



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea Magistrale  
in Relazioni Internazionali  
Comparate  
(ordinamento ex D.M. 270/2004)

Tesi di Laurea

# **Dalla USS Missouri a Dark Souls**

Le strategie di soft power del Giappone post secondo dopoguerra

**Relatore**

Ch. Prof.ssa Rosa Caroli

**Controrelatore**

Ch. Prof. Marco Zappa

**Laureando**

Francesco Crimi  
Matricola 882924

**Anno Accademico**

2022 / 2023

*Ai miei genitori*

# DALLA USS MISSOURI A DARK SOULS

## LE STRATEGIE DI SOFT POWER DEL GIAPPONE POST SECONDO DOPOGUERRA

### INDICE

INDICE.....	1	
ABRIDGEMENT.....	3	
ABSTRACT.....	6	
ABSTRACT IN LINGUA INGLESE.....	7	
INTRODUZIONE.....	9	
CAPITOLO 1		
IL POWERLESS STATE.....	14	
1.1: I presupposti del <i>Powerless State</i> :		
Gli ultimi avvenimenti della Seconda Guerra Mondiale.....	14	
1.2: I capisaldi del <i>Powerless State</i>		
1.2.1 Le Riforme dello SCAP e la nuova Costituzione giapponese.....	24	
1.2.2 La dottrina Yoshida.....	31	
1.2.3 I Trattati di Mutua cooperazione e Sicurezza.....	37	
CAPITOLO 2		
IL SOFT POWER.....	44	
2.1: Genesi e sviluppo concettuale dell'espressione "soft power".....		44
2.2: <i>Shaping the preferences</i> : dal <i>Japonisme</i> al <i>Cool Japan</i> .....		51
2.2.1 Brevi cenni storici sul <i>Japonisme</i> .....	52	
2.2.2 L'evoluzione dal <i>Japonisme</i> al <i>soft power</i> dell'età postbellica: <i>Anime e Manga</i> .....	56	

2.2.3 La <i>Youth</i> e la <i>sub-culture</i> : il “malessere” giapponese diventa strategia di <i>soft power</i> .....	65
2.3 Il contesto di sviluppo del <i>soft power</i> : il quadro macroeconomico della seconda metà del XX secolo.....	73
2.4: I frutti del <i>Soft power</i> : il <i>Cool Japan</i> ed i flussi turistici inbound.....	78
CAPITOLO 3	
DARK SOULS.....	88
3.1: Introduzione: il videogioco come <i>soft power</i> .....	88
3.2: Le origini dell’industria videoludica giapponese.....	93
3.3: I numeri dell’utenza videoludica globale.....	102
3.4: Il videogioco come <i>soft power</i> : da mass media a <i>self involving characters</i> .....	110
CONCLUSIONI.....	121
RINGRAZIAMENTI .....	125
BIBLIOGRAFIA .....	126
SITOGRAFIA.....	136

## ABRIDGEMENT

This thesis aims at presenting an analysis of those soft power strategies that have been used in Japan since the aftermath of the Second World War. These strategies have allowed the country to be able to react to the situation and avoid its condition of "powerless state", feared and dreaded by the former Foreign Minister, Mamoru Shigemitsu, after the signing of the unconditional surrender document.

It is possible to consider the one of Shigemitsu as a prophecy. In fact, the conditions of Japan at the end of the conflict were disastrous. In 1945, Japan was a country that had been defeated in the biggest world conflict ever, which suffered the atomic bombing of two of its cities, that has to face the consequences of a severe economic recession, which no longer has an army, nor a Constitution, nor a government, but these are imposed by another country, the United States of America, which emerged as the undisputed winner of the war.

So, Japan was theoretically incapable of playing any role within the international arena, especially if we consider the limitations of military sovereignty, sanctioned by the 1947 Constitution and the security agreements concluded with Washington in 1951, which delegated the country's defense to the United States.

Moreover, if we analyze the period starting from September 1951, when the first version of the treaty of "Mutual Cooperation and Security" was signed, up to the present day, we realize, in spite of these limitations imposed during the postwar, that Japan has consistently managed to avoid this "powerless state" condition.

Therefore, the purpose of the dissertation is to provide an answer to the following questions: what is this "soft power"? What were these soft power strategies used by the country to support its image as an undisputed economic power on a global level? And what external conditions favored its economic development? To what extent are these strategies part of the daily life of European and American culture?

To answer these questions, this dissertation generally uses a historical, cultural and economic approach and is divided into three distinct chapters.

The first chapter, entitled "The Powerless State", tries to understand in more detail what the conditions of post-war Japan were. To achieve this goal, the last events of the Second World War are described, from the battles of Iwo Jima and Leyte Gulf up to the moment in which Japan signed the unconditional surrender. The historical events described have been chosen because of their importance, as they explain the gravity of Japan's defeat, the loss of its army and the

subsequent American occupation. Later, the thesis describes much more specifically the actions of the American occupation, the reforms implemented through the SCAP, the control of Japanese military forces and the installation of military bases in the territory.

The most significant paragraph, which will bring Japan closer to the soft power strategies, is the one about the "Yoshida Doctrine". In this paragraph, I try to explain the change conceived by the Japanese prime minister and how he made his country a *commercial state*, that is a no-war peaceful nation once again able to do business and make economic agreements with the rest of the world.

The second chapter is entitled "Soft power". In this chapter, the goal is to understand in detail what is meant by soft power and what are, consequently, the strategies used by Japan. First and foremost, I analyzed the concept of the soft power theory, with a study of the professor Joseph Nye's work, who was the first one who gave the definition. The dissertation will therefore try to create links between Nye's theory, a scheme proposed by Professor Geun Lee on how soft power is used by the governance of countries, and the specific work of Japan's governments since 1951. About Japan, a brief reference will be made to *Japonisme*, a nineteenth-century cultural historical movement which for the first time made the West fall in love with Japan's art and its artworks. Linking with the *Japonisme*, the work provides a study of the modern Japanese arts, such as anime and manga, by taking into great consideration an article written by Douglas McGray, entitled "Japan's gross national Cool". The importance of this article is due to the fact that it introduces for the first time the concept of "Cool Japan", which is a brand created by the Japanese government to economically capitalize on the love for the Japanese culture and its peculiarities. Finally, the second chapter concludes with a series of economic empirical data, which aim to provide proofs of the effectiveness of soft power strategies, through an analysis of inbound tourist flows and the revenues generated through the "Cool Japan" brand.

The third and final chapter is entitled "Dark Souls". The title, very peculiar, follows that of a famous video game created by the manufacturer From Software. The idea is to dedicate the last part of the thesis to a specific sector of soft power, particularly flourishing and widespread since the late twentieth century, namely that of the Japanese videogame industry. I understand that the choice of the topic may be a bit of a provocation, but it is capable of giving the best sense of the idea expressed in this thesis: a country that should no longer have any international power, just over fifty years later asserted itself as the leader of one of the most economically prolific industries. Video games have always been an important component of Japanese modernity. In this sense, the Japanese industry is one of the best in the world, considering names like Bandai

Namco, Koei Tecmo, Square Enix, etc.

In this chapter, I focused on the exploration of whether the soft power techniques are applicable to videogames or not. In order to do so, an analysis of the global user data on videogames is presented and gamers are grouped by age bracket, type and potential play times.

In conclusion, this dissertation explores how a soft power strategy can be implemented in videogames, analyzing specific parts of videogames where it is possible to find effective connections with those strategies.

The thesis concludes with brief considerations on the work carried out, trying to offer food for thought on the implications about the use of soft power.

## ABSTRACT

L'obiettivo della tesi è fornire un'analisi delle strategie di *soft power* applicate dal Giappone a partire dal secondo dopoguerra. Attraverso lo studio storico-politico del Paese si esamina in questa sede dapprima la temuta condizione internazionale di *powerless state* ed in seguito le strategie che lo stesso Paese ha adoperato per scongiurare tale ipotesi.

Il lavoro in questione si chiede: quali sono state le strategie di *soft power* adottate dal Paese a partire dagli anni '50 a sostegno della sua immagine di potenza economica indiscussa globalmente? E quali condizioni esterne hanno favorito il suo sviluppo economico? Quanto, tali strategie, fanno ad oggi parte della cultura e della quotidianità europea ed americana?

Per rispondere ai precedenti quesiti, l'elaborato muove da un approccio generale storico-culturale ed economico e sarà suddiviso in tre sezioni.

Nella prima verrà preso in considerazione il contesto storico a partire dal secondo dopoguerra, nel tentativo di enucleare presupposti e condizioni che spingevano a credere che il Paese si potesse ridurre ad un *powerless state*.

Nella seconda sezione, si analizzeranno più nel dettaglio le strategie adoperate, ripercorrendo le loro applicazioni e fornendo analisi della loro efficacia.

La terza ed ultima sezione, invece, sarà dedicata ad uno specifico esempio di soft power, ossia il successo dell'industria videoludica giapponese nel mondo: l'approfondimento ha come obiettivo il fornire dati concreti ed empirici di una strategia di successo

PAROLE CHIAVE: Giappone, Powerless State, Soft Power, Flussi turistici, Industria videoludica



## ABSTRACT IN LINGUA INGLESE

This thesis aims at presenting an analysis of those soft power strategies that have been used in Japan since the aftermath of the Second World War. Through the historical-political study of the country, it is examined here first the dreaded international condition of the powerless state and then the strategies that the same country has used to prevent this hypothesis.

The dissertation aims at providing an answer to the following questions: what were the soft power strategies adopted by the country since the 1950s to support its image as an undisputed globally economic power? And what external conditions favored its economic development? To what extent are these strategies part of European and American culture and everyday life today?

In order to answer the previous questions, the dissertation moves from a general historical-cultural and economic approach and will be divided into three sections. In the first section, I am taking under consideration the historical context starting from the second post-war, in an attempt to enucleate assumptions and conditions that led to believe that the country could be reduced to a powerless state.

In the second one, I'll analyze the strategies used by providing more specifics, retracing their applications and providing analyzes of their effectiveness.

On the other hand, the third and final section will be dedicated to a specific example of soft power, i.e. the success of the Japanese videogame industry in the world: the in-depth analysis aims at providing concrete and empirical data of a successful strategy.

**KEYWORDS:** Japan, Powerless State, Soft Power, Tourists flows, Videogame industry



## INTRODUZIONE

Il 9 agosto fu sganciata un'altra bomba atomica su Nagasaki, che ridusse in cenere questo porto vitale e la città di Kyushu [...]. Gli aerei nemici andavano sganciando bombe e lanciando volantini su tutto il paese. Correva voce che i Russi avessero compiuta l'invasione della Manciuria spingendosi fino alle Saghalien del Sud e le Kurili, disponendosi, in tal modo, a sbarcare a Hokkaido [...]. Il 14 agosto fu convocata una nuova Conferenza presieduta dall'Imperatore per domandare, per la terza volta, una imperiale decisione [...].

Fu stabilito che il giorno seguente, 15 agosto, l'Imperatore stesso avrebbe fatto una comunicazione alla radio ai propri sudditi circa la decisione presa d'accettare la Dichiarazione di Potsdam.

Era dunque terminata la ricerca della pace<sup>1</sup>

Era il 15 di agosto del 1945 quando l'imperatore giapponese Hirohito pronunciò alla radio il *Gyokuon-hōsō*, la "trasmissione della voce del gioiello<sup>2</sup>", nel quale egli dichiarò la resa incondizionata del Giappone alle forze nemiche, sancendo di fatto la fine della guerra "per il bene dell'umanità<sup>3</sup>". A questo annuncio seguirono gli eventi occorsi il 2 settembre dello stesso anno, a bordo della nave *USS Missouri*, vanto della flotta militare americana ormeggiata nella baia di Tokyo. Ivi si tenne la cerimonia di apposizione della firma sulla Dichiarazione di Potsdam. Uno dei protagonisti principali fu lo stesso Mamoru Shigemitsu<sup>4</sup>, ex Ministro degli Esteri giapponese, autore delle memorie sopra riportate e plenipotenziario designato come firmatario della resa incondizionata.

Ufficialmente, la Seconda Guerra Mondiale finiva quel giorno.

Durante la cerimonia, ciò che più affliggeva il Ministro degli esteri nipponico, a fronte di ciò che

---

<sup>1</sup> Mamoru Shigemitsu, "La ricerca della pace", Rivista di Studi Politici Internazionali, Pubblicazione Maria Grazia Melchionni, luglio-settembre 1952, Vol. 19, No. 3, p.426

<sup>2</sup> Traduzione personale di *the Jewel Voice Broadcast* dall'opera di Yomota Inuhiko and Asato Ikeda, "A Portrait of Emperor Hirohito: Sokurov's "The Sun", review of Japanese Culture and Society, Vol. 21, Unfinished Business: The Endless Postwar in Japanese Cinema and Visual Culture, dicembre 2009, p.72

<sup>3</sup> "La resa del Giappone, 75 anni fa", in il post, 15 agosto 2020

<https://www.ilpost.it/2020/08/15/resa-giappone-guerra-mondiale/>

<sup>4</sup> Franz Michael and Gaston J. Sigur, "The Asian Alliance", U.S. A.: National Strategy Information, Inc. 1972, Cit. in Kayo Ito. *The Past and the Future of the U.S.-Japanese Security Treaty*, 1994, p.11

stava avendo luogo, non era la firma del trattato in sé, e neppure la vergogna o l'umiliazione per la resa totale del Paese. Il ministro temeva invece per la visione del futuro che si prospettava per il suo Giappone, per il quale egli paventava il rischio di divenire uno stato impalpabile, complice la potenziale totale perdita d'importanza sul piano internazionale.

Ciò lo si evince da una dichiarazione, su tutte:

[...] Foreign Minister Mamoru Shigemitsu, was one of them. He mentioned that Japan now became a "passive state" because of the great defeat. He went on to say that there would be no situation in which Japan would play an active role in future world affairs<sup>5</sup>.

Facciamo, cronologicamente, un passo in avanti: il 25 febbraio del 2022, gli sviluppatori della *FromSoftware*, casa giapponese autrice della fortunatissima trilogia RPG di *Dark Souls*, rilasciano un nuovo titolo, *Elden Ring*<sup>6</sup>, il quale riesce a vendere oltre 13 milioni di copie già nel primo mese di commercializzazione mondiale e, nel giugno del 2022, entra nella top 10 dei videogiochi più venduti nella storia degli Stati Uniti d'America.<sup>7</sup>



Figura 1 Immagine copertina di Elden Ring<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> F. Michael and G. J. Sigur, "The Asian Alliance" 1972 Cit. in K. Ito, *The Past and the Future of the U.S.-Japanese Security Treaty*, 1994, p.3

<sup>6</sup> "Elden Ring" in FromSoftware e Bandai Namco Inc, 25 febbraio 2022

<https://en.bandainamcoent.eu/elden-ring/elden-ring>

<sup>7</sup> Francesco Muccino, "Elden ring scrive la storia negli usa: è tra i 10 giochi più venduti di sempre", in *Everyeye*, Hidedesign, 15 luglio 2022

<https://www.everyeye.it/notizie/elden-ring-scrive-storia-usa-10-giochi-venduti-sempre-598474.html>

<sup>8</sup> "Elden Ring" in FromSoftware Products, details RPG, release date 25 febbraio 2022

<https://www.fromsoftware.jp/ww/detail.html?csm=105>

Il successo incredibile del titolo *FromSoftware* non è tuttavia un evento né singolare né inaspettato. Già dagli inizi degli anni '90 lo stile di *gaming* giapponese è divenuto così diffuso da influenzare grandemente i sistemi videoludici internazionali. Il mondo dei videogiochi giapponesi fa da guida, innova e si fonde con quello americano ed internazionale, coinvolgendo e collaborando con società quali *Disney*, *Microsoft* e *Sony*.

Alla luce di quanto descritto, occorre fare una prima doverosa considerazione: fra lo sganciamento della bomba atomica su Nagasaki e l'uscita del primo volume di *Dark Souls*, che risale al 22 settembre del 2011<sup>9</sup>, sono trascorsi, a conti fatti, soltanto 66 anni. Un Paese che era stato definito dal suo stesso Ministro degli Esteri come "incapace di esprimere alcun ruolo attivo negli affari internazionali futuri", poco dopo è e continua ad affermarsi come leader indiscusso di un'industria internazionale.

Inoltre, come si vedrà in sede di questa tesi di laurea, quello dei videogiochi non è un caso isolato. Il settore videoludico è infatti solamente uno degli ambiti in cui il Giappone ha affermato la sua capacità di sfuggire alla predizione di *powerless state* del ministro Shigemitsu.

Infatti, ciò che il Paese, dopo la Seconda Guerra Mondiale, ha perso come capacità militare, lo ha guadagnato, oltre che in ambito economico, in quella abilità che, stando a Joseph Nye, risponde al nome di *soft power*:

Soft power rests on the ability to shape the preferences of others. [...] If I can get you to want to do what I want, then I do not have to force you to do what you do not want.<sup>10</sup>

In che modo il Giappone, fin dall'immediato dopoguerra, ha sfruttato le strategie di *soft power* per divenire un paese leader globale in diversi settori? Ed in che modo tali strategie gli hanno permesso di migliorare le relazioni internazionali con i paesi vincitori della Seconda guerra mondiale prima e col resto del mondo dopo? In che misura tali strategie hanno permesso al Paese di sopperire alla mancanza di controllo sulla capacità militare, dagli anni '50 in mano agli Stati Uniti, parallelamente sostenendo la crescita economica e l'immagine internazionale?

Obiettivo di questa tesi di laurea è tentare di dare una risposta a tali quesiti. Il lavoro che in

---

<sup>9</sup> "Dark souls" in FromSoftware Products, details RPG, release date 22 settembre 2011

<https://www.fromsoftware.jp/ww/detail.html?csm=086>

<sup>10</sup> Joseph S. Nye, Jr., "Public Diplomacy and Soft Power", *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 616, Sage Publications, Inc. in association with the American Academy of Political and Social Science, *Public Diplomacy in a Changing World*, marzo 2008, p.95

questa sede ci si propone di affrontare inizia con una descrizione del contesto dell'immediato dopoguerra, evidenziando le conseguenze effettive che sul Giappone hanno avuto eventi come la resa incondizionata, l'instaurazione del governo dello SCAP, la nuova Costituzione imposta e il trattato di San Francisco, analizzando le reazioni che il Paese ha messo in atto sul piano economico e politico, come la dottrina Yoshida. Il focus centrale del lavoro è tuttavia imperniato soprattutto sull'individuazione di ciò che il *soft power* giapponese ha scongiurato, analizzandone le diverse strategie: dai rimandi all'amore europeo per il *Japonisme* ottocentesco di Burty e Baudelaire sino alla *Youth Culture*, e dalla diffusione dei *manga* negli anni '90 sino al *Cool Japan*, in questa tesi si tenterà di riportare ed analizzare una serie di avvenimenti e di occasioni ascrivibili all'utilizzo di strategie di *soft power* che, in definitiva, hanno genialmente scongiurato la profezia di Shigemitsu.

Tra queste strategie, si considererà, nella parte finale della tesi, uno specifico settore del *soft power*, particolarmente fiorente e diffuso a partire dal tardo ventesimo secolo, vale a dire quello inerente al videogioco in generale ed all'industria videoludica giapponese.

Infine, la conclusione offrirà un punto di vista personale dello scrivente, fornendo alcune considerazioni in merito alla ricerca ed agli approfondimenti effettuati e proponendo una visione delle possibili implicazioni dello stesso *soft power* in chiave italiana e contemporanea.



# CAPITOLO 1

## IL POWERLESS STATE

### 1.1 I PRESUPPOSTI DEL POWERLESS STATE: GLI ULTIMI AVVENIMENTI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

L'idea che il Giappone potesse ben presto divenire un *powerless state* non era nata nello stesso momento in cui il ministro Shigemitsu firmò la resa a bordo della *Missouri*, ma aveva radici ben più profonde e anteriori. Essa, infatti, derivava anche dalla piena consapevolezza che i giapponesi avevano della piega che avevano preso gli ultimi scontri militari con gli Stati Uniti e, in generale, con le forze alleate.

Nello specifico, il contesto storico politico attorno al quale si articolano i presupposti del futuro *powerless state* ha cronologicamente inizio con le ultime fasi della Seconda Guerra Mondiale, tenutesi tra la seconda parte del 1944 ed il 1945. Tali presupposti consistono in tutta una serie di operazioni militari e diplomatiche che, oltre a condurre alla conclusione del conflitto, hanno contribuito a tratteggiare il futuro di quel Giappone come Paese privo di alcun potere in ambiti di politica estera.

Analizzando in ordine cronologico alcuni fra gli avvenimenti militari che già a partire dal 1944 facevano presagire in maniera piuttosto netta che ad emergere vincitori sarebbero stati gli Stati Uniti d'America, il primo da tenere in considerazione è sicuramente lo scontro per la conquista del Golfo di Leyte.

Definita da Bernard Brodie come *the greatest sea action of all time*<sup>11</sup>, questo scontro aero-navale che ebbe luogo tra il 23 ed il 26 Ottobre del 1944, risultò essere già di per sé decisivo, poiché permise agli USA di invadere le Filippine e di rinforzare il controllo alleato sul Pacifico. Gli obiettivi che gli Alleati volevano raggiungere con questa determinata azione militare erano

---

<sup>11</sup> Bernard Brodie, "The battle for Leyte Gulf", Reviewed Work(s): The Battle for Leyte Gulf by C. Vann Woodward: The Japanese at Leyte Gulf: The Shō Operation by James A. Field, The Virginia Quarterly Review, vol. 23, No. 3, 1947, p. 456



sostanzialmente complementari a tutta l'offensiva dell'invasione del Pacifico del '44: ottenere un posizionamento strategico in grado di limitare le linee di rifornimento provenienti al Giappone tramite le indie orientali, rendere possibile la neutralizzazione offensiva di Formosa, in Taiwan, e della costa Cinese e fornire delle basi militari insulari in ottica di un'offensiva contro le Coste giapponesi<sup>12</sup>. Nello specifico del Golfo di Leyte, l'attacco venne svolto su due fronti: quello del Pacifico Centrale, comandato dall'ammiraglio Chester Nimitz, e quello dal sud del Pacifico, le cui operazioni furono condotte dal futuro SCAP, l'allora ammiraglio Douglas MacArthur, al quale verrà in seguito riconosciuto tutto il comando dell'operazione Leyte<sup>13</sup>. All'attacco Alleato, i giapponesi risposero con la cosiddetta "operazione *Sho-Go*" (trad. operazione vittoria), un contrattacco incentrato sulla difesa navale del golfo ma che tuttavia si tradusse in una grave disfatta: lo scontro, infatti, si concluse con il Giappone che perse tre corazzate, quattro portaerei, dieci incrociatori ed undici cacciatorpediniere<sup>14</sup>. In pratica, l'intera la flotta navale giapponese impiegata in questo scontro era andata distrutta.

---

<sup>12</sup> Britannica, The Editors of Encyclopaedia. "Battle of Leyte Gulf" in Encyclopedia Britannica, 3 febbraio 2023  
<https://www.britannica.com/event/Battle-of-Leyte-Gulf>

<sup>13</sup> Ibidem

<sup>14</sup> Ibidem



*Figura 2 Nave da guerra giapponese sotto attacco durante la battaglia di Leyte Gulf<sup>15</sup>*

Qualche mese dopo, a cavallo tra febbraio e marzo del 1945, la guerra tra USA e Giappone ebbe un ulteriore scontro, che risulterà anch'esso decisivo per la resa incondizionata giapponese. Tale scontro fu indubbiamente quello legato alla battaglia di Iwo Jima; quest'isola è un territorio di estensione relativamente contenuta, che si trova a 625 miglia marine a nord di Saipan e a 660 miglia marine a sud di Tokyo<sup>16</sup>. Il suo posizionamento strategico era talmente ambito dai capi militari di entrambe le fazioni che questo lembo di terra divenne teatro di uno dei più sanguinosi scontri dell'intera Seconda guerra mondiale. Infatti, una base aeroportuale situata in quella posizione, geograficamente equidistante fra le Filippine, la base aerea militare americana situata nelle Marianne e la città di Tokyo, avrebbe garantito al vincitore, oltre al risparmio di carburante, un appoggio molto più vicino agli obiettivi designati tanto per gli americani quanto per i giapponesi<sup>17</sup>.

Più nello specifico, gli americani avevano messo a punto un nuovo tipo di bombardiere, il *B-*

---

<sup>15</sup> Naval History and Heritage Command, "Battle of Leyte Gulf, October 1944" in USS Sangamon, 26 ottobre 1944 <https://www.history.navy.mil/our-collections/photography/numerical-list-of-images/nhhc-series/nh-series/80-G-295000/80-G-295054.html>

<sup>16</sup> Whitman S. Bartley, "Iwo Jima: amphibious epic", Historical branch, G-3 division headquarters, US marine corps, USMC 24 maggio 1954, p.6

<sup>17</sup> Britannica, "Battle of Leyte Gulf" Cit.

29<sup>18</sup>, in grado di raggiungere obiettivi considerevolmente distanti, e il posizionarli sull'isola di Iwo Jima avrebbe permesso loro non solo di raggiungere Tokyo o Okinawa, ma anche di evitare che i giapponesi fossero in grado di intercettarli e bloccarli. Così, i soldati americani iniziarono l'invasione dell'isola nel 19 febbraio del '45, impiegando approssimativamente 70.000 soldati. Lo scontro, durato 36 giorni<sup>19</sup>, si concluse con la vittoria statunitense e con lo sterminio della guarnigione giapponese, che perse approssimativamente 14.500 soldati e 7.000 marinai. In seguito a questa battaglia, gli americani furono in grado di assicurarsi un sito d'emergenza per i B-29, cosa che, secondo il *National WW2 Museum* fu in grado di salvare più di 24.000 soldati<sup>20</sup>, ma soprattutto ebbero a disposizione una solida base per fare un ulteriore decisivo passo per la vittoria della guerra, ovvero l'invasione di Okinawa.

Nel successivo mese di luglio, gli Stati Uniti erano riusciti a portare a termine il primo programma di sviluppo nucleare, noto come *Manhattan Project*, avviato dal presidente Theodore Roosevelt nel 1939<sup>21</sup>. Il 16 luglio del 1945, sancendo così di fatto l'ingresso dell'umanità nell'era del nucleare, grazie agli sforzi congiunti del progetto Manhattan con quelli del "*Los Alamos Laboratory*", l'esercito degli Stati Uniti d'America fece detonare all'interno del deserto del New Mexico il primo ordigno atomico della storia. Consci tanto dei successi militari quanto delle potenzialità distruttive di tale arma, in America si iniziavano dunque a delineare, in maniera sempre più approfondita, gli obiettivi di gestione dei territori sconfitti. Già nel febbraio del 1944 la Divisione degli Affari Civili del Dipartimento di Guerra e la Sezione delle Aree Occupate a cura del Dipartimento Navale americano fecero pervenire al Dipartimento di Stato un documento contenente più di venti interrogativi, molti dei quali inerenti all'occupazione di Giappone e Corea a guerra conclusa<sup>22</sup>. Fra le questioni irrisolte, vi erano i termini dell'imposizione della resa incondizionata, il tipo e la durata della futura occupazione e il futuro ruolo della figura dell'imperatore. L'amministrazione statunitense non si fece tuttavia

---

<sup>18</sup> National WW2 Museum, "The battle for Iwo Jima" in Iwo Jima Fact Sheet, The National WWII Museum, 945 Magazine St. New Orleans, febbraio 2020

<https://www.nationalww2museum.org/sites/default/files/2020-02/iwo-jima-fact-sheet.pdf>

<sup>19</sup> Ibidem

<sup>20</sup> Nat. WW2 Museum, "The battle for Iwo Jima" Cit.

<sup>21</sup> Masao Tomonaga "The Atomic Bombings of Hiroshima and Nagasaki: A Summary of the Human Consequences, 1945-2018, and Lessons for Homo sapiens to End the Nuclear Weapon Age", *Journal for Peace and Nuclear Disarmament*, 2:2, Nagasaki University, 2019, p.491

<sup>22</sup> Hugh Borton, "United States Occupation Policies in Japan since Surrender", *The Academy of Political Science, Political Science Quarterly*, Vol. 62, No. 2, giugno 1947, p. 251

trovare impreparata: i suoi membri, già a partire dal 1942, avevano iniziato ad elaborare un piano per l'occupazione del Giappone, che affrontava molti degli interrogativi posti. Fu così che, con l'articolarsi delle ultime fasi della guerra, il Department of State americano fu capace di abbozzare i punti base della futura gestione politica dell'Estremo Oriente. Il 5 di Gennaio del 1945 venne infatti organizzato un Comitato, il *The State-War-Navy Coordinating Committee* (SWNCC)<sup>23</sup>, avente il preciso compito di coordinare ed attuare, in maniera accurata ed approfondita, le politiche di occupazione dei Paesi sconfitti. Nel caso del Giappone, il piano per la sua occupazione del Giappone era stato a sua volta preparato già da una commissione istituita nel 1942, commissione affidata a un gruppo formato da esperti, tra i quali lo storico Edwin H. Norman e l'antropologa Ruth Benedict<sup>24</sup>.

Tali politiche, tanto quelle nei confronti della Germania quanto quelle inerenti al Giappone, si concretizzarono in un documento preparato e firmato a Potsdam il 26 luglio 1945.

In realtà, soprattutto nei confronti della Germania Nazista, gli obiettivi che gli Alleati volevano raggiungere al termine della guerra erano già stati tracciati in documenti antecedenti alla conferenza di Potsdam: già nel dicembre del 1933 a Teheran era stata siglata la "Dichiarazione dei Tre Poteri" e l'11 febbraio del 1945 quella di Yalta<sup>25</sup>, che illustravano la necessità di separare, dopo la guerra, il territorio tedesco onde evitare che per la terza volta si riformasse la sua potenza militare.

La dichiarazione frutto della conferenza di Potsdam era quindi più da intendersi come un accordo generale derivato dalle conferenze degli anni precedenti, sebbene ovviamente onnicomprensivo delle volontà di tutti i paesi vincitori, da generare una volta arrivato il momento della resa ufficiale della Germania<sup>26</sup>. In ogni caso, l'obiettivo principale della conferenza rimaneva quello di determinare la gestione della Germania postbellica e quella della guerra ancora in corso con il Giappone.

---

<sup>23</sup> Ibidem

<sup>24</sup> Rosa Caroli, Francesco Gatti, "Storia del Giappone", Biblioteca storica Laterza, GLF Editori Laterza, ediz. digitale, Bari, Dicembre 2016, p.273

<sup>25</sup> Christian Tomuschat, "How to Make Peace after War — The Potsdam Agreement of 1945 Revisited", Berliner Wissenschafts-Verlag, Die Friedens-Warte, Vol. 72, No. 1, Thema: Das Potsdamer Abkommen—Modell für einen Friedensschluß, 1997, p.11

<sup>26</sup> Ibidem



Figura 3 Atlee, Truman e Stalin con relativi consiglieri<sup>27</sup>

Nello specifico, i rappresentanti dei paesi vincitori, vale a dire il presidente Truman per gli Stati Uniti, il leader del partito laburista Clemente Atlee, intervenuto a sostituire Churchill<sup>28</sup>, e il presidente russo Joseph Stalin, sottoscrissero la Dichiarazione come documento che richiedeva la resa incondizionata del Giappone a scapito della sua distruzione. Il documento del 26 luglio, infatti, si conclude così:

We call upon the government of Japan to proclaim now the unconditional surrender of all Japanese armed forces, and to provide proper and adequate assurances of their good faith in such action. The alternative for Japan is prompt and utter destruction<sup>29</sup>.

È a questo punto interessante interrompere momentaneamente la successione cronologica degli avvenimenti per ragionare su di un elemento molto particolare, vale a dire la risposta che il Giappone rese all'intimazione di Potsdam.

Secondo gli studi del Prof. Kazuo Kawai, docente in *Far Eastern History* presso l'Università di Stanford, è dato quasi comunemente per assodato il fatto che il Giappone rifiutò e disprezzò le

---

<sup>27</sup> Naval History and Heritage Command, "The Big Three pose with their principal advisors, at Potsdam, Germany", USA C-1860, 1° agosto 1945

<https://www.history.navy.mil/content/history/nhnc/our-collections/photography/numerical-list-of-images/nara-series/USA-C/USA-C-1860.html>

<sup>28</sup> C. Tomuschat, "How to make peace after war" Cit. p.12

<sup>29</sup> Yale Law School, "The Berlin (Potsdam) Conference" in Lilian Goldman Law Library, in memory of Saul Goldman, Protocol of the Proceedings, August 1, 1945, The Avalon Project, 17 luglio - 02 Agosto, 1945

[https://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/decade17.asp](https://avalon.law.yale.edu/20th_century/decade17.asp)

imposizioni di Potsdam<sup>30</sup>, su pressione dei vertici delle forze armate o magari per continuare ad inseguire le illusioni di una vittoria o di un ribaltamento delle sorti della guerra in suo favore. Pensiero comune è quindi quello che tali azioni finirono con l'essere la causa della continuazione della guerra, che si tradusse da una parte con l'invasione sovietica della Manciuria e dall'altra con i bombardamenti atomici.

Ciò che invece viene percepito tramite lo studio del professor Kawai è tuttavia che non ci si trovi di fronte ad un rifiuto vero e proprio, ma probabilmente più ad una incomprensione.

L'idea che il Giappone non avesse rifiutato con sdegno la Dichiarazione di Potsdam nasce perlopiù da due elementi, da lui così descritti:

The inexcusable bungling of the Japanese officials. But some measure of responsibility also rests upon the more excusable but unfortunate deficiency in perception on the part of the Western allied leaders and upon the calculated reluctance of the Russian authorities to share their information with their Western allies<sup>31</sup>.

Qualora si vada ad analizzare quindi più nel concreto la risposta che il Paese diede al documento, ci si accorge il Giappone non oppose alla dichiarazione un rifiuto vero e proprio, bensì si rifugiò nella politica del *mokusatsu*.<sup>32</sup>

Percepito da Truman come un rifiuto assoluto delle condizioni di Potsdam, già la traduzione dello stesso termine in sé è invece oggetto di discussione: "*moku*" significa "silenzio", e "*satsu*" indica "*uccidere*", sono due termini che, qualora uniti, producono *uccidere col silenzio*<sup>33</sup>.

Non vi è dunque alcun significato letterale che possa rendere, tanto in italiano quanto in inglese, un'idea chiara e precisa del significato di questo particolare termine, quindi questa è un'espressione che necessita di un'interpretazione a seconda del contesto.

Nelle specifiche condizioni che si delineano nel '45 in Giappone, è possibile assegnare a *mokusatsu* due significati: il primo è quello di "considerare con disprezzo; non ritenere degno

---

<sup>30</sup> Kazuo Kawai, "Mokusatsu, Japan's Response to the Potsdam Declaration" University of California Press, Pacific Historical Review, Vol. 19, No. 4, novembre 1950, p.409

<sup>31</sup> Ivi, p.410

<sup>32</sup> Ivi, p.409

<sup>33</sup> Mark P. Sullivan, "Japan's decision to surrender" in "The Mechanism for Strategic Coercion: Denial or Second Order Change?" Air University Press, Maxwell Air Force Base, Alabama, aprile 1995, p.36

di attenzione; ignorare”<sup>34</sup>. Il secondo, e secondo il Professor Kawai quello corretto, era quello di “*to Withhold comment*”<sup>35</sup>, ovvero una sorta di “no comment” derivato, in questo caso, dal non volersi sbilanciare nel dare una risposta definitiva di fronte al proprio esercito sino all’arrivo di richieste di resa ufficiali, ritardate e “sporcate” dalla infelice combinazione di incapacità diplomatica giapponese, interventismo alleato ed opportunismo russo<sup>36</sup>.

In altre parole, non vi sono certezze assolute sul fatto che il Giappone fosse o meno pronto ad arrendersi già a luglio a fronte di una richiesta lineare ed ufficiale come quella implicita nella Dichiarazione di Potsdam; ma ad ogni caso, a Truman arrivò invece il primo fra i due sensi: l’innegabile ed ulteriore esempio di arroganza giapponese.

Il successivo mese di agosto è tristemente noto per essere il più nero della storia giapponese. I tre avvenimenti del 6,8 e 9 agosto che condussero il Giappone alla resa incondizionata sono ovviamente l’utilizzo dei due ordigni atomici da parte degli USA e l’operazione *August Storm*, vale a dire l’invasione della Russia nel territorio della Manciuria.

Mentre il sei ed il nove di agosto 1945 Hiroshima e Nagasaki venivano essenzialmente rase al suolo, contando, solo nell’immediato, rispettivamente 140000 e 73000 vittime<sup>37</sup>, allo scoccare della mezzanotte del 9 agosto aveva inizio la brevissima campagna sovietica<sup>38</sup>.

L’invasione della Manciuria terminò in meno di due settimane: l’esercito Kwantung venne spazzato via dall’armata rossa, che programmò ed ottenne delle vittorie decisive nelle città di Kirin, Changchun e Harbin<sup>39</sup>, e con esso il controllo giapponese sul nordest asiatico.

L’esito finale è ben noto: a fronte di un numero così immenso di vittime e ben conscio di non avere più un esercito, il 15 agosto 1945 Tokyo accettò la resa incondizionata.<sup>40</sup>

L’annuncio della resa e della fine della guerra venne dato tramite messaggio radio dall’imperatore Hirohito in persona, in quello che passerà alla storia come *Gyokuon-Hoso*, la

---

<sup>34</sup> Ibidem

<sup>35</sup> K. Kawai, “Mokusatsu, Japan's Response to the Potsdam Declaration” Cit. p.412

<sup>36</sup> Ivi, p.413

<sup>37</sup> M. Tomonaga “The Atomic Bombings of Hiroshima and Nagasaki [...]” Cit. p.493

<sup>38</sup> David M. Glantz, “August Storm: Soviet Tactical and Operational Combat in Manchuria, 1945” Combat Studies Institute U.S. Army Command and General Staff College Fort Leavenworth, Kansas 66027, giugno 1983, p.15

<sup>39</sup> Ivi, p.10

<sup>40</sup> R. Caroli, F. Gatti, “Storia del Giappone” Cit. p.272

“trasmissione della voce del Gioiello”<sup>41</sup>. In questo annuncio, che costituisce anche di fatto la prima volta in assoluto in cui l'imperatore si rivolse al popolo via radio, Hirohito affermò come il Giappone avrebbe dovuto “sopportare l'insopportabile, tollerare l'intollerabile”<sup>42</sup>:

We have ordered our government to communicate to the governments of the United States, Great Britain, China, and the Soviet Union that our empire accepts the provisions of their Joint Declaration. [...] Moreover, the enemy has begun to employ a new and most cruel bomb, the power of which to damage is indeed incalculable, taking the toll of many innocent lives<sup>43</sup>.

