

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE RELACIONES INTERNACIONALES

**TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO DE
LICENCIATURA EN RELACIONES INTERNACIONALES CON ÉNFASIS EN
COMERCIO EXTERIOR**

Título de la investigación:

Análisis del caso del Estado de Japón: La innovación dentro del ámbito comercial para lograr la inclusión de la discapacidad visual en el período 2017 – 2022

Nombre del estudiante:

Masiel Soto Camacho

Tutora:

Licda. Pamela Ramírez Guevara

San José

Diciembre, 2023

Índice de Contenido

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	3
1.2 Objetivos	7
1.2.1 Objetivo General	7
1.2.2 Objetivos Específicos	7
1.3 Justificación	8
1.4 Antecedentes	10
1.5 Proyecciones	19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	21
2.1 El Estado de Japón	22
2.2 Concepto de discapacidad	27
2.2.1 Definición y discapacidad en el mundo	29
2.2.2 Definición y discapacidad en el Estado de Japón	34
2.3 Teoría de Innovación	37
2.3.1 Innovación y Economía Naranja en Asia	40
2.3.2. Innovación y Economía Naranja en Japón	43
CAPITULO III: MARCO METODOOLÓGICO	51
3.1 Enfoque de la investigación	52
3.3 Fuentes de Información	53
3.3.1 Fuentes primarias	54
3.3.2 Fuentes secundarias	54
3.4 Población y muestra	55
3.5 Unidades de Análisis	56
3.6 Instrumentos	59
3.6.1 Referencias Bibliográficas	59
3.6.2 Entrevista	60
3.7 Recolección de datos	60
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	62
4.1 Mercado Asiático	63
4.1.2 Mercado Japonés	64
4.2 Formas de innovación aplicada a la industria del diseño y entretenimiento japonés	67
4.2.1 Cámara DSCHX99	68

4.2.2 Club de Braille Ilustrativo	69
4.2.3 El TOM (Touch Our Museum)	70
4.2.4 Zapatos guías.	72
4.2.5 Detector de personas con discapacidad visual en estaciones de tren.....	73
4.2.6 Fútbol táctil.....	74
4.2.7 Maleta con inteligencia artificial para personas con discapacidad visual.	75
4.3 Aspectos culturales del Estado de Japón.....	78
4.3.1 Los videojuegos.....	81
4.3.2 Anime y Manga.....	88
4.3.3 Industria Musical	97
4.3.4 Arte Contemporáneo.....	99
4.3.5 Mascotas.....	103
4.3.6 Moda.....	105
4.3.7 Arquitectura.	109
4.3.8 Gastronomía	113
4.3.9 Caligrafía.....	114
4.3.10 Origami.	115
4.4 Análisis de entrevistas.....	116
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	121
5.1 Conclusiones	122
5.2 Recomendaciones	124
Anexos	126
Referencias Bibliográficas	128

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El Estado Japón es una de las principales potencias gracias a sus avances tecnológicos, ya que es uno de los productores que se destacan por la calidad, así como por su cultura enriquecedora ya que muchos disfrutan de sus animaciones e historietas. Un país con tradiciones ancestrales que respeta a su monarquía ha ido forjándose a pesar de complicaciones después de su participación en la Segunda Guerra Mundial.

El renacimiento de la Nación la ha posicionado entre los países más poderosos e influyentes a nivel mundial gracias a su esfuerzo de expansión, Tokio, Kioto y Osaka son de las principales ciudades enriquecidas con la cultura japonesa y reciben millones de visitas al año tanto, entre sus características se pueden encontrar los paisajes, la arquitectura y gastronomía que encantan a las personas que lo visitan.

Al momento que se visita un país como el Estado de Japón se puede notar en primera instancia el perfeccionismo en todo lo que se hace, desde el momento en el que se sube a un avión inicia la experiencia, sus aperitivos son platos tradicionales de la cocina japonesa, al momento de llegar al aeropuerto hay máquinas que ayudan a facilitar el proceso de entrada ya que los mismos visitantes tienen la posibilidad de escanear el pasaporte, el Estado de Japón es un país que facilita los procesos ya que en su cultura la atención al cliente es de gran relevancia.

Existe confianza por parte de los compradores al consumir productos japoneses ya que el país es reconocido por su cultura de perfección, como ejemplo se puede mencionar las extensas jornadas laborales, trabajan más de ocho horas diarias ya que invierten su tiempo en realizar las distintas tareas correspondientes para asegurarse de que entregan el mejor resultado posible y como resultado las personas asocian los productos con perfección, calidad y durabilidad.

A lo largo de la investigación se estudiará al país y su compromiso para convertirse en accesible para las personas con discapacidad visual, es importante determinar los avances y compromiso que posee el país con su pueblo con respecto a la elaboración de productos y

servicios para poder incorporar o mejor dicho, incluir a las personas que presenten alguna discapacidad sin importar el grado de la misma. El trabajo se enfoca en personas con discapacidad visual, por ende se destacarán productos como cámaras, bibliotecas, entre otras que son pensados para esta población y que a su vez gracias a ellos las personas se exponen a distintos aspectos culturales, por lo que gracias a estos productos y servicios las personas consumen cultura.

1.1 Planteamiento del Problema

La creación de los Derechos Humanos surge por la necesidad de proteger a las personas, después de años de arduas luchas se han establecido derechos fundamentales para resguardar el bienestar de todos los seres humanos, sin distinción de sexo, género o edad con el fin de abarcar todas las personas posibles incluyendo minorías como las personas con discapacidad, que sin embargo representan una gran parte de la población mundial.

La sociedad ha sido la encargada de establecer políticas y directrices que son determinantes de cómo se estructuran los diferentes países, los comportamientos que son aceptados, la ética, todo se conforma cuando la sociedad llega a un acuerdo, sin embargo, al ser creadas por las personas esto da posibilidad a que exista una apertura y sean flexibles ya que la sociedad es cambiante.

El enfoque inicial será la inclusión y se explicará la diferencia con respecto a la integración ya que tienden a confundirse y en realidad posee un factor diferenciador que las distingue el cual es la manera en que se incorpora las minorías o personas con discapacidad dentro de la sociedad. Las personas con discapacidad visual de manera más exacta con el objetivo de eliminar las barreras que existen ya que al final, todos son seres humanos que tienen capacidades diferentes y no se pueden encasillar a todos en un molde.

Como se hizo mención anteriormente, las leyes o costumbres se van a ir cambiando conforme las personas así lo decidan, si bien antes era mal visto ser una persona con discapacidad, con lo años la perspectiva ha cambiado, ya que distintos acontecimientos han permitido que se demuestre el valor de todos y esto permite que al establecer derechos básicos todos merecen un buen trato y que se adapten diferentes productos o servicios.

Además, si se hace referencia a la cultura japonesa esta es conocida por ser un pueblo cerrado y tradicional ya que se apegan mucho a costumbres milenarias, por lo que no aceptan con facilidad aspectos nuevos o diferentes a los que ya están establecidos. Sin embargo, gracias a las luchas constantes por los Derechos Humanos el pueblo ha sido más receptivo a estos grupos sociales como las personas con discapacidad y han sido incorporadas como se demostrará a lo largo del trabajo ya que se explicarán distintos productos realizados por los mismos japoneses para las personas no videntes.

Se investigará en profundidad el uso de la economía naranja en el país asiático para propagar su cultura en el resto del mundo tomando en cuenta la inclusión, porque si bien es importante el expandirse, no se puede dejar de lado a su propia población. En la actualidad la tecnología forma gran parte de la vida por lo que el acceso a la información permite que se puedan analizar los distintos métodos que se utilizan para incluir a las personas.

De la misma manera, cabe destacar la importancia para un país en un mundo globalizado el tener poder. Si bien existen distintas maneras en las que un país puede imponer su cultura y tradiciones de manera bélica, también hay formas en las que la cultura se puede ir introduciendo aprovechando los medios de comunicación lo cual se conoce como soft power, los países toman ventaja al no poseer barreras, un ejemplo es el Kpop el cual se ha ido introduciendo en los distintos países por medio de plataformas como Youtube, y que a su vez le da reconocimiento a Corea del Sur por lo que las personas comienzan a consumir productos que provengan de ahí.

Si se habla del Estado de Japón las personas pueden pensar en el anime por su calidad, manga por sus historias, sushi por la elaboración que conlleva, entre otros, caracterizado por varios elementos que conforman sus costumbres, ellos han sido capaces de presentarse al mundo como una Nación que se esfuerza por dar lo mejor de sí. Cuando se habla de este país se va a hacer referencia a los esfuerzos por siempre mejorar lo cual no es un tema ajeno a la inclusión.

El Estado de Japón no siempre fue buen receptor de las personas con diferentes características, pueden no existir documentos que traten estos temas tan abiertamente, sin embargo, se hablará de una ley donde se esterilizaban a las personas con discapacidad. Inclusive existen documentales donde se puede evidenciar el mal trato que recibían las

víctimas de la Segunda Guerra Mundial debido a la exposición a la radiación, sin embargo, los años han avanzado y se ha tratado esta temática abiertamente para crear consciencia, gracias a ello es que se pretende demostrar los avances que han convertido al país en un uno inclusivo.

También se debe a que el país es renombrado entre los más tecnológicos por lo que toman provecho de esto para introducir productos innovadores al mercado, por lo que se hará una investigación de dichos productos para mostrar cómo ayudan los japoneses a las personas no videntes y además se va a mostrar la inclusión desde otra perspectiva ya que existen proyectos donde es esta misma población la que forma parte en la elaboración de los productos.

Ya que sobresalen en la tecnología desde automóviles como Toyota hasta electrodomésticos como lo es Panasonic, esta Nación siempre lo caracteriza su profesionalismo y perfeccionismo por lo que siempre se comprometen para sacar al mercado productos de alta calidad y en temas de inclusión no quedan atrás, por lo que se puede sacar provecho no sólo en su país sino todos los habitantes en las mismas condiciones de otros lugares.

Estos productos abren las puertas a distintas oportunidades ya que brindan acceso y facilidad a hacer actividades diarias que desde otra perspectiva pueden no ser difíciles, sin embargo, es esa apertura la que permite que estas personas formen parte de la colectividad y no sientan que han sido rechazados, sino que existe un compromiso por parte de la sociedad para adaptar las distintas actividades que permiten que se incorporen a la sociedad.

Como se ha hecho mención con anterioridad, la cultura japonesa abarca distintos ámbitos desde su gastronomía hasta la arquitectura, por lo que resulta atractivo para las personas alrededor del mundo y para su misma población, sin embargo las personas con discapacidad visual pueden tener ciertas limitaciones al querer experimentar la cultura por lo que se realiza la siguiente pregunta ¿Cómo se desarrolla la innovación dentro del ámbito comercial en el Estado de Japón para que sea inclusiva para las personas no videntes en el período 2017 - 2022?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Estudiar los distintos métodos innovadores que aplican los japoneses en el mercado para lograr la inclusión de las personas no videntes en el período 2017 – 2022.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Determinar la evolución de la cultura japonesa relacionado con su participación en el mercado global, influencia y popularidad a nivel mundial.
2. Reconocer las iniciativas desarrolladas en el Estado de Japón para la inclusión de las personas con discapacidad durante el periodo 2017 – 2022.
3. Analizar las formas de innovación aplicada a la industria del diseño y entretenimiento japonés para lograr la inclusión de las personas no videntes durante el periodo 2017 – 2022.

1.3 Justificación

Si bien gracias a la tecnología el mundo posee acceso a infinita información, esto crea que se intente explorar más allá de lo que ya existe y es aplicable en los diferentes ámbitos. En este caso, la investigación que se va a llevar a cabo, si bien no existen estudios del tema tan específicos, se pueden encontrar ciertos libros e incluso tesis que pueden abarcar temas que se van a presentar durante el desarrollo del trabajo.

Con respecto al propósito de realizar dicho estudio es el de la inclusión ya que aún en la mayoría de países es considerado un tema delicado e inclusive tabú y si la historia ha demostrado algo es que, siempre han existido y al menos de que se encuentre una cura para todos los diferentes tipos de discapacidad, siempre van a existir, y no debería de existir una connotación negativa hacia la palabra discapacidad, ya que todas las personas nacen con diferentes características por lo que nadie llega a ser mejor que nadie.

Por lo que se pretende demostrar que las personas con discapacidad visual pueden realizar las mismas actividades en la vida cotidiana que todos lo demás, puede que sea necesario el uso de algún objeto especializado e incluso de otras personas para facilitarlo, pero no significa que no pueden hacer las diferentes acciones, se debe de eliminar la desinformación con respecto a las limitaciones.

A lo largo de la historia siempre se ha mencionado la importancia de manejar la información ya que pueden existir bienes o servicios que no parecen útiles sin embargo para otra población puede ser de gran ayuda, por ejemplo si alguna vez se ha notado que en las aceras existen unas baldosas amarillas que tienen una especie de textura, estas son creadas para guiar a las personas no videntes, les indican cuando parar, cuando hay una intersección, es por ello la importancia de mantenerse informado.

Es una necesidad el brindar la información correcta a las personas por lo que a lo largo de la investigación se podrán notar experiencias de personas que viven con esta capacidad distinta, se podrá apreciar las distintas vivencias de ellos y así demostrar que no

existe un límite. Para que todos puedan empaparse un poco y desmentir ciertos mitos que existen acerca de las personas no videntes.

Como se mencionó anteriormente, los productos accesibles juegan un papel importante para también establecer confianza en las personas no videntes, ya que les permite llevar una vida más independiente e inclusiva, se quiere incentivar a las personas para que elaboren investigaciones que aborden las necesidades específicas de esta población para poder descubrir oportunidades para mejorar la accesibilidad, fomentar la inclusión y promover la participación equitativa en varios aspectos de la vida como la educación, el empleo, el entretenimiento y la interacción social.

Además, es relevante hacer mención de las obligaciones legales y reglamentaciones para garantizar la accesibilidad de las personas con discapacidades visuales que existen en este caso en el país japonés, ya que este para poder demostrar la inclusividad del país es necesario mostrar sus políticas públicas que son establecidas a nivel interno pero que con la ayuda de otras reglamentaciones externas se han fortalecido y elaborado con mayor detalle.

La importancia de crear productos inclusivos sobrepasa el aspecto económico ya que existen inclusive organizaciones u otras instituciones que ofrecen guías o servicios gratuitos, sin embargo, para un mayor compromiso se establecen las leyes para que ayuden a las organizaciones a comprender y cumplir con estos requisitos legales para así evitar problemas como las sanciones ya que lastimosamente no existe un compromiso por parte de todas las empresas como se esperaba.

Para desglosar un poco el tema que se mencionó anteriormente, dentro de los objetivos de la investigación está el mostrar los diferentes servicios o productos que ofrecen los japoneses a ellos mismos y al resto del mundo, que sean productos japoneses crea en veces, indirectamente, una expansión de su cultura. Además, un producto auditivo que las personas no videntes puedan utilizar para escuchar historias o leyendas, permite ampliar el acceso de la información y se puede ver involucrado el manga y anime que son parte fundamental de la cultura japonesa.

El diseño en productos inclusivos para personas con problemas de visión puede ampliar e inclusive mejorar el mercado. Al tomar en cuenta las necesidades de esa población,

las empresas pueden aprovechar una base de clientes amplia y prácticamente sin explorar. La innovación en este campo puede conducir al desarrollo de nuevas tecnologías, servicios y soluciones que beneficien no solo a las personas con discapacidad visual, sino también a la población en general, continuando con la idea de fomentar una cultura de diseño inclusivo y progreso.

Hay que recalcar que esto requiere un enfoque colaborativo e interdisciplinario, puede fomentar colaboraciones entre tecnólogos, diseñadores, expertos en accesibilidad y las propias personas con problemas de visión, lo que generará al desarrollo de soluciones más eficaces y centradas en el usuario ya que se reúnen diversas perspectivas y conocimientos, por lo que se puede impulsar creaciones que realmente satisfagan las necesidades de la población. E inclusive cumple con potenciar un impacto social positivo porque como bien se ha mencionado, existen ciertos mitos con respecto a las personas con discapacidad.

1.4 Antecedentes

Si bien no se encuentran estudios directamente relacionados a la inclusión de personas con discapacidad visual en el Estado de Japón con el propósito de llevar su cultura a todas las personas, se pueden desglosar los diferentes temas y exponer diferentes estudios que se realizaron de los mismos. Inicialmente la cultura japonesa donde se va a encontrar una Nación con muchas riquezas y no precisamente haciendo referencia a metales preciosos. Si bien existen innumerables estudios que explican todo el trasfondo del país, todas sus diferentes etapas con sus diferentes dinastías, un aspecto que destaca de esta población, es que a pesar de todos los cambios que ha presentado ya siendo de manera interna o externa con respecto a todas sus invasiones.

