiche, gli adattamenti e le rielaborazioni ricevute negli anni risultano capaci di variare significativamente l'intera opera sebbene, in un primo momento, esse possano apparire di minimo rilievo. Tuttavia, la loro funzione in qualità di forma di intrattenimento

⁴¹⁸ FOREMAN, SLATER, KONDER, “Folklore and literary identity...”, cit., p. 19.

per la popolazione e di trasmissione di valori, quali l'amore, la gentilezza o il coraggio, in particolare a un pubblico infantile, è rimasta invariata nel tempo.⁴¹⁹ Successivamente, l'elaborato si concentra sul ruolo della fiaba all'interno del contesto giapponese, approfondendo inizialmente la sua origine e le sue principali caratteristiche narrative. In questa prospettiva, viene approfondito il contributo della letteratura d'infanzia e delle produzioni cinematografiche nella diffusione dei principi dell'ideologia nazionalista tra le nuove generazioni, con particolare attenzione rivolta alle antologie di testo nelle scuole e alle pellicole animate. I valori promossi tradizionalmente dalle fiabe vengono di conseguenza reinterpretati in funzione della necessità di indottrinare la fascia infantile, e successivamente talvolta quella adulta, a giurare lealtà all'autorità imperiale.⁴²⁰ Il governo giapponese ha ritenuto fondamentale instillare nelle menti dei bambini l'importanza del concetto di immolarsi per la patria e un sentimento di avversione nei confronti di un possibile nemico estero, tentando di accrescere la loro volontà di combattere per la nazione raggiunta l'età adeguata. D'altro canto, l'educazione formale ha funto solamente da strumento nella formazione dei futuri politici, soldati, professori o dipendenti pubblici, trasformandoli in nazionalisti fieri di combattere per il proprio paese.⁴²¹

Nel secondo capitolo viene approfondito il processo specifico di trasformazione attraversato dalla fiaba *Momotarō*, la quale da uno dei racconti folkloristici più rappresentativi del Giappone è stata progressivamente impiegata come strumento di propaganda nazionalista, imperialista e militarista nel periodo compreso tra l'inizio della prima guerra sino-giapponese, nel 1894, e l'anno che ha segnato il termine della seconda guerra mondiale, il 1945. Inizialmente, la ricerca si è focalizzata nell'ambito letterario, comparando una delle versioni conosciute del racconto tradizionale alla rielaborazione scritta da Sazanami Iwaya (1870–1933) nel 1894 all'interno della sua opera *日本昔噺 (Nihon mukashibanashi, Antiche leggende del Giappone)*. Dal confronto è emerso che l'inserimento di riferimenti che rimandano all'autorità imperiale e alla nazione all'interno della narrazione hanno promosso l'immagine di Momotarō come simbolo eroico e difensore della propria nazione e, analogamente, ha associato la figura degli *oni*, antagonisti malvagi del racconto, con le potenze straniere che il Giappone stava fronteggiando all'epoca, permettendo alla reinterpretazione di Iwaya di riscuotere un enorme successo.⁴²² Tale lettura è diventata il punto di partenza nella strumentalizzazione della fiaba in chiave della propaganda

⁴¹⁹ HARDYMAN, *What Is a Fairy Tale?...*, cit., pp. 5–6.

⁴²⁰ HENRY, "Japanese Children's Literature ...", cit., p. 226.

⁴²¹ McNAMARA, "Mary Grace McNamara ...", cit., pp. 25–27.

⁴²² HENRY, "Japanese Children's Literature ...", cit., pp. 218–219.

nazionalista imperialista e militarista e nella conseguente costruzione dell'immaginario collettivo nazionale, avente come protagonista principale Momotarō, che si è sviluppata mediante le varie pellicole animate ispirate al personaggio prodotte tra il 1931 e il 1945. In seguito, l'indagine ha analizzato in un primo momento come i cortometraggi *Sora no Momotarō* (1931) e *Umi no Momotarō* (1932) hanno messo le basi per la raffigurazione del protagonista sotto le spoglie di comandante militare che combatte per il bene della nazione, difendendo le popolazioni considerate relativamente deboli, per passare in un secondo momento a *Momotarō no Umiwashi* (1942) e *Momotarō: umi no shinpei* (1945), le produzioni cinematografiche che hanno consolidato ulteriormente la figura di Momotarō in quanto rappresentante dell'ideologia nazionalista. Tali filmati sono stati messi in relazione con determinati avvenimenti correlati alla guerra del Pacifico (1941–1945) per indottrinare la popolazione a credere nella giusta causa del Giappone, giustificando il bombardamento su Pearl Harbor del 1941⁴²³ e rappresentando l'impegno del paese nell'intento di colonizzare e proteggere i territori del Sud Asia, in particolare quelli della Malesia britannica e delle Indie orientali olandesi.⁴²⁴ Momotarō diventa così simbolo identitario del Giappone e della sua popolazione sotto le vesti di comandante delle truppe,⁴²⁵ combattendo contro la minaccia costituita dagli *oni* anglo-americani. L'uso propagandistico di *Momotarō* ha portato quindi alla formazione di un immaginario collettivo giapponese che legittimasse l'autorità imperiale, coinvolgendo persone appartenenti a tutte l'età nella partecipazione attiva e volontaria ai conflitti che si stavano verificando all'epoca e instillando in loro un forte sentimento di patriottismo nei confronti della nazione.