L'ultimo atto da analizzare fu quello che di fatto avviò ufficialmente il processo di costruzione del *powerless state*. Lo Strumento di Resa, il documento ufficiale siglato a bordo della USS Missouri, prevedeva la completa accettazione e l'adempimento delle condizioni imposte dalla Dichiarazione di Potsdam, ovvero la resa incondizionata delle forze armate giapponesi, l'esecuzione da parte del Giappone di tutti gli ordini del Comando Supremo (il futuro SCAP) e il riconoscimento che l'Imperatore e il governo giapponese erano soggetti al Comandante Alleato<sup>44</sup>.

La cerimonia della firma si tenne il 2 settembre del 1945: il Giappone firma ufficialmente il documento di Potsdam, con il ministro Shigemitsu che, al momento della firma, “profetizza” la condizione di *powerless state* in cui avrebbe versato il suo Paese.

---

<sup>41</sup> Atomic Heritage Foundation Museum, “The Jewel Voice Broadcast” in Ahf Nuclear Museum, Key Documents, 2022

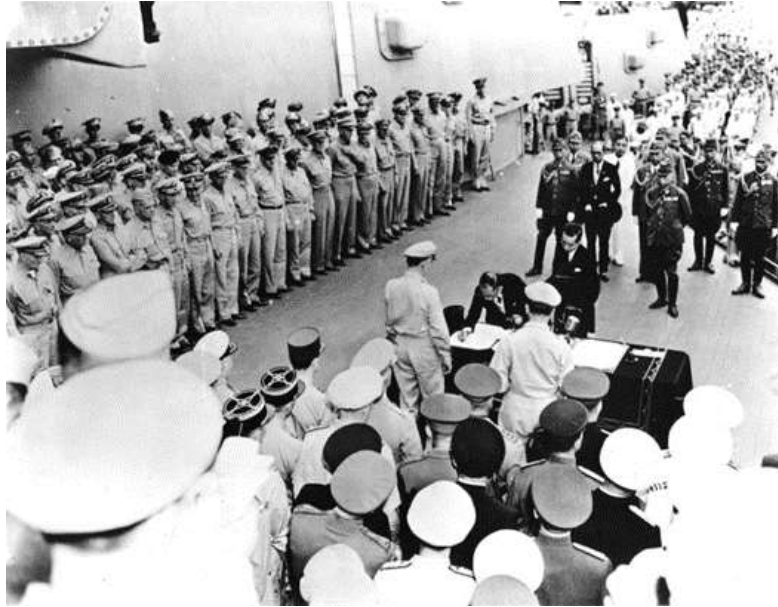
<https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/key-documents/jewel-voice-broadcast/>

<sup>42</sup> R. Caroli, F. Gatti, “Storia del Giappone” Cit. p.272

<sup>43</sup> Atomic Heritage Foundation Museum, “The Jewel Voice Broadcast” Cit.

<sup>44</sup> Hugh Borton, “United States Occupation Policies in Japan since Surrender”, Cit. p. 252





*Figura 4 A bordo della USS Missouri, il ministro Shigemitsu appone la firma sul documento di resa<sup>45</sup>*

---

<sup>45</sup> David Stubblebine, "Mamoru Shigemitsu signing the surrender instrument aboard USS Missouri, Tokyo Bay, Japan, 2 Sep 1945, photo 4 of 4" in World War II database, foto del National Museum of Naval Aviation LR Devoe Collection, Settembre 1945

[https://ww2db.com/image.php?image\\_id=24792](https://ww2db.com/image.php?image_id=24792)

## 1.2. I CAPISALDI DEL POWERLESS STATE

### 1.2.1 Le riforme dello SCAP e la nuova Costituzione Giapponese

L'insieme degli avvenimenti bellico-politici sin qui descritti, culminati con la profezia del *powerless state*, si concretizzeranno con delle politiche che costituiranno dei cambiamenti determinanti per il resto della storia del Giappone. Come si vedrà, questi cambiamenti, dalla nuova Costituzione ai trattati di mutua Cooperazione e Sicurezza ed alla Dottrina Yoshida, uniti alle condizioni in cui versava il Giappone nell'immediato dopoguerra, saranno a tutti gli effetti la "miccia" per lo sviluppo di quell'insieme di strategie di *soft power* che verranno approfondite dettagliatamente nel secondo capitolo.

Per comprendere appieno il perché degli stimoli allo sviluppo di queste strategie, occorrerà dunque iniziare con il comprendere alcuni fra i cambiamenti più significativi avvenuti a partire dal 1945.

Nel far ciò, è necessario tenere conto costantemente delle condizioni del Paese nell'immediato dopoguerra. Il Giappone appare come un paese devastato: più del 65% della superficie della capitale è in rovina a causa dei bombardamenti americani, e dei sette milioni di cittadini che, prima del conflitto, abitavano la città di Tokyo, ne rimanevano soltanto due; l'economia era ridotta ai minimi termini, con la produzione di carbone ridotta della metà e quella di acciaio di tre quarti rispetto agli anni precedenti<sup>46</sup>.

Tuttavia, dal punto di vista statunitense, soprattutto in vista di un futuro potenziale scontro con l'URSS, la posizione geografica e l'appoggio del Giappone costituivano un'importanza strategica capitale. Essi, dunque, si trovavano nella duplice condizione del dover da una parte applicare le politiche decise a Potsdam, vale a dire la demilitarizzazione totale del Paese, e dall'altra del doverlo ricostruire, democratizzare e "utilizzarlo" in maniera strategicamente opportuna, foss'anche in ambito militare<sup>47</sup>.

È in questo contesto che si inserisce pertanto la figura del Generale Douglas MacArthur.

---

<sup>46</sup> Katherine Rogers, "The interagency process in reconstruction of post-World War II Japan", the interagency and counterinsurgency warfare: stability, security, transition, and reconstruction roles, Strategic Studies Institute, US Army War College, 2007, p.172

<sup>47</sup> Ibidem

L'eroe della battaglia di Leyte Gulf nacque il 26 Gennaio 1880 a Little Rock, Arkansas<sup>48</sup>. Discendente di una famiglia di militari, egli seppe già mettersi in evidenza nel corso della Prima guerra mondiale grazie al successo delle sue campagne militari in Francia, al comando della *Rainbow Division*. Tale fama acquisita, unita alle sue particolari abilità gestionali, gli valsero il ruolo di Sovrintendente del West Point fra il 1919 ed il 1922 e quello di Chief of Staff dell'esercito nel 1930<sup>49</sup>.

Fu questo l'uomo che, il 15 agosto del 1945 il presidente americano Truman scelse per il ruolo di Supreme Commander for Allied Power in Giappone, carica che perdurò sino al 1952. Il suo compito era quello di:

Establish a peaceful and responsible government which will respect the rights of other states and will support the objectives of the United States as reflected in the ideals and principles of the Charter of the United Nations<sup>50</sup>

Il potere assegnato a questa nuova figura politica era forse il più straordinario mai conferito nel corso di tutta la storia americana: onde poter portare a termine la sua missione, lo SCAP non avrebbe ricevuto alcuna limitazione circa le decisioni da prendere in merito al futuro del governo giapponese<sup>51</sup>, ma avrebbe avuto la possibilità di agire con mano libera su tutti gli aspetti da esso ritenuti necessari. Tale possibilità era dovuta anche alla particolarità della storia giapponese: Douglas MacArthur sarebbe stato al comando di un Paese di 80 milioni di persone che da una parte non avevano mai avuto un sovrano straniero e dall'altra avevano un'antichissima e durissima tradizione gerarchica ed autoritaria<sup>52</sup>.

---

<sup>48</sup> William M. Leavitt, "General Douglas MacArthur: Supreme Public Administrator of Post—World War II Japan" *Public Administration Review*, Vol. 75, No. 2, marzo - aprile 2015, p.316

<sup>49</sup> Ibidem

<sup>50</sup> Peter Duus, "The Twentieth Century" *The Cambridge History of Japan*, vol. 6 of ed. (New York: Cambridge University Press, 1988), 342 Cit. in Kayo Ito, "The Past and the Future of the U.S.-Japanese Security Treaty of 1951" Cit. p.12

<sup>51</sup> To-Woong Chung, "general Douglas Macarthur: the commander of the far east, 1945—1950" *Asian Perspective*, Fall-Winter 1980, Vol. 4, No. 2 (Fall-Winter 1980), p.237

<sup>52</sup> W.M. Leavitt, "General Douglas MacArthur Supreme Public Administrator of Post—World War II Japan" Cit. p.318



Figura 5 Ritratto fotografico di MacArthur<sup>53</sup>

La prima fase della realizzazione del programma riguardava quindi lo smantellamento di tutto il rimanente apparato governativo militare: lo SCAP, iniziando con la concessione dei diritti civili e delle libertà democratiche, abolì di fatto i ministeri della Guerra, Marina, Approvvigionamenti militari e Interni<sup>54</sup>. La smilitarizzazione, tuttavia, non poteva avvenire in contemporanea ad uno Stato in piena crisi economica: MacArthur riteneva che smilitarizzazione e democratizzazione dovevano andare di pari passo con la ripresa economica, e che l'imminente crisi alimentare avrebbe potuto costituire il più grande ostacolo al raggiungimento degli obiettivi posti<sup>55</sup>.

Fra i compiti più immediati che il Generale MacArthur ed il suo staff si trovarono ad affrontare, il più impellente fu probabilmente quello della gestione delle risorse alimentari. Per far sì che il Paese evitasse di piombare in una condizione di denutrizione diffusa ed irrimediabile, una delle iniziali riforme in merito dello SCAP fu quella di istituire il *deficit transfer program*<sup>56</sup>, consistente nello spostamento di stock alimentari da zone in surplus ad aree in deficit. Purtroppo, tale manovra da sola si dimostrò per larga misura insufficiente. Fu così che nel

---

<sup>53</sup> Naval History and Heritage Command, "General Douglas MacArthur, U.S. Army", NH 62439, 1943-1944

<https://www.history.navy.mil/content/history/nhnc/our-collections/photography/us-people/m/macarthur-douglas/nh-62439.html>

<sup>54</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone" Cit. p.274

<sup>55</sup> Steven J. Fuchs, "Feeding the Japanese, Food policy, land reform, and Japan's economic recovery" Cap.1 in Mark E. Caprio, Yoneyuki Sugita, "Democracy in Occupied Japan, the US occupation and Japanese politics and society" Routledge; 1st edition (February 2, 2007) p.241

<sup>56</sup> Ivi, p.245

febbraio del 1946 il governo agì più drasticamente: esso istituì da una parte una misura nota come *Emergency Imperial Food Ordinance*, volta a stabilizzare i prezzi e a contrastare, con sanzioni e con il carcere, produttori che rifiutavano il *deficit program* o che falsificavano i registri di produzione in favore di contrabbando e mercato nero<sup>57</sup>. In secondo luogo, lo SCAP raddoppiò il prezzo ufficiale degli alimenti primari: in questo modo, si riuscì molto più facilmente a convincere agricoltori e contadini a vendere il loro prodotto al governo.

Se da una parte si tentava così di scongiurare la carestia nazionale, dall'altra si cominciava a ricostituire la vita politica ed economica del Paese. La concessione dei diritti civili fu un grosso passo in avanti in tal senso: attraverso questo provvedimento, infatti, fu permessa la formazione di nuovi partiti politici. I più importanti in tal senso furono quelli del *Nihon Jiyūtō*, il Partito liberale giapponese<sup>58</sup>, il *Nihon Shinpotō*, il Partito progressista giapponese, il *Nihon Shakaitō*, Partito socialista giapponese, ed il *Nihon Kyōsantō*, vale a dire il Partito comunista giapponese.

In ambito economico, similmente a quanto avveniva con le decisioni legate alla gestione delle risorse alimentari, lo SCAP aveva avviato un piano di controllo di allocazione e ripartizione delle risorse industriali del paese<sup>59</sup>; già nel 1947 MacArthur permetteva già al Giappone di poter pagare parte dei debiti di guerra con gli yen ed attraverso l'esportazione di prodotti nazionali<sup>60</sup>. Decisiva in questo campo sarà anche la manovra agraria, grazie alla quale lo SCAP confiscò le proprietà di latifondisti e contadini medi. Essi videro ridotte drasticamente le estensioni dei terreni posseduti, passati adesso a un quantitativo non superiore a 10 ettari nell'isola di Hokkaidō e a 3 ettari nel resto del Paese<sup>61</sup>. Ciò permetteva al governo di disporre di grandi aree coltivabili che potevano essere rivendute, tra l'altro in concomitanza di un periodo di inflazione, favorendo ovviamente gli acquirenti a scapito dei grandi proprietari terrieri. Questa riforma fu una strategia di successo, anche perché, in un momento di ripresa industriale, servì a diminuire l'eccesso di popolazione attiva in agricoltura, passato dal 41% in epoca prebellica al 9% degli anni '90<sup>62</sup>.

Il lavoro di MacArthur si estese anche sul campo dell'istruzione, anche se con minor successo:

---

<sup>57</sup> Ibidem

<sup>58</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone" Cit, p.275

<sup>59</sup> Ivi, p.280

<sup>60</sup> Ibidem

<sup>61</sup> Ivi, p.281

<sup>62</sup> Ibidem

secondo l'analisi di Akihiro Itoh<sup>63</sup>, infatti, riforme imposte esternamente hanno statisticamente meno possibilità di successo se inerenti alcuni campi particolari, come quello dell'area culturale. In ogni caso, lo SCAP riformò il programma scolastico, annullando e rimuovendo qualsiasi insegnante o programma avente influenze nazionaliste e militariste<sup>64</sup>; inoltre, esso tentò di standardizzare il sistema scolastico generale, istituendone frequenze obbligatorie di livello elementare e medio e semplificando il metodo di scrittura giapponese.

Il passaggio sicuramente più significativo del governo dello SCAP avvenne nel 1947, vale a dire con l'imposizione della nuova Costituzione.

In questo senso, il primo passaggio riguardava la figura ancora presente e per certi versi importante dell'imperatore Hirohito.

A causa dell'autorevolezza delle tradizioni giapponesi, una su tutte l'idea che la figura dell'imperatore discendesse da un mandato divino<sup>65</sup> insindacabile ad ogni avvenimento umano, MacArthur stesso si era sempre definito contrario alla sua deposizione, ed in questo era sostenuto anche dai governi inglese e statunitense. Il timore, a tal proposito, era duplice: se da una parte lo SCAP temeva che un'abdicazione avrebbe scatenato rivolte intestine nella popolazione, dall'altra si temeva che la repentina rinuncia al potere dell'imperatore avrebbe delegittimato molti dei poteri ministeriali presenti nel governo, aumentando così le difficoltà complessive di svolgimento del compito di MacArthur<sup>66</sup>. Il mantenimento della figura di Hirohito inoltre era funzionale anche da un punto di vista dell'immagine che veniva mostrata al popolo: il fatto che fosse proprio l'imperatore stesso il primo ad accettare un sovrano straniero spingeva la popolazione a collaborare con i suoi nuovi occupanti<sup>67</sup>.

Infine, coniugando questa decisione con la promulgazione della nuova Costituzione, MacArthur riusciva a scongiurare la seppur remota possibilità che il Giappone divenisse una repubblica.

Nel Giappone rimase quindi stabile la figura dell'imperatore e lo SCAP fu in grado, il 3 novembre del 1946, di promulgare la nuova Costituzione, la quale entrò in vigore a partire dal 3 maggio 1947<sup>68</sup>.

La nuova Costituzione stabiliva che il Paese rimanesse comunque una monarchia

---

<sup>63</sup> Akihiro Itoh, "Higher education reform in perspective: The Japanese experience," *Higher Education*, Vol. 43, 2002, pp. 10-13, In K. Rogers, "The interagency process in reconstruction of post-World War II Japan" Cit. p.185

<sup>64</sup> *Ibidem*

<sup>65</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone" Cit. p.277

<sup>66</sup> *Ibidem*

<sup>67</sup> *Ibidem*

<sup>68</sup> *Ibidem*

costituzionale. L'imperatore perdeva il potere assoluto: poteva effettuare azioni come il promulgare leggi, convocare il Parlamento o sciogliere le camere, procedere alla nomina od alla revoca dei ministri, ma solo previa approvazione del governo. Per quanto riguarda la struttura del Parlamento, la nuova Costituzione stabiliva che esso fosse suddiviso in due Camere, Alta e Bassa, entrambe elettive<sup>69</sup>.

Il passaggio fondamentale è tuttavia dato da un articolo in particolare, l'articolo 9 del capitolo II.

Nella sincera aspirazione alla pace internazionale, basata sulla giustizia e l'ordine, il Popolo Giapponese rinuncia per sempre alla Guerra quale sovrano diritto della nazione e alla minaccia o all'uso della forza come mezzo per la risoluzione delle dispute internazionali.

Allo scopo di raggiungere l'obiettivo di cui al precedente paragrafo, le forze di terra, di mare ed aeree, così come le altre potenzialità belliche, non saranno mai mantenute.

Non sarà riconosciuto il diritto dello stato alla guerra<sup>70</sup>.

L'articolo 9 rappresenta forse il più forte punto di congiunzione con la dichiarazione di Potsdam firmata da Shigemitsu: volendo fare un paragone, l'articolo non prevedeva che il Giappone ripudiasse semplicemente la guerra in quanto strumento di offesa, com'è ad esempio imposto dall'art.11 della Costituzione Italiana; con esso, il Paese rinunciava a tutti gli effetti all'averne alcun tipo di capacità militare, sancendo di fatto una rottura netta e definitiva con le politiche militariste precedenti.

Si potrebbe in questa sede accennare velocemente al dibattito storico sui valori e sull'effettiva applicazione pedissequa dell'art. 9. Da una sua lettura, si potrebbe infatti pensare che l'idea base degli americani era quella di far sì che il Giappone potesse in qualche modo essere visto

---

<sup>69</sup> Ivi, p.278

<sup>70</sup> "Articolo 9" Estratto dalla Costituzione del Giappone, traduzione a cura dell'Avv. Francesco De Sanzuane, in *Filodiritto*, 02 Agosto 2006

<https://www.filodiritto.com/costituzione-del-giappone>

come un Paese simbolo, un modello per un nuovo ordine mondiale<sup>71</sup> fondato sul mantenimento della pace ad opera degli USA. Tuttavia, non appena ebbe inizio il periodo della Guerra Fredda, il Giappone istituirà anch'esso delle proprie forze armate<sup>72</sup>, cosa che in teoria era contro quanto affermato dall'art.9: già nel 1954 il Giappone stanziava un quantitativo pari a 42 miliardi di dollari alle proprie forze armate, alle quali fece appunto riferimento come "forze di autodifesa"<sup>73</sup>. Inoltre, va ricordato come nel 1950 aveva inizio la guerra di Corea: a causa di questa situazione, in Giappone venne istituita la Riserva di polizia nazionale, i cui 75.000 componenti, a partire dal mese di luglio, erano giapponesi chiamati a sostituire i militari statunitensi nel compito di mantenere l'ordine pubblico<sup>74</sup>. Ancora oggi il Giappone partecipa attivamente a missioni umanitarie internazionali, la quale cosa risulta sempre essere oggetto di dibattito in proposito dell'adempimento all'art.9<sup>75</sup>

In ogni caso, con l'imposizione della Costituzione e in particolare dell'art.9, il compito assegnato da Potsdam allo SCAP, e con esso la paventata profezia di Shigemitsu, venivano in un certo senso portati a termine: il Giappone dipendeva politicamente ed economicamente da un governo straniero e non poteva disporre di alcun tipo di sovranità militare.

---

<sup>71</sup> Ludovico P. Cruciani, "Articolo 9 della Costituzione giapponese - Revisione costituzionale e il problema della sicurezza nazionale attraverso il cambiamento sistemico", Tesi di Laurea in Relazioni Internazionali - dipartimento di Scienze Politiche, Università Luiss Guido Carli, 2015-2016, p.7

<sup>72</sup> Ibidem

<sup>73</sup> Axel Berkofsky, "Japan's post-war constitution. origins, protagonists and controversies" Rubbettino Editore, Il Politico, Vol. 75, No. 2 (224), maggio-agosto 2010, p.6

<sup>74</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone" Cit. p.279

<sup>75</sup> A. Berkofsky, "Japan's post-war constitution. origins, protagonists and controversies" Cit. p.6



## 1.2.2 La Dottrina Yoshida

In questo contesto storico, appare quasi del tutto naturale il fatto che il Giappone si ritrovasse con un apparato ed una organizzazione politica statale profondamente impreparata ed altamente instabile. La struttura tradizionale antebellica, incentrata attorno alla figura dell'imperatore, era stata completamente alterata e l'intero ambiente politico era stato scosso e riorganizzato; ne è un esempio il fatto che, già nel 1946, 270 dei 315 membri della Camera dei Rappresentanti, appartenenti ai maggiori partiti politici, ne vennero estromessi<sup>76</sup>.

Nonostante le linee guida della nuova Costituzione e l'operato di MacArthur inerente la concessione dei diritti civili avevano favorito la rinascita di diverse fazioni politiche e di un governo, l'incapacità di portare a termine dei programmi efficaci li rendeva ancora inadatti a fronte del compito di gestione di un Paese in un periodo così particolare.

Tale condizione di instabilità politica perdurò sino al 1948, anno in cui cambiò drasticamente con la nomina a presidente del Partito Liberale e a Primo Ministro del 68enne Shigeru Yoshida, carica che manterrà sino al 1954<sup>77</sup>.

Nato a Tokyo nel 1878, la carriera in politica estera di Yoshida ebbe inizio già nel periodo anteriore alla Prima guerra mondiale, dove servì come ambasciatore per Paesi come Gran Bretagna e Italia<sup>78</sup>. Le sue ideologie, in opposizione al militarismo e di conseguenza al prosieguo della guerra, evolutesi successivamente nella "Visione Yoshida", nascono in particolare da alcune sue condizioni, così riassunte da MacDougall:

Yoshida was related by blood, marriage, or adoption to every element of the prewar Japanese elite except the military<sup>79</sup>.

Ciò lo condusse ad esporsi molto nei suoi tentativi di condurre ad una resa anticipata per il Giappone già prima degli avvenimenti del 1945; ciò, nel mese di giugno, gli valse il venire

---

<sup>76</sup> Terry Edward MacDougall, "Yoshida Shigeru and the Japanese Transition to Liberal Democracy" *International Political Science Review / Revue internationale de science politique*, Vol. 9, No. 1, Visionary Realism and Political Leadership/Dirigeants, grands desseins, et réalités politiques, gennaio 1988, p. 57

<sup>77</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Cit. p.279

<sup>78</sup> T.E. MacDougall, "Yoshida Shigeru and the Japanese transition to Liberal Democracy" Cit. p. 61

<sup>79</sup> Ibidem

imprigionato. La sua scarcerazione avverrà poi a settembre, in concomitanza con l'arrivo degli Alleati<sup>80</sup>. Successivamente, nel corso del 1946, Yoshida assunse prima la carica di Ministro degli Esteri e, in seguito alla deposizione del capo del partito Liberale Hatoyama Ichiro, il 22 maggio del 1946 quella di Primo Ministro<sup>81</sup>.



Figura 6 Il ministro Shigeru Yoshida

Gran parte delle problematiche che si presentavano a Yoshida, tanto in ambito di politica interna quanto in quello di politica estera, avevano un comune denominatore, vale a dire l'incedere del fenomeno del bipolarismo globale e del probabile futuro scontro, a fianco degli Stati Uniti, con l'URSS (vedi par. 1.2.3 sui trattati di Mutua Cooperazione e Sicurezza). In virtù di questo, il Giappone del '48 si presentava con una forte divisione intestina tra conservatori e progressisti, che consisteva principalmente nel sostenere o meno il riarmo del Paese: se i primi ne erano favorevoli, i secondi auspicavano a gran voce il mantenimento del disarmo e della neutralità<sup>82</sup>.

La concezione della linea politica di Yoshida per il suo Giappone fu piuttosto lineare: se investire le poche risorse residue di un Paese sconfitto in un conflitto mondiale sull'apparato militare sarebbe stato a tutti gli effetti uno spreco (oltre che vietato dalla nuova Costituzione), l'obiettivo principale diventava allora quello di rendere il Paese un *Commercial State*<sup>83</sup>, vale a dire una Nazione che avrebbe avuto come obiettivo essenziale quello della crescita e dello sviluppo economico.

Il raggiungimento di questo traguardo implicava quindi il concentrarsi unicamente sulla ripresa economica. Per riuscirci, al governo giapponese occorreva portare a compimento due passaggi: il primo fu quello di contrastare apertamente la visione economica socialista del governo precedente, la quale mirava ad una tipologia di economia pianificata giudicata irrealizzabile in

---

<sup>80</sup> Britannica, The Editors of Encyclopaedia, "Yoshida Shigeru" in Encyclopedia Britannica, 16 ottobre 2022  
<https://www.britannica.com/biography/Yoshida-Shigeru>

<sup>81</sup> Ibidem

<sup>82</sup> H. David Envall, "Japan: from passive partner to active ally", book chapter in M. Wesley, "Global Allies - Comparing US Alliances in the 21st Century" Australian National University press, 2017, p.17

<sup>83</sup> T.E. MacDougall, "Yoshida Shigeru and the Japanese transition to Liberal Democracy" Cit. p. 63

un paese non comunista, e sostituirla con un'espansione di tipo capitalista<sup>84</sup>. Così, di comune accordo con MacArthur, Yoshida avviò una operazione chiamata "Purga rossa", con la quale epurò, oltre ai dirigenti, gran parte degli iscritti al Partito Comunista, fra cui oltre 20.000 tra dipendenti pubblici, funzionari, insegnanti o semplici lavoratori<sup>85</sup>.

Il secondo passaggio, indubbiamente il più determinante, fu l'assegnare tutto ciò che riguardava la gestione della ricostruzione dell'apparato militare del Paese agli Stati Uniti: in cambio, agli Usa veniva concessa l'instaurazione di basi militari lungo tutto il territorio giapponese.

In questo senso, il governo Yoshida ribadiva in maniera netta la posizione del Giappone nel mondo e, conseguentemente, si schierava ancor più nettamente a favore degli USA nello svolgimento della guerra fredda: ben consapevole dell'importanza strategico-geografica che il Giappone poteva avere in virtù di un conflitto con la Russia, il suo affidarsi agli Stati Uniti permetteva a questi ultimi di mantenere elevata la capacità militare all'interno dell'area asiatica.

Come riportato dallo stesso MacDougall, la "visione" del Ministro era quindi incentrata su tre elementi chiave:

1. Japan's principal national objective in the postwar era should be its economic reconstruction and pursuit of its fate as a trading nation.
2. Japan should work closely with the United States, which in return would provide for Japanese security and economic reintegration into the world.
3. Japan should uphold its postwar democratic Constitution, including its commitment not to rearm itself. And it should at all costs avoid involvement in overseas conflicts<sup>86</sup>.

La piena applicazione di tali politiche comportò numerosi vantaggi. Innanzitutto venne offerta una soluzione pienamente soddisfacente ai conflitti interni, in quanto venivano accontentate entrambe le fazioni potenzialmente divisioniste: i conservatori ottenevano un parziale riarmo e una conseguente soddisfazione inerente alla condizione della sicurezza interna, adesso

---

<sup>84</sup> M. Mochizuki, "Japan's Search for Strategy, International Security", vol.8 no.2, MIT Press, 1983-1984, p.153

<sup>85</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Cit. p.279

<sup>86</sup> T.E. MacDougall, "Yoshida Shigeru and the Japanese transition to Liberal Democracy" Cit. p. 62

garantita dagli Stati Uniti; i progressisti vedevano dal canto loro soddisfatta la condizione di neutralità, con la piena applicazione dell'articolo 9 della nuova Costituzione ed il conseguente mantenimento del disarmo del Paese.

Il concentrarsi unicamente sulla propria economia, alienando agli Stati Uniti qualsivoglia compito militare, aveva inoltre il non trascurabile vantaggio dell'apparenza, in campo finanziario: un Giappone avente una Costituzione che non ne permetteva un apparato bellico era anche un Giappone che appariva, agli occhi di chi ne aveva subito in passato l'invasione, specie durante la Seconda Guerra Mondiale, molto meno minaccioso: di conseguenza, Yoshida otteneva una considerevole riapertura dai mercati internazionali<sup>87</sup>. L'assenza di spese militari, tra l'altro, era un ulteriore vantaggio in questo senso, perché permetteva al Paese di sfruttare appieno tale apertura, concentrando gran parte delle risorse economiche sugli accordi finanziari con i Paesi esteri.

Questa linea politica, che venne ripresa più volte anche da governi successivi, prese il nome di "Dottrina Yoshida": con essa si intende per l'appunto il principio del concentrarsi sullo sviluppo dell'economia e della politica interna e l'evitare ogni tipo di iniziativa che porti un Paese a prendere parte nuovamente a conflitti o politiche controproducenti<sup>88</sup>.

In tal senso, anche i governatori successivi a Yoshida, leaders del partito liberal-democratico<sup>89</sup>, furono capaci di mantenerne inalterate queste caratteristiche: sfruttando il contenuto dell'articolo 9 della Costituzione, il Giappone poteva permettersi di evitare un riarmo, quand'anche arrivassero pressioni o richieste da parte degli USA di partecipare attivamente al sostegno economico dell'apparato militare. Fu attraverso l'applicazione della Dottrina Yoshida che il Giappone ebbe quindi la capacità di ridurre la pressione e i rischi durante la guerra fredda<sup>90</sup>.

Vanno tuttavia in questo contesto riportati e tenuti in considerazione due elementi rilevanti che in apparenza stridono con la Visione Yoshida. Il primo, già parzialmente citato in precedenza, inerente ad una certa "elasticità" nella piena applicazione dell'articolo 9. Il tema era l'utilizzo dei fondi per le cosiddette "forze di autodifesa": nonostante ciò fosse apparentemente in

---

<sup>87</sup> Claudia Trentin, "La questione della presenza delle basi militari americane a Okinawa nelle relazioni di sicurezza nippo-statunitensi" Tesi di Laurea, Corso di Laurea magistrale (ordinamento ex D.M. 270/2004) in Relazioni Internazionali Comparate, Università Ca' Foscari di Venezia, 2011/2012, p.18

<sup>88</sup> D. Envall, "Japan, From Passive Partner to Active Ally", Cit. p.17

<sup>89</sup> Ibidem

<sup>90</sup> Ibidem

contrasto con la linea del Primo Ministro, Yoshida si dimostrò a supporto dello sviluppo di tali forze, tanto da stanziarne dei fondi (v. pag 24). Nonostante ciò, egli continuò con la propria linea di opposizione alle richieste di investimenti nel riarmo da parte degli Usa: in una conversazione risalente al 29 gennaio 1951<sup>91</sup> con l'ambasciatore americano Dulles, futuro sessantanovesimo Segretario di Stato americano<sup>92</sup>, Yoshida si dimostrò sempre contrario sul tema del riarmo che, oltre al contravvenire all'art.9, avrebbe comportato uno sforzo ed una perdita economica inaccettabili per il Giappone<sup>93</sup>.

Trovo opportuno riportare, in questo contesto, due memorandum. Uno è inerente ad un dialogo fra l'ambasciatore americano John Foster Dulles ed il Ministro Yoshida, il secondo invece riporta un discorso in patria dello stesso Primo Ministro giapponese, il quale chiarisce ancora più approfonditamente il suo pensiero circa le ipotesi di riarmo:

1) Mr. Dulles [...] outlined some of the sacrifices which the people of the United States were making and then [...] pointed out that [...] it was necessary for all who expected to benefit by such a system to make contributions in accordance with their own means and abilities [...] Mr. Yoshida did not make a definite answer to Mr. Dulles' question, [...]. No indication, however, was given as to what form such a contribution might take, and it appeared that Mr. Yoshida did not wish at this time to be definitely committed in any manner<sup>94</sup>.

2) "Rearmament

1. As a question for the immediate present, rearmament is impossible for Japan for the reasons as follows.

(a) There are Japanese who advocate rearmament. But their arguments do not appear to be founded on a thorough study of the problem, nor do they necessarily represent the sentiment of the masses.

---

<sup>91</sup> John M. Allison, "Memorandum of Conversation, by the Deputy to the Consultant (Allison)" in Office of the historian, foreign relations of the United States, Asia and the pacific, volume VI, part 1, 1951

<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1951v06p1/d487>

<sup>92</sup> Amedeo Giannini, "John Foster Dulles", *Rivista di Studi Politici Internazionali*, Pubblicazione Maria Grazia Melchionni, vol. 26, No. 3, luglio-settembre 1959, p.447

<sup>93</sup> Mike Mochizuki, "Japan's Search for Strategy, International Security", vol.8 no.2, 1983-1984, MIT Press, p.153

<sup>94</sup> John M. Allison, "Memorandum of Conversation" Cit.

(b) Japan lacks basic resources required for modern armament. The burden of rearmament would immediately crush our national economy and impoverish our people, breeding social unrest, which is exactly what the Communists want. Rearmament, intended to serve the purposes of security, would on the contrary endanger the nation's security from within. Today Japan's security depends far more on the stabilization of people's livelihood than on armament.

(c) It is a solemn fact that our neighbor nations fear the recurrence of Japanese aggression. Internally, we have reasons for exercising caution against the possibility of the reappearance of old militarism. For the immediate purpose we should seek other means than rearmament for maintaining the country's security<sup>95</sup>.

In secondo luogo occorre tener presente che l'operato di Yoshida si esponeva ad uno svantaggio non indifferente in politica estera. Ciò che indirettamente derivava dalla totale assenza di capacità militare era l'esposizione passiva del Paese all'arena internazionale: il Giappone doveva accettarne condizioni ed eventuali cambiamenti senza alcuna capacità di intervento o interazione con altri Stati<sup>96</sup>.

Infine, ad un'attenta analisi di quanto descritto sulla "visione Yoshida", è a mio avviso possibile considerare il suo operato un vero e proprio antesignano del *soft power*: la sua Dottrina, infatti, può essere inquadrata come un insieme di strategie che permisero al Giappone, paese uscito sconfitto dalla guerra, in piena crisi economica e teoricamente esposto alle ingerenze di altre Potenze, Urss su tutti, di rimanere un paese avente un potere politico determinante nel panorama asiatico.

---

<sup>95</sup> Office of the Historian, "Undated Memorandum by the Prime Minister of Japan (Yoshida)" Foreign relations of the United States, 1951, Asia and the Pacific, volume VI, part I, Tokyo 1951

<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1951v06p1/d489>

<sup>96</sup> Leonardo Arcangeli, "L'evoluzione e il cambiamento della politica estera giapponese dalla Guerra Fredda alla Guerra in Iraq", tesi di Laurea, Corso di Laurea magistrale In Relazioni Internazionali Comparete, 2018 p.22

### 1.2.3 I Trattati di Mutua Cooperazione e Sicurezza

L'immediato dopoguerra coincideva cronologicamente con la nascita del bipolarismo globale e con il conseguente aumento delle probabilità di un conflitto fra l'ovest americano e la potenza comunista che accresceva sempre più la sua influenza ad est. L'URSS, in tal senso, si era mossa con largo anticipo tanto verso il rispettivo ovest, coinvolgendo i Paesi dell'odierna Eurasia, quanto verso est, migliorando i propri rapporti con la Cina. Ad esempio, già nel 1943 l'Unione Sovietica aveva rinnovato alcuni accordi risalenti al 1935 inerenti a dei rapporti di "Collaborazione Postbellica" con la Cecoslovacchia<sup>97</sup>, e, nel corso degli anni seguenti, ne aveva stretti di nuovi dello stesso tenore con Romania, Ungheria, Bulgaria e Finlandia<sup>98</sup>.

Per aumentare l'influenza socialista sul continente asiatico, indubbiamente i trattati più importanti siglati dall'URSS furono quelli con la Cina. Già nell'agosto del 1945 era stato stipulato un primo trattato di "Amicizia ed Alleanza" tra i due Paesi, con *l'obiettivo di rafforzare le relazioni amichevoli già esistenti fra i due Paesi*<sup>99</sup>, mentre il 14 febbraio del 1950, nello stesso giorno, venivano siglati altri due trattati separati: con il primo si restituivano alla Cina Changcun, Port Arthur e Dairen, mentre con il secondo veniva effettuato un prestito da 300 milioni di dollari e, soprattutto, veniva inserita una clausola che prevedeva aiuto militare nel caso di attacchi provenienti dal Giappone o da Paesi ad esso alleati<sup>100</sup>.

Una sintesi dei risultati ottenuti dall'Unione Sovietica venne fornita proprio dall'ex Commissario del Popolo per gli affari Esteri Russo, il Ministro Vjačeslav Molotov:

Per la prima volta nella sua storia, la nostra Patria Socialista ha lunga parte dei propri confini in comune con popoli fratelli che sono nostri amici. Ad Ovest, dal Baltico al Mar Nero, i nostri vicini sono i popoli liberi ed amanti della pace della Polonia, della Cecoslovacchia, dell'Ungheria, della Romania e della Bulgaria. I popoli di questi Stati,

---

<sup>97</sup> V. M. Molotov and Wang Shih-Chieh, "Le alleanze dell'U.R.S.S. con gli Stati dell'Europa orientale e con la Cina", pubblicazione Maria Grazia Melchionni, Rivista di Studi Politici Internazionali, Luglio-Dicembre 1948, Vol. 15, No. ¾, luglio-dicembre 1948, p. 513

<sup>98</sup> Ibidem

<sup>99</sup> Ivi, pp.514-520

<sup>100</sup> Guido Samarani, "I rapporti sino-sovietici dagli anni Venti agli anni Settanta", Seminario di Storia e Istituzioni dell'Asia Orientale Università degli studi di Venezia "Ca' Foscari" Facoltà di lingue e letterature straniere, a cura di F. Abbasciano, A. Bocchi, I. Marzano, M. M. F. Scandolaro, 2006-2007, pag.37

che si sono fermamente diretti lungo la strada per la trasformazione socialista dei loro paesi, sono uniti con i popoli della nostra Grande Patria da legami di amicizia fraterna. Ad Est, i confini della nostra Patria sono contigui con le frontiere di Stati amici la grande Repubblica Popolare Cinese, la Repubblica Popolare Mongola e la Repubblica Popolare Democratica Coreana. Questi traguardi [...] Sono stati raggiunti dal nostro eroico popolo sotto il comando del Partito di Lenin e di Stalin. L'ispiratore e l'organizzatore di questi successi è il nostro maestro e comandante Josif Vissarionovich Stalin<sup>101</sup>.

Il progredire di questa situazione spingeva gli USA a dover necessariamente modificare il rapporto bilaterale con il Giappone: se dapprima esso poteva anche limitarsi ad essere reciprocamente favorevole dal punto di vista economico-politico, adesso diveniva indispensabile che il controllo sul Paese fosse vantaggioso anche militarmente.

