



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

JOÃO VICTOR LEANDRO COELHO

**COOL JAPAN – O EFEITO DO SOFT POWER NA TRANSFORMAÇÃO DA
IMAGEM DO JAPÃO APÓS A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**

Tubarão,

2021

JOÃO VICTOR LEANDRO COELHO

**COOL JAPAN – O EFEITO DO SOFT POWER NA TRANSFORMAÇÃO DA
IMAGEM DO JAPÃO APÓS A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**

Monografia apresentada ao Curso de Relações Internacionais da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais.

Linha de pesquisa:

Orientador temático: Ricardo Neumann, Dr.

Tubarão
2021

JOÃO VICTOR LEANDRO COELHO

**COOL JAPAN – O EFEITO DO SOFT POWER NA TRANSFORMAÇÃO DA
IMAGEM DO JAPÃO APÓS A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**

Esta Monografia foi julgada adequada à obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais e aprovada em sua forma final pelo Curso de Relações Internacionais da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Tubarão, 10 de dezembro de 2021.

Orientador Ricardo Neumann, Dr.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof. Paulo Roberto Ferreira, Dr.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Profª. Sílvia Natália Barbosa Back, Dra.
Universidade do Sul de Santa Catarina

RESUMO

Este trabalho tem como finalidade descrever e analisar os principais fatores que geraram uma mudança na imagem do Japão após a Segunda Guerra Mundial com o uso do Soft Power. Partindo do entendimento de que a imagem do Japão nos anos que seguiram a Segunda Guerra Mundial difere muito da que o país possui hoje, foi realizada uma pesquisa histórica com objetivo de constatar os principais aspectos negativos sobre a imagem do país que travou inúmeras guerras durante sua missão imperialista a partir da Restauração Meiji. A partir dessa contextualização, os principais pontos chaves para essa mudança foram categorizados e elaborados, sendo a produção audiovisual e a tecnologia os mais importantes na construção de Soft Power para o país. Pôde-se constatar que por mais que o Japão não estivesse em um nível de igualdade com as maiores potências com as quais competia nessas categorias, ainda assim conseguia ter sucesso em muitas de suas investidas pela conquista de seu prestígio internacional. Concluiu-se que o Japão conseguiu não somente reerguer sua economia, mas também disseminar ao redor do mundo uma nova imagem para si mesmo, o país que havia perdido a Segunda Guerra mundial não mais existia ao olhar exterior.

Palavras-chave: Japão; Soft Power; Anime; Tokusatsu; Otaku.

ABSTRACT

The purpose of this work is to describe and analyze the main factors that caused a change in Japan's image after World War II, with the usage of Soft Power. Based on the understanding that the image of Japan in the years that followed the Second World War is very different from the one with which the country has today, a historical research was carried out in order to verify the main negative aspects of the image of this country that waged numerous wars during its imperialist mission since the Meiji Restoration. From this context, the main key points for this change were categorized and elaborated, with audiovisual production and technology being the most important in the construction of Soft Power for the country. It could be seen that, despite the fact that Japan was not on an equal level with the major powers with which it competed in these categories, it still managed to succeed in many of its attempts to achieve its international prestige. It was concluded that Japan managed not only to rebuild its economy, but also to spread around the world a new image for itself, the country that had lost World War II no longer existed to the outside world.

Keywords: Japan; Soft Power; Anime; Tokusatsu; Otaku.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Katsudō Shashin</i>	27
Figura 2 - Detetive Pikachu na Times Square.	30

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. SOFT POWER.....	12
2.1 O QUE É PODER?.....	12
2.2 CONCEITUANDO <i>SOFT POWER</i>	13
2.3 DIPLOMACIA CULTURAL.....	17
3. A POLÍTICA EXTERNA JAPONESA A PARTIR DA RESTAURAÇÃO MEIJI.....	19
4. A EXPORTAÇÃO AUDIOVISUAL JAPONESA.....	26
4.1 ANIME: CONQUISTANDO A INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO.....	26
4.2 TOKUTASU, HERÓIS METÁLICOS E MONSTROS GIGANTES.....	31
5. O PAÍS DAS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS.....	34
5.1 A DOMINAÇÃO DO MERCADO DE CONSOLES.....	35
6. CONCLUSÃO.....	37
REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

O tema *Soft Power* Japonês é especialmente adequado ao se discutir o poder da atração, um país que hoje é referência mundial em tecnologia e cultura, mas que há não muito tempo buscava domínio de grande parte da Ásia em uma missão imperialista. É singular a experiência do Japão com o *Soft Power*, considerando que o país perdeu grande parte de seu *Hard Power* com sua derrota na Segunda Guerra Mundial, a nova fonte de poder foi essencial para reerguer sua influência internacional.

O Japão, por muito tempo foi um país isolado do resto do mundo, devido ao receio gerado pelas primeiras missões cristãs de evangelização, que fizeram o império japonês questionar as reais intenções do homem branco em seu território. A ameaça estadunidense de controle de influência na região, assim como o avanço da Grã Bretanha e Rússia, fizeram com que o país adaptasse sua política externa a partir de 1868.

No decorrer dos eventos que se iniciaram na Restauração Meiji e perpetuaram até o fim da Segunda Guerra Mundial, os japoneses mudaram drasticamente seu modo de comunicação e negociação com o resto do mundo, desde suas principais fontes de desenvolvimento, até a sua cultura milenar que há muito permanecia praticamente intacta.

A Segunda Guerra Mundial foi um período muito importante na mudança pela qual o Japão passou, a aliança com a Alemanha nazista de Hitler, as crueldades cometidas na guerra e a política imperialista japonesa, fez com que a imagem do Japão fosse manchada por este momento sangrento na história. O pós guerra definiu o que o país é hoje, a inevitável submissão aos Estados Unidos e a projeção cultural e tecnológica japonesa para o resto do mundo foi conquistada com uma série de investimentos em atração cultural e tecnológica.

A transformação pela qual a imagem do Japão passou foi um caso muito específico, mas é pela possibilidade de que o fato se repita em outros países que esse estudo é feito. O entendimento sobre as mudanças que ocorrem projeção internacional de um Estado após um período conturbado, pode guiar outros estudos que abrangem a mesma problemática dentro das Relações Internacionais.

Este trabalho exporá brevemente a trajetória histórica japonesa desde o início da Restauração Meiji em 1868 até o momento pós Segunda Guerra Mundial, para compreender

os fatores decisivos que mudaram a imagem do Japão, de Imperialista para o *Cool Japan*, e o desenvolvimento do *Soft Power* neste processo. A pesquisa irá avaliar a influência internacional do país no decorrer deste período, com o intuito de explicar os eventos culturais e tecnológicos que projetaram uma nova impressão sobre o Japão para o resto do mundo.

A motivação para este projeto surgiu pela percepção sobre o pouco conhecimento popular sobre o passado japonês, que é ofuscado pela imagem do Japão moderno do século XXI. Assim como a transformação japonesa, o envolvimento dos países asiáticos na Primeira e na Segunda Guerra Mundial também não é tão difundido, são tratadas como guerras do Ocidente. Quando na verdade, o continente asiático teve forte influência no conflito, assim como sofreu grandes mudanças durante e após o mesmo.

A cultura milenar japonesa, os modernos mangás e a tecnologia são admirados em todo o mundo, mas a mudança cultural pela qual o país passou não foi um acaso da globalização, foi resultado de intervenção direta de países ocidentais, e este é um fato que passa despercebido pela maior parte da população ocidental. Um fator importante para a construção de uma nova imagem do Japão após a Segunda Guerra, e foco deste trabalho, foi a forma como o ocidente consumia a cultura e tecnologia japonesa conforme produzida, e essas produziam o *Soft Power* japonês.

Desta forma, pretendemos contribuir com o debate sobre as transformações políticas e econômicas que ocorrem em um Estado que utiliza o *Soft Power* como método de aproximação, criando um vínculo de confiança sem a necessidade de efetuar grandes acordos diplomáticos diretos. Este é um processo que pode ser visto em outros países e é de grande importância para a construção de um conhecimento que possa guiar os estudos dos efeitos desses métodos nas relações internacionais.

A pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2002, p. 59) “desenvolve-se ao longo de uma série de etapas. Seu número, assim como seu encadeamento, depende de muitos fatores”. É nela que serão traçadas algumas das etapas mais importantes para a formulação da pesquisa. Como a escolha do tema; o levantamento bibliográfico preliminar; a formulação do problema; a elaboração do plano provisório de assunto; a busca das fontes; a leitura do material; o fichamento; a organização lógica do assunto; e a redação do texto.

Método, segundo Andrade (1993, p.36) "pode ser conceituado como um conjunto de procedimentos os quais são percorridos visando à criação do conhecimento". A metodologia científica é classificada em dois métodos: o de abordagem e o de procedimento. Os métodos de abordagem falam sobre os pressupostos lógicos e de um fundamento do plano geral de trabalho. é composto por um conjunto de procedimentos racionais, caracterizados por "uma abordagem mais ampla, em nível de abstração mais elevado, dos fenômenos da natureza e da sociedade" (MARCONI; LAKATOS 2003, p.106).

Dentre os tipos de métodos de abordagem, o presente estudo classifica-se como **dedutivo**. Pois segundo Marconi e Lakatos (2003, p.92), o argumento dedutivo tem como propósito explicar o conteúdo das premissas, ou estão corretos ou incorretos, ou quando a forma é logicamente incorreta, não sustentam de forma alguma; portanto não há graduações intermediárias. Este trabalho analisa os efeitos que a utilização do Soft Power gera na mudança da imagem de um país, especificamente na mudança pela qual a imagem do Japão passou nas décadas que seguiram a Segunda Guerra Mundial.

Segundo Marconi e Lakatos (2003, p.106) "os métodos de procedimento seriam etapas mais concretas da investigação, com finalidade mais restrita em termos de explicação geral dos fenômenos e menos abstratas. Dir-se-ia até serem técnicas que, pelo uso mais abrangente, se erigiram em métodos". Ou seja, métodos de procedimento constituem as etapas de coleta e análise de dados necessários para sustentar o método de abordagem.

Portanto, o presente trabalho classifica-se como **histórico**, pois segundo Marconi e Lakatos (2003, p.107) "o método histórico preenche os vazios dos fatos e acontecimentos, apoiando-se em um tempo, mesmo que artificialmente reconstruído, que assegura a percepção da continuidade e do entrelaçamento dos fenômenos." Sendo assim, o método histórico investiga acontecimentos e instituições do passado para constatar sua influência na sociedade de hoje, pois essas mudanças são influenciadas pelo contexto cultural particular de cada época.