Nel terzo capitolo viene indagata la ricomparsa del racconto nel contesto contemporaneo in seguito al tentativo di sopprimere la sua influenza durante i primi dieci anni del dopoguerra.⁴²⁶ Dall'analisi condotta emerge infatti che l'impatto di *Momotarō* non è mai riuscito a svanire pienamente dalla sfera culturale giapponese. In primo luogo, l'opera ricompare in ambito cinematografico attraverso i vari richiami alla pellicola *Momotarō: umi no shinpei* nelle produzioni *Janguru taitei*, *Rosuto Waarudo <Zenseiki>* e *Chiteikoku no Kaijin* di Tezuka Osamu (1928–1989), apparendo tuttavia privi della componente propagandistica nazionalista di cui erano precedentemente intrisi. In secondo luogo, la raccolta *Momotarō no tanjō* (1933) di Yanagita Kunio (1875–1962) e la ricerca *Momotarō no shijitsu* (1930) di Namba Ginnoh (1897–1973) dimostrano in ambito accademico come la

⁴²³ YUKIMURA, "How was Anime...", cit., p. 72.

⁴²⁴ DAVIS, "Imaginary conquests...", cit., pp. 6–7.

⁴²⁵ DOWER, *W. War without Mercy...*, cit., p. 253.

⁴²⁶ HENRY, *Momotarō, or the Peach Boy...*, cit., p. 192.

fiaba è tuttora considerata una delle espressioni più rappresentative del patrimonio nazionale e dell'identità culturale giapponese tramite la natura folkloristica e antropologica del loro approccio. Il presente elaborato ha successivamente esaminato il processo di identificazione della prefettura di Okayama come terra natale di Momotarō e la sua strumentalizzazione in ambito turistico; tale trasformazione è stata possibile attraverso la concomitanza di fattori intenzionali, quali le azioni politiche intraprese dal governatore Yukiharu Miki (1903–1964)⁴²⁷ e gli studi condotti da Namba Ginnosuke,⁴²⁸ e non intenzionali, quali la famosa coltivazione di pesche nel territorio, la popolarità dei *kibidango* e l'associazione della fiaba alla leggenda di Ura e Kibitsuhi no Mikoto, favorendo così il consolidamento del legame tra *Momotarō* e la città.⁴²⁹ Infine, tale ricerca ha evidenziato l'influenza del racconto all'interno della cultura pop giapponese, ispirando le narrazioni di numerosi *manga* e *anime* contemporanei. Tra quest'ultimi, le rappresentazioni maggiormente rilevanti sono risultate essere *One Piece* (1997–) di Oda Eiichirō (1975–) e 桃源暗鬼 (*Tōgen Anki*, 2020–) di Urushibara Yura. Le prospettive adottate da entrambe le opere contengono delle differenze significative l'una dall'altra: da un lato, Oda ritrae la battaglia tra Momotarō e gli *oni* fedelmente, presentando talvolta dei riferimenti ricollegabili possibilmente alla sua funzione propagandistica mediante l'utilizzo di tematiche quali l'oppressione politica e il perseguimento della libertà, di controparte invece, Urushibara sovverte completamente la finalità tradizionale della fiaba, problematizzando l'esistenza stessa di una giusta causa del conflitto e raffigurando, di conseguenza, sia Momotarō che *oni* come due facce della stessa medaglia, entrambe colpevoli delle loro azioni violente.⁴³⁰ L'indagine effettuata ha messo in evidenza i principali aspetti che hanno contribuito alla trasformazione di *Momotarō*, uno degli elementi fondanti del folklore giapponese, in uno strumento alla base della propaganda nazionalista, imperialista e militarista adottando una prospettiva antropologica, letteraria e cinematografica delle principali rielaborazioni proposte tra il 1894 e il 1945, esaminando successivamente le conseguenze nate da tale processo durante il dopoguerra.

In conclusione, l'indagine effettuata ha permesso inizialmente di evidenziare il ruolo ricoperto da *Momotarō* all'interno dell'ambito folkloristico giapponese, sottolineando le sue principali caratteristiche contenutistiche e la sua funzione culturale. Tali elementi rispecchiano in maniera analoga le strutture ricorrenti dei racconti classici orali, raffigurando

⁴²⁷ KAHARA, “Chiiki imēji...”, cit., p. 73.

加原、『地域...』、cit., p. 73.

⁴²⁸ *Ibid.*, p. 70.

⁴²⁹ *Ibid.*, p. 67.