Secondo quanto riportato da Kayo Ito, infatti, per gli Stati Uniti il Giappone era l'unico paese in grado di riequilibrare la situazione in Asia:

The Russians, however, formed an alliance with Mainland China in case of any confrontation with the U.S. forces. The United States, in return, believed they needed an ally in Asia to be equal with those powers. Japan was chosen for that role.<sup>102</sup>

In questo senso, qualcosa aveva iniziato a definirsi già nei primi mesi del 1950. Inquieti per il futuro del Giappone, ufficiali della *Far East Division* avevano più volte contattato la Segreteria di Stato americana con continue quanto preoccupate richieste di dar l'ordine di continuare l'occupazione militare o di iniziare a lavorare su trattati di pace multilaterali in ottica antisovietica. A loro modo di vedere, l'unico modo concreto capace di rispondere adeguatamente alla crescita dell'influenza dell'Urss era sia il permettere alle forze alleate maggiori stazionamenti di forze armate lungo tutto il territorio del Giappone, sia l'implementare l'alleanza fra Usa, Canada, Filippine, Nuova Zelanda e, appunto, Giappone<sup>103</sup>.

Da ciò ebbe inizio dunque un drastico cambiamento del modo di agire statunitense, passato

---

<sup>101</sup> Ivi, p.30-31

<sup>102</sup> K. Ito, "The Past and the Future of the U.S.-Japanese Security Treaty", 1994, Cit. p.15

<sup>103</sup> Ivi, p.13



dalla rigida applicazione delle politiche occupazioniste decise a Potsdam alla necessità del dover rendere il Giappone un paese meno inerme; un primo passo in tal senso si ottenne attuando tramite lo SCAP quell'insieme di politiche legate alla sua ricostruzione economica, che, come visto in precedenza, ben si sposteranno con la visione del governo Yoshida.

Il punto di svolta si ebbe però nel 25 di Giugno del 1950, data in cui l'Unione Sovietica invase la Corea del Sud<sup>104</sup>: a questo punto, infatti, contenere l'espansione del comunismo diventava una necessità non soltanto ai fini del mantenimento dell'equilibrio nella regione asiatica, ma anche per l'intera credibilità stessa degli Stati Uniti circa la loro capacità effettiva di salvaguardare la pace mondiale.

Diventò quindi urgente e di fondamentale interesse per entrambi i Paesi lo stilare un documento che potesse definire giuridicamente e soprattutto ufficialmente i legami di alleanza e sicurezza.

La creazione di uno strumento adeguato in tal senso non fu né semplice né immediata: un documento unico che riguardasse la salvaguardia della pace globale quanto la sicurezza del Giappone implicava che nello stesso trattato multilaterale venisse integrata la condizione dello stazionamento di forze militari all'interno del Giappone, e questo era considerato nocivo per l'onore di un Paese che doveva essere visto come una nazione indipendente<sup>105</sup>. Una soluzione venne trovata dal governo americano, il quale separò i due elementi: nel 4 settembre 1950 vennero invitati i membri di 49 nazioni alla conferenza di San Francisco, compresa l'Unione Sovietica (che tentò inutilmente di revisionarne il conseguente trattato di pace e infine decise di abbandonare, rifiutandone la firma<sup>106</sup>).

Lo stesso giorno della firma del Trattato di Pace della Conferenza di San Francisco, l'8 di settembre, gli Usa e il Giappone firmarono un ulteriore trattato bilaterale, che segnò in maniera definitiva la collaborazione fra le due nazioni. Questo documento passerà alla storia come primo "Trattato di Mutua Cooperazione e Sicurezza<sup>107</sup>" tra le due nazioni.

Con questo documento si ufficializzava e si legalizzava finalmente la presenza delle forze militari all'interno del territorio giapponese, permanenza che si sarebbe protratta anche alla fine dell'occupazione del Paese. Veniva quindi messo per iscritto che, in pieno accordo con il

---

<sup>104</sup> Ivi, p.14

<sup>105</sup> Tadashi Aruga, "The problem of Security Treaty revision in Japan's relations with the United States 1951-1960", Hitotsubashi University, Hitotsubashi journal of law and Politics, National University in Kunitachi, Japan p.36

<sup>106</sup> Ibidem

<sup>107</sup> Ibidem

governo nipponico, gli USA avrebbero assunto la responsabilità di assicurare la sicurezza della Nazione giapponese sino a quando essa non avesse avuto le risorse adeguate ad entrare come membro di pieno diritto nel “Mondo Libero<sup>108</sup>”, ossia nel blocco anticomunista.

È probabilmente superfluo ricopiare in questa sede l'intero contenuto del trattato. Mi limito quindi a riportarne estratti del preambolo, sufficienti a comprenderne il tono e a darne un'idea del contenuto:

Japan will not have the effective means to exercise its inherent right of self-defense because it has been disarmed.

There is danger to Japan in this situation because irresponsible militarism has not yet been driven from the world. Therefore, Japan desires a Security Treaty with the United States of America to come into force simultaneously with the Treaty of Peace between the United States of America and Japan. [...]

The United States of America, in the interest of peace and security, is presently willing to maintain certain of its armed forces in and about Japan, in the expectation, however, that Japan will itself increasingly assume responsibility for its own defense against direct and indirect aggression, always avoiding any armament which could be an offensive threat or serve other than to promote peace and security in accordance with the purposes and principles of the United Nations Charter<sup>109</sup>.

Il trattato di Mutua Cooperazione e Sicurezza è un documento che è valido ancora oggi. Tuttavia, non è quello che venne siglato l'8 settembre del 1951 bensì una sua rivisitazione del 1960, il cui maggior fautore fu senza dubbio il Premier Nobusuke Kishi, in carica dal 1957<sup>110</sup>. Il Ministro Kishi, dalle ferree idee nazionaliste, considerava il suo Giappone come una Nazione che avrebbe dovuto giocare un ruolo di maggior potere in Asia. Secondo lo stesso Prof. Aruga, l'idea di fondo di Kishi era quella di creare un *Southeast Asian development fund*<sup>111</sup>, vale a dire una sorta di combinazione tra la capacità economico-finanziaria degli USA e la tecnologia Giapponese da

---

<sup>108</sup> Rosella Idéo, “Okinawa nella politica internazionale: Dalla prima alla seconda occupazione americana: 1853-1972” *Il Politico*, vol. 38, no. 3, settembre 1973, p.529

<sup>109</sup> The Avalon Project, “Security Treaty Between the United States and Japan; September 8, 1951” *Documents in law, history and diplomacy*, Lillian Goldman Law Library, New Haven, 2008

<sup>110</sup> T. Aruga, “The problem of security treaty” *Cit.*, p.43

<sup>111</sup> *Ibidem*

applicare in ottica militare. Kishi, sostenuto dalla maggioranza della popolazione, considerava il trattato troppo unilaterale, alla stregua dei trattati ineguali del passato, e ne auspicava una revisione in ottica dell'ottenimento di relazioni più paritarie.

L'instaurazione al potere del Ministro Kishi, così come la sua visione, era sostenuta favorevolmente dagli Stati Uniti. Ciò non deve sorprendere: Kishi dimostrava, rispetto al predecessore Yoshida, una visione le cui caratteristiche erano molto più vicine alle idee che sin dal '50 gli Usa avevano per il Giappone. Il governo Kishi sarebbe stato un partner migliore, molto più propenso a dirottare gli investimenti sull'apparato militare (alleggerendo di fatto quelli statunitensi), in totale opposizione rispetto alla finora applicata Dottrina Yoshida<sup>112</sup>.

Così, nel 1960, il governo Kishi ottenne una revisione del trattato. Con questo nuovo trattato, venivano riviste alcune clausole considerate ineguali e venivano implementati alcuni impegni reciproci; volendo riportarne un esempio, il governo americano si sarebbe dovuto consultare con quello giapponese prima di effettuare uno spostamento di truppe o di modificare il numero e la consistenza delle forze impiegate all'interno delle proprie basi militari<sup>113</sup>. Questo documento non inficiava minimamente il potere statunitense nell'area: gli USA erano tenuti ad avvisare, ma non avevano nessun obbligo di seguire il parere del governo Giapponese in alcunché.

È utile infine ricondurre il ragionamento ad un'ultima considerazione complessiva. Nonostante la concessione perpetua di parte della propria sovranità territoriale ad un paese invasore, in questo caso quella legata alla propria capacità militare, sia ovviamente umiliante, il trattato di Sicurezza rimane un caposaldo della pace nel territorio dell'Est asiatico. A tal proposito, ad una conferenza del 1994, Nobuo Matsunaga, ex ambasciatore giapponese presso gli Stati Uniti, si espresse in questi termini:

Although many dangers have been reduced after the end of the Cold War, still it is said that regional conflicts are breaking out. Japan is now placed in a very important region of much tension. And, without the help of the U.S.-Japanese Security Treaty [1951] the peace could never be maintained<sup>114</sup>.

---

<sup>112</sup> Ibidem

<sup>113</sup> R. Idéo, "Okinawa nella politica internazionale" Cit. p.535

<sup>114</sup> Yomiuri Shinbun "Henyousuru Asia Tamesareru Nichibei,". Statement of Nobuo Matsunaga at the Conference held during the American Festival at Makuhari, Japan, 14 - 15 luglio 1994, p.3. in K. Ito, "The Past and the Future of the U.S.-Japanese Security Treaty", Cit. p.7

In conclusione, obiettivo di quanto esposto sinora, vale a dire dell'aver ripercorso alcuni fra i più importanti avvenimenti accaduti nel periodo storico che va dalle ultime fasi della Seconda Guerra Mondiale sino alla revisione del Trattato nel 1960, è il disegnare il quadro storico-politico in cui versava il Paese del Sol Levante; quelle condizioni che, a bordo della USS Missouri, erano state profetizzate con lungimiranza dall'ex Ministro Shigemitsu:

there would be no situation in which Japan would play an active role in future world affairs<sup>115</sup>.

Il Giappone postbellico si presentava, all'interno di un'arena internazionalmente suddivisa in due poli opposti, come un Paese in piena crisi recessiva, avente una Costituzione imposta da terzi che si vide sminuita di parte della propria sovranità territoriale, concessa ad un'altra Nazione.

Eppure, questo Paese è lo stesso che, meno di un secolo dopo, continua ad affermarsi come leader indiscusso di diversi settori dell'economia globale, fra cui, come si vedrà nel terzo capitolo, di quello videoludico. Ed è proprio sugli interrogativi inevitabilmente suscitati da questo apparente contrasto che si inserisce appieno il concetto di *soft power*.

---

<sup>115</sup> Cit. in F. Michael and G. J. Sigur, "The Asian Alliance" 1972 p.1 in K. Ito, The Past and the Future of the U.S.-Japanese Security Treaty", Cit. p.3



## CAPITOLO 2

### IL SOFT POWER

#### 2.1. GENESI E SVILUPPO CONCETTUALE DELL'ESPRESSIONE *SOFT POWER*

Già più volte, nel corso di questa tesi, si è fatto riferimento all'insieme di strategie utilizzate dal Giappone postbellico come a strategie di *soft power*. Si è data contezza di come il Giappone sia una nazione che ha scelto di non correre al riarmo, non ricostruendo di fatto il proprio esercito. Il Paese nipponico ha deciso che non avrebbe quindi avuto alcun ruolo attivo, almeno dal punto di vista militare, all'interno del processo di bipolarismo con cui andava modellandosi il mondo. Riprendendo concettualmente ancora una volta la dottrina Yoshida (v. par 1.2.2), il Giappone diverrà dunque quel *Commercial state* che il suo ex Primo Ministro aveva in mente, sviluppando, come si vedrà, una propria economia di successo basata sull'apparire come una nazione pacifica, sostenitrice della sostenibilità e della globalizzazione e concentrata quasi esclusivamente sullo sviluppo industriale attraverso la cooperazione economica internazionale.

La scelta del termine "successo", con riferimento all'attività economica giapponese, non è qui effettuata in maniera impropria, poiché basti pensare che quello del Sol Levante si attesta, stando ai dati IMF del 2023, come il Paese avente il quarto PIL più ricco del mondo ed il terzo nel solo continente asiatico<sup>1</sup>.

È dunque a questo successo che hanno contribuito le strategie di *soft power*?

Il concetto di *Soft Power* è frutto del lavoro del professor Joseph Nye, *PhD* all'università di Harvard<sup>2</sup>, che per la prima volta ne coniò il termine nel 1990 all'interno del suo libro *Bound to Lead*<sup>3</sup>; in questo caso, l'espressione veniva utilizzata per spiegare la persistenza dell'egemonia

---

<sup>1</sup> IMF, "World's richest Countries" in International Monetary Fund statistics, aggiornato ad aprile 2023  
<http://www.worldsrichestcountries.com/>

<sup>2</sup> Harvard Kennedy School, "Joseph Nye" in faculty profiles, aggiornato ad aprile 2023  
<https://www.hks.harvard.edu/faculty/joseph-nye>

<sup>3</sup> Joseph S. Nye Jr, "Bound to Lead", Basic Books, A Division of Harper Collins Publishers, New York 1990 in Geun Lee, "East Asian Soft Power and East Asian Governance", Institute of International Affairs, Graduate School of

americana nonostante il suo declino negli anni '80<sup>4</sup>.

Tale concetto venne utilizzato dallo stesso autore per indicare una specifica capacità politica, ossia "l'abilità di un Paese di persuadere altri a fare quello che si vuole senza l'utilizzo di forza o coercizione<sup>5</sup>".

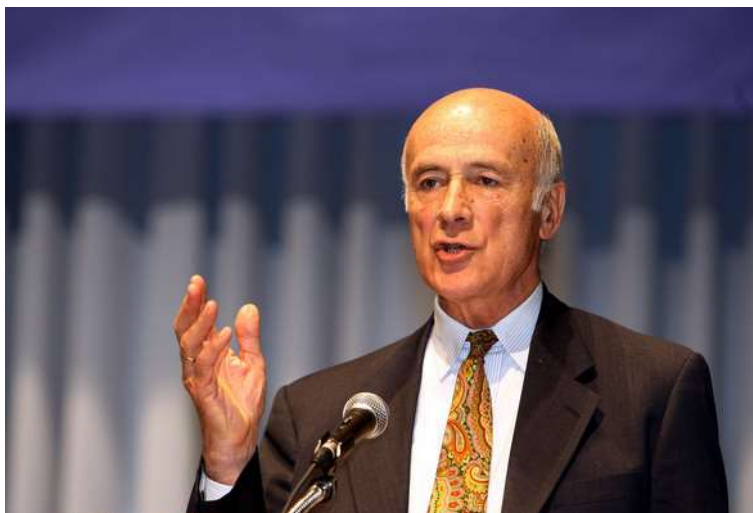


Figura 7 Il professor Joseph Nye<sup>6</sup>

Ad avere un'importanza capitale in questo contesto è proprio l'utilizzo del termine "coercizione", poiché strettamente legato al concetto di potere politico.

A mio modo di vedere risulta pertanto utile, nel tentare di ottenere una comprensione più profonda dell'espressione *soft power*, affrontare marginalmente il concetto di *potere politico* in generale.

L'utilizzo dell'avverbio "marginalmente" in questo caso è piuttosto dovuto, poiché un concetto come quello di potere politico non dispone di una definizione univoca ed onnicomprensiva capace di esprimerne tutte le sfaccettature: esso cambia declinazione a seconda di quali sono gli strumenti utilizzati per il suo esercizio, che ne definiscono e ne approfondiscono di volta in

---

International Studies, Seoul National University, Journal of International and Area Studies, Seoul, Vol. 16, No. 1, giugno 2009, p. 58

<sup>4</sup> Ibidem

<sup>5</sup> Joseph S. Nye Jr. "Soft Power, The Means to Success in World Politics ", Published in the United States by PublicAffairsTM, a member of the Perseus Books Group, maggio 2005 p.5

<sup>6</sup> Hankyoreh, "Joseph Nye says the American Century is not over", 11 dicembre 2014  
[https://english.hani.co.kr/arti/english\\_edition/e\\_international/668619.html](https://english.hani.co.kr/arti/english_edition/e_international/668619.html)

volta la tipologia<sup>7</sup>.

Il disporre di potere politico, se tradizionalmente era traducibile con la capacità militare di uno Stato, nell'era moderna lo è con la sua capacità economica<sup>8</sup>.

Da ciò si può quindi trarre una prima accezione generale di potere, fornita dallo stesso Nye, il quale scrive:

Power is the ability to affect others to obtain the outcomes you want. One can affect others' behavior in three main ways: threats of coercion ("sticks"), inducements and payments ("carrots"), and attraction that makes others want what you want. A country may obtain the outcomes it wants in world politics because other countries want to follow it, admiring its values, emulating its example, and or aspiring to its level of prosperity and openness<sup>9</sup>.

Nye, parlando di bastone e carota, ribadisce dunque come il potere si eserciti soprattutto dall'utilizzo delle *threats of coercion*; la possibilità dell'utilizzo sistematico della coercizione o, per dirla con Matteucci, del monopolio della costrizione fisica<sup>10</sup>, definisce quella che per molti anni è stata non soltanto in senso stretto la nozione più immediata di potere, ma anche quella di una delle tre caratteristiche fondamentali dello Stato, insieme a *territorio e popolazione*<sup>11</sup>. Apparentemente, infatti, non può esistere uno Stato se non gli è riconosciuta la chiara capacità di esprimere la sua Sovranità, ovvero il riuscire ad esprimere la propria autorità mediante l'utilizzo sistematico, per l'appunto, della costrizione fisica, tanto internamente quanto sul piano della politica estera<sup>12</sup>.

Inteso in questo senso, è la società stessa a ricercare il proprio fondamento nelle organizzazioni

---

<sup>7</sup> Giovanni Salpietro, "Il potere politico: dallo Stato nazionale allo Stato federale" in *Il federalista*, rivista di politica, Saggi Anno LXII, 2020, Numero 3, Pagina 162

[https://www.thefederalist.eu/site/index.php/it/saggi/2474-il-potere-politico-dallo-stato-nazionale-allo-stato-federale#\\_edn0](https://www.thefederalist.eu/site/index.php/it/saggi/2474-il-potere-politico-dallo-stato-nazionale-allo-stato-federale#_edn0)

<sup>8</sup> Joseph S. Nye, Jr, "Soft Power", Slate Group, LLC, Foreign Policy, No. 80, Twentieth Anniversary, 1990, p. 154

<sup>9</sup> Joseph S. Nye Jr, "Public Diplomacy and Soft Power", Sage Publications, Inc. in association with the American Academy of Political and Social Science, *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, Vol. 616, Public Diplomacy in a Changing World, marzo 2008, p.94

<sup>10</sup> Nicola Matteucci, "Lo Stato moderno: Lessico e Percorsi", Il Mulino, 1993 p. 15

<sup>11</sup> *Ibidem*

<sup>12</sup> *Ibidem*



di potere politico. Nello specifico, la branca della filosofia politica contrattualista, fra i cui esponenti si annoverano studiosi del calibro di Spinoza, Locke, Rousseau e Kant<sup>13</sup>, afferma come il fondamento del potere politico nasca proprio da un accordo di più individui, che unendosi mediante l'utilizzo di un contratto, sanciscono la fine dello stato di natura e l'inizio dello Stato sociale<sup>14</sup>. È quindi la società stessa che per uscire dallo stato di natura, indipendentemente da quale sia la considerazione che si abbia di esso -ne esistono accezioni differenti, sia positive che negative, a seconda della scuola filosofica cui si fa riferimento- sceglie di riunirsi contrattualmente in uno Stato, il cui Potere o Sovranità viene esercitato mediante il monopolio dell'utilizzo della coercizione.

Il concetto di potere come coercizione viene ripreso anche in età contemporanea; lo ritroviamo frequentemente anche negli studi di Foucault. Secondo il filosofo transalpino, il potere è un sistema relazionale, una strategia volta a condizionare comportamenti ed attività dei singoli individui<sup>15</sup>. Lo scopo del potere è quindi il poter amministrare complessivamente le azioni esercitate dal singolo soggetto<sup>16</sup>; ciò si realizza attraverso l'esercizio di una coercizione, che a differenza di quella contrattualista tardo-seicentesca descritta, non è strettamente fisica ma va di pari passo con il progresso scientifico e con la capacità di trasmissione linguistica di esso:

Secondo Foucault [...] l'uomo diviene soggetto del conoscere, e al contempo si caratterizza come oggetto del sapere. Punto importante, la scienza lo investe di un linguaggio specifico. È la facoltà di linguaggio a distinguere più di ogni altra cosa l'uomo dagli altri esseri viventi, alla quale va ricondotta anche la sua posizione di supremazia, ossia il suo "potere"<sup>17</sup>.

La differenza più considerevole allora che si può fare fra la visione classica di Potere, inteso anche come *Hard power*, e il *soft power* sta proprio nell'assenza, per quest'ultimo, della

---

<sup>13</sup> Ivi, p.101

<sup>14</sup> Ibidem

<sup>15</sup> Francesco Cavalluzzo, "Michel Foucault e le pratiche di potere e controllo israeliano in Cisgiordania", AMIStaDeS, Medio Oriente e NordAfrica, 28 ottobre 2019

<sup>16</sup> Ibidem

<sup>17</sup> Paolo Franzosi, "Una riflessione su Potere e Conoscenza in Michel Foucault", Rubbettino Editore, Il Politico, Gennaio-Aprile 2012, Vol. 77, No. 1 (229), gennaio-aprile 2012, pp.137-138

coercizione. Ed è proprio a partire da questa grossa differenza che si concentra la definizione di Nye:

It is important to set the agenda and attract others in world politics, and not only to force them to change through the threat or use of military or economic weapons. This soft power- getting others to want the outcomes that you want- co-opts people rather than coerces them<sup>18</sup>.

*Soft Power* è dunque cooperare, non corrompere o costringere. Mentre il potere tradizionale, strettamente legato al senso della coercizione, è inteso come l'alternanza dell'utilizzo del bastone e della carota – si segue quanto si dice di fare o per paura di ricevere una punizione oppure per la convenienza che se ne trae dal farlo-, tramite il *soft power* vengono modellate le preferenze altrui, in modo tale da far sì che una data azione venga svolta perché la si intende svolgerla, volontariamente. Ad esempio, quanto avviene quotidianamente nel mondo degli affari, Nye lo paragona a ciò che accade all'interno di una relazione: pur non essendovi regole ben precise, la riuscita di una relazione risiede soprattutto nella chimica esercitata attraverso il potere dell'attrazione<sup>19</sup>; è molto più difficile, cioè, portare a termine operazioni su larga scala essendo soli ed impartendo comandi dall'alto, mentre l'idea di coinvolgere altri a credere in ciò che si propone, creando in essi un'attrazione, un innamoramento, fa sì che si crei una comune volontà di supporto nel conseguimento degli obiettivi comuni proposti<sup>20</sup>, semplificando l'intera operazione.

---

<sup>18</sup> J.S. Nye, Jr, "Public Diplomacy and Soft Power", Cit.p.95

<sup>19</sup> Joseph S. Nye Jr, "Soft Power, The Means to Success in World Politics ", Cit. p.5

<sup>20</sup> Ibidem

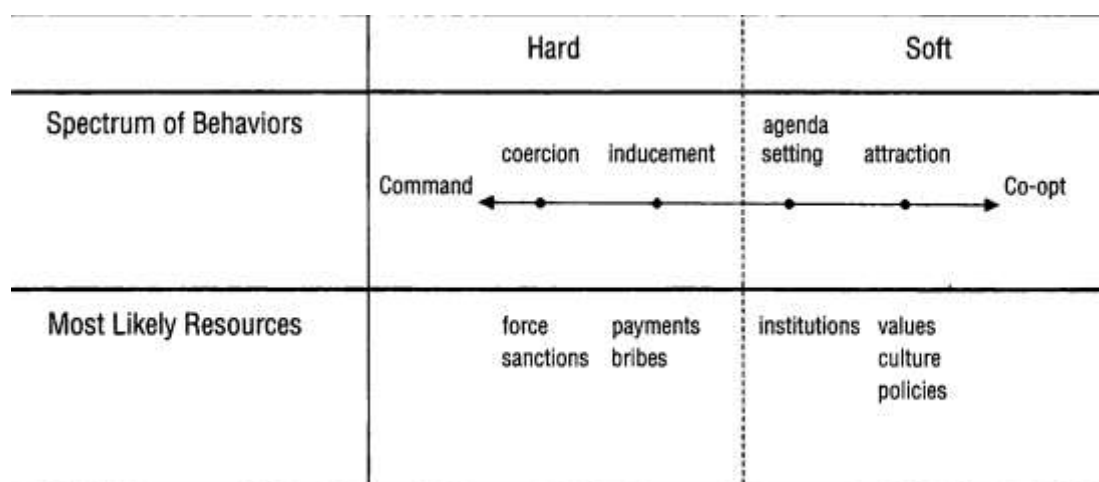


Figura 8 Le differenze tra "Hard" e "Soft" power secondo Nye<sup>21</sup>

Il suo utilizzo, sul piano internazionale, può quindi essere inteso con il fine di stimolare i legami di reciprocità tra i Paesi, basandosi sulla capacità di un dato Paese di far scaturire tale attrattività mediante l'esportazione dei propri valori, prodotti culturali e politiche pubbliche, spesso di tipo umanitario, sostenibile o di collaborazione.

Quali sono allora, in concreto, i risultati che si ottengono dalle applicazioni pratiche delle strategie di *soft power*?

Partendo da quanto affermato sinora sulle definizioni di Nye, soprattutto dalle sue distinzioni fra *hard* (potere tradizionale) e *soft power*, è possibile tenere in considerazione il lavoro di un altro studioso dell'argomento, vale a dire il professor Geun Lee, docente di Relazioni Internazionali presso l'università di Seoul<sup>22</sup>.

Egli, nel suo *East Asian Soft Power and East Asian Governance*, si discosta un po' dal pensiero di Nye e nel riassumerne chiaramente in cosa possono concretizzarsi tali strategie, ne espande il concetto a un qualunque potere "attrattivo o persuasivo" che utilizzi cultura o immagini<sup>23</sup>.

Secondo il Prof. Lee, il Soft Power può venire utilizzato da una Nazione per raggiungere 5 obiettivi politici fondamentali:

<sup>21</sup> Ivi, p. 8

<sup>22</sup> World economic forum, "Geun Lee", archive profiles.

<sup>23</sup> Geun Lee, "East Asian Soft Power and East Asian Governance", Cit. p.57

- a) migliorare la considerazione in politica estera del proprio paese proiettando un'immagine positiva del paese;
- b) mobilitare gli altri paesi in proprio favore, in modo tale da ottenere vantaggi in termini di sicurezza e politica estera;
- c) manipolare il modo di pensare di altri paesi e le loro preferenze;
- d) mantenere una comunità unita o unire una comunità;
- e) aumentare le quotazioni di approvazione di un leader o il sostegno interno di un governo<sup>24</sup>;

In conclusione, la schematizzazione di tali obiettivi aiuta a comprendere appieno tutto ciò che, a partire dal dopoguerra, venne sistematicamente perseguito nelle strategie sociopolitiche del Giappone. Ne costituisce già un immediato esempio, almeno per quanto concerne il primo punto, l'insieme degli sforzi compiuti dal voler proiettare un'immagine positiva attraverso il sostegno alla nuova Costituzione, i limiti autoimposti alle proprie forze di autodifesa o la rinuncia al deterrente nucleare<sup>25</sup>.

Ed è proprio questa rincorsa sistematica che spinge il professor Nye a chiedersi:

Are we entering a "Japanese period" in world politics?<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Ivi, p.58

<sup>25</sup> Ivi, p.59

<sup>26</sup> Joseph S. Nye, Jr, "Soft Power", Cit. p.154

## 2.2: SHAPING THE PREFERENCES: DAL JAPONISME AL COOL JAPAN

Qualora si decida di riconsiderare in chiave contemporanea la definizione generale di *soft power* del professor Lee, vale a dire quella in cui si afferma che esso scatena la sua attrattività anche attraverso l'utilizzo di cultura ed immagini, occorre allora considerare che il successo interplanetario ottenuto nel corso degli anni dal brand turistico giapponese, oltre che dal Paese in sé come partner commerciale, passa anche attraverso tutta quella serie di fenomeni artistici afferenti alla spiccata creatività del popolo giapponese, grazie alla quale hanno preso vita fenomeni come la *Youth culture*, i *manga* o gli *anime*.

Tutto l'insieme di questi elementi artistici, che dopo un'articolata serie di passaggi storici ed economici culmineranno con il lancio, nel 2014, del piano "Cool Japan" ad opera del governo giapponese<sup>27</sup>, trova fondamento nell'idea che i movimenti artistico culturali giapponesi vengano fortissimamente apprezzati nei paesi occidentali.

Quest'idea non è né spontanea né frutto esclusivo di soft power strategicamente messo a punto nel dopoguerra, ma ha un importante antesignano in quel periodo storico di innamoramento delle arti figurative e decorative che l'Europa ottocentesca ebbe nei confronti del paese nipponico, fenomeno che risponde al nome di *Japonisme*.

Appare appropriato quindi, ancor prima che incentrare il focus sul tema delle vicende e degli elementi caratterizzanti propri del *Cool Japan*, accennare brevemente a tale movimento artistico-culturale, soprattutto a causa dell'importanza che esso ha rivestito nel corso del diciannovesimo e del ventesimo secolo

---

<sup>27</sup> Silvia Chilet Jorge, "How Japan's Pop Culture happened to be the 21st Century Economy's savior?", Japanese Pop Culture, Ryukoku University, p.5

## 2.2.1 Brevi cenni storici sul *Japonisme*

La nascita del fenomeno del *Japonisme*, è da attribuirsi, secondo tradizione<sup>28</sup>, al pittore francese Felix Bracquemond (1833-1914<sup>29</sup>), il quale assistette casualmente all'approdo, nel porto di Parigi, di un'imbarcazione mercantile olandese proveniente da Oriente. Attardatosi nell'osservare i marinai e le loro operazioni di scarico e disimballaggio della mercanzia, Bracquemond non poté fare a meno di notare come gran parte del materiale contenuto nelle casse che essi depositavano sulle banchine fosse avvolto in carte stampate, le quali mostravano riproduzioni di dipinti i cui temi, a sua memoria, non erano mai stati veduti precedentemente. Afferrato quindi un incarto e dispiegatolo, Bracquemond si ritrovò ad ammirare la stampa di una delle opere dell'artista Katsushika Hokusai<sup>30</sup> (1760-1849<sup>31</sup>); così, il pittore transalpino decise di portarlo nel suo circolo d'élite sino a rue de Rivoli, all'interno della boutique ove era solito incontrarsi con appassionati d'arte di elevato spessore intellettuale, come i fratelli Goncourt, il poeta Charles Baudelaire e l'incisore e critico Philippe Burty<sup>32</sup>.



Figura 9 The great Wave, una delle opere più famose di Hokusai<sup>33</sup>

---

<sup>28</sup> Françoise Escoffier, "Le Japonisme", *Revue des Deux Mondes*, giugno 1988. p.246

<sup>29</sup> Martin Hopkinson, "Felix Bracquemond, 1833-1914 : Graveur et céramist by Jean-Paul Bouillon (Review)", *Print Quarterly Publications*, *Print Quarterly*, Vol. 21, No. 2, giugno 2004, p. 193

<sup>30</sup> Elwood Hartman, "Japonisme and Nineteenth-Century French Literature", *Comparative Literature Studies*, Vol. 18, No. 2, East-West Issue, Giugno 1981, p.142

<sup>31</sup> Amir Lowell Abou-Jaoude, "A Pure Invention: Japan, Impressionism, and the West, 1853-1906", *Society for History Education*, *The History Teacher*, November 2016, Vol. 50, No. 1, novembre 2016, p.59

<sup>32</sup> F. Escoffier, *Le Japonisme*, Cit. p.246

<sup>33</sup> Katsushika Hokusai, "Kanagawa oki nami ura", 1830-1832 in *Metropolitan Museum of Art*, H. O. Havemeyer Collection, Bequest of Mrs. H. O. Havemeyer, 1929

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45434>

Pare sia stato proprio grazie al grande successo che la riproduzione stampata di quel disegno riscosse all'interno di questo ristretto circolo di intellettuali che ebbe inizio dapprima in Francia, e progressivamente anche nel resto d'Europa, la riscoperta artistica dell'Oriente.

In effetti, ciò che avrebbe potuto rivelarsi semplicemente una moda passeggera, si tradusse con un vero e proprio innamoramento per il Giappone, il quale finì con l'influenzare svariati settori dell'arte e della cultura occidentali.

Si utilizza in questa occasione il termine "ri"scoperta perché l'idea che la derivazione artistica di questo movimento fosse proprio il "remoto"<sup>34</sup> Giappone, un Paese che aveva appena finito di attraversare il suo periodo di "Closed door Policy", vale a dire il cosiddetto *sakoku* della dinastia Tokugawa<sup>35</sup>, ha senza dubbio contribuito a stimolarne la curiosità attorno ad esso.

In effetti, la già relativa conoscenza del Giappone da parte degli europei era stata limitata ancor di più dal fatto che, per più di duecento anni, i rapporti commerciali con l'estero furono estremamente circoscritti ad esigui scambi commerciali, concessi dai governanti nipponici solamente tramite il Porto di Nagasaki, l'estremo sud di Hokkaido, l'arcipelago di Tsushima e la località di Satsuma<sup>36</sup>.

Ad ogni modo, il processo che ebbe inizio a rue de rivoli fu dirompente: la diffusione delle novità figurative che a partire dal 1860 provennero dall'Asia orientale suscitarono un immenso scalpore e fornirono numerosi spunti d'ispirazione ai vari artisti, che ne disposero come di singolari oggetti di studio, sforzandosi di coglierne differenze e analogie con l'arte occidentale. A colpire particolarmente gli studiosi fu il fatto che l'arte figurativa del Giappone non fosse solo un insieme di particolari forme espressive, sicuramente differenti da quelle tradizionalmente comuni nell'arte occidentale, ma una loro precisa e articolata identità che viene definita, da Louis Gonse, come "amore per la perfezione"<sup>37</sup>

L'art japonais ou plutôt l'objet japonais de collection ... a cette particularité merveilleuse que plus on le regarde ... plus il vous donne la sensation de la perfection.

---

<sup>34</sup> Rachele Ravanini, "La Ricezione delle Stampe Giapponesi nell'Occidente Moderno e Contemporaneo", Tesi di Laurea magistrale in Economia e Gestione delle Arti e delle Attività Culturali, Università Ca' Foscari, Venezia, p.7

<sup>35</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Cit. p.148

<sup>36</sup> Ibidem

<sup>37</sup> Louis Gonse, "L'Art japonais et son influence sur le goût européen", La Revue des Arts Décoratifs, aprile 1898, p. 99 in E. Hartman, Japonisme and Nineteenth-Century French Literature, Cit. p.147

C'est un fait rare... J'estime que c'est un des grands charmes, une des grandes causes de l'attrait presque irrésistible que l'objet japonais a exercé sur l'esprit européen

Tale piacere suscitato dall'estetica permetterà un'ampia diffusione del fenomeno del *Japonisme*, che con il trascorrere degli anni passerà dall'essere un fenomeno prettamente figurativo al divenire un oggetto di studi anche per esponenti di spicco di altre correnti artistiche; ne costituiscono sicuramente dei validi esempi Oscar Wilde e Roland Barthes.

Per quanto riguarda l'autore irlandese, egli nelle sue opere aveva dato prova di essere [...] *fond of Japanese things*<sup>38</sup>, pur limitando l'infatuazione all'oggettistica o all'arte in sé, e non al paese nipponico nella sua interezza. Egli, anzi, tendeva a non credere alle particolarità con cui popolo giapponese veniva descritto, esprimendosi così:

The whole of Japan is a pure invention. There is no such country, there are no such people [...] not unlike the general run of English people; [...] have nothing curious or extraordinary about them.<sup>39</sup>

Barthes, dal canto suo, aveva invece dimostrato il suo entusiasmo per il *Japonisme* studiando profondamente il genere poetico Haiku, le cui caratteristiche lo rendono per certi versi simile alla poesia ermetica italiana, del quale che ne lodava la concisione e la conseguente capacità di resa<sup>40</sup>:

Nello haiku la parsimonia di linguaggio è oggetto di una cura che a noi pare inconcepibile, perché non si tratta tanto di essere concisi, quanto, al contrario di agire sulle radici stesse del senso [...]

---

<sup>38</sup> Oscar Wilde, "The Decay of Lying" in *The Critical Tradition: Classic Texts and Contemporary Trends*, ed. David Richter, Boston: Bedford/St. Martin's, 2007, p.493 Cit. in Elizabeth Sara McAdams, "Turning Japanese: Japonisme in Victorian Literature and Culture", Dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy, University of Michigan, 2016

<sup>39</sup> Ibidem

<sup>40</sup> Roland Barthes, "L'impero dei segni", Milano, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002



In definitiva, è possibile affermare come il concetto di attrattività per la cultura e per le arti del Giappone ebbe inizio, in maniera per certi versi inaspettata, proprio con il Japonisme. Esso si è dunque configurato come un intero movimento culturale, capace di dilagare in tutto l'occidente dell'età moderna e di influenzare l'attenzione degli studiosi, da diverso tempo messi di fronte a qualcosa di nuovo e diverso. Il "potere" che ha avuto in questo senso il Japonisme è ben sintetizzato dal pensiero dello scrittore Siegfried Wichmann<sup>41</sup>, il quale sostenne che la creazione di questo sistema di contatto con il Giappone trasformò l'arte occidentale, e tale influenza non fu una veloce novità passeggera ma perdurò per tutto il ventesimo secolo.

---

<sup>41</sup> Majella Munro, "Siegfried Wichmann - Japonisme: the japanese influence on western art since 1858" Review, The ArtBook volume 15, Issue 1, School of Oriental and African Studies, London, febbraio 2008

## 2.2.2 L'evoluzione dal *Japonisme* al *soft power* dell'età postbellica:

### *Anime e Manga*

In che modo il *Japonisme* ottocentesco può essere allora inteso come progenitore del *soft power* nell'era moderna?

In un suo articolo del 2002, intitolato *Japan Gross National Cool*, lo scrittore e giornalista Douglas McGray affermava come il Giappone avesse da sempre disposto di una cultura popolare così dinamica, vivace, "cool", in grado di poter essere largamente utilizzata come mezzo di influenza internazionale e quindi di far apparire il Giappone, agli occhi della globalizzazione del ventesimo secolo, una superpotenza culturale, ancor più che economica<sup>42</sup>.

In questo senso, il fatto che lo sviluppo economico post bellico del Paese sia passato anche dalla diffusione e dai risvolti economici dovuti alle sue arti figurative rimane una prova concreta della piena consapevolezza, da parte dei giapponesi, del loro avere questa importante considerazione di "unicità" agli occhi del resto del mondo, così come lo era stato il *Japonisme* nell'800. E basandosi largamente su questa loro reputazione, l'industria giapponese del XX secolo si fece quindi trovare pronta a fare in modo che i propri costumi e la propria cultura, spinti dalla nuova immagine che i valori politici giapponesi avevano creato nelle relazioni internazionali, grazie alla Costituzione pacifista ed alla politica del *commercial state*, potessero essere utilizzati in maniera strategicamente funzionale, con delle strategie di marketing che ben si fonderanno con la globalizzazione incipiente.

Volendo quindi rendere concreto il parallelismo fra il successo che le arti figurate avevano avuto durante l'epoca del *Japonisme*, e quello che esse hanno ottenuto dal dopoguerra, si considera come il primo elemento di cultura, o meglio, "subcultura" giapponese sia quello dei *manga*, fenomeno divenuto globale fortemente legato allo sviluppo della *youth culture* (v. par. 2.2.4).

Il *manga*, così come gli altri fumetti, è un'arte grafica sequenziale, vale a dire una narrativa composta da immagini poste in sequenza. Il termine deriva dalla fusione di due *Kanji*, - nello specifico "Man" e "Ga" - che possono essere rispettivamente tradotti come "divertente" o "esagerato" e "disegno"<sup>43</sup>. il termine stesso può dunque essere integralmente tradotto come

---

<sup>42</sup> Douglas McGray, "Japan's Gross National Cool" Slate Group, LLC, Foreign Policy, No. 130, maggio - giugno 2002, p.44

<sup>43</sup> Japan avenue, "The History of Manga and its Origins", Japan Blog, 27 gennaio 2021  
<https://japan-avenue.com/blogs/japan/history-of-manga>

“disegno bizzarro”, e la sua origine viene comunemente attribuita all’artista Katsushika Hokusai, il quale scelse proprio questo termine per descrivere una serie di immagini in serie, seppur non sequenziali nella narrativa, da lui pubblicate in un suo lavoro del 1814<sup>44</sup>.

La grafica del *manga* è molto peculiare, poiché alterna l’utilizzo del bianco e del nero con quello dei colori e, soprattutto, mantiene la tipica tradizione giapponese del senso di lettura, inversa rispetto al fumetto classico occidentale, che nel caso del fumetto nipponico è da destra verso sinistra.

Non esiste un solo genere di *manga* ma se ne distinguono varie tipologie, a seconda del target a cui fanno riferimento. Una veloce distinzione può essere fatta tra i *Komodo e gli Shonen*, aventi argomenti e disegni propri più per bambini o teenagers, e gli *Shojo, i Seinen e i Josei* che trattano invece tematiche più indicate rispettivamente per studenti, studentesse e giovani adulti<sup>45</sup>.

Ripercorrendo molto brevemente le tappe della storia del fumetto giapponese, ritroviamo primi esempi artistici in tal senso già nel XIII secolo, per quanto distanti dalla struttura del *manga* odierno: risalgono infatti al periodo Heian le *Choju Giga*<sup>46</sup>, raccolte di immagini che raffiguravano le prime rappresentazioni in sequenza di animali o personaggi particolari; perlopiù, in questi casi si trattava di raffigurazioni particolari di conigli, rane o scimmie antropomorfizzate.



Figura 10 Rappresentazione di un *Choju Giga* risalente al periodo Heian<sup>47</sup>

---

<sup>44</sup> Eric Silver, “A History of Manga”, California State University, Sacramento, Department Member, HIST365, Weiner, marzo, 2013

<sup>45</sup> Japan avenue, “The History of Manga and its Origins” Cit.

<sup>46</sup> Asher, Jonah and Yoko Sora, “The Manga Phenomenon” in Wipo Magazine, settembre 2011  
[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2011/05/article\\_0003.html#1](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html#1)

<sup>47</sup> Heiseikan Special Exhibition Galleries, “Frolicking Animals (detail)”, Heian Period, 12th century (National Treasure, Lent by Kosan-ji Temple, Kyoto), Tokyo National Museum, 7 giugno 2015  
[https://www.tnm.jp/modules/r\\_exhibition/index.php?controller=item&id=4233&lang=en](https://www.tnm.jp/modules/r_exhibition/index.php?controller=item&id=4233&lang=en)

Come accennato in precedenza, il termine “Manga” venne invece utilizzato per la prima volta nel 1814 da Katsushika Hokusai, il quale aveva così chiamato alcuni suoi schizzi che rappresentavano scene di vita quotidiana, elementi naturali o episodi afferenti alla mitologia giapponese<sup>48</sup>. Sebbene le sue immagini non fossero ancora definibili come fumetti in senso stretto, ma più come una serie di disegni vagamente collegati fra loro perché ritraenti uno stesso soggetto ripreso nel compiere azioni diverse, da quel momento ci si riferisce con il termine *manga* alla totalità della fumettistica giapponese e a quei disegni “bizzarri” che, esposti in sequenza ed uniti tramite un testo, erano capaci di narrare una storia avente senso compiuto.

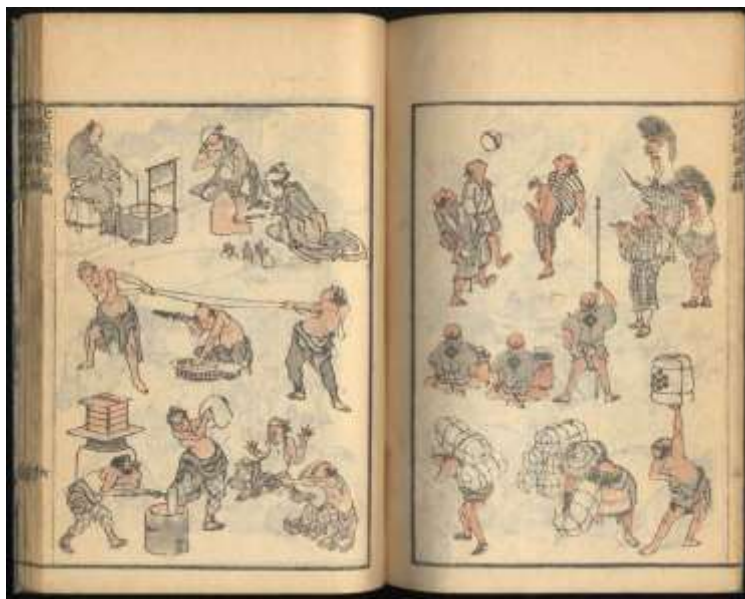


Figura 11 Immagine tratta dal volume 1 del Manga di Hokusai<sup>49</sup>

Il primo *mangaka* “moderno” in questo senso, ovvero il primo creatore di fumetti contenenti logica narrativa sequenziale coadiuvata dall’inserimento del testo stampato, risale al 1902, in pieno periodo *Taisho*; si tratta del fumettista Kitazawa Yasuji<sup>50</sup>, meglio noto con lo pseudonimo di Rakuten, il quale, nel supplemento del giornale *Jiji shinpo*, fu il primo a realizzare tutta una

---

<sup>48</sup> Japan avenue, “The History of Manga and its Origins” Cit.

<sup>49</sup> Matthi Forrer, “Katsushika Iitsu iboku - Hokusai manga shōen zen”, terza edizione, impressione F 47, Edizioni Eirakuya Tōshirō, Nagoya. Amsterdam 1985, p. 199,

<sup>50</sup> Roman Rosenbaum, “Towards a Graphical Representation of Japanese Society in the Taishō Period: Jiji Manga in Shinseinen” International Research Centre for Japanese Studies, National Institute for the Humanities, Japan Review, 2011 p. 185

varietà innovativa di fumetti, molti dei quali ad indirizzo politico satirico, riprendendo in questo il pieno stile del fumetto occidentale<sup>51</sup>.

Dal successo delle opere di *Rakuten* in avanti, lo sviluppo e la diffusione del fumetto divennero esponenziali. Il cosiddetto boom dei *manga* si ebbe a partire dal 1947: in quell'anno, il disegnatore Osamu Tezuka, creatore, tra le altre cose, nel 1952 del famosissimo *Astroboy*<sup>52</sup>, pubblicò il suo *Shintakarajima*, (*La nuova isola del tesoro*) un'opera ispirata all'*Isola del tesoro* di Robert L. Stevenson; l'opera si rivelò essere un grande successo, con le sue 400.000 copie vendute all'interno di un mercato particolarmente difficile come il Giappone postbellico del '47.



Figura 12 Copertina del Fumetto "Shintakarajima - La Nuova Isola del Tesoro" di Osamu Tezuka<sup>53</sup>

L'onda lunga del successo di Tezuka si ripercosse per tutto il XX secolo: al già citato *Astroboy* seguirono le raccolte di fumetti degli anni '70, vale a dire gli anni in cui vennero pubblicate e rese celebri in tutto il mondo opere come *Mazinga* e *Jeeg Robot*, le quali incrementarono ancor di più il proprio successo grazie alla loro trasposizione in anime.

Il momento di massimo successo dei *manga* venne sicuramente raggiunto a partire dagli anni

---

<sup>51</sup> Ibidem

<sup>52</sup> Japan avenue, "The History of Manga and its Origins" Cit.

<sup>53</sup> Alessia Trombini, "Osamu Tezuka e i suoi manga "Occidentali" in StayNerd, 29 Gennaio 2019  
<https://www.staynerd.com/osamu-tezuka-e-i-suoi-manga-occidentali/>

'80 grazie all'operato del celeberrimo Akira Toriyama<sup>54</sup>, il creatore di opere ormai di dominio pubblico come "Dr. Slump" e, soprattutto, "Dragon Ball".

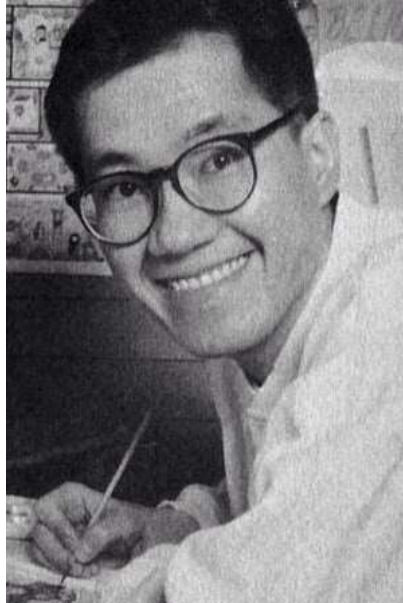


Figura 13 Akira Toriyama, celeberrimo creatore di Dragon Ball e Dr. Slump<sup>55</sup>

Ad oggi, possiamo considerare il *manga* come una delle maggiori componenti dell'industria editoriale giapponese: grazie all'estrema versatilità dei suoi argomenti ed all'ampiezza del suo target, essa da sola costituisce più del 25% di tutto il materiale stampato nel Paese<sup>56</sup>.

In tal senso, significative sono le parole di Mr. Teiji Hayashi, ex Direttore della Divisione di Pianificazione Della Diplomazia Pubblica del Ministero degli Affari esteri giapponese:

Manga has a wide range of fans, from small children to senior citizens, because its storylines are clear and the characters are rich in humanity. This is why they are often utilized not only for entertainment but also to provide simple explanations about difficult matters like history, natural science and social issues<sup>57</sup>.

---

<sup>54</sup> Eric Silver, "A History of Manga", Cit. p. 4

<sup>55</sup> Anime Click, "Akira Toriyama" in NewType Media  
<https://www.animeclick.it/autore/5647/akira-toriyama>

<sup>56</sup> A., J. and Y. Sora, "The Manga Phenomenon" Cit.

<sup>57</sup> Ibidem

Se da una parte è quindi possibile considerare i *manga* come un importante porta d'ingresso per la cultura giapponese, capace di attrarre una *fanbase* sostanzialmente globale, dall'altra esso costituisce una delle industrie più redditizie dal punto di vista economico e sociale dell'intero Paese: il solo mercato del Nord America, tanto per fare un esempio di stima in questo senso, ha generato per i *manga*, nel solo 2011, introiti per circa 300 milioni di dollari, mentre la serie dei *pokemon*, lanciata nel 1996, ha guadagnato, ad oggi, un totale di più di 150 miliardi di dollari in tutto il mondo<sup>58</sup>.

Parte del successo dei *manga* è dovuto soprattutto alla loro trasposizione in anime. Infatti, non è raro che un *manga* diventi un *anime*, ossia un rifacimento di quanto illustrato in una serie di cartoni animati, i quali vengono suddivisi in più episodi e talvolta in più stagioni.

Gli *anime* costituiscono un altro elemento di enorme successo, più dovuto all'esportazione della cultura giapponese nel resto del mondo che responsabile di esso. Già il termine stesso è una parola "global", in tal senso: infatti, *anime* altro non è che l'abbreviazione di *animēshon*, vale a dire la traslitterazione del termine inglese *animation*<sup>59</sup>.

Essi si configurano quindi come una forma di trasmissione narrativa visiva trasmessa attraverso i media, una resa in cartone animato dei racconti presenti nei fumetti, la cui importanza è diventata così capitale da essere una delle maggiori porte d'accesso alla cultura giapponese.

Come afferma N. Otmazgin<sup>60</sup>, infatti:

Anime is a form of visual culture and media, as well as a type of popular entertainment, a commercial product, an object of interest, and sometimes an obsession; for many people nowadays, it is their first and sometimes only contact with Japan

Gli *anime* sono dunque un prodotto che affonda le proprie origini nei *manga* e nella loro narrativa, sebbene più in avanti diverranno una combinazione frutto dell'interazione artistica fra le culture e le tecnologie giapponesi, europee ed americane. Le loro origini possono essere

---

<sup>58</sup> Ibidem

<sup>59</sup> Matteo Germani, "L'animazione giapponese e le dinamiche internazionali", Tesi di Laurea, Corso di Laurea magistrale in Lingue, economie e istituzioni dell'Asia e dell'Africa Mediterranea, Università Ca' Foscari, Venezia, 2021, p. 2

<sup>60</sup> Nissim Otmazgin, "Anime in the US: The Entrepreneurial Dimensions of Globalized Culture", Pacific Affairs, University of British Columbia, Pacific Affairs, vol. 87, no. 1, marzo 2014, p. 57

fatte risalire già agli inizi del XX secolo, con l'opera di Oten Shimokawa intitolata *Mukuzo Imokawa, The Doorman*, che fu rilasciata nel 1917<sup>61</sup>.



Figura 14 La più antica opera animata giapponese: *Mukuzo Imokawa*<sup>62</sup>

Gran parte delle opere degli anni seguenti risultano invece andate perdute. Ciò è da attribuirsi, soprattutto negli anni 30-40, al fatto che l'industria dell'animazione giapponese non poté esprimersi liberamente, ma, lungo tutto il periodo della Seconda guerra mondiale, il suo utilizzo venne dirottato non tanto verso l'intrattenimento, la diffusione della propria cultura e la narrativa quanto più verso tematiche a sfondo razziale, strettamente legate al concetto di violenza e di guerra<sup>63</sup>.

È solo successivamente all'occupazione americana postbellica, che aveva efficacemente funto da censura a queste tinte razziste, che il genere poté finalmente svilupparsi e divenire una vastissima industria di successo, la quale andò di pari passo con la diffusione del cinema e della tv negli anni '60-'70<sup>64</sup>. In questo contesto, diventa di notevole importanza citare il fondamentale il lavoro di Ōkawa Hiroshi, il fondatore della *Tōei Animation*. Postosi l'obiettivo di rendere la sua

---

<sup>61</sup> Ivi p.58

<sup>62</sup> Shimokawa Oten, "Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki" in Anime Kun, Tenkatsu Webzine anime & manga, 1917

<http://www.anime-kun.net/animes/fiche-imokawa-mukuzo-genkanban-no-maki-997.html>

<sup>63</sup> John W. Dower, "War without mercy: race and power in the Pacific war", Pantheon Books, New York, 1986 p.247

<sup>64</sup> N. Otmazgin, "Anime in the US" Cit. p. 59



azienda la “Disney Asiatica”<sup>65</sup>, egli fece in modo che la *Tōei*, unita in un primo momento all'*Astroboy* ed agli altri lavori di Osamu Tezuka come *Gigantor* e *Little Witch Sally*<sup>66</sup>, renderanno quella degli *anime* giapponesi una delle industrie di maggiore successo nel resto del mondo.



Figura 15 Trasposizione in anime dell'*Astroboy* di Tezuka<sup>67</sup>

Successo che perdura ancora ai giorni nostri. Ciò è in parte dovuto al fatto che così come per gli antesignani *manga*, l'efficienza comunicativa degli *anime* è dovuta alla capacità di diversificare il proprio contenuto, adattandolo al target di riferimento. È infatti possibile citare tutta una serie di opere, famosissime in tutto il mondo, che testimoniano quanto prolifica e diversificata sia stata la produzione degli *anime* giapponesi, dal *Mazinga*, al *Dragon Ball*, dai *Pokemon* al *Neon Genesis Evangelion* ed al più recente *Death Note*: opere aventi appunto un target ed un contenuto differente, evolute nel corso degli anni per essere rivolte ad un pubblico internazionale sempre più eterogeneo e diversificato.

La portata economica internazionale degli *anime* è stata, per decenni, un fattore in costante crescita: nel solo 2003, il ministero giapponese per l'Economia, Commercio ed Industria (METI) ha stimato che circa il 65% della produzione mondiale degli anime diffusi nel mondo dall'industria statunitense venivano prodotti in Giappone, con un fattore di vendita annuale, su

---

<sup>65</sup> M. Germani, “L'animazione giapponese” Cit. p.4

<sup>66</sup> N. Otmazgin, “Anime in the US” Cit. p.59

<sup>67</sup> Osamu Tezuka, “Astro Boy”, sito web “Tezuka Osamu Official”, animation in Tezuka Productions Co., Ltd. / Mushi Production, 1963

<https://tezukaosamu.net/en/anime/30.html>

licenza, calcolato sui 17 miliardi di dollari<sup>68</sup>.

In definitiva, quanto in Giappone era accaduto a partire dall'800 grazie al *Japonisme*, vale a dire quell'innamoramento nei propri confronti dovuto al periodo di larga diffusione delle arti figurative giapponesi nel mondo, si è ripetuto grazie al successo di *anime* e *manga* dal 1950 in poi. La maggiore differenza fra questi due fenomeni, a mio avviso, risiede nella consapevolezza di quanto avveniva: se il primo, rifacendoci al mito raccontato dalla Escoffier (v. par. 2.2.1), era stato un fenomeno nato del tutto casualmente, il secondo appare invece un'applicazione da manuale delle strategie di *soft power* come intese da J. Nye: al ritorno economico, dovuto al successo dell'industria televisiva e di quella della carta stampata, si univa una diffusione e promozione cosciente della propria immagine all'estero, capace di influenzare il destinatario e di permettere al Paese di trasmettere la sensazione di essere un punto di riferimento imprescindibile per il mondo dell'intrattenimento.

---

<sup>68</sup> N. Otmazgin, "Anime in the US" Cit. p.59

### 2.2.3 La *Youth* e la *sub - culture*: il “malessere” giapponese diventa strategia di *soft power*

Parte del successo delle strategie di *soft power* sin qui analizzate, soprattutto quelle relative alle arti figurative come *anime* e *manga*, richiamava l'onda lunga di quella passione per l'estetica scaturita da quello che era stato il fenomeno del *Japonisme* del XIX secolo.

Tuttavia, qualunque sia l'epoca storica che si analizza, l'innamoramento dell'arte in quanto semplice componente estetica è un concetto che può risultare valido solo se si ha come punto di riferimento l'ottica del destinatario.

Dal punto di vista dell'artista, cioè quello di colui che ha il compito di comunicare, le tematiche proposte nelle arti figurative non si limitano solamente ad essere l'espressione della propria abilità manuale, stilistica o narrativa. Che si tratti di autori, *mangaka* o disegnatori, più frequentemente si tratta di un mezzo di espressione di sentimenti interiori, figli dei vari contesti socioculturali all'interno dei quali gli artisti facevano parte; tali sentimenti finivano con l'essere artefici di interi movimenti intellettuali ad alto tasso emotivo.

È da annoverarsi fra le correnti di questo tipo anche la *Youth culture* giapponese, un altro di quegli elementi che finirà con il costituire, in ambito economico, un ulteriore strumento di *soft power* largamente utilizzato dalle governance nipponiche dal 1970 in avanti, sfruttando in pieno l'epoca della globalizzazione e della successiva informatizzazione.

Approfondendo il discorso sulla *Youth* e sulla *sub-culture* giapponesi, occorre considerare come si tratti di fenomeni strettamente connessi e largamente diffusisi a partire dagli anni '60, che si sono configurati come l'immagine comunicativamente più evidente dell'espressione di una società giovane e rabbiosamente scontenta. Da un punto di vista sociale, la *wakamono bunka* (*Youth culture*) viene riconosciuta appieno solo a partire dal 1960<sup>69</sup>, ed è solo attraverso il boom economico ed il consumismo di massa che questa “nuova” classe sociale è divenuta un pieno target di mercato.

In effetti, similmente a quanto fatto con *anime* e *manga*, anche nel caso della *Youth culture* il Giappone contemporaneo conferma le sue oramai ben acquisite abilità di *commercial state*, poiché si rivela capace tanto di comprendere tanto l'espressione dei sentimenti complessi trasmessi dai giovani attraverso tale movimento, quanto di capitalizzarli, immettendoli con

---

<sup>69</sup> Sharon Kinsella, “Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement”, *The Society for Japanese Studies, The Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, No. 2 (Summer, 1998), p. 291

successo nel commercio. La *Youth culture* viene infatti riconosciuta pienamente come un fiorente segmento di mercato e per questo incentivata e diffusa, attraverso una serie di prodotti ad hoc, dalla letteratura alla musica e dai *manga* al cinema di nicchia.

Il fatto che quello giapponese fosse stato un mercato in grado di commercializzare con successo questa tipologia di prodotti è dovuto anche all'innescarsi di tutta una serie di meccanismi che favorirono la diffusione di questa forma culturale all'estero; uno su tutti, la fortunata contemporaneità con l'era della rivoluzione telematica in Occidente. In tal senso, è possibile avere un'idea di quella che è stata la portata di questo fenomeno attraverso una rapida analisi di ciò che accadde in Italia con *l'anime boom* degli anni '70.

In questo caso specifico, la loro diffusione ebbe un fattore chiave nella liberalizzazione della programmazione TV del 1976<sup>70</sup>: essa infatti permise al pubblico, oltre al disporre di una più ampia capacità di scelta, data dalla possibilità di fruire di un numero maggiore di canali televisivi di e radio private, anche di poter guardare a qualcosa di diverso, avente format innovativi e visivamente distanti dai classici palinsesti RAI. Ciò valse ovviamente anche per i cartoni animati:

“the animated series and television series had some standard weekly slots”, after the liberalization, they “started to be broadcast more and more often” in both public and private channels<sup>71</sup>.

È in questo contesto di liberalizzazione della TV che si inserisce la mega diffusione degli *anime*. Ad incentivarla, infatti, giocò un ruolo fondamentale la situazione favorevole del mercato finanziario giapponese: in questo senso, il valore contenuto dello yen negli anni '70 ed il conseguente costo ridotto degli *anime* giapponesi, soprattutto se paragonato a quello dei cartoni della *Disney* americana o di altri distributori europei, favorì l'arrivo nel nostro Paese di un gran numero dei primi. Inoltre, è doveroso considerare che essi offrivano forme di narrativa e di linguistica totalmente differenti all'ampio pubblico composto da giovani italiani<sup>72</sup>: è questo

---

<sup>70</sup> Rosa Caroli, “Lost in translation? Japan in Italian cultural life” Non pubblicato – presentato per International Conference for the 150th Anniversary of Japanese-Italian Relations, 13 – 15 ottobre 2016;

<sup>71</sup> Marco Pellitteri, “Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese”, *Esprit – Collana di studi su media e immaginario*, diretta da Sergio Brancato e Gino Frezza, Latina: Tunué, 2008. Cit. In R. Caroli “Lost in Translation?”

<sup>72</sup> R. Caroli, “Lost in Translation?” Cit.

un passaggio fondamentale, che ritroveremo parzialmente in alcuni passaggi del capitolo 3 di questa tesi. Al pari di quanto accadrà negli anni successivi con i videogiochi, infatti, nell'Italia degli anni '70-80 gli *anime* poterono fornire, ad un'audience composta soprattutto da giovani, tutta una serie di nuovi elementi estetici e tecnologia futurista che, se oggi è di così pubblico dominio da apparire quasi scontata, era del tutto inimmaginabile qualora si consideri il contesto della generazione cui si fa riferimento, ovvero quella immediatamente successiva al conflitto mondiale e contemporanea alle evoluzioni della guerra fredda.

I dati riportati da Pellitteri, in questo senso, forniscono un'idea netta della portata del fenomeno: dal 1976 al 2006 vennero trasmesse nelle TV italiane oltre 690 serie animate giapponesi<sup>73</sup>.

Rilevare lo strumento di *soft power* è, in questo caso, piuttosto semplice: la cultura popolare giapponese diventa di pubblico dominio, cresce alla coincidente crescita dell'utilizzo di internet e delle tecnologie digitali, e rende un'immagine diversa, chiara e soprattutto immediata di un Paese, il Giappone, considerato per troppo tempo fuori portata. In tal senso, chiosa così la Professoressa Caroli:

[...] the Japan's popular culture phenomenon presents some unprecedented features, starting from the evident fact that its centre is no longer the so-called *West*, but the so-called *East*. The latter is no longer the "eternal East", fixed in immutable patterns where there was no dynamism, movement and progress. It is rather a 'new, dynamic East', bearers of new languages, cultures and technologies at which we can maybe look to imagine our future<sup>74</sup>.

Ritornando ad analizzare le origini di quel fenomeno che fu la *Youth Culture*, onde poter comprenderne le dinamiche intorno alla sua nascita ed al suo sviluppo, occorre fare una doverosa premessa. Abituamente, si è abituati a guardare al concetto di "Gioventù", come a quel momento in cui un adolescente scambia informazioni, esperienze e momenti di socializzazione

---

<sup>73</sup> M. Pellitteri, "Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese." Cit.

<sup>74</sup> Ibidem

con altri attraverso il sistema scolastico nazionale<sup>75</sup>. Tali legami vengono poi per l'appunto rafforzati dal mercato, che ne settorializza il segmento, creando prodotti fisici od audiovisivi ad hoc che fungono da spunti per la creazione di ulteriori legami fra giovani, anche se questi sono in principio appartenenti a diverse culture, ceti sociali e religioni. In molti di questi casi, si creano relazioni grazie anche a quelle forme di ribellione, di controcultura, di "moti di reazione" contro le norme osteggianti e limitanti degli adulti, in un certo senso viste come "egemoniche"<sup>76</sup>. In generale, la *Youth culture* va dunque inquadrata come un'importante categoria sociale, e le conseguenti controculture giovanili si sono evolute divenendo sistemi sociali che lottano per l'autodefinizione, in piena opposizione alle norme socioculturali pre-imposte, come poteva essere per il Giappone, ad esempio, l'insegnamento dogmatico confuciano sino al periodo militarista. Quando questi fenomeni iniziano ad ingrandirsi, ad affermarsi e a concretizzarsi, essi vengono recepiti anche dal resto della società e dal mercato, che ne riconosce l'esistenza e li "ascolta", utilizzando o creando prodotti prettamente rivolti ad essi.

Le più notevoli differenze che possono essere fatte tra la *Youth culture* occidentale e quella giapponese si possono allora individuare tanto nella periodizzazione (quella occidentale è sicuramente antecedente a quella nipponica) quanto nel mancato appoggio, per un lungo periodo, da parte della middle-class giapponese all'ascolto e al sostegno del sentimento *Youth* che andava diffondendosi<sup>77</sup>.

La *Youth culture* giapponese ha come periodo di massima fioritura gli anni a partire dal 1960, il che costituisce già di per sé una coincidenza non casuale se ne consideriamo la contemporaneità con il periodo di boom di *anime* e *manga*: essa è la condensazione di una larga ed eterogenea sezione di giovani giapponesi, di tutte le classi sociali, variando dal tipo dello studente universitario al lavoratore immigrato di ceti meno elevati, i quali hanno in comune la tendenza a ribellarsi alle disposizioni politiche, culturali e sociali preesistenti<sup>78</sup>, creando continuamente nuove forme di espressione aventi lo scopo di ricercare una maggior considerazione, umana e sociale.

Tale sentimento, seppur sviluppatosi in pieno nel periodo suddetto, ha tuttavia radici storiche

---

<sup>75</sup> Michal Dalot-Bul, "The Formation of 'Youth' as a social category in pre-1970s Japan: A forgotten chapter of Japanese Postwar youth countercultures", Oxford University Press, Social Science Japan Journal, Vol. 17, No. 1 Winter 2014, p.5

<sup>76</sup> Ibidem

<sup>77</sup> Ken'ichi Kawasaki, "Youth Culture in Japan", Social Justice/Global Options, Social Justice, vol. 21, No. 2 (56), Japan Enters the 21st Century, Summer 1994, p.186

<sup>78</sup> S. Kinsella, "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement", Cit. p. 290

più profonde. Grazie al lavoro del prof. K. Kawasaki, docente del dipartimento di sociologia giapponese presso l'università di Komazawa<sup>79</sup>, è possibile infatti ripercorrere le tappe della nascita e dello sviluppo della *Youth culture* considerando quattro periodi storici differenti.

Procedendo in ordine cronologico, la prima tappa risale all'era pre-industriale, ovvero quella precedente al 1870; in quest'epoca, la società giapponese era nettamente distinta in classi sociali ben definite, fra le quali spiccava per demografia la classe contadina, che, da sola, costituiva ben oltre il 70% della popolazione. È possibile ritrovare tracce primordiali di forme di *Youth culture* proprio all'interno di questa mega classe sociale, poiché in essa erano presenti i gruppi dei *wakamonogumi*<sup>80</sup>, vale a dire giovani contadini, perlopiù non alfabetizzati, riunitisi in comunità con l'obiettivo di trasmettersi vicendevolmente informazioni, differenziandosi dal resto della classe sociale, tentando di rendersi unici e di creare quasi, almeno ideologicamente, una propria comunità, una società alternativa alle classi sociali.

Il secondo intervallo di tempo considerato è quello a cavallo fra le due guerre mondiali: i primi guizzi di cultura metropolitana, nati nell'immediato periodo post industrializzazione, si consolidarono negli anni '30, divenendo un fenomeno urbano poco radicalizzato e costantemente in conflitto con la cultura prestabilita nell'ordine militare. La *Youth culture* della prima metà del XX secolo è infatti propendente all'anarchia, ma ancora incapace di organizzarsi in una cultura suburbana ben definita; si ha quindi un movimento confuso poiché in perenne lotta contro la cultura dogmatica: per questo, la *Youth culture* veniva perseguitata, combattuta e soppressa dalla dottrina classica confuciana<sup>81</sup>.

Qualche cambiamento verso la radicalizzazione di una *Youth culture* vera e propria li ritroviamo in quella che Kawasaki considera come la terza tappa di questa sua ricostruzione storica, vale a dire quella coincidente con la crescita economica della seconda metà del Novecento, in particolare a partire dagli anni 50' sino agli inizi degli anni '70. Occorre in questo frangente considerare un elemento fondamentale rilevante, ovvero il fatto che inizialmente vi fosse un elevatissimo livello di confusione, dovuto indubbiamente alla conclusione della Seconda Guerra Mondiale ed all'occupazione americana del dopoguerra, con tutte le conseguenze che seguirono. Il processo conseguente è stato quindi disordinato, e ha dato vita ad una nuova coscienza individualista, contraddittoria, di stampo forse ancora maggiormente rurale e quindi

---

<sup>79</sup> Ken'ichi Kawasaki, "Youth Culture in Japan" Cit. p. 185

<sup>80</sup> *ivi*, p.186

<sup>81</sup> *Ivi*, p.187

ancora distante dalla coscienza di gruppo urbana tipica della *Youth culture* futura<sup>82</sup>. Eppure, tale processo, fatto di proteste, di contrasti e di confusione, fu in grado di dare una prima scossa al sistema educativo giapponese: essa funse da impulso per un distanziamento dal Confucianesimo, attorno al quale erano impennate tutte le differenziazioni sociali.

È dunque con l'arrivo degli anni '70-'80 ed il conseguente consumismo di massa, che venne costruita una nuova coscienza di gruppo funzionale. La nuova generazione, ovvero i giovani che si distanziavano da quella cultura rurale poiché nati in condizioni di benessere, assunsero il termine di *Shinjinrui*, una "nuova specie umana"<sup>83</sup>, basata su valori come l'individualismo e su comportamenti improntati sull'affermazione di sé. La costante ricerca della volontà di esclusione sociale dà quindi vita a nuove forme di espressionismo, a quella tendenza nell'insistere nel presentare sé stessi e a generare nuovi valori e nuovi *lifestyle*. Per poter comprendere al meglio la portata economica di questo principio, si può a titolo esemplificativo riprendere nuovamente il tema dei *manga*, ponendo qui il modello della crescita esponenziale della *convention Comic Market*<sup>84</sup>, un'istituzione, in principio relativamente minore, nata nel 1975 per promuovere lo sviluppo e la pubblicazione di *manga* amatoriali, vale a dire un filone di *subculture* rispetto al filone dei *mangaka* classici visti nel par. 2.2.2. Il grafico seguente mostra il suo indice di crescita, che va dal 1975 al 1995.

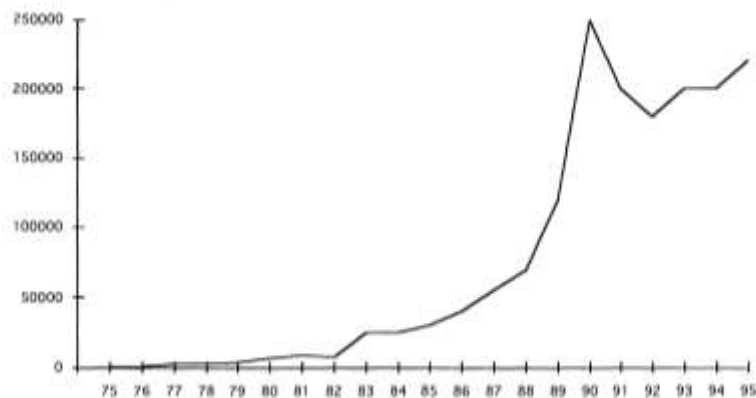


Figura 16 Presenze alla convention "Comic Market" dal 1975 al 1995<sup>85</sup>

<sup>82</sup> Ivi, p.189

<sup>83</sup> Ivi, p.190

<sup>84</sup> S. Kinsella, "Japanese subculture in the 1990s" Cit. p.296

<sup>85</sup> Ibidem



Grazie alla segmentazione del mercato, ad oggi, la crescita del *Comic Market* ha fatto sì che esso divenisse l'organizzazione centrale della diffusione del *manga* amatoriale, contando che, a partire dal 1993, si sono venuti a creare più di 16000 circoli *manga* separati.

Occorre tuttavia considerare come la conformazione moderna della *Youth culture* se da una parte è frutto della naturale evoluzione storica, dall'altra è incentivata proprio dai mass media e dal mercato che, attraverso poderose campagne di marketing e pubblicità, tendono a enfatizzare eccessivamente le differenze tra le varie generazioni e a dividere la popolazione in segmenti minori<sup>86</sup>.

L'evolversi di questo processo di frammentazione ha ovviamente generato una continua spinta nei confronti di vasti gruppi di giovani giapponesi verso l'autoisolamento, facendo sì che essi potessero sentirsi compresi solo attraverso un modo di vivere alternativo. Tale genere di comportamenti fanno sì che generalmente, a quello di *Youth culture* venga associato il concetto di *Sub-Culture*, una "non-cultura", "sotterranea", minore, distaccata anche dalla *Youth* perché ancora più specifica e settoriale. In effetti, proprio come le relative controparti nel resto del mondo, gruppi di giovani giapponesi hanno deciso di isolarsi ancor di più, creando un proprio mondo autonomo, fatto di band musicali indipendenti (famoso, in questo caso, sono le band del genere J-pop degli anni '90), etichette discografiche, riviste specializzate e stili di moda differenti<sup>87</sup>. Una definizione appropriata, in questo senso, arriva dall'autrice Anne McKnight<sup>88</sup>, che parlando della sub-culture afferma:

The main difference is that, while Anglo-American thought sees subculture as defined by a non-normative or marginal position and likely approaches study through sociology and urban ethnography, subculture in Japan is defined as a community formed around the conventions of representations in one medium of information culture (manga, anime, heavy metal fans, and so on)

---

<sup>86</sup> Ken'ichi Kawasaki, "Youth Culture in Japan" Cit. p. 194

<sup>87</sup> Franziska Ritt, "Analyzing the Japanese discourse on subculture/ sabukaruchā", Japanese Studies, University of Cologne, Germany, 2017

<sup>88</sup> Anne McKnight, "Frenchness and transformation in Japanese subculture, 1972-2004" *Mechademia*, 5(1), 2010, p. 125

Indipendentemente dalle valutazioni personali che si possono fare nei confronti di tali fenomeni culturali, soprattutto qualora si intenda tenere in maggior considerazione aspetti psicologici, sociali o pedagogici, è opportuno riportare, secondo il parere di chi scrive, almeno due considerazioni potenzialmente interessanti: la prima è che, come lo era stato al suo tempo il *Japonisme*, non si può non guardare alla *Youth* e alla *sub culture* giapponesi se non come a fenomeni di *soft power* di successo, capaci di diffondere oltre i confini nazionali un'ampia varietà di elementi riconoscibili poiché afferenti ad un determinato movimento artistico, indipendentemente che si tratti di arte, moda, musica o cinema.

Infine, la seconda considerazione è più una conferma, vale a dire quella ottenuta attraverso i dati JNTO<sup>89</sup> analizzati nel par 2.4: come si vedrà, essi avvalorano l'idea che le varie governance post 1970 sono state ben consapevoli delle capacità di *soft power* dovute alla forte attrattività turistico – commerciale di *Pop, Youth e Sub culture*, e ne è una prova il fatto di averli considerati capisaldi di quelle progettualità che culminarono, grazie anche all'articolo di McGray, nel lancio del "Cool Japan".