El autor Tramón (2000) en su libro “Historia y Cultura de Japón” compara a la cultura japonesa con un cerezo que sobrepasa cualquier adversidad, el país es conocido por renacer después de quedar destrozado por las dos bombas nucleares después de la Segunda Guerra Mundial, sin embargo, no permitió que fuese un obstáculo y logró sobrepasar toda adversidad y llegar a ser la potencia que es en la actualidad.

Hay épocas en que pareciera que Occidente aplastó a toda la vegetación cultural japonesa. Pero después de todas estas tempestades que ha causado Occidente a Japón,

la flor del cerezo reaparece. Y vuelve a aparecer, no solo dentro del territorio japonés, sino que también se proyecta hacia Occidente. Es así como hoy en día, elementos propios de la cultura japonesa, vemos en casi cada cosa, en cada instante, en locales comerciales, en esquemas publicitarios. La idea de la publicidad japonesa como que rebrota y aparece dentro de nuestro mundo occidental. (p.86)

Parte de su cultura se encuentra en el maga y anime, donde capturan la atención de las personas por su gran variedad de temas, la calidad de sus ilustraciones, estos dan la bienvenida a personas de todos los países sin embargo presenta cierta limitante ya que no realmente es accesible para todos, como menciona Martínez (s.f) en su trabajo llamado “Manga y Anime: La historia ilustrada”, este nace para ayudar a un pueblo a despejar su mente.

Es a partir de 1945, con el fin de la segunda guerra mundial y tras la rendición incondicional de Japón, que el entretenimiento emergió como una industria para poder cubrir las necesidades psicológicas de una población deprimida, ofreciendo un medio para evadirse de la realidad. A pesar de la falta de recursos en general, los medios de entretenimiento se ven forzados a abaratar costes a nivel de producción del producto final. De ahí viene la gran cantidad de géneros que se abarcan en la actualidad en los mangas y anime. (p.7)

Por otra parte, el autor demuestra la importancia y relevancia que es el tener un buen manejo de este arte ya que es el mismo pueblo el que va a decidir si va a tener éxito o no, por lo que no existe una receta específica de cómo se un escritor de manga exitoso ya que existen muchos factores que lo determinan y debido a su evolución a lo largo de los años es que existen tantos géneros del mismo. El autor expone:

Se antepone las necesidades sociales por delante de los beneficios comerciales, creando un producto pensado en exclusiva para la población nipona. De esto podemos explicar por qué en Japón hay tanta cultura de leer manga y la filosofía que conlleva este mercado en la actualidad. La calidad o el prestigio de un manga no lo decide un experto, sino la aceptación y repercusión que haya tenido en la sociedad. (p.7)

Haciendo referencia al texto anterior, Parada (2012) es su trabajo de tesis, “Manga-Anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku”, lo abarca desde un punto psicológico lo cual ayuda a comprender el comportamiento de las personas y con este tipo de estudios las

grandes industrias pueden decidir exponer temas en específico para así garantizar su éxito. Si bien la industria audiovisual equivale a millones de yenes anuales para el país, es necesario el estudio previo de la sociedad para poder cautivar al lector.

Es cierto que hay una industria del manga y el anime, pero resulta distinto hablar de sus contenidos y su relación con el Otaku que hacerlo sobre su industrialización y comercio. Algunos jóvenes Otaku terminan siendo mangakas, dando a conocer sus historias al mundo (objetivo que es difícil lograr para algunos). Como se indicó, algunas series de anime cuestionan el orden establecido por las sociedades, lo cual las ubica como formas de expresión innovadoras que permiten elaborar, a su vez, nuevas formas de entender la realidad y la subjetividad contemporánea, labor de la que elocuentemente se ha encargado el arte. (p. 165)

Si bien se explica los inicios de esta cultura y lo que abarca y siguiendo de la mano del aspecto social, el autor realiza una encuesta a diferentes aficionados al manga y anime la cual demuestra el impacto que puede causar el ser expuesto a este mismo, cabe destacar la subjetividad porque los gustos de las personas son diferentes y además dependiendo de muchos otros factores, principalmente el social, puede influir en la percepción de las personas. Con respecto al ámbito económico debido a la actualidad, el acceso a estos medios de comunicación son parte fundamental para la expansión del mismo, pero la oportunidad que debe tomar se explicará más adelante.

Su serie favorita Digimon, enuncia, la formó como persona, pues en la serie japonesa los protagonistas deben encontrar ciertos objetos que indican un valor a potenciar en ellos. Luego conoció el entramado que había detrás de toda esta expresión artística y decidió sumergirse en ella para volver su gusto un estilo de vida.... argumentando que son una cultura, que no puede quedarse en el mero consumismo y que debe generar cambios de pensamiento... Menciona además otras series en las que se han identificado con algunos personajes y de los cuales quiere hacer cosplay. (p. 169)

A pesar de que las personas pueden pasar por alto el manga y el anime ya que no llama la atención para ellos, eso no significa que no poseen un significado o que pueden brindar apoyo a las personas e inclusive como se demuestra con las entrevistas, moldea incluso el estilo de vida. Si bien no todas las historias pueden poseer cierto nivel de profundidad, pueden ser una salida de escape para muchas y al final termina atrayendo a las personas a conocer un poco más de la cultura japonesa ya que usualmente las historias

sucedan en Japón o alrededores por lo que inconscientemente las personas comienzan a conocer ciertos aspectos culturales.

Este paciente bajo un diagnóstico de psicosis, llega a identificarse con Pegaso, un caballero del zodiaco que tiene como virtud según Naruto “que nunca se rinde y siempre encuentra una solución”. Naruto es golpeado fuertemente de niño por parte de su madre, que posteriormente lo lleva al psiquiátrico bajo el pretexto de un comportamiento catatónico, al que Naruto describe como “Me pregunto algo y me surgen más preguntas y más preguntas que me elevan”. (p. 170)

Si bien todas las culturas poseen su atractivo, el enfoque que se quiere dar es demostrar la oportunidad de mejora que tienen las diferentes Naciones sin embargo se hace énfasis en el país asiático japonés con respecto al anime y maga ya que no es del todo accesible para las distintas discapacidades que hay, por lo que existe la necesidad de alcanzar a estas personas para que así se pueda apreciar de la misma. El autor brinda un ejemplo con un caso en particular, si bien la persona es vidente, esta persona encuentra escape en ver anime, y en cierto modo se le está restringiendo esta oportunidad a las personas no videntes.

El manga y anime puede considerarse un objeto artístico que habla de subjetividades desde una mirada cultural japonesa, haciendo presente la dicotomía constante entre el pensamiento Oriental y Occidental, al que ahora puede ponerse cara a cara en la internet, poniendo sobre la mesa un encuentro entre estas dos miradas culturales que se van anudando al sujeto contemporáneo, planteándole nuevas formas de acceder al otro social y haciendo emerger sujetos con nuevas visiones sobre su mundo. (p. 172)

Con respecto a la discapacidad visual existen distintas investigaciones que se han realizado para explicar sus diferentes causas y tipos. Cabe destacar que dependiendo del tipo esto va generar diferente manejo o habrá un uso práctico diferente ya que cada grado puede requerir mayor o menor asistencia, lo cual se va a relacionar con los diferentes productos que existen para las personas con discapacidad visual que puede ayudar a expandir el conocimiento. Entre los diferentes tipos Junta de Andalucía (2019) en su libro “Discapacidad visual y sordoceguera” los clasifica como:

Personas con ceguera total: Bajo este concepto se encuadran a aquellas personas que no tienen resto visual o que no les es funcional (no perciben luz o si la perciben no pueden localizar su procedencia).

Personas con restos visuales: Este término engloba a aquellas que poseen algún resto visual. Dentro de esta población, que agrupa a la mayor parte de las personas con discapacidad visual, podemos distinguir dos tipos: Pérdida de agudeza: Aquellas cuya capacidad para identificar visualmente detalles está seriamente disminuida. Pérdida de campo: Se caracteriza por una reducción severa de su campo visual. (p.9)

Si bien existen muchas causas por las que parte de la población pueda poseer algún deterioro o completa obstrucción de la vista, cabe destacar que en si bien pueden existir estudios para prevenirlo, es una realidad que siempre va a existir. Por lo que Junta de Andalucía (2019) expresa la importancia de la empatía hacia este tipo de situaciones, porque si bien son difíciles de afrontar, la manera en cómo se tome y se lleve a cabo va a marcar una gran diferencia al momento de abordar el tema, por lo que es de suma importancia el educarse y tener presentes los distintos productos que están a disposición.

Los alumnos y alumnas que han nacido con discapacidad visual, presentan unas características que los diferencian de aquellos a los que les ha sobrevenido en épocas posteriores de su vida. Los primeros deben construir sus conocimientos acerca del entorno que les rodea con una menor o nula información visual, mientras que los segundos disponen de un mayor repertorio visual inicial. Otros factores, como la evolución de la discapacidad visual, la actitud que adopte la familia, la presencia de otras discapacidades asociadas, etc., también influyen en la evolución y normalización de esta población. (p.9)

De la misma manera, el reconocimiento y aplicación de distintos métodos es el indicio hacia un buen camino, en la tabla 1 el autor destaca la importancia de implementarlos desde una temprana edad por lo que sobresale la educación ya que es parte fundamental en la mayoría de países ya que la mayoría asiste a la misma. Con el pasar de los años se han ido introduciendo nuevos productos que además de aplicarse en las escuelas puede también aplicarse en las universidades como en la vida cotidiana y es debido a ello que es necesario el crear consciencia para que cada vez más se pueda ir adaptando los distintos servicios.

Tabla 1. Distintos Métodos para alumnado con discapacidad visual

Para el alumnado con restos visuales	Ubicación en las primeras filas del aula para acceder a la información de la pizarra.
--------------------------------------	---

	Utilización de pautas de escritura reforzadas.
	Uso de ayudas ópticas específicas para la lectoescritura (lupas, telescopios para la lectura de la pizarra etc.).
	Refuerzo de contornos de dibujos.
Para el alumnado con ceguera total	Verbalización de la información contenida en la pizarra.
	Utilización del sistema Braille como código de lectoescritura alternativo.
	Uso de aparatos específicos de escritura en Braille (máquina Perkins, Braille hablado, etc.).
	Utilización del ordenador como método alternativo de escritura con software lector de pantalla.
	Utilización de materiales didácticos específicos.

(elaboración propia con datos de Junta de Andalucía, 2019, p.22)

Con respecto a estudios de la discapacidad visual en Costa Rica, la autora Gómez (2020) en su tesis “Experiencias de vida y de trabajo de una docente de preescolar con discapacidad visual un estudio de caso”, elabora la primera tesis donde se destaca la primera docente con dicha discapacidad, la autora hace mención de un aspecto de gran relevancia, porque si bien es importante que se tenga la educación necesaria, es muy cierto que van a existir escenarios diferentes a los que no todos van a estar preparados, la “habilidad para tratar de forma cortés y satisfactoria a los diferentes miembros de la comunidad educativa; habilidad para expresar con claridad las ideas de manera oral y escrita; mantener actualizados los conocimientos y técnicas propias de su especialidad y mantener buena presentación personal.” (p.43)

Con dicha investigación la directora de la institución también posee un compromiso con la docente y los estudiantes por lo que cada semestre se convoca a una reunión entre los maestros y la Comisión de Orientación y Evaluación Estudiantil para determinar los cursos y las necesidades de los estudiantes. Haciendo referencia a la adaptación para que la profesora pueda desempeñar su labor, ella posee una asistente que se encarga de ciertos aspectos específicos sin embargo existen parámetros establecidos entre sus actividades por cumplir, entre ellas destaca Gómez (2020):

recibimiento y la entrega de los niños a los padres de familia. Las circulares y otros documentos que envía el MEP o la administración de la institución educativa son por vía de correo electrónico, y la persona asistente se los lee. Algunos documentos son muy extensos, tienen mucha información y a pesar de que la persona asistente se los lee, se presenta la dificultad que no puede volver a consultarlos en otro momento. La elaboración del planeamiento didáctico, los informes de los estudiantes, los recados a los padres de familia, entre otros, son realizados por la persona asistente, según las indicaciones que T.S. le brinde. (p.83)

La asistente en este caso tiene una función más administrativa ya que no le quita autoridad a la docente, sin embargo, existen oportunidades ya que la asistente no está presente todo el período ya que no existe ese puesto como tal, sino que la persona tiene un recargo de cierta cantidad de horas en las que ayuda a la profesora por lo que la clase debe de estar muy bien estructurada ya que “a ellas le daba su temor de entregar los estudiantes y ella tal vez entregarlo mal porque no estaba la asistente con ella para poderlos entregar.” (p.86)

Cabe resaltar las recomendaciones dadas por la autora ya que recalca la responsabilidad del gobierno por tener un compromiso con su pueblo, por lo que el Ministerio de Educación Pública (MEP) es cual es el encargado de velar por una educación para todos debe de, asegurarse de que los maestros con discapacidad visual tengan el apoyo necesario para desempeñar su trabajo en su institución: persona que asiste, computadoras con Jaws u otro software apropiado, ajustes en la cantidad de estudiantes que asiste o en el tiempo que asiste.

La autora Gómez (2020) destaca que el MEP es responsable de mantener un registro actualizado de las personas con discapacidades visuales y de los apoyos que les ha brindado. Este tipo de información le permitirá tener en cuenta ajustes administrativos y presupuestarios en la atención de estos educadores. Y en el caso de las universidades que son

las que preparan a futuros maestros con discapacidad visual deben enseñarles los derechos y fundamentos legales que los apoyen en su trabajo profesional.

Con respecto a los avances y cambios que han existido en el país, el MEP (2018) la última actualización corresponde al Decreto Ejecutivo 40955, “Establecimiento de la inclusión y la accesibilidad en el Sistema Educativo Costarricense” contiene la regulación que pretende garantizar el pleno ejercicio del derecho a una educación inclusiva para las personas con discapacidad, así como colaborar en el proceso de eliminación de las restricciones que lo impidan o limiten, en la práctica

Los autores González y Gross (2022) en su libro “Marco histórico de la educación de las personas con discapacidad visual en Costa Rica”, realizan todo un estudio del cambio de la metodología que el país ha ido estableciendo ya que al inicio la educación no era obligatoria ni mucho menos inclusiva, alrededor de los años 40 se crea la fundación del Centro Nacional de Educación Especial Fernando Centeno Güell y también se crea la Sección de Ciegos y Ambliopes Profundos, conocida en la actualidad como Departamento de Ciegos y Deficientes Visuales. En dicho contexto, la educación de las personas con discapacidad visual se visibiliza y establece como un proceso vital y propio de la sociedad costarricense, cuya evolución punta hacia los desafíos que esta población ha enfrentado a nivel nacional a lo largo de varias décadas y entre los actos más reciente el autor menciona,

trabajo colaborativo a nivel latinoamericano, mediante la Fundación ONCE para América Latina e ICEVI Latinoamérica, lo cual ha permitido la formación de personas docentes y familias, así como la publicación de documentos y recursos para la mejora de la educación de las personas estudiantes con discapacidad visual de América Latina. (p. 4)

Se hizo también un estudio durante la pandemia donde se pretendía demostrar si existía una buena enseñanza para las personas con discapacidad visual, determinar si tuvieron a disposición las herramientas necesarias y si fueron además efectivas. La autora Flores (2020) en su trabajo titulado “Impacto en acceso a la educación del estudiantado con discapacidad visual de III ciclo y educación diversificada, en la educación pública de Costa Rica, como consecuencia de la COVID-19”, después de analizar a seis estudiantes con diferentes grados de visualización llega a las siguientes conclusiones,

solamente dos lograron utilizar la plataforma Teams desde una computadora de manera independiente. Otra persona contaba con computadora; sin embargo, carecía del manejo independiente de la misma por lo que sus familiares le apoyaron con las GTA digitándolas y enviándolas por correo al profesorado. El apoyo a nivel académico en general que recibieron las personas participantes con condición de ceguera por parte de sus familias, consistió en la lectura de documentos en digital que no estaban accesibles, ni tampoco estaban impresos en Braille, búsqueda de información en internet y digitación para resolver las GTA. (párr. 100)

Es de suma importancia el mencionar el apoyo de otras personas, si bien se pretende demostrar los diferentes productos existentes para las personas con discapacidad visual, este tipo de investigaciones dan a entender que hay es necesario este factor humano solidario y empático ya que factores económicos y tecnológicos pueden marcar una gran diferencia, en la investigación que realizó la autora, hace mención de que algunos estudiantes poseían computadoras propias y de otros eran donadas por lo que si bien existen leyes que respaldan a los ciudadanos no siempre funciona como un facilitador ya sea por atrasos administrativos, presupuesto, entre otros.

Al mismo tiempo la pandemia trajo consigo nuevos desafíos como no es la necesidad de la tecnología, si una persona no posee teléfono inteligente como mínimo va a encontrar muchas dificultades en su vida cotidiana, se podría hacer una comparativa ya que las personas con discapacidad visual pueden necesitar realmente de un aparato electrónico por lo que se debe hacer énfasis en las prioridades que tiene el gobierno para realmente incluir las necesidades de las personas como prioridad y determinar productos y servicios que son fundamentales para vivir en la cotidianidad.

Existe un estudio realizado por la Caja Costarricense de Seguro Social (2015) llamado “Evaluación Rápida de Ceguera Evitable” (ERCE), la cual fue una encuesta realizada a personas mayores de 50 años ya que estas personas son las que presentan mayor deterioro en la visión por lo que se realiza el estudio para encontrar las causantes de las mismas y ver qué implementar para evitarlas. Según los resultados los principales factores son:

La catarata no tratada representa por mucho la principal causa de ceguera en Costa Rica (52.1%)... principal barrera para la cirugía es que las personas no sienten la necesidad [45%], educar a la población para contrarrestar la ignorancia sobre alternativas de tratamiento y el miedo a la cirugía y fortalecer la prestación de servicios en oftalmología con recurso humano capacitado y equipo para disminuir las

largas listas de espera por cirugía y el acceso oportuno a esta alternativa de tratamiento. Se estima que el 3.1% de los diabéticos conocidos mayores de 50 años no tienen tratamiento. Esto representa una necesidad de tamizaje anual por retinopatía diabética que sería imposible llevar a cabo por médicos especialistas en oftalmología. (pp. 15-16)

A nivel nacional también existe una guía para que se creen contenidos digitales que sean accesibles, en el que viene incluida la discapacidad visual ya que explica la manera adecuada para tomar las distintas capacidades de las personas y adaptarlas al medio digital para que puedan disfrutar de la misma, lo cual les brinda a las distintas poblaciones de obtener conocimiento. Es decir, si es una campaña publicitaria, una persona con ceguera puede escuchar un video que esté promocionando cierto producto por lo que es necesario que sea conciso y claro para que la persona que lo escuche se sienta atraído por el producto.

Entre las conclusiones de López y Torres (2022) en su “Guía para la creación de contenidos digitales accesibles” destacan que el término contenido accesible se refiere a la disposición de la información de manera que cualquier persona con cualquier dispositivo o mecanismo de navegación pueda acceder a ella, utilizando además las funciones únicas de cada programa para facilitar el acceso a la información cuando las personas utilizan productos de apoyo. El objetivo al final es generar comunidades diversas informadas y participativas.

Sin importar la discapacidad, todas las personas deberían de ser capaces de poseer acceso a la información, dependerá de su tipo de capacidad la herramienta que se deba utilizar sin embargo no debe de ser una limitante y las distintas empresas deben de ser capaces de proveer esos productos ya que la actualidad ha permitido dicha apertura y con guías o libros como los que se mencionan con anterioridad, sirven de ejemplo para que la inclusividad sea incorporada en todos los escenarios.

1.5 Proyecciones

- El Estado de Japón es uno de los más destacados a nivel mundial a que es parte de las principales potencias, a pesar de las dificultades que ha experimentado ha logrado resurgir y formar gran parte en las tomas de decisiones. De la misma manera su cultura sobresale, al ser un país tan reconocido logra captar la atención de las personas

de todo el mundo sin embargo, se quiere determinar los métodos que aplican para captar la atención de las personas con discapacidad visual.

- El aporte social es de suma importancia, por lo que las empresas japonesas en la actualidad emplean distintas herramientas de mercadeo para expandir su territorio al impulsar la cultura japonesa, cabe mencionar la relevancia y el poder que puede llegar a tener una Nación una vez que ha logrado atravesar las fronteras ya que les beneficia económica y socialmente, por lo que es toda una estrategia el poder alcanzar a distintas personas y por supuesto en estos casos la calidad es el enfoque principal.
- Parte de la cultura japonesa es el de establecer normas y estas se respetan automáticamente, ellos respetan la individualidad de las personas inclusive es irrespetuoso el hablar con un volumen alto en el metro, queda en evidencia que por más sencillo sea una norma, esta se cumple. Por lo que se quiere explorar las normas o políticas públicas que poseen los japoneses con respecto a la discapacidad visual.
- Además, el Estado de Japón es un país reconocido por sus avances tecnológicos, por lo que se pretende evidenciar los diferentes productos que tanto el gobierno como instituciones privadas proporcionan a la ciudadanía con discapacidad visual para que puedan llevar una vida cotidiana y que a la misma vez pueda servir de ejemplo y de inspiración para que otros países los implementen.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Uno de los principales propósitos de realizar la investigación es el analizar los distintos ámbitos que el país posee para así producir y llegar a ser el país que es hoy en día. Se hará relación con conceptos como el de discapacidad el cual es un tema que a sus inicios era controversial sin embargo gracias a la exposición de diferentes casos se ha creado una mayor conciencia y por ende aceptación. Sin embargo, es un trabajo continuo ya que la discapacidad puede ser tano física, mental o motora, por lo que se va a definir los distintos tipos para educar a los demás.

Se introducirá un concepto económico del que no se habla lo suficiente, el cual se desprende de la economía de colores. La economía naranja en particular promueve la industria creativa es decir toda expresión artística, cualquier bien y servicio cultural se ve envuelto en este concepto, es un nuevo impulsor económico ya que motiva a la creación de nuevos trabajos para escapar de lo tradicional o los empleos que han sido remplazados por maquinaria.

Cabe destacar que la maquinaria en un contexto como el que presenta el Estado de Japón no posee connotación negativa, si bien es cierto que existe el temor de que se llegue a ser remplazados por robots, el Estado de Japón hace un distinto uso de ellos ya que su población es principalmente personas de la tercera edad, es decir los robots en el país asiático son vistos como ayudantes. Ahora, haciendo referencia a sus distintas aplicaciones ya que en su cultura está impregnada la creación de distintos robots, estos se crean con la finalidad de ayudar a las personas con alguna enfermedad o ayudar a personas a tener un mejor desempeño.

Esta economía incentiva a diversificar la economía del país ya que promueve aspectos que no son usuales o que no se pueden cuantificar como otros productos y motiva a las

personas a innovar y crear en distintos sectores. Además, ayuda a preservar o promover la cultura y la identidad de la sociedad, apoya el arte, la música, el cine y otras formas de expresión cultural. Se pretende incentivar a los centros culturales y creativos para que así atraigan inversiones y talento a nivel nacional e internacional ya que el turismo se ve implicado y logra atraer a personas con sus destinos atractivos.

Si bien la economía naranja aplica a todas las regiones, cada una desarrolla e incentiva sus diferentes culturas ya que todas son enriquecedoras, los países destacan en distintos sectores y cada uno poseen aspectos únicos por lo que es una economía con pocas limitaciones donde su principal objetivo continua siendo el crear ideas nuevas para promover los aspectos culturales.

El enfoque de esta investigación es una de las potenciales mundiales, el Estado de Japón, el cuál ha sido capaz de resurgir después de enfrentar invasiones y dos bombas atómicas. Si bien la economía naranja se centra en América Latina para que puedan competir en el mercado internacional, no es exclusivo de ella y se aplicará al país asiático para incentivar a los creadores a mejorar o inventar productos que incorpore a la población no vidente para que puedan pertenecer a su cultura y disfrutarla.

2.1 El Estado de Japón

Para entender la cultura japonesa y sus tradiciones se debe conocer acerca de su religión, los japoneses son conocidos por ser personas supersticiosas y respetuosas con su ambiente y esto se debe a su religión Shintoísmo o La Vía de los Kami, la cual va arraigada a las fuerzas de la naturaleza y su relación con los demás seres vivos, se dice que su origen nace de la existencia de dos dioses que crearon el archipiélago y a los kamis principales.

El shinto cree que cada elemento y parte de la naturaleza posee un alma y una fuerza que da lugar a los kami; la traducción de esta palabra es literalmente “lo que está encima de los hombres”, es decir aquellas almas que se encuentran en un plano superior y tienen la capacidad de proteger o perjudicar a los hombres, por ello es necesario entablar una vía de contacto donde se manifieste el respeto y se externen las necesidades de los individuos. De ahí la importancia de los ritos, el establecimiento de lugares sagrados, de formas determinadas de mostrar respeto y llevar a cabo los ritos, y la celebración de festejos en fechas específicas. (Peña, s.f, párr. 3)

En la mitología japonesa también se encuentran los yōkai los cuales poseen poderes sobrenaturales y son capaces de adquirir diferentes formas, que atormentan o ayudan a los humanos, “suelen ser seres aterradores porque la mayor parte del tiempo sus intenciones son impredecibles; hay yōkai que se divierten haciendo maldades a las personas, que pueden ayudarlos, o simplemente atormentarlos y buscar lastimarlos.” (Peña, s.f, párr. 8) Estos personajes tienen su propia serie animada para niños además de tener apariciones en distintas películas.

Dentro del folklore japonés también están los yūrei o fantasmas japoneses, los yūrei son espíritus que, tras una muerte violenta o injusta, permanecen en el mundo buscando venganza contra aquellos que se involucran de forma directa o indirecta con sus desgracias. La figura del yūrei y el miedo que ocasionan se basa en el terror psicológico que ejercen sobre sus víctimas, más no en su apariencia exagerada o rasgos no humanos. (Peña, s.f, párr. 8)

El Estado de Japón es un país de destino para muchas personas, inicialmente los aspectos a tomar en cuenta si se desea visitar abarcan desde lo más sencillo lo cual es el saber el país de procedencia forma parte del programa de exención de visa, todo visitante posee un límite de estadía con una visa normal de 90 días, los cuales son suficientes para poder conocer y apreciar lo que el país tiene para ofrecer. Las visitas abarcan desde turismo, reuniones de negocios o visitas a amigos y familiares. Por último, pero no menos importante, se debe tomar en cuenta que el pasaporte debe ser válido durante al menos seis meses a partir de la fecha de entrada al Estado de Japón.

Al momento de visitar un país es fundamental realizar una investigación previa y considerar aspectos como la contratación de un seguro de viaje el cual brinda seguridad en caso de eventos inesperados como emergencias médicas, cancelaciones de viajes, pérdida de equipaje o vuelos retrasados. Los japoneses aún utilizan el efectivo por lo que portar la moneda local la cual es yen puede facilitar la visita, el país cuenta con cajeros automáticos y casas de cambios en caso de ser necesario para comprar a vendedores en mercados locales, restaurantes y transporte.

Para desplazarse por el país, este cuenta con un sistema de transporte eficiente donde se pueden visitar las ciudades más famosas hasta áreas rurales, poseen varias opciones de

transporte, el tren conocido como red Japan Rail es reconocido mundialmente por su puntualidad y amplia cobertura. El Shinkansen, o tren bala brinda viajes a alta velocidad entre las principales ciudades por lo que es la mejor opción para ciudades que queden a larga distancia.

Entre la accesibilidad para los turistas, el Estado de Japón está rodeado de carteles y anuncios en japonés e inglés lo cual permite que se puedan mover dentro de la ciudad. En caso de ser necesario se puede utilizar taxis sin embargo pueden ser caros en comparación con otros medios de transporte, pero continúan siendo una opción conveniente si son viajes nocturnos o si se transporta equipaje pesado. Y como última opción el alquiler de automóviles va a brindar flexibilidad e independencia, el único aspecto que se debe considerar es el hecho que se conduce del lado izquierdo y la señalización tiende a estar únicamente en japonés en las carreteras.

Con respecto al hospedaje, sí que quiere experimentar la vida cotidiana y tradicional de los japoneses, existe una gran variedad de opciones, el alojamiento tradicional japonés llamado ryokan, brinda una experiencia única, suelen contar con habitaciones con tatami, futones, baños comunitarios, los minshukus que son casas de huéspedes tradicionales japonesas administradas por familias locales brindan la oportunidad de experimentar la cultura japonesa e interactuar con los lugareños al ofrecer un ambiente más íntimo y hogareño.

Entre los factores a los que se deben de tomar en consideración al momento de visitar al país para evitar momentos incómodos o al menos mostrar un poco de respeto hacia su cultura son el quitarse los zapatos ya que evitan que entre suciedad en los distintos establecimientos, como los hogares, templos y restaurantes por lo que es necesario estar atento ante alguna señalización.

El contacto personal y el respeto son comportamientos muy comunes entre los japoneses, un ejemplo de ello es el hacer una reverencia al momento de saludar, el respeto por el espacio personal también representa parte de sus costumbres, se debe evitar el contacto físico, así como evitar el hacer ruido en lugares públicos. Otro factor importante es el ser ordenados por lo que al momento de hacer fila se debe respetar el orden conforme se fue llegando.

Haciendo referencia a las costumbres y cultura japonesa, el país oriental es conocido por su cultura de lograr la perfección donde uno de sus mayores ejemplos es el arte de kintsugi donde se les da una nueva vida a piezas de cerámica principalmente al repararlas con oro. Si bien es un método de reparación de distintos objetos, esto muestra la mentalidad japonesa de no rendirse y de apreciar las imperfecciones que se pueden presentar, es decir, se puede aplicar a distintos métodos y es lo que impulsa las distintas prácticas.

El arte kintsugi se puede aplicar en la vida cotidiana, los japoneses son conocidos por no rendirse y dar siempre lo mejor de sí mismos, un aspecto inusual es el hecho de que es bien visto por la sociedad el quedarse dormidos por el cansancio ya que tienden a trabajar más de nueve horas diarias, hacen todo lo posible por ser los mejores en sus áreas, conocidos por su dedicación y compromiso con respecto a la lealtad a la empresa.

Con respecto a su moral y ética, si bien la misma sociedad es la que la establece por lo que puede ser interpretada de distintas maneras, en el país asiático existe una gran cultura de respeto y cortesía, principalmente hacia las personas de mayor edad, los saludos o reverencias hacia las personas expresando respeto y gratitud son muestras de todo lo que conlleva esta cultura.

Existe un gran contraste entre occidente y oriente en cuando al respeto colectivo, los extranjeros de países occidentales pueden notar las diferencias culturales como el estar en silencio en lugares públicos como los buses y los metros, a diferencia de los países latinoamericanos donde el silencio es poco común al menos de que esté señalado que se debe de guardar silencio.

Otra característica cultural es la importancia de la comunidad, la toma de decisiones tiende a ser en grupos y se le da prioridad ante el individualismo, lo cual explica la relevancia que tiene el respeto y cordialidad en sus vidas cotidianas. La diferencia de tratos entre las jerarquías que existen en la sociedad sobresa ya que la edad y la posición que se tenga en una empresa, iglesia u hogar entre otras van a demarcar distintos tratos y libertades.

Último y no menos importante es su enfoque estético, ya sea en artes tradicionales, las ceremonias del té y el diseño de jardines japoneses. Su dedicación hace que lo que realizan parezca sencillo al igual que su comida, el sushi, tempura y ramen para hacer mención de

algunos, son preparados con ingredientes frescos y llevan pasos específicos para que se pueda apreciar su sabor.

Tabla 2: Festividades que se celebran en el Estado de Japón.

Nombre	Fecha	Tradicición
1 de Enero	Ganjitsu	Adornan la entrada de la casa, realizan un pequeño altar, uso de ropa tradicional, viajan a un santuario o templo para la primera visita del año.
Segundo lunes de Enero	Seijin no hi	Día del adulto, celebración nacional donde se visten tradicional y es para personas mayores de 20 años.
Mediados de Enero	Nyūgaku Shiken	Exámenes de ingreso.
3 y 4 de Febrero	Setsubun	Final del invierno, se lanzan legumbres alrededor de la casa para proteger la buena fortuna mientras se canta.
Marzo	Hinamatsuri	Celebración para agradecer que las chicas jóvenes crezcan con salud, se decora la cada con muñecas, se dan ofrendas de sake blanco, mochis y flores de durazno.
1 Semana en finales de Marzo	Higan	Ocasión para visitar las tumbas de la familia, se acostumbra a comer mochis.
Abril	Hanami	Tradicición de realizar un picnic bajo los árboles de cerezos.
Julio	Bon Odori	Tributo a las almas de los fallecidos, personas visten con sus trajes tradicionales y se reúnen en un santuario

		o plaza para bailar canciones tradicionales.
10 de Octubre.	Undokai	Festival de los deportes donde se promueve el compañerismo entre empleados y familias.

Creación propia con datos recolectados de Nippon 2014.

En la tabla anterior se mencionan celebraciones que son parte de la tradición del país oriental, son una oportunidad de disfrutar las distintas actividades con el objetivo de promover la unión entre las personas sin distinción de género y edad. Además, impulsa a las personas a preservar las tradiciones, entre los ejemplos que se mencionan la mayoría involucran comida y usar la vestimenta tradicional los cuales son elementos fundamentales en la cultura y son actividades que todos pueden disfrutar por lo que las personas con discapacidad visual de igual manera pueden ser partícipes.

2.2 Concepto de discapacidad

A lo largo de la historia la discapacidad ha sido explicada por distintos profesionales, desde años atrás inclusive se consideraba que la discapacidad se debía a un castigo divino por lo que el entender a este grupo de personas ha sido un proceso largo y difícil. En el ámbito de la salud después de innumerables estudios se entiende a la discapacidad como deficiencia de algo, ya sea un órgano, una célula, la cual no permite que las personas puedan realizar laborales cotidianas con la facilidad que las personas que no lo poseen, se entiende que necesitan una rehabilitación o un factor donde se asemejen a las habilidades de los demás.

El concepto de discapacidad puede variar dependiendo del trasfondo que se tome en cuenta, inicialmente la Real Academia Española lo define como “Situación de la persona que, por sus condiciones físicas, sensoriales, intelectuales o mentales duraderas, encuentra dificultades para su participación e inclusión social”.(s.f, párr.1). Lo cual es un concepto más generalizado sin embargo destaca el hecho de que las personas enfrentan desafíos estando en la sociedad, si bien existen distintas condiciones tanto físicas como mentales, el enfoque principal para el plan de estudio son las personas con discapacidad visual ya sea completa como parcial, es decir que involucra a todos lo que poseen dificultad al ver.

Sin embargo, en el ámbito social este concepto trasciende de aspectos religiosos o médicos por que se reconoce y se entiende que posee características diferentes sin embargo es responsabilidad de la sociedad el adaptar los distintos medios para que las personas puedan ser partícipes, ha sido una lucha continua sin embargo se intenta que todos puedan estudiar, trabajar, o realizar tareas cotidianas gracias a los distintos medios que se crean para apoyar a las personas. Toboso y Arnau expresan lo siguiente:

no son las limitaciones individuales de las personas con discapacidad la causa del problema, sino las limitaciones de la sociedad para prestar los servicios apropiados y para garantizar que las necesidades de esas personas sean tenidas en cuenta dentro de la organización social. Esto no supone negar el aspecto individual de la discapacidad, sino enmarcarlo dentro del contexto social. (p.5)

De la misma manera que los autores reconocen las deficiencias que posee los países, es como debería motivar la aplicación de distintas prácticas para que todas las personas tengan acceso a servicios y productos. Un ejemplo es la implementación de baños públicos para personas ostomizadas, los cuales brindan una mayor comodidad para que las personas puedan realizar las acciones necesarias.

Ya una vez establecido el concepto es importante explicar que las personas con discapacidades se han ido incorporando en la sociedad a lo largo de los años, si bien el rango de discapacidad es amplio y muchos han logrado desenvolverse mejor que otros, todo se debe al valor social que se les ha atribuido, los avances tecnológicos no pueden quedar de lado ya que son una de las herramientas que han aportado a la integración e inclusión de las personas.

En segundo lugar, se considera que las personas con discapacidad pueden contribuir a la sociedad en la misma medida que el resto de las personas sin discapacidad. De este modo, partiendo de la premisa fundamental de que toda vida humana es igualmente digna, desde el modelo social se sostiene que lo que puedan aportar a la sociedad las personas con discapacidad se encuentra íntimamente relacionado con la inclusión y la aceptación plena de su diferencia. (Toboso y Arnau, 2008, p.5)

Si bien la sociedad ha trabajado en la elaboración de herramientas que ayuden a las personas a desenvolverse es de gran importancia el diferenciar dos conceptos que se pueden confundir, la integración y la inclusión, ambas toman en cuenta a los grupos sociales sin embargo en la integración los distintos grupos son diferenciados y no existe una relación real,

a diferencia de la inclusión ya que pretende que todos sean parte de un mismo grupo y se relacionen entre sí sin distinción de sexo, raza y para casos del estudio discapacidad.

2.2.1 Definición y discapacidad en el mundo

Una vez que se contextualizara y se definiera el concepto de discapacidad el cual es al que se hará referencia a lo largo de la investigación, también se va a explicar los tipos de discapacidad que existen ya que siempre existe un propósito de ayudar al lector a entender y aprender nuevos conceptos para que se logre un mejor entendimiento de las situaciones que viven las personas. La empatía es un sentimiento que se va a ver implicado a lo largo del trabajo ya que las realidades que viven todos son diferentes, esta investigación forma parte de una pequeña parte toda a realidad compleja que existe, sin embargo, tiene un objetivo de concientizar al lector.

- Discapacidad física: Es la secuela de una afección en cualquier órgano o sistema corporal.
- Discapacidad intelectual: Se caracteriza por limitaciones significativas tanto en funcionamiento intelectual como en conducta adaptativa. Esta discapacidad aparece antes de los 18 años y su diagnóstico, pronóstico e intervención son diferentes a los que realizan para la discapacidad mental y la discapacidad psicosocial.
- Discapacidad mental: Deterioro de la funcionalidad y el comportamiento de una persona que es portadora de una disfunción mental y que es directamente proporcional a la severidad y cronicidad de dicha disfunción; son alteraciones o deficiencias en el sistema neuronal, que aunado a una sucesión de hechos que la persona no puede manejar, detonan una situación alterada de la realidad.
- Discapacidad psicosocial: Restricción causada por el entorno social y centrada en una deficiencia temporal o permanente de la psique debido a la falta de diagnóstico oportuno y tratamiento adecuado.
- Discapacidad múltiple: Presencia de dos o más discapacidades física, sensorial, intelectual y/o mental.

- Discapacidad sensorial: Se refiere a discapacidad auditiva y discapacidad visual.
- Discapacidad auditiva: Es la restricción en la función de la percepción de los sonidos externos.
- Discapacidad visual: Es la deficiencia del sistema de la visión, las estructuras y funciones asociadas con él. Es una alteración de la agudeza visual, campo visual, motilidad ocular, visión de los colores o profundidad, que determinan una deficiencia de la agudeza visual, y se clasifica de acuerdo a su grado. (Presidencia de la República, 2013, párr.2)

Como se ha hecho referencia anteriormente, el trabajo se enfocará en la discapacidad visual, en el año 2019 Linde presenta datos por parte de la OMS brinda datos acerca de la cantidad de personas en el mundo que presentan discapacidad visual “alrededor de 285 millones de personas en el mundo padecen algún tipo de discapacidad visual, de las que unos 39 millones son ciegos, un 0,9 % de la población. En el mundo hay al menos 2200 millones de personas con deterioro de la visión cercana o distante.” (párr. 1)

Distintos estudios muestran que la discapacidad visual podría haberse evitado o que existe de mejorar la visión si se aplica el tratamiento adecuado, por lo que existe un compromiso por parte del gobierno para presentar las herramientas adecuadas ya sea los centros de salud capacitados como el incentivar a la población a hacer revisiones médicas periódicamente para evitar daños en la visión a futuro.

Además 1000 millones de personas padecen cierto deterioro ya sea grave o moderado “grave de la visión distante o ceguera debido a errores de refracción no corregidos (88,4 millones), cataratas (94 millones), degeneración macular relacionada con la edad (8 millones), glaucoma (7,7 millones), retinopatía diabética (3,9 millones) así como deterioro de la visión cercana causado por presbicia no corregida (826 millones).” (Linde, 2019, p.2) Los distintos grados requieren necesidades diferentes por lo que algunas personas van a tener posibilidad de acceso a distintos productos o servicios, en el caso de productos japoneses, más adelante se hablará al respecto y de cómo son beneficiosos para esta población.

Continuando con el trabajo que realiza la OMS, “el 90% de los afectados viven en países de bajos ingresos. Aún según la OMS, 19 millones de niños menores de 15 años están afectados, 12 millones de ellos están afectados por la falta de corrección del problema visual

inicial.” (2019, párr.3). Existen campañas que realizan las instituciones de salud pública donde realizan exámenes de la vista a los niños para determinar si es necesario el uso de lentes desde una edad temprana, los gobiernos deben comprometerse para garantizar mejor calidad de vida.

La relación entre el grado económico que posee el país con la calidad de vida de las personas es inevitable, entre menos acceso a la salud las personas son más propensas a presentar problemas visuales ya que no sería posible el conseguir o pagar por tratamiento para la prevención, por lo que existe una deficiencia en los gobiernos ya que no están siguiendo el derecho a la salud, como gobierno existe un compromiso con los ciudadanos y el brindar atención médica es básica para una población saludable.

En comparación con datos del 2020 por parte de la Agencia Internacional para la Prevención de Ceguera que fueron publicado en el 2021 se puede demostrar que al menos de ser una condición hereditaria o un accidente, las personas que han perdido la visión han tenido oportunidad para prevenirlo y continúa siendo usual que las personas que superen los 50 años presenten degeneración de la vista.

- 1.100 millones de personas experimentan pérdida de la visión principalmente porque no tienen acceso a servicios de atención oftalmológica.
- Más del 90% de las personas con pérdida de la visión viven en países de ingresos bajos y medios.
- El 73% de las personas con pérdida de visión tienen más de 50 años.
- El 55% de las personas con pérdida de visión son mujeres.
- El número de personas con pérdida de la visión aumentará de 1.100 millones a 1.700 millones de personas para 2050, principalmente debido al crecimiento y el envejecimiento de la población.
- Más del 90% de la pérdida de visión se podría haber evitado. (párr. 3)

Un noticiero de El País (2019) demuestra que después de realizar ciertos estudios y pruebas, las personas mayormente afectadas son las personas que viven en condiciones prácticamente precarias ya que no se le da la atención necesaria y en caso de que se necesite

algún tratamiento en específico hay probabilidades que tanto el gobierno como la persona sea capaz de costearlo.

Las personas que viven en zonas rurales, con bajos ingresos, mayores, minorías étnicas y poblaciones indígenas son los colectivos que más sufren estos problemas de visión. La discapacidad visual desatendida en regiones de bajos y medianos ingresos es cuatro veces mayor que en los países ricos, y la situación es especialmente grave en África subsahariana y Asia meridional, donde las tasas de ceguera son ocho veces mayores que en el mundo desarrollado. (párr.2)

Según datos de Global Glaucoma “el 20 % de la población mundial está representada por personas mayores de 50 años: el 65 % de ellos tiene una discapacidad visual no tratada o mal tratada/corregida. Se estima que el 80% de las deficiencias visuales en todo el mundo podrían anticiparse o incluso corregirse.” (s.f, párr. 3) El cuidado personal es un factor de gran relevancia ya que el estar en constante contacto con televisores, computadoras, todos los factores que fuercen la vista dañan a las personas por lo que se incita a las personas el tener una mejor costumbre como el utilizar protectores o el bajar el brillo a los aparatos electrónicos.

Los oftalmólogos en conjunto con distintas empresas van a tener la posibilidad de crear productos para que las personas sean capaces de realizar sus labores cotidianas, actualmente existe un mercado para ellos, sin embargo, debido a las deficiencias en los gobiernos, así como el descuido personal, son factores que participan en la necesidad de bienes que ayuden a las personas a comprometerse con su salud.

La OMS calcula que son necesarios “14.300 millones de dólares para atender a los 1.000 millones de personas que viven con alguna discapacidad visual o ceguera debido a la miopía, la hipermetropía y las cataratas y que no reciben suficientes cuidados; otros 1.200 (hasta llegar a los 2.200) sí gozan de ellos.” (Linde, 2019, párr.5) No todos los países poseen las herramientas o recursos para brindar el apoyo necesario por lo que, si no se mejoran las cifras, los gobiernos van a presentar un reto ya que existe mayores costos para adaptar los diferentes servicios como carreteras, baños, edificios y demás.

La OMS se guía por las recomendaciones del Informe mundial sobre la visión para conseguir que la atención oftálmica integrada y centrada en la persona sea el modelo de

atención de elección y garantizar su aplicación universal. Este es un compromiso por parte de todos los países miembros ya que cabe destacar que uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es el garantizar la salud y bienestar de todos.

Además, tomando en cuenta el factor económico, las empresas desperdician oportunidades al no emplear a este grupo social, si bien se ha demostrado que realmente no existen limitaciones ya que existe la posibilidad de adaptarse las empresas pierden ingresos, “se calcula que la pérdida anual de productividad que provoca asciende a unos US\$ 411 000 millones en todo el mundo en paridad de poder adquisitivo.” (OMS, 2023, párr. 16) Y por consiguiente las personas no videntes pierden oportunidades laborales ya que no todas las empresas los van a emplear.

En una entrevista realizada por la ONU al fundador de Tecnología para Ciegos (BIT) él mismo fue quedando ciego a lo largo de los años, expresa que las personas con discapacidades son las personas a contratar ya que sus habilidades se pueden aprovechar sin embargo las empresas no ven esas posibilidades por lo que él crea esta academia en la cual les ayuda a otras personas con discapacidad a prepararse para poder trabajar.

somos los candidatos perfectos para lo que yo llamo trabajos del tipo ‘escritorio de trabajo’: la tecnología actual es muy accesible y las personas con discapacidades son empleados extremadamente productivos y leales. De alguna manera, son más productivos que las personas videntes. Por ejemplo, algunas personas ciegas pueden escuchar sus lectores de pantalla a una velocidad de 300 palabras por minuto. Es más rápido que el tiempo que una persona vidente necesita para consumir la misma cantidad de datos mirando una pantalla. (ONU, 2020, párr.6)

Es de gran importancia la implementación de servicios para las personas con discapacidad ya que son personas que aportan a la sociedad, pueden trabajar en distintos ámbitos y desempeñarse de la misma manera que los demás, como se explicó con anterioridad la sociedad tiene responsabilidad y debe ser parte de la solución, la creación de empresas o comunidades que les brinden las herramientas son esenciales para la mejora. A continuación, se muestran datos presentado por la ONU en el año 2020:

- El Día internacional de las personas con discapacidad se celebra cada año el 03 de diciembre

- Más de mil millones de personas en el mundo tienen algún tipo de discapacidad, una de cada siete de la población mundial total
- El 80% de todas las personas con discapacidad vive en un país en desarrollo
- La accesibilidad e inclusión de las personas con discapacidad son derechos fundamentales reconocidos por la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. (párr.15)

2.2.2 Definición y discapacidad en el Estado de Japón

Durante el desarrollo de la investigación se pretende crear conciencia, demostrar la importancia de levantar la voz ante la realidad en la que se vive, en el año 2016 una residencia para personas con discapacidad intelectual un expleado asesinó a 19 personas e hirió a 26, declaraciones revelan que el criminal “Tenía una visión distorsionada de las personas con discapacidad y afirmaba que quienes no pueden comunicarse con los demás "no tienen valor" y "solo pueden traer desgracia"” (NHK, 2022, párr. 5)

El Estado de Japón aún posee una lucha que afrontar en su misma sociedad NHK realizó una entrevista a una socióloga que indica ““En la sociedad japonesa, la gente piensa que no puede ser diferente de los demás o quedarse atrás”, afirma. "De hecho, quienes lo hacen terminan claramente aislados dentro de la sociedad" La misma sociedad aún no acepta o no entiende a las personas con capacidades diferentes por lo que lastimosamente ha llegado a ocurrir un acontecimiento como el del 2016.

Gracias a los medios de comunicación se han dado a conocer la diversidad que existe y para el 2020 “Los casos de maltrato de personas con discapacidad no han mermado desde el ataque. Según el Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar Social, los Gobiernos locales confirmaron 2.400 incidentes.” Y las personas lo acreditan a que se están reportando los casos de maltrato gracias a la concientización que se ha estado realizando.

Una profesora que investigó el ataque menciona que hay que "Hacer que las personas con discapacidad formen parte de la comunidad debería ser algo normal". Y recalca la importancia de incluir a las personas desde edades tempranas para que haya una mejor aceptación. "Es muy importante que estén presentes en los jardines de infancia y las escuelas, para que todos se acostumbren a la idea de la inclusión". (NHK, 2022, párr.)

Entre los esfuerzos que el país ha realizado para poder garantizar una mejor participación de las personas con discapacidad están dos leyes que se han implementado y mejorado, donde se obliga tanto a las empresas públicas como privadas a que creen instalaciones aptas para las personas con discapacidad, el participar en la convención también implica que si no se realizan los cambios representa una discriminación.

Tabla 3. Evolución de las Políticas Públicas.

2011	Ley Básica de las Personas con Discapacidad	Se reformó y se inserta cláusula donde deben hacerse todos los ajustes necesarios para la eliminación de las barreras sociales.
2013	Nueva Ley de Promoción de la Eliminación de la Discriminación por Motivos de Discapacidad.	Se establece la Administración y los organismos públicos deberán realizar los ajustes necesarios y razonables de cara a la efectiva eliminación de las barreras sociales, lo cual es una expresión clara de la obligación legal que pesa tanto sobre la Administración Central del Estado y los entes territoriales, como sobre todas las instituciones bajo su jurisdicción de implementar estos ajustes razonables.
2014	Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad	Estado de Japón se convierte en el país 140 en ratificarla.

Fabricación propia con datos tomados de Nippon, 2014.

El Estado de Japón ha sido anfitrión de juegos olímpicos y para el año 2013 lo fue para los paralímpicos y se les atribuye el esfuerzo y la accesibilidad a los transportes públicos, “Un 96% de las estaciones de metro y de tren en Tokio cuentan con ascensores, frente al 91% en 2013.” (SWI, 2021, párr.6) Como demostró el accidente del año 2016 existe

aún un temor o un sesgo en la sociedad debido al tabú que se le ha dado a las personas con discapacidad.

Si bien existe una ley que obliga que se contraten personas con discapacidad, “son muy a menudo excluidas del mundo laboral en el Estado de Japón y una cuota de apenas 2,3% de los empleados con discapacidad está tipificado en empresas con más de 40 asalariados.” (SWI, 2021, párr.11) Para el 2018 en un reporte estatal el “sector privado, numerosos ministerios y agencias estatales inflaron artificialmente sus ratios de trabajadores discapacitados, un escándalo por el que el gobierno tuvo que disculparse.” (SWI, 2021, párr.12)

Para el año 2020, alrededor del 57% personas encuestadas por su equipo de investigación estimaba que las personas con una discapacidad son seres humanos frágiles y que padecían dificultades para vivir junto a personas sin discapacidad, frente al el 61% en un sondeo idéntico realizado en 2014. (SWI, 2021, párr.13) Si bien no se puede determinar si fue gracias a los juegos paralímpicos, sin embargo, sí funcionan como una fuente de investigación y de concientización.

En parte de su historia aparecen los goze japoneses los cuales eran un grupo de músicos e intérpretes con discapacidad visual, la palabra "goze" se traduce como "mujer ciega". Estas mujeres desempeñaron un papel cultural importante en las zonas rurales ellas viajaban de pueblo en pueblo mostrando sus talentos musicales para entretener a las comunidades locales. Sus actuaciones incluían cantar, tocar instrumentos musicales, como el shamisen e incluso contar cuentos.

Lo que hizo que los goze fueran particularmente interesantes es que desarrollaron un sistema distinto de notación musical, este sistema de notación utilizaba una serie de puntos y líneas para representar la música, lo que permitía a los goze con discapacidad visual leer y transmitir composiciones musicales. Si bien la tradición ha disminuido en los tiempos modernos debido a los cambios sociales y las mejores oportunidades para las personas con discapacidad visual, su importancia histórica en la cultura japonesa perdura. Se han realizado esfuerzos para documentar y preservar la historia y el legado del goze, ya que representan un aspecto único y culturalmente significativo del patrimonio del Estado de Japón.

En primera instancia es de gran relevancia el mostrar la definición que se le da a las personas con discapacidad visual en el país asiático ya que puede variar en comparación con otras Naciones, sin importar el grado visual que posee las personas, el presentar dificultad para ver, va a ser la población que se va a tomar en cuenta para el desarrollo del trabajo presente, Korenaga, 2018 indica que:

personas con una agudeza visual aproximada menos a 0,3 en ambos ojos o personas con alto grado de discapacidad de las funciones visuales que no sea la agudeza visual, que notablemente presenten dificultades o les sea imposible el reconocimiento visual de letras, figuras, etc, normales aun utilizando lupas u otros instrumentos. (p.34)

La realidad del Estado de Japón ha cambiado y existe una mayor exposición a estos casos que socialmente no eran aceptados, haciendo contraste con las goze existe ahora un Coro de Manos Blancas de Tokio (TWHC) el cual es un coro inclusivo, uno de los instructores declara que “los niños ciegos han tenido tradicionalmente pocas posibilidades de participar en actividades culturales colectivas como el coro. De hecho, los niños videntes apenas están en contacto con compañeros con necesidades especiales en su vida diaria”. (Kikugawa, 2021, párr.2)

Su objetivo es lograr la inclusión por lo que el recibir todo tipo de personas ayuda a crear consciencia en los niños para que sepan que existen diferentes tipos de personas y que todas tienen gustos y talentos. “Para aprender las notas, los alumnos ciegos utilizan braille, hojas de letras ampliadas y fuentes de sonido digitalizadas, pero confían principalmente en sus oídos para aprender la música.” (Kikugawa, 2021, párr.2). Se puede notar la diferencia donde por necesidad las mujeres goze acudían a estos trabajos con respecto a que un Estado de Japón actual crea grupos coral para enseñarle música a todas las personas por lo que ha sido un gran avance para el país en material de inclusividad.

2.3 Teoría de Innovación

Si bien se ha definido el concepto de discapacidad del Estado de Japón posee, para poder encontrar respuesta a la pregunta que se plantea en la investigación es necesario encontrar los distintos elementos que el Estado de Japón ha creado, lo cual viene de la mano

con la innovación la cual se explicará en los siguientes apartados. Sin embargo, el innovar, crear o mejorar brindan accesibilidad a las personas, ya que para finales del trabajo la relación entre la discapacidad e innovación es esencial para lograr la inclusión de la cultura en el país asiático.

Alrededor del año mil novecientos diez, Joseph Schumpeter definió la innovación como la “introducción exitosa de un producto nuevo o una nueva práctica productiva en el mercado, que desplaza productos y/o prácticas obsoletas que permiten procesos recurrentes de lo que denominó “destrucción creativa”. La oferta y la demanda son una necesidad social, los distintos vendedores ofrecen productos dependiendo de la necesidad de las personas, si bien unos son más necesarios que otros, desde tiempos inmemorables ha existido una necesidad y por ende un producto y servicio que lo solventa.

Los autores Barletta, Erbes, Suárez (2013. p.13) de manera generalizada lo definen como “algo nuevo y mejor que permite el ahorro de recursos, el despliegue de nuevas actividades o una combinación de las anteriores.” La definición obtiene aportes nuevos una vez que conceptos como tecnología y capitalismo se establecen, ya que se le da un valor económico a la innovación, si bien va de la mano con la creatividad también implica que se fabrican objetos o se ofrecen servicios para lograr ventas.

Más que la unión de estudios e ideas se le atribuye ser “una herramienta que evidencia cada vez mayor capacidad para transformar a la sociedad y a la economía de los países mediante la mejora generalizada y sistemática del nivel de vida de todas las personas”. (Barletta, Erbes, Suárez, 2013. p.12) Es decir, la innovación mejora a la sociedad, el innovar es avanzar, el uso de la tecnología también toma un papel importante ya que es una herramienta ya que posee la información, así como brinda la posibilidad de producir.

Para el propósito de la investigación se hará referencia a la definición de innovación como la introducción de “producto o proceso mejorado (o combinación de los mismos) que difiere significativamente de los productos o procesos anteriores de la unidad y que se ha puesto a disposición de los usuarios potenciales (producto) o ha sido puesto en uso por la unidad (proceso)” (OCDE, 2018, p. 20) Se entiende a la innovación como el medio por el cual las personas expresan su creatividad y ante la adversidad y los distintos escenarios que presenta la vida logran mejorar o realizar un nuevo producto o servicio.

Se busca implementar nuevas prácticas, mejorar productos para potenciales clientes, las personas con discapacidad son el enfoque principal de estudio sin embargo no excluye a las demás personas. Una de las fundadoras de OriHime, un robot capaz de interactuar con personas “lleva incorporados una cámara, un micrófono y un altavoz, y puede manejarse a distancia a través de Internet.” (OMPI, s.f, párr. 8) Fueron implementados en una cafetería donde los meseros eran los robots controlados por personas con discapacidad motora donde permite que personas interactúen con otras desde sus casas.

También crearon a OriHime eye la cual es diseñada para los pacientes con graves discapacidades motoras, “un dispositivo de seguimiento ocular que ayuda a los pacientes a introducir caracteres en una pantalla y a leerlos en voz alta con los ojos.” (OMPI, s.f, párr. 11) y OriHime-D, pensado para las personas que trabajan desde la casa “es un robot avatar de 120 cm de altura con 14 motores articulados en la parte superior del cuerpo que le permite realizar una serie de tareas físicas, como llevar un objeto de un lugar a otro o atender a clientes.” (OMPI, s.f, párr. 12)

En una estación del Estado de Japón existen letreros para las personas con discapacidad auditiva para que puedan convertir anuncios e incluso el sonido del tren en material impreso o lenguaje de señas. Fujitsu es la empresa que desarrolló la tecnología con el final de ayudar a las personas, pero a la misma vez para crear conciencia acerca de la discapacidad. El objeto es una pantalla donde presenta anuncios, incluso el personal de la estación recibió cursos para que aprendieran a utilizar lenguaje de señas.

La empresa utiliza personajes con una animación que representa el sonido del tren cuando este se acerca y cuando las puertas van a cerrarse o abrirse. Esta tecnología se desarrolló gracias a la instalación de un micrófono en la estación que captaba los sonidos y con el uso de inteligencia artificial se decide la información que se va a publicar de manera visual. La creación de esta tecnología se llevó a cabo gracias a un taller que la empresa brindó en una escuela para personas con discapacidad auditiva, los estudiantes expresaron la necesidad de ser capaces de saber los anuncios que pasan en las estaciones de tren ya que pueden perder información importante.

La creatividad es un gran impulsor de nuevas oportunidades, el Matryomin es un instrumento que no fue creado para las personas con discapacidad visual, sin embargo ha sido un objeto que

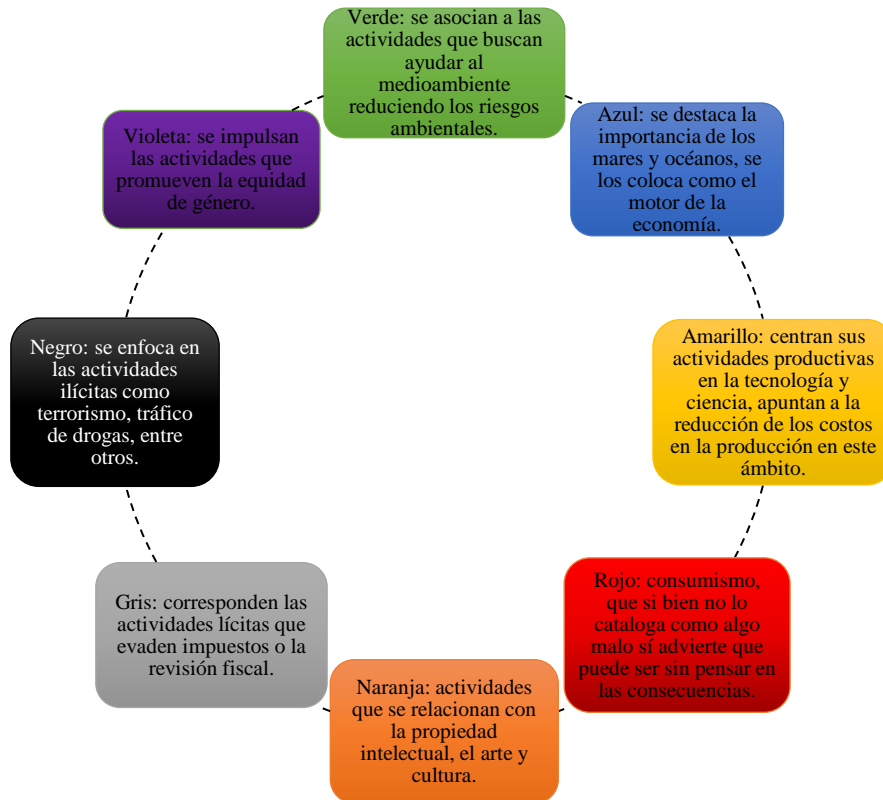
inspira a todas las personas independientemente de su capacidad a crear música, es una matrioska con la funcionalidad de un theremín el cual es un instrumento que funciona sin necesidad de ser tocado, posee dos antenas las cuales crean sonido con el movimiento que crea la mano, por lo que depende del movimiento para crear las armonías, es un instrumento inclusivo ya que las personas no videntes no son capaces de leer partituras por lo que efectuar el movimiento es una manera más práctica para ellos.

Este tipo de productos captan la atención de inversores alrededor del mundo y sirven de modelos y de inspiración para que otros creadores, con respecto a la innovación la mayoría de personas encuentran motivación después de experimentar de primera mano una situación ya sea por un accidente o que tengan una enfermedad degenerativa, o en otras instancias que poseen familiares o amigos con alguna condición por lo que buscan maneras de mejorar la experiencia ya que en muchos casos se requiere mucha delicadeza.

2.3.1 Innovación y Economía Naranja en Asia

Si bien se ha explicado el concepto de innovación, se va a hacer relación con la economía naranja, la cual pertenece a la economía de colores. Una vez establecidos los ODS las principales potencias le destinaron colores a los distintos sectores para que cada región pudiese trabajar específicamente en la que sea necesaria. Como lo indica Cahuasa “El principal objetivo (de la economía de colores) es resaltar la diversidad de enfoques económicos y subrayar la importancia de diferentes estrategias, especialmente aquellas orientadas hacia la sostenibilidad y el desarrollo inclusivo” (2023, párr. 8)

Gráfico 1 Economía de los colores.



Creación propia con datos tomados de El Universo (2021)

La relación entre la economía naranja y la innovación es inevitable ya que, si se requiere de nuevos procesos para generar ingresos, se va a necesitar personas creativas que presenten ideas y creen diseños para producir. Los países asiáticos son grandes productores y han logrado posicionarse entre las grandes potencias, en un estudio publicado por la UNESCO en el 2016, los datos recogidos entre 2013 y 2014 revelaron:

- La región suroriental de Asia es el segundo jugador más importante en el comercio de bienes culturales y creativos, en el mapa de la economía creativa global.
- China es el país que más exporta en la región aportando -para ese periodo- \$60 billones de dólares; seguido de India, Tailandia y Malasia.

- La región es la más grande exportadora después de Estados Unidos y Europa, principalmente con artesanías y piezas de artes visuales, que suman aproximadamente \$97.2 billones de dólares. (p.11)

Corea del Sur ha conseguido presencia a nivel internacional, con lo famosos grupos de K-pop o pop coreano han logrado expandir su cultura. Los grupos musicales han conseguido colaboraciones con artistas renombrados y tours internacionales lo cual ha creado que el concepto de “ola coreana” sea reconocido alrededor del mundo. Su gastronomía y productos han ganado mayor reconocimiento, marcas como Samsung, LG continúan sonando entre los compradores y ha aumentado el consumo.

La economía naranja involucra diferentes ámbitos, pero siempre tiene presente el crear, innovar y mejorar, en el continente asiático destaca la gastronomía, el cine, la industria musical para mencionar algunos de los ámbitos. El concepto de las economías de colores es nuevo y se le debe sumar el hecho de que la cultura no se puede medir como otros productos, los motivos por lo que no se conoce tanto acerca de ella según Buitrago y Duque (2013) se debe a:

1. Definir la Economía Naranja es un asunto complejo (cultura, creatividad y economía son conceptos amplios que es necesario delimitar)
2. La relación entre economía y cultura no es evidente (sus oportunidades son ampliamente desconocidas).
3. Hacer la cuantificación económica de las actividades culturales y creativas es un ejercicio reciente (las herramientas para hacerlo siguen evolucionando).
4. La recolección y publicación sistemática de información es irregular (no suele ser comunicada de manera efectiva).
5. Las dinámicas del proceso creativo y su transformación en bienes y servicios responden a un proceso gaseoso (siguen una lógica compleja y muy volátil).
6. Hacen falta marcos prácticos para el diseño de políticas (que aprovechen sus oportunidades de desarrollo social y económico).
7. No hay suficientes personas involucradas. (pp. 29-30)

Entre los bienes y servicios que clasifican dentro de la economía naranja se pueden encontrar las editoriales, periódicos, literatura, fotografía, cine, televisión, cine, revistas,

conciertos, teatro, opera, artesanía, moda, arquitectura, museos, gastronomía, deporte, publicidad, multimedia, videojuegos, productos típicos, entre otros. Entre los distintos ejemplos que se presentan.

El color naranja se debe a su asociación con la cultura y creatividad, es un color que se ha utilizado a lo largo de los años por distintos artistas como en el antiguo Egipto para adornar los jeroglíficos de las tumbas de los faraones. Baco el dios del vino y patrón del teatro aparece en las pinturas vistiendo el color. En las religiones orientales como confucianismo es el color de la transformación, el chacra naranja es el abdomen que a su vez es el centro creativo del individuo, en los pueblos nativos de América del Norte es el color del aprendizaje y liderazgo. (Buitrago y Duque, 2013, p.45)

Cabe destacar la importancia de la oportunidad que presenta esta economía ya que como se demostró entre los ejemplos previos los medios de comunicación juegan un papel importante ya que es por este mismo que pueden exponerse y ser compartidos al resto del mundo, gracias a la revolución digital las personas pueden aprovecharla y experimentar y expresar la creatividad y esto aplica para todos los países.

2.3.2. Innovación y Economía Naranja en el Estado de Japón

La economía naranja como se ha explicado anteriormente es conocida como la economía de la creatividad, si bien se conoce al Estado de Japón por su gastronomía y tecnología, una gran parte del mundo la identifica por sus diferentes series animadas e historietas o mangas. Este concepto puede ser ajeno por lo que se mostrará los distintos productos que el país desarrolla para exponer su cultura.

El concepto de economía naranja aplica de distinta manera para cada continente y más específico, para cada país. En América Latina la economía naranja impulsa el arte callejero, las artesanías de los distintos grupos indígenas. Asia y más específico el Estado de Japón poseen una historia diferente han tenido guerras y su cultura se ha desenvuelto de una manera distinta por lo que los productos que desarrollan no se asemejan o no llegan a ser atractivos para las personas.

el Estado de Japón es un país reconocido a nivel mundial por el gran avance tecnológico lo cual se entrelaza con los principios de la economía naranja, un factor

destacable es el de la perfección lo cual a nivel económico es un valor agregado para la Nación. El Estado de Japón a diferencia de los países de América Latina no posee un terreno fértil ni el clima apto para distintas frutas y vegetales por lo que se desenvuelve en la producción de distintas tecnologías, lo cual lo ha convertido en el país de los robots.

La tecnología posee un vasto uso por lo que la creación de bienes y servicios para las personas con discapacidad, según una encuesta nacional de discapacidad del Estado de Japón de 2018 el número de personas con discapacidad visual es de aproximadamente 1.7 millones, la cual representa alrededor del 1.3% de la población total. La encuesta indicó que la mayoría de las personas con discapacidad visual en el Estado de Japón tiene más de 65 años y la principal causa es la degeneración vinculada con la edad. (Ministerio de Salud, s.f, p. 1)

Un evento que impulsó la creación de productos que ayuden a las personas fueron las olimpiadas que se iban a realizar en el año 2020 en Tokio, empresas como Toyota y Panasonic crearon robots de asistencia para que llevaran objetos a las personas en sillas de ruedas, así como un traje de fuerza asistida el cual ayuda a las personas a cargar objetos pesados para evitar que realicen tanto esfuerzo, usualmente el traje lo utilizan personas que laboran en el campo o donde deban cargar objetos pesados.

Ōyama Yasuhiro, presidente de Nihon Rikagaku Kōgyō la cual es una empresa que crea tizas ha sido reconocido por contratar a personas con discapacidad intelectual, al inicio el presidente de la empresa no estaba cómodo con la propuesta sin embargo permitió que dos chicas trabajaran, para su sorpresa las jóvenes disfrutaban mucho el trabajar y daban su mejor esfuerzo logrando el cariño de sus compañeros y lograron ser contratadas. El empresario contrató con el pasar de los años a más personas, las tareas que realizan están dentro de sus capacidades por lo que pueden variar entre los empleados.

Si se hace referencia a otros esfuerzos que realiza el país para ser inclusivo, Rangel reconoce que en Tokio “tienen una red de transporte bien desarrollada con conectividad a diferentes destinos en autobús o tren, y la mayoría de las estaciones están equipadas con escaleras mecánicas accesibles para sillas de ruedas y ascensores.” (párr.4). Si bien la capital es la que presenta mayor accesibilidad, no significa que sea la única, el gobierno se ha comprometido a llegar a todas las personas posibles dentro su Nación.

La internet permite que haya un mejor panorama de las realidades en los diferentes lugares, no es ajeno que las personas pueden investigar y encontrar blogs o videos, esta herramienta expone de buena manera al Estado de Japón ya que existen videos donde se puede apreciar a “os usuarios con sillas de ruedas pueden solicitar al personal de la estación que se les proporcione una rampa y se les ayude a subir y bajar del tren. También hay un número creciente de autobuses y taxis adaptados para sillas de ruedas”.(Rangel, 2021, párr.5)

Con respecto a las personas no videntes, en el país asiático existen distintos productos que se pueden encontrar alrededor del país:

- En los cruces, la acera y la calzada están al mismo nivel, habiéndose eliminado el desnivel para facilitar la circulación.
- Se han desarrollado auténticas vías táctiles o acústicas para los discapacitados visuales.
- En todas partes hay revestimientos de suelo elevados para guiarlos en sus movimientos.
- Las señales o mensajes sonoros también les informan cuando el semáforo se pone en verde para los peatones y en los ascensores o escaleras mecánicas, en los trenes o metros, e incluso en los aseos públicos.
- El braille se puede encontrar en latas de soda, en las lavadoras, embotellados, en las barandas de las escaleras como se puede observar en las siguientes imágenes.

Imagen 1. Latas de cerveza



Imagen 2. Lavarropas



Imagen 3. Lavadora



Imagen 4. Champú



Datos tomados de blog de Nora, 2012.

El Estado de Japón se ha comprometido a mejorar sus espacios para poder ser más accesible, una de las invenciones que se pueden notar en varios países del mundo es el pavimento táctil, también conocido como tenji burokku, es uno de los ejemplos más comunes de diseño sin barreras en el Estado de Japón se usa ampliamente en lugares públicos para ayudar a las personas ciegas y con discapacidad visual a navegar.

Los mosaicos de color amarillo brillante tienen crestas elevadas que indican senderos para caminar, así como puntos que advierten de pasos u otros obstáculos. Miyake Seiichi, un inventor japonés, inventó el primer pavimento táctil para ayudar a un amigo que había perdido la vista. El pavimento táctil se utilizó por primera vez en 1967 en la prefectura de Okayama. (Rangel, 2021, párr.17)

Si bien el país es conocido por su sociedad introvertida y muy respetuosa, los japoneses son muy disciplinados y estrictos por lo que buscan la perfección. Esto trajo consigo repercusiones que hasta el día de hoy intentan solventar, no hace muchos años atrás existió la "ley de protección de la eugenesia" aprobada en 1948, cuyo objetivo era evitar el nacimiento de "descendencia inferior" y que no fue derogada hasta 1996.

Después de la Segunda Guerra Mundial el Estado de Japón perdió gran parte de su territorio y el país sufrió grandes cambios, “los soldados desmovilizados afluyeron al país y

además se produjo un *babyboom*, con lo cual la presión demográfica se convirtió en un grave problema.” (Yonemoto, 2018, párr.10) La situación por la que estaba pasando el país influyó en la toma de decisiones y se permitieron leyes que si se analizan al día de hoy no con respeto a temas de derechos humanos, se utilizaría como ejemplo de mala práctica.

se pretendía reeditar la Ley de Eugenesia Nacional que no había llegado a entrar en funcionamiento durante la guerra, dándole una nueva fachada, la de hacer posible una política eugenésica propiamente científica, al mismo tiempo que se reconocía el derecho al aborto. Tras una serie de reformas, se reconoció el aborto por razones económicas y poco después se eliminó también la exigencia de pasar inspección. Así, a partir de la década de 1950, comenzó a realizarse anualmente más de un millón de operaciones de aborto, incluyendo solo las oficialmente registradas. El delito de aborto quedó así vaciado de contenido y Japón se anticipó al resto de los países del mundo en el reconocimiento del derecho al aborto libre, hasta el punto de ser tildado de “paraíso de los abortistas”. (párr.14)

Esta ley permitió someter a esterilización forzosa a quienes padecían enfermedades mentales, consideradas hereditarias. Esterilizó por la fuerza u obligó a abortar a 25.000 personas con discapacidades mentales, enfermedades genéticas hereditarias o contagiosas (lepra, en particular), discapacitados físicos (sordomudos o ciegos) o pequeños delincuentes que se consideraban "perturbadores de la armonía social". (RFI, 2021 párr.9)

Tabla 4. Evolución de la política eugenésica japonesa

1940	Aprobación de la Ley de Eugenesia Nacional.
1948	Aprobación y entrada en vigor de la Ley de Protección Eugenésica.
Alrededor de 1955	Las esterilizaciones forzosas alcanzan su máximo histórico, con más de 1.000 operaciones al año.
Años 70	Rechazado un proyecto gubernamental para reformar la ley de forma que se prohibiera el aborto por razones económicas y se reconociera por malformaciones en el feto.
1996	Se elimina de la Ley de Protección Eugenésica todo el articulado basado en el pensamiento eugenésico. La ley pasa a llamarse de Protección de la Salud Materna.

2015	Una septuagenaria que había sido sometida a una operación solicita socorro humanitario a la Federación de Abogados de.
2016	El Comité para la Eliminación de la Discriminación contra la Mujer de las Naciones Unidas exhorta a Japón a que allane el camino para que las víctimas reciban reparación legal.
2017	La Federación de Abogados de Japón presenta un escrito en el que insta al Gobierno a ofrecer disculpas y compensar rápidamente a las víctimas.
Enero de 2018	Una sexagenaria presenta una demanda contra el Estado en la que pide indemnización por daños y perjuicios.

Datos tomados de Shohei, 2018.

Los distintos acontecimientos históricos permitieron que el gobierno realizara abortos a personas que tuviesen alguna discapacidad, sin embargo, gracias a la lucha constante de las víctimas se frenó la actividad y los afectados recibieron una recompensación por parte del gobierno. Una remuneración no cubre el daño físico y psicológico al que se tuvieron que someterse, pero tanto el pueblo como el gobierno han realizado cambios que se puede decir que fueron con intención de redimirse.

El país ha sido el anfitrión de juegos paralímpicos y existen ahora leyes para proteger a las personas con distintas capacidades, Japón estableció la nueva ley libre de barreras y el Plan de Acción de Diseño Universal ambos con el objetivo de hacer más accesibles a las ciudades, cabe destacar que esta implementación se originó antes de que el país fuera a ser el anfitrión de los juegos olímpicos, por lo que se le puede atribuir los cambios al evento sin embargo, queda claro que fue un cambio para el bien de la sociedad, y los visitantes que acudieron al país también pudieron disfrutar de los mismos.

Japón cuenta con diez millones de discapacitados entre su población continuando con las olimpiadas, el tema de este fue “Diversidad e inclusión: un estado en el que las habilidades y la individualidad de todas las personas participan en la sociedad y las organizaciones” con el fin de ser un atractivo turístico. Así, la iniciativa de “universal tourism”, que tiene como

objetivo garantizar que todos, independientemente de su edad o discapacidad, puedan disfrutar de sus viajes con tranquilidad, se está expandiendo en Japón poco a poco. (JNTO, 2021, párr. 1)

CAPITULO III: MARCO METODOÓGICO

Con respecto a la investigación, esta se va a enfocar en el Estado de Japón y en las personas no videntes y se pretende hacer un estudio de los factores culturales que posee el país para vincularlos con los diferentes productos que crean para la población. Las personas con discapacidad visual pueden sentirse excluidas por lo que es importante el promover la creación de distintos bienes y servicios, así lograr inclusión.

Se escoge al Estado de Japón ya que es un país de renombre cuando se menciona avances tecnológicos, por lo que poseen los estudios y las herramientas que facilitan la elaboración de distintos equipos, por ejemplo, existen robots hechos con el fin de transportar a las personas en los hospitales. La creación de esta maquinaria es creada con el fin de ayudar a las personas a recibir una mejor experiencia y ser un facilitador para realizar distintas tareas.

Dependiendo de la discapacidad que se presente, va a necesitar comodidades especializadas, queda claro que un perro guía no va a cubrir las mismas necesidades a una persona sorda que a una persona no vidente. Lo cual hace que sea una tarea desafiante pero donde la creatividad se pone a prueba, y donde se quitan barreras ya que las personas logran tener acceso a actividades que antes no tenían.

Si bien es cierto que las personas que crean los productos no siempre presentan alguna discapacidad, es importante que esta población se tome en cuenta la participación en este caso, de las personas no videntes es fundamental para poder saber la efectividad de los productos, así como las mejoras que son necesarias. Como se mostró con anterioridad, una mujer no vidente creó una maleta para personas con su misma condición ya que de primera mano ella conoce la realidad que se enfrenta.

Como se ha mencionado a lo largo del trabajo, la creatividad es fundamental para poder crear por lo que la economía naranja y la innovación funcionan como un medio para hacer llegar la cultura a las personas. La cultura es propia de las personas por lo que el negarles acceso a la misma es quitarles la identidad, es por eso que es importante que las personas no videntes tengan acceso o sean expuestas a distintos eventos o productos donde puedan apreciar el arte.

3.1 Enfoque de la investigación

La investigación que se va a desarrollar va a utilizar un enfoque cualitativo debido al tema que se va a investigar toma en cuenta a la sociedad japonesa como uno, pero también se quiere averiguar ciertas opiniones que poseen grupos en específicos, en este caso las personas no videntes, lo cual abarcan de personas que perdieron la vista en su totalidad, así como personas que puede tener cierto grado de deterioro. Además, como se ha mencionado anteriormente, no existe un estudio como el que se va a presentar por lo que datos numéricos no van a destacarse.

Los autores Neil y Cortés (2018) destacan que este estudio se caracteriza por encontrar respuestas centradas en la experiencia social y su impacto en la vida de las personas, el investigador está en constante interacción con los participantes y los datos durante el proceso de indagación de tipo inductivo. Con la investigación se va a profundizar en la importancia de conocer las diferentes culturas, haciendo énfasis en la japonesa y cómo puede ser un ejemplo a seguir con respecto a la innovación de productos.

Uno de los principales motivos por lo que se utiliza dicho enfoque es para lograr obtener opiniones y experiencias de vida de las personas que presentan discapacidad visual. Como lo destacan los autores Neil y Cortés (2018) proporciona información verbal que puede transformarse en estadísticas y puede mejorar la comprensión del tema de estudio. La mejor manera de entender las necesidades de las personas es si dan su propio punto de vista para poder entender la percepción y las oportunidades que existen para mejorar.

3.2 Diseño de la Investigación

Con respecto al diseño se va a desenvolver dentro del tipo fenomenológico ya que la presente investigación pretender brindar un aporte social que en este caso es la importancia de realizar productos inclusivos para que las personas sean parte de la sociedad y sean tomadas en cuenta. No existe mejor manera de contar una historia que el vivirla Fuster, (2018), argumenta que “lo primordial es comprender que el fenómeno es parte de un todo

significativo y no hay posibilidad de analizarlo sin el abordaje holístico en relación con la experiencia de la que forma parte” (p. 204).

Además, durante el desarrollo del trabajo, se van a encontrar testimonios y puntos de vista de las personas no videntes, porque como lo menciona Fuester (2018), “La observación de cerca procura acercarse al mundo vital del individuo observado con el objetivo de llegar a aprehender in situ el significado de la experiencia vivida por él.” (p. 210). La única manera de saber que existe una necesidad de un producto o servicio es a través de la experiencia y la única manera es si la persona o un familiar cercano ha vivido un momento en específico.

Por otra parte, el autor menciona a su complemento, “la observación participante, el investigador procura introducirse y formar parte de la cultura y contexto del que es parte quien está en estudio.” (p. 210) La empatía toma una parte muy importante cuando se va a hablar acerca de una problemática social, ya que como se ha mencionado con anterioridad, todas las personas merecer los mismos derechos humanos, es debido a ello que se va a realizar un trabajo donde tome en cuenta la inclusión de las personas con discapacidad visual.

3.3 Fuentes de Información

Se refieren a materiales creíbles y confiables que brindan información, evidencia o datos relevantes para el tema de investigación. Estas fuentes ayudan a respaldar los argumentos, afirmaciones o hipótesis formuladas en la investigación y contribuyen a su credibilidad y validez general. Además, es de suma importancia evaluar de manera crítica y citas fuentes que sean confiables y relevantes para el tema que se va a desarrollar, así como de utilizar una combinación de fuentes primarias y secundarias para garantizar una investigación fundamentada.

El autor Hernández-Sampieri (2018) identifica a las fuentes de investigación como capaces de “activar ideas, ya sea por separado o en conjunto” (p. 27), es decir, que si bien existen fuentes primarias y secundarias que más adelante se van a explicar, existen distintas maneras de encontrar información, usualmente las personas tienen a pensar en un libro como la primera opción para buscar, y puede ser que nadie considere una noticia, por ejemplo. Lo que el autor quiere explicar es el hecho de que existe una gran gama de fuentes de

información que van a ir ayudando a los investigadores durante su búsqueda para desarrollar los diferentes estudios.

3.3.1 Fuentes primarias

Están son definidas por el autor Hernández-Sampieri (2018) como las que “proporcionan datos de primera mano, pues se trata de documentos que incluyen los resultados de los estudios correspondientes.” (p.72). En la actualidad se pueden aprovechar aún más fuentes debido a los avances tecnológicos por lo que se puede aprovechar y ahorrar tiempo ya que no es necesario el trasladarse hacia una biblioteca si se plantea ese ejemplo.

El autor menciona que existe más facilidad al encontrar información si el “investigador conoce su localización, se encuentra muy familiarizado con el campo de estudio y tiene acceso a ellas (puede utilizar material de bibliotecas, filmotecas, hemerotecas y bancos de información).” (p. 72). Además, estas fuentes abarcan desde libros hasta personas entrevistadas ya que son las primeras fuentes en poseer la información, usualmente los libros son las principales ya que existen desde siglos atrás, pero si un profesional que un tema en específico es la única persona que conoce acerca de un tema, la información que esa persona provee se contará como primaria.

Otro aspecto importante a tomar en consideración es el hecho que la búsqueda se puede ampliar al conocer distintos idiomas, si bien este trabajo es en español, van a existir documentos que son escritos en inglés, que es el idioma universal y dependiendo del país que de vaya a hablar, van a existir muchos más documentos en ese idioma natal. Una de las ventajas que se mencionaba acerca de la tecnología es el ser capaces de traducir los textos ya sean libros físicos o digitales.

3.3.2 Fuentes secundarias

Por otra parte, las fuentes secundarias hacen referencia a materiales que analizan, interpretan o resumen información y datos existentes recopilados por otros, se pueden basar en trabajos publicados anteriormente y es usual que se utilicen en investigaciones para proporcionar información de antecedentes, contexto o respaldo para respaldar la investigación. Así mismo lo definen Maranto y González (2015) como “las que ya han

procesado información de una fuente primaria. El proceso de esta información se pudo dar por una interpretación, un análisis, así como la extracción y reorganización de la información de la fuente primaria.” (p. 2).

Además, se hace referencia a ellas cuando no existe acceso a la fuente primaria ya sea porque no existe el documento o se ha perdido, cuando son limitados o en caso de que la fuente primaria confiable por lo que se debe hacer referencia a ellas. La usamos para ampliar el contenido de la información de una fuente primaria, confirmar nuestro análisis, dar una perspectiva diferente a la planteada. Inclusive es usual que la mayoría de documentos que se encuentren sean de fuentes secundarias debido a que existen muchos análisis que derivan de las primarias.

3.4 Población y muestra

La población en la investigación se define por Arias-Gómez et al (2016) como “conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 202) En esta investigación se hará énfasis a las personas japonesas con discapacidad visual, ya que se va a realizar un estudio de cómo son tomados en cuenta dentro de su propio país y de las oportunidades que tiene el Estado de Japón con respecto a la expansión de su cultura a esta parte de la sociedad.

Con respecto a la muestra los autores Arias-Gómez et al (2016) emplean que “en un sentido estricto y ético no es necesario estudiar al total de la población cuando con una proporción de sujetos puede conseguir los objetivos del estudio.” (p. 203) En el presente trabajo se realizará entrevista a dos personas que se han desenvuelto en la sociedad y que conocen por experiencia propia acerca de la discapacidad y que han formado parte de crear un camino inclusivo.

Tabla 5. Personas a las que se entrevistará.

Entrevistado	Puesto	Razón
Nº 1	Activista	Es una persona que ha luchado por los derechos de

		todas las personas y ha experimentado vivir con una discapacidad por lo que conoce los distintos desafíos que se presentan a lo largo de la vida.
N° 2	Encargada de cultura en la Embajada de Japón	Tiene la capacidad de brindar la perspectiva del país en estudio y a la misma vez debido a su discapacidad puede brindar aportes con mayor profundidad acerca de la discapacidad visual en el país japonés.

3.5 Unidades de Análisis

Dentro de la investigación cualitativa es fundamental determinar cuáles son las unidades que se pretende investigar y demostrar la manera en la son aplicadas en la sociedad para así poder ser inclusivos con las personas con discapacidad visual. El autor Hernández-Sampieri “para ir generando o descubriendo categorías que describan los conceptos de interés y sus vínculos, los cuales conforman el planteamiento del problema y permiten entender el fenómeno bajo análisis.” (p. 472).

Tabla 6. Unidades de análisis.

Objetivo	Categoría de Análisis	Subcategoría	Definición Conceptual	Instrumento	Ítem
Estudiar los distintos métodos innovadores que aplican los	Métodos innovadores de productos inclusivos para	Maleta robot para personas no videntes, baldosas con crestas	El Estado de Japón es reconocido por sus avances tecnológicos	Revisión Bibliográfica y Entrevista.	2

<p>japoneses en el mercado para lograr la inclusión de las personas no videntes en el período 2017 – 2022.</p>	<p>personas no videntes.</p>	<p>elevadas, latas con braille.</p>	<p>por lo que se espera que sean capaces de brindar bienes y servicios aptos para las personas con discapacidad visual.</p>		
<p>Determinar la evolución de la cultura japonesa relacionada con su participación en el mercado global, influencia y popularidad a nivel mundial durante el periodo 2017 – 2022</p>	<p>Evolución de la cultura japonesa relacionada con su participación en el mercado global, influencia y popularidad a nivel mundial.</p>	<p>Exposición de los ámbitos en los que destaca el Estado de Japón, como la gastronomía, videojuegos, películas.</p>	<p>El Estado de Japón recibe grandes cantidades de ingresos gracias a las ventas, si bien lo explica la economía naranja, la cultura no se puede medir, el país ha logrado reconocimiento gracias a exponerse a otros países.</p>	<p>Revisión Bibliográfica y Entrevista.</p>	<p>2</p>

<p>Reconocer las iniciativas desarrolladas en el Estado de Japón para la inclusión de las personas con discapacidad durante el periodo 2017 – 2022</p>	<p>Iniciativas desarrolladas en el Estado de Japón para la inclusión de las personas con discapacidad</p>	<p>Museo donde se puede tocar el arte, biblioteca para personas no videntes.</p>	<p>Si bien existen leyes que resguardan a las personas con discapacidad, no significa que exista una garantía que se les brinda las herramientas necesarias por lo que las distintas iniciativas son promotoras de una inclusión correcta.</p>	<p>Revisión Bibliográfica.</p>	
<p>Analizar las formas de innovación aplicada a la industria del diseño y entretenimiento japonés para lograr la inclusión de las personas no videntes durante el</p>	<p>Innovación aplicada a la industria del diseño y entretenimiento japonés</p>	<p>Videojuegos, plataformas para ver anime, manga en braille.</p>	<p>En el país japonés existen distintos esfuerzos y prácticas que se aplican en distintos productos para poder lograr la inclusión de personas no videntes.</p>	<p>Revisión Bibliográfica.</p>	

período 2017 – 2022.					
-------------------------	--	--	--	--	--

Creación propia tomando de referencia objetivos de investigación.

3.6 Instrumentos

La investigación cualitativa y cuantitativa requieren del uso de distintos instrumentos para poder demostrar y validar la información que se plantea a lo largo de desarrollo de los mismos, estos son los métodos que utilizan los investigadores para recopilar y registrar datos como los cuestionarios, exámenes, opiniones en distintos blogs, entre otros, que a la misma vez van a ser capaces de darle sentido a toda la investigación ya que los distintos métodos son utilizados durante todo el proceso de elaboración.

Hernández-Sampieri (2018) lo define como un “recurso que utiliza el investigado para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 228). Cabe destacar que es importante el empleo de ellos ya que van a brindar una perspectiva diferente en el trabajo por lo que es importante que las opiniones que se tomen en cuenta puedan realmente aportar un punto de vista distinto o al menos que valide la información que se pretende demostrar.

3.6.1 Referencias Bibliográficas

El autor Hernández-Sampieri (2018), hace entender la importancia de las referencias que se van a utilizar ya que en todos los años van a salir diferentes ediciones o autores que van a presentar distintos puntos de vista, por lo que se debe hacer una investigación a profundidad para poder seleccionar a los autores que van a brindar aporte al trabajo, independientemente de si la idea que plantean pueda ir en contra de los ideales que se tengan.

Tal revisión tiene que ser selectiva, puesto que cada año se publican en el mundo miles de artículos en revistas académicas y periódicos, libros y otras clases de materiales en las diferentes áreas del conocimiento. Frecuentemente, revisamos referencias de estudios tanto cuantitativos como cualitativos, sin importar nuestro enfoque, porque se relacionan de manera estrecha con nuestro propósito, objetivos y preguntas. Desde luego, como veremos en las siguientes páginas, se priorizan las más útiles. (p. 72)

Usualmente se utilizan las fuentes primarias y secundarias para poder determinar la relevancia que van a poseer dentro de la investigación, es esencial que se realice una revisión de los datos ya que es lo que va a dar sustento o validez a todo el desarrollo del trabajo. De igual manera durante el desarrollo de los objetivos es necesario ejemplificar los distintos productos que se utilizan por lo que las referencias forman parte fundamental.

3.6.2 Entrevista

Hernández-Sampieri (2018) explica que “en la ruta cualitativa predomina la lógica o razonamiento inductivo, dirigiéndose de lo particular a lo general. Primero explorar y describir individualidades, para posteriormente generar teoría.” (p. 9) Durante la creación del trabajo los dos instrumentos que se van a emplear son las referencias bibliográficas ya explicadas anteriormente y las entrevistas.

Las entrevistas que se realizarán son a personas profesionales que conocen de los temas a tratar y que van a poder brindar una perspectiva o enfoque desde la experiencia propia, por lo que es necesario que implementar este tipo de instrumento, además que se realiza entrevista a dos personas que pueden inclusive proveer datos que resulten en un análisis distinto a lo que usualmente se espera.

3.7 Recolección de datos

Entre los distintos instrumentos que pueden ser empleados, como la observación, entrevistas, lectura, anécdotas, inclusive el uso de productos como grabaciones y videos que permiten acceso a la realidad de muchas personas que al final es el objetivo de emplear estos distintos métodos, la recolección de datos cumple un papel esencial al momento de analizar la información para que se pueda interpretar. Hernández-Sampieri (2018) hace énfasis en que:

El investigador cualitativo requiere contar con una gran capacidad para interpretar toda la información recopilada en el campo de investigación. Esto más que una técnica es un arte, que no consiste solo en el análisis frío de los datos obtenidos, sino en una descripción sensible y detallada de estos. (p. 520)

No existiría una buena recopilación de datos si no se sabe de dónde y cómo obtenerla, es debido a ello la importancia de encontrar fuentes que van a proporcionar un contenido que vaya a aportar a la investigación, de la misma manera, no sólo se debe fiar de libros o artículos en la internet, no se debe omitir el aspecto social, por lo que van a existir acontecimientos que únicamente se pueden conocer a través de entrevistas o cuestionarios a personas específicas y que van a brindar cierta originalidad a la investigación.

Entre las fases de esta investigación se encuentran:

- Selección del tema de investigación
- Ejecución de la investigación
- Recolección de datos
- Realización de entrevistas
- Desarrollo y relación de la información
- Conclusiones y recomendaciones

Con respecto a la información previa se realizará el desarrollo de la investigación, que se obtendrá de las distintas fuentes de información como libros, entrevistas, páginas de internet, entre otros. Las cuales van a permitir el desenvolvimiento de los objetivos de la investigación y además responder a la pregunta planteada sobre el tema Análisis del caso del Estado de Japón: La innovación dentro del ámbito comercial para lograr la inclusión de la discapacidad visual en el período 2017 – 2022.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

A lo largo de la investigación se pudo determinar factores claves dentro del Estado de Japón los cuales son esenciales para que su economía continúe en la posición en la que está siendo la tercer potencia mundial (datosmacro, s.f, párr.3), la cultura juega un rol importante al momento de consumir un producto, los consumidores se encuentran atraídos a un producto si este lo encuentran en una serie o si saben que es proveniente de cierto país, por lo que el aspecto cultural se debe de tomar en cuenta ya que puede convertirse en cierto valor agregado.

El manga así como el anime forman parte crucial del Estado de Japón, los temas que se tratan no son exclusivamente tradicionales sin embargo siempre se pueden apreciar elementos de la cultura japonesa, los animadores se comprometen a dar la mejor calidad posible para que sea atractivo para los espectadores, la película El viaje de Chihiro involucra seres fantásticos como un dragón, una bruja, sin embargo resaltan elementos tradicionales como las casas de baño y su gastronomía, elementos que el espectador japonés va a apreciar y las personas de otros países van a notar y definir como característicos del Estado de Japón.

Complacer al público es fundamental para el éxito del manga, por lo que los creadores se demoran la mayor parte de su tiempo en diseñar y elaborar una historia atractiva, el éxito del manga determina si se producirá la versión animada sin embargo no garantiza que vaya a funcionar, las casas de animación invierten parte de su tiempo y dinero para crear temporadas, pero el público es el que decide si es animado de la manera esperada.

Se ha mencionado el concepto de perfección para definir la cultura del Estado de Japón, parte de su concepto es realizar todo lo mejor posible es por esto que se demoran años en aprender una técnica o habilidad. Los japoneses van a dar todo de sí mismos para elaborar su trabajo lo mejor posible, por lo que las expectativas de las personas son altas y es un público exigente. Dentro de la franquicia de manga llamada Bleach, muere uno de los personajes más queridos de la serie por lo que el público mostró un descontento a tal extremo que el creador tuvo que revivir al personaje.

Con respecto a la inclusividad, existe un compromiso por parte de la sociedad a mejorar las condiciones de las personas con discapacidad debido a distintos eventos

históricos que han vivido, por lo que los creadores son parte esencial para la elaboración de material para las personas que presentan alguna discapacidad, todas las personas poseen los mismos derechos independientemente de su capacidad, con la inclusión de esta población se incentiva a las personas a crear soluciones para que puedan disfrutar de las mismas experiencias.

4.1 Mercado Asiático

Asia alberga a más de la mitad de la población mundial, lo que lo convierte en el mercado de consumidores más grande del mundo, lo que representa una oportunidad significativa para las empresas que desean expandirse y llegar a una audiencia masiva. Varias economías asiáticas, como China, India y el sudeste asiático en general, experimentaron un rápido crecimiento económico en las últimas décadas. Esto ha llevado a un aumento en la clase media y al poder adquisitivo de la población, lo que resulta en una mayor demanda de bienes y servicios.

El continente asiático es extremadamente diverso en términos de culturas, idiomas y preferencias del consumidor, lo cual requiere que empresas de otras partes del mundo deban adaptarse y personalizar sus estrategias para satisfacer las necesidades específicas de cada mercado asiático, el mercado asiático es un productor masivo sin embargo al momento de importar la calidad es lo que resalta, si los países presentan productos de alta calidad y con certificaciones, significaría estar un paso más cerca de cerrar un contrato.

Países como los Estos de Japón, Corea del Sur y China, son líderes en innovación y tecnología, lo cual crea oportunidades para la colaboración, la inversión y la adopción de tecnologías emergentes, el mercado asiático es esencial para las empresas que buscan un crecimiento y expansión sostenibles, además gracias a su tamaño, crecimiento económico, diversidad y potencial de mercado hacen que sea una región clave en la economía global.

Actualmente la población que lidera el mercado es una población joven, es la principal impulsora de la economía local ya que “tienen mejores salarios que sus padres, hablan un inglés fluido y están muy conectados a Internet... estos jóvenes han desarrollado una cultura urbanita propia mezclando esos modelos de consumo occidentales con su tradición cultural.” (Hiperbaric, 2020, párr.1)

Los jóvenes consumen productos que se inspiran en sus ricas gastronomías tradicionales, pero con frecuencia bajo un modelo de negocio o formato de envase occidental. (Hiperbaric, 2020, párr.2) Por ejemplo, la bebida llamada Bubble Tea que se ha convertido en una obsesión para los jóvenes asiáticos y que se ha ido implementando cada vez más en países occidentales, Costa Rica cuenta con Sencha, TDX y otros locales que venden el producto.

4.1.2 Mercado Japonés

Para brindar un panorama general del país asiático, este es miembro de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) lo cual demuestra el empeño y compromiso que posee en la tabla se realiza una comparación con dos países también miembros para poder poner en perspectiva la posición que tiene el país, se puede observar que existen datos no específicos esto puede significar que no han logrado obtener una muestra exacta, sin embargo en los dos ámbitos que el Estado de Japón destaca son su excelencia académica y por trabajar largas horas al día.

Tabla 7. Comparación entre países miembros de la OCDE.

	OCDE	Japón	Costa Rica	Noruega
Ingreso familiar neto per cápita	\$30 490 anuales	\$28 872	\$ 16 517	\$39 144
Empleo	66% de las personas de 15 a 64 años	77%	55%	75%
Educación media superior	79% de los adultos de 25 a 64 años	Superior	43%	82%
Horario de trabajo remunerado muy largo	10%	Superior	22%	1%
Esperanza de vida	81 años	84 años	81 años	83 años

Compromiso cívico	91% de las personas creen conocer a alguien en quien pueden confiar cuando lo necesiten	89%	82%	96%
Satisfacción general de vida	6.7	6.1	6.3	7.3

Tabla creada con datos de la OCDE, s.f

Como se observa en la tabla 7 existen grandes diferencias entre los países presentados, Noruega es reconocido por su gobierno eficiente donde su pueblo paga altos montos de impuestos que se ven reflejados en su calidad de vida, educativa, salud. Costa Rica por otra parte es de las últimas adiciones a la organización y a pesar de ser conocido por ser un país feliz por el hecho de que no posee ejército, existen áreas de mejora sin embargo presenta buenas puntuaciones en las diferentes categorías y con respecto al Estado de Japón se puede observar que destaca en “Educación media superior” y “empleo” a pesar de que existe extensa competencia en el mercado japonés, la población se esfuerza por conseguir empleo por lo que resalta en estos ámbitos.

El Estado de Japón como el resto del mundo fue afectado por la pandemia por lo que los distintos sectores recibieron bajas, el país es la “tercera economía mundial, está muy expuesto a los impactos externos debido a su fuerte dependencia de las exportaciones. Esta vulnerabilidad se ha manifestado en los últimos años, ya que su economía ha experimentado periodos de recesión paralelos a la desaceleración económica mundial. Asimismo, la crisis económica mundial provocada por la pandemia del Covid-19 ha tenido un impacto significativo”. Santander (2023, parr.2)

Con respecto al consumidor japonés, el Ministerio de comercio exterior y turismo de Perú lo describe con “alto valor de compra, es muy exigente en términos de calidad y confía

mucho en las empresas japonesas que les proveen de productos o servicios, ya sean locales o importados.” (Mincetur, s.f) Por lo que no existe preocupación por el factor precio siempre y cuando el producto sea de calidad, mundialmente los productos japoneses son conocidos por ser elaborados de la mejor manera lo cual siempre justifica su precio y no es cuestionado.

Un factor a considerar dentro del perfil de consumidor japonés es el hecho que la población está envejeciendo, lo cual genera una oportunidad de negocio ya que se va a necesitar distintos productos destinados a cubrir las necesidades de las personas mayores y a la vez estas van a ser personas con ingreso alto y a la vez van de la mano con el trabajo que se desarrolla ya que la mayoría de personas conforme van envejeciendo presentan problemas en la visión.

Entre las oportunidades dentro del mercado es el hecho de que conforme las personas van aumentando en edad, se va dejando un vacío en el ámbito laboral por ejemplo el “Ministerio de Bienestar reveló que el Estado de Japón se enfrentará a una escasez de unos 960.000 trabajadores de la sanidad y los servicios sociales para 2040...A pesar de que se calcula que serán necesarios 10,7 millones de estos trabajadores para 2040, solo habrá 9,47 millones disponibles” (Jiji Press, 2020, párr. 1-2) Por lo que puede ser sustituido por diferentes maquinarias para que puedan elaborar las distintas labores, inclusive se ha mostrado un robot que es capaz de lavar los baños sanitarios.

El acceso a la cultura es esencial para el desarrollo humano y el enriquecimiento intelectual, permite a las personas ampliar sus horizontes, comprender su entorno y conectarse con la herencia cultural de la humanidad. El acceso a la cultura es igualmente importante para las personas ciegas o con discapacidades visuales, el objetivo de este trabajo es el motivar a las personas a inventar o crear iniciativas para que las personas tomen en cuenta a este grupo social ya que posee los mismos derechos.

Un paso importante hacia la igualdad de oportunidades es garantizar que las personas no videntes tengan acceso a la cultura, el acceso a la cultura les permite participar en la sociedad en todos los aspectos, como la educación, el empleo y la participación ciudadana, el obstruirles el paso crearía una brecha significativa ya que existe educación general o

cultura general de la que nadie debería ser apartado o excluido es por ello que involucrar los derechos humanos va muy arraigado a la inclusión.

La cultura ayuda a las personas a conectarse socialmente y unirse, asistir a conciertos, teatros, museos o conversar sobre libros y películas brinda oportunidades para relacionarse con otras personas. Tener acceso a la cultura permite a las personas con discapacidad visual compartir estas experiencias y establecer conexiones significativas con amigos, familiares y la comunidad en general.

La diversidad que existe en la sociedad permite que las personas se enriquezcan por lo que una mayor inclusión y representación de la diversidad en la sociedad se logra al permitir que las personas no videntes tengan acceso a la cultura. Las expresiones culturales de personas con discapacidades visuales pueden mejorar la cultura en general y desafiar estereotipos y prejuicios. Tener acceso a la cultura puede ayudar a desarrollar habilidades importantes como comprender, empatizar y comunicarse.

La cultura ofrece información útil, además de ser una fuente de diversión para estar informado y participar activamente en la sociedad, es esencial tener acceso a libros, revistas, periódicos y otros recursos culturales, por lo que es imperativo el hacer estos productos para todos los distintos grupos de ser posible, es por eso también que es importante que estas personas sean tomadas en cuenta, ya que son los que de primera instancia han vivido ciertas circunstancias. Existen ciertos productos que se han adaptado para que las personas no videntes tengan acceso:

4.2 Formas de innovación aplicada a la industria del diseño y entretenimiento japonés

Uno de los objetivos de esta investigación como se ha mencionado a lo largo de la investigación, pretende demostrar los distintos avances que ofrece el Estado de Japón donde implementa la innovación en distintos productos y a su vez se accesible y a pesar que su enfoque es la población que presenta discapacidad, los productos pueden facilitarle la vida a toda persona que lo utilice.

4.2.1 Cámara DSCHX99

Esta cámara fue creada por la marca Sony “utiliza la tecnología QD Laser y Retissa NeoViewer para mejorar la accesibilidad para personas con baja visión” (Cherre, 2023, párr. 1) Esto le brinda la posibilidad al usuario de ajustar el enfoque de la misma y facilitar el tomar fotografía. Cabe recordar que existen distintos tipos y niveles de ceguera por lo que la introducción de este tipo de productos funciona como facilitadores y accesibles.

De igual manera la empresa está implementando la tecnología “Retissa NeoViewer” la cual utiliza la retina de la persona para poder ver una imagen clara y detallada, además puede ser implementado en otras áreas “en la medicina para mejorar la visión de las personas con problemas de retina... utilizadas en la industria del entretenimiento para crear experiencias de realidad virtual más inmersivas y accesibles” (Cherre, 2023, párr.8) De esta forma si el producto resulta ser eficiente y práctico se puede comenzar a aplicar en diferentes productos y a la vez mejorarlo para el futuro.

La discapacidad visual se presenta en diferentes grados como se ha explicado con anterioridad lo cual significa que no todos los productos van a aplicar o brindar los mejores resultados para los distintos compradores. Esta cámara se vende con la intención de permitirle a las personas con baja visión el experimentar tomar fotografías y poder atesorar momentos y como se mencionó también es posible que mejore la visión de las personas por lo que le brinda un doble propósito o valor agregado al producto ya que es funcional en distintos ámbitos.

Imagen 5.



Imagen tomada de Cherre, 2023.

4.2.2 Club de Braille Ilustrativo

Un grupo voluntario de japoneses se reúnen para transcribir manga, iniciaron con Chibi Maruko-chan (Imagen 6), este sistema el cual consiste en puntos en relieve les brinda a las personas con discapacidad visual el poder leer por medio del tacto. Este grupo es conocido particularmente por transcribir manga para niños, los libros ilustrados también son traspasados a relieve y no se limitan a historias o cuentos japoneses, han transcrito cuentos de Disney y Clifford y con respecto a mangas se pueden mencionar Only Yesterday, Sazae-san y The Journey of Shuna.

Imagen 6.

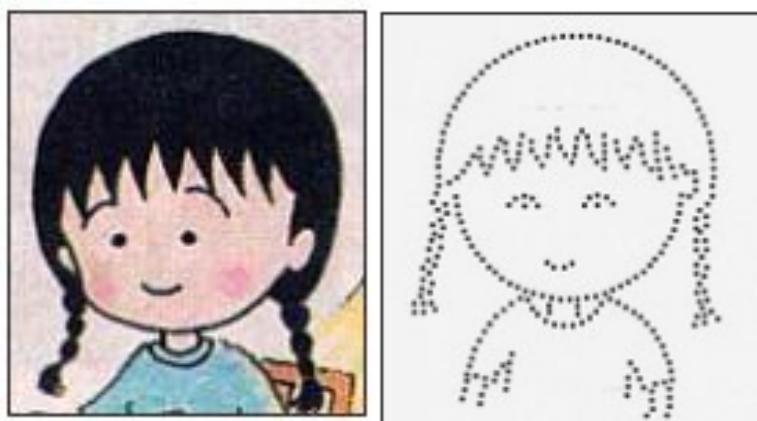


Imagen tomado de Loo, 2007.

Estas versiones se realizan con una impresora especializada y se entregan a escuelas y bibliotecas para personas no videntes. Cada entrega se toma y se codifica utilizando un software de computadora específico que facilita el trabajo, además existe la posibilidad de descargar la transcripción final desde la página principal del club. Este tipo de compromiso comunitario permite expandir límites que han sido trazados de manera incorrecta, porque esto demuestra la inclusión y adaptabilidad para las personas.

Entre opciones que pueden ser más convencionales o que tal vez las personas encuentren con mayor facilidad están los audiolibros donde se cuenta la trama y se explican los elementos visuales. Las personas ciegas pueden comprender verbalmente la obra de arte, las expresiones de los personajes y las acciones a través de estas descripciones para poder apreciar o entender y ser parte de la misma cultura que aprecia este tipo de arte.

La audio-descripción ha sido incorporada gradualmente en algunos animes por lo que las personas tienen la posibilidad de escuchar una descripción donde se narra la acción que está sucediendo en pantalla así como los elementos visuales, lo que ayuda a los consumidores a seguir la historia, sin embargo puede ser mejorado ya que puede interferir durante el diálogo que están teniendo los personajes.

El uso de un software para la lectura de pantalla es otra opción ya que este leerá el manga en voz alta por lo que permite que el usuario haga otras actividades y además le permite a la persona poder navegar en las páginas con mayor comodidad. Un método más sencillo y de bajo presupuesto es que los familiares o amigos funcionen como intérpretes por lo que pueden describir los distintos factores visuales y entablar una conversación al respecto siempre y cuando la persona interprete también disfrute del arte japonés, lo cual abarca otro punto y es el de las comunidades de fans donde brindan descripciones textuales y debates por lo que puede llegar a ser incluso más interactivo.

4.2.3 El TOM (Touch Our Museum)

Una galería de tres plantas es un museo privado donde las personas ciegas y con discapacidad visual pueden ver esculturas y estatuas en una exposición de arte. El director de la galería, el Sr. Harue Murayama, encargó el museo para su hijo ciego. Está hecho de hormigón y vidrio, además, el museo tiene una pequeña colección de libros sobre los últimos avances en arte y arquitectura, cabe destacar que los libros están escritos en braille. La exposición "Las cosas que hicimos" muestra una colección de esculturas impresionantes hechas por estudiantes de secundaria de varias escuelas para ciegos a lo largo de 30 años.

La galería TOM anima a tocar y fotografiar las obras de arte, posee una funcionalidad de invitar a las personas que sienten admiración o aprecio por la arquitectura y además es inclusiva por lo que le da la oportunidad a esta comunidad de ser participante de este tipo de experiencias. En la actualidad se han ido derrumbando distintos estigmas hacia las personas y se ha ido introduciendo mecanismos o servicios que incluya a la mayoría por lo que este tipo de exposiciones y espacios representan un gran avance y paso para la sociedad.

Entre sus beneficios se pueden señalar el brindar una experiencia única ya que los museos son conocidos por que se prohíbe el tocar las distintas obras de arte, sin embargo,

para poder ser accesibles se implementa la manipulación de las obras de arte y trae diversión para las personas que lo visiten sin importar de la edad. Además, la arquitectura juega un rol importante ya que incorpora distintos materiales y el poseer libros del tema en braille puede inspirar a esta población a adentrarse en el mundo de arquitectura.

Imagen 7.

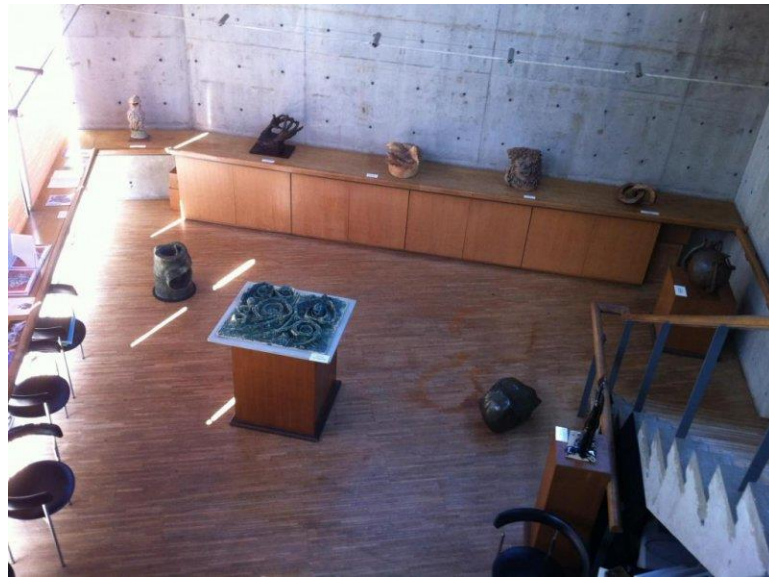


Imagen 8.



Imágenes tomadas de Japan Travel, 2012.

4.2.4 Zapatos guías.

Un ingeniero tuvo la idea de “incorporar información braille en el calzado después de enterarse de que las bicicletas dejadas sobre pavimento táctil creaban obstáculos para los peatones con discapacidad visual.” (Suzuki, 2022, párr. 1) creó un dispositivo que se inserta dentro de los zapatos. Se ingresa el destino a través de una aplicación especializada para teléfonos inteligentes y el dispositivo en los zapatos los guía principalmente con vibraciones.

Entre las declaraciones del creador menciona que lo inspiró el escuchar a personas con discapacidad visual decir que “ya han dejado de ir a lugares nuevos”. También ha visto a muchas personas así ponerse nerviosas en trenes y autobuses. "Quiero que escuchen música y se queden dormidos en los trenes", dijo. “Las vibraciones en el calzado señalarán cuando hayan llegado a las estaciones por donde saldrán”. (Suzuki, 2022, párr. 3)

Con respecto a los zapatos guías pueden ser de gran utilidad dependiendo del grado de discapacidad de las personas e inclusive pueden ser funcionales para otras personas, por ejemplo, en el Estado de Japón es usual que los niños comiencen a independizarse por lo que desde muy temprana edad les enseñan rutas comunes como ir al mercado, usar un producto como el de los zapatos les sería de gran ayuda ya que van a ser avisados al momento que deban cambiar de dirección y al ser zapatos existe una baja posibilidad de que sean robados lo cual también resulta práctico para los consumidores.

Imagen 9.



Imagen tomada de Suzuki, 2022.

4.2.5 Detector de personas con discapacidad visual en estaciones de tren

Una compañía está probando un sistema de inteligencia artificial que utiliza tecnología de reconocimiento de imágenes para detectar a los pasajeros que usan bastones blancos o sillas de ruedas y luego notificar al personal de la estación de su presencia. El nuevo sistema tiene como objetivo prevenir accidentes que involucren a pasajeros con discapacidad, como la caída a las vías desde el andén de la estación.

Se pretende notificar a los empleados a sus teléfonos cada vez que la cámara detecte a una persona con bastