

“El anime como herramienta utilizada por Japón para exportar su cultura en sus relaciones bilaterales. Estudio de caso: Nuevas relaciones con Irak (2003-2015)”

Estudio de Caso

Presentado como requisito para optar por el título de internacionalista en la Facultad de Relaciones Internacionales

Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario

Presentado por: Daniela Garavito Coronado

Dirigido por: Juan Nicolás Garzón Acosta

Semestre II, 2016

Resumen

La diplomacia cultural como herramienta de política exterior representa una estrategia adoptada por diversos Estados con el ánimo de darse a conocer. En el presente artículo académico se busca analizar de qué manera el anime constituye una estrategia de difusión que le permite a Japón exportar su cultura en las relaciones bilaterales con Irak (2003-2015). En ese sentido se busca demostrar que el anime constituye un mecanismo de difusión identitaria que le permite a Japón satisfacer sus intereses, los cuales propenden por la exportación de su cultura en Irak, teniendo en cuenta que la interacción estatal y el contexto social establecen una diferencia en cuanto a la forma de llevar a cabo el proceso. A partir de conceptos básicos de la teoría constructivista se pretende dar cuenta del proceso de construcción de identidad que finaliza en la utilización del anime como estrategia de difusión de la cultura japonesa.

Palabras Clave: Identidad, intereses, cultura, anime, Constructivismo

Abstract

The cultural diplomacy, as foreign policy tool, represents a strategy that is taken into account by different states with the aim of being known. The objective of this article is to analyze how anime is established as a diffusion strategy that allows Japan to export its culture in the bilateral relations with Iraq. Therefore, anime is established as a diffusion tool that allows Japan to satisfy its interests, who tend to export Japanese culture in Iraq, taking into account that the state interaction and the social context suppose a difference in the way in which Japan performs the process.

Key words: identity, interests, culture, anime, Constructivism

Introducción

Los Estados, para actuar en el ámbito internacional y entablar relaciones de amistad o enemistad con otros Estados o actores del sistema internacional, llevan a cabo la política exterior. Las herramientas o vías para llevarla a cabo varían según la manera en que cada Estado planea su política y las estrategias que se implementan para los fines previamente delineados.

Una de las formas bajo las cuales los Estados han generado acercamiento con otros, no sólo a nivel gubernamental si no hacia la población de dicho país es la diplomacia cultural, la cual se define como “el intercambio de ideas, información, arte y otros aspectos de la cultura entre las naciones y sus pueblos para fomentar el entendimiento mutuo” (Cummings, 2003, pág. 1).

Diversos Estados han demostrado llevar a cabo la diplomacia cultural como estrategia de política exterior. Las estrategias van desde la iniciativa institucional, es decir, se crean planes gubernamentales para llevarlo a cabo: la creación de institutos Confucio y la difusión de barrios chinos en ciudades occidentales (Chinatown) por parte de China (Miranda, 2016); la fundación de institutos de francés como la Alianza Francesa (Barba, 2014) o la participación de Noruega en acuerdos de paz en el mundo y el Nobel de Paz (Montiel, 2010, pág. 21). Con la diplomacia cultural, los países buscan generar influencia en diferentes países para construir lazos profundos de comunicación e intercambio además de crear imaginarios de los aspectos que los caracterizan.

Uno de los Estados que implementa activamente la diplomacia cultural es Japón, quien ha decidido incorporar institucionalmente el anime en el desarrollo de algunos componentes de su política exterior. Aunque actualmente Japón sea una superpotencia cultural (Watanabe & David, 2008) que busca exportar los valores japoneses al mundo, durante su historia, tuvo diferentes estrategias, que aunque exitosas en su momento, no lograron generar suficiente interés por la cultura nipona en el resto del mundo.

Japón ha implementado en diferentes momentos de su historia ciertas acciones de política exterior que fijaron una percepción negativa con respecto a ellos mismos. Desde el establecimiento del Imperio Meiji, comenzó un proceso llamado Restauración para llevar a

Japón a posicionarse como potencia, fortaleciendo su economía y su carácter militar (Isamu, 1993, pág. 469). Desde allí, comienzan a consolidarse los intereses geopolíticos de Japón que, durante el siglo XX, culminan con las Guerras Sino-japonesas y la invasión en Manchuria.

En detalle, la Guerra Sino-japonesa de 1894-95 cambió drásticamente el orden que desde periodos ancestrales se había establecido en el Lejano Oriente (Asomura, 1997, pág. 159). Las políticas bélicas japonesas estuvieron acompañadas de actuaciones por parte del Ejército que fueron rechazadas por los demás Estados y los valores japoneses fueron asociados a estos comportamientos. Por ejemplo, “los comportamientos visibles durante la Segunda Guerra Mundial como la violencia, la rudeza, el estoicismo y el espíritu guerrero vienen de la influencia de los samurái” (Shiro Inouye, 2008). Tales características demuestran que históricamente el pueblo japonés fue adoptando comportamientos que forjaron una idea de lo que era su cultura y en consecuencia, aquellos valores quedaron fijados en la percepción que la comunidad internacional tenía de Japón (Davalovszky, 2009).

En general, la población había perdido toda confianza en su cultura y el estilo de vida tradicionales. Al terminar la Segunda Guerra Mundial se inauguró una época de crisis de moralidad y la cultura tradicional de Japón (Morishima, 1984, pág. 207). De esta manera se evidencia la manera bajo la cual Japón comienza una transformación de los significados que le asignaban a sí mismos y a los demás, incluso, a la guerra.

Es así como se implementan estrategias para transformar los canales de política exterior que se habían construido previamente, primero, la Doctrina Yoshida supuso la renuncia de Japón de involucrarse activamente en asuntos de seguridad (Vidal, 2010, pág. 16), y segundo, una recuperación económica importante conocida como el Milagro Japonés. Si bien el gobierno logró potencializar la esfera económica de manera efectiva, decide tomar provecho de otras herramientas de política exterior, en este caso, de diplomacia cultural, para diversificar los ámbitos bajo los cuales actuaba en el sistema internacional (Davalovszky, 2009).

La idea de implementar la diplomacia cultural se posiciona a través del Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón¹ el cual, “apuntando a darle mayor alcance al entendimiento y confianza de Japón en el mundo, está utilizando la cultura pop, además de la cultura y el arte tradicional, como sus herramientas principales para la diplomacia cultural” (MOFA, 2014). Para institucionalizar la estrategia, en 1972 se inaugura la Fundación Japón, de tal forma que el intercambio cultural se constituyó como el cuarto pilar de la diplomacia nipona (Davalovszky, 2009).

Es así como en la “Digital Hollywood University”, el Ministro de Relaciones Exteriores Taro Aso, expresó en un discurso:

Yo pienso que podemos afirmar con toda seguridad que cualquier tipo de diplomacia cultural que falle al tomar ventaja de la cultura popular no es digna de ser llamada como tal (...) la cultura pop incluye el anime², la música y la moda, y el MOFA está tratando de sacar al mercado todo esto, por así decirlo (Aso, 2006).

Seguido de lo anterior, el nivel de importancia del anime se evidencia en la intención de Taro Aso en 2009 de reunir todo lo relacionado con los cómics, los dibujos y los videojuegos para aumentar hasta un 18% del PIB correspondiente a las ventas al exterior (El Economista, 2009). De esta manera, Japón adopta nuevos significados a partir del rol que toma frente a sí mismo y a los agentes con quienes interactúa. El afianzamiento de un discurso específico da pie para la configuración de identidad que así mismo llevará al surgimiento de unos intereses que serán satisfechos con estrategias de política exterior. Por lo tanto, el anime se convierte en uno de los vehículos adoptados por Japón para satisfacer sus intereses.

Uno de los casos en los que se puede evidenciar la utilización del anime para la satisfacción de ciertos objetivos estatales es el anime Súper Campeones. También conocido como Capitán Tsubasa, este anime es una serie televisiva de shōnen³ creada en 1981 por el historietista japonés Yōichi Takahashi. La serie fue transmitida en Samawah, Irak, en el

¹ MOFA

² Animación de procedencia japonesa

³ El shōnen (a veces escrito shounen o shōnen) es un género de manga pensado para lectores masculinos jóvenes. Sus temáticas pueden ser bastante variadas, involucrar elementos literarios que van (Cumings, 2003) desde la aventura fantástica, la ciencia ficción, el terror, e incluso la vida cotidiana.

marco de una misión humanitaria en 2003. En Irak se transmitió una franja de la primera temporada que constó de 52 capítulos doblados al árabe.

Súper Campeones es una serie que está cargada de representaciones de los valores japoneses arraigados a su cultura, y por lo tanto, se convierte en una de las herramientas de Japón para difundirlos. Los personajes de Súper Campeones transmiten una imagen específica, explicada en el primer apartado, que apoya el interés japonés de darse a conocer ante el mundo.

Aunque al inicio de esta investigación se tenía en consideración a China como estudio de caso, a partir del anime Doraemon, finalmente, no pudo ser sometido a análisis como si se realizó con Irak porque en el caso chino, no existió una política consolidada por parte del gobierno chino para llevar a cabo la exportación de la cultura a una comunidad específica.

Por lo tanto, el presente artículo estará dividido en cuatro apartados: el primer apartado está destinado a identificar y describir los valores que componen la cultura japonesa para determinar cuáles de estos valores se pueden identificar en Súper Campeones. En el segundo apartado se analiza, bajo los conceptos del Constructivismo, el proceso de construcción de identidad que permita entender cuáles son los objetivos de Japón para llevar a cabo esta misión. En el tercer apartado se describen las dinámicas presentes en la interacción de Japón con Irak como primera variable determinante para la exportación de la cultura, y finalmente, en el cuarto apartado se explican las particularidades del contexto social de Irak como elementos facilitadores para presentar el anime respectivo.

I. El anime como vehículo de representación de los valores japoneses

La cultura japonesa compone un sistema de creencias complejo que surge del budismo que llega de China y de la versión japonesa del taoísmo, es decir, el sintoísmo (Henry, 2003). El confucianismo juega un papel trascendental en la construcción de la identidad japonesa. Prueba de ello es la publicación, en 1882, del Edicto Imperial a los Soldados y Marineros, dirigido también a la población civil, en el cual se subrayaron cinco de las virtudes confucianas: lealtad, ceremonia, valentía, fidelidad y frugalidad. En el Japón fue la lealtad y no la benevolencia la virtud que se estimó como la más importante (Morishima, 1984, págs. 18,19).

Este conjunto de comportamientos que componen la cultura japonesa se consolidó durante el periodo del Shogunato Tokugawa, en donde “bajo el gobierno altamente centralizado, los japoneses desarrollaron una conciencia nacional fuerte – un conocimiento arraigado y un orgullo de su identidad única como pueblo” (Christopher, 1983, pág. 43).