---

<sup>89</sup> Japan National Tourism Organization (JNTO), il suo portale web è visitabile all'URL <https://www.japan.travel/it/it/>

## 2.3 IL CONTESTO DI SVILUPPO DEL *SOFT POWER*: IL QUADRO MACROECONOMICO DELLA SECONDA METÀ DEL XX SECOLO

Ritornando a considerare nuovamente il periodo storico immediatamente successivo al 1950, è possibile inserire lo sviluppo delle strategie di *soft power* giapponese all'interno di tutta una serie di avvenimenti storici e di cambiamenti che, insieme ad esse, contribuirono a delineare quel "*Japanese miracle*" economico che ha avuto inizio con il 1950 ed è perdurato, in maniera netta, almeno sino al 1973<sup>90</sup>, anno in cui si verificò un rallentamento della produzione industriale a causa del primo grande shock del prezzo del petrolio, con la decisione, da parte dei paesi appartenenti al cartello dell'OPEC, di ridurre le esportazioni<sup>91</sup>. Il 'miracolo economico' proseguì anche in seguito, come dimostra il grafico in fig. 7. Ma anche limitando l'analisi dell'indice di crescita del Paese limitatamente a questo arco temporale, è innegabile sottolineare come esso sia così evidente da poter essere quasi comparabile a quello delle economie dell'Asia Orientale odierna.<sup>92</sup>

Sector	Annual percentage rate					
	1960-71		1971-81		1981-92	
	Productivity growth	Inflation	Productivity growth	Inflation	Productivity growth	Inflation
Tradable						
Total	10.22	4.06	5.67	5.07	4.59	-0.07
Agriculture	4.64	2.39	3.18	7.42	2.79	0.50
Manufacturing	10.16	1.32	5.31	4.65	3.99	-0.12
Nontradable						
Total	6.83	5.90	2.53	7.96	1.90	2.02
Energy and transportation	8.08	1.94	1.95	9.25	2.82	1.25
Construction	5.81	7.09	0.27	10.79	1.99	3.17
Distribution and finance	8.75	4.65	4.79	5.46	2.86	1.11
Services	4.00	9.94	1.06	9.71	0.48	3.61
Difference (tradable less nontradable)	3.39	-1.84	3.14	-2.89	2.69	-2.09
Whole economy	8.92	4.90	3.96	6.81	2.88	1.31

Figura 17 Indice di produttività e di inflazione, per settore e sub-periodo, del Giappone dal 1960 al 1992<sup>93</sup>

<sup>90</sup> Takatoshi Ito, "Japan and the Asian Economies: A "Miracle" in Transition", International Monetary Fund, Serie storica del PIL giapponese nel secolo compreso fra il 1890 ed il 1990, p.205

<sup>91</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Cit. p.288

<sup>92</sup> T. Ito, "Japan and the Asian Economies" Cit. p.205.

<sup>93</sup> Ivi p. 237

Per un'analisi più approfondita del confronto dei fattori di crescita Giappone - Asia Orientale, si rimanda al testo completo dell'autore. Tuttavia, è altresì possibile ottenere approfondimenti aggiornati quotidianamente, per i quali si rimanda al seguente sito:

World data Open Bank, <https://data.worldbank.org/indicator/NY.GDP.MKTP.CD?locations=JP>

Si è già stabilito come, a partire dagli anni '50, risulti opportuno asserire che il profilo internazionale del Giappone si contraddistingua da due elementi fondamentali, tra loro strettamente connessi: da una parte vi è il suo essere legato a doppio filo all'alleanza militare ed economica con gli Stati Uniti, dall'altra il netto consolidarsi della sua crescita finanziaria<sup>94</sup>. In questo particolare periodo storico, il primo forte impulso in termini di crescita economica si ebbe in concomitanza dello scoppio della guerra di Corea; nel 1950 il volume globale degli scambi commerciali fu in netta ripresa, tanto che crebbe complessivamente, rispetto agli anni precedenti, del 34%<sup>95</sup>; ciò comportò, per molti Paesi, un incremento significativo della propria economia: nel caso del Giappone, il suo indice di produttività industriale aumentò quasi del 70%<sup>96</sup>. Avvenimento, questo, che permise una ricostruzione economica tale da riportare il Giappone ai livelli prebellici già nella metà degli anni '50 (vedi grafico seguente).

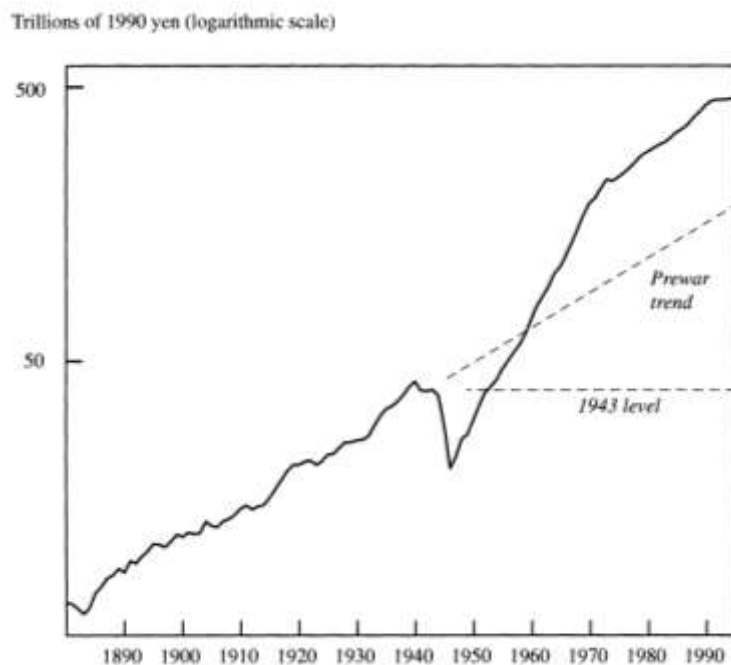


Figura 18 Grafico sull'andamento del PIL giapponese nel periodo 1880-1990<sup>97</sup>

A questo proposito, occorre considerare come spartiacque di fondamentale importanza proprio

<sup>94</sup> Hanscom Smith, "Toward a Universal Japan: Taking a Harder Look at Japanese Soft Power", National Bureau of Asian Research (NBR), Asia Policy, No. 15, gennaio 2013, p. 117

<sup>95</sup> Masahiro Takada, "Japan's Economic Miracle: underlying factors and strategies for the growth", Lehigh University in Bethlehem, Pennsylvania, IR 163 Professor Wylie, marzo 1999, p.11

<sup>96</sup> Ibidem

<sup>97</sup> T. Ito, "Japan and the Asian Economies: A "Miracle" in Transition", Cit. p.208

gli eventi del 1950. L'avvenimento dello scoppio della guerra di Corea, infatti, fu determinante per l'evoluzione della situazione economica di diversi paesi nel mondo, in particolare di quelli del continente asiatico. L'aumento sostanziale delle richieste di commesse militari da parte degli Stati Uniti, reso possibile soprattutto dal non aver ultimato il processo di smilitarizzazione del Giappone<sup>98</sup>, comportò un deciso reindirizzamento degli investimenti e delle risorse.

Se l'economia nipponica antecedente al conflitto era basata fundamentalmente sui settori agricolo, manifatturiero e minerario, adesso la politica economica del Paese veniva adeguata dal governo, imperniandola sull'applicazione di tre principi fondamentali: la trasformazione della struttura produttiva, il limitare al massimo le importazioni, circoscrivendole alle sole materie prime, ai prodotti alimentari ed alle fonti energetiche, e lo stimolare le esportazioni; quest'ultimo passaggio fu favorito nel 1955 dall'adesione, da parte del Giappone, agli accordi GATT (General Agreement on Tariffs and Trade<sup>99</sup>).

A favorire ulteriormente la crescita del Paese vi fu inoltre l'affermazione di grandi società commerciali internazionali, note come *Sogo Shosha*<sup>100</sup>. L'importanza di queste società, fra cui si annoverano quelle che discendevano direttamente dalle antiche potenti famiglie degli *zaibatsu* come la *Mitsubishi*, la *Sumitomo* e la *Mitsui*<sup>101</sup>, risiedeva nella loro grande capacità di mediazione sui mercati internazionali, il che permetteva loro, fra le altre cose, di reperire materie prime a prezzi competitivi, trasportare i prodotti, finanziare varie attività commerciali e pubblicizzare prodotti esteri<sup>102</sup>.

In questo contesto, anche la disgregazione della struttura classica degli stessi *Zaibatsu*, attuata sotto il regime di occupazione, fu un elemento a sua volta decisivo. Il passaggio alla struttura moderna, con tutti i cambiamenti che ciò comportava, permetteva agli *Sogo Shosha* di essere molto più efficaci rispetto ai loro antenati. Ad essere sostituita era soprattutto la figura del proprietario-capofamiglia che assumeva automaticamente la funzione di manager e responsabile, posizione che nella *zaibatsu* gli era dovuta dalla semplice discendenza piuttosto che da un'effettiva preparazione per quel ruolo. Le società moderne venivano invece gestite da manager professionisti, ovvero personale assunto appositamente per condurre la società sul

---

<sup>98</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", cit. p.281

<sup>99</sup> Ivi, p.283-284

<sup>100</sup> Ivi, p.284

<sup>101</sup> Peter Dicken, Yoshihiro Miyamachi, "'From Noodles to Satellites': The Changing Geography of the Japanese sogo shosha" The Royal Geographical Society (with the Institute of British Geographers), Transactions of the Institute of British Geographers, Vol. 23, No. 1, 1998, p.58

<sup>102</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Cit. p.284

mercato in maniera aggressiva, flessibile e competitiva<sup>103</sup>.

La flessibilità in sé costituisce in effetti uno dei segreti del successo dell'industria giapponese: il Paese riuscì a far proprie tecniche di costruzione e competenze tecnologiche più avanzate, ispirandosi alle tecnologie costruttive di paesi esteri, industrialmente più sviluppati. A queste, il Giappone univa la grande creatività e le innovazioni da esportare, derivanti anche dal successo del soft power giapponese, con la creazione di sistemi di produzione di massa a basso costo<sup>104</sup>. A favorire maggiormente il successo in campo finanziario dei *Sogo Shosha* e di tutto l'apparato industriale vi fu poi l'introduzione, a partire dal 1960 da parte del governo di Hayato Ikeda, dell'*Income Doubling Plan*. L'obiettivo dichiarato di questa strategia decennale (dal 1961 al 1970) era quello di raddoppiare il reddito dei cittadini giapponesi e di conseguenza aumentarne il tenore di vita<sup>105</sup>.

A questo proposito, va qui segnalata la grande propensione al sacrificio dimostrata dai cittadini e dai lavoratori giapponesi: per coadiuvare lo sviluppo della crescita del PIL, almeno fino a metà degli anni '60 ed al *Doubling Plan*, stipendi e redditi dei lavoratori furono mantenuti molto bassi. Ciò da una parte aiutava lo sviluppo industriale, poiché abbattava il costo della manodopera, ma dall'altra comportava un ridotto consumo interno di prodotti di massa come gli elettrodomestici. È solo successivamente, con un trend consolidatosi a partire dagli anni '70, che la maggior parte delle famiglie inizia ad avere la capacità economica di acquisto di beni come televisori, frigoriferi e lavatrici<sup>106</sup>.

Per raggiungere questi obiettivi, si decise da una parte di aumentare notevolmente la quantità di investimenti effettuati dal governo centrale a imprese private e pubbliche, dall'altra di aumentare la quantità di commercio estero con altri paesi. Il successo di questo piano è stato evidente: la crescita economica media annua del Paese è stata del 10.8 % ed è culminata, nel 1968, con il rendere il Giappone la seconda economia al mondo<sup>107</sup> per Prodotto Interno Lordo. Per di più, per ciò che riguarda il commercio internazionale, il mercato era altresì favorito dal mantenimento costante del tasso di cambio yen/dollaro, rimasto a 360/1 fino al 1971, il che incoraggiava l'incremento del volume delle esportazioni, mantenendone perennemente in attivo la bilancia economica, ossia il volume delle esportazioni superiore a quello delle

---

<sup>103</sup> M. Takada, ""Japan's Economic Miracle" Cit. p.13

<sup>104</sup> Ivi p.12

<sup>105</sup> Ivi p.15

<sup>106</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Cit. p.284

<sup>107</sup> M. Takada, ""Japan's Economic Miracle" Cit. p.15

importazioni<sup>108</sup>.

La rapidità della crescita economica del Giappone nel periodo '50-'70 va dunque inquadrata all'interno di questo contesto macroeconomico; a tutti gli elementi sin qui descritti vanno quindi associati quegli sforzi creativi ed intellettuali messi in atto dal popolo giapponese.

Trainati nuovamente dall'immagine della nazione amante della pace, focalizzata sul commercio e sullo sviluppo industriale, se sin dalla riapertura nel 1868, il Giappone era visto come "eccezionale" dai Paesi esteri, adesso i suoi abitanti ne erano ben consapevoli:

"Since opening to the world in 1868, Japan has often been seen as an "exceptional" country by foreigners—and by the Japanese themselves. In part, this perceived uniqueness is rooted in Japan's status as the first Asian nation to reach Western levels of development<sup>109</sup>."

---

<sup>108</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Cit. p.284

<sup>109</sup> H. Smith, "Toward a Universal Japan" Cit. p.118

## 2.4 I FRUTTI DEL *SOFT POWER*: IL *COOL JAPAN* ED I FLUSSI TURISTICI INBOUND

È possibile concludere questo secondo capitolo tenendo in considerazione contemporaneamente, a mio parere, due fra le asserzioni principali descritte in questa tesi, vale a dire quella di Nye sul *soft power* e l'analisi di Douglas McGray<sup>110</sup> sugli elementi *cool* del Giappone. Per il primo, l'immagine del pacifico *commercial state* è stata costruita anche attraverso strategie e politiche di *soft power* e, per il secondo, il Giappone aveva esibito un'immagine di potenza culturale grazie all'esportazione in tutto il mondo di tutti quegli elementi *cool*, dagli *anime* alla nicchia della sub-culture.

Almeno dal punto di vista economico, l'unione delle due teorie appare valida e funzionale: l'export internazionale degli elementi *cool* sembra concretizzarsi in un sostegno economico concreto, valido e costante, che genera introiti tanto dalle vendite di mercato quanto dall'attrattività turistica.

Ciò viene dedotto, oltre che dalla celerità della ripresa economica postbellica del Paese, anche dai dati raccolti inerenti a ciò che accadde successivamente al 1970: le strategie di *soft power* hanno innegabilmente influito in maniera continuativamente positiva nell'economia giapponese almeno sino al 2019, poiché sono state utili anche per tamponare le recessioni seguite a quegli episodi di "shock" economici avvenuti nella seconda parte del XX secolo.

Fra questi episodi, costituiscono quelli più significativi la crisi del 1973, dovuta, come brevemente riportato nel paragrafo 2.3, agli shock del prezzo del petrolio, e la *baburu ekonomi*, la contrazione dovuta alla cosiddetta "bolla economica" scoppiata nei primi anni '90<sup>111</sup>. A proposito di quest'ultima, si tratta di un evento di crisi economica causato tramite una dinamica abbastanza simile a quella che diede vita alla crisi americana dei *subprimers* del 2007. In questo caso, tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, il sistema bancario giapponese ha ritenuto opportuno incentivare moltissimo i consumi interni, "drogando"<sup>112</sup> di fatto il mercato attraverso la concessione di prestiti in maniera eccessiva e sostanzialmente senza o con garanzie abbastanza relative. Questo processo ha ovviamente innescato tutta una serie di problematiche successive, legate alle conseguenti difficoltà del recupero dei crediti erogati: a

---

<sup>110</sup> Douglas McGray, "Japan's Gross National Cool" Cit. p.44

<sup>111</sup> R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone" Cit. p.282

<sup>112</sup> Ivi, p. 293



causa dell'insolvenza, nel biennio 1998-1999 molte delle banche si ritrovarono in difficoltà e vennero salvate dal fallimento solo grazie al sostegno ed al sistema di ricapitalizzazione del governo<sup>113</sup>. La situazione che ne è seguita ha ovviamente danneggiato tanto il settore privato quanto quello pubblico, che si ritrovarono costretti a ricorrere alla riduzione del personale o alla chiusura. Il tasso di disoccupazione salì così al 5,2%, percentuale notevole qualora si consideri che, nel 1970, era fermo all' 1,1%<sup>114</sup>. Nel grafico seguente, si può notare tanto la flessione piuttosto repentina quanto la successiva ripresa della crescita del PIL nel biennio di riferimento, mentre la tabella riporta i valori esatti del PIL nel decennio 1993-2003, offrendo indubbiamente un'analisi più approfondita del fenomeno.



Figura 19 Pil pro capite e Tasso annuale di crescita dal 1960 al 2023<sup>115</sup>

Occorre allora, una volta esaminato il corso economico degli eventi legati alla crisi della *bubble economy*, riconsiderare ancora una volta l'eventuale influenza e il sostegno che ha avuto, in questo frangente, il *soft power* nell'economia giapponese. Scrive

2003	\$35,387	7.82%
2002	\$32,821	-4.61%
2001	\$34,406	-12.16%
2000	\$39,169	6.99%
1999	\$36,610	12.91%
1998	\$32,424	-9.02%
1997	\$35,638	-8.97%
1996	\$39,150	-11.42%
1995	\$44,198	10.68%
1994	\$39,934	11.92%
1993	\$35,682	13.58%

Figura 20 Pil pro capite e tasso di crescita decennio 1993-2003<sup>116</sup>

<sup>113</sup> Ibidem

<sup>114</sup> Ibidem

<sup>115</sup> MacroTrends, "Japan GDP Per Capita 1960-2023", World Bank source <https://www.macrotrends.net/countries/JPN/japan/gdp-per-capita>

<sup>116</sup> Ibidem

così Silvia C. Jorge, riprendendo ancora una volta il pensiero di McGray<sup>117</sup>:

following the collapse of the economic bubble at the beginning of the 90's, Japan entered a long-term recession that caused a general loss of self-confidence. There is an important observation the American journalist Douglas McGray wrote; "Instead of collapsing beneath its widely reported political and economic misfortunes ... from pop music to consumer electronics, architecture to fashion, and animation to cuisine, Japan looks more like a cultural superpower today than it did in the 1980s, when it was an economic one"

Alla luce di quanto affermato, appare quindi essenzialmente corretto stabilire che le strategie di *soft power* abbiano contribuito a salvaguardare costantemente l'economia giapponese. Dello stesso avviso ed estremamente significativa appare essere, in questo frangente, un'affermazione dell'ex Primo Ministro Taro Aso, che nel 2009 affermò:

Japanese content, such as anime and video games, and fashion draw attention from consumers around the world. [...] By linking the popularity of Japan's soft power to business, I want to create a 20-30 trillion-yen market by 2020 and create 500,000 new jobs<sup>118</sup>

Di pari passo con quanto affermato dal Ministro Aso, un ulteriore step in questo senso proviene dal METI, vale a dire il Ministro dell'Economia, del Commercio e dell'Industria giapponese. Tale ministero, nato nel 1949 in seguito alla riorganizzazione dell'ex Ministero del commercio internazionale e dell'industria in epoca prebellica<sup>119</sup>, ha la funzione di "sviluppare l'economia e l'industria del Giappone, concentrarsi sulla promozione della vitalità economica nelle società private, regolare l'avanzamento delle relazioni economiche esterne e garantire un

---

<sup>117</sup> S. C. Jorge, "How Japan's Pop Culture happened to be the 21st Century Economy's savior?" Cit. p. 2

<sup>118</sup> Rui Tao, "Cool Japan as the Next Future of Post-Industrial Japan?" Lee Kuan Yew School of Public Policy at the National University of Singapore, marzo 2018 p.5

<sup>119</sup> METI official website, "History of METI", Ministry of Economy, Trade and Industry  
<https://www.meti.go.jp/english/aboutmeti/data/ahistory.html>

approvvigionamento stabile ed efficiente di energia e risorse minerarie<sup>120</sup>”.

La divisione creativa del METI ha infatti pubblicato, nel 2012, un documento di 32 pagine, basandosi inizialmente sulle prospettive economico-produttive future del Paese. Secondo tale ricerca, tali prospettive sono particolarmente scoraggianti, soprattutto a causa dell’incalzante problema dell’invecchiamento demografico medio e del conseguente declino della popolazione in età produttiva, con le ovvie ripercussioni sull’intera economia futura del Paese<sup>121</sup>. Quest’analisi, che prende il nome di “Cool Japan Strategy”, dopo aver illustrato graficamente il circolo vizioso causato appunto dalla concatenazione aumento demografico - stagnazione della domanda interna, propone all’interno dello stesso documento una soluzione; una slide, la quarta, presenta un titolo quantomai significativo: “Il mondo ama il *Cool Japan*”.

The world loves Cool Japan

In Europe, the United States, and Asia, there are many popular Japanese products and services (creative industries). In addition to anime and manga, these include food culture, express delivery services, Japanese-style inns (ryokan), and traditional arts and crafts.

Capitalizing on the popularity of "Cool Japan" can accomplish the following: 1) unearthing of domestic demand, 2) incorporation of foreign demand, and 3) transformation of industrial structures. These accomplishments can secure new income sources and jobs, leading to regional economic revitalization.

Anime and manga

- The Japan Expo, held on June 30 through July 3, 2011, in Paris, received about 200,000 visitors over those four days.
- The New York Anime Festival, held in New York City on October 8 to 10, 2010, received about 18,000 visitors.

Food culture  
Ajisen Ramen  
The chain serving humanistic-style ramen has restaurants in 63 Chinese cities.

Express delivery services  
Yamato Transport Co.  
Yamato Transport is expanding its express delivery services across Asia. Japanese-style services such as designated delivery time and refrigerated packages are highly regarded in China.

Japanese-style inns  
Kagaya  
Originating in Ishikawa Prefecture, the company has opened a Japanese-style inn (ryokan) in Taipei, where it implements "Japanese hospitality."

Traditional arts and crafts  
Kumano makeup brushes  
Kumano (Hiroshima) makeup brushes are highly regarded and have many fans in Hollywood and elsewhere overseas.

Figura 21 La slide 4 della ricerca del METI

<sup>120</sup> Traduzione di “METI’s Mission” in Act for Establishment of the Ministry of Economy, Trade and Industry, tratta dal sito ufficiale del METI, consultabile presso l’URL

[https://www.meti.go.jp/english/aboutmeti/data/meti\\_mission.html](https://www.meti.go.jp/english/aboutmeti/data/meti_mission.html)

<sup>121</sup> Per eventuali approfondimenti, è possibile ritrovare l’intero documento del METI all’indirizzo web:

[https://www.meti.go.jp/english/policy/mono\\_info\\_service/creative\\_industries/pdf/120116\\_01a.pdf](https://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/pdf/120116_01a.pdf)

Venivano in seguito elencate tutta una serie di cause in grado di spiegare le motivazioni che stanno alla base dell'amore che il resto del pianeta ha per il *Cool Japan*, le possibili collaborazioni internazionali che ne sarebbero potute potenzialmente derivare, i casi studio e le conseguenti occasioni di crescita economica. Con questo report, l'intenzione di fondo del METI era quella di sottolineare quanto, almeno a partire dal 1995<sup>122</sup>, l'industria contenutistica giapponese abbia avuto un ruolo ancora più considerevole sul lavoro e sulle vendite di quello dell'automobile o dell'elettronica. L'incentivo all'industria della cultura pop e dell'immagine del Cool Japan come mezzo di influenza internazionale dovevano quindi diventare fattori economici determinanti. Pertanto, il governo Abe decise di lanciare, nel 2013, il *Cool Japan Fund*, ovvero un sistema di finanziamento per promuovere la vendita in tutto il mondo di prodotti culturali giapponesi, composto da circa 30 miliardi di Yen da fondi pubblici e circa 7,5 miliardi di Yen da fondi privati<sup>123</sup>. Il progetto *Cool Japan* si è configurato come l'evoluzione completa finale del concentrato di tutte le componenti di *soft power* utilizzate dal dopoguerra. In contemporanea, venne rafforzata anche la JTA, ovvero l'Agenzia Giapponese per il Turismo, grazie alla quale vennero implementate nuove strategie di marketing e promozione del paese<sup>124</sup>.

A mio avviso, è possibile comprendere il successo di quest'insieme di strategie grazie a due elementi fondamentali: l'andamento costantemente in crescita del flusso di turismo *inbound*, con i relativi introiti da esso generati e l'ottenimento della possibilità di organizzare le olimpiadi di Tokyo 2020.

Un'analisi dei primi viene fornita dal sito della JNTO, un'agenzia amministrativa indipendente impegnata nello sviluppo degli scambi turistici internazionali, la quale è in grado di fornire tutte le statistiche sul turismo *inbound* anno dopo anno. Il grafico che segue illustra infatti il trend turistico *inbound* dal 1965 al 2023:

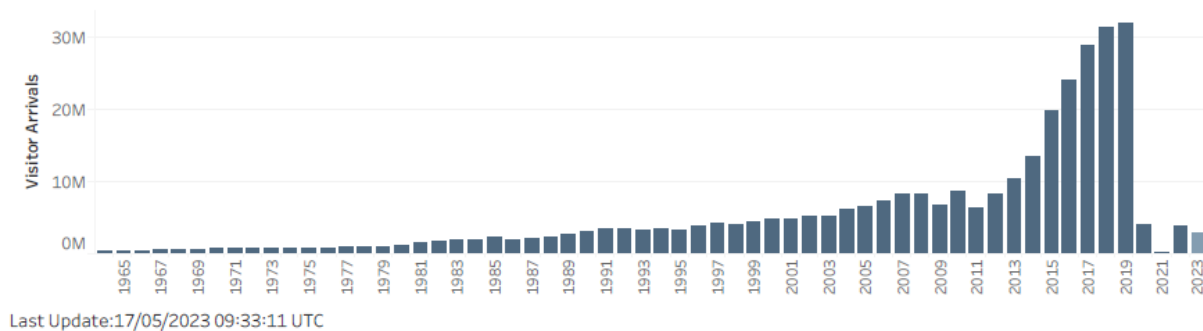
---

<sup>122</sup> Geoffrey Cain, "Will Korean manhwa replace manga?" Agence France-Presse, Public Radio International, May 30, 2010, in R. Tao, "Cool Japan as the Next Future of Post-Industrial Japan?" Cit. p. 4

<sup>123</sup> S. C. Jorge, "How Japan's Pop Culture happened to be the 21st Century Economy's savior?" Cit. p. 3

<sup>124</sup> Marco Cavallero, "Cool Japan: contents tourism e crescita turistica", tesi di Laurea, Corso di Laurea Magistrale in sviluppo interculturale dei sistemi turistici, Università Ca' Foscari Venezia, 2019, p. 90

## Trends in the Visitor Arrivals to Japan by Year

Figura 22 Flussi turistici inbound dal 1965 al 2023<sup>125</sup>

Com'è possibile dedurre anche visivamente, la crescita è stata costante almeno sino allo scoppio della pandemia da coronavirus; l'anno più significativo, in questo senso, è stato il 2015: per la prima volta dal 1971 il numero complessivo di turisti *inbound* è stato superiore a quello dei cittadini giapponesi *outbound*<sup>126</sup>, mentre nel 2019 si è arrivati alla cifra record di 31.882.049 visitatori internazionali. Il portale JNTO fornisce inoltre una chiara prospettiva della distribuzione delle aree di partenza, il che ci permette anche di avere un'idea più precisa in merito:

## 2019 Breakdown by Country/Area

Figura 23 Arrivi internazionali in Giappone nell'anno 2019<sup>127</sup>

<sup>125</sup> Japan National Tourism Organization (JNTO), "Japan-bound Statistics"

<https://statistics.jnto.go.jp/en/graph/#graph--inbound--travelers--transition>

<sup>126</sup> M. Cavallero, "Cool Japan: content tourism e crescita turistica" Cit. p.5

<sup>127</sup> JNTO, "Japan-bound Statistics", Cit.

È infine possibile ricavare, dal sito di ricerca statistica “World Data.info”, anche gli introiti generati dal solo settore turistico. Come si può evincere dal grafico sottostante, prendendo come data d’inizio il 1995, gli introiti generati dal settore turistico non superavano i 5 miliardi di dollari, mentre l’anno record del turismo inbound segna anche il picco più alto in questo senso: nel 2019 le vendite derivanti dal turismo arrivarono a sfiorare il tetto dei 50 miliardi di dollari.

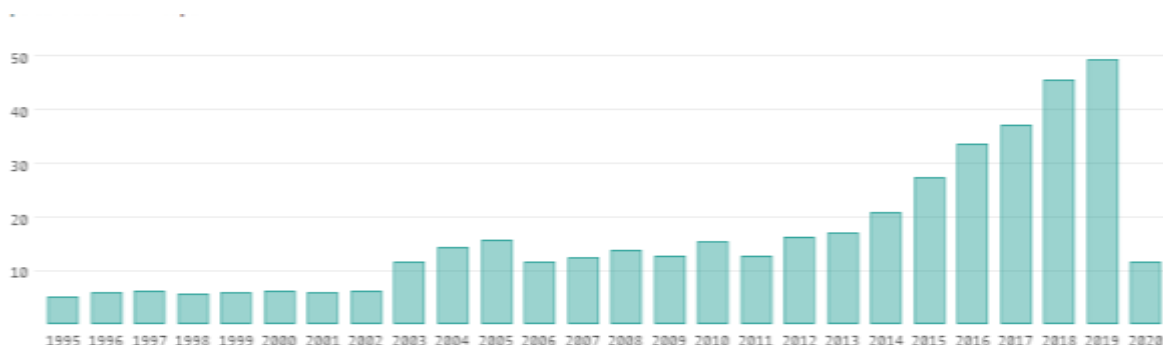


Figura 24 Incassi per miliardi di dollari dal 1995 al 2020<sup>128</sup>

Infine, menzione a parte merita sicuramente quanto accaduto a proposito delle sfortunate Olimpiadi di Tokyo 2020. A tal proposito, occorre premettere come sia generalmente possibile annoverare, tra i sistemi di *soft power*, anche l’organizzazione di grossi eventi sportivi. Non si può infatti non considerare l’idea che una eventuale buona riuscita da parte dei Paesi organizzatori permette, oltre alla possibilità di trasmettere un’immagine positiva della propria nazione, anche l’opportunità di mostrare al resto del mondo le proprie potenzialità economiche (come nel caso del Qatar e dei mondiali invernali tenutisi nel 2022, che hanno permesso al Paese arabo di riuscire quantomeno nel secondo intento).

Questo discorso, se per i Paesi più sviluppati consiste in una conferma della loro capacità economico - finanziaria, per i restanti può essere inquadrato all’interno di una occasione di crescita, volta all’ottenimento di visibilità ed al miglioramento della propria condizione socio-culturale<sup>129</sup>.

<sup>128</sup> World data.info, “Tourism in Japan” Revenues from tourism, Ultimo accesso 21/05/2023

<https://www.worlddata.info/asia/japan/tourism.php>

<sup>129</sup> Silvia Luminati, “Lo sport come strumento di «soft power» per il Giappone”, IsAG istituto Alti studi in Geopolitica e Scienze Ausiliarie, atti del Convegno “Da Tōkyō 1964 a Tōkyō 2020: come sono cambiati il Giappone e l’Asia orientale”, febbraio 2020, p.12

In quest'ultimo contesto va inserita, a mio avviso, anche l'organizzazione di tali eventi nei paesi asiatici. Nel loro caso, tuttavia, occorre tenere sempre in considerazione i risvolti politici nascosti dietro l'immagine positiva trasmessa tramite lo sport; in tal senso, trovo estremamente interessante quanto riportato all'interno del convegno IsAG tenutosi a Roma nel 2022, intitolato "Da Tōkyō 1964 a Tōkyō 2020: come sono cambiati il Giappone e l'Asia orientale". La D.ssa Luminati, in questa occasione, cita infatti quanto accadde tra USA e Cina nel 1971, in piena guerra fredda: mentre i rispettivi presidenti, Mao e Nixon, si incontravano per intavolare trattative di collaborazione e disgelo, undici giocatori americani di ping-pong atterrarono a Pechino per competere contro una squadra cinese locale<sup>130</sup>. In questo senso, venne ribadito l'utilizzo dello sport come mezzo per trasmettere un'immagine, in questo caso quella che il popolo cinese fosse pacifico ed il suo governo pronto alla collaborazione con quello americano. Allo stesso modo, un discorso simile potrebbe valere per l'organizzazione dei Giochi olimpici del 1964 a Tokyo o per quelli di Seoul del 1988: anche se in piena guerra fredda e anche se i Paesi erano alleati agli Stati Uniti, l'idea che attraverso i Giochi fosse possibile trasmettere una immagine di pace, data dalla sana competizione sportiva, permetteva ai paesi organizzatori di migliorare la propria immagine sul piano internazionale, disponendo di uno strumento di crescita economica e di potenziale sviluppo internazionale posteriore del bacino d'affari.

Il rinnovo della candidatura a Paese Olimpico nel 2020, ribadisce quanto l'accostamento sport – *soft power* sia presente nell'operato della governance giapponese degli ultimi anni: secondo quanto riportato all'interno dello stesso convegno, già la coppa del mondo di rugby, disputatasi in Giappone nel 2019, è stata considerata dal Ministro Shinzo Abe come una importante vetrina commerciale e culturale, ed allo stesso modo sarebbero stati considerati altri eventi annullati o rimandati a causa della pandemia da Covid-19<sup>131</sup>.

Quest'ultimo elemento è ovviamente il motivo per cui l'organizzazione delle Olimpiadi è stata definita, qualche rigo sopra, "sfortunata". L'intento di affermare il Giappone come un Paese avente un'identità ben definita, fatta di tecnologie all'avanguardia e di elementi etico-culturali innovativi, in grado di stabilire una influenza netta sul resto dei Paesi nel mondo, passava anche attraverso i Giochi, per i quali il governo Abe aveva sostenuto un grosso investimento di 12,6 miliardi di dollari<sup>132</sup>.

---

<sup>130</sup> Ivi, p.13

<sup>131</sup> Ivi, p. 16

<sup>132</sup> Titli Basu, "Abe Can't Afford to Mishandle Japan's COVID-19 Response", The Diplomat, 2020, in S. Luminati "Lo sport come strumento di soft power" Cit. p. 17

Basandosi anche sul grafico degli incassi riportato sopra, è prudente affermare come gran parte di questo investimento sia andato perduto. Sebbene sia stato scongiurato il rischio di un clamoroso annullamento, grazie allo spostamento dei Giochi Olimpici e dei seguenti Paralimpici al 2021, l'impossibilità di accogliere un significativo bacino turistico dovuta ai vari lockdown, alle misure di distanziamento sociale ed al divieto di spostamento legato alle quarantene, unita agli effetti catastrofici della crisi economica globale conseguente al covid, fanno sì che si possa annoverare quella di Tokyo 2020 come una delle più grosse occasioni mancate per il Paese.



*Figura 25 I loghi ufficiali dei Giochi Olimpici e Paralimpici di Tokyo 2020<sup>133</sup>*

---

<sup>133</sup> Tokyo 2020, "Logo Olimpico di Tokyo 2020" Sito web ufficiale di Tokyo 2020  
<https://olympics.com/en/olympic-games/tokyo-2020>





## CAPITOLO 3

### DARK SOULS

#### 3.1. INTRODUZIONE:

#### IL VIDEOGIOCO COME *SOFT POWER*

L'ultimo capitolo di questa tesi di laurea è imperniato su di un'idea ben precisa, vale a dire quella secondo cui una o più strategie di *soft power* possono essere esercitate anche tramite uno strumento particolare, quello del videogioco.

Alla pari di molti dei vocaboli entrati nell'uso quotidiano, definire con estrema precisione cosa sia un videogioco non è semplice. Con questo termine si potrebbe infatti far riferimento, ad esempio, ad uno strumento elettronico fisico, come una *slot machine*, ad un aggeggio portatile, ad un cd, ad un programma di software o ad un "gioco" in senso generico; in chiave più accademica, secondo l'autrice R. Nardone, è addirittura possibile definire il videogioco come "il luogo esemplare, anche se virtuale, della complessità postmoderna<sup>1</sup>."

In questo senso, l'unica *liaison* fra questi elementi è data dal "supporto" indispensabile per giocare, vale a dire lo schermo<sup>2</sup>; occorre tuttavia considerare che, con l'innovazione e l'incremento dei più recenti visori per le simulazioni di realtà virtuale, questa condizione di indispensabilità dello schermo inizia a vacillare, ed ha allora forse più senso utilizzare il vocabolo "terminale".

Ad oggi, parlare di videogioco equivale a parlare di routine quotidiana. Non è infatti più possibile limitarsi a considerare il videogioco al pari di quanto accadeva agli inizi degli anni '90, vale a dire come ad un qualcosa di futile ad uso esclusivo di ragazzini e adolescenti che intendono impiegare malamente ore della propria vita. Il videogioco è nettamente permeato all'interno di tutte le attività umane; ci si può facilmente rendere conto di quanto la portata del fenomeno sia impressionante: che si tratti di un giochino da cellulare adatto a trascorrere del

---

<sup>1</sup> Rosy Nardone, "I nuovi scenari educ@tivi del videogioco", Azzano San Paolo, Edizioni Junior, 2007, p. 24.

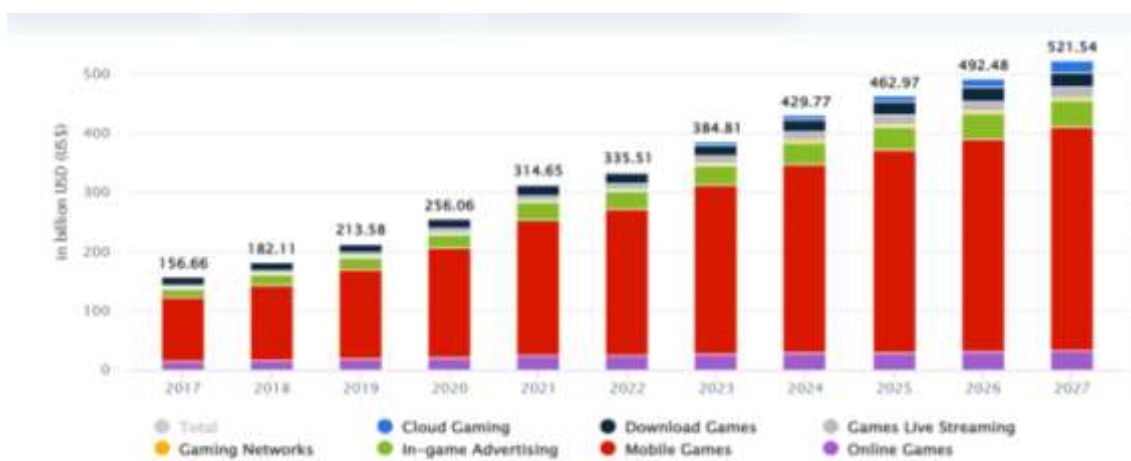
<sup>2</sup> Romina Nesti, "Il gioco dei videogiochi" estratto da "Frontiere attuali del gioco. Per una lettura pedagogica", Milano, Unicopli, 2012 p.7

tempo in una sala d'attesa, o di un *RPG*<sup>3</sup> che richiede dedizione e sessioni di *gaming* da centinaia di ore, ad oggi è ragionevole considerare che una grandissima parte della popolazione industrializzata conosca ed abbia utilizzato, almeno una volta nella vita, un videogioco.

Questa diffusione così capillare è dovuta ad una caratteristica intrinseca del settore videoludico: esso non presenta limiti, ma tramite la differenziazione delle sue tipologie si rivolge a categorie eterogenee aventi momenti di gioco potenzialmente differenti.

Questo, ovviamente, fa sì che l'industria videoludica sia, ad oggi, una delle più prolifiche dal punto di vista finanziario: secondo il sito di analisi statistiche *statista.com*, il valore complessivo dell'industria videoludica globale stima, con riferimento all'anno 2023, una proiezione di 384,90 Mld di dollari, con un indice di crescita medio annuo del 7,89% previsto per il successivo quadriennio (considerando anche il *boost* dato dalla pandemia da Covid-19) che prevede quindi un valore globale di 521 Mld di dollari<sup>4</sup>.