⁴³⁰ KAWADOKO, “‘Tōgen Anki’ ...”, cit., 09–06–2026.

川床、『桃源暗鬼...』、cit., 09–06–2026.

un protagonista eroico che decide di intraprendere un viaggio, durante il quale incontra dei compagni fidati, e infine sconfigge il nemico malvagio per ristabilire la pace nella comunità.⁴³¹ Tale narrazione è stata tradizionalmente impiegata con la finalità di intrattenere il pubblico e trasmettere l'importanza di valori morali quali il coraggio, l'onestà e il rispetto.⁴³² Successivamente, con l'avvicinarsi della prima guerra sino-giapponese, la fiaba ha attraversato un processo di trasformazione simbolica significativo, configurandosi come uno strumento di propaganda nazionalista e imperialista.⁴³³ La ricerca ha così analizzato la raffigurazione di Momotarō in quanto eroe nazionale, frequentemente ritratto sotto le vesti di comandante militare, nel corso delle diverse produzioni letterarie e cinematografiche rilasciate tra il 1894 e il 1945. In questo periodo, il protagonista si è configurato come modello esemplare da seguire, in qualità di incarnazione stessa del perfetto cittadino, sia per la sfera infantile che per quella adulta, promuovendo valori eroici quali il coraggio e la giustizia⁴³⁴ e alimentando di conseguenza la volontà della popolazione di prendere parte ai conflitti internazionali e, in caso fosse stato ritenuto necessario, di sacrificarsi per il bene della patria.⁴³⁵ Infine, l'analisi ha indagato la reintegrazione della figura di Momotarō nel corso del Giappone contemporaneo a seguito della fine della seconda guerra mondiale. In questo periodo, le forze di occupazione alleate hanno tentato di censurare il racconto⁴³⁶ ma ciò non è stato sufficiente a eliminare la sua influenza. La fiaba è stata infatti progressivamente reinserita a partire dal 1950 circa⁴³⁷ in qualità di icona culturale mediante nuove forme di valorizzazione e reinterpretazione, in particolar modo per merito degli studi accademici condotti da Yanagita Kunio e Namba Ginnosuke. Inoltre, da un lato essa è stata impiegata come risorsa culturale nella prefettura di Okayama, portando alla formazione di un'identità locale incentrata sul racconto e alimentando il turismo e il marketing territoriale mediante i prodotti locali mentre, dall'altro, l'impatto da essa esercitato ha inciso notevolmente nella cultura pop contemporanea tramite opere quali *One Piece* e *Tōgen Anki*, le quali hanno adattato elementi caratteristici della fiaba secondo prospettive differenti. L'evoluzione di *Momotarō* dimostra come un racconto orale possa essere tramandato nel corso dei secoli, conformandosi a contesti storici, politici, sociali e culturali differenti, mantenendo così viva l'importanza della narrazione tradizionale.

⁴³¹ AONUMA, "Momotaro as Proletarian...", cit., pp. 388–389.

⁴³² UNSRIANA, "Effectiveness of Fairytales...", cit., p. 446.

⁴³³ HENRY, "Japanese Children's Literature...", cit., p. 226.

⁴³⁴ McNAMARA, "Mary Grace McNamara ...", cit., p. 27.

⁴³⁵ BEKÉ, "Iwaya Sazanami's Views...", cit., p. 189.

⁴³⁶ AONUMA, "Momotaro as Proletarian...", cit., p. 395.

⁴³⁷ HENRY, *Momotarō, or the Peach Boy...*, cit., p. 192.

Tuttavia, il dialogo interdisciplinare avviato nella presente tesi offre comunque diverse possibilità di ampliarsi. In particolare, l'inclusione della figura nazionalista di Momotarō si è diffusa culturalmente sia nell'ambito delle arti performative, attraverso la sua rappresentazione all'interno dei *kamishibai*,⁴³⁸ che quello musicale, mediante la composizione di canzoni quali *Momotarō-san no uta*. In contrapposizione alla sua funzione propagandistica, un ulteriore sviluppo della ricerca potrebbe concentrarsi sull'analisi di letture alternative attribuite alla fiaba, quali la prospettiva anti-imperialista del movimento marxista giapponese e degli intellettuali di sinistra, la decostruzione del discorso coloniale e dell'ideologia espansionista proposta da Akutagawa Ryūnosuke (1892–1927) o le varie rappresentazioni di Momotarō in quanto archetipo dell'innocenza infantile durante il periodo Taishō (1912–1926), contribuendo di conseguenza ad approfondire le varie costruzioni che elaborate intorno a tale immaginario collettivo. Infine, spostando l'attenzione al di fuori del contesto giapponese, sarebbe interessante effettuare sia un'analisi della percezione internazionale del Giappone riguardo alla sua posizione politica nei conflitti mondiali, sia un'analisi comparativa, esaminando la strumentalizzazione delle fiabe con altri contesti culturali che hanno attribuito una funzione propagandistica alle loro narrazioni folkloristiche.