Valores como la disciplina o la obediencia fueron insertados como pilares importantes de la cultura japonesa durante la Era del Shogunato, dictadura militar⁴. La gran moral y los valores exhibidos por las tropas samurái durante la lucha contra la invasión de los Mongoles glorificaron la imagen de estos guerreros ante la población y permitieron que los sucesivos shogunes conquistaran parcelas de poder político y cultural (Martos, 2008).

Durante este periodo, Japón se vio sumido en un aislamiento del resto del mundo, y paradójicamente, hoy en día, elementos occidentales permean el estilo de vida de los japoneses en una manera profunda comparada a los otros países asiáticos. Probablemente, un hecho aún más importante que la unidad étnica de los japoneses es el hecho que hasta tiempos recientes, la sociedad japonesa y su cultura se desarrollaron en un aislamiento comparativo, es decir, a mayor nivel que en otros países (Christopher, 1983, pág. 40).

⁴Fue el tercer y último gobierno militar que ostentó el poder en todo Japón dirigido por el Emperador. Durante este periodo, se creó la figura del Shogun, convertido en General en Jefe de las Fuerzas Armadas de Japón, quien tenía el poder militar y político del país; mientras que al Emperador le fueron asignados poder espiritual y religioso, a modo de enlace entre las personas y los dioses (History Channel, 2015).

Sin embargo, “racial y étnicamente, Japón es la más homogénea de las grandes naciones, y esta es una razón primaria por la cual los japoneses son capaces de occidentalizar su sociedad y preservar un sentido entusiasta de su identidad propia/especial identidad” (Christopher, 1983, pág. 40).

El nuevo modelo de construcción social, después de la Segunda Guerra Mundial, demostró que

Los japoneses desearon ardientemente conservar su cultura, su estilo de vida, la relación particular entre superior e inferior y la estructura familiar al tiempo que levantaban una nación moderna que tuviese poderío comparable al de los países occidentales (espíritu japonés y eficacia occidental- *wakonyōsai*) (Morishima, 1984, pág. 75).

Esa conservación de los rasgos tradicionales está latente hoy en día, pues Japón es un país con unos valores fuertemente afianzado que encuentra en el anime (cargado de representaciones de dichos valores), un vehículo ideal para exportar la cultura japonesa. Por tal razón, y como punto de partida, es importante traer a colación valores como la consideración por el otro, el valor del trabajo, el respeto por la jerarquía y a los mayores y por supuesto, la puntualidad que se entiende como una de las manifestaciones de respeto hacia la otra persona (Robayo, 2015) para que, posteriormente, éstos sean identificados en el anime Súper Campeones.

Consideración por el otro. Existe la idea que la responsabilidad es asumida colectivamente y que cualquier decisión implica inevitablemente a una cantidad de personas. Es decir, “la idea de responsabilidad colectiva es más fácil de suscribir en una compañía japonesa con su relativa homogeneidad, su ausencia de distinciones extremas entre la dirección y los trabajadores” (Smith R. , 1986, pág. 64).

Una situación que caracteriza a los japoneses

Más allá de los ciudadanos de las sociedades más colectivizadas, es que los japoneses están dominados por un sentido de responsabilidad de los diversos grupos a los

cuales pertenecen- su país, su compañía y así sucesivamente. Paradójicamente, esto da cuenta de su eficiencia y su 'drive' (Christopher, 1983, pág. 46).

Así mismo, según Atsushi Kayashima,

Debido a que Japón es un país muy homogéneo, es vital para los niños japoneses que aprendan sobre el sentido de comunidad y familiaridad. Por lo tanto, el estímulo deliberado de cualquier sentido de diferencia en un niño es prácticamente un acto antisocial impensable (Christopher, 1983, pág. 74).

Jerarquía. A menudo se coloca en el centro de su esquema de valores japoneses lo que suele llamarse sentido de la jerarquía (Smith R. , 1986, pág. 63). Asimismo, se considera el aspecto de la *Autoridad* pues se estima que la responsabilidad más pesada debe ser asumida por quien tiene la autoridad en cada uno de los grupos pequeños, de la misma manera en que recae sobre la espalda del cabeza de familia.

Afirmar esta idea tiene implicaciones en el ejercicio del liderazgo, y la más importante en la difusión de la jerarquía entre los grupos japoneses, es que la persona en quien recae la autoridad, no es más ni menos autónoma que aquellas sobre las cuales ejerce teóricamente el poder (Smith R. , 1986, pág. 65). A nivel macro “existe un sentido vago de adoración ancestral que envuelve a la nación y esta unidad es simbolizada por la figura del Emperador. De esta manera, el Emperador es símbolo de independencia del pueblo japonés” (Tsurumi, 1987, pág. 122).

Disciplina. La base del éxito económico de Japón se atribuye a una combinación de trabajo duro, disciplina, lealtad a la compañía y capacidad de gestión (Smith R. , 1986, pág. 131). El éxito del sistema educativo japonés es la disciplina que los convierte en las personas mejor formadas y educadas del mundo⁵. Específicamente, en la enseñanza primaria y secundaria, al margen de los contenidos académicos, muy extensos y muy profundos, al estudiante se le educa en un sistema de disciplina férreo al Bushido, el código

⁵ Japón es uno de los países de la OCDE con alto desempeño ya que entre los 34 países, Japón se encuentra segundo en matemáticas y primero en ciencia y lectura (OECD, 2012).

de honor de los Samuráis. Al final del proceso, los bachilleres japoneses acaban la secundaria siendo gentes magníficamente preparadas, educadas y disciplinadas, con la idea bajo la cual las formas y la conducta son tan importantes como los contenidos (Sánchez Dragó, 2015).

Valor del trabajo. Según Robert Cole, los trabajadores jóvenes enaltecen el empleo, ideales heredados de padres y abuelos. Los valores culturales heredados del periodo Meiji que acentuaban la importancia de convertir el Japón en un país moderno se adaptan fácilmente a las exigencias actuales de mayores salarios y mejores condiciones de vida. También están los persistentes valores históricos que se expresan en el concepto del esfuerzo para el éxito.

Cooperación. El otro elemento a analizar es la armonía (*wa*), cuya fuente principal es la Constitución de Diecisiete Artículos del príncipe Shōtoku, gran patrono del Budismo. Cuando los de arriba son armoniosos y los de abajo tienen buena disposición recíproca, los puntos de vista adecuados de las cosas obtienen aceptación de modo espontáneo.

La palabra expresa una cualidad de las relaciones humanas que hace referencia a la cooperación, la confianza, el hecho de compartir. Se trata al mismo tiempo de un medio fundamental para el progreso social y de un fin en sí mismo (Smith R. , 1986, págs. 66-67). Es decir, se crean lazos donde la solidaridad de los japoneses como nación continua siendo muy fuerte (Tsurumi, 1987, pág. 122) y el funcionamiento de la sociedad como red permite alcanzar los objetivos que se hayan establecido, teniendo como ventaja la coordinación.

Así, Cummings explica la manera en que los niños, por si solos, se turnan para aportar comida a la clase para compartir durante el almuerzo y la manera en que son también responsables, con sus profesores, de la limpieza de cada salón. Esto hace parte de la educación moral de los estudiantes ya que aprenden que “ningún trabajo, ni siquiera el trabajo de limpieza es muy bajo para un estudiante; todos deben compartir por igual tareas en común ya que el mantenimiento del colegio es responsabilidad de todos” (Cummings W. K., 1980, pág. 117). Finalmente, el autor resalta que los profesores japoneses apuntan a

desarrollar un sentido de comunidad en vez de ciertos aspectos limitados del potencial individual (Cummings W. K., 1980, pág. 104).

Los estudiantes están conscientes de las diferencias en habilidades que tiene cada uno, pero le restan importancia, o las canalizan hacia el beneficio grupal, y la competencia individual entre alumnos no es estimulada en esta etapa, ni siquiera en días de deporte (Cummings W.K., 1980, pág. 104).

Son abundantes las evidencias de que en su conducta cotidiana los japoneses hacen todo lo posible con tal de evitar la pelea y el enfrentamiento. La reciprocidad en las relaciones humanas es un valor que se enseña a los niños desde la más tierna edad. A los niños también se les enseña que lo más probable es que las conductas que violan estos valores se vean muy pronto seguidas de consecuencias negativas. Finalmente, una persona es definida invariablemente como actor de un cierto tipo de relaciones humanas, nunca de manera autónoma (Smith R. , 1986, pág. 60).

Resiliencia. La capacidad para recuperarse y mantener una conducta adaptativa después de un evento específico que modificó la estructura inicial (Garmezy, 1991) se entiende como resiliencia, característica propia de la sociedad japonesa. Después de la Segunda Guerra Mundial, habiendo sido derrotados por el estallido de las dos bombas nucleares, Japón comienza una reconstrucción de los ámbitos nacionales en materia económica, proceso que se llevó a cabo con éxito en un corto periodo de tiempo y que fue conocido como Milagro Japonés (García-Valdecasas, 2010). Actualmente, Japón es un país pionero en la robótica y es la imagen idealizada de lo que se verá en el futuro (DPA, 2015). Con disciplina, y esa capacidad de resiliencia, Japón logra forjar un futuro que, en otros países, no podría construirse.

En resumen, los elementos anteriormente descritos componen la base de la cultura nipona y, pueden a su vez ser identificados en Súper Campeones. Se debe tener en cuenta que este anime, presentado en 2003 en Irak, se convirtió en una herramienta para difundir los valores japoneses en el país receptor y poder llevar a cabo el proceso de exportación de

la cultura nipona. Por lo tanto, a continuación se identificará en Súper Campeones los valores ya referenciados para demostrar por qué esta serie es una herramienta que permite difundir los valores japoneses y ampliar, por esta vía, la influencia que el país tiene, incluso en lugares relativamente alejados como Irak.

Súper Campeones en Irak. La serie Súper Campeones, como se mencionó anteriormente, fue creada en 1981 y en Irak se transmitieron los primeros 52 capítulos de la primera temporada. El anime tiene como tema central el fútbol y cuenta la historia de Oliver Atonn y sus compañeros de equipo.

Oliver es un muchacho de 15 años que debe ir a vivir a Fujisawa con su madre, lugar que lo acoge con su amor por el fútbol y con el sueño de ser un gran futbolista. La serie comienza con la siguiente frase: “Yo seré campeón del mundo algún día” (capítulo 1: El Desafío, min 3.10). Con esta afirmación, ocurren dos situaciones, por un lado se evidencia una aproximación e identificación del espectador con el personaje, y por el otro, hay una congruencia entre la afirmación de Oliver y el objetivo del Gobierno japonés de proyectar la serie en Irak, “esta (la serie) debería proveer sueños y esperanzas para los niños en Irak, quienes son los que van a llevar a costas el futuro del país” (MOFA, 2006).