Va tenuto in considerazione che il mercato cui queste statistiche fanno riferimento è vastissimo, e si riferisce alla creazione, sviluppo, pubblicazione e distribuzione non solo della totalità dei video-giochi in sé, per cui vanno considerati da quelli per console e pc ai *mobile games* degli smartphone, ma anche a tutti gli elementi accessori, come console, controllers e headsets per la realtà virtuale.



Notes: Data shown is using current exchange rates and reflects market impacts of the Russia-Ukraine war.

Figura 26 Valore attuale e proiezioni in Mld di \$ dell'industria videoludica globale

<sup>3</sup> Role Playing Game

<sup>4</sup> Statista, "video games – worldwide" in Statista Market Insights, aggiornato a maggio 2023  
<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide#revenue>

Tuttavia, al di là dell'analisi degli elementi finanziari o del semplice e puro aspetto ludico, vanno considerate anche le infinite potenzialità intrinseche nei videogiochi più moderni. Con essi è infatti possibile raccogliere dati, veicolare messaggi culturali ed influenzare le preferenze e le scelte dei fruitori: in altre parole, esercitare del *soft power*. In questo contesto, si consideri il lavoro di Angela Adrian, della Robert Gordon University di Aberdeen:

Games have the potential to subsume almost all other forms of entertainment media. They can tell us stories, offer us music, give us challenges, allow us to communicate and interact with others, encourage us to make things, connect us to new communities, and let us play. Unlike most other forms of media, games are inherently malleable. Games are evolving to entertain, educate, and engage us individually. [...] And more than ever, games will be a visible, external amplification of the human imagination<sup>5</sup>.

Ai fini degli obiettivi di studio proposti in questa tesi, ci si pone a questo punto un interrogativo: si può parlare di *soft power* giapponese facendo riferimento ai videogiochi?

Riconsiderando nell'insieme quanto scritto sinora sullo sviluppo delle strategie di *soft power* giapponesi, è sicuramente possibile creare una serie di collegamenti fra quanto affermato dalla ricercatrice scozzese e quanto rilevato sinora sul potere esercitato nel corso del dopoguerra dal Paese del Sol Levante.

Il primo punto fermo è dato dal fatto che il Giappone è una presenza massiccia nell'industria dei videogiochi: la sola industria nipponica dispone, ad oggi, di centinaia di case di produzione videoludica<sup>6</sup>, dai *big five* (Nintendo, Square Enix, Sega Sammy Holdings, Bandai Namco Holdings e Konami<sup>7</sup>) a quelli indipendenti. Inoltre, secondo McGray, le case produttrici americane ed europee hanno largamente tratto spunto dalle componenti del *Cool Japan* nello sviluppo dei

---

<sup>5</sup> Angela Adrian, "The "Soft Power" of Virtual Reality", International Journal of Liability and Scientific Enquiry, vol. 1, no. 1/2, 2007, p.5

<sup>6</sup> Arzaqia Luthfi Yani, "Sneak Peek to Japanese Gaming Industry 2023", tokhimo.com, luglio 2022  
<https://www.tokhimo.com/post/sneak-peek-to-japanese-gaming-industry-2022-1>

<sup>7</sup> Japanzone, "Japanese Game Developers - The Big Five",  
[https://www.japan-zone.com/modern/game\\_developers.shtml](https://www.japan-zone.com/modern/game_developers.shtml)

loro software:

At the same time, Japan has made deep inroads into American culture, usually written off by the rest of the world as aggravatingly insular. Bestselling *Playstation* and *Nintendo* home video games draw heavily on Japanese anime and manga for inspiration. So have recent Hollywood films, such as *The Matrix* and television series, including director James Cameron's *Dark Angel*. "Tokyo is the real international capital of fashion<sup>8</sup>".

Infine, a mio avviso, lo stile di gaming di determinati videogiochi "storici", come le serie di JRPG<sup>9</sup> *Final Fantasy* o *Dark Souls*, o le serie di picchiaduro della *Bandai Namco*, *Tekken* e *Soul Calibur* su tutti, hanno "segnato la via", influenzando in maniera netta anche quello di videogiochi europei o americani dello stesso genere.



Figura 27 Yuna, personaggio iconico di *Final Fantasy X*, considerato un caposaldo del genere JRPG<sup>10</sup>

Per rispondere allora al quesito precedente, occorre tentare di comprendere in maniera più

---

<sup>8</sup> Douglas McGray, "Japan's Gross National Cool" Cit. p.46

<sup>9</sup> Japanese Role Playing game

<sup>10</sup> Francesco Serino, "Final Fantasy X è l'ultimo vero capolavoro Square Enix?" in Multiplayer.it, 22 luglio 2021  
<https://multiplayer.it/articoli/final-fantasy-x-ultimo-capolavoro-square-enix.html>

dettagliata quanto un videogioco possa essere presente nella vita quotidiana, per poi entrare nello specifico di quello giapponese, misurandone la rilevanza economica tanto a livello locale quanto a livello globale e coglierne la potenziale influenza sul piano economico, sociale e culturale.

## 3.2 LE ORIGINI DELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA GIAPPONESE

Qualora si volesse risalire al primo creatore dei videogiochi, o si volesse stabilire con esattezza un luogo ed una data di nascita dell'industria videoludica in generale, occorrerebbe fare riferimento a quanto accadeva nelle università degli Stati Uniti negli anni '50-'60.

In quel periodo, l'aver accesso ai computer aventi gli hardware e i software più sofisticati era una prerogativa riservata a pochi gruppi in ambito accademico, piuttosto ristretti e privilegiati, composti da scienziati, matematici e ingegneri più qualificati<sup>11</sup>. La nascita dell'industria videoludica è da attribuirsi proprio ad alcuni fra i progetti realizzati in questi ambienti, che vennero uniti a quanto stava accadendo nel mondo dell'elettronica americana.

Nello specifico, l'idea di poter creare, per la prima volta, qualcosa che potesse in qualche modo legare TV ed intrattenimento è propria dell'ingegnere della *Loral Electronics* Ralph Baer, al quale, all'inizio degli anni '60, il governo americano aveva affidato il compito di sviluppare al meglio la tecnologia televisiva<sup>12</sup>.

Egli riuscì a coniugare quanto aveva in mente con quanto avevano creato, in due progetti differenti, alcuni fra questi studenti americani "elitari". Il primo ad essere analizzato fu un progetto di tal Willy Higinbotham, il quale, con lo scopo di intrattenere i visitatori ai *Brookhaven National Laboratories*, ideò una primitiva versione video-elettronica del gioco del ping pong<sup>13</sup>; il secondo provenne invece proprio uno di quei gruppi elitari, in questo caso un gruppo di ingegneri del *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*, fra cui Martin Graetz, Steve Russell e Wayne Wiitanen, i quali, messi nelle condizioni di utilizzare un TX-O, un calcolatore per l'epoca estremamente avanzato poiché capace di generare un display che permetteva loro di eseguire poche semplici istruzioni, nel 1961-1962 misero a punto il famoso progenitore di tutti i videogiochi, "spacewar!"<sup>14</sup>.

---

<sup>11</sup> Eric Eickhorst, "Game centers: A historical and cultural analysis of Japan's video amusement establishments", B.A. The University of Kansas, Truman State University, Kansas 2002

<sup>12</sup> Riccardo Tonazzo, "L'industria dei Videogames e lo Sviluppo Italiano" Tesi di Laurea, corso di Laurea Magistrale in Marketing e Comunicazione, Università Ca' Foscari, Venezia, 2015 p. 8

<sup>13</sup> Ibidem

<sup>14</sup> J. Martin Graetz, "The Origin of Spacewar", Creative Computing, Morristown, N.J, Agosto 1981



*Figura 28 il TX-0*



*Figura 29 "Spacewar!" nel 1962<sup>15</sup>*

Questa premessa su quanto accadeva negli States è imprescindibile qualora si voglia risalire anche agli albori dell'industria videoludica giapponese. Essa, infatti, così come per molti altri aspetti storici ed economici del dopoguerra, è fortemente legata agli accadimenti propri degli Stati Uniti e, più in generale, ai rapporti politico - economici che le due nazioni implementarono nel corso del XX secolo.

Da una parte del Pacifico, a fornire un grosso impulso alla nascita dei videogames erano le fantasie legate ai viaggi spaziali o le ispirazioni dovute alle grandi imprese militari; per il

---

<sup>15</sup> Time Graphics, "Spacewar!" Selected Technologies, Morgan Hill, California, 14 febbraio 1962  
<https://time.graphics/event/4873300>



videogioco giapponese invece i modelli da seguire furono diversi, più “concreti”, legati allo sviluppo economico, sebbene anch’essi dipendenti da quanto veniva progettato e commercializzato negli USA.

La differenza maggiore è che mentre l’industria videoludica americana veniva fortemente supportata dal complesso governativo militare-accademico, quella giapponese fu invece appannaggio di aziende di intrattenimento, consolidatesi soltanto all’interno della società di consumo post bellica per cavalcare proficuamente un’ondata di novità di successo<sup>16</sup>.

La nascita del videogioco giapponese va fatta risalire al 1973. La coincidenza insita nella data non è del tutto casuale: questo è un anno che costituisce uno snodo fondamentale della storia del Giappone, poiché si raffigura come un momento di distacco netto dal periodo precedente. Il 1973 è infatti l’anno in cui il Giappone, così come del resto gran parte delle economie mondiali, affronta un grave periodo di crisi economica, dovuto a due motivazioni in particolare: da una parte vi erano le problematiche legate alla nascita del petrodollaro ed alla caduta degli accordi Bretton-Woods, dall’altra la crisi petrolifera causata dal cartello dell’OPEC. I primi incisero soprattutto nell’abbassamento del valore della moneta giapponese; a tal riguardo, basti pensare come il 1973 sia l’anno in cui il cambio yen/dollaro era giunto sino a 308/1<sup>17</sup>. Per quanto concerne invece il cartello petrolifero, la crisi derivante causò l’aumento esponenziale dei prezzi di questa materia prima, che per il Paese nipponico era divenuta indispensabile: se nel 1953 il petrolio contribuiva al 15,3% della produzione elettrica, nel ‘63 il contributo era passato al 50% e nel 1973 era infine giunto a coprire il 77,4% del fabbisogno di energia elettrica nazionale<sup>18</sup>. Nell’ottica del dover fronteggiare al meglio questa situazione di crisi, il governo giapponese stabilì una serie di provvedimenti che andarono a modificare in maniera decisa l’orientamento della bilancia delle importazioni – esportazioni, favorendo in maggior misura le prime sulle seconde ed orientandosi così sullo sviluppo del mercato interno.

Grazie a questi provvedimenti e a queste normative fu possibile, soprattutto per le tipologie di settori industriali meno dipendenti dal petrolio, trarre enormi vantaggi anche in una condizione globale di crisi.

Fra i settori più redditizi, accanto a quello delle automobili, vi era quello dell’elettronica. A tal proposito, basti pensare che tra le prime nove imprese del genere al mondo per introiti, sette

---

<sup>16</sup> Martin Picard, “The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games”, the international journal of computer game research, volume 13 issue 2, December 2013, p.3

<sup>17</sup> R. Caroli, F. Gatti, “Storia del Giappone” Cit. p. 288

<sup>18</sup> Ibidem

erano giapponesi, ed annoveravano, fra le altre, case come la *Hitachi*, la *Toshiba*, *Nec*, *Sony* e *Mitsubishi*<sup>19</sup>. Di conseguenza, la nascita e lo sviluppo economico delle compagnie di intrattenimento come *Sega*, *Namco* e *Nintendo*, è quindi strettamente legato a queste condizioni favorevoli d'import che il mercato giapponese stava attraversando.

Occorre a tutto ciò associare anche una considerazione: grazie ai rapporti politici fra le due nazioni, le compagnie e le aziende giapponesi erano costantemente a conoscenza di ciò che andava accadendo nel mercato statunitense, per cui l'adeguarsi ad esso costituiva un processo automatico e quasi immediato.

Già nel 1973, ad esempio, sulla scia di *Pong* della casa americana *Atari*, uno dei primi *videogames arcade* (ovvero i classici "box" per sale giochi) statunitensi ad essere mai stati commercializzati globalmente, le aziende di apparecchi elettronici per intrattenimento, tra cui *Taito* e *Sega*, distribuivano cloni del gioco da collocare nelle varie aree divertimento<sup>20</sup>. Ne è un esempio il gioco *Elepong*, della *Taito*;



Figura 30 "Elepong", la versione giapponese di "Pong" della Atari<sup>21</sup>

È quindi possibile asserire che la nascita dell'industria dei *videogames* giapponesi sia coincisa con il boom del settore degli *arcade* da sala giochi, creati, sulla scia di quelli americani, da società produttrici di macchine per l'intrattenimento.

Il periodo tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 coincise inoltre con un fortissimo ritorno all'esportazione di prodotti giapponesi nel resto del mondo; l'industria videoludica

---

<sup>19</sup> Ivi p.290

<sup>20</sup> M. Picard, "The foundation of *geemu*" Cit. p.4

<sup>21</sup> Ibidem

nipponica si affermò in maniera importante in tutta l'America del Nord e in Europa, e la stessa *Taito*, nel 1978, invase il mercato con uno dei giochi *arcade* più famosi in assoluto, *Space Invaders*. Tale videogioco, secondo Kent<sup>22</sup>, al di là del successo e della diffusione in sé, segnerà un punto di svolta, perché si attesta come il primo gioco giapponese non creato per essere un “clone” di giochi americani, ma che costituisce un primo vero sfoggio di creatività giapponese all'interno dell'industria globale dei videogiochi.



Figura 31 I box arcade di *Space Invaders* nel 1978<sup>23</sup>

Tuttavia, nel corso degli anni '70, le aziende degli *arcade* non furono le uniche a lavorare per espandersi nel settore; l'unione fra aziende di elettronica, giocattoli e televisori contribuì infatti anche allo sviluppo di quei cosiddetti videogiochi “domestici”, ovvero riproducibili in casa, attraverso l'utilizzo di quelle *console* che tanto segneranno la storia dell'industria videoludica giapponese.

La prima console giapponese in assoluto è da far risalire alla casa produttrice *Epoch*, la quale, il 12 Settembre 1975, lanciò con essa il gioco *TV Tennis Electrotennis*<sup>24</sup>.

---

<sup>22</sup> Steven L. Kent, “The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon--The Story behind the craze that touched our lives and changed the world”. Three Rivers Press, New York, 2001, Cit. in M. Picard, “The foundation of geemu” Cit. p. 11

<sup>23</sup> Warped Factor, “10 Things You Might Not Know About Space Invaders”, 09 gennaio 2020  
<http://www.warpedfactor.com/2020/01/10-things-you-might-not-know-about.html>

<sup>24</sup> M. Picard, “The foundation of geemu” Cit. p. 11

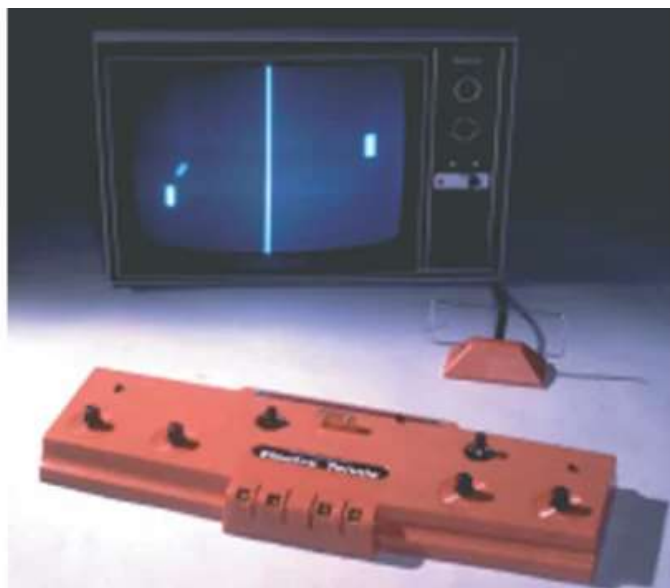


Figura 32 Il gioco "TV Tennis Electrotennis" della Epoch<sup>25</sup>

Una delle particolarità che rendeva questa “primitiva” console rivoluzionaria era la possibilità di far funzionare il gioco senza alcun cavo direttamente collegato alla tv, ma tramite una piccola antenna UHF.

Fu così che, partendo dal successo della *Epoch*, per tutto il corso degli anni '70, nel Giappone si diffusero enormemente le varie console ad opera di aziende affermate nel mercato della TV come *Toshiba*, *Sharp* o *Panasonic*; ed è per questo che, nel gergo quotidiano, la definizione di videogioco giapponese prese il nome di *TV Geemu* o *Terebi Geemu* (traducibile in: videogioco da tv)<sup>26</sup>.

La più famosa (e proficua) fra queste aziende di console per videogiochi da TV fu con ogni probabilità la *Nintendo*.

Quest'azienda era in realtà già da tempo parte integrante dell'industria dell'intrattenimento giapponese, seppure, almeno sino alla metà degli anni '70, non si era mai profondamente dedicata al settore dei videogiochi. La Nintendo pre-1973, infatti, aveva messo in commercio dei simulatori di tiro attraverso delle macchine elettromeccaniche, le quali tuttavia non riscossero il successo sperato. Dopo la crisi del '73 e l'evidente successo di altre case, la Nintendo decise di riorientare la propria azienda, entrando anch'essa nel mondo dei

---

<sup>25</sup> Toarcade, "Japan's 1st video game console was released 40 years ago!" in Explore Neo Japan, Games, Toarcade Wordpress, 12 settembre 2015

<https://toarcade.wordpress.com/2015/09/12/japans-1st-video-game-console-was-released-40-years-ago/>

<sup>26</sup> M. Picard, "The foundation of geemu" Cit. p.7

videogames attraverso la creazione di cloni di titoli già esistenti, come *Space Fever*, un clone di *Space Invaders*. Ma la fama e il successo interplanetario arriveranno per *Nintendo* solo nel 1985, con la pubblicazione e la conseguente diffusione in tutto il mondo del franchise di *Super Mario Bros*, che nel solo in Giappone vendette 6,81 milioni di copie<sup>27</sup>.

Il corso degli eventi circa la storia del videogioco giapponese proseguì, nel corso degli anni '80, continuando grossomodo a ricalcare quanto accadeva negli USA: quando quest'ultimi, dopo aver dato il via al settore degli *arcade* e a quello delle console domestiche, si gettarono a capofitto nello sviluppo degli *home computer*, anche le aziende giapponesi come *Canon*, *Hitachi*, *Mitsubishi* e *Sony* non vollero essere da meno, a maggior ragione a causa del fatto che molte delle componenti tecniche utilizzate dagli americani venivano prodotte in Giappone. Con l'arrivo degli anni '80, infatti, esse iniziarono con il creare dei computer che potessero essere sfruttati essenzialmente per i videogiochi, potenziandone, rispetto ai computer utilizzati per lavoro o per affari, elementi come grafica e sonoro<sup>28</sup>.

In concomitanza con lo sviluppo dei PC, aziende come *ASCII*, *Konami*, *Nihon Falcom*, *Enix* e *Square* indirizzarono tutta la loro produzione in videogiochi versione software per personal computer, capaci di sfruttare al massimo le potenzialità degli *home PC*.

Fu in questo periodo che nacquero grandi serie di successo, come *Dragon Slayer* della *Nihon* nel 1984 o *Metal Gear* della *Konami* nel 1987<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Ivi p. 18

<sup>28</sup> Ibidem

<sup>29</sup> Ibidem



Figura 33 La copertina di "Metal Gear", videogioco prodotto dalla Konami nel 1987<sup>30</sup>

Quanto descritto sinora inerentemente alle origini del videogioco in Giappone è ciò che pose le basi per lo sviluppo e l'evoluzione dell'intera industria videoludica giapponese, la quale, con il passare degli anni, si affermerà sempre di più, attraverso l'acquisizione di altre aziende extra giapponesi, lo sviluppo di hardware e software principalmente rivolte ai bambini e una tipologia di intrattenimento intrecciata con giocattoli, televisione, *anime* e *manga*.

Le aziende giapponesi proprie dell'industria dell'intrattenimento, indipendentemente dal fatto che riguardassero videogiochi, elettronica o giocattoli, furono in grado di implementare delle strategie di marketing e di business tali da diventare standard del settore. L'infrastruttura dell'intrattenimento nipponica, ad oggi, costituisce un segmento fondamentale nel mercato internazionale, pari a quello americano ed europeo. Secondo il sociologo Iwabuchi, allo sviluppo ed al successo dell'intera industria hanno contribuito molto alcune strategie di *soft power*, ossia quelle che lui definisce come "nazionalizzazione del marchio". In breve, si sostiene l'eventualità che, sfruttando in pieno la globalizzazione e l'idea di Giappone che le altre nazioni nel mondo hanno del Paese, si possa in qualche modo "mercificarlo" per capitalizzare al massimo anche nel mercato dei videogiochi:

In the last decade or so, we have indeed seen much intriguing work that discusses how "cool Japan" cultures are received in different parts of the world; yet other work [...]

---

<sup>30</sup> Imdb, "Metal Gear" in Imdbpro

[https://www.imdb.com/title/tt0249006/?ref\\_=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0249006/?ref_=tt_mv_close)

still tends to neglect critical questions about the structural forces cultural globalization and about what fans' creative media practices fail to achieve in terms of promoting self-other dialogue<sup>31</sup>.

Indipendentemente dall'accezione che si vuole dare alla chiave di lettura, l'idea che viene sostenuta dal professor Iwabuchi, se fronteggiata ai dati inerenti all'effettivo sviluppo che ha avuto l'industria nipponica, è lungi dall'essere solamente una mera ipotesi, quanto più, a mio parere, una concreta possibilità: se il Giappone non fosse stato il pacifico e piacevole *commercial state* del dopoguerra, la sua industria videoludica avrebbe comunque avuto lo stesso successo?

---

<sup>31</sup> Koichi Iwabuchi, "Undoing Inter-national Fandom in the Age of Brand Nationalism", University of Minnesota Press, Mechademia: Second Arc, Vol. 5, Fanthropologies, 2010, p. 95

### 3.3. I NUMERI DELL'UTENZA VIDEOLUDICA GLOBALE

Lo studio della serie di analisi statistiche che vengono riportate in questo paragrafo ha come obiettivo unico quello di tentare di fornire una risposta al seguente quesito: nei confronti di chi può dunque essere esercitata, potenzialmente, un'azione di *soft power* tramite il videogioco? In maniera semplicistica, una risposta rapida e immediata sembrerebbe essere: “nei confronti dell'intera popolazione industrializzata”.

Questa asserzione, per quanto possa apparire affrettata, è alquanto doverosa, qualora si consideri quanto sia sviluppato il settore e quanto semplice stia rivelandosi, con l'incedere dell'innovazione e del progresso, l'accesso ad esso; anche empiricamente, i dati risultanti dalle analisi sulla realtà internazionale da un punto di vista economico e produttivo, illustrano chiaramente la vastità del fenomeno.

Con industria videoludica si definisce una delle componenti più ampie e caratterizzanti di un macrosettore, quello dell'*entertainment e media* (comunemente abbreviato in *E&M*). Con esso, si fa invece riferimento all'insieme di tutti quegli elementi che afferiscono al cosiddetto “intrattenimento leggero”, ovvero tutto ciò che ha l'effetto di catturare momentaneamente l'attenzione del fruitore, procurandogli sensazioni di divertimento e piacere.

La categoria dell'*E&M*, in questo senso, abbraccia stampa, musica, TV, videogiochi, cinema e, sostanzialmente, tutti i prodotti frutto della cultura di massa<sup>32</sup>.

La portata economica di questo settore è immensa: il suo valore globale, nel 2021, equivaleva a 2,34 migliaia di miliardi di dollari, con una crescita del 10,4 % rispetto all'anno precedente. Ovviamente, a causa della pandemia da Covid 19, va considerata la particolarità del biennio 2020-2021, che ha dato al settore un boom considerevole e difficilmente ripetibile, ma questo non toglie che la crescita del settore, per quanto ad una percentuale progressivamente inferiore, è previsto rimanga costantemente in attivo per il successivo quinquennio<sup>33</sup>.

---

<sup>32</sup> Milly Buonanno, “Entertainment”, in Franco Lever - Pier Cesare Rivoltella - Adriano Zancchi (edd.), *La comunicazione – il dizionario di scienze e tecniche*, 2023

<https://www.lacomunicazione.it/voce/entertainment/>

<sup>33</sup> Dati e grafico elaborati da PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026, Omdia

<https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>



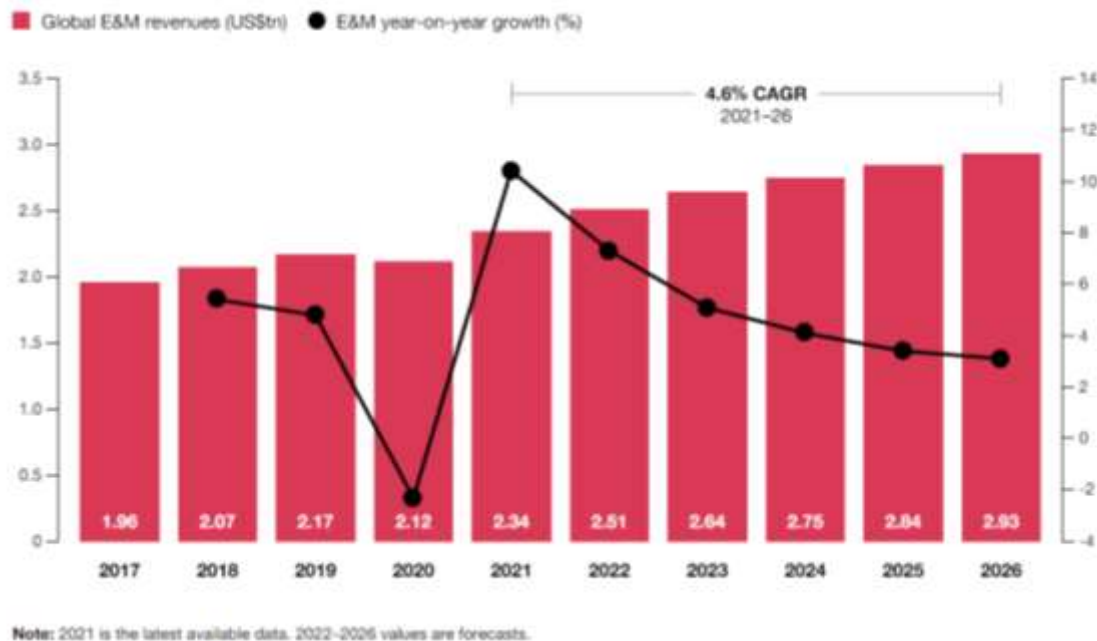


Figura 34 Indici di crescita del settore E&M

Come affermato in precedenza, una grossa porzione del settore *E&M* è occupata dai *videogames*, che ne rappresentano probabilmente la quota più ampia, a causa della loro versatilità e dell'ampiezza del ventaglio dei potenziali fruitori.

A rendere così ampio il numero dei consumatori è risultata decisiva, come si vedrà dai dati riportati più avanti, la presenza di dispositivi quali smartphone e tablet, i quali essendo sempre più divenuti oggetto di uso comune, permettono un ancora più immediato accesso al videogioco, che in questi casi si traduce con il download, spesso inizialmente gratuito, di un'applicazione.

Se nel 2020 il valore complessivo globale dell'industria videoludica era di 159,3 miliardi di dollari, esso è cresciuto sino al raggiungimento dell'ammontare di 215,6 miliardi di dollari nel 2021, mentre le previsioni ne stimano una valutazione in 384,90 Mld<sup>34</sup> entro la fine del 2023 (si osservi nuovamente, a questo proposito, il grafico riportato a pag.88).

Queste stime fanno dunque riferimento all'utenza globale del fenomeno: il numero complessivo dei *gamers* registra conseguentemente le stesse tendenze di crescita del valore dell'industria videoludica: ad un'analisi dei dati, si osserva come partendo da un numero di 2.9 Mld di utenti

<sup>34</sup> Statista, "video games – worldwide" Cit.

nel 2020, le previsioni stimano una crescita media annua intorno al 4,2%, secondo la quale si potrebbe arrivare, nel 2025, ai 3,5 Mld di videogiocatori nel mondo<sup>35</sup>.

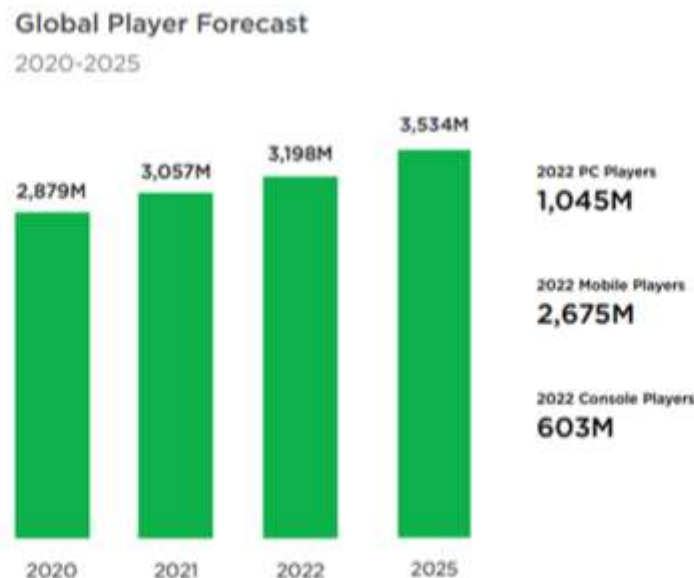


Figura 35 Numero di videogiocatori nel mondo

Ad un rapido esame di quest'ultimo dato, ciò che risalta maggiormente è quanto riportato sulle tipologie di *gamers*, situato alla destra dei valori del grafico; questi numeri in parte sembrano confermare quanto sostenuto in precedenza, vale a dire che la stragrande maggioranza dei videogiocatori fa ormai parte della categoria *mobile players*. Com'è possibile osservare, questa categoria nel 2022 contava poco meno di 2,7 Mld di videogiocatori, contro i 603 Milioni di *console players* e il miliardo abbondante di *gamers* che utilizzano il Pc.

Ciò è dovuto al fatto che ad oggi il videogioco non è più un elemento esclusivo di console, quali Playstation, Nintendo o Xbox, né tantomeno di PC, ma che è invece maggiormente presente su piattaforme come smartphone e tablet. Questo ha fatto sì che la diversificazione delle tipologie di videogiochi prescindesse sempre di più da canoni "classici", come il sesso o le preferenze degli adolescenti, spingendosi invece sempre più verso direzioni completamente nuove e differenti derivate dall'età dei fruitori<sup>36</sup>.

<sup>35</sup> Dati e grafico tratti da Abi Games, "Global games market 2022 report - Newzoo" in Abi games studio, 24 novembre 2022

<https://abigames.com.vn/global-games-market-2022-report-newzoo/>

<sup>36</sup> Giovanni Zabardi, "Analisi del mondo videoludico - Redazione di un manuale di Game Design e Productions", Tesi di Laurea Magistrale in collaborazione con IV Productions, Politecnico di Torino, Torino 2019-2020, p. 19

Ciò, in linea teorica, potrebbe configurarsi come una ulteriore conferma dell'estrema accessibilità al mondo videoludico e, in quanto tale, favorisce l'asserzione con cui si è introdotto il ragionamento alla base di questo paragrafo. Se potenzialmente, "tutti giocano ai videogiochi", è possibile trarre la logica conclusione seguente: "tutti possono essere soggetti a strategie di *soft power* eventualmente trasmesse attraverso di essi".

È quindi possibile fornire una chiave di lettura, in questo senso, basandoci sulle fasce d'età generali del bacino d'utenza dei videogiocatori.

Nonostante sia tipicamente stata associata agli adolescenti, infatti, l'industria videoludica degli ultimi anni ha dovuto ampliare la propria offerta, producendo giochi anche per bambini in età prescolare o adulti in età avanzata. Il frazionamento del mercato, a questo proposito, tiene in considerazione le seguenti caratteristiche in merito all'età dei potenziali fruitori:

Infanzia fino a 5 anni	Questo è uno dei segmenti di mercato più moderni, direttamente derivante dall'avvento di smartphone e tablet; fondamentali risultano la scelta del gioco da parte dei genitori e la componente sensoriale, che stimola il bambino nel trarre piacere dal videogioco.
Dai 5 ai 7 anni	In questa fascia d'età vengono comprese le prime regole. Quello che prima era un gioco legato esclusivamente al piacere sensoriale adesso diventa più orientato alla comprensione concreta dello sviluppo delle dinamiche dei giochi più elementari.
Dagli 8 ai 13 anni	Di pari passo con il progresso scolastico, un bambino matura le proprie preferenze e viene introdotto, anche neurologicamente, al concetto di vittoria/sconfitta.
Dai 14 ai 18 anni	Il mercato dei <i>videogames</i> qui inizia a diversificarsi per sesso. Le ragazze sono più interessate a giochi che esplorano più la componente delle dinamiche sociali, mentre i ragazzi vengono attratti più dalle "emozioni forti" che possono essere suscitate dal gioco, come la violenza, l'alta velocità o la distruzione.
Dai 19 ai 35 anni	Il tempo da dedicare ai videogiochi inizia progressivamente a ridursi e, di conseguenza, il <i>gamer</i> diventa più selettivo. Il ritaglio di tempo da dedicare al gioco e il titolo stesso vengono scelti con cura.
Dai 36 ai 50 anni	È l'età con meno videogiocatori in assoluto, perché si hanno altre priorità, come la famiglia o il lavoro
Dai 50 in avanti	Si riguadagna il tempo da poter dedicare ai giochi, ma la tipologia di gioco si sposta verso quelli con maggiore accessibilità, a causa del peggioramento dei riflessi e della coordinazione <sup>37</sup> .

<sup>37</sup> Rielaborazione personale dal lavoro di G. Zabardi, "Analisi del mondo videoludico", Cit. pp. 7-10

Se quanto riportato all'interno della tabella fornisce una panoramica della suddivisione per età dei potenziali *gamers*, occorre tenere in considerazione il fatto che le analisi di mercato dell'industria videoludica tengono in considerazione anche altri aspetti essenziali, così sintetizzabili:

- a) Al 2018, le categorie di giocatori che più delle altre hanno probabilità di effettuare acquisti relativi ai videogiochi sono quelli di età compresa tra i 18 e i 24 anni;
- b) In generale, gli uomini hanno una tendenza tre volte maggiore rispetto alle donne di effettuare acquisti relativi ai videogiochi;
- c) In media, le persone con un reddito superiore a 90.000 dollari annuo tendono ad acquistare meno rispetto a chi ha un reddito inferiore
- d) Più tempo trascorre, per un individuo, dal diploma al termine del suo percorso di studi, minore sarà la sua tendenza ad acquistare videogiochi<sup>38</sup>.

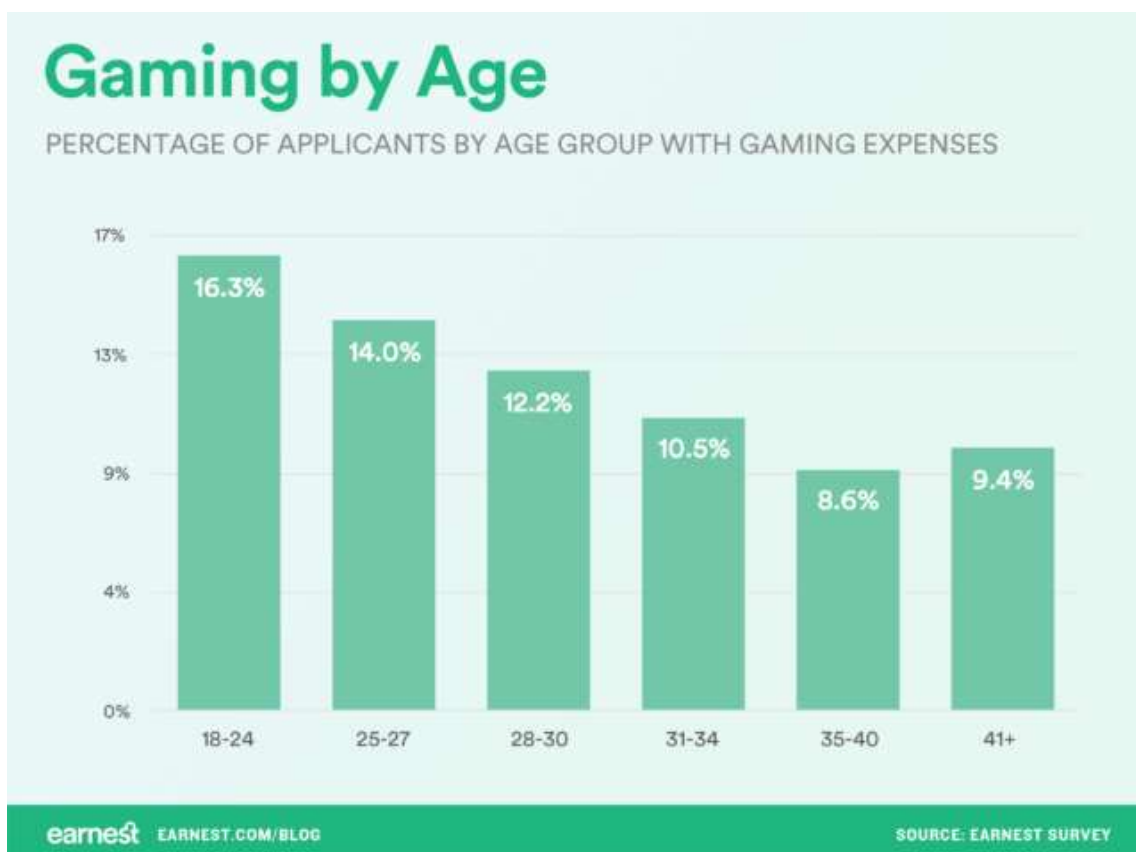


Figura 36 Percentuali di videogiocatori per età

<sup>38</sup> Dati e grafico elaborati da Carolyn Morris, "Video Game Demographics" in [earnest.com](https://www.earnest.com/blog/the-demographics-of-video-gaming/), 22 novembre 2021

Un'ulteriore panoramica deriva dalle analisi di mercato inerenti alle spese dei consumatori per i videogiochi. Queste ultime sono utili poiché, tramite il loro studio, si può arrivare ad avere una comprensione più chiara circa la distribuzione dei *videogamers* nel mondo, suddividendolo idealmente per continenti.