Desta forma, o atual estudo apresenta quanto ao método de pesquisa de caráter dedutivo e histórico.

O presente estudo, quanto ao seu nível, classifica-se como **exploratório**. Para Gil (2002), tais pesquisas tem como objetivo propor uma familiarização com o problema, para

torná-lo explícito ou para construir hipóteses. Essas pesquisas tem como objetivo o aprimoramento de ideias, com um planejamento bastante flexível e que considera os mais variados aspectos relativos ao fato estudado.

Quanto à sua abordagem, este estudo caracteriza-se como **qualitativo**, pois a análise qualitativa depende de fatores como a natureza dos dados coletados, os instrumentos de pesquisa, a extensão da amostra e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação. Para Gil (2002, pg.133) “Pode-se, no entanto, definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório”.

O procedimento adotado na coleta de dados possui caráter **documental** e **bibliográfico**, pois “Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico”. (GIL, 2002 p.45)

Desta forma, o presente estudo quanto à tipologia de pesquisa apresenta nível explorativo, abordagem qualitativa quantitativa e procedimento para coleta de dados documental bibliográfico.

As técnicas adotadas pra a coleta e análise de dados desta pesquisa serão a análise de conteúdo e análise documental. Para Gil (2002, p.89) pode-se dividir a análise de conteúdo em três fases: a pré-análise, a exploração do material, e o tratamento e interpretação dos dados. Já segundo Marconi e Lakatos (2003, p.174) "A característica da pesquisa documental é que a fonte de coleta de dados está restrita a documentos, escritos ou não, constituindo o que se denomina de fontes primárias. Estas podem ser feitas no momento em que o fato ou fenômeno ocorre, ou depois”.

Quanto aos procedimentos, serão utilizados para coleta de dados os procedimentos bibliográficos e documentais. E os instrumentos para coletas de dados serão o levantamento bibliográfico e o documental. Desta forma, este estudo utilizará de diversas fontes de informação, como livros, revistas, jornais, filmes, animações, mangás e música.

Para a análise de dados, utilizaremos de dados históricos referentes à história japonesa no período do século XXI para efetuar uma análise qualitativa sobre as principais

mudanças de comportamento do Estado Japonês em relação ao seu *Soft Power*, e os resultados da aproximação do Japão com o resto do mundo por via de sua cultura e tecnologia.

2 SOFT POWER

2.1 O que é poder?

Existem várias definições clássicas de poder, o sociólogo alemão Max Weber caracterizou o poder como sendo a capacidade de um determinado indivíduo de impor sua vontade a outros, utilizando da força, sendo assim meramente coercitivo. Segundo Weber (1991, p.33) “poder significa toda probabilidade de impor à vontade numa relação social, mesmo contra resistências, seja qual for o fundamento dessa probabilidade”.

Michel Foucault preferia tratar o poder como um instrumento de conhecimento, sistematizando-o como “precauções metodológicas” e “regras”, e rejeitando a ideia de uma teoria do poder. Segundo Foucault (1979), o poder em seu ponto de partida é assimétrico, mas as variações que permitem que uma força prevaleça sobre a outra podem ser manipuladas e invertidas. Foucault não considera as relações de poder como sendo negativas:

Sabe-se muito bem que o poder não é o mal! Considerem, por exemplo, as relações sexuais ou amorosas: exercer poder sobre o outro, em uma espécie de jogo estratégico aberto, em que as coisas poderão se inverter, não é o mal: isto faz parte do amor, da paixão, do prazer sexual. (FOUCAULT, 2006, p. 284).

Karl Marx enfatizava as lutas de classes quando se referia ao poder, como uma relação essencialmente econômica. O poder reside nas mãos daqueles que possuem os meios de produção, possuindo as terras e fábricas, o proprietário subjuga o proletariado à sua condição de poder. Para Marx (2008, p.14) “O poder do Estado moderno não passa de um comitê que administra os negócios comuns da classe burguesa como um todo.”

As teorias de poder modernas consideram diferentes fatores em suas concepções. Nye (2005), descreve o poder como sendo comparável ao clima, assim como meteorologistas tentam prever o clima, líderes políticos do mundo todo tentam prever as nuances e mudanças do poder. O poder é definido como a capacidade de conseguir aquilo que se quer que aconteça, ou a capacidade de conseguir com que façam aquilo que se quer que seja feito. Porém, há diversas maneiras de conseguir influenciar desfechos desejados, podendo-se utilizar de coerção, pagamentos, ou de coesão, cooperação espontânea.

A importância do contexto em que o poder é executado define a sua natureza. Ordem e execução não resumem uma ideia fixa de nível e capacidade de poder. Se um líder

comanda um seguidor a correr e o mesmo corre, este líder poderá assumir que seu poder é definitivo, sem considerar a possibilidade de que tal seguidor já planejava correr ou até mesmo de que gostasse de correr. Somente quando um líder não está presente que seu real poder é revelado, o que seus seguidores farão assim que não forem ordenados. Coerção funciona apenas enquanto uma ordem está sendo cumprida, mas um líder se beneficia muito mais de suas ordens quando seus seguidores consideram ir além, e fazer por ele mais do que lhes foram ordenados, não por medo de punição, mas por respeitarem sua figura e moral.

Muitos concluem que poder é definido pela quantidade de recursos disponíveis para aquele que quer exercê-lo, e essa definição também é errônea, pois muitos países administram esses recursos de forma inadequada: Por exemplo, Os Estados Unidos perderam a Guerra do Vietnã mesmo sendo, em termos de recursos, muito mais poderosos do que o Vietnã. E a América era a única superpotência mundial em 2001, mas falharam em prevenir o 11 de setembro. (NYE, 2005).

Recursos são importantes fontes de poder, mas apenas se utilizados de forma que potencialize sua capacidade. Por exemplo, na Europa do século dezanove, população e território eram recursos importantes para coleta de impostos e recrutamento militar. As províncias adquiridas pela Alemanha após o fim das Guerras Napoleônicas não eram particularmente um problema por seus habitantes não falarem alemão. Mas, meio século depois, o sentimento de nacionalismo cresceu, e a posse alemã sobre a Alsácia-Lorena da França se tornou uma das principais causas da Primeira Guerra Mundial. Ao invés de serem fontes de recursos, as províncias se tornaram fardos na era nacionalista. Portanto não se pode associar recursos à poder sem analisar o contexto. Antes de julgar quem está segurando as cartas, você precisa entender qual jogo está jogando e como o valor das cartas pode estar mudando. (NYE,2005).

2.2 Conceituando *Soft Power*

O termo *Soft Power* foi introduzido por Joseph Nye em seu livro *Bound To Lead: The Changing Nature Of American Power (1990)*. Nele, o autor aponta as mudanças na natureza do poder, analisando as grandes potências imperialistas da história, especialmente criando um paralelo entre o Império Britânico e a atual hegemonia estadunidense. É a partir do entendimento de que a era dos grandes conflitos armados chegou à um possível fim, que o

autor sustenta a ideia de que o poder militar ou *Hard Power* não é mais o principal fator de controle de influência internacional, mas ainda sim uma importante ferramenta de manutenção do status quo. O *Soft Power* é definido como uma ferramenta política que utiliza da cultura e da tecnologia nacional para promover um país para o resto do mundo ou em relações bilaterais, utilizando atração e cooperação como fontes de poder.

Quinze anos após cunhar o termo *Soft Power*, Nye o desenvolveu em sua obra *Soft Power: The Means To Success In World Politics (2005)*. Na qual inicia dando ênfase à diferença entre a definição sobre a natureza do poder de hoje e do passado. Enquanto há mais de quatro séculos atrás Nicolau Maquiavel aconselhava príncipes na Itália de que ser temido era preferível a ser amado, hoje o conselho seria o de ser ambos.

O entendimento de que o poder bruto e monetário é efetivo em muitas situações é simples como o da sobrevivência do mais forte, *Hard Power* pode garantir bons resultados quando aplicado corretamente. Porém, em diversas situações o uso desse poder é dispensável. Uma maneira indireta de conseguir atingir seus fins sem uso de artifícios tangíveis e diminuindo o risco de efeitos colaterais é chamada de *Soft Power*. Em uma grande empresa é difícil controlar todos os funcionários apenas com comandos, por isso é importante fazer com que os funcionários adiram aos valores da empresa, e façam por conta própria aquilo que a beneficie. Segundo Nye:

A habilidade de estabelecer preferências tende a ser associada com ativos intangíveis assim como personalidade, cultura, valores políticos e instituições, e políticas que são vistas como legítimas ou como tendo autoridade moral. Se um líder representa valores que outros querem seguir, irá lhe custar muito menos para liderar. (NYE, 2006, pg.6, tradução nossa). 1

Soft Power não é o mesmo que mera influência, afinal influência pode ser alcançada de diferentes formas, incluindo o *Hard Power*. *Soft Power* também não é o mesmo que persuasão, embora constitua boa parte dele. É principalmente a habilidade de atrair, e atração muitas vezes leva à colaboração. Em termos de recursos, os de *Soft Power* são produtos capazes de gerar atração. “Assim como Adam Smith observou que as pessoas são

¹ “The ability to establish preferences tends to be associated with intangible assets such as an attractive personality, culture, political values and institutions, and policies that are seen as legitimate or having moral authority. If a leader represents values that others want to follow, it will cost less to lead.”

guiadas por uma mão invisível ao tomar decisões no livre mercado, nossas decisões no mercado muitas vezes são moldadas por soft power” (NYE, 2005, pg.7, tradução nossa).² Como exemplo, após o grande *boom* da música pop sul coreana ou *k-pop* a Coreia do Sul recebeu no ano de 2018 cerca de 15,3 milhões de turistas, 10,6 milhões a mais do que em 2003.

Organizações Internacionais também são um modo de aumentar o *Soft Power* de um país. Por exemplo, Os Estados Unidos e a Inglaterra no século XX incrementaram seus valores criando estruturas internacionais que se alinhavam aos seus respectivos modelos sócio econômicos. Os Acordos de Bretton Woods e a Organização das Nações Unidas são exemplos de maneiras que esses países encontraram de legitimarem seu poder aos olhos do mundo. Quando esse tipo de poder é alcançado, tal país encontrará menos barreiras para exercerem dominância sobre outros. A formação dos cinco estados membros permanentes no Conselho de Segurança da ONU é um exemplo dessa garantia de poder, com capacidade de criar sanções e regulamentações que os favoreçam, esses cinco países possuem forte influência sobre os países pertencentes à ONU.