Se busca crear una identificación entre los sueños de Oliver y los niños iraquíes interesados en el fútbol y así mismo, una asociación de Súper Campeones con Japón. Cabe resaltar que la ciudad de Fujisawa retrata la vida japonesa: su arquitectura, gastronomía, medios de transporte, ritualidades y ciertos deportes como el judo.

Traer a colación los sueños de Oliver es un caso sistemático en la serie; cada vez que Oliver tiene una meta, se genera un monólogo bajo el cual el niño proyecta su idea como una posibilidad que se cumple a largo plazo, si y sólo si trabaja duro para ello (valor del trabajo). Para entrar al equipo que competirá a nivel nacional, Oliver afirma “ser elegido para ese equipo es el primer paso para el Campeonato Nacional. Sé que hay excelentes jugadores y estoy seguro que algún día jugaré con todos ellos, mi mayor deseo

es crecer como futbolista y llegar a ser conocido como Roberto Cedinho” (Capítulo 10: Nos llevaremos a Oliver, min 13.26).

Ahora bien, Oliver termina jugando en un equipo llamado Niupi que era conocido por las constantes derrotas frente al mejor equipo de la ciudad, San Francis, en cabeza de Benji Price, un arquero inigualable quien es presentado en la serie como primer antagonista. Se evidencia una clara jerarquía dentro del equipo, donde todos están vestidos con una sudadera morada y Benji, el capitán, tiene traje naranja (capítulo 1: El Desafío: min 11.00).

Es válido afirmar que la alegoría del fútbol permite exponer la idea de jerarquía ya que en este deporte se crea una estructura bajo la cual el jugador más apto tiende a ser el capitán. De esta manera, la herramienta de uniformidad y diferenciación facilita la transmisión del mensaje a través de los pensamientos de Oliver, quien se da cuenta que todos acatan las direcciones de Benji, demuestran organización y sobre todo, no se rinden (capítulo 9, min 15.18).

El encuentro entre Benji Price y Oliver Atonn se produce porque este último reta a Benji. Como Marcus Rashford cuando llega de 15 años al Manchester United, Oliver Atonn no tenía la credibilidad por ser pequeño, y al retar a Benji Price, este último no cree que un niño pueda tener tanto talento. Al final, como Rashford, Oliver salva al equipo de una derrota anunciada y posteriormente los ayuda a ganar el Campeonato Nacional.

Oliver se convierte en una figura importante para el equipo no sólo por su valentía para desafiar al mejor jugador del equipo rival, si no por sus capacidades, lo que genera una identificación del personaje con el espectador pues se retrata un niño, que como se mencionó antes, vive por sus sueños, acepta los obstáculos, sigue los consejos de sus superiores y nunca se rinde. En un monólogo, Bruce, uno de los centrocampistas del Niupi, recuerda cómo siempre se rendían antes de comenzar los partidos o en su defecto, se cansaban rápido, sin embargo, con Oliver, todo cambió en su concepción del fútbol (capítulo 5: Empieza el torneo, min 18.20).

Ahora bien, antes de explicar la introducción del valor del trabajo en la serie, es importante resaltar que el hecho de que Oliver Atonn gane respeto y legitimidad como líder no se debe a una posición social o económica sino a sus aptitudes para desempeñar una tarea, situación particular en Japón. Dicho fenómeno no sólo ocurre con el muchacho si no con personajes como Roberto, Steve Hyuga o Armand.

Como primer ejemplo encontramos a Roberto Cedinho, capitán de la Selección de Brasil que debido a un problema ocular debió dejar el fútbol. Como Maradona, Roberto pasó de ser el capitán y la gran estrella de su equipo para caer en el alcohol. Finalmente, así como Maradona decide dirigir a la Argentina de Lionel Messi, Roberto conoce a Oliver y decide dirigir al Niupi. Sin embargo, primero tuvo que legitimar sus capacidades ante el equipo.

Al inicio, los integrantes del Niupi no confían en la capacidad de Roberto como entrenador, Bruce sostiene en un capítulo lo siguiente “no creo que un vagabundo pueda ser un buen entrenador” (capítulo 2: Las Dos Escuelas Rivales, min 21.30). Así pues, la única forma en que Roberto logra su legitimidad es demostrando lo que sabe hacer, de manera que toma el balón, avanza hacia el arco y hábilmente pateo con la potencia de Roberto Carlos para romper la malla anotando un gol.

Tal es el caso de Tom Misaki, un niño que asegura ser buen jugador pero que no es tomado en serio por su edad. Otro Rashford de la historia aparece debido a que Tom resulta ser un gran jugador que ayudará al equipo a atravesar la derrota (Capítulo 8: un dúo perfecto, min 7.00), sin embargo, hasta que Tom no demuestra lo que sabe hacer, no reconocen su habilidad en el fútbol.

Retomando la idea del valor del trabajo asociado a la disciplina y por lo tanto, a la obediencia, Oliver y Roberto permiten identificar estas lógicas. Sistemáticamente, los muchachos reflejan conocer y tener en su formación estos valores, pues sin importar que no todos tengan las aptitudes de Oliver, se someten a una práctica intensa para lograrlo.

Varios ejemplos demuestran lo anterior: Se comprometen con Roberto para levantarse en la madrugada a entrenar (Capítulo 4; min 11,46); Roberto decide poner a Oliver de arquero para que asocie el comportamiento del mismo y pueda anticipar sus

movimientos, y aunque, a los ojos de muchos, la estrategia se asemejaba a poner a Raúl González de arquero en el Real Madrid, Oliver no discutió la decisión y se dispuso a intentarlo una y otra vez, cayendo sin cesar (capítulo 4; min 18.20); Misao, consciente de sus dificultades para desempeñar la tarea, afirma “como jugador no valgo mucho pero si me empeño logro algo bueno” (capítulo 6); un equipo llamado Furano se muestra como un conjunto que hasta en condiciones extremas (nieve) debe practicar (capítulo 28: Los Bravos Jugadores del Norte, min 24.00).

Todo lo anterior ocurre una y otra vez durante la historia, siendo esto muestra del esfuerzo, trabajo y disciplina lo que logra aumentar la efectividad y capacidad en los jugadores. Incluso Roberto reconoce: “no he tenido tiempo de pensar en mis problemas, los niños son tan entusiastas que han hecho que me olvide de ellos, sin duda el trabajo es el mejor de las medicinas” (Capítulo 5: Empieza el torneo, minuto 6.30).

Globalmente, se hace una alusión a la resiliencia ya que muchos de los jugadores no tienen las aptitudes de Oliver o Tom, pero aún con ese obstáculo, logran sobrepasarlo. Asimismo, con Oliver en Niupi, se elimina la idea de rendición frente al oponente la cual estaba fijada en los personajes del equipo.

Incluso, la resiliencia, el trabajo en equipo y la coordinación son valores que han llevado a Japón a ser la tercera economía del mundo: “Si algo caracteriza a los japoneses es su enorme capacidad de trabajar en equipo. No de otra manera hubiesen logrado salir, en tiempo récord, de una desgracia como la del terremoto, el tsunami y el desastre nuclear de Fukushima” (Suárez, 2012). Al mismo tiempo, según la Jefe de la Sección Política de la Embajada de Japón en Colombia, Mío Otashiro, “la confianza de los japoneses en la gestión de su propio sistema, a la solidaridad y al trabajo conjunto, logramos reconstruir nuestro país en tiempo récord, integrando las fuerzas públicas y privadas, de manera rápida” (Suárez, 2012).

En conjunto, el partido de fútbol con sus respectivos equipos, es un símil de la realidad nipona. Todo lo anterior asociado a la disciplina, de manera que para lograr un objetivo a largo plazo, es importante cumplir con todas las tareas asignadas de manera coordinada. En la serie se evidencian los diversos intentos, dentro de un partido, para

marcar un gol. Sin embargo, el énfasis de la disciplina y el valor del trabajo se proyectan en los intentos de los jugadores por mejorar y llegar a grandes instancias. Por lo tanto, la idea central está en ver más allá del gol con el fin de cumplir metas a largo plazo.

Diversas escenas evidencian lo anterior: en el primer enfrentamiento del San Francis, el equipo demuestra que el delantero, el medio campista y el arquero tienen altas capacidades deportivas y que, cada uno cumpliendo una tarea (tapando y marcando goles) logran el objetivo que es ganar el partido, incluso con la ausencia de Benji (capítulo 4, min 9.22). Tal escenario ocurre con todos los equipos sin importar su nivel: el Franco Canadiense se destaca no por su arquero (Richard Tex Tex) ni por su delantero, sino porque todos funcionan al compás⁶.

Durante el encuentro San Francis- Niupi, es difícil para los primeros sobrepasar la defensa de Niupi por la decisión del mayor anotador de crear jugadas en solitario y no respetar la idea de proyectar su talento en los otros (capítulo 6: el Regreso de Papá, min. 9.25). Incluso, aunque Niupi encontró dificultades, logran anotar por la coordinación entre Tom y Oliver para jugadas en equipo (capítulo 7, min 9.31), escena que se repite en el tiempo extra para determinar el ganador (capítulo 9, min 13.20), todo producto de la coordinación.

Aun cuando el resultado no termina precisamente en gol, (capítulo 7, min 9.31) se dan grandes oportunidades con tiros al palo producto de un bello trabajo en equipo con una magnífica combinación de pases, lo que es normal ver en Barcelona, o Bayern Múnich, o cualquier equipo dirigido por Pep Guardiola. Esta coordinación es repetitiva, acompañada del liderazgo de algún actor que lo puede ejercer. Benji Price, por ejemplo, decide ordenar a su equipo que realice una jugada táctica llamada “Jaula de Pájaro” y sin dudarlos, los jugadores se disponen a hacerlo (capítulo 7: el espectáculo tiene que seguir, min 12.00). Esta coordinación va acompañada de la obediencia y disciplina del equipo hacia su líder, respetando la jerarquía y acatando órdenes para obtener un resultado.

Es importante mencionar que, así como hay representaciones positivas de los valores, las representaciones negativas surgen de manera que permitan discriminar entre el

⁶ Ver capítulos 25, 33, 39,48

deber ser y lo incorrecto. En el mismo partido, antes de la “Jaula de Pájaro”, el equipo de Oliver no encontraba manera alguna de ganar. Debido al deseo de victoria, Oliver, en un contra ataque, recupera el balón en su propia área y pateo desde allí pero no logra anotar (capítulo 7: el espectáculo debe continuar, min 6.47).

En esta ocasión, Oliver falla un balón que en condiciones normales no hubiera fallado, lo que proyecta el error del jugador al no contar con sus otros compañeros para lograr una jugada coordinada que supla el interés central de su equipo. En cierto sentido, no hay consideración por el otro al tomar decisiones que tienen una responsabilidad colectiva e ignorar tal hecho. Con el recurso del monólogo, el DT piensa “ten calma Oliver no estás solo, tienes que apoyarte en tus compañeros” (capítulo 7, min 14.13).