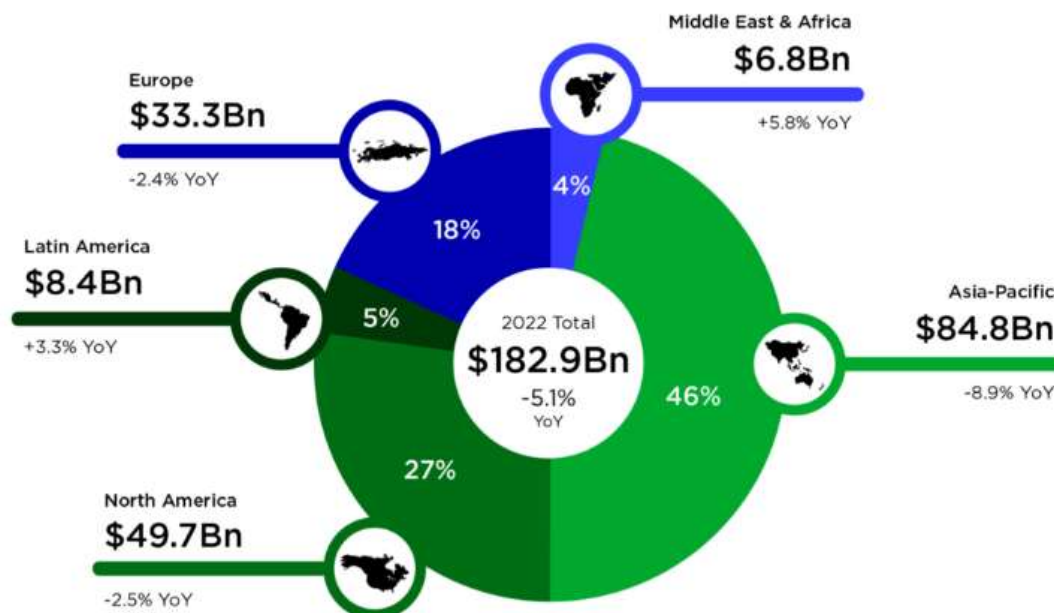


Figura 37 Distribuzione dei videogiocatori nel mondo per spesa nel 2023<sup>39</sup>

Secondo gli stessi dati elaborati da Newzoo, in termini di introiti derivanti dalla spesa dei videogiocatori, la spesa maggiore per il settore proviene dagli Stati Uniti, che nel solo 2022 ha generato incassi per 50,5 Mld di dollari, contro i 50,2 Mld della Cina. A questo proposito è significativo tenere in considerazione il fatto che il governo cinese degli ultimi anni abbia approvato delle leggi che parzialmente reprimono la diffusione dei videogiochi nel proprio territorio, limitando le nuove uscite e riducendo sensibilmente il quantitativo di ore trascorso davanti ad un videogioco dai giovani del Paese. Nonostante l'area asiatica rimanga comunque quella con il fatturato maggiore, grazie anche alla presenza del Giappone, il mercato cinese ha iniziato a risentire di questi provvedimenti presi da parte del proprio governo<sup>40</sup>, condizionando in una certa misura il fatturato dell'intera area.

<sup>39</sup> Dati e grafico tratti da Tom Wijman, "Games Market Revenues" in Newzoo, 17 maggio 2023 <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>

<sup>40</sup> Ivi

Infine, le ultime analisi statistiche riportate sono dedicate, nello specifico, proprio al mercato giapponese. Esso è infatti uno dei più influenti, posizionandosi, per introiti, al terzo posto tra i mercati del mondo<sup>41</sup>. Qualora si consideri il solo triennio 2020-2022, esso ha generato, rispettivamente, 18 Mld di dollari per il 2020, 22,1 Mld di dollari per il 2021 e 19,9 Mld di dollari per il 2022.

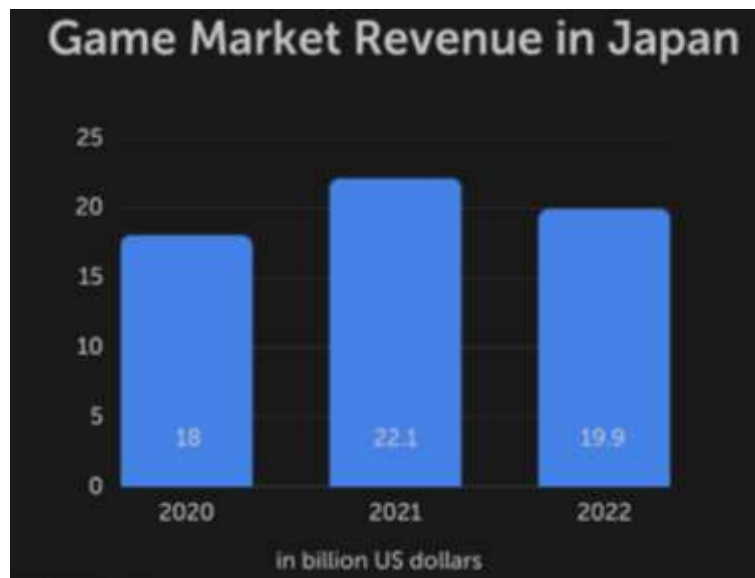


Figura 38 Introiti del mercato dei videogiochi in Giappone dal 2020 al 2022

Il successo del mercato giapponese è in gran parte dovuto alle caratteristiche peculiari del videogioco giapponese, maggiormente approfondite nel prossimo paragrafo: esso è composto di specifici elementi audiovisivi, legati alla cultura ed all'immaginario locale, ai quali si adegua uno specifico stile visivo, comune in videogiochi dal contenuto diverso<sup>42</sup>. Fondamentale risulta essere quasi sempre la ricercatezza culturale: i nomi dei personaggi, le armi e costumi, gli scenari attorno ai quali si articola un gioco non sono mai scelti a caso, ma fanno riferimento ad elementi propri della cultura nipponica e facilmente individuabili come tali.

---

<sup>41</sup> Dati e grafico successivo tratti da Allcorrectgames, "The Gaming Market in Japan", Game content studio, 16 dicembre 2022

<https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-japan/>

<sup>42</sup> Ivi



Figura 39 Una scena combattimento in Sekiro, della From Software, con ambientazione, armi ed armature chiaramente ispirate alla cultura giapponese<sup>43</sup>

L'industria del gaming giapponese si articola anch'essa su tutte le piattaforme, dai tablet al PC, ma a rivestire un'importanza capitale sono state, storicamente, le *console*. Il Giappone è infatti la sede dei principali produttori di *console*, come Sony, Nintendo e Sega. Tuttavia, ad oggi, anche in Giappone si segue la tendenza globale, e la categoria che comprende la maggior parte dei giocatori risulta essere quella dei *mobile gamers*: secondo un sondaggio riportato dalla stessa allcorrectgames, fra i cittadini giapponesi che dichiaravano di utilizzare, almeno una volta al mese, un gioco per smartphone, il 65% ha risposto di utilizzarlo ogni giorno, mentre il 92% almeno una volta alla settimana<sup>44</sup>. Di conseguenza, nella nazione, secondo il Japanese Mobile Content Forum (MCF), nel 2021 si è raggiunto un valore di mercato per i mobile games pari a 12 Mld di dollari.

---

<sup>43</sup> Domenico Musicò, "Sekiro, Shadows Die Twice – recensione" in spaziogames.it, 25 marzo 2019  
<https://www.spaziogames.it/recensioni/sekiro-shadows-die-twice-recensione-linferno-paradisiaco-di-from-software>

<sup>44</sup> Allcorrectgames, "The Gaming Market in Japan", Cit.

### 3.4 IL VIDEOGIOCO COME *SOFT POWER*: DA MASS MEDIA A *SELF INVOLVING CHARACTERS*

Quanto proposto nel corso del paragrafo precedente aveva come obiettivo l'interrogarsi, attraverso lo studio di analisi statistiche, su "chi" e su "quante" potessero essere, in tutto il mondo, le persone su cui può potenzialmente essere compiuto l'esercizio di strategie di *soft power* attraverso il videogioco. In quest'ultimo paragrafo si proverà invece a definirne il "come", analizzando con particolare attenzione l'operato dell'industria giapponese. In tal senso, sono molteplici gli aspetti da tenere in considerazione, e per poterli analizzare al meglio può quindi essere pratico fare un passo indietro, e fornire un'introduzione utile a ridefinire l'intero settore. Si è già avuta l'occasione di descrivere quello del videogioco come una delle componenti più importanti del settore *E&M, Entertainment and Media*. Quando si fa riferimento ai media, in linea generale, occorre tener presente che si sta considerando un settore particolarmente soggetto a cambiamenti ed evoluzioni legate alla contemporaneità. Anni fa, con l'espressione *mass media* si intendeva l'insieme di tutti quegli strumenti utilizzati come sistemi di comunicazione di massa capaci di trasmettere delle informazioni, vale a dire i giornali, i canali radio ed ovviamente, la televisione<sup>45</sup>; ad oggi, a questo insieme occorre annettere tutto ciò che riguarda il web e le sue miriadi di implicazioni, le quali spesso vanno a scapito dei sistemi più "classici" di comunicazione.

È quindi probabilmente più opportuno definire quello dei media odierni come l'insieme dei sistemi di veicolo o di trasmissione di messaggi, che oltre al contenere delle informazioni, sono capaci di esercitare delle reazioni, ossia di influenzare il pensiero del destinatario del messaggio su un determinato argomento.

Il punto, secondo il professor S. Ambirajan, è comprendere fino a che punto tali sistemi incidano nella vita sociale.

The more efficient the media is in communicating, the more effective it is in stabilizing or destabilizing existing social, political, cultural, economic, legal,

---

<sup>45</sup> Srinivasa Ambirajan, "Globalisation, Media and Culture", *Economic and Political Weekly*, Vol. 35, No. 25, 17-23 giugno 2000, p. 2141



religious and moral arrangements<sup>46</sup>.

Occorre quindi, pensando al *soft power*, per prima cosa tenere costantemente in considerazione il fatto che il settore dell'*entertainment* è parte integrante di quello dei *mass media*. In quanto tale, sempre secondo il lavoro del prof. Ambirajan, esso può avere un impatto sostanziale tanto nel sostenere quanto nell'indebolire, se non nel distruggere, il tessuto della vita sociale<sup>47</sup>.

Un ulteriore macro-aspetto da considerare è quello legato all'incedere della globalizzazione, che funge da contesto per lo sviluppo e la diffusione delle più moderne tecnologie di *entertainment*. Essa, coinvolgendo sostanzialmente ogni aspetto della vita umana, ha le sue massime implicazioni nel campo dell'economia e del mercato. Se la si guarda tramite un'ottica prettamente economica, la si può intendere come libero movimento interplanetario di beni, servizi, capitale e finanza: sempre più persone acquistano beni provenienti dall'estero, una parte sempre maggiore dei risparmi locali viene investita oltre il confine del proprio Paese e, soprattutto, un numero continuamente più alto di aziende sceglie di operare in altre nazioni<sup>48</sup>. Molte di queste aziende, in particolar modo le multinazionali del settore *E&M*, per quanto riguarda l'innovazione e la distribuzione dei prodotti generati attraverso gli strumenti elettronici sfruttano molto l'impatto della *glocalizzazione*<sup>49</sup>. Con questo termine si intende la capacità di un'azienda di "pensare globale ed agire locale<sup>50</sup>": esportare il proprio prodotto implica la necessità di dover entrare a contatto con gruppi di consumatori sempre più eterogenei, differenti gli uni dagli altri per cultura, usi e costumi a seconda delle diverse parti del mondo. Ciò rende fondamentale per il successo di un'azienda modificare di volta in volta le proprie strategie, adeguandole al Paese di riferimento. L'obiettivo finale di un sistema di *glocalizzazione*, quindi, non è quello di raggiungere con lo stesso identico prodotto tutto il mondo, ma quello piuttosto di adattare il prodotto al mercato cui si vuole fare riferimento, onde sfruttarne al massimo le potenzialità.

---

<sup>46</sup> Ibidem

<sup>47</sup> Ibidem

<sup>48</sup> Ivi, 2142

<sup>49</sup> Kiyomitsu Yui, "Japanese Animation and Glocalization of Sociology", Sveriges Sociologförbund (Swedish Sociological Association), Sociologisk Forskning, Vol. 47, No. 4, 2010, p.45

<sup>50</sup> Alessandro Farnè, "La *glocalizzazione* e la necessità di strategie di comunicazione digitale diversificate", LUISS Guido Carli, Dipartimento di impresa e management, 2016-2017 p. 4

Ciò è quanto successo al *geemu* giapponese sin dalle sue origini: il successo ottenuto dal Paese con l'evoluzione dell'industria dei videogiochi è stato in gran parte possibile grazie alla capacità delle aziende, *nintendo* su tutti, di sviluppare, per l'appunto, un mercato globale: da una parte, tale industria ha potuto inserirsi all'interno un mercato internazionale "pronto", ovvero già di per sé molto sviluppato e globalizzato, grazie anche all'operato ed alle continue innovazioni provenienti dagli Stati Uniti; dall'altra, ha saputo mettere a punto una forte componente locale, capace di volta in volta di adeguarsi ai consumatori di tutto il mondo e di farsi trovare preparata a fronte di un contesto globale eterogeneo ed in continua evoluzione, annullando, per quanto possibile, ogni distanza culturale<sup>51</sup>.

A questo proposito, il lavoro specifico che viene fatto per diffondere i videogiochi giapponesi nel resto del mondo è molto particolare. La sfida insita nella loro esportazione consiste nel mantenerne la forte identità, motivo che per i mercati esteri rende peculiare ed accattivante un titolo, ma al contempo "deterritorializzarlo" culturalmente, ovvero modificarne alcune caratteristiche per rendere il gioco, nel suo insieme, appetibile per il pubblico "locale", soprattutto quello americano ed europeo<sup>52</sup>.

In altre parole, è necessario, per gli sviluppatori e per i "localizzatori", implementare strategie che permettano di mantenere gli elementi propri tipici di un videogioco giapponese, reinserendolo all'interno di un contesto che contiene tutta una serie di elementi socioculturali differenti e non sempre concilianti con quanto proposto dal paese nipponico. È questo un processo di per sé molto impegnativo e non sempre possibile: molti videogiochi, soprattutto quelli sviluppati da case minori, indipendenti e/o destinati ad un pubblico adulto, finiscono con il non rientrare negli standard americani o europei, a causa dell'inaccettabilità di alcuni contenuti. Si teme, in questi casi, la diffusione attraverso il videogioco di oscenità, pornografia, idee antireligiose o elementi sovversivi.

La riuscita della deterritorializzazione, o "localizzazione", è più probabile quando un gioco viene ideato, dai suoi sviluppatori, come esportabile sin dal suo concepimento. In questi casi, il lavoro di resa per il mercato di riferimento è, se non immediato, sicuramente più semplice<sup>53</sup>.

Si propongono di seguito due casi che possono costituire esempi concreti ed interessanti di questo tipico lavoro di "localizzazione". Entrambi fanno riferimento alla stessa serie di

---

<sup>51</sup> M. Picard, "The foundation of geemu" Cit. p.21

<sup>52</sup> Francesca Di Marco, "Cultural localization: orientation and disorientation in japanese video games" Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació, Núm. 5, 2007, p.4

<sup>53</sup> Ibidem

videogiochi, *Final Fantasy*, una serie di JRPG<sup>54</sup> prodotti dall'ex casa produttrice *squaresoft* (a causa di una fusione con l'azienda *Enix*, oggi nota come *square-enix*).

Nel primo caso, vi è un elemento di deterritorializzazione nella resa testuale di una scena iniziale di *Final Fantasy X*. Subito dopo le *cutscenes* iniziali, il protagonista principale, Tidus, un campione di uno sport tipico del gioco noto come *blitzball*, parlando con due ragazzine, sue fan, afferma che, nell'eventualità in cui avesse segnato un gol, lo avrebbe dedicato a loro compiendo un determinato gesto con le braccia. Considerato il target d'età di *Final Fantasy*, ovvero 12 anni secondo la classificazione PEGI<sup>55</sup>, il gesto compiuto dal protagonista sarebbe stato inteso come volgare e inadeguato, ad esempio, per il mercato italiano o per quello francese. Non potendo intervenire per modificare le immagini, si è utilizzata in questo caso una radicale riscrittura del testo originale, che adesso "moralizzava" il gesto, spiegando che con esso si intendeva prettamente la dedica e lasciando quindi sottintendere come esso andava inquadrato e reinterpretato come una caratteristica gestuale tipica del mondo del gioco<sup>56</sup>.



Figura 40 Tidus e le due fan nella scena iniziale di FFX<sup>57</sup>

Il secondo esempio riguarda, come detto, sempre alcuni giochi della serie *Final Fantasy*; in

---

<sup>54</sup> Japanese Role Playing Games

<sup>55</sup> Attraverso l'apposizione di etichette numeriche, il sistema PEGI (Pan European Game Information) stabilisce l'idoneità di un gioco usando come criterio principale l'età minima consigliata per i videogiocatori.

<https://pegi.info/>

<sup>56</sup> F. Di Marco, "Cultural localization" Cit. p.4

<sup>57</sup> Jegged, "Final Fantasy X - Walkthrough" Final Fantasy Series

<https://jegged.com/Games/Final-Fantasy-X/Walkthrough/02-Zanarkand.html>

particolare i titoli *Final Fantasy VII*, *X*, *X-2* e *XII*, pubblicati fra il 1997 ed il 2003, che sono stati i primi della serie ad essere commercializzati come “internazionali”<sup>58</sup>.

Sostanzialmente, la pubblicazione di questi titoli venne articolata in diversi passaggi. Dopo la prima pubblicazione esclusiva per il Giappone, gli sviluppatori rilasciarono sul mercato internazionale delle edizioni che differivano già dalle originali, poiché adeguate al mercato nordamericano. Successivamente, tali versioni “internazionali” vennero diffuse anche all’interno del mercato giapponese, andando gradualmente a sostituire le originali:

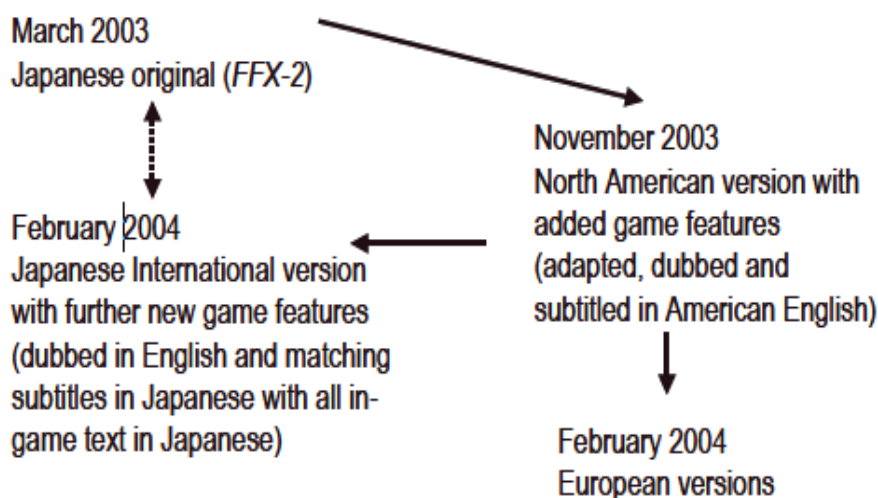


Figura 41 I vari passaggi della pubblicazione di *Final Fantasy X-2*<sup>59</sup>

La particolarità di queste edizioni di *Final Fantasy* è quindi dovuta al fatto che i prodotti finali proposti al mercato interno giapponese risultarono essere dei *JRPG* composti dall’unione delle peculiarità tipiche giapponesi e delle modifiche che rendevano “internazionali” i giochi, già pronti per i mercati europeo ed americano.

Ulteriori elementi da tenere in considerazione per vagliare l’insieme delle potenzialità di *soft power* dei videogiochi sono inoltre quelli che derivano direttamente dalle emozioni scatenate nel fruitore, il giocatore stesso. Dietro al *videogame playing*, infatti, si possono nascondere molteplici fattori, che vanno dalle motivazioni dietro al loro uso al quantitativo di dipendenza generata e dalle strategie cognitive coinvolte nel gioco al piacere provato ed ai vari altri effetti<sup>60</sup>.

<sup>58</sup> Minako O’Hagan, “Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games” in *TTR*, 22(1), 2009, p. 158

<sup>59</sup> Ibidem

<sup>60</sup> Simon Gottschalk, “Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction”, Wiley on behalf of the Society for the Study of Symbolic Interaction, *Symbolic Interaction*, Vol. 18, No. 1, 1995

In tal senso, una caratteristica tipica del videogioco è quella di essere capace di creare delle notevoli diversioni dalla normale vita di ogni giorno; in primo luogo, i giochi forniscono all'uomo la possibilità di avere, per un tempo limitato, un controllo quasi onnisciente su qualcosa. Inoltre, essi creano delle piacevoli esperienze di momentanea perdita di sé, le quali si uniscono a tutto un insieme di stimoli visivi, uditivi e cinetici che producono un ambiente, definito "viscerale<sup>61</sup>", all'interno del quale viene costantemente esercitata una forte attrattiva, efficace soprattutto per i più giovani; essi possono partecipare attivamente, controllare e padroneggiare spettacoli generati elettronicamente, piuttosto che rimanere inerti a guardarli passivamente<sup>62</sup>.

A tal proposito, si riporta di seguito un'analisi della già citata professoressa A. Adrian (v. par. 3.1), la quale nel 2007 teorizzò l'esistenza di una cosiddetta "Generazione Xbox", ovvero una generazione di almeno 90 milioni di giovani che presentavano almeno due delle seguenti categorie comportamentali legate al gaming, così sintetizzate:

- 1) *Arroganza*: I complessi di superiorità derivanti dalle soddisfazioni raccolte in gioco possono ripresentarsi anche nel mondo reale; non è raro che un videogiocatore di meno 20 anni tenda ad affermare di essere esperto in qualsiasi cosa;
- 2) *Coordinazione*: secondo uno studio dell'Università di Rochester, l'elaborazione visiva dei videogiocatori aumentava notevolmente già dopo 10 ore complessive di gioco. Ciò è dovuto al forte allenamento della coordinazione mano-occhio, spesso richiesto nei videogiochi;
- 3) *Flessibilità*: superare un livello o una sequenza di un gioco particolarmente difficili richiede una grande capacità di diversificare il proprio metodo di gioco. Allo stesso modo, un appartenente alla "generazione Xbox" sviluppa la stessa flessibilità nei pensieri analitici e strategici quotidiani;
- 4) *Competitività e gioco di squadra*: grazie anche a quanto accade nei videogiochi, statisticamente, nella vita reale i videogiocatori dimostrano una maggiore ambizione e

---

<sup>61</sup> Julian Stallabrass, "Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games", *New Left Review*, marzo – Aprile 1993. Cit. in S. Gottschalk, "Videology: Video-Games as Postmodern Sites" Cit. p. 5

<sup>62</sup> *Ibidem*

una maggiore propensione al gioco di squadra;

- 5) *Socialità*: nonostante le apparenze, trascorrere delle ore soli davanti ad una console permette ai videogiocatori di sentirsi parte di una comunità, anche se virtuale. In un certo senso ciò è vero se si guarda ai giochi online di tipo “multigiocatore”, definiti in gergo *MMO*<sup>63</sup>;
- 6) *Insubordinazione*: il trascorrere migliaia di ore in mondi liberi da regole insegna ai videogiocatori a trasferire le proprie regole anche nel mondo reale. Ciò incide nell’apprendimento, nella comunicazione e nella cultura, ed ha implicazioni sugli ideali politici e sulle loro capacità diplomatiche<sup>64</sup>;

Prendendo come spunto l’analisi fatta dalla Adrian attraverso le categorie proposte, assume molta importanza il concetto del “trasferimento”, vale a dire il riflettere nel mondo reale e nella vita di tutti i giorni il comportamento e lo stile di vita *in game*. Se da un lato ciò, per tanti anni, ha spinto quella parte della società composta soprattutto dalla porzione più anziana della popolazione ad attribuire un’etichetta particolarmente negativa al mondo videoludico, dall’altro offre a mio avviso degli ottimi spunti di riflessione in ottica *soft power*: analizzando le statistiche dei videogiocatori, è possibile anticiparne o modificarne i comportamenti? È possibile, in base all’evolversi dello *storytelling* di un gioco, plasmare il linguaggio, gli usi e le preferenze del videogiocatore nella vita quotidiana?

Un ruolo fondamentale è giocato, in questo senso, dal grado di coinvolgimento. Ed è su questo concetto che si distinguono particolarmente i prodotti videoludici nipponici.

Una delle particolarità più tipiche e ricercate nei videogiochi giapponesi *JRPG* è infatti proprio la grande capacità che essi hanno di carpire, ovvero di ottenere un forte coinvolgimento emotivo da parte del giocatore, a tal punto da svilupparne una peculiarità nota come *self-involving character*.

Con questa caratteristica si intende la capacità di un videogioco di proporre delle scelte e riportare nel gioco le decisioni prese, modificando sensibilmente il proseguimento

---

<sup>63</sup> Massively Multiplayer Online

<sup>64</sup> Rielaborazione e traduzione personale del lavoro di A. Adrian, “The ‘Soft Power’ of Virtual Reality” Cit. pp.13-14

dell'avventura; secondo J. Robson e A. Meskin<sup>65</sup>, l'insieme di queste scelte finisce con il contenere delle "verità fittizie" sull'identità comportamentale del giocatore. Nel tentativo di spiegare al meglio cosa si intenda, si propone in questa sede una rielaborazione sintetica dell'esempio contenuto nel lavoro degli stessi Robson e Meskin.

Si immagini un qualsiasi giocatore *X* di *Dark Souls II*, la serie ideata da sviluppata da Hidetaka Miyazaki e sviluppata dalla *From Software*. Appare immediatamente chiaro che il contenuto del gioco non possa mai riguardare lui personalmente, in quanto gli sviluppatori non hanno mai incontrato dal vivo il giocatore e né nelle descrizioni iniziali né nelle pubblicazioni finali o nei ringraziamenti del gioco è riportato il nome del videogiatore. Eppure, durante lo svolgimento del *gameplay*, il protagonista verrà messo di fronte a tutto un insieme di decisioni, che vanno dalla scelta di affrontare o meno i boss opzionali o dallo scegliere o meno se stringere un patto con una data fratellanza. Queste decisioni, pur essendo proposte dallo *storytelling* del gioco, rappresentano scelte prese concretamente dal videogiatore. In altre parole, l'agire dell'*avatar* di gioco rappresenta in pieno l'agire del *player*<sup>66</sup>.

Questo, di conseguenza, è un generare, nel gioco una realtà fittizia di sé stessi.



Figura 42 Immagine di copertina di *Dark Souls II*<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Jon Robson, Aaron Meskin, "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Wiley on behalf of The American Society for Aesthetics, Vol. 74, No. 2, 2016, pp. 168

<sup>66</sup> Ibidem

<sup>67</sup> "Dark souls" FromSoftware Products, details RPG, release date 22 settembre 2011

<https://www.fromsoftware.jp/ww/detail.html?csm=086>

È infine possibile esaminare un ultimo aspetto emozionale significativo, quello legato alla consapevolezza della fine. L'essenza di un gioco può talvolta essere, in definitiva, la capacità di un giocatore di stabilire di volta in volta l'estensione della sua già condannata sopravvivenza elettronica. Ciò accadeva, in passato, soprattutto con i giochi di tipo *arcade*: inserendo la monetina nello slot, il giocatore sapeva già di avere un tempo limitato a disposizione, e stava a lui, attraverso la sua abilità, estendere la sessione di gioco il più possibile in modo da trarne un'esperienza maggiormente gratificante<sup>68</sup>. Questa è una caratteristica peculiare (e richiestissima) di molti *JRPG*: essi si articolano attorno ad un sistema che viene definito "*trial and error*", ovvero il costringere il giocatore a replicare più volte un livello o a ripartire da un *checkpoint*, scoprendo quale sia il modo migliore per raggiungere l'obiettivo proposto attraverso la progressiva eliminazione di errori o cause di fallimento, spesso coincide con un "game over".

L'insieme di tutti gli aspetti sin qui descritti contribuisce a rendere i *JRPG* una componente fondamentale del successo fenomenale che ha avuto l'industria videoludica del Paese.

Come già osservato a proposito delle analisi statistiche presenti nel paragrafo 3.3, quello del videogioco giapponese rappresenta un mercato capace di generare, nel solo 2021, introiti pari a 22,1 Mld di dollari. Tali cifre non sono dovute ad un'annata particolarmente fortunata, né possono essere considerate come *una tantum*. Ad esempio, già nel 1985 Ohmae scriveva di come il Giappone avesse saputo capitalizzare così bene questo settore da essere capace di segmentare in maniera netta l'intero mercato globale:

In addition, like for most post-war Japanese industries, the Japanese video game industry segmented the market into three main areas, forming a "triad power": Japan, the United States and Europe<sup>69</sup>

È quindi evidente che, sin dal 1973, il videogioco giapponese sia stato uno strumento di *soft power* che ha contribuito ad aumentare il fascino e l'amore degli occidentali per il paese nipponico, e che oggi possa essere messo alla pari con *anime*, *manga* e con tutti gli altri elementi *cool* citati da McGray. Inoltre, la narrazione che viene proposta all'interno del videogioco ribadisce costantemente le componenti storiche e culturali

---

<sup>68</sup> S. Gottschalk, "Videology: Video-Games as Postmodern Sites" Cit. p. 5

<sup>69</sup> Kenichi Ohmae, "Triad Power: The Coming Shape of Global Competition", New York: Free Press, 1985 Cit. in M. Picard, "The foundation of geemu" Cit. p.21"



uniche proprie del Sol Levante, e l'unione con le caratteristiche tecniche ed emozionali descritte in questo paragrafo lo rende ancor di più un prodotto unico nel suo genere capace di dare, a chi ne usufruisce, un ulteriore valido motivo per apprezzare il Giappone.



## CONCLUSIONI

Quando guardiamo una cascata d'acqua, crediamo di vedere libertà della volontà e beneplacito nelle innumerevoli volute, nei serpeggiamenti, nell'infrangersi delle onde; ma tutto è necessario, ogni movimento può venire calcolato matematicamente. Lo stesso avviene nelle azioni umane; si potrebbe calcolare anticipatamente ogni singola azione, se si fosse onniscienti, e così pure ogni progresso della conoscenza, ogni errore, ogni cattiveria; certamente, colui stesso che agisce si illude di possedere il libero arbitrio: se per un momento la ruota del mondo si fermasse e si trovasse un intelletto onnisciente e calcolante per utilizzare questa pausa, egli potrebbe calcolare l'avvenire di ogni creatura fin nei tempi più lontani e indicare ogni traccia di cammino sulla quale quella ruota girerà ancora. L'illusione su sé stesso di colui che agisce, l'ammissione di una libera volontà, appartiene a questo meccanismo da calcolare<sup>1</sup>.

Nel corso della mia carriera accademica, non ho mai avuto, prima di intraprendere il biennio magistrale in Ca' Foscari, occasione di avvicinarmi in maniera esclusiva ed approfondita all'apprendimento della storia del Giappone. Tutti gli studi da me affrontati passavano attraverso una "classica" chiave di lettura eurocentrica a forti tinte filostatunitensi.

Se tentassi quindi di risalire alle origini del mio notevole interesse per il paese nipponico, forte corresponsabile nella scelta del percorso di studi poi intrapreso, dovrei pacificamente ammettere come esso non nasca da un particolare evento storico. È piuttosto probabile che nel corso degli anni anch'io sia stato, a tutti gli effetti, un'ignara "vittima" del *Cool Japan brand* e di quelle strategie di *soft power* celate dietro ogni boccone di sushi, ogni puntata di *Takeshi's Castle* o ogni minuto trascorso insieme ai vari *Final Fantasy* o *Dark Souls*.

Ad incrementare ulteriormente tale interesse contribuì quanto ho avuto occasione di apprendere in piena pandemia, durante la preparazione di un lavoro per Storia delle Relazioni Nippo-Statunitensi. In questa occasione ebbi l'opportunità di approfondire concettualmente, tra le altre cose, le dinamiche dei trattati ineguali e, più nello specifico, come si arrivò alla stipula del trattato di Mutua Cooperazione e Sicurezza del 1951.

Uno dei pensieri da me elaborati alla fine dell'analisi dei materiali proposti non fu molto dissimile da quanto affermato dal Ministro Shigemitsu a bordo della *USS Missouri*: come può

---

<sup>1</sup> Friedrich Nietzsche, "Umano troppo Umano", traduzione a cura di G. Delaudi, Casa editrice Monanni, Milano, 1938, p. 117

una nazione, con queste premesse, non essere diventata uno stato fantoccio americano? Com'è possibile che oggi essa si erga come indiscussa potenza economica?

È stato piuttosto sorprendente comprendere che vi fosse un collegamento: ciò che inconsapevolmente aveva scatenato il mio interesse per il paese nipponico era lo stesso motivo che, dal dopoguerra, permetteva al Paese di ergersi come quella potenza globale capace di giocare un ruolo determinante nelle relazioni economiche internazionali.

L'utilizzo dell'aggettivo *determinante*, in questo frangente, non è casuale. Nel 2023 il paese nipponico ha una funzione centrale nelle economie europea ed americana. I rapporti ed i legami con il vecchio continente, ad esempio, appaiono più solidi che mai: secondo il sito dell'European External Action Service (EEAS), portale di proprietà dell'Unione Europea, l'UE è il terzo partner commerciale del Giappone in tutto il mondo e già al 2021 ha ristabilito la bilancia delle importazioni/esportazioni ai livelli precedenti alla pandemia da Coronavirus: al 2021, l'UE importa beni dal Giappone per un valore pari a 62,3 Mld di Dollari, esportandone a sua volta 62,4 Mld<sup>2</sup>. Inoltre, nel 2019, UE e Giappone hanno stretto una serie di accordi bilaterali che da una parte facilitano le transazioni reciproche, dall'altra promuovono attività che coprono aree di interesse comune, come quella dell'energia, il digitale, la connettività, la ricerca, la sicurezza e la difesa dei diritti umani; risulta inoltre fondamentale la collaborazione a fronte del cambiamento climatico: Unione Europea e Giappone, rafforzando gli accordi di Parigi del 2016<sup>3</sup>, collaborano a stretto contatto per accelerare il processo verso la neutralità climatica, ad oggi prevista per il 2050<sup>4</sup>.

Un discorso molto simile può essere fatto anche a proposito dei rapporti odierni con gli USA. Seguendo il filo di quanto affermato nei capitoli precedenti in tal proposito, il Ministry of Foreign Affairs of Japan MOFA ribadisce come l'alleanza fra le due nazioni sia imperniata sugli accordi di sicurezza, e riconosce la collaborazione a stretto contatto su questioni che non si limitano a riguardare i soli rapporti tra i due paesi, ma anche questioni relative alla regione

---

<sup>2</sup> EEAS, European Union External Action Service, "Eu - Japan strategic partnership" in EEAS, The Diplomatic Service of the European Union, maggio 2022

[https://www.eeas.europa.eu/eeas/eu-japan-relations\\_en](https://www.eeas.europa.eu/eeas/eu-japan-relations_en)

<sup>3</sup> L'UE ed i paesi membri hanno firmato e ratificato, nel 22 aprile 2016, l'accordo di Parigi, ovvero un trattato multilaterale che sancisce l'impegno di tutti i membri dell'UE di ridurre progressivamente le emissioni di CO2 sino a far sì che l'UE possa diventare la prima economia a impatto climatico zero entro il 2050. Fonte: Consiglio dell'Unione Europea, "Accordo di Parigi sui cambiamenti climatici" in [consilium.europa.eu](https://www.consilium.europa.eu)

<https://www.consilium.europa.eu/it/policies/climate-change/paris-agreement/>

<sup>4</sup> EEAS Cit.

Asia-Pacifico o globali<sup>5</sup>. In termini strettamente economici, i dati al 2020 riportano un valore delle esportazioni verso gli USA pari a 12.610,8 Mld di Yen, a fronte dei 7,453.6 Mld di Yen dovuti all'importazione<sup>6</sup>.

Considerati, insieme al resto, tali rapporti economici, il successo delle strategie di *soft power* appare dunque evidente. Il Giappone trae la sua forza dall'essere divenuto quello strategico *Commercial State* pensato nel dopoguerra, nel quale si è data vita ad una strategia che negli anni indubbiamente ha pagato. I suoi frutti, nel concreto del vissuto quotidiano, sono evidenti: dai programmi televisivi ai *manga*, dagli eventi sportivi ai videogiochi e dal *Jpop* alle produzioni frutto di *Youth e sub-culture*, il Giappone è ormai un elemento comune, distintamente presente nella nostra vita quotidiana. A tal proposito si riporta un ultimo esempio concreto, forse quello a noi più immediato, legato al settore alimentare: secondo un'analisi statistica condotta dall'agenzia ANSA nel 2021, il 76% degli italiani trova, per tutto l'anno, desiderabile ed appagante la cucina giapponese, nello specifico del sushi, adducendo come motivazioni il gusto (59%), la varietà e forma (42%) e la sua spiccata componente esotica (23%)<sup>7</sup>. Inoltre, stando a quanto riporta Repubblica, già nel 2018 il numero dei ristoranti ispirati alla cucina nipponica superava le tremila unità<sup>8</sup>. Notevole a tal proposito è anche lo sviluppo dell'industria del sushi statunitense: nel 2023 il territorio americano conta quasi ventimila ristoranti del genere, con un incremento del 4% rispetto al 2022<sup>9</sup>.

Lo studio e l'analisi dei meccanismi delle strategie di *soft power*, permette, in generale, l'accesso a diversi spunti di riflessione. In questo senso, i lavori di Nye e di Lee, citati in questa tesi di Laurea, offrono solo alcune fra le molteplici chiavi di lettura. È un argomento vasto, che potrebbe essere inquadrato, ad esempio, in chiave sociologica, economica o politica. Ad

---

<sup>5</sup> Ministry of Foreign Affairs of Japan, "Japan-United States of America Relations" in MOFA.go.jp, 14 settembre 2020  
[https://www.mofa.go.jp/na/na1/us/page23e\\_000329.html](https://www.mofa.go.jp/na/na1/us/page23e_000329.html)

<sup>6</sup> Ibidem

<sup>7</sup> Ansa, "Sushi, cibo desiderabile tutto l'anno per 76% italiani" in Ansa Terra e Gusto, Roma 18 giugno 2021  
[https://www.ansa.it/canale\\_terraegusto/notizie/in\\_breve/2021/06/18/sushi-cibo-desiderabile-tutto-lanno-per-76-italiani\\_1c5fdd34-1f35-4e0c-8225-5e3b47379591.html](https://www.ansa.it/canale_terraegusto/notizie/in_breve/2021/06/18/sushi-cibo-desiderabile-tutto-lanno-per-76-italiani_1c5fdd34-1f35-4e0c-8225-5e3b47379591.html)

<sup>8</sup> Valeria Rusconi, Luca Valtorta, "Diffidate delle imitazioni, ecco i ristoranti giapponesi in Italia garantiti dalla madre patria" in La Repubblica, rubrica Il Gusto, 27 giugno 2018 - aggiornato 29 ottobre 2020  
<https://www.repubblica.it/il-gusto/>

<sup>9</sup> Ibisworld, "Sushi Restaurants in the US - Number of Businesses 2004–2029", 16 marzo 2023  
<https://www.ibisworld.com/industry-statistics/number-of-businesses/sushi-restaurants-united-states/#:~:text=There%20are%2019%2C742%20Sushi%20Restaurants,over%20the%20past%205%20years%3F>

esempio, cosa accadrebbe se traslassimo il discorso, incentrandolo sull'Italia? Quali sono le strategie di *soft power* che il nostro Paese adotta? E quali quelle che potrebbe adottare?