⁴³⁸ Il *kamishibai* rappresenta una forma di spettacolo teatrale giapponese frequentemente incentrata sui personaggi del folklore tradizionale. Essa è costituita dall'unione di immagini, performance, voci ed effetti sonori prodotti tramite il narratore stesso o mediante l'utilizzo di strumenti musicali. Questa forma di intrattenimento veniva eseguita principalmente negli spazi urbani, permettendo anche ai bambini non ancora in grado di leggere di poter comprendere tali racconti. Cfr. Ana MÁRQUES IBÁÑEZ, "Kamishibai: An intangible cultural heritage of Japanese culture and its application in Infant Education", *KÉPZÉS ÉS GYAKORLAT: TRAINING AND PRACTICE*, 15, 1–2, 2017, p. 29.

BIBLIOGRAFIA

- ADAMS, Robert J., “Folktale Telling and Storytellers in Japan”, *Asian Folklore Studies*, 26, 1, 1967, pp. 99–118.
- ANDERSON, Benedict, *Imagined communities: reflections and the origin and spread of nationalism*, Londra, Verso, 2006.
- ANTONI, Klaus, “Momotarō (the peach boy) and the Spirit of Japan: Concerning the Function of a Fairy Tale in Japanese Nationalism of the early Shōwa age”, *Asian Folklore Studies*, 1991, pp. 155–188.
- AONUMA, Satoru, “Momotaro as Proletarian: A Study of Revolutionary Symbolism in Japan”, *Communication and Critical/Cultural Studies*, 11, 4, 2014, pp. 382–400.
- ARSENAULT, Michael, “Japanese Propaganda Postcards, 1931-1945”, *Janus: The Undergraduate History Journal*, 7, 1, 2023, pp. 11–25.
- BANKS, Amanda Carson, WEIN, Elizabeth, “Folklore and the comic book: the traditional meets the popular”, *New Directions in Folklore*, 2, 1998, pp. 1–15.
- BARCELLONA, Pietro, “Introduzione”, in Cornelius Castoriadis, *L’istituzione immaginaria della società (parte seconda)*, traduzione e cura di Fabio Ciaramelli e Fabrizio Nicolini, Torino, Bollati Boringhieri editore, 1995, pp. vii–xxix.
- BASCOM, William R., “Four functions of folklore”, *The Journal of American Folklore*, 67, 266, 1954, pp. 333–349.
- BEKÉ, Lisa Maria Sara Anna, “Iwaya Sazanami’s Views on Children’s Literature and Education as Tools for Nation-Building”, pp. 178–195.
- BETTELHEIM, Bruno, *Il mondo incantato: uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli Editore Milano, 2001.
- BOTTIGHEIMER, Ruth B., *Fairy Tales: A New History*, New York, State University of New York Press, 2009.
- BOTTIGHEIMER, Ruth B., “Fairy Tales, Folk Narrative Research and History”, *Social History*, 14, 3, 1989, pp. 343–357.

BURKMAN, Thomas W., “Yanagita Kunio, Nitobe Inazō and the League of Nations”, in Ronald A. Morse e Christian Goehlert (a cura di), *Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies in the 21st Century*, Saitama, Japanime Co. Ltd., 2012, pp. 35–52.

CASTORIADIS, Cornelius, *L’istituzione immaginaria della società (parte seconda)*, traduzione e cura di Fabio Ciaramelli e Fabrizio Nicolini, Torino, Bollati Boringhieri editore, 1995.

CASTORIADIS, Cornelius, *The imaginary institution of society*, traduzione di Kathleen Blamey, Malden, Polity Press, 1987.

DAVIS, Richard M., “Imaginary conquests: Folktales, film, and the Japanese empire in Asia”, *Ex-Position*, 42, 2019, pp. 5–27.

DE VOS, Gail, “Storytelling, Folktales and the Comic Book Format”, *Language & Literacy: A Canadian Educational E-Journal*, 3, 1, 2001, pp. 1–14.

DORSON, Richard M., “National Characteristics of Japanese Folktales”, *Journal of the Folklore Institute*, 12, 2/3, 1975, pp. 241–256.

DOWER, John, *W. War without Mercy : Race and Power in the Pacific War*, New York, Pantheon Books, 1986.

DRAZEN, Patrick, *Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*, California, Stone Bridge Press, 2014.

DUARA, Prasenjit, “The discourse of civilization and Pan-Asianism”, *Journal of World History*, 2001, pp. 99–130.

DUNDES, Alan, “Folklore as a Mirror of Culture”, *Elementary English*, 46, 4, 1969, pp. 471–482.

DURAND, Gilbert, *Le strutture antropologiche dell’immaginario*, traduzione e cura di Ettore Catalano, Bari, Dedalo Libri, 1972.

FOREMAN, Saige, SLATER, Lia, KONDER, Anna-Lena, “Folklore and literary identity: Momotaro, Baba Yaha and ‘The Bremen Town Musicians’”, *EX4 4QH*, 2025, pp. 19–30.

FOSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai, Expanded Second Edition: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*, California, University of California Press, 2024.

GITA, I. Gusti Ayu Agung Istri, et al., “Storynomics: Intertextuality between Anime Naruto and Branding of a Creative Industry Product”, *Aksara*, 35, 1, 2023, pp. 94–105.

GLUCK, Carol, “The past in the present”, in Andrew Gordon (a cura di), *Postwar Japan as history*, California, University of California Press, 1993, pp. 64–95.

GRAJDANZEV, Andrew J., “Japan’s Co-Prosperity Sphere”, *Pacific Affairs*, 16, 3, 1943, pp. 311–328.

GREENHILL, Pauline, MATRIX, Sidney Eve, “Envisioning Ambiguity”, in Pauline Greenhill e Sidney Eve Matrix (a cura di), *Fairy tale films: Visions of ambiguity*, Utah, Utah State University Press, 2010, pp. 1–22.

GRIFFITHS, Owen, “Militarizing Japan: Patriotism, Profit, and Children's Print Media, 1894-1925”, *Asia-Pacific Journal*, 12, S13, 2014, pp. 96–131.

HARDYMAN, Robyn, *What Is a Fairy Tale? - The Britannica Common Core Library*, New York, Rosen Publishing, 2013.

HENRY, David, “Folktales and the Formation of Yanagita Kunio’s Folklore Studies in the early to mid 1930s”, in Ronald A. Morse e Christian Goehlert (a cura di), *Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies in the 21st Century*, Saitama, Japanime Co. Ltd., 2012, pp. 53–72.

HENRY, David, “Japanese Children's Literature as Allegory of Empire in Iwaya Sazanami's Momotarō (The Peach Boy)”, *Children's Literature Association Quarterly*, 34, 3, 2009, pp. 218–228.

HENRY, David, *Momotarō, or the Peach Boy: Japan's Best-loved Folktale as National Allegory*, tesi di dottorato, Michigan, University of Michigan, 2009.

HOBBSBAWM, Eric, “Introduction: inventing traditions” in Eric Hobsbawm e Terence Ranger (a cura di), *The Invention of Tradition*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013, pp. 1–14.

KAHARA Naoko, “Chiiki imēji no keisei – – ‘Momotarō no furusato’ toshite no Okayama” (La formazione di immagini regionali: Okayama, ‘la patria di Momotarō’), *Bunka jinruigaku kenkyū*, 2, 2001, pp. 64–82.

加原奈穂子、「地域イメージの形成——『桃太郎の郷土』としての岡山——」、文化人類学研究、第2巻、2001年、pp. 64–82.

- KAWAMORI, Hiroshi, "Folktale Research after Yanagita: Development and Related Issues", *Asian Folklore Studies*, 62, 2, 2003, pp. 237–256.
- KAZUI, Tashiro, VIDEEN, Susan Downing, "Foreign relations during the Edo period: Sakoku reexamined", *Journal of Japanese Studies*, 8, 2, 1982, pp. 283–306.
- KHARISMAWATI, Mery, LUFU, Wahidati, "Nakama: Reception on the audience of One Piece anime by Eiichiro Oda", *ProTVF*, 7, 2, 2023, pp. 218–233.
- KUWAHARA, Yasue, "Japanese Culture and Popular Consciousness: Disney's The Lion King vs. Tezuka's Jungle Emperor", *Journal of Popular Culture (Wiley-Blackwell)*, 31, 1, 1997, pp. 37–48.
- KUWAYAMA, Takami, "On Kunio Yanagita's 1934 'World Folkloristics' Project: A Precursor to World Anthropology", *American Anthropologist*, 116, 3, 2014, pp. 658–662.
- LAMARRE, Thomas, "Speciesism, part I: Translating races into animals in wartime animation", *Mechademia*, 3, 1, 2008, pp. 75–95.
- LAMARRE, Thomas, "Speciesism, part II: Tezuka Osamu and the multispecies ideal", *Mechademia*, 5, 1, 2010, pp. 51–85.
- LAMARRE, Thomas, "Speciesism, Part III: Neoteny and the politics of life", *Mechademia*, 6, 1, 2011, pp. 110–136.
- LANNA, Noemi, "Note Sulla «Apologia Della Guerra Della Grande Asia Orientale» Di Hayashi Fusao", *Il Giappone*, 45, 2005, pp. 109–24.
- LESKOSKY, Richard J., "Shapeshifting in anime: Form and meaning", *A companion to Japanese cinema*, 2022, pp. 247–268.
- LÉVI-STRAUSS, Claude, *Antropologia strutturale*, Milano, Il saggiatore, 2009.
- LÜTHI, Max, *The European folktale: form and nature*, Indiana, Indiana University Press, 1986.
- MÁRQUES IBAÑEZ, Ana, "Kamishibai: An intangible cultural heritage of Japanese culture and its application in Infant Education", *KÉPZÉS ÉS GYAKORLAT: TRAINING AND PRACTICE*, 15, 1–2, 2017, pp. 25–44.