Segundo Nye (2005, pg.11) As três fontes do *Soft Power* são: cultura, valores políticos e política externa. Cultura é o conjunto de práticas que possuem significado em uma sociedade, e pode-se manifestar de diversas formas: literatura, arte, cultura popular, educação. Quando a cultura de um país inclui valores compartilhados facilmente por pessoas de quase qualquer região do mundo, essa irá gerar uma quantidade significativa de atração, como exemplo os Estados Unidos já citado anteriormente. Culturas exclusivistas e com valores pouco convencionais tendem a criar um sentimento de aversão ou de completo afastamento entre aqueles que não pertencem a ela.

Alguns analistas tratam o *Soft Power* como um poder oriundo apenas da cultura. Eles erram em comparar o comportamento do *Soft Power* com os recursos culturais que às vezes ajudam a produzi-lo. Eles confundem os recursos culturais com o comportamento de atração. *Coca Cola* e *Big Macs* não atraem necessariamente as pessoas no mundo islâmico. É

² “Much as Adam Smith observed that people are led by an invisible hand when making decisions in a free market, our decisions in the marketplace for ideas are often shaped by soft power”

dito que o ditador norte-coreano Kim Jong-Il gostava de pizza e vídeos americanos, mas isso não afetou seus programas nucleares. Nem a popularidade dos jogos de Pokémon garantiram que o Japão obtivesse os resultados de política que desejava. Os objetos culturais fazem parte do *Soft Power*, estes não possuem poder por si próprios, mas são fontes de onde emana esse poder, são guias para uma gama de outros objetos propositalmente projetados para funcionarem num contexto onde forneçam influência convertida a partir de atração.

O comércio é apenas uma das formas de exportar cultura. Muito da cultura de certos países é difundida ao redor do mundo pelo número de turistas que os visitam e também pelo número de alunos que suas escolas e faculdades recebem. Esse é um ponto muito importante envolvendo o impacto do *Soft Power* em países onde diferentes culturas não seriam bem aceitas. Jovens de qualquer região tem visões muito diferentes das de seus pais e avós, essa diferença de assimilação pode futuramente inverter a potência de atração em tal país quando esses jovens forem mais influentes que as gerações anteriores. Portanto cultura como qualquer outro recurso de atração, depende do contexto no qual é aplicado.

A tecnologia é mais uma responsável por gerar mudanças efetivas na imagem de um país, não somente a tecnologia física como *smartphones* e *vídeo games* mas a virtual também, especialmente as redes sociais. É visto que as mídias virtuais puseram a interação social internacional em um nível completamente elevado, pessoas de países opostos no globo hoje podem se comunicar simultaneamente. A internet possibilita a propagação quase que instantânea de ideias, produtos e mensagens, e assim que um produto se torna um sucesso internacional, o trabalho para mantê-lo atrativo muitas vezes é feito pelas pessoas que os consomem fora de seu país de origem. Os *otakus*³ e os *k-poppers*⁴ são bons exemplos de consumidores que espontaneamente garantem o sucesso dos produtos que consomem, mesmo não fazendo parte dos países que os produzem.

Políticas governamentais podem influenciar a capacidade de atração de um país de diversas formas. Se um governo toma medidas consideradas hipócritas ou negligentes, isso pode acarretar em um questionamento sobre sua integridade e afetar sua imagem no cenário internacional. Por exemplo, no Brasil, o presidente Jair Bolsonaro desde o início de seu mandato tem sido questionado e criticado pela mídia ao redor do mundo. Seja por suas

³ Otaku (オタク) é uma expressão japonesa utilizada no ocidente para se referir aos fãs de animes e mangás (os desenhos animados e quadrinhos típicos do Japão), ou de cultura pop japonesa em geral.

⁴ Quando alguém gosta do gênero musical k-pop.

declarações polêmicas e pouco convencionais para um político da mais alta hierarquia, ou por dificultar a implantação de um combate efetivo à pandemia do covid-19 no início do ano de 2020. O presidente Bolsonaro é visto ainda por muitos países como um presidente extremista e desequilibrado, isso afeta diretamente as relações políticas e comerciais de outros países com o Brasil. Porém, ainda não é possível afirmar se o presidente foi capaz de manchar a relativamente boa imagem que o país cultivou com vários países ao decorrer dos mandatos presidenciais anteriores, ou se suas ações induzem um sentimento de pesar naqueles que veem grande parte da população brasileira de fora, e estariam sim dispostos a simpatizar com o Brasil novamente assim que um novo líder for eleito.

No século vinte, a tecnologia mudou completamente o modo como poder bélico é estabelecido. A rivalidade entre Estados Unidos e a União Soviética gerou um grande avanço no desenvolvimento de armas científicas, e a vantagem americana na revolução da informação os garantiu a produção de armas e capacidade tecnológica militar suficiente para torna-los a única superpotência mundial. Segundo Nye:

O progresso da ciência e da tecnologia teve efeitos contraditórios sobre o poder militar ao longo do século passado. Por um lado, tornou os Estados Unidos a única superpotência do mundo, com poder militar incomparável, mas, ao mesmo tempo, aumentou gradualmente os custos políticos e sociais do uso da força militar para a conquista. (NYE, 2006, pg.19, tradução nossa).⁵

Desse modo, o entendimento sobre a efetividade de poder bélico massivo ou *Hard Power* passou a ser questionado durante e após a Era Atômica, armas nucleares não foram capazes de garantir a supremacia dos países que as possuíam, pois a moral de um Estado não pode ser negligenciada se o mesmo pretende manter sua interdependência em equilíbrio com o resto do mundo.

2.3 Diplomacia Cultural

O uso da cultura como ferramenta diplomática é recorrente na política internacional. A arte e os costumes passam mensagens sutis sobre valores e ideais, não sendo

⁵ “But the progress of science and technology had contradictory effects on military power over the past century. On the one hand, it made the United States the world's only superpower, with unmatched military might, but at the same time it gradually increased the political and social costs of using military force for conquest. Paradoxically, nuclear weapons were acceptable for deterrence, but they proved so awesome and destructive that they became muscle bound, too costly to use in war except, theoretically, in the most extreme circumstances. Non-nuclear North Vietnam prevailed over nuclear America, and non-nuclear Argentina was not deterred from attacking the British Falkland Islands despite Britain's nuclear status.”

necessária a criação de propaganda direta e agressiva. A cultura tem o potencial de atingir um grande número de pessoas, tornando-a assim um meio ideal para diplomacia pública. Segundo Bound e col. (2007, p.52) “Existe uma relação longa e íntima entre cultura e política. A cultura pode lubrificar as engrenagens da máquina política de várias maneiras, mas só é eficaz quando empregada com sensibilidade”⁶.

A cultura estabelece uma ponte para criação de relações bilaterais de experiências culturais, permite que indivíduos engajem intelectualmente com realidades distantes e ponham esse fato acima de qualquer desentendimento político. Em tempos difíceis para a política de um país, quando seus diplomatas não possuem mais poder de negociação, a cultura é capaz de manter portas abertas, pois assegura uma confiança mais duradoura do que líderes passageiros. Dessa forma a cultura é usada como um meio não-político de prover uma facilitação política entre países, podendo ser vantajosa em futuras negociações ou acordos bilaterais.

É igualmente possível que a cultura prejudique as relações de um país com o resto do mundo tanto quanto às favoreçam, países com cultura e moral peculiares podem encontrar diversas barreiras ao negociar e lidar politicamente com seus opostos. É função da diplomacia cultural garantir que a cultura não se torne um empecilho nas relações interestatais. Segundo Feigenbaum (2002, pg.7) “Cultura pode ser a cola que une sociedades civis: pode fornecer premissas comuns que sustentam mercados, leis e regulamentações. Por outro lado, divisões culturais podem destruir uma sociedade, e tornarem seu mercado, leis e regulamentações inviáveis.”⁷

⁶ “There is a long and intimate relationship between culture and politics. Culture can oil the cogs of the political machine in a number of ways, but is only effective when employed sensitively.”

⁷ “Culture can be the glue that binds civil societies; it can provide for the common assumptions which undergird markets, laws and regulations. Conversely, cultural divisions can tear a society apart, and make its markets, laws and regulations unworkable, at least in part.”

3. A POLÍTICA EXTERNA JAPONESA A PARTIR DA RESTAURAÇÃO MEIJI

O Japão, assim como o resto do mundo teve de se adaptar ao crescente imperialismo das grandes potências no século XIX. Nesse momento o país passava por uma considerável mudança estrutural, a longa era dos xogunatos e samurais havia chegado ao fim, passando do feudalismo para o parlamentarismo. Cercado e intimidado, o Japão cedeu à pressão, e começou o seu processo de modernização, que se deu início a partir do Período Meiji. Em abril de 1868 o Imperador Matsuhito e seus conselheiros publicaram a Carta de Juramento, contendo cinco artigos que garantiam: a discussão pública de todas as questões; a participação de todas as classes na administração do país; a liberdade para todas as pessoas escolherem suas ocupações de preferência; a abolição dos "maus costumes do passado"; e a busca pelo conhecimento através do mundo com o objetivo de fortalecer as fundações do império. Os samurais dos clãs mais importantes passaram a ocupar cargos políticos e tiveram grande influência no rumo do país, em relação a esse acontecimento Kenneth (2004, pg.88. tradução nossa) aponta que:

Esses jovens homens tinham motivos duplos. Por um lado eles tinham um desejo nacionalista genuíno de fazer o melhor para seu país ao se depararem com a ameaça estrangeira. Por outr, eles tinham um desejo de atingir sucesso pessoal para sí próprios, um sucesso que eles sentiam que havia sido negado sob o antigo regime *shogun*.⁸

A adoção do novo slogan "Espírito Japonês, conhecimento ocidental" e a Carta de Juramento deixaram claro o novo posicionamento do império sobre a aproximação de países estrangeiros. Com o fim dos antigos costumes e dos samurais, o Japão pretendia se modernizar, acreditavam que a ocidentalização seria um ponto chave para que o país pudesse se equiparar e até mesmo competir com as grandes potências da época. Práticas ocidentais foram introduzidas em questões militares, industriais, econômicas e até sociais, incluindo a adoção do calendário gregoriano ocidental, vestimentas ocidentais, cortes de cabelo considerados modernos, jornais impressos e o consumo de carne também aumentou de forma expressiva. “[...] na causa da igualdade, educação universal foi proclamada como um objetivo em 1872, por mais que tenha levado alguns anos para se tornar uma realidade” (KENNETH,

⁸ These young men had dual motives. On the one hand they had a genuine nationalistic desire to do the best for their country in the face of foreign threat. On the other, they had a desire to achieve personal success for themselves, a success they felt had been denied them under the old shogunal regime. 1

2004, pg.92, tradução nossa)⁹ Com a população japonesa tendo cada vez mais acesso à informação e educação, tais indivíduos passaram a se tornar independentes e mais difíceis de serem controlados, isso foi visto como um grande problema para o império, o que levou o governo a induzir um sentimento nacionalista na população. A propagação de slogans como “nação rica, exército forte”, instigavam os japoneses a temer e repudiar outros países, especialmente os ocidentais.