Asimismo, su padre, quien está observando el partido le comenta a su esposa: “¡Qué lástima! Salieron a relucir sus defectos Maggy, no se puede ganar sin trabajo de equipo. Oliver ha estado jugando sin compañeros desde que comenzó el partido; en otras palabras, Oliver es el jugador solitario” (capítulo 7, min 16.26).

Como es sistemática la escena, se presenta con Steve Hyuga, quien muestra ser el factor de vulnerabilidad de su equipo debido a que siendo el único que emplea esfuerzo real, es fácil para el oponente cubrirlo para agotarlo y así debilitar a su equipo (capítulo 26. Un frágil campeón, min 7.14). De la otra parte, esta estrategia se repite y proyecta a Oliver y a Benji, quienes lideran jugadas, como estrategias que llevan a su equipo al éxito.

Johnny, jugador del Niupi, en uno de sus partidos tiene una gran oportunidad para crear una jugada de gol con Oliver y aun así, decide disparar él mismo, y falla. Su amigo lo reprime “¿Por qué no pasaste el balón a Oliver? Él hubiera podido meter el gol, por tu culpa fallamos. Estás hablando del gol de diferencia, estamos perdiendo por tu error, no es uno el que pierde ¡somos todos!” (Capítulo 13: Juego veloz, min 6.30). En esta situación, es el Director Técnico quién intercede y consolida lo que anteriormente pasó con Johnny “lo importante es trabajar con Oliver porque es quien puede meter el gol, esa es la meta, explotar lo que cada uno sabe hacer” (capítulo 13: Juego Veloz, min 9.00).

Ahora bien, asociado con la consideración por el otro y el valor del trabajo, surgen situaciones que evidencian la manera en que la responsabilidad de un acto recae en la autoridad pero aun cuando la consecuencia es negativa, se debe tener lealtad al colectivo. No obstante, se debe reconocer que la responsabilidad es entendida como colectiva y cualquier acción que se realice, afecta a las unidades del grupo.

En particular, cuando el arquero titular del San Francis se da cuenta que ganar con Oliver es tarea casi imposible, decide retirarse del partido y dejar de jugar. Esta situación es una vergüenza para Freddy, su entrenador; él mismo abofeteándole le dice: “Eres un cobarde y egoísta Benji ¿crees que esto ha terminado? ¿Quieres huir como los perros derrotados? ¿Abandonar a tus compañeros que te han seguido fielmente hasta aquí? Hazlo si quieres pero no quiero volver a verte jamás muchacho” (Capítulo 8: el Dúo Perfecto, min 9.30). Así mismo, se genera una asociación con el honor, una acción de su pupilo le genera vergüenza y por tal razón, lo destierra simbólicamente.

Su entrenador, al estar por encima de él en cuanto a jerarquía, con su sabiduría reprime a Benji, situación que termina así:

Ahora Benji está jugando sin presión emocional, sólo había competido en plan de hombre a hombre con Oliver. Ahora lucha como un líder que lleva a su equipo a la victoria. Para él ya no hay un enemigo a vencer, ahora luchará contra todos los jugadores del equipo, puede anticipar el movimiento del balón. Su mente está libre del deseo de victoria personal, ahora puede reaccionar a cualquier clase de tiro con más precisión y destreza (capítulo 8: el dúo perfecto, min 14.58).

Lo mismo sucede con Bruce debido a que por su suplencia, le pide ayuda a Oliver para entrar y es cuando su madre lo reprime: “No estaría contenta al saber que entraste a jugar con ayuda de otros y no por tus aptitudes, la victoria de tu equipo es primero, ¿no es cierto? Lo que debes hacer es apoyar a tu equipo” (capítulo 15: Una prueba de carácter, min 8.20). Finalmente Bruce decide dejar de buscar el camino más fácil, así como Benji decide no hacerlo, buscando la aprobación de su madre quien tiene la sabiduría para identificar conductas inapropiadas según su formación moral.

Así, la madre se siente orgullosa cuando Bruce demuestra que con su esfuerzo logró aumentar sus capacidades, sin tomar un camino fácil (capítulo 40, min 11.30). Esto revela también la identificación positiva con la familia que puede tener su origen en la dependencia tan prolongada y casi exclusiva que el individuo tiene de ella (Lebra, 1974, pág. 147).

La lealtad se asocia con la idea de jerarquía y obediencia, por la manera en que se debe respeto a los superiores. En este caso, los superiores son el capitán del equipo y en algunos casos, el Director Técnico. Esto se refleja con un nuevo equipo llamado Shimada que se caracteriza por no recibir goles. Es un equipo que le debe, según sus jugadores, una victoria al entrenador porque gracias a él son lo que son actualmente, un equipo efectivo (capítulo 14). Pareciera que se retrata la historia de Diego Simeone con sus once muchachos del Atlético de Madrid que le deben lealtad, pues en su ejercicio como líder fueron subcampeones de la Champions League y campeones de La Liga, sobrepasando a los dos mejores equipos del mundo, Barcelona y Real Madrid.

Después del Shimada, aparecen dos nuevos equipos que evidencian los comportamientos ya mencionados. Furano es uno de ellos, equipo sin un gran perfil pero con victorias conseguidas fruto del esfuerzo (capítulo 16: El nuevo capitán) y el Franco Canadiense (FR de aquí en adelante), en cabeza de Steve Hyuga. Como los anteriores capitanes, cuenta con legitimidad en su equipo por sus destrezas deportivas, lo que permite apreciar uniformidad en el equipo y obediencia frente al líder. Aunque el FR cuenta con un Director Técnico, este no ocupa el rol de líder debido a su actitud y el liderazgo se evidencia en Steve (capítulo 17).

Asimismo, la figura que representaba Benji al inicio y la de Oliver contra el San Francis se repite con Hyuga, el cual olvida el trabajo en grupo y la efectividad de actuar en red. Cuando éste último se enfrenta con Oliver, en la primera jugada se dispone a transportar el balón por toda la cancha aun cuando Oliver tiene altas probabilidades de pararlo. Cuando ambos jugadores chocan, Steve Hyuga falla y es Oliver quien puede crear la jugada. De esta forma, y en repetidas ocasiones, Steve es incapaz de generar jugadas efectivas por sus tácticas en solitario lo que genera que sobresalga por sus errores

colectivos y no por sus evidentes destrezas futbolísticas individuales (capítulo 18: Niupi vs Franco Canadiense).

El concepto de comunidad, por último, es asociado a la idea de consideración por el otro. Oliver recalca la importancia de haber encontrado lazos de amistad en Niupi: “jamás hubiera podido jugar en el San Francis porque para mí lo más importante es tener compañeros de equipo que también sean muy buenos amigos, yo también creo que la verdadera amistad es muy importante” (Capítulo 4, min 7.10).

Asimismo, Roberto reconoce “la risa y la camaradería que veo en esos niños son suficientes como para que yo me esfuerce para que sean buenos jugadores y disfruten del fútbol” (capítulo 10, min 8.00). Finalmente, Tom agradece estar en Niupi por la amistad y los lazos de convivencia que encontró allí. Esta idea se representa a través del recurso lingüístico de emplear la palabra “amistad”.

En conclusión, el recurso de Súper Campeones es un claro ejemplo de la forma en que Japón quiere proyectar la manera en que funciona la sociedad japonesa. A través de múltiples partidos, con la representación de los mismos equipos y jugadores, cada uno adopta un rol para ejemplificar los valores mencionados con anterioridad. El partido de fútbol simboliza también la actuación en red y la uniformidad que caracterizan dicha sociedad pues “el equipo de fútbol es la metáfora de esta presunción, es el entramado de relaciones humanas entre los jugadores lo que logra construir el partido y posible triunfo en el fútbol” (Smith R. , 1986, pág. 60).

Aunque al inicio de la presentación de cada equipo, sobresale algún jugador, con el tiempo se homogeneizan de tal manera que la uniformidad se hace evidente y perceptible. Por ejemplo, Oliver sobresale como líder pero esas aptitudes le permiten llevar al grupo a alcanzar un nivel homogéneo de juego.

Según Cummings, la iconografía de las figuras populares japonesas (manga, diálogos, televisión y las canciones) tienen un significado profundo e implicaciones importantes en el desarrollo de la vida nacional japonesa durante la pos-guerra. Existe una disyuntiva entre la industrialización y la tradición, “y aunque el gobierno central ha tendido

a promover la industrialización, también han surgido intentos para encargarse de la cultura tradicional y cambiarla a la forma aceptable de la elite dominante y de los visitantes” (Tsurumi, 1987, pág. 130). Teniendo en cuenta que Súper Campeones es un recurso audiovisual con un contenido simbólico importante frente a los valores que componen su cultura, es posible analizar cómo se realiza el proceso de exportación a la luz de los conceptos ofrecidos por el Constructivismo.

II. Proceso de exportación de la cultura japonesa a través del Constructivismo

La exportación de la cultura japonesa en Irak, a través del anime, se puede analizar a la luz de ciertos conceptos de la teoría constructivista. La premisa básica del Constructivismo supone que los significados no están dados si no que se construyen pues “en un mundo socialmente construido la existencia de patrones, relaciones causa-efecto, e incluso los mismos Estados dependen en conexiones de significados y prácticas que los constituyen a ellos” (Reus-Smit & Snidal, 2008, pág. 300).

De esta manera, los Estados construyen una serie de significados a partir de su entorno y sus relaciones con otros actores. Un principio fundamental de la teoría social del Constructivismo es que las personas actúan hacia objetos, incluyendo otros actores bajo la base de los significados que los objetos tienen para ellos. Los actores “adquieren identidades- entendimiento de roles específicos y relativamente estables y expectativas de sí mismo- participando en significados colectivos” (Wendt, 1992, pág. 397). Las personas asignan significados a ciertos roles que han sido creados institucionalmente, y la “ausencia o falla de los roles dificulta los intereses y la confusión de identidad puede darse” (Wendt, 1992, pág. 399).

En el proceso de construcción de identidad se comienza por la adopción de un rol en el escenario en el que se actúa, es este caso el sistema internacional, y la consolidación del mismo a través del discurso. El discurso a nivel conceptual, según Nicholas Onuf, “es el acto de hablar de tal manera que hace actuar a alguien más” (Zehfuss, 2002, pág. 21). Lo que se busca al crear un acto discursivo es influenciar a un público a que actúe, revelando patrones de comportamiento que finalmente, se convertirán en norma (Onuf, 1989, pág.

67). Según Onuf, estos discursos pueden ser asertivos los cuales se transmiten con instrucciones; directivos que son imperativos o comisivos que se expresan en promesas (Onuf, 1989, pág. 67).