MAYER, Fanny Hagin, YANAGITA, Kunio, “‘Yanagita Kunio’: Japanese Folk Tales”, *Folklore Studies*, 11, 1, 1952, pp. i–97.

McNAMARA, Mary Grace, “Mary Grace McNamara. Teaching Japanese Youth to Be Loyal and Nationalist: Children’s Education, Folklore, and Propaganda (1939 – 1945)”, *Young Scholars Grinchenko – Seton International Journal*, 4, 4, 2022, pp. 25–29.

MEINECKE, Friedrich, *Cosmopolitanism and the National State*, traduzione di Robert B. Kimber, Princeton, Princeton University Press, 1970.

MİYASHITA, Hiroko, “Common motifs and storylines between Japanese folktales and modern manga and anime”, 2017, pp. 1–15.

MORI, Kōichi, “Yanagita Kunio: An Interpretive Study”, *Japanese Journal of Religious Studies*, 1980, pp. 83–115.

MORSE, Ronald, “Introduction: Yanagita Kunio in Global Perspective”, in Ronald A. Morse e Christian Goehlert (a cura di), *Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies in the 21st Century*, Saitama, Japanime Co. Ltd., 2012, pp. 1–8.

MORSE, Ronald, *Yanagita Kunio and the Folklore Movement: the Search for Japan’s National Character and Distinctiveness*, New York, Garland Publishing, 1990.

NAPIER, Susan, “Not Always Happily Ever After: Japanese Fairy Tales in Cinema and Animation”, In Jack Zipes, Pauline Greenhill e Kendra Magnus-Johnson (a cura di), *Fairy-Tale Films Beyond Disney*, New York e Oxon, Routledge, 2015, pp. 166–179.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Animerama: Storia del cinema d'animazione*, Venezia, Marsilio Editori spa, 2015.

PALMER, Ada, “Film is Alive: The Manga Roots of Osamu Tezuka’s Animation Obsession”, *Academia.edu*, 2009, pp. 1–14.

PFOUNDÉS, C., “Momotaro”, *The Folk-Lore Record*, 1, 1878, pp. 123–125.

POWER, Natsu Onoda, *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-World War II manga*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2009.

PROPP, Vladimir, *Morphology of the folk tale*, Univ of TX+ ORM, 2010.

REIDER, Noriko T., *Japanese demon lore: Oni from ancient times to the present*, Logan, Utah State University Press, 2010.

REIDER, Noriko T., “Onmyōji Sex, Pathos, and Grotesquery in Yumemakura Bakus Oni”, *Asian Folklore Studies*, 2007, pp. 107–124.

RIESSLAND, Andreas, “Festivals, Rituals, and Fish-Shaped Streamers: Changing Perceptions of Japan’s Children’s Day.” *Asian Ethnology*, 83, 2, 2024, pp. 333–348.

RYBALKO, Svetlana Borisovna, “Japanese suit of the second half of the XIXth–the first third of the XXth century: war iconography”, *Белые пятна российской и мировой истории*, 3–4, 2013, pp. 50–67.

SEKI, Keigo, “Types of Japanese Folktales”, *Asian Folklore Studies*, 25, 1966, pp. 1–220.

SHIMIZU, Akira, “War and Cinema in Japan”, in Nornes Abé Mark e Fukushima Yukio (a cura di), *The Japan/America film wars: World War II propaganda and its cultural contexts*, Coira, Harwood Academic Publishers GmbH, 1994, pp. 7–58.

SHIMIZU, Hajime, “NANSHIN-RON: ITS TURNING POINT IN WORLD WAR I”, *The developing economies*, 25, 4, 1987, pp. 386–402.

SKABELUND, Aaron, “Leading dogs and children to war”, *The Journal of the History of Childhood and Youth*, 7, 1, 2014, pp. 5–13.

SINGH, Manish Prabhakar, “Odyssey of the cultural narrative: Japan’s cultural representation in Eiichiro Oda's One Piece”, *Global Media Journal–Indian Edition*, 13, 1, 2021, pp. 1–24.

STANKIEWIZ, Damien, “Against imagination: On the ambiguities of a composite concept”, *American Anthropologist*, 118, 4, 2016, pp. 796–810.

SUN Jianying, “Okayama to Kagawa no Momotarō densetsu no hihan densetsu no katarinaoshi ni kansuru ikkō” (Analisi comparative della leggenda Momotarō tra Okayama e Kagawa: considerazioni sulla reinterpretazione delle leggende), *Nihon bunka jinrui gakkai kenkyūkai happyō yōshishū Nihon bunka jinrui gakkai dai 54 kai kenkyū taikai*, 2020, p. B17.
孫嘉寧、「岡山と香川の桃太郎伝説の比較 伝説の語り直しに関する一考」、日本文化人類学会研究大会発表要旨集 日本文化人類学会第 54 回研究大会、2020 年、p. B17.