Em 1881 o imperador propôs a criação de uma nova constituição, e tinha em mente se basear na constituição alemã, pois essa garantia mais poder ao imperador do que a britânica, foi a partir daí que os países começaram a se aproximar, a constituição foi estabelecida em 1889. A interferência do Estado no controle da economia japonesa foi ampla, passou a emitir títulos adquirindo uma pequena dívida externa para que pudesse financiar seu desenvolvimento. Segundo (PEREIRA, 1975) em 1876, 76% da receita tributária do Estado provinha do imposto sobre a terra. Uma parcela insignificante desses impostos, entretanto, voltava à agricultura, era uma fonte de recursos que eram transferidos pelo estado para a indústria têxtil, indústria cerâmica, indústria química, fábricas de cerveja, de armamentos e munição. No fim do século XIX o país tinha uma indústria poderosa e diversificada. “Coube ao Estado japonês não apenas a tarefa de promover diretamente a industrialização, mas também assumir a responsabilidade pelo progresso tecnológico do país”. (PEREIRA, 1975, p.3). O Estado deu ênfase à educação, enviando japoneses ao exterior, comprando patentes, exigindo assistência técnica de suas importações, essencialmente importando técnicas industriais ocidentais de forma maciça.

No ano de 1894 o Japão já havia atingido um alto nível de industrialização comparado ao das grandes potências, portanto se iniciou uma nova fase, a das grandes vitórias militares. Na primeira guerra sino-japonesa, o Japão tinha interesse no território coreano, este que era Estado vassalo da China, que na época estava enfraquecida por conta das guerras contra a França e contra a Inglaterra, além de não terem modernizado seu poder militar. Logo, quando o conflito estourou, “em um ano o Japão derrotou os chineses em terra e mar, e o Tratado de Shomonoseki de 1895 garantiu, além de outras coisas, Taiwan, Port Arthur e a península de Liaodong e também removeu o controle chinês sobre a Coréia” (ANDRESSEN,

⁹ [...] in the cause of equality, universal education was proclaimed as an aim in 1872, though it was to be some years before it became a reality.

2002, pg.93, tradução nossa)¹⁰, e a China foi obrigada a pagar indenização ao Japão e permitir que os navios japoneses adentrassem seu território.

Com a primeira vitória do Japão imperialista, os países que possuíam interesse no leste da Ásia voltaram sua atenção aos japoneses, especialmente a Rússia, que agora teria que disputar territórios estratégicos com os o Japão, a região da Manchúria, especificamente o Port Arthur, e a península da Coréia, considerados de acesso importante ao Oceano Pacífico. A tensão entre os países fez com que procurassem aliados para a possível guerra que viria, enquanto a Rússia contava com o apoio francês, o Japão se valia do acordo com Inglaterra de 1902, que garantia auxílio mútuo caso um dos dois entrasse em guerra, além de ter também o apoio dos Estados Unidos. “O Japão quebrou as relações diplomáticas com a Rússia em 6 de fevereiro de 1904, atacou navios russos no Port Arthur em 8 de fevereiro e então declarou guerra em 10 de fevereiro (KENNETH, 2004, pg.94, tradução nossa).¹¹ Ao contrário do que muitos acreditavam, a Rússia não tinha poder militar equiparável ao do Japão, que foi capaz de vencer o exército russo tanto na terra quanto no mar. Após pouco mais de dezoito meses as negociações se iniciaram, mediadas pelo presidente americano Theodore Roosevelt, e terminaram com a Rússia abdicando de seus interesses nos territórios disputados. Assim a região da Manchúria, e a Península Coreana ficaram sob o controle japonês, e o Japão se tornou um país influente nas questões geopolíticas asiáticas.

Na Primeira Guerra Mundial o Japão se uniu à Tríplice Entente devido aos seus acordos com a Inglaterra. O país ficou responsável por tomar controle dos territórios Alemães nas ilhas do pacífico e fornecer auxílio militar para conter o avanço alemão na região do extremo oriente. Durante a conferência de paz de Paris foi garantido ao Japão todas as ilhas do pacífico ao norte do equador, mas a proposta japonesa de “igualdade racial” foi rejeitada pelos Estados Unidos, o que causou grande desconforto entre os países, e especialmente atijou o sentimento nacionalista japonês. O ocorrido deixou a impressão de que os japoneses eram úteis para auxílio em guerra, mas o ocidente ainda não os considerava como iguais. A desconfiança dos Estados Unidos sobre as intenções japonesas no território do extremo oriente, e o ocorrido citado anteriormente, fizeram com que o Japão buscasse aliados que se

¹⁰ Within a year Japan had defeated the Chinese on both land and sea, and the 1895 Treaty of Shimonoseki gave it, among other things, Taiwan, Port Arthur and the Liaotung (Liaodong) Peninsula, and also removed Korea from Chinese control.

¹¹ Japan broke off diplomatic relations with Russia on 6 February 1904, attacked Russian ships in Port Arthur on 8 February, and then declared war on 10 February.

alinhassem melhor com seus objetivos. Um fator importante destacar o sentimento de não reconhecimento ainda presente no Japão após a primeira guerra mundial:

Uma sensação de tratamento desigual causaria uma constante irritação no Japão durante os anos entre guerras, o que muitas vezes era justificável. Em 1920, o Japão foi um dos membros fundadores do conselho da Liga das Nações. Nesse aspecto particular do internacionalismo, liderou os Estados Unidos, que nunca foi um membro formal da Liga. Pouco depois, o Japão ficou chateado e desiludido por não ter tido sucesso em sua proposta de incluir uma cláusula de igualdade racial no estatuto da Liga. Isso foi em grande parte devido à oposição da Austrália, que vinha operando sua política de "Austrália Branca" por algumas décadas até então. (KENNETH, 2003, pg.109, tradução nossa).¹²

No Período Entreguerras o Japão teve de lidar com sérios problemas internos, considerando a grande crise econômica internacional de 1929, e o abalo sísmico de 1923 que destruiu a capital de Tóquio. À medida em que a população japonesa aumentava consideravelmente, muitos eram condenados à miséria, e se alimentou a ideia de que o país precisaria aumentar seu território. Assim, contrariando a vontade do imperador Hirohito, os setores nacionalistas aliados aos militares com o apoio do parlamento tomaram conta dos rumos do país, e “Em setembro de 1931 tropas do exército japonês *Kwangtung* (tropas designadas para uso na China), em uma resposta não autorizada ao (possível falso) ataque de bandidos chineses, atacaram tropas japonesas na cidade de *Mukden* na Manchúria” (ANDRESSEN, 2002, pg.101, tradução nossa)¹³, e então o exército japonês bombardeia Xangai e começa sua investida no território chinês. Dois anos depois, após ser repreendido por seus movimentos contra a China, o Japão se retira da Liga das Nações, e da continuidade à sua missão imperialista.

Estourou então a Segunda Guerra Sino-Japonesa em julho de 1937, que teve seu estopim no Incidente da Ponte Marco Polo, no qual, em uma simulação de treinamento de guerra japonês perto da ponte, o exército chinês a confundiu com um ataque real e contra-atacou. Esse ocorrido gerou uma tensão tamanha que foi inevitável a declaração de guerra, mesmo que os lados não pretendessem guerrear tão cedo. O conflito se estendeu por quase

¹² A sense of unequal treatment was to be a constant irritant to Japan during the interwar years, often with some justification. In 1920 Japan was one of the founding council members of the League of Nations. In this particular aspect of internationalism it led the United States, which was never a formal member of the League. Soon afterwards Japan was greatly upset and disillusioned that it did not succeed in its proposal to have a racial equality clause put into the League's charter. This was in large part due to opposition from Australia, which had been operating its 'White Australia' policy for some decades by this stage.

¹³ In September 1931 troops of the Japanese Kwangtung Army (troops assembled for use in China), in an unauthorised response to a (possibly faked) attack by Chinese bandits, assaulted Chinese troops in the Manchurian city of Mukden.

dez anos, e foi marcado pela brutalidade do exército japonês, muitos civis chineses foram atacados e executados em massa. "Uma das maiores atrocidades dessa guerra horrenda ocorreu em Nanquim, onde aproximadamente 42.000 civís, em maioria mulheres e crianças foram massacrados e houveram talvez 20 mil casos de estupro." (ANDRESSEN, 2002, pg.106)¹⁴. Além disso, existiu uma divisão no exército japonês chamada Unidade 731, a qual era designada a função de manter o controle da qualidade da água consumida pelos japoneses na china, mas que secretamente conduziu experimentos científicos em seres humanos e tentou desenvolver armas químicas. Das atrocidades cometidas pela Unidade 731 destacam-se a dissecação de pessoas vivas, testes de resistência em cobaias humanas, e a disseminação de doenças em determinadas regiões da China. A Segunda Guerra Sino-Japonesa só teve fim com a rendição do Japão em 1945.

A expansão imperialista japonesa pretendia dominar o sudeste asiático, incluindo as colônias ocidentais, em 1940 o Japão invadiu o Vietnã e assinou o Pacto Tripartite com a Alemanha e a Itália, o grupo ficou conhecido como o Eixo. Essa aliança intensificou a tensão com os Estados Unidos e a Inglaterra, que fez com que boicotassem o acesso do Japão ao petróleo, que respondeu invadindo as refinarias da Indonésia. Beasley (1999, pg.246) diz que as relações do Japão com os Estados unidos só foram quebradas completamente após o ataque aéreo à base aérea americana no pacífico, Pearl Harbor em 7 de dezembro de 1941. Como resultado a frota americana foi parcialmente destruída e os Estados Unidos declararam guerra ao Japão.