A través de la adopción de ideas como cooperación, liderazgo y paz, Japón emplea un discurso bajo el cual afirma ser garante de paz y líder mundial con la capacidad de guiar a otros Estados. Con Súper Campeones se crea un discurso comisivo (promesa) y asertivo (instrucción) bajo el cual se le transmite a la audiencia la idea que, siguiendo los pasos y los comportamientos de los jugadores, es posible cumplir objetivos planteados, lo que en la serie se traduce en el triunfo de las competiciones.

Con la insistencia sistemática del discurso japonés, actuando frente a ciertos significados que han sido adquiridos en múltiples interacciones y el rol adoptado, apoyado por el discurso, se consolida la identidad como agente. Lo anterior significa que Japón adopta una serie de significados para definirse a sí mismo y para definir al otro. Por ejemplo, las interacciones que tuvo Japón con otros agentes, en este caso Estados, durante finales del siglo XIX y principios del siglo XX, configuraron su identidad como Estado imperialista y, por lo tanto, expansionista, siendo éstas las características de su política exterior durante varios siglos.

En detalle, Japón le asignó un significado favorable a la figura de expansión territorial, al honor, la guerra, al pie de fuerza, y desfavorables a China, Rusia y a las instituciones internacionales. Esta situación forjó esa idea de Estado imperialista que posteriormente, con la derrota en la Segunda Guerra Mundial, la detonación de las bombas nucleares y el Tribunal Penal Militar Internacional para el Lejano Oriente, se transformó.

Japón comienza a dar un nuevo significado a su entorno y a la forma en que se entablan interacciones con los demás agentes, lo que resulta en una re configuración de su identidad. A través de discursos y declaraciones oficiales, es posible evidenciar la identidad que surge con respecto a Japón. Más adelante se evidenciarán los intereses que nacen a partir de la identidad ya establecida.

Japón ha demostrado adoptar un rol que consolida su identidad de líder a nivel económico, social y tecnológico; se proyecta como Estado moderno y respetuoso del

Derecho Internacional. Según Joseph Yi, profesor de Ciencia Política de la Universidad de Hanyang, el Primer Ministro japonés Shinzo Abe, “está estimulando un debate sano y democrático sobre identidad e historia nacional. Un Japón más independiente, reflexivo que demuestra orgullo en sus compromisos y cuidado en sus fallas, para abordar la responsabilidad global” (Yi, 2014).

De la misma manera, la cooperación se vuelve pilar fundamental de la política exterior. Durante el discurso del Primer Ministro japonés Shinzo Abe ante la 69° Asamblea General de la ONU en 2014, este afirmó:

Dotado de ese entusiasmo, además de mi convicción con respecto al papel que debería desempeñar Japón, con su cooperación, seguiré adelante por el camino para concretar la reforma del Consejo de Seguridad, hacer de Japón un miembro permanente del Consejo de Seguridad y contribuir acorde a esa posición. Ante todo, Japón, como país amante de la paz, ha acumulado un historial de esfuerzos exitosos durante los 70 años transcurridos desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, para fomentar la paz y la prosperidad del mundo (Abe, 2014).

De esta manera se evidencia el comportamiento de Japón como líder, bajo la premisa que se considera a sí mismo como tal, y se demuestra que la paz es ahora un elemento importante en su accionar. Hasta 1945, “la guerra significó victoria y ganancia para los japoneses, después de eso, ha significado humillación, pérdida y adversidad, incluso si las guerras en ultramar con Vietnam y Corea supusieron ganancia para Japón” (Tsurumi, 1987, pág. 131).

Así, Shinzo Abe continua afirmando

Cuando surgió Naciones Unidas, Japón se recuperaba de la derrota. Desde entonces, Japón no ha olvidado los horrores de la guerra. Emprendimos el camino de la posguerra aborreciendo las atrocidades de la guerra que sumió en la tragedia a personas inocentes en nuestro país y en otros renovando nuestra promesa de paz. Hemos hecho la sincera promesa de asumir las responsabilidades de Naciones Unidas en nuestro país y en el exterior. El

futuro de Japón descansa en una prolongación directa de nuestra historia a lo largo de los últimos 70 años (Abe, 2014).

El Primer Ministro resalta la derrota de la Segunda Guerra Mundial como hito que supuso el giro que da su país, y así mismo evidencia que para Japón, surgen nuevos significados, entre estos, el rechazo hacia la guerra y el compromiso con la paz. Por ejemplo, durante los Juicios de Tokio, “resultó muy difícil condenar la actitud Japonesa al empezar la guerra, al salir a la luz la presión de los americanos que ofician términos inaceptables, dejando a los Japoneses sin otra alternativa que ir a la guerra” (El Mundo, 2010). Por lo tanto, para Japón en ese momento, la guerra significó una salida para mantener la seguridad nacional, sin embargo ahora, la guerra supone un significado diferente e improbable para ser llevado a cabo.

Abe al expresar

Nuestra promesa de no librar nunca una guerra es algo que el pueblo japonés transmitirá y fomentará en adelante generación tras generación. Japón ha sido, es y seguirá siendo un motor de aportes activos a la paz. Más aún, quiero prometer ante todo que Japón es un país que ha trabajado para eliminar la “cultura de la guerra” de los corazones de las personas y no escatimará esfuerzos para continuar haciéndolo (Abe, MOFA, 2014)

permite identificar uno de los rasgos que compone la identidad que se ha ido consolidando a partir de la Segunda Guerra Mundial, es decir, la paz como principio que debe ser perseguido.

Durante el discurso del Primer Ministro japonés Shinzo Abe ante la 70° Asamblea General de la ONU, un año después, se reiteró lo afirmado en 2014: “Japón cuenta con un historial de apoyar a la construcción de nación en varios lugares. Tenemos experiencia en brindar todo lo que está a nuestro alcance en materia de asistencia. Japón desea ofrecer esa rica experiencia, con total dedicación” (Abe, ONU, 2015, págs. 1). Esta disposición de Abe se direcciona a la cooperación internacional y al compromiso con los demás Estados del sistema internacional.

Asimismo, expone “los principios de igualdad ante la ley y el Estado de Derecho son valores que Japón respeta por sobre cualquier otra cosa y su extensión comienza con la promoción de la capacidad humana”(Abe, ONU, 2015, págs. 2-7). De esta forma, Japón reitera su respeto por el Derecho Internacional y su latente compromiso de llevarlo como vehículo de su actuación internacional, es decir, se le otorga un nuevo significado al Derecho Internacional, adoptándolo como doctrina legítima para el accionar del país.

Por otra parte, en la presentación de Doraemon como Embajador del Anime se presentó un robot, que durante la ceremonia afirmó: “¡Espero que a través de mis caricaturas, yo sea capaz de transmitir lo que los japoneses están pensando, que estilo de vida estamos liderando y qué tipo de futuro estamos tratando de crear!” (MOFA, 2008). Dicha afirmación permite detectar otro de los factores clave dentro de la identidad japonesa: su papel como pionero tecnológico, y por lo tanto, como un agente que busca proyectarse en el futuro.

Finalmente, al haber mencionado el liderazgo que Japón quiere proyectar en el mundo, siendo este uno de los aspectos principales de su identidad, se deben introducir dos de las variables que juegan un papel importante en la transición de Japón hacia tal. Por un lado, se encuentra China, el primer obstáculo para que Japón pueda ejercer de manera plena el rol de líder y por otro lado, la imposibilidad de ejercer su soberanía con el instrumento natural para dicho fin, un ejército regular propio con disposición de acción fuera de las fronteras territoriales.

En primer lugar, China representa una de las mayores dificultades de Japón para proyectarse como potencia regional y así mismo, mundial. Como se introdujo, China y Japón han tenido enfrentamientos bélicos que surgen desde finales de siglo XIX, originadas por las aspiraciones geopolíticas del “imperio japonés” y que se evidencian hasta hoy en día con la disputa por las Islas Senkaku. Es claro que este choque de intereses tiene lugar si se toma a consideración la posición geográfica de ambos Estados, quienes luchan por detentar el poder en la región y tener la capacidad de mantener el equilibrio de poder. China ha logrado crear en la región una imagen como gran oportunidad económica y como país

impulsor de la cooperación regional, situación que se replica en Japón, lo que ha conducido a una estabilidad asiática (Delage, 2007, pág. 1).

Algo semejante ocurre en el ámbito económico. Aunque la relación comercial se muestra interdependiente, y el interés es mutuo pues “una guerra comercial entre ambas potencias sería una derrota doble. China necesita inversión y tecnología mientras que Japón codicia un mercado como el de los más de mil millones de personas que viven en China” (Tahiri, 2012), la dependencia de Japón hacia el país vecino es mayor ya que China es su principal socio comercial: según Jin Baisong, “la economía de Japón sufriría más si China decidiera imponer sanciones contra el país que al revés” (Tahiri, 2012).

Inclusive, “dentro de la política expansiva del papel de Japón en los últimos años, se da la actualización de la alianza con EE.UU y la profundización de los lazos diplomáticos y de seguridad con otros países como Australia o Filipinas o incluso la OTAN y la UE” (Fontdeglòria, 2015), lo que supone una actuación significativa de Japón en el ámbito internacional. Sin embargo, China es miembro permanente del Consejo de Seguridad y por lo tanto, tiene poder de veto. Lo anterior supone una ventaja comparativa frente a escenarios internacionales, razón por la cual Shinzo Abe ha empleado esfuerzos importantes para lograr una reforma de manera que Japón tome posición como miembro permanente.

En segundo lugar, la falta de pie de fuerza es una de las condiciones en las cuales, no sólo frente a China, se está en una relación asimétrica. En 1947, se aprobó una nueva Constitución, que en su Capítulo II: Renuncia a la Guerra, Artículo 9, se derogó la creación de cualquier Fuerza Armada regular⁷ e incluso, el artículo suscita la renuncia a un derecho legítimo. Sin embargo, después de la Guerra de Corea, fue necesario para Japón el “rearme” que se llevó a cabo con la guía de Estados Unidos creándose las Fuerzas de Auto-

⁷ “El pueblo japonés renuncia para siempre a la guerra como derecho soberano de la nación y a la amenaza o al uso de la fuerza como medio de solución en disputas internacionales (...) El derecho de beligerancia del estado no será reconocido. No se mantendrán en lo sucesivo fuerzas de tierra, mar o aire como tampoco otro potencial bélico” (Const.,1947, art. 9).

Defensa de Japón que hasta el día de hoy no ha tenido ningún enfrentamiento bélico y que es incapaz de defender al país de una agresión directa (Gady, 2015).

La necesidad de un Ejército pleno se debe principalmente a dos factores: en primera medida, el territorio japonés es vulnerable por su tamaño, pues sus 377,915 kilómetros cuadrados no representan una amenaza importante para China y Rusia, los cuales se ubican dentro de los cinco países con más superficie terrestre (CIA, 2015) y quienes son países fronterizos. Además, por su condición de archipiélago, se generan más puntos vulnerables si se diera un ataque.

En este orden de ideas, la capacidad de disuasión se pierde por las condiciones geopolíticas ya mencionadas y es el cuerpo militar el que podría poner en ejercicio un poder disuasivo. Lo anterior demuestra la dificultad que supone no tener una fuerza consolidada para ejercer un papel importante dentro de la política internacional, y por lo tanto, la insistencia de Shinzo Abe, como ya se evidenció, de modificar el papel que debería tener el Ejército en Japón. En definitiva, estas dos variables son fundamentales a la hora de analizar la otra cara de lo que Japón proyecta como política exterior.

Lo anterior es evidencia de la identidad adoptada por Japón. Ahora bien, en el proceso de configuración de la identidad, a nivel conceptual, se debe tener presente que cuando ésta surge, comienzan a consolidarse unos intereses. Según Alexander Wendt, la base que sostiene y desarrolla dichos intereses es la identidad (Wendt, 1992, pág. 398) y así como los significados y la identidad no están dados sino creados, así mismo ocurre con los intereses. En este sentido, conforme se configura una identidad, se configuran intereses determinados que son guiados por la anterior.

Por lo tanto, los intereses que Japón busca suplir con el anime se evidencian en el reporte anual de la política exterior japonesa, llamado “Diplomatic Bluebook”⁸, en las múltiples intervenciones oficiales y en discursos publicados en la página oficial del MOFA⁹.

⁸ Publicado por el MOFA

⁹ Ministry of Foreign Affairs of Japan

El documento oficial de la Oficina de Asistencia al Desarrollo (White Paper) del 2003 señala, en su capítulo II, “Japón proveerá soporte para el desarrollo de recursos humanos y así promover el manejo social y económico” (MOFA, 2003). Específicamente, lo que se evidencia a partir de las alocuciones y documentos oficiales es la intención de enmarcar la estrategia de difusión del anime dentro de lo que se denomina diplomacia cultural, con miras a satisfacer los intereses que a continuación se exponen:

En principio, el MOFA declaró que el intercambio cultural es el interés primario de la política exterior japonesa (MOFA, 2014). En la Comisión de la Cultura Pop Japonesa se afirmó que con el ánimo de promover el entendimiento y la confianza hacia Japón, el MOFA está buscando implementar, de forma más activa, el uso de la cultura pop japonesa, la cual ha estado disfrutando de gran popularidad entre los jóvenes del mundo (MOFA, 2009).

En la página oficial del MOFA, abordando el intercambio intelectual se expresa:

De manera que se pueda mantener y desarrollar relaciones positivas con los demás países del mundo y profundizar el entendimiento de Japón con otros países, el gobierno está apoyando la investigación mundial relacionada con la política, economía y cultura japonesa. Lo anterior dirigido a alentar conversaciones bilaterales y multilaterales con aras de perseguir la coexistencia de diversas sociedades y facilitando el establecimiento de valores en común y reglas en la sociedad internacional. Específicamente el MOFA busca promover estas actividades orientado al desarrollo y la estabilidad (MOFA, 2014).

De nuevo, en la página del MOFA, el interés del gobierno se hace evidente:

A fin de promover la política diplomática de manera efectiva, es crítico alcanzar el entendimiento no sólo de gobiernos extranjeros si no de nacionales extranjeros. En particular, se debe asegurar que otros países vean al propio de manera positiva. El MOFA toma una aproximación directa hacia los ciudadanos y los países extranjeros para fomentar el entendimiento favorables de las políticas japonesas y las circunstancias nacionales (MOFA, 2014).

El Primer Ministro, Masahiko Kōmura, condensando todo lo anterior, anunció durante la ceremonia:

Deseo que las personas alrededor del mundo conozcan más acerca del lado positivo de Japón a través del anime, el cual es universalmente popular, y espero que Doraemon, como Embajador del Anime, pueda viajar por el mundo para dar a conocer el país (MOFA, 2008).

Todas las declaraciones anteriores resaltan el interés de Japón de generar entendimiento con otras naciones, despertar interés de otras personas hacia Japón, y de promover la confianza hacia dicho país. Incluso, no sólo con declaraciones oficiales se ha evidenciado lo que Japón busca, si no que la diversa promoción de intercambios culturales, su participación en eventos deportivos internacionales y la creciente difusión de la cultura pop son muestra de la manera en que Japón pretende darse a conocer a través de prácticas que son aceptadas y legitimadas por los demás. Es por esto que una herramienta escogida para suplir los intereses es el anime, específicamente, Súper Campeones.

Una vez realizado el análisis de las representaciones de la cultura japonesa en Súper Campeones y la exposición del Constructivismo como herramienta para analizar las razones por las cuales Japón decide proyectar el anime en Irak, es fundamental analizar dos variables que juegan un papel importante en el proceso de exportación: la interacción Japón – Irak a nivel estatal, y el contexto social iraquí.

III Interacción estatal: Primera determinante para la exportación cultural

Es importante aclarar que así como los intereses no son hechos dados y estáticos, tampoco lo son las relaciones entre Estados. En realidad, estas relaciones son “el resultado de interacciones continuas entre los Estados y su contexto social” (Reus-Smit & Snidal, 2008, pág. 303). De hecho, estas interacciones cambiarán cuando los intereses de cada Estado lo hagan (los cuales surgen de su identidad).

Seguido de lo anterior, la primera variable a analizar en la etapa de exportación cultural, propiamente dicha, es la relación bilateral que se ha configurado entre Japón e Irak ya que ésta facilita la forma en que Japón presenta Súper Campeones para crear un imaginario de los valores que componen su cultura.

La relación diplomática entre ambos Estados comienza en 1939 formalmente pues la Delegación de Japón fue abierta en Bagdad, para posteriormente abrir la Delegación de Irak en Tokio, y finalmente, en 1960, adquirir la condición de Embajada. En 1978 se firmó el Acuerdo entre el Gobierno de Japón y el Gobierno de la República de Irak sobre Intercambio Cultural (MOFA, 2003).

Así pues, en la Conferencia Internacional de Donadores para la Reconstrucción de Irak en Madrid en 2003, Japón anunció su paquete de asistencia financiera por un monto de cinco billones de dólares (MOFA, 2012). En 2003, Japón decidió enviar las Fuerzas de Autodefensa a Irak y desde entonces mantuvo unidades militares allí a través de la Reconstrucción Japonesa de Irak y grupo de apoyo (Watanabe M. , 2008, pág. 11) que se retiró a finales de julio de 2006. Según el Ministro de la Embajada de Japón en Argentina de Servicios Financieros Masaru Watanabe, la misión se realizó bajo los pilares de la democracia y la libertad, es decir, se afirma que el ámbito de la misión fue social y humanitario, más no militar (Watanabe M., 2008, pág 11).

La misión humanitaria comenzó con “Japanese Iraq Reconstruction and Support Group”. En efecto, la Oficina del Gabinete ayudó a coordinar entre la Agencia de Defensa Japonesa y la MOFA, lo que se convirtió en la aproximación “two wheels of the cart”, donde la Fuerza Terrestre de Autodefensa de Japón (SGSDF) representó la cara humana del apoyo de Japón, a través de las actividades de reconstrucción de instalaciones para la purificación de agua, construcción de vías y suministros médicos, y el MOFA representó el aspecto financiero a través de la asignación de la Asistencia Oficial al Desarrollo.

A través de un estatuto temporal, por cuatro años, el 26 de julio de 2003, Japón envió las Fuerzas de Auto-Defensa (FAD) (SDF¹⁰ por sus siglas en inglés) a Irak para

¹⁰Japan Self Defense Forces

asistir en la reconstrucción del país. Las FAD tuvo dos responsabilidades primarias: asistencia humanitaria para tareas de reconstrucción, tales como provisión de servicios médicos y suministros y soporte logístico para las fuerzas armadas multinacionales estacionadas en la región (Van Sant, Mauch, & Yoneyuki, 2007, pág. 236).

Específicamente, la misión tenía como objetivo proveer recursos de agua potable a la población de Samawah, sin embargo, la Fundación Japón, en cooperación con el MOFA y el grupo Animation International Middle East, decidió presentar una versión árabe de la animación de fútbol “Captain Majed”, Súper Campeones, a la Red de Comunicaciones de Irak (IMN por sus siglas en inglés) como parte de la ayuda. La estrategia de difusión principal consistió en utilizar la imagen de Oliver Atonn en todos los tanques de agua que llegaron a Samawah (MOFA, 2006). De esta manera, el plan se presentó como Asistencia Oficial al Desarrollo para proveer, como se mencionó anteriormente, recursos básicos a la población de Samawah, Irak.

La misión en Irak atacó dos frentes: por un lado, se buscó la culminación del interés gubernamental de Japón de crear entendimiento mutuo con otros Estados, es decir, que conozcan lo que según el gobierno, es Japón hoy en día. Por el otro, empezar a rescatar aquellas características que podrían difuminar o debilitar el liderazgo (rasgo de la identidad) que se busca proyectar.

Específicamente, el envío de tropas a Irak supuso todo un hito, ya que por primera vez en una misión fuera del archipiélago desde la Segunda Guerra Mundial, el Gobierno autorizó a las tropas a portar armamento anticarro y bazucas para la defensa de su personal contra ataques de elementos insurgentes, teniendo en cuenta la inseguridad de Irak en el momento (El País, 2004). Por lo tanto, Japón proyectó ampliamente su identidad a través de esta relación bilateral que se estableció como asimétrica. Es decir, el escenario se proyecta con Japón, una potencia regional que decide enviar cierta ayuda, a través de la figura de cooperación, a un Estado con una crisis humanitaria e institucional profunda.

Expresamente, según el Ministro de la Embajada de Japón en España

La paz y estabilidad de Irak influye directamente en nuestra propia paz y prosperidad; creemos en ciertos “valores universales” como la democracia, la libertad, el respeto por los derechos humanos, el estado de derecho y la economía de mercado y creemos también que sólo los pueblos que comparten esos valores pueden conseguir desarrollo económico y estabilidad política y, al fin, la paz duradera (Watanabe M. , 2008, pág. 12).

Esta intervención expone la idea japonesa de guiar a Irak a conseguir desarrollo económico y estabilidad política a través de aquellos valores que deben ser compartidos como la libertad o la democracia. Por medio de la agencia de cooperación, el gobierno japonés actúa como un Estado que debido a sus capacidades materiales puede ofrecer este tipo de asistencia a otro Estado que por circunstancias ajenas, no ha alcanzado la satisfacción de ciertas necesidades a lo largo de su territorio.