SUN Jianying, “Momotarō mukashibanashi・Ura densetsu to Narukama shinji kara miru chiiki no ‘rekishi no katarinaoshi’” (Reinterpretazione della storia locale attraverso Momotarō, la leggenda di Ura e il rituale di Narukama), *Nihon bunka jinrui gakkai kenkyūkai happyō yōshishū Nihon bunka jinrui gakkai dai 52 kai kenkyū taikai*, 2018, p. 113.

孫嘉寧、「桃太郎昔話・温羅伝説と鳴釜神事から見る地域の『歴史の語り直し』」、日本文化人類学会研究大会発表要旨集 日本文化人類学会第52回研究大会、2018年、p. 113.

TAKAYANAGI, Shun’ichi, “Yanagita Kunio”, *Monumenta Nipponica*, 29, 3, 1974, pp. 329–335.

TAKEMOTO, Mai, “Bilingual children’s codeswitching in storytelling activities in Japanese and English”, *Selected Proceedings of the 2008 Second Language Research Forum*, 2010, pp. 229–245.

TOMISATO Shigeru, “Hare no kuni ‘Okayama’ no miryoku” (Il fascino di Okayama, la Terra del Sole), *Denshi jōhō tsūshin gakkai tsūshin Society Magazine*, 16, 3, 2022, pp. 254–257.

富里繁、「晴れの国『岡山』の魅力」、電子情報通信学会 通信ソサイエティマガジン、第16巻3号、2022年、pp. 254–257.

TIERNEY, Robert, et al., “Folklore, propaganda, and parody: the adventures of Momotarō in the South Seas”, *Proceedings of the Association for Japanese Literary Studies*, 8, 2007, pp. 489–498.

UNSRIANA, Linda, “Effectiveness of Fairytales in Conveying Its Moral Lesson: Analysis of Indonesian and Japanese Fairytales”, *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*, 5, 1, 2021, pp. 444–446.

VAN EWIIK, Aafke, “Premodern warriors as spirited young citizens: Iwaya Sazanami and the semiosphere of Meiji youth literature”, *Japan Forum*, 35, 3, 2023, pp. 344–366.

WARNER, Marina, *Once upon a time: A short history of fairy tale*, Oxford, Oxford University Press, 2014.

WASELA, Khadr, “The role of intangible cultural heritage in the development of cultural tourism”, *International Journal of Eco-Cultural Tourism, Hospitality Planning and Development*, 6, 2, 2023, pp. 15–28.

WIBOWO, Robi, “The Accepted Outsider: A New Interpretation of The Folktale of Momotaro”, *IZUMI*, 10, 2, 2021, pp. 292–303.

YANAGITA Kunio, *Momotarō no tanjō (La nascita di Momotarō)*, Tōkyō, Kadokawa Bunko, 1952.

柳田国男、『桃太郎の誕生』、東京、角川文庫、1952年。

YUKIMURA, Mayumi, “How was Anime Institutionalized?”, *Kansei gakuin daigaku shakai gakubu kiyō*, 116, 2013, pp. 71–81.

ZIPES, Jack, “A fairy tale is more than just a fairy tale”, *Book 2.0*, 2, 1–2, 2013, pp. 113–120.

ZIPES, Jack, “The changing function of the fairy tale”, *The lion and the unicorn*, 12, 2, 1988, pp. 7–31.

ZIPES, Jack, *The irresistible fairy tale: The cultural and social history of a genre*, New Jersey, Princeton University Press, 2012.

SITOGRAFIA

KAWADOKO Yayoi, “‘Tōgen Anki’ ... Kazuki Ura ga eiyū ‘Momotarō’ ni idomu ‘oni’ no matsuei wo enjiru”, *Yomiuri Shinbun*, 2025, <https://www.yomiuri.co.jp/otekomachi/20250819-OYT8T50061/>, 05-06-2026.

川床弥生、「『桃源暗鬼』...浦和希が英雄『桃太郎』に挑む『鬼』の末裔を演じる」、読売新聞、2025年、<https://www.yomiuri.co.jp/otekomachi/20250819-OYT8T50061/>、05-06-2026.

SOLOMON, Charles, “‘Momotaro,’ a Japanese World War II-era propaganda animation film, finally gets a DVD release”, *Los Angeles Times*, 2017, <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-japanese-animation-momotaro-20170530-story.html>, 02-05-2026.

“岡山観光”, https://www.okayama-kanko.jp/feature/detail_1813.html, 28-05-2026.

“Explore Okayama”, <https://www.okayama-japan.jp/en/24107>, 29-05-2026.

“桃太郎伝説の生まれたまち おかやま”, <https://momotaro-ura.jp/story1/>, 29-05-2026.

“おかやま桃太郎まつり”, <http://www.okayama-momotaro-fes.jp/index.php>, 29-05-2026.