As batalhas seguintes garantiram uma vitória inicial ao Japão, que conquistou quase todo o Sudeste Asiático e o Pacífico. Novamente a presença do Japão nessa região ficou marcada pela violência do exército japonês já vista antes na guerra contra a China. Porém, apesar de terem vencido as primeiras batalhas, em 1942 não somente os Aliados como um todo começaram a vencer a guerra, mas os Estados Unidos se provaram mais capazes de sustentarem seu exército em uma guerra à longo prazo. Até então o país havia conquistado boa parte de seus objetivos, em relação à essa série de vitórias, Kenneth (2003, pg.129, tradução nossa) pondera:

Ironicamente, a própria intensidade da luta japonesa e a facilidade com que conquistaram suas vitórias se viraram contra eles. Essas vitórias fáceis os deram um

¹⁴ "One of the worst atrocities of this ugly war occurred in Nanking, where approximately 42 000 civilians, primarily women and children, were massacred, and there were perhaps 20 000 cases of rape."

falso sentimento de invencibilidade, e afastaram ideias anteriores de um ataque rápido e um então movimento para a paz. Sua brutalidade instigou o espírito de luta dos Aliados, e também tornou improvável a aceitação de qualquer oferta de cessar hostilidades com termos favoráveis ao Japão.¹⁵

O Japão possuía poder militar, mas não se equiparava ao americano, logo todas as próximas batalhas foram vencidas pelos EUA, a Batalha de Midway, a Batalha de Guadalcanal, a Batalha de Tarawa, nas Filipinas, em Iwo Jiwa e Okinawa, os Estados Unidos derrotaram os japoneses. Mas, o exército japonês era obstinado, treinado para lutar até a morte, vide os *kamikazes*, pilotos suicidas que se jogavam sobre bases inimigas com explosivos, se suicidando no processo.

Em 1945 a Alemanha já havia perdido a guerra, e a Itália se rendido dois anos antes. Diante da resistência do Japão, e das estratégias japonesas que desconsideravam certos "limites de guerra", os Estados Unidos, com o suposto pretexto de evitar milhares de mortes de soldados americanos, recorreram a sua então mais poderosa arma, as bombas nucleares. Segundo Beasley (1999, pg.249) em 06 de agosto de 1945 a primeira bomba é atirada sobre a cidade de Hiroshima, e três dias depois a segunda sobre Nagasaki. As duas cidades foram completamente destruídas, causando cerca de 240 mil mortos, e fazendo com que o Japão aceitasse a inevitável derrota. A rendição incondicional do Japão foi assinada em setembro de 1945, a guerra deixou mais de um milhão e meio de mortos no Japão, 40% das cidades japonesas foram destruídas, e o financiamento da guerra devastou a economia japonesa.

No período pós guerra, o Japão estava completamente devastado, suas cidades destruídas, a indústria e a economia num geral extremamente prejudicadas, e a perda de todos os territórios conquistados. A ocupação dos Aliados no território japonês se estendeu por quase sete anos, os Estados Unidos impuseram uma nova constituição em 194 "[...] a nova constituição continha o bem conhecido Artigo 9, no qual o Japão renunciava à guerra e a criação de materiais necessários para guerra." (ANDRESSEN, pg.120, tradução nossa)¹⁶. O novo Japão parlamentar, com o imperador como mero símbolo do Estado, passa a tentar

¹⁵ Ironically, the very intensity of Japanese fighting and the very ease of their early victories worked against them. Their easy victories gave them a false sense of invincibility, and displaced earlier thoughts of a quick blow and then a move for peace. Their brutality roused the fighting spirit of the Allies, and also made it unlikely the Allies would accept any offer of cessation of hostilities on terms favourable to Japan.

¹⁶ "the constitution contained the well-known Article 9, in which Japan renounced war and the creation of matériel for waging war."

reconstruir sua economia e poder de influência. O recém derrotado império nipônico, que se aliou à Alemanha nazista e cometeu diversos crimes contra a humanidade durante a guerra, cuidadosamente curou sua própria imagem, e os crimes do passado foram ofuscados pela maestria com a qual exportaram seus objetos culturais e tecnológicos, e entraram em disputas acirradas com as maiores potências ocidentais na corrida por inovações tecnológicas.

O Japão não só foi impedido de reconstruir seu exército, também teve eliminada qualquer possibilidade de nutrir um movimento nacionalista novamente, apologia aos samurais e ao antigo dever japonês de servir cegamente foram proibidos. Agora, o país precisava de novas armas para lutar a batalha de influência que seria travada nas próximas décadas. O Japão viria a ser considerado um país da cultura e da tecnologia, dos animes e dos vídeo games, uma imagem que se difere muito do país imperialista e que cometeu atrocidades durante as guerras em que se envolveu. Essa transformação de imagem começou a tomar forma na década de sessenta, numa escalada rápida e certa na construção do Soft Power mais dominante de toda a Ásia, vindo somente a ser disputado no início do século XXI com a Coreia do Sul, com o sucesso do K-Pop.

4. A EXPORTAÇÃO AUDIOVISUAL JAPONESA

Por mais que o objeto cultural em por si só não carregue a função de criador de Soft Power, se bem aceitos pela população estrangeira, eles podem ser de grande ajuda na criação de uma boa imagem para um país. Após a segunda guerra mundial o Japão teve em mãos a oportunidade de crescer junto com o ocidente em uma indústria que estava apenas começando, a animação já era presente no país há algumas décadas, mas foi a partir da reconstrução da economia japonesa que a reconstrução de sua imagem também era necessária, e o *anime* foi uma ferramenta essencial nessa investida.

4.1. Anime: Conquistando a indústria de animação

Quando se tratam dos objetos culturais mais exportados pelo Japão, um dos, se não o mais importante é o anime (mangá), a animação japonesa característica do país é um sucesso ao redor do mundo. Os desenhos inspirados inicialmente nas obras da Walt Disney, adquiriram com o passar do tempo um estilo próprio e facilmente reconhecível, se tornando um fenômeno dos anos 80, e vem crescendo cada vez mais desde então, sendo assistidos não somente por crianças e adolescentes, mas por todas as idades:

Os japoneses não consideram a animação como algo restrito a produções infantis. Certamente existem cartoons com a audiência juvenil como público alvo, e esses são trazidos à TV ocidental com pequenas adaptações. Contudo, animadores japoneses têm usado a animação para explorar outros temas: amor e morte, guerra e paz, o passado histórico e o longínquo futuro. (DRAZEN, 2002, pg.9, tradução nossa).¹⁷

Os animes são desenhos animados, geralmente baseados em quadrinhos japoneses conhecidos como mangás. O primeiro mangá registrado data de 1814, chamado de Hokusai Manga (Esboços de Hokusai), e foi um conjunto de esboços de cenas do dia a dia feitos por Hatsushika Hokusai, que levavam um traço típico de desenhos antigos japoneses. A palavra Mangá vem da união de dois idiogramas, “man” (engraçado) e “gá” (desenho), ou seja, eram desenhos divertidos com os quais as pessoas podiam se identificar, por retratarem cenas a vida comum.

¹⁷ “For one, the Japanese don’t regard animation as a “children only” playground. Certainly there are cartoons aimed at a juvenile audience, and these are often brought to Western television with only minor adaptations. Japanese animators, however, have also used animation to explore broader themes: love and death, war and peace, the historical past and the far future.”

Já a primeira animação japonesa surgiu em 1907, um ano após a primeira animação do mundo ser feita pelo americano James Stuart Blackton, com três segundos de duração o primeiro anime foi chamado de Katsudo Shashin:

Figura 1 - Katsudō Shashin



Fonte: AMINOAPPS (2017)

A autoria dessa animação é desconhecida, mas ainda assim este é considerado o anime mais antigo do mundo. Porém a indústria japonesa de animação somente começou de fato em 1917, quando o Japão produz seu primeiro filme animado, *Imokawa Mukuzō: Genkanban no Maki* com cinco minutos de duração.

Com o passar dos anos a função do anime na sociedade japonesa variou, especialmente durante os períodos de guerra, nos quais eram usados para propaganda política, para induzir o nacionalismo no povo, criando heróis nacionais e inimigos de outras nações. Durante a Segunda Guerra Mundial o governo japonês contratou o famoso animador Catedral, que segundo Uggioni (2019) se destacou pela rapidez com que realizava seu trabalho, para criar um filme que realçasse os sucessos de guerra japoneses. O personagem Momotaro de outros contos japoneses, foi reimaginado no filme *Momotaro no Umiwashi* (1942) com 37 minutos de duração, que conta a história de Momotaro e seus amigos animais vencendo a batalha de Pearl Harbor contra os americanos, que eram retratados como bêbados e covardes. Por mais que o tivesse o único objetivo de passar uma mensagem nacionalista para a população japonesa, o filme se tornou um sucesso com o público infantil, é até hoje lembrado por seu valor cultural e artístico.

Em 1958 surge aquele que seria conhecido como o criador do anime como conhecemos, Osamu Tezuka estrou seu primeiro filme *A Lenda da Serpente Branca*, que foi o primeiro filme animado em cores e também o primeiro anime produzido para a televisão. Alguns anos antes, Tezuka iniciou a grande "revolução do mangá" com suas obras que continham os aspectos mais importantes do anime moderno. Em 1963, Tezuka lançou o anime *Astro Boy* pelo seu estúdio *Mushi Productions*, nesse momento os elementos clássicos de animes foram estabelecidos: personagens com cabelos espetados, olhos grandes, cores chamativas, história contínua e personagens relevantes. *Astro Boy* foi um grande sucesso não só no Japão como o público estadunidense também, mesmo o anime sendo tecnicamente inferior as produções dos estúdios de animação americanos da época. Tezuka ainda viajou pelo mundo divulgando os quadrinhos japoneses e buscando melhorar a relação entre autores de diversos países com os japoneses, foi assim que ele conheceu e se tornou amigo pessoal de Maurício de Souza, o criador de *A Turma da Mônica*. Em 1989 Tezuka faleceu com 60 anos de idade por conta de um câncer de estômago, deixando para trás um enorme legado.