De manera similar, se demuestra que la cooperación internacional y la búsqueda de la paz son actuaciones que Japón apropia o legitima para fortalecer la imagen que proyecta ante el mundo. Así mismo, se evidencia que en la primera mitad del siglo XX y en 2003, se utilizó un cuerpo militar para fines opuestos; se debe recordar que la guerra para Japón ha adquirido un nuevo significado: no es una forma de acción legítima frente al Derecho Internacional. Paradójicamente, los militares enviados a Irak tenían la misión principal de garantizar condiciones óptimas con el fin de trabajar en la reconstrucción de Irak y así alcanzar la paz.

Aunque la relación bilateral jugó un papel importante en la implementación de la política, el contexto social, como segunda variable, presenta unas características específicas que facilitan el proceso.

IV Contexto social iraquí: Segunda determinante en el proceso de exportación cultural

Los dos aspectos favorables, a nivel local, para que Irak sea el objetivo escogido para el proceso de exportación de la cultura japonesa son la aceptación e importancia del fútbol en la sociedad iraquí, y la coyuntura bélica del momento en el país en cuestión, es decir, la invasión a Irak por parte de la coalición internacional liderada por Estados Unidos en 2003. Como primer factor, aparece la selección de fútbol de Irak como uno de los pocos símbolos de unidad nacional que han sobrevivido a la guerra, ya que incluye a miembros de todas las corrientes religiosas y comunidades étnicas, una rareza en un país que sufre profundas divisiones y la ocupación militar (al-Fadhily, 2007).

Las diferencias culturales se traducen en una población que se compone de: chíritas, quienes son el grupo más numeroso, que actualmente detentan el poder, para muchos concentrándolo; sunitas, quienes vieron en el gobierno de Hussein un apoyo y privilegios; ISIS conformado por suníes radicales; y los kurdos, un grupo sin objetivo religioso específico que busca independizarse de Irak y conformar el Estado de Kurdistán (Tripp, 2000, pág. 156).

En este orden de ideas, en primera medida, el proceso de exportación de la cultura japonesa comienza con un elemento afín para la población iraquí, en especial para los niños, el fútbol. Por una parte, es posible afirmar que la importancia que adquirió el fútbol en la sociedad iraquí ha sido de tal magnitud que, su contexto deportivo ha sufrido episodios de violencia debido a intereses particulares de los gobernantes.

Particularmente, Uday Hussein, hijo primogénito de Sadam Hussein, adoptó el fútbol como una política de Estado, empleando recursos públicos en dicho ámbito; incluso, cometió crímenes de lesa humanidad contra jugadores o directores técnicos como represalia en caso de malos resultados obtenidos por la Selección Nacional (al-Fadhily, 2007). A nivel social se evidenció la importancia del fútbol en la población pues este se configuró como un símbolo de resistencia frente a las tropas estadounidenses que ingresaron a territorio iraquí en 2003.

En este sentido, personalidades adscritas a este deporte dieron declaraciones frente al suceso político y militar del momento, por ejemplo, la estrella del equipo iraquí, Salih Sadir, declaró a los periodistas: “no queremos que Bush nos utilice en la campaña electoral. No queremos a los estadounidenses en nuestra nación, queremos que se vayan” (al-Fadhily, 2007). Asimismo, el Director Técnico de la Selección de Irak en los Juegos Olímpicos de 2004, Adnan Hamad Majeed, afirmó: “Lo que yo cuestiono es lo que Estados Unidos ha hecho en nuestro país: destruir todo. Su ejército ha matado a mucha gente en Irak” (al-Fadhily, 2007).

Incluso en 2008, el Gobierno iraquí decidió disolver el Comité Olímpico de ese país, y como resultado, la FIFA suspendió a la Federación de Fútbol de Irak (Universo, 2008). Sin embargo, el presidente de la FIFA de ese momento, Joseph Blatter, contó a los periodistas “hemos pedido al gobierno iraquí que eche atrás la decisión tomada contra la Federación¹¹, ¿imaginan la reacción del pueblo iraquí si llegamos a prohibir el fútbol? Creo que el Ministro¹² debería reflexionar dos veces sobre lo que hizo” (Prensa, 2008).

El papel del fútbol en esta población fue tomado en cuenta por Japón para realizar la exportación de su cultura:

Ya que el fútbol es un deporte popular en Irak, se espera que el programa de televisión pueda fortalecer la buena voluntad hacia Japón desde el lado iraquí. Particularmente, esta debería proveer sueños y esperanzas para los niños en Irak, quienes son los que van a llevar a costas el futuro del país (MOFA, 2006).

Adicionalmente y como último punto, la trama de Súper Campeones revela una imagen altamente idealizada del fútbol y la manera en que los valores centrales de la sociedad japonesa (cooperación, orientación colectiva, determinación y persistencia) están asociados al mundo del fútbol (Manzenreiter, 2014).

¹¹Federación de Fútbol

¹²Ministro de Deportes

Como segundo factor, aparece la coyuntura iraquí por la invasión en 2003. Después de incluir a Irak e el Eje del Mal, término que paradójicamente hace alusión al Eje Roma-Berlín-Tokio, en marzo comienza la ofensiva de la coalición internacional en Irak. Es así como el gobierno de Japón decide, además de proveer recursos hídricos a la población, hacer frente a la crisis en Irak desde un ángulo diferente, con el objetivo de promover la recuperación urbana de las zonas recién liberadas del terrorismo para facilitar la readmisión (se buscaba aumentar la autosuficiencia y la asistencia mutua en las comunidades afectadas) (País, 2004).

Se otorgó asistencia a través de ONG's con un total de 2.7 millones de dólares en proyectos médicos, distribución de suministros de emergencia, antibióticos y equipos médicos. Además, se estableció un mecanismo de coordinación entre Japón y el sector privado para llevar a cabo el Programa de Soporte Inmediato de Rehabilitación y asistencia al Museo Nacional de Irak para cooperar con el restablecimiento de la herencia cultural la cual ha sido amenazada (Eroski Consumer, 2003).

También se trabajó en áreas como la generación de energía, educación, creación de empleos y la mejora de la seguridad pública. Este país decidió otorgar préstamos a Irak para cubrir las necesidades a mediano plazo en cuanto a desarrollo de infraestructura, telecomunicaciones y transporte (MOFA, 2003).

Por lo tanto, aunque la ciudad de Samawah fue una de los sectores al sur de Irak más estables y menos afectados por la guerra, se dieron alrededor de 210 víctimas fatales, aunque periodistas estiman que hasta 255 combatientes iraquíes fueron dados de baja en Samawah (Conetta, 2003). Debido a esta situación de violencia, se facilitó el escenario de acción de las FAD. En este contexto, las acciones llevadas a cabo por Japón se hicieron evidentes de manera que la cooperación se convirtió en la carta de presentación de la llegada de Japón a Irak.

En resumen, con Súper Campeones lo que se busca es difundir y dar a conocer a la población de Samawah unas características que el gobierno japonés adopta como propias (país líder y garante de los derechos humanos). El fin es que la población infantil que tiene acceso a la serie asocie los valores, mencionados con anterioridad, con Japón. Es este el

patrón de comportamiento que se busca crear para consolidar una norma que en este caso se basa en asociar lo bueno del fútbol y sus integrantes con lo que es Japón.

V. Conclusiones

A lo largo de este artículo se dio cuenta de una situación en particular: el proceso en el que se somete un Estado para implementar una nueva estrategia de política exterior. En el caso japonés, se evidencia cómo se toma ventaja de la diplomacia cultural a través de la cultura 'pop' japonesa. El anime se convirtió en una de estas herramientas articuladoras de la política exterior.

De esta manera, el proceso parte de un primer fenómeno que ocurre con respecto a Japón: la configuración de una identidad. Debido a todo el contexto histórico de sus relaciones bilaterales con los Estados fronterizos, y aún más, sus estrategias bélicas e intereses imperialistas, surgen ciertos significados que se le atribuyen al país nipón. Con el cambio de política exterior en Japón, este comienza a otorgar nuevos significados frente a la cooperación internacional, a la economía como eje articulador de las relaciones bilaterales y multilaterales, a la democracia, a las instituciones internacionales e incluso frente a la guerra.

Seguido de lo anterior, Japón adopta un rol ante sí mismo y ante el mundo, lo que da pie para la configuración de una identidad. La idea de liderazgo y cooperación se vuelven el centro de la misma. Por tal razón, con el surgimiento de esta identidad, Japón estructura unos intereses que están en congruencia con lo que interpreta de su papel en el sistema internacional. Específicamente, se demostró que el país oriental busca construir un entendimiento mutuo entre naciones y el establecimiento de relaciones amistosas bajo valores compartidos.

De esta forma, la estrategia de emplear el anime para exportar la cultura japonesa está orientada a satisfacer los intereses que han surgido, es decir, promover el entendimiento y confianza hacia Japón y sus políticas y facilitar el establecimiento de valores en común. Así, se tomó una de las series anime con mayor audiencia y que contuviera símbolos representativos de los valores de la cultura japonesa. En este caso, Oliver es la representación de la coordinación, el liderazgo y la lealtad.

Además, es importante recalcar que la manera para llevar a cabo el proceso depende de la relación bilateral que se ha construido entre Japón e Irak y el contexto social iraquí.

Así, el contexto social de Irak determinó el vehículo para realizar la exportación, pues las características de la población espectadora debían ser tenidas en cuenta con el fin de asegurar la recepción. Finalmente, las relaciones bilaterales ya configuradas entre Japón e Irak establecieron diferentes lógicas que al final facilitaron el proceso liderado por Japón.

En definitiva, aunque se evidencia un proceso de exportación de cultura, surge una interrogante que, a la luz de diversos conceptos teóricos, debe ser contestada: ¿se generan implicaciones reales en la toma de decisiones de Irak frente a Japón, después de que este último tratara de cambiar la percepción que la población de Irak tiene de él?

Bibliografía

Abe, S. (25 de 09 de 2014). *MOFA*. Recuperado el 01 de 10 de 2016, de <http://www.mofa.go.jp/files/000054871.pdf>

Abe, S. (29 de 09 de 2015). *ONU*. Recuperado el 04 de 10 de 2016, de <http://www.mofa.go.jp/files/000105093.pdf>

AFP. (16 de 07 de 2015). *AFP*. Recuperado el 10 de 18 de 2016, de <http://www.noticiascn.com/internacional-orient/japon-aprobo-un-paquete-polemicas-leyes-pondran-fin-70-anos-pacifismo>

al-Fadhily, A. (27 de 07 de 2007). *IPS*. Recuperado el 09 de 08 de 2016, de <http://www.ipsnoticias.net/2007/07/iraq-el-futbol-derrota-a-la-politica/>

Aso, T. (2006 йил 28-Abril). *MOFA*. Retrieved 2016 йил 23-Febrero from MOFA: <http://www.mofa.go.jp/announce/fm/aso/speech0604-2.html>

Asomura, T. (1997). *Historia Política y Diplomática del Japón Moderno*. Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

Barba, F. R. (2014). Diplomacia Cultural. Una Nota Exploratoria. *Observatoire des Amériques* , 1-9.