“岡山うらじゃ公式サイト”, <https://uraja.jp/>, 29-05-2026.

“桃源暗鬼”, <https://tougenanki-anime.com/#introduction>, 05-06-2026.

FILMOGRAFIA E ANIMAZIONE

FUKAZAWA Toshinori, Il Re del Giorno Appare il Duca Cane-Tempesta! [Episodio 758], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2016.

NAGAMINE Tatsuya, KURETA Kōhei, KOMAKI Aya, Appare o-Tama Rufy vs. l'esercito di Kaido! [Episodio 893], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2019.

NAGAMINE Tatsuya, SATOSHI Itō, KURETA Kōhei, KOMAKI Aya, Arrivano i rinforzi! Ecco il comandante dei Pirati di Barbabianca! [Episodio 988], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2021.

NAGAMINE Tatsuya, SATOSHI Itō, YASUNORI Koyama, Un potere assurdo! Il Gear Fifth dà spettacolo [Episodio 1072], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2023.

NONAKA Ato, SANGUE ONI [Episodio 1], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

NONAKA Ato, SE VOLETE FARCELA, CONTINUE A VINCERE [Episodio 2], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

NONAKA Ato, Collaboriamo [Episodio 4], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

NONAKA Ato, Gente pericolosa [Episodio 5], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

NONAKA Ato, GRAZIE! [Episodio 11], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

NONAKA Ato, PER QUANDO CI RIVEDREMO [Episodio 24], in Urushibara Yura, *Tōgen Anki*, Studio Hibari, 2025.

MITSUYO, Seo, 桃太郎の海鷲 (*Momotarō no Umiwashi*, *Le aquile dei mari di Momotarō*), Geijutsu Eigasha, 1943.

MITSUYO, Seo, 桃太郎 海の神兵 (*Momotarō: Umi no Shinpei*, *I divini guerrieri del mare di Momotarō*), Shōchiku Dōga Kenkyūsho, 1945.

MIYAMOTO Hiroaki, L'eminenza grigia! Doflamingo fa la sua mossa! [Episodio 608], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2013.

MIYAMOTO Hiroaki, Momonosuke e Kin'emon! Di nuovo insieme [Episodio 622], in Oda Eiichirō, *One Piece*, Tōei Animation, 2013.

MURATA, Yasuji, 空の桃太郎 (*Sora no Momotarō, Momotarō nel cielo*), Yokohama Cinema Shōkai, 1931.

MURATA Yasuji, 海の桃太郎 (*Umi no Momotarō, Momotarō nel mare*), Yokohama Cinema Shōkai, 1932.

Dichiarazione del ricorso a strumenti di Intelligenza Artificiale (IA)

La sottoscritta Isabella Bilardi, matricola numero 878679, iscritta presso Ca' Foscari al corso di Laurea magistrale in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea, autrice della tesi di laurea *Momotarō e il nazionalismo giapponese*, relatore Prof. Giovanni Bulian, consapevole delle sanzioni previste dall'art. 76 del Testo unico, D.P.R. 28/12/2000 n.445, e della decadenza dei benefici prevista dall'art. 75 del medesimo Testo unico in caso di dichiarazioni false o mendaci, sotto la propria personale responsabilità ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 28/12/2000 n. 445,

DICHIARA

- ☒ di NON aver fatto ricorso a tecnologie di intelligenza artificiale generativa per supportare vari aspetti della ricerca e della scrittura del suo elaborato finale/della sua tesi di laurea;
- ☐ di aver fatto ricorso a tecnologie di intelligenza artificiale generativa per supportare vari aspetti della ricerca e della scrittura del suo elaborato finale/della mia tesi di laurea, in particolare *(per ogni punto scrivere per esteso quanto viene richiesto)*:
 - *indicare il nome dello strumento (es. "ChatGPT" se applicazione o "GPT" se modello) con riferimento alla versione specifica (ad esempio, "ChatGPT-4, versione rilasciata a marzo 2024")*;
 - *se sono stati utilizzati più strumenti, specificare ciascuno di essi indicandone nome e versione*;
 - *fornire informazioni su come è stato utilizzato lo strumento*:
 - ☐ *revisione e ottimizzazione dei testi per migliorare chiarezza e coerenza*;
 - ☐ *generazione di grafici e diagrammi per la presentazione dei dati*;
 - ☐ *supporto alla scrittura automatica di frasi*;
 - ☐ *produzione di immagini illustrative per integrare la parte metodologica*;
 - ☐ *altro (specificare)*;
 - *indicare le sezioni/i capitoli interessate/interessati*;
 - *indicare come è stata verificata la correttezza, la qualità e l'attendibilità delle informazioni o dei testi eventualmente generati*.

DICHIARA INOLTRE

che tutto il materiale generato dall'IA è stato attentamente verificato, rivisto e rielaborato dall'autore/dall'autrice, che si assume la piena responsabilità per la qualità, l'accuratezza e l'integrità scientifica del lavoro.