Ao decorrer da década de 70 o mercado de filmes japoneses encolheu por ter que competir com as produções de TV, os animadores dos maiores estúdios da época acabaram sendo demitidos e migraram para outras novas empresas. Dessa forma vários artistas talentosos tiveram mais liberdade para dirigirem suas próprias séries. Um exemplo é *Heidi, Girl of the Alps (1974)* com uma história mais realista e dramática, e se tornou um sucesso em vários países europeus. Ainda nos anos 70 surgiram alguns animes que se tornaram populares no mundo todo, alguns desses tendo sido exibidos no Brasil, em sua maioria pela TV Tupi e pela Rede Record, como *Speed Racer*, *Candy Candy*, *Doraemon: O Super Gato*, *Angel*, a menina das flores, *Turma do Barulho*, *Patrulha Estelar*, e outros. Nesse mesmo período foram criados os animes *Mecha* como *Mazinger Z* e *Mobile Suit Gundam*, com temática robótica e futurista, que viriam a inspirar os filmes *live action* chamados de *Tokusatsu*.

O sucesso dos animes no fim da década de 70 e no começo dos anos 80 foi tão grande que fez surgir uma nova subcultura chamada de *Otakus*, em sua maioria composta de adolescentes e jovens adultos. Os *Otakus* são fãs de mangás, animes, games, e da cultura japonesa num geral, eles costumam adquirir um grande apreço por tudo aquilo que é conectado com o Japão de alguma forma, sendo mídia, culinária, hábitos, linguagem, etc. Sobre o termo *otaku* Newitz aponta:

No Japão, o termo otaku é um tipo de insulto: se refere à uma pessoa que é tão envolvida com um tipo de subcultura que ele ou ela se torna obsecado ou insano. Um modo como a palavra o taku é traduzida para o inglês é com o depreciativo termo “fanboy”. Na America, fãs da animação japonesa geralmente chamam à sí mesmos de otaku com orgulho, contudo reconhecem que o termo é, de fato, um insulto. (1994, pg.1, tradução nossa).¹⁸

Segundo NEWITZ (1994, pg.1), no início dos anos 80, as exportações de programas de televisão japonês eram em sua maioria de animes, o que contava em 56% do total, e de muitas formas o anime é outro *commodity* japonês, como tecnologia ou carros. Nessa década, grandes nomes do anime *mainstream* surgiram, como Dragon Ball (1984) que viria a ser um dos maiores sucessos da animação japonesa em nível global, Cavaleiros do Zodíaco, Mobile Suit Zeta Gundam, Guerra das Galáxias, Super Campeões e outros. No Brasil, a série Cavaleiros do Zodíaco abriu as portas para a entrada de animes nas redes de televisão do país, em 1994 a Rede Manchete começou a exibir os episódios da série que se tornaria a sua galinha dos ovos de ouro. O sucesso de Cavaleiros do Zodíaco foi tão grande que os episódios eram reprisados muitas vezes, o que deixou os fãs frustrados, fazendo com que mais episódios fossem comprados, e na exibição desses a Manchete alcançou picos de 15 pontos no Ibope. O sucesso nas telas refletiu nas lojas físicas. “Em 1995, foram os brinquedos mais vendidos no Dia das Crianças e no Natal, somando mais de um milhão de *action figures*, faturando mais de 50 milhões de reais.” (BORUSZEWSKY, 2019)

Dos anos 90 ao início dos anos 2000 a padronização dos animes começou a tomar forma, os diferentes gêneros e estéticas começaram a surgir e as animações japonesas já faziam parte da cultura *mainstream* internacional. O gênero *Shōnen* se encontra até o momento entre os animes mais assistidos de todos os tempos, são histórias mais voltadas para o público adolescente, geralmente protagonizadas por um garoto jovem com grande objetivo. Do gênero *shōnen* se destacam as séries: Dragon Ball, Naruto, One Piece, Full Metal Alchemist, Cavaleiros do Zodíaco, Death Note, Bleach, Hunter x Hunter, Inuyasha, Yu-Gi-Oh!, Yu Yu Hakusho, Neon Genesis Evangelion, Boku no Hero, Demon Slayer e Attack on Titan. Esses animes tiveram e ainda tem uma popularidade expressiva no ocidente, e fazem a linha de frente na difusão das animações japonesas pelo mundo. Como a grande parte do

¹⁸ In Japan, the term otaku is a kind of insult; it refers to a person who is so involved with a particular type of fan subculture that he or she becomes obsessed, even insane. One way otaku gets translated into English is with the somewhat derogatory term 'fanboy.' In America, fans of Japanese animation often call themselves otaku with pride, although they are quick to point out that the term is, in fact, insulting.

público ocidental consome anime através da pirataria, é impossível converter essa popularidade em números, mas outros meios a confirmam, como as convenções *otaku* que acontecem no mundo todo, comentários em redes sociais, vendas de artigos de decoração e roupas relacionadas às séries e outros produtos. Outra forma de estimar esses números são os filmes baseados nessas séries, que quando lançados no cinema atingem altos índices de bilheteria.

Mas não somente os *shōnen* conquistaram seu espaço no ocidente outros gêneros voltados para o público infantil e adulto também fazem muito sucesso, nomes como Pokemon, Sailor Moon, Digimon, Berseker, Hamtaro, Hello Kitty, One Punch Man e Cowboy Bebop são alguns dos mais conhecidos. Em destaque, a série Pokemon(1996) que é considerada a franquia midiática mais lucrativa do mundo “[...] a marca conhecida pelo mascote Pikachu tem valor rentável de cerca de US\$ 95 bilhões. Com esse número, ela supera – com folga – grandes franquias do entretenimento, como *Star Wars* e *Harry Potter*.” (CHARLEAUX, 2019). A lista de 2019 contabilizou livros, jogos eletrônicos, quadrinhos, séries e filmes, utilizando os dados públicos sobre produtos licenciados, lucros de museus, bilheterias e outras fontes, e ainda garantiu o segundo lugar para Hello Kitty com um montante de 85 bilhões de dólares.

Figura 2- Detetive Pikachu na Times Square



Fonte: Fleej (2019).

A imagem acima mostra os *billboards* de divulgação do filme Detetive Pikachu na Times Square em Nova Iorque, ressaltando a influência dos personagens de anime na cultura pop mundial.

Os filmes de animação japonesa são uma categoria a parte do estilo anime, costumam não seguir exatamente a mesma “fórmula” que as séries de TV, geralmente abordam temas mais complexos e não dependem da prolongação de episódios que acumulam fãs ao decorrer do anime. “[...] é de senso comum colocar uma animação de tv como foco de produções que podem continuar a gerar lucros, porque o risco das produções de cinema não garantem a bilheteria esperada é muito alto.”¹⁹ (GHIBLI, 2017, tradução nossa). Os filmes de anime podem ser independentes ou baseados em um animê ou mangá já existente, como os filmes *Demon Slayer - Mugen Train: O Filme* e *Pokemon: The First Movie*, baseados respectivamente nas séries de TV *Kimetsu no Yaiba* e *Pokemon*, juntos os dois arrecadaram cerca de 660 milhões de dólares em bilheteria. Porém o destaque dessas animações se dá ao Estúdio Ghibli, fundado em 1985 o estúdio conta com cinco dos dez filmes animes mais lucrativos da história, somando cerca de 1 bilhão de dólares de bilheteria, sendo o maior deles *A Viagem de Chihiro*. Com uma bilheteria mundial de 395 milhões de dólares, o filme recebeu 35 prêmios incluindo o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003, sendo assim o primeiro filme de língua estrangeira a ganhar a categoria.

Os animes foram responsáveis por projetar a imagem do japão a nível internacional em várias áreas, seja na TV, no cinema, nos vídeo games, nas lojas de decoração e brinquedos, nas convenções e na própria subcultura internacional *otaku*. Concluímos esse capítulo constatando que a imagem internacional do Japão teve em grande parte de sua formação a influência dos animes. É quase impossível pensar no país sem associá-lo com os símbolos que marcaram gerações como Pikachu e Hello Kitty, eles reservaram assentos permanentes na cultura pop mundial e garantiram ao Japão uma grande propulsão em *Soft Power*.

4.2 Tokusatsu, heróis metálicos e monstros gigantes

A palavra *tokusatsu* é uma abreviação de *tokushu kouka satsuei*, que significa “filmes de efeitos especiais”. Segundo ALCÂNTARA (2020) “O termo foi cunhado em 1958 para traduzir o conceito hollywoodiano de SFX (efeitos especiais) para o público japonês mas

¹⁹“なぜなら、興行の保証が得られない劇場用作品は、リスクが大きすぎるだけに、継続して収入が得られるテレビ・アニメーション・シリーズを活動の中心に置くのが常識だからです。”

acabou virando sinônimo de uma gama de obras de cinema e televisão com uma cara totalmente japonesa.”. Os filmes *live-action* contam com heróis e monstros, fantasias e uniformes metálicos carregados de efeitos pirotécnicos, cada um deles se encaixando em um gênero e ou série específica, sendo os principais: Super Sentai, Metal Heroes, Kamen Rider, Ultraman, Kyodai Heroes, Fushigi Comedy, Kenshin Heroes e Kaiju Eiga.

Existem mais de 500 tokusatus já produzidos, e a série Ultraman é considerada a mais popular e lucrativa no Japão e outros países asiáticos. O primeiro super herói japonês foi chamado de *Ougon Batto* em 1930, representado em teatro de papel e logo depois em anime e *tokusatsu*. O primeiro *Tokusatsu* produzido e ainda considerado o maior representante do gênero foi Godzilla em 1954 pela produtora *Toho*, que foi inspirado no medo gerado pelos ataques nucleares em Hiroshima e Nagasaki em 1945. Godzilla, do gênero Kaiju Eiga ficou conhecido no mundo todo, chegando a receber uma série em quadrinhos produzida pela Marvel Comics e ser incluído em outros quadrinhos famosos como o Quarteto Fantástico e os Vingadores. Vários remakes e versões americanas de Godzilla foram feitas, incluindo Godzilla (2014) que arrecadou 379 milhões de dólares em bilheteria e Godzilla 2: Rei dos Monstros, com bilheteria de 385 milhões de dólares. A mais recente produção americana que inclui o monstro japonês é Godzilla vs. Kong de 2021 arrecadando um total de US\$ 467,8 milhões mundialmente, se tornando a maior bilheteria americana desde 2019.

Em 1957 surgiu o primeiro filme tokusatsu protagonizado por um herói, chamado de Super Giant, a séries sinalizou uma mudança de popularidade, ao invés de monstros as produções agora dariam prioridade à heróis mascarados "Juntamente com o anime Astro Boy de Ozamu Tezuka, produções como Super Giant tiveram um efeito profundo no mundo do tokusatsu."(SOUZA, 2021). As produções seguintes precederam as primeiras séries tokusatsu em cores, Ultraman e Magma Taishi do gênero Kyodai Hero.

No Brasil as séries tokusatsu chegaram com National Kid nos anos 60, trazendo em seguida muitos outros incluindo Ultraman e costumavam passar no horário da manhã na programação infantil. Após a vinda e de de Changeman e Jaspion, se deu o início da era dos heróis de uniformes metálicos, e o sucesso foi tão grande que os episódios eram exibidos em horário nobre. SOUZA (2021), diz que esse foi o momento em que se aproveitou a repercussão dos tokusatsu para a fabricação e venda de bonecos, revistas, álbuns, mochilas, camisetas, fantasias e espaço publicitário nos intervalos comerciais. Na década de 90, com a

chegada da adaptação americana dos tokusatsu Power Rangers, os heróis nipo-americanos trouxeram um novo conceito sobre o gênero, e o sucesso de animes como Cavaleiro do Zodíaco decretaram o fim dos tokusatsu no Brasil.

Porém, a influência do gênero nas produções norte-americanas continua forte, recentemente cada vez mais heróis da franquia Marvel Cinematic Universe estão adaptando seus uniformes para versões metálicas e tecnológicas, características muito similares às dos heróis japoneses:

Quando o design para o Homem Formiga da MCU foi inicialmente revelado, muitos fãs de Tokutasu instantaneamente viram algo que reconheceram. Um super-herói parecido com um inseto? Eles seriam perdoados por pensarem que a série com tema inseto Kamen Rider teria alguma influência no uniforme do Homem Formiga. Obviamente o personagem do Homem Formiga já existe há algum tempo mas especialmente o design do filme da MCU foi remissivo às mais recentes séries Kamen Rider. (KELLEY, 2018, tradução nossa).²⁰

Em uma entrevista, o diretor de Ant-Man Peiton Reed revelou que na verdade a inspiração do herói não foi Kamen Rider, mas sim outras franquias tokusatsu. Ultraman e Infra-man foram as referências usadas no design do uniforme do super herói americano.

O grande sucesso do gênero na década de 90, juntamente com a tendência dos novos super heróis americanos sendo fortemente influenciados pelos metálicos japoneses, provam o impacto dos tokusatsu na cultura pop mundial. No Brasil são poucos aqueles com mais de 40 de idade que nunca assistiram ou ouviram falar de nomes como Jaspion, Jiraya, Changeman e muitos outros, o desempenho dessas séries fora do Japão são resultados do interesse japonês em competir diretamente com as maiores indústrias de produção cinematográficas, mesmo sendo tecnicamente inferiores.

²⁰ When the design for the MCU's Ant-Man was first revealed many Tokusatsu fans instantly saw something they recognized. A bug like superhero? They'd be forgiven for thinking the seminal bug themed *Kamen Rider* series had some influence on the Ant-Man costume. Obviously the Ant-Man character has been around for awhile but especially the MCU movie design was reminiscent of more recent *Kamen Rider* series.

5. O PAÍS DAS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

O Japão é o berço de muitas das tecnologias que são essenciais atualmente, após a Segunda Guerra mundial o país passou por uma reconstrução em sua indústria, e isso reascendeu a indústria tecnológica japonesa que já vinha crescendo. Uma das primeiras invenções mais importantes para o desenvolvimento tecnológico no país foi a do transistor, um dispositivo usado para controlar correntes elétricas em circuitos eletrônicos. "Criado em 1946 pela empresa americana de pesquisa *Bell Labs*, o transistor foi um avanço em relação aos aparelhos a válvula, como rádios, que eram maiores e consumiam mais energia."(SILVA, 2021). Dessa forma os aparelhos se tornaram portáteis e passaram a usar pilhas. Assim, percebendo o interesse dos japoneses pelo rádio de pilha, o cofundador da Sony, Akio Morita, licenciou a patente do transistor para criar este novo produto. Algumas outras empresas, percebendo o sucesso do rádio transistor, seguiram os passos da Sony e o total de produtos eletrônicos exportados do Japão em 2,5 vezes em 1958, em relação ao ano anterior.

A criação de dois padrões de vídeo, inventados no Japão, disputaram a preferência dos consumidores. O Betamax, criado em 1956 pela JVC era tecnicamente melhor que o VHS de 1957, mas por uma decisão da JVC de abrir a patente, seu produto prevaleceu. "Com o passar dos anos, o padrão de fita magnética perdeu espaço para o disco óptico. O CD foi lançado ao público em 1982, pela japonesa Sony e a holandesa Philips."(SILVA, 2021). O CD, por mais que fosse revolucionário, ainda tinha um espaço de armazenamento que não o permitia carregar filmes, assim a Philips e Sony, unidas a contribuições de outras duas empresas, a Toshiba e a Panasonic, criaram o DVD. Segundo (POSITIVO, 2021), os primeiros DVD Players só chegaram às lojas do Japão em 1997, e no Brasil a tecnologia só ganhou força em 2002.

E a obsessão japonesa por aparelhos portáteis não parou por aí: "Do Japão, também veio o walkman, o tocador portátil que permite ouvir fitas cassete. A Sony, que o comercializou de 1979 a 2010, afirma ter vendido 385 milhões de unidades do aparelho." (SILVA, 2021). E os tocadores não são a única influência da tecnologia japonesa na música, o país também contribuiu com mudanças em instrumentos musicais. A Yamaha licenciou a patente da Síntese FM, criada pela Universidade de Stanford e foi considerada uma das mais lucrativas da história da universidade, o som virou típico dos anos 80.

A ligação do Japão com câmeras começou em 1903 com o lançamento da *Cherry*, voltada ao consumidor comum, a máquina usava tecnologia europeia e estadunidense. Com o tempo muitas empresas surgiram e se tornaram as maiores e mais renomadas fabricantes de câmeras do mundo como *Sony, Canon, Nikon, Olympus, Panasonic e Fujifilm*. "Na década de 1970, a indústria fotográfica japonesa avançou novamente com o aprimoramento da óptica e da eletrônica, o que permitiu uma melhoria na qualidade das câmeras." (SILVA 2021). Logo, era de se esperar que a integração de câmeras em celulares surgisse no Japão, segundo POSITIVO (2021), a inclusão de uma câmera digital nos celulares serviu para mudar completamente o mundo das comunicações, e certamente foi uma das decisões mais inovadoras de todos os tempos. A novidade chegou no Japão em 1999 com o *Visual Phone VP-210*, que era capaz de armazenar e enviar imagens por e-mail, e além disso o celular ainda era capaz de enviar fotos em tempo real durante chamadas.

5.1 A DOMINAÇÃO DO MERCADO DE CONSOLES

A produção de videogames japonesa não poderia deixar de ser citada quando o assunto é a projeção do Japão no mundo, por mais que os consoles não sejam uma invenção japonesa, certamente foram eles que dominaram e desenvolveram o mercado bilionário que existe hoje "Aqueles que jogavam videogame nos anos 1990 poderiam carregar em si quase uma total certeza de que a origem desses aparelhos era japonesa." (KAWANAMI, 2019). A primeira grande empresa a investir nesse produto no Japão foi a Nintendo em 1984 com o lançamento do *Nintendo Entertainment System*, ou NES, que já incluía jogos que se tornariam grandes clássicos como *Super Mario Bros* e *The Legend of Zelda*. Anos depois a empresa ganhava um grande concorrente com o surgimento da Sega com o *Master System* (1985) e o *Mega Drive* (1988). Por mais que a Sega tenha desaparecido do mercado de consoles com o tempo, foi muito importante para a popularização do segmento, e é claro, marcou gerações com o icônico personagem Sonic, que em 2020 teve seu filme lançado pela *Paramount* e arrecadou uma bilheteria de mais de 319 milhões de dólares.

Outra gigante da indústria dos games é a Sony, que inicialmente fabricaria periféricos para a Nintendo chamados de PlayStation que permitiam que seus consoles suportassem CDs ao invés de cartuchos, mas por alguns desacordos de negociação a Sony

acabou lançando o seu próprio console com o mesmo nome. O PlayStation se tornaria o maior competidor da Nintendo e da Sega pela preferência do consumidor, atualmente a disputa maior ocorre entre Sony, Nintendo e a americana Microsoft com seu XBOX. Até o ano de 2019, de todos os dez consoles mais vendidos de todos os tempos, os primeiros oito pertencem às japonesas Sony e Nintendo, sendo o maior deles o PlayStation 2, lançado em 2000 e que vendeu um total de 157,68 milhões de unidades. "*God of War, GTA San Andreas e Vice City, Guitar Hero, Resident Evil 4, Need For Speed, Winning Eleven/PES, Metal Gear, Kingdom Hearts* e centenas de outros títulos são inesquecíveis graças a popularidade deste videogame e seus cartões de memória de 8MB." (SOMMADOSSI, 2019).

O mercado de consoles cresce mais a cada ano, e o Japão tem grande participação nesse crescimento, suas franquias mais clássicas como Pokémon, Super Mario, Final Fantasy, Sonic e Resident Evil são conhecidas no mundo todo, e possuem fãs tão fervorosos que não as deixam desaparecer, remakes, novos produtos e continuações são muito bem recebidas e desempenham fantasticamente no mercado internacional. Esse tipo de apego é mais um dos benefícios que unidos a outros fatores efetuam a manutenção do Soft Power de um país, que no caso do Japão provêm de diversas outras fontes.

A tecnologia japonesa, incluindo os vídeo games, possui um efeito diferente do que os outros países podem esperar de suas próprias conquistas nesse ramo. O Japão não foi somente responsável por essas inovações, ele é quase fundido à cada um dos produtos que popularizou através do tempo, a imagem do país não é separada dessas conquistas. Uma conexão entre criador e criação é essencial para que se adquira reconhecimento, e o Japão soube aproveitar esse fator para reconstruir a imagem com o qual foi associado após a Segunda Guerra Mundial.