BBC. (06 de Marzo de 2007). *BBC WORLD SERVICE*. Recuperado el 2016 de Marzo de 07, de http://news.bbc.co.uk/2/shared/bsp/hi/pdfs/06_03_07_perceptions.pdf

Christopher, R. C. (1983). *The Japanese Mind*. Londres: Pan Original.

CIA. (2015). *CIA*. Retrieved 2016 йил 10-10 from <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/>

CNN. (2014 йил 01-07). *CNN*. Retrieved 2016 йил 10-10 from <http://cnnespanol.cnn.com/2014/07/01/chiiitas-sunitas-y-kurdos-quien-es-quien-en-el-conflicto-de-iraq/>

Conetta, C. (2003 йил 20-10). *Project on Defense Alternatives*. Retrieved 2016 йил 22-10 from <http://www.comw.org/pda/0310rm8ap1.html#4>. As Samawah

Consumer, E. (21 de 10 de 2003). *Consumer*. Recuperado el 01 de 11 de 2016, de <http://www.consumer.es/web/es/solidaridad/2003/10/21/66988.php>

Cummings, W. K. (1980). *Education and Equality in Japan*. Princeton: Princeton University Press.

Davalovszky, C. (2009 йил 1-Junio). *Real Instituto elcano*. Retrieved 2016 йил 23-Febrero from http://www.realinstitutoelcano.org/wps/portal/web/rielcano_es/contenido?WCM_GLOBAL_CONTEXT=/elcano/elcano_es/zonas_es/lengua+y+cultura/ari86-2009

Delage, F. (2007). *Universidad De La Rioja* . Retrieved 2016 йил 02-10 from <file:///C:/Users/Luis/Downloads/Dialnet-ChinaYLaEstructuraDeSeguridadAsiatica-4549947.pdf>

DPA. (04 de 12 de 2015). *National Geographic Channel*. Recuperado el 11 de 10 de 2016, de <http://www.ngenespanol.com/ciencia/descubrimientos/15/12/4/robots-maquinas-modernidad-japon-tecnologia-desarrollo-androides-futuro>

Efe. (03 de Junio de 2015). *Efe*. Recuperado el 08 de Marzo de 2016, de <http://www.efecom/efe/america/cultura/doraemon-ignora-las-tensiones-pekintokio-y-triunfa-en-los-cines-chinos/20000009-2630100>

Fontdeglòria, X. (2015 йил 16-07). *El País*. Retrieved 2016 йил 20-09 from http://internacional.elpais.com/internacional/2015/07/16/actualidad/1437037559_411844.html

Gady, F.-S. (2015 йил 15-10). *BBC*. Retrieved 2016 йил 20-10 from <http://www.bbc.com/news/world-asia-34485966>

García-Valdecasas, J. (Enero de 2010). *Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón*. Recuperado el 12 de Abril de 2016, de <http://www.eumed.net/rev/japon/>

Garnezy, N. (1991). Resilience and vulnerability in adverse developmental outcomes associated with poverty. *American Behavioral Scientist* , 416-430.

Imakake, I. (Director). Súper Campeones [Serie de televisión]. Japón: Tsuchida Productions.

Isamu, F. (1993). 'Kokoro' and the Spirit of Meiji. *Monumenta Nipponica* .

Lebra, T. S. (1974). Compensative Justice and Moral Investment among Japanese, chinese and koreans. En T. S. Lebra, *Japanese Culture and Behavior: Selected Readings* (pág. 43). Honolulu: University of Hawaii Press.

Manzenreiter, W. (2014). *Sport and Body politics in Japan*.

Martos, J. Á. (2008). *Muy Historia*. Retrieved 2016 йил 10-10 from <http://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/quien-era-el-shogun-861389345909>

McCurry, J. (2004 йил 24-October). *The Guardian*. Retrieved 2016 йил 23-Febrero from <http://www.theguardian.com/world/2004/oct/28/worlddispatch.justinmccurry>

McCurry, J. (03 de 06 de 2015). *The Guardian*. Recuperado el 19 de 08 de 2016, de <https://www.theguardian.com/world/2015/jun/03/japanese-robot-cat-doraemon-eases-diplomatic-tensions-with-china>

Miranda, E. (17 de 05 de 2016). *El Orden Mundial*. Recuperado el 14 de 10 de 2016, de <http://elordenmundial.com/2016/05/la-diplomacia-cultural-china-poder-suave-alcance-global/>

MOFA. (11 de 2012). Recuperado el 24 de 08 de 2016, de http://www.mofa.go.jp/region/middle_e/iraq/data.html

MOFA. (2007). *Diplomatic Bluebook*. Recuperado el 08 de 03 de 2016, de <http://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/2007/chapter3.pdf>

MOFA. (2003). *MOFA*. Recuperado el 01 de 11 de 2016, de http://www.mofa.go.jp/policy/oda/white/2003/part1_2_1_3.html#s4_a

MOFA. (02 de 03 de 2006). *MOFA*. Recuperado el 09 de 08 de 2016, de <http://www.mofa.go.jp/announce/announce/2006/3/0302.html>

MOFA. (09 de 03 de 2008). *MOFA*. Recuperado el 02 de 10 de 2016, de <http://www.mofa.go.jp/announce/announce/2008/3/0319-3.html>

MOFA. (02 de 25 de 2009). *MOFA*. Recuperado el 02 de 10 de 2016, de http://www.mofa.go.jp/announce/event/2009/2/1188515_1152.html

MOFA. (14 de Agosto de 2014). *MOFA*. Recuperado el 08 de Marzo de 2016, de <http://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/pop/>

MOFA. (14 de 08 de 2014). *MOFA*. Recuperado el 05 de 10 de 2016, de <http://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/index.html>

MOFA. (2014). *MOFA*. Recuperado el 06 de 10 de 2016, de http://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/j_language/index.html

MOFA. (2014). *MOFA*. Recuperado el 08 de 10 de 2016, de http://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/j_study/index.html

MOFA. (26 de 08 de 2016). *MOFA*. Recuperado el 08 de 10 de 2016, de http://www.mofa.go.jp/p_pd/ca_opr/page22e_000790.html

Molina, R. (03 de 2011). *Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África*. Recuperado el 23 de 08 de 2016, de http://ceaa.colmex.mx/aladaa/memoria_xiii_congreso_internacional/images/molina_rodolfo.pdf

Montiel, E. (2010). *UNESCO*. Recuperado el 01 de Marzo de 2016, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001906/190623s.pdf>

Morishima, M. (1984). *¿Por qué ha <<triunfado>> el Japón? Tecnología Occidental y Mentalidad Japonesa*. Barcelona: Grupo Editorial Grijalbo.

Mundo, E. (2010). *El Mundo*. Recuperado el 03 de 10 de 2016, de <http://www.elmundo.es/ladh/numero90/todo2.html>

Mundo, E. (2010). *El Mundo*. Recuperado el 03 de 10 de 2016, de <http://www.elmundo.es/ladh/numero90/todo2.html>

OECD. (2012). *OECD*. Recuperado el 18 de 10 de 2016, de <https://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA-2012-results-japan.pdf>

Okazaki, S. (17 de Noviembre de 2005). *A Japanese Comic Hero Cheers Iraqi Children*. Recuperado el 01 de Febrero de 2016, de http://www.us.emb-japan.go.jp/jicc/japan-now/EJN_no8.htm

Onuf, N. (1989). *Anarchy, Authority and Rules*. *International Studies Quarterly*.

País, E. (2004 йил 08-02). *El País*. Retrieved 2016 йил 01-10 from http://internacional.elpais.com/internacional/2004/02/08/actualidad/1076194803_850215.html

Prensa, L. (26 de 05 de 2008). *La Prensa*. Recuperado el 22 de 08 de 2016, de <http://www.laprensa.hn/deportes/693829-97/irak-suspendido-de-las-competiciones-internacionales-por-la-fifa>

RAE. (2016). *RAE*. Retrieved 2016 йил 01-10 from <http://dle.rae.es/?id=WA5onl>

Robayo, V. (2015). *El Libre Pensador- Universidad Externado de Colombia*. Recuperado el 18 de 08 de 2016, de <http://librepensador.uexternado.edu.co/japon-disciplina-e-inteligencia-la-combinacion-perfecta/>

Sánchez Dragó, F. (2015). *El Libre Pensador - Universidad Externado de Colombia*. Recuperado el 18 de 08 de 2016, de <http://librepensador.uexternado.edu.co/japon-disciplina-e-inteligencia-la-combinacion-perfecta/>

Shiro Inouye, C. (2008). *Evanescense and Form: an introduction to japanese culture*. Palgrave Macmillan.

Smith, R. (1986). *La sociedad japonesa. Tradición, identidad personal y orden social*. Barcelona: Ediciones Península.

Suárez, J. F. (10 de 03 de 2012). *El Colombiano*. Recuperado el 15 de 10 de 2016, de http://www.elcolombiano.com/historico/la_clave_del_exito_de_japon_es_el_trabajo_en_equipo-CBEC_173212

Tahiri, J. (2012 йил 24-09). *ABC*. Retrieved 2016 йил 19-10 from <http://www.abc.es/20120924/economia/abci-china-japon-guerra-comercial-201209212248.html>

Tripp, C. (2000). *Historia de Irak*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tsurumi, S. (1987). *A Cultural History of Postwar Japan 1945-1980*. Londrés, Nueva York: Kegan Paul International.

Universo, E. (29 de 05 de 2008). *El Universo*. Recuperado el 22 de 08 de 2016, de <http://www.eluniverso.com/2008/05/29/0001/15/2AE869FE406A4366B11D31A0C8E91308.html>

Van Sant, J., Mauch, P., & Yoneyuki, S. (2007). *Historical Dictionary of United States- Japan relations*. Maryland: The Scarecrow Press, Inc.

Vidal Liy, M. (19 de septiembre de 2015). *El País*. Recuperado el 06 de 10 de 2016, de http://internacional.elpais.com/internacional/2015/09/18/actualidad/1442594602_995579.html

Vidal, L. L. (2010). *La política exterior y de seguridad japonesa*. Barcelona: Editorial UOC.

Watanabe, M. (2008). *CARI*. Recuperado el 24 de 08 de 2016, de CARI: <http://www.cari.org.ar/pdf/japon.pdf>

Watanabe, Y., & David, M. (2008). *Soft Power superpowers: Cultural and national assets of Japan and the US*.

Yi, J. (26 de 05 de 2014). *Foreign Policy*. Recuperado el 01 de 10 de 2016, de <http://www.foreignpolicyjournal.com/2014/05/26/understanding-shinzo-abe-and-japanese-nationalism/>

Zehfuss, M. (2002). *Constructivism in International Relations: The politics of reality*. Nueva York: Cambridge University Press.