In conclusione, riporto una mia considerazione personale. Grazie ai testi e ai dati che ho avuto occasione di studiare nel corso dell'elaborazione di questa tesi, ritengo che possa potenzialmente essere molto istruttivo sottolineare quanto sia stato efficace il modo di agire giapponese, specialmente se inquadrato all'interno del contesto storico contemporaneo. Gli ultimi anni stanno infatti segnando un periodo buio, estremamente pericoloso, nel quale diversi poteri, tra stati e OIG, compiono manovre militari che rischiano di condurre un pianeta, già esausto a causa della pandemia da Covid-19, sull'orlo del terzo conflitto mondiale.

Forse, in questo preciso momento storico, l'idea che si possano ottenere dei grandi risultati storico - economici senza l'uso della forza, pensando che in passato si sia potuti diventare una potenza economica mondiale anche semplicemente grazie allo sviluppo di un videogioco, è qualcosa che, qualora diventasse di pubblico dominio, potrebbe avere dei risvolti estremamente positivi.

## RINGRAZIAMENTI

Prima di scrivere qualsiasi altra cosa vorrei sentitamente ringraziare la mia Relatrice, la Professoressa Rosa Caroli, per avermi incoraggiato e sostenuto sin dal mio primo giorno in Ca' Foscari e per aver seguito passo dopo passo, con disponibilità ed immane pazienza, la stesura di questo elaborato. Senza il suo aiuto, che si estende ben oltre le sole indicazioni inerenti all'elaborato, sarebbe stato quasi impossibile per me portare a termine la scrittura della tesi ed il mio percorso di studi.

In linea generale, ho sempre pensato che nel riuscire a portare a termine un lavoro, accademico o di qualunque altro genere, rivestisse un'importanza capitale il contesto quotidiano: più la vita si attesta all'interno di un contesto sano, positivo, libero, allegro, più semplice risulterà ultimare un compito e migliore verrà il risultato finale.

Nei miei ultimi due anni, posso affermare senza alcun timore di smentita che di queste caratteristiche, il mio personale contesto quotidiano non ne ha avuta nessuna; per lo stesso motivo posso anche asserire che da solo non sarei probabilmente mai riuscito a portare a termine il mio percorso di studi. Per riuscirci, era fondamentale che esso migliorasse, e ciò è stato possibile con l'aiuto di alcune persone.

Un ringraziamento sentito va quindi a quel gruppo di amici composto da Federico, Danilo, Valerio ed Emmanuele, passando per le mie "Non solo colleghe" Sonia, Eleonora, Adele, Martina e Daniela (che ringrazio in modo particolare per i suoi preziosi suggerimenti), a Virna, Ale, Jasmine, Dalila, e Laura. Tutti voi, consapevolmente o meno, avete contribuito a migliorare enormemente quel contesto.

Infine, un ringraziamento molto particolare va ai miei genitori, cui è dedicata questa tesi, perché insieme a me hanno affrontato, in questi due anni, alcune tra le prove più difficili che un contesto possa presentare.

Francesco

## BIBLIOGRAFIA

- A. Adrian, "The "Soft Power" of Virtual Reality", *International Journal of Liability and Scientific Enquiry*, vol. 1, no. 1/2, 2007, pp. 10-17;
- S. Ambirajan, "Globalisation, Media and Culture", *Economic and Political Weekly*, Vol. 35, No. 25, 17-23 giugno 2000, pp. 2141-2147;
- L. Arcangeli, "L'evoluzione e il cambiamento della politica estera giapponese dalla Guerra Fredda alla Guerra in Iraq", tesi di Laurea, Corso di Laurea magistrale In Relazioni Internazionali Comparete, 2018;
- T. Aruga, "The problem of Security Treaty revision in Japan's relations with the United States 1951-1960", Hitotsubashi University, *Hitotsubashi journal'of law and Politics*, National university in Kunitachi, Japan;
- R. Barthes, "L'impero dei segni", Milano, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, pp.80-99;
- W. S. Bartley, "Iwo Jima: amphibious epic", Historical branch, G-3 division headquarters, US marine corps, USMC 24 maggio 1954;
- T. Basu, "Abe Can't Afford to Mishandle Japan's COVID-19 Response", *The Diplomat*, 2020;
- A. Berkofsky, "Japan's post-war constitution. Origins, protagonists and controversies", Rubbettino Editore, *Il Politico*, Vol. 75, No. 2 (224), maggio-agosto 2010, pp. 5-25;
- H. Borton, "United States Occupation Policies in Japan since Surrender", *The Academy of Political Science, Political Science Quarterly*, Vol. 62, No. 2, giugno 1947, pp. 250-257;
- B. Brodie, "The battle for Leyte Gulf, Reviewed Work(s): The Battle for Leyte Gulf" by C. Vann Woodward: *The Japanese at Leyte Gulf: The Shō Operation* by James A. Field, *The Virginia Quarterly Review*, vol. 23, no. 3, 1947, pp. 455-460;



- G. Cain, "Will Korean manhwa replace manga?" Agence France-Presse, Public Radio International, May 30, 2010;
- M. E. Caprio, Y. Sugita, "Democracy in Occupied Japan", the US occupation and Japanese politics and society, Routledge; 1st edition (February 2, 2007);
- R. Caroli, F. Gatti, "Storia del Giappone", Biblioteca storica Laterza, GLF Editori Laterza, ediz. digitale, Bari Dicembre 2016;
- M. Cavallero, "Cool Japan": contents tourism e crescita turistica", tesi di Laurea, Corso di Laurea Magistrale in sviluppo interculturale dei sistemi turistici, Università Ca' Foscari Venezia, 2019;
- S. Chilet Jorge, "How Japan's Pop Culture happened to be the 21st Century Economy's savior?", Japanese Pop Culture, Ryukoku University, p. 1 - 14;
- T. Chung, "General Douglas MacArthur: the commander of the Far East", 1945 - 1950, Asian Perspective, Fall-Winter 1980, Vol. 4, No. 2 (Fall-Winter 1980), pp. 233-244;
- L. P. Cruciani, "Articolo 9 della Costituzione giapponese - Revisione costituzionale e il problema della sicurezza nazionale attraverso il cambiamento sistemico", Tesi di Laurea in Relazioni Internazionali - dipartimento di Scienze Politiche, Università Luiss Guido Carli, 2015-2016;
- M. Daliot-Bul, "The Formation of 'Youth' as a social category in pre-1970s Japan: A forgotten chapter of Japanese Postwar youth countercultures", Oxford University Press, Social Science Japan Journal, Vol. 17, No. 1 Winter 2014, pp. 41-58;
- F. Di Marco, ""Cultural localization: orientation and disorientation in japanese video games" Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació, Núm. 5, 2007, pp. 1-8;
- P. Dicken, Y. Miyamachi, "'From Noodles to Satellites': The Changing Geography of the Japanese sogo shosha" The Royal Geographical Society (with the Institute of British Geographers), Transactions of the Institute of British Geographers, Vol. 23, No. 1, 1998, p. 55-78;

- John W. Dower, "War without mercy: race and power in the Pacific war", Pantheon Books, New York, 1986;
- P. Duus, "The Twentieth Century", The Cambridge History of Japan, vol. 6 of ed. New York: Cambridge University Press, 1988;
- D. Envall, "Japan, From Passive Partner to Active Ally", ANU Press, Canberra, 2017;
- E. Eickhorst, "Game centers: A historical and cultural analysis of Japan's video amusement establishments", B.A., The University of Kansas, Truman State University, Kansas 2002;
- F. Escoffier, "Le Japonisme", *Revue des Deux Mondes*, giugno 1988 pp. 245-252;
- A. Farnè, "La glocalizzazione e la necessità di strategie di comunicazione digitale diversificate", LUISS Guido Carli, Dipartimento di impresa e management, 2016-2017;
- G. Feifer, "The Rape of Okinawa", *World Policy Journal*, Fall, Duke University Press. Vol. 17, No. 3, Fall, 2000, pp. 33-40;
- P. Franzosi, "Una riflessione su Potere e Conoscenza in Michel Foucault", Rubbettino Editore, *Il Politico*, Gennaio-Aprile 2012, Vol. 77, No. 1 (229) (Gennaio-Aprile 2012), pp. 135-151;
- M. Germani, "L'animazione giapponese e le dinamiche internazionali", Tesi di Laurea, Corso di Laurea magistrale in Lingue, economie e istituzioni dell'Asia e dell'Africa Mediterranea, Università Ca' Foscari, Venezia, 2021;
- A. Giannini, "John Foster Dulles", *Rivista di Studi Politici Internazionali*, Pubblicazione Maria Grazia Melchionni, vol. 26, No. 3, luglio-settembre 1959, pp. 447-451;
- M. Glantz, "August Storm: Soviet Tactical and Operational Combat in Manchuria, 1945" Combat Studies Institute U.S. Army Command and General Staff College Fort Leavenworth, Kansas 66027, giugno 1983;
- L. Gonse, "L'Art japonais et son influence sur le goût européen", *La Revue des Arts Décoratifs*, aprile 1898;

- S. Gottschalk, "Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction", Wiley on behalf of the Society for the Study of Symbolic Interaction, Symbolic Interaction, Vol. 18, No. 1, 1995, pp. 1-18;
- J. M. Graetz, "The Origin of Spacewar", Creative Computing, Morristown, N.J., Agosto 1981;
- K. Hara, "50 Years from San Francisco: Re-Examining the Peace Treaty and Japan's Territorial problems", Published by: Pacific Affairs, University of British Columbia, Pacific Affairs, 2001;
- E. Hartman, "Japonisme and Nineteenth-Century French Literature", Comparative Literature Studies, Vol. 18, No. 2, East-West Issue, giugno 1981, pp. 141-166;
- M. Hopkinson, "Felix Bracquemond, 1833-1914: Graveur et céramist by Jean-Paul Bouillon (Review)", Print Quarterly Publications, Print Quarterly, Vol. 21, No. 2 giugno 2014, pp. 193-194;
- R. Idéo, "Okinawa nella politica internazionale: Dalla prima alla seconda occupazione americana: 1853-1972" Il Politico, vol. 38, no. 3 settembre 1973, pp. 513-545;
- Y. Inuhiko e A. Ikeda, "A Portrait of Emperor Hirohito: Sokurov's "The Sun", review of Japanese Culture and Society, Vol. 21, Unfinished Business: The Endless Postwar in Japanese Cinema and Visual Culture, Dicembre 2009, pp. 71-81;
- A. Itoh, "Higher education reform in perspective: The Japanese experience," Higher Education, Vol. 43, 2002, pp. 10-13;
- K. Ito, "The Past and the Future of the U.S.-Japanese Security Treaty of 1951", M.A., Department of Political Science, Laramie, 1994;
- T. Ito, "Japan and the Asian Economies: A "Miracle" in Transition", International Monetary Fund, Serie storica del PIL giapponese nel secolo compreso fra il 1890 ed il 1990, pp. 205-272;

- K. Iwabuchi, "Undoing Inter-national Fandom in the Age of Brand Nationalism", University of Minnesota Press, Mechademia: Second Arc, Vol. 5, Fanthropologies, 2010, pp. 87-96;
- S. Johnson, "The United States-Japan Security Treaty of 1951: An Essay on the Origins of Postwar Japanese-American Relation", Dissertations and Theses, Paper 4596. Portland 1993;
- K. Kawai, "Mokusatsu: Japan's Response to the Potsdam Declaration", University of California Press, Pacific Historical Review, novembre 1950, Vol. 19, No. 4, pp. 409-414;
- K. Kawasaki, "Youth Culture in Japan", Social Justice/Global Options, Social Justice, vol. 21, No. 2 (56), Japan Enters the 21st Century (Summer 1994) pp. 185 – 203;
- S. L. Kent, "The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon-The Story behind the craze that touched our lives and changed the world". Three Rivers Press, New York, 2001;
- S. Kinsella, "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement", The Society for Japanese Studies, The Journal of Japanese Studies, Vol. 24, No. 2, 1998, pp. 289-316;
- T.A. Lane, "Construction on Okinawa", The Military Engineer, Society of American Military Engineers, Vol. 103, No. 674 November-December 2011, pp. 95-96;
- W.M. Leavitt, "General Douglas MacArthur: Supreme Public Administrator of Post—World War II Japan", Public Administration Review, Vol. 75, No. 2, marzo – aprile 2015, pp. 315-324;
- G. Lee, "East Asian Soft Power and East Asian Governance", Institute of International Affairs, Graduate School of International Studies, Seoul National University, Journal of International and Area Studies, vol. 16, No. 1, Seoul, giugno 2009, pp. 53-65;
- A. Lowell Abou-Jaoude, "A Pure Invention: Japan, Impressionism, and the West, 1853-1906", Society for History Education, The History Teacher, November 2016, Vol. 50, No. 1, novembre 2016;

- S. Luminati, “Lo sport come strumento di «soft power» per il Giappone”, IsAG istituto Alti studi in Geopolitica e Scienze Ausiliarie, atti del Convegno “Da Tōkyō 1964 a Tōkyō 2020: come sono cambiati il Giappone e l’Asia orientale”, febbraio 2020;
- T. E. MacDougall, “Yoshida Shigeru and the Japanese Transition to Liberal Democracy” *International Political Science Review / Revue internationale de science politique*, Vol. 9, No. 1, Visionary Realism and Political Leadership/Dirigeants, grands desseins, et réalités politiques, gennaio 1988, pp. 55-69;
- N. Matteucci, “Lo Stato moderno: Lessico e Percorsi”, Il Mulino, 1993;
- E. S. McAdams, “Turning Japanese: Japonisme in Victorian Literature and Culture”, Dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy, University of Michigan, 2016;
- D. McGray, “Japan's Gross National Cool” *Slate Group, LLC, Foreign Policy*, No. 130, maggio - giugno 2002, pp. 44-54;
- A. McKnight, “Frenchness and transformation in Japanese subculture, 1972-2004” *Mechademia*, 5(1), 2010, pp. 118– 137;
- F. Michael and G. J. Sigur, “The Asian Alliance U.S.” A.: National Strategy Information, Inc., 1972;
- M. Mochizuki, “Japan’s Search for Strategy, International Security”, vol.8 no.2 (1983-1984), MIT Press, pp.152-179;
- V. M. Molotov and Wang Shih-Chieh, “Le alleanze dell’U.R.S.S. con gli Stati dell’Europa orientale e con la Cina”, pubblicazione Maria Grazia Melchionni, *Rivista di Studi Politici Internazionali*, Luglio-Dicembre 1948, Vol. 15, No. ¾, luglio-Dicembre 1948, p. 507-520;
- M. Munro, “Siegfried Wichmann - Japonisme: the japanese influence on western art since 1858” *Review, The ArtBook volume 15, Issue 1, School of Oriental and African Studies, London*, febbraio 2008;
- R. Nardone, “I nuovi scenari educ@tivi del videogioco”, Azzano San Paolo, Edizioni Junior, 2007;

- R. Nesti, “Il gioco dei videogiochi” estratto da “Frontiere attuali del gioco. Per una lettura pedagogica”, Milano, Unicopli, giugno 2012” pp. 1-25;
- F. Nietzsche “Umano troppo Umano”, traduzione a cura di G. Delaudi, Casa editrice Monanni, Milano, 1938;
- J. S. Nye, Jr, “Bound to Lead”, Basic Books, A Division of Harper Collins Publishers, New York 1990;
- J. S. Nye, Jr, “Public Diplomacy and Soft Power”, The Annals of the American Academy of Political and Social Science, vol. 616, Sage Publications, Inc. in association with the American Academy of Political and Social Science, Public Diplomacy in a Changing World, marzo 2008, pp. 94-109;
- J. S. Nye, Jr, “Soft Power”, Slate Group, LLC, Foreign Policy, No. 80, Twentieth Anniversary, 1990, pp.153-171;
- J. S. Nye Jr, “Soft Power, The Means to Success in World Politics “, Published in the United States by PublicAffairsTM, a member of the Perseus Books Group, maggio 2005;
- M. O’Hagan, “Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games”, TTR, 22(1), 2009, pp.147-165;
- K. Ohmae, “Triad Power: The Coming Shape of Global Competition”, New York: Free Press, 1985;
- N. Otmazgin, “Anime in the US: The Entrepreneurial Dimensions of Globalized Culture”, Pacific Affairs, University of British Columbia, Pacific Affairs, vol. 87, no. 1, marzo 2014, p. 53-69;
- M. Pellitteri, “Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell’immaginario giapponese”, Esprit – Collana di studi su media e immaginario, diretta da Sergio Brancato e Gino Frezza, Latina: Tunué, 2008;
- M. Picard, “The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games”, the international journal of computer game research, volume 13 issue 2, December 2013;

- R. Ravanini, “La Ricezione delle Stampe Giapponesi nell’Occidente Moderno e Contemporaneo”, Tesi di Laurea magistrale in Economia e Gestione delle Arti e delle Attività Culturali, Università Ca’ Foscari, Venezia;
- F. Ritt, *Analyzing the Japanese discourse on subculture/ sabukaruchā*, Japanese Studies, University of Cologne, Germany, 2017;
- J. Robson, A. Meskin, “Video Games as Self-Involving Interactive Fictions” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Wiley on behalf of The American Society for Aesthetics, Vol. 74, No. 2, 2016, pp. 165-177;
- K. Rogers, “The interagency process in reconstruction of post-World War II Japan”, the interagency and counterinsurgency warfare: stability, security, transition, and reconstruction roles, Strategic Studies Institute, US Army War College, 2007, pp. 171-206;
- R. Rosenbaum, “Towards a Graphical Representation of Japanese Society in the Taishō Period: Jiji Manga in Shinseinen” International Research Centre for Japanese Studies, National Institute for the Humanities, *Japan Review*, 2011 pp. 177-197;
- G. Samarani, “I rapporti sino-sovietici dagli anni Venti agli anni Settanta”, Seminario di Storia e Istituzioni dell’Asia Orientale Università degli studi di Venezia “Ca’ Foscari” Facoltà di lingue e letterature straniere, a cura di F. Abbasciano, A. Bocchi, I. Marzano, M. M. F. Scandolaro, 2006-2007;
- M. Shigemitsu, “La ricerca della pace”, *Rivista di Studi Politici Internazionali*, Pubblicazione Maria Grazia Melchionni, luglio-settembre 1952, Vol. 19, No. 3, pp. 411-426;
- M. Shimabuku, “Okinawa, 1972–1995: Life That Matters”, Fordham University Press, 2018;
- Y. Shinbun "Henyousuru Asia Tamesareru Nichibei,". Statement of Nobuo Matsunaga at the Conference held during the American Festival at Makuhari, Japan, 14 - 15 luglio 1994;
- E. Silver, “A History of Manga”, California State University, Sacramento, Department Member, HIST365, Weiner, marzo 2013;

- H. Smith, “Toward a Universal Japan: Taking a Harder Look at Japanese Soft Power”, National Bureau of Asian Research (NBR), Asia Policy, No. 15, gennaio 2013, p. 115-126;
- Julian Stallabrass, “Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games”, New Left Review, marzo – aprile 1993 pp. 83- 106;
- M.P. Sullivan, “Japan’s decision to surrender in “The Mechanism for Strategic Coercion: Denial or Second Order Change?” Air University Press, Maxwell Air Force Base, aprile 1995, pp.31-54;
- M. Takada, “Japan’s Economic Miracle: underlying factors and strategies for the growth”, Lehigh University in Bethlehem, Pennsylvania, IR 163 Professor Wylie, marzo 1999, pp. 1-18;
- R. Tao, “Cool Japan as the Next Future of Post-Industrial Japan?” Lee Kuan Yew School of Public Policy at the National University of Singapore, marzo 2018, pp. 1-14;
- M. Tomonaga, “The Atomic Bombings of Hiroshima and Nagasaki: A Summary of the Human Consequences”, 1945-2018, and Lessons for Homosapiens to End the Nuclear Weapon Age, Journal for Peace and Nuclear Disarmament, 2:2, Nagasaki University, 2019, pp. 491-517;
- C. Tomuschat, “How to Make Peace after War — The Potsdam Agreement of 1945 Revisited”, Berliner Wissenschafts-Verlag, Die Friedens-Warte, Vol. 72, No. 1, Thema: Das Potsdamer Abkommen — Modell für einen Friedensschluß? (1997), pp. 11-28;
- R. Tonazzo, “L’industria dei Videogames e lo Sviluppo Italiano” Tesi di Laurea, corso di Laurea Magistrale in Marketing e Comunicazione, Università Ca’ Foscari, Venezia, 2015;
- S. Trentin, “La questione della presenza delle basi militari americane a Okinawa nelle relazioni di sicurezza nippo-statunitensi” Tesi di Laurea, Corso di Laurea magistrale (ordinamento ex D.M. 270/2004) in Relazioni Internazionali Comparete, Università Ca’ Foscari di Venezia, 2011/2012;
- O. Wilde, “The Decay of Lying”, in The Critical Tradition: Classic Texts and Contemporary Trends, ed. David Richter, Boston: Bedford/St. Martin’s, 2007;



- K. Yui, “Japanese Animation and Glocalization of Sociology”, Sveriges Sociologförbund (Swedish Sociological Association), Sociologisk Forskning, Vol. 47, No. 4, 2010, pp. 44-50;
- G. Zabardi, “Analisi del mondo videoludico - Redazione di un manuale di Game Design e Productions”, Tesi di Laurea Magistrale in collaborazione con IV Productions, Politecnico di Torino, Torino 2019-2020;

## SITOGRAFIA

- Abi Games, “Global games market 2022 report - Newzoo”, Abi games studio, 24 novembre 2022  
<https://abigames.com.vn/global-games-market-2022-report-newzoo/>  
ultimo accesso: 08 giugno 2023;
- Allcorrectgames, “The Gaming Market in Japan”, Game content studio, 16 dicembre 2022  
<https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-japan/>  
ultimo accesso: 11 giugno 2023;
- J. M. Allison, “Memorandum of Conversation, by the Deputy to the Consultant (Allison)”, Office of the historian, foreign relations of the United States, Asia and the pacific, volume VI, part 1, 1951  
<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1951v06p1/d487>  
ultimo accesso: 07 aprile 2023;
- Anime Click, “Akira Toriyama”, NewType Media,  
<https://www.animeclick.it/autore/5647/akira-toriyama>  
ultimo accesso: 02 giugno 2023;
- Ansa, “Sushi, cibo desiderabile tutto l'anno per 76% italiani” in Ansa Terra e Gusto, Roma 18 giugno 2021  
[https://www.ansa.it/canale\\_terraegusto/notizie/in\\_breve/2021/06/18/sushi-cibo-desiderabile-tutto-lanno-per-76-italiani\\_1c5fdd34-1f35-4e0c-8225-5e3b47379591.html](https://www.ansa.it/canale_terraegusto/notizie/in_breve/2021/06/18/sushi-cibo-desiderabile-tutto-lanno-per-76-italiani_1c5fdd34-1f35-4e0c-8225-5e3b47379591.html)  
ultimo accesso: 16 giugno 2023;
- Atomic Heritage Foundation Museum, “The Jewel Voice Broadcast”, Ahf Nuclear Museum, Key Documents, 2022  
<https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/key-documents/jewel-voice-broadcast/>  
ultimo accesso: 02 giugno 2023;

- The Avalon Project, "Security Treaty Between the United States and Japan; September 8, 1951" Documents in law, history and diplomacy, Lillian Goldman Law Library, New Haven, 2008  
[https://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/japan001.asp](https://avalon.law.yale.edu/20th_century/japan001.asp)  
 ultimo accesso: 09 aprile 2023;
- Bandai Namco, "Elden Ring", FromSoftware e Bandai Namco Inc, 25 febbraio 2022  
<https://en.bandainamcoent.eu/elden-ring/elden-ring>  
 ultimo accesso: 17 febbraio 2023;
- Britannica, The Editors of Encyclopaedia. "Battle of Leyte Gulf". Encyclopedia Britannica, 3 febbraio 2023  
<https://www.britannica.com/event/Battle-of-Leyte-Gulf>  
 ultimo accesso: 15 marzo 2023;
- Britannica, The Editors of Encyclopaedia. "Yoshida Shigeru". Encyclopedia Britannica, 16 ottobre 2022  
<https://www.britannica.com/biography/Yoshida-Shigeru>  
 ultimo accesso: 07 aprile 2023;
- M.Buonanno, "Entertainment", in Franco Lever - Pier Cesare Rivoltella - Adriano Zancchi (edd.), La comunicazione – il dizionario di scienze e tecniche, 2023  
<https://www.lacomunicazione.it/voce/entertainment/>  
 ultimo accesso: 07 giugno 2023;
- G. Cain, "Will Korean manhwa replace manga?" Agence France-Presse, Public Radio International, May 30, 2010,  
<https://www.pri.org/stories/2009-11-28/will-korean-manhwa-replace-manga>  
 ultimo accesso: 24 maggio 2023;

- F. Cavalluzzo, “Michel Foucault e le pratiche di potere e controllo israeliano in Cisgiordania”, AMIStaDeS, Medio Oriente e NordAfrica, 28 ottobre 2019  
<https://www.amistades.info/post/michel-foucault-e-le-pratiche-di-potere-e-controllo-israeliano-in-cisgiordania#:~:text=Per%20Foucault%20il%20potere%2C%20definito,comportamenti%20e%20delle%20attivit%C3%A0%20sociali.>  
 ultimo accesso: 15 maggio 2023;
- EEAS, European Union External Action Service, “Eu – Japan strategic partnership” in EEAS, The Diplomatic Service of the European Union, maggio 2022  
[https://www.eeas.europa.eu/eeas/eu-japan-relations\\_en](https://www.eeas.europa.eu/eeas/eu-japan-relations_en)  
 ultimo accesso: 16 giugno 2023;
- Everyeye, Francesco Muccino, “Elden ring scrive la storia negli usa: è tra i 10 giochi più venduti di sempre”, Hidedesign, 15 Luglio 2022  
<https://www.everyeye.it/notizie/elden-ring-scrive-storia-usa-10-giochi-venduti-sempre-598474.html#:~:text=I%20primi%20risultati%20sono%20stati,pi%C3%B9%20considerevole%20nei%20mesi%20successivi.>  
 ultimo accesso: 18 febbraio 2023;
- FiloDiritto, “Articolo 9” Estratto dalla Costituzione del Giappone, traduzione a cura dell’Avv. Francesco De Sanzuane, 02 Agosto 2006  
<https://www.filodiritto.com/costituzione-del-giappone>  
 ultimo accesso: 13 aprile 2023;
- FromSoftware Products, “Dark souls” details RPG, release date, 22 settembre 2011  
<https://www.fromsoftware.jp/ww/detail.html?csm=086>  
 ultimo accesso: 18 febbraio 2023;
- FromSoftware Products, “Elden Ring” details RPG, release date 25 febbraio 2022  
<https://www.fromsoftware.jp/ww/detail.html?csm=105>  
 ultimo accesso: 02 giugno 2023;

- Hankyoreh, “Joseph Nye says the American Century is not over”, 11 dicembre 2014  
[https://english.hani.co.kr/arti/english\\_edition/e\\_international/668619.html](https://english.hani.co.kr/arti/english_edition/e_international/668619.html)  
 ultimo accesso: 02 giugno 2023;
- Harvard Kennedy School, “Joseph Nye”, faculty profiles,  
<https://www.hks.harvard.edu/faculty/joseph-nye>  
 ultimo accesso: 24 aprile 2023;
- Heiseikan Special Exhibition Galleries, “Frolicking Animals (detail)”, Heian Period, 12th century (National Treasure, Lent by Kosan-ji Temple, Kyoto), Tokyo National Museum, 7 giugno 2015  
[https://www.tnm.jp/modules/r\\_exhibition/index.php?controller=item&id=4233&lang=en](https://www.tnm.jp/modules/r_exhibition/index.php?controller=item&id=4233&lang=en)  
 ultimo accesso: 09 giugno 2023;
- K. Hokusai, “Kanagawa oki nami ura”, 1830-1832, Metropolitan Museum of Art, H. O. Havemeyer Collection, Bequest of Mrs. H. O. Havemeyer, 1929  
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45434>  
 ultimo accesso: 02 maggio 2023;
- Ibisworld, “Sushi Restaurants in the US - Number of Businesses 2004–2029”, 16 marzo 2023  
<https://www.ibisworld.com/industry-statistics/number-of-businesses/sushi-restaurants-united-states/#:~:text=There%20are%2019%2C742%20Sushi%20Restaurants,over%20the%20past%205%20years%3F>  
 ultimo accesso: 16 giugno 2023;
- Il post, “La resa del Giappone, 75 anni fa”, 15 agosto 2020  
<https://www.ilpost.it/2020/08/15/resa-giappone-guerra-mondiale/>  
 ultimo accesso: 17 febbraio 2023;
- IMF, “World’s richest Countries”, International Monetary Fund statistics, aggiornato ad aprile 2023  
<http://www.worldsrichestcountries.com/>  
 ultimo accesso: 22 aprile 2023;

- Imdb, “Metal Gear”, Imdbpro  
[https://www.imdb.com/title/tt0249006/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0249006/?ref=tt_mv_close)  
 ultimo accesso: 11 giugno 2023;
- Japan avenue, “The History of Manga and its Origins”, Japan Blog, 27 gennaio 2021  
<https://japan-avenue.com/blogs/japan/history-of-manga>  
 ultimo accesso: 11 maggio 2023;
- Japanzone, “Japanese Game Developers - The Big Five”,  
[https://www.japan-zone.com/modern/game\\_developers.shtml](https://www.japan-zone.com/modern/game_developers.shtml)  
 ultimo accesso: 10 giugno 2023;
- Jegged, “Final Fantasy X - Walkthrough” Final Fantasy Series  
<https://jegged.com/Games/Final-Fantasy-X/Walkthrough/02-Zanarkand.html>  
 ultimo accesso: 11 giugno 2023;
- JNTO sito web ufficiale  
<https://www.japan.travel/it/it/>  
 ultimo accesso: 2 giugno 2023;
- JNTO, “Japan-bound Statistics” Japan National Tourism Organization - statistics  
<https://statistics.jnto.go.jp/en/graph/#graph--inbound--travelers--transition>  
 ultimo accesso: 02 giugno 2023;
- MacroTrends, “Japan GDP Per Capita 1960-2023”, World Bank source  
<https://www.macrotrends.net/countries/JPN/japan/gdp-per-capita>  
 ultimo accesso: 25 maggio 2023;
- METI official website, “History of METI”, Ministry of Economy, Trade and Industry  
<https://www.meti.go.jp/english/aboutmeti/data/ahistory.html>  
 ultimo accesso: 20 maggio 2023;
- METI, “METI’s Mission”, Act for Establishment of the Ministry of Economy, Trade and Industry  
[https://www.meti.go.jp/english/aboutmeti/data/meti\\_mission.html](https://www.meti.go.jp/english/aboutmeti/data/meti_mission.html)  
 ultimo accesso: 13 giugno 2023;

- MOFA, “Japan-United States of America Relations”, Ministry of Foreign Affairs of Japan, MOFA.go.jp, 14 settembre 2020  
[https://www.mofa.go.jp/na/na1/us/page23e\\_000329.html](https://www.mofa.go.jp/na/na1/us/page23e_000329.html)  
 ultimo accesso: 16 giugno 2023;
- C. Morris, “Video Game Demographics”, earnest.com, 22 novembre 2021  
<https://www.earnest.com/blog/the-demographics-of-video-gaming/>  
 ultimo accesso: 12 giugno 2023;
- D. Musicò, “Sekiro, Shadows Die Twice – recensione”, spaziogames.it, 25 marzo 2019  
<https://www.spaziogames.it/recensioni/sekiro-shadows-die-twice-recensione-linferno-paradisiaco-di-from-software>  
 ultimo accesso: 10 giugno 2023
- National WW2 Museum, “The battle for Iwo Jima”, Iwo Jima Fact Sheet, The National WWII Museum, 945 Magazine St., New Orleans, febbraio 2020  
<https://www.nationalww2museum.org/sites/default/files/2020-02/iwo-jima-fact-sheet.pdf>  
 ultimo accesso: 20 maggio 2023;
- Naval History and Heritage Command, “Battle of Leyte Gulf, October 1944” USS Sangamon, 26 ottobre 1944  
<https://www.history.navy.mil/our-collections/photography/numerical-list-of-images/nhhc-series/nh-series/80-G-295000/80-G-295054.html>  
 ultimo accesso: 24 maggio 2023;
- Naval History and Heritage Command, “General Douglas MacArthur, U.S. Army”, NH 62439, 1943-1944  
<https://www.history.navy.mil/content/history/nhhc/our-collections/photography/us-people/m/macarthur-douglas/nh-62439.html>  
 ultimo accesso: 05 aprile 2023;

- Naval History and Heritage Command, “The Big Three pose with their principal advisors at Potsdam, Germany”, USA C-1860, 01 agosto 1945  
<https://www.history.navy.mil/content/history/nhhc/our-collections/photography/numerical-list-of-images/nara-series/USA-C/USA-C-1860.html>  
 ultimo accesso: 01 giugno 2023;
- Office of the Historian, “Undated Memorandum by the Prime Minister of Japan (Yoshida)” Foreign relations of the United States, 1951, Asia and the pacific, volume VI, part I, Tokyo 1951  
<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1951v06p1/d489>  
 ultimo accesso: 09 aprile 2023;
- S. Oten, “Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki”, Anime Kun, Tenkatsu Webzine anime & manga, 1917  
<http://www.anime-kun.net/animes/fiche-imokawa-mukuzo-genkanban-no-maki-997.html>  
 ultimo accesso: 26 maggio 2023;
- PwC’s Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026, Omdia  
<https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>  
 ultimo accesso: 3 giugno 2023;
- V. Rusconi, L. Valtorta, “Diffidate delle imitazioni, ecco i ristoranti giapponesi in Italia garantiti dalla madre patria” La Repubblica, rubrica Il Gusto, 27 giugno 2018 - aggiornato 29 ottobre 2020  
<https://www.repubblica.it/il-gusto/>  
 ultimo accesso: 15 giugno 2023;
- G. Salpietro, “Il potere politico: dallo Stato nazionale allo Stato federale”, Il federalista, rivista di politica, Saggi Anno LXII, 2020, Numero 3, Pagina 162  
[https://www.thefederalist.eu/site/index.php/it/saggi/2474-il-potere-politico-dallo-stato-nazionale-allo-stato-federale#\\_edn0](https://www.thefederalist.eu/site/index.php/it/saggi/2474-il-potere-politico-dallo-stato-nazionale-allo-stato-federale#_edn0)  
 ultimo accesso: 24 maggio 2023;



- F. Serino, “Final Fantasy X è l'ultimo vero capolavoro Square Enix?” Multiplayer.it, 22 luglio 2021  
<https://multiplayer.it/articoli/final-fantasy-x-ultimo-capolavoro-square-enix.html>  
 ultimo accesso: 3 giugno 2023
- A., J. and Y. Sora, “The Manga Phenomenon” Wipo Magazine, settembre 2011  
[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2011/05/article\\_0003.html#1](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html#1)  
 ultimo accesso: 10 maggio 2023;
- Statista, “video games – worldwide”, Statista Market Insights, aggiornato a maggio 2023  
<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide#revenue>  
 ultimo accesso: 27 maggio 2023;
- D. Stubblebine, “Mamoru Shigemitsu signing the surrender instrument aboard USS Missouri, Tokyo Bay, Japan, 2 Sep 1945, photo 4 of 4” World War II database, foto del National Museum of Naval Aviation LR Devoe Collection, Settembre 1945;  
[https://ww2db.com/image.php?image\\_id=24792](https://ww2db.com/image.php?image_id=24792)  
 ultimo accesso: 12 aprile 2023;
- O. Tezuka, “Astro Boy”, sito web “Tezuka Osamu Official”, animation, Tezuka Productions Co., Ltd. / Mushi Production, 1963  
<https://tezukaosamu.net/en/anime/30.html>  
 ultimo accesso: 27 maggio 2023;
- Time Graphics, “Spacewar!” Selected Technologies, Morgan Hill, California, 14 febbraio 1962  
<https://time.graphics/event/4873300>  
 ultimo accesso: 13 giugno 2023;
- Toarcade, “Japan’s 1st video game console was released 40 years ago!”, Explore Neo Japan, Games, Toarcade Wordpress, 12 settembre 2015  
<https://toarcade.wordpress.com/2015/09/12/japans-1st-video-game-console-was-released-40-years-ago/>  
 ultimo accesso 11 giugno 2023;

- Tokyo 2020, “Logo Olimpico di Tokyo 2020”, sito web ufficiale  
<https://olympics.com/it/olympic-games/tokyo-2020/logo-design>  
 ultimo accesso: 02 giugno 2023;
- A. Trombini, “Osamu Tezuka e i suoi manga “Occidentali”, StayNerd, 29 Gennaio 2019  
<https://www.staynerd.com/osamu-tezuka-e-i-suoi-manga-occidentali/>  
 ultimo accesso: 19 maggio 2023;
- Warped Factor, “10 Things You Might Not Know About Space Invaders”, 09 gennaio 2020  
<http://www.warpedfactor.com/2020/01/10-things-you-might-not-know-about.html>  
 ultimo accesso: 11 giugno 2023;
- T. Wijman, “Games Market Revenues”, Newzoo, 17 maggio 2023  
<https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>  
 ultimo accesso: 10 giugno 2023
- World data.info, “Tourism in Japan” Revenues from tourism,  
 URL <https://www.worlddata.info/asia/japan/tourism.php>  
 ultimo accesso: 21 maggio 2023;
- World economic forum, “Geun Lee”, archive profiles.  
<https://www.weforum.org/people/lee-geun>  
 ultimo accesso: 24 aprile 2023;
- Yale Law School, “The Berlin (Potsdam) Conference”, Lilian Goldman Law Library, in memory of Saul Goldman, Protocol of the Proceedings, August 1, 1945, The Avalon Project, 17 luglio- 02 Agosto, 1945  
[https://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/decade17.asp](https://avalon.law.yale.edu/20th_century/decade17.asp)  
 ultimo accesso: 28 maggio 2023;
- A. L. Yani, “Sneak Peek to Japanese Gaming Industry 2023”, tokhimo.com, luglio 2022  
<https://www.tokhimo.com/post/sneak-peek-to-japanese-gaming-industry-2022-1>  
 ultimo accesso: 4 giugno 2023;