6. CONCLUSÃO

Durante o período das guerras com as quais o Japão imperialista se envolveu, o mundo passou por uma grande mudança na percepção universal sobre os direitos humanos, a guerra passou a ter um impacto diferente na história. Atrocidades já haviam sido cometidas em guerras do passado, mas no século XX esses conceitos seriam revisados, e o lado perdedor serviria de exemplo para essa reformulação. O Japão ficou do lado que perdeu a guerra, e assim uma grande lupa analítica foi colocada sobre todos os atos cometidos pelo país durante o conflito. Os agora considerados crimes de guerra lançariam sobre o país uma sombra que com o tempo deveria ser extinguida, com a forte presença dos Estados Unidos em seu território e a incapacidade de nutrir poder militar, os japoneses precisavam reconstruir a influência que antes haviam conquistado no sistema internacional, e agora por meios não tão convencionais.

A partir do fim da Segunda Guerra ficou claro para o Japão que um novo modo de adquirir poder seria necessário para que o país se reerguesse. O grande investimento em educação e tecnologia gerariam bons frutos, mas talvez esses tenham gerado algo muito além do que imaginavam. Não se sabe se o *boom* dos animes foi algo proposital, mas é certo que o país soube aproveitar muito bem os primeiros indícios de que a animação se tornaria uma das maiores propagandas internacionais que já existiu. Hoje considerada uma das maiores indústrias de animações do mundo, no passado ganhou força ao tentar competir com gigantes ocidentais como a *Walt Disney* e as grandes produtoras de Hollywood, e tal ambição é hoje recompensada pelo poder de atração que o anime possui mundialmente. O Japão foi precursor na introdução de personagens asiáticos na cultura pop internacional, e é importante observar que isso de certa forma também beneficia o *Soft Power* do continente asiático como um todo.

As grandes empresas tecnológicas do Japão são muito bem conhecidas no ocidente. A Sony tendo prestígio em diversos tipos de aparelhos como televisões, computadores e o *PlayStation*. As que dominam o mundo da fotografia, Canon, Nikon, Fujifilm e a própria Sony tem toda uma categoria de profissionais dependentes de seus produtos. A Nintendo e, novamente a Sony com seus consoles que possuem a maior parte do mercado de videogames. Todas as inovações essenciais para o mundo moderno, como o celular com câmera e a bateria de lítio, todos os produtos que podem ser encontrados em todos os cantos do mundo, constroem uma reputação extremamente positiva para o Japão,

estar conectado com algo como a tecnologia é algo que qualquer país do mundo deseja estar quando a revolução tecnológica acontece diante de nossos olhos. Tal imagem é a fonte do *Soft Power*, são os valores e principais aspectos que prevalecem quando um país é citado, são os personagens e os produtos, o videogame que jogo com frequência e a marca do notebook que uso para redigir esta conclusão.

O Japão do século XXI não é mais o país das invasões na China e na Coréia, não é o aliado da Alemanha nazista da Segunda Guerra Mundial, não é o país dos crimes de guerra e dos *kamikazes*. Hoje o Japão é o país da tecnologia, do anime, da Hello Kitty e do PlayStation, do turismo e da educação, da valorização da cultura e do progresso. É um dos, ou se me arrisco dizer, o país com o maior projeto de Soft Power da história, enquanto potências imperialistas como os Estados Unidos tentam se equilibrar ao olhar dos países com os quais se envolveu, o Japão te faz o ver como ele quer que você o veja.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Felipe de. **Tokusatsu: que tal olhar outra vez?** 2020. Disponível em: <<https://www.diretotojapao.info/post/tokusatsu-que-tal-olhar-outra-vez>>. Acesso em 13.nov.2021.

AMINO, **Voltando ao tempo: Animes da década de 70.** Disponível em: <https://aminoapps.com/c/otanix/page/blog/voltando-ao-tempo-animes-da-decada-de-70/EKX0_6ocPuJIKXGk1eJ0WjB5RlaWDpZo1q>. Acesso em 30.Out.2021.

AMINOAPPS. **Qual foi o primeiro anime do mundo?** 2017. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/animes-fofinhos-br/page/blog/qual-foi-o-primeiro-anime-do-mundo/QK7z_DRjSXuJRrD5RjNYebnDEDR4mpe0kJL>. Acesso em 14.nov.2021.

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Atlas, 1993.

ANDRESSEN, Curtis. **A short history of Japan: From Samurai to Sony,** 2002. Sydney: Allen & Unwin.

BEASLEY, W.G. **The Japanese Experience: A Short History of Japan,** 1999. London: Weidenfeld & Nicolson.

BORUSZEWSKY, Jorge. **25 Anos de Cavaleiros do Zodíaco no Brasil.** Disponível em: <<https://vigilianerd.com.br/25-anos-de-cavaleiros-do-zodiaco-no-brasil/>>. Acesso em 07.nov.2021.

BOUND K; BRIGGS R; HOLDEN J; JONES S. - **Cultural Diplomacy: Culture is a Central Component of International Relations. It's Time to Unlock Its Full Potential.** London: Demos, 2007.

BUESER, Jowana. **The top 10 highest grossing anime movies of all time (and where to watch them),** 2021. Disponível em: <<http://www.checkin.ph/movies/the-top-10-highest-grossing-anime-movies-of-all-time-and-where-to-watch-them/>>. Acesso em 11.nov.2021.

CASTRO, Daniel. **SBT e Manchete compram novos desenhos animados japoneses.** Folha de S. Paulo, 1996.

CHARLEAUX, Lupa. **Pokemón é a franquia mais lucrativa do mundo.** Disponível em:<<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/145403-pokemon-franquia-lucrativa-mundo.htm>>. Acesso em 10.nov.2021.

DRAZEN, Patrick. **Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation.** Berkley, California: Stone Bridge Press, 2002.

ELOI, Arthur. **Godzilla vs. Kong ultrapassa bilheteria total de Godzilla 2: Rei dos Monstros,** 2021. Disponível em:<<https://www.omelete.com.br/filmes/godzilla-vs-kong-passa-bilheteria-godzilla-2>>. Acesso em 14.nov.2021.

FLEEJ. **A giant ad for the movie Pokémon: Detective Pikachu appears in Times Square**, 2019. Disponível em: <<https://fleej.com/chile/a-giant-ad-for-the-movie-pokemon-detective-pikachu-appears-in-times-square-nintenderos-com/>>. Acesso em 14.nov.2021.

FOUCAULT, M. **Soberania e Disciplina**. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GHIBLI, Studio. **History of Studio Ghibli**, 2017. Disponível em: <<https://www.ghibli.jp/history/>>. Acesso em 10.nov.2021.

IMDB, Box Office Mojo. **Sonic The Hedgehog**, 2021. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4244997633/?ref_=bo_hm_rs>. Acesso em 14.nov.2021.

KAWANAMI, Silvia. **Em busca do trono: a disputa japonesa pelo domínio do mercado de videogames**, 2019. Disponível em: <<https://www.japaoemfoco.com/em-busca-do-trono-a-disputa-japonesa-pelo-dominio-do-mercado-de-videogames/>>. Acesso em 14.nov.2021.

KELLEY, Shamus. **The Surprising Tokusatsu Influences of Ant-Man**, 2018. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/movies/the-surprising-tokusatsu-influences-of-ant-man/>>. Acesso em 13.nov.2021.

KENNETH, G. **Henshall. A History of Japan: From Stona Age To Superpower 2nd edition**, 2004. New York: Palgrave Macmillan.

KPOPPER. **Dicionário Informal**, 2018. Disponível em: <<https://www.dicionariopopular.com/otaku-gurias/>>. Acesso em 15.maio.2021.

MARCONI, M.A.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MARX, K; ENGELS, F. **Manifesto do Partido Comunista**. São Paulo: Editora Expressão Popular, 2008.

MOTTA, Manoel Barros da. **A ética do cuidado de si como prática da liberdade. Foucault: ética, sexualidade, política**. Rio de Janeiro: Forense, 2006, p. 264-287.

NEWITZ, Annalee. **Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan**. Bad Subjects, Issue 13, 1994.

NYE, J. **Bound to lead: The changing nature of American power**. New York: Basic Books, 1990.

NYE, J. **Soft Power The Means To Success In World Politics**. New York: Public Affairs ,2005.

ORTEGA, Rodrigo. **K-pop é poder: Como Coreia do Sul investiu em cultura e colhe lucro e prestígio de ídolos como BTS**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop->

arte/musica/noticia/2019/05/23/k-pop-e-poder-como-coreia-do-sul-investiu-em-cultura-e-colhe-lucro-e-prestigio-de-idolos-como-bts.ghtml>. Acesso em 30.abr.2021.

OSCARS. **The 75th Academy Awards**, 2003. Disponível em: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2003/>>. Acesso em 10.nov.2021.

PEREIRA, Luis Carlos Bresser. **O Modelo Japonês Segundo Barbosa Lima Sobrinho**. Rio de Janeiro: RAE Revista de Administração de Empresas, vol. 15, n. 3, 1975.

SOUZA, Ivan de. **Tokusatsu: saiba TUDO sobre o universo dos heróis japoneses!** 2021. Disponível em: <<https://tokusatsu.blog.br/tokusatsu/>>. Acesso em 13.nov.2021.

POSITIVO, Meu. **5 Principais tecnologias japonesas que revolucionaram o mundo**, 2018. Disponível em: <<https://www.meupositivo.com.br/doseu jeito/tecnologia/tecnologias-japonesas-que-revolucionaram-o-mundo/>>. Acesso em 14.nov.2021.

SCHARLACK, Rodrigo. **Os 10 filmes de monstros mais rentáveis de todos os tempos**, 2017. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/listas/2017/03/os-10-filmes-de-monstros-mais-rentaveis-de-todos-os-tempos>>. Acesso em 14.nov.2021.

SILVA, Victor Hugo. **Do rádio de pilha à câmera de celular: como o Japão se tornou referência em tecnologia de áudio e imagem**, 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/inovacao/noticia/2021/07/29/do-radio-de-pilha-a-camera-de-celular-como-o-japao-se-tornou-referencia-em-tecnologia-de-audio-e-imagem.ghtml>>. Acesso em 14.nov.2021.

SOMMADOSSI, Guilherme. **Quais são os consoles de videogame mais vendidos do mundo?** 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/quais-sao-os-videogames-mais-vendidos-do-mundo/>>. Acesso em 14.nov.2021.

STEIN, Thaís. **Entenda o que é um otaku: os fãs da cultura pop japonesa**. Disponível em: <<https://www.dicionariopopular.com/otaku-gurias/>>. Acesso em 15.maio.2021.

UGGIONI, André. **Como animes foram criados? Entenda a história de como surgiu!** Disponível em: <<https://cupulatrovao.com.br/especiais/como-animes-foram-criados/>>. Acesso em 5.nov.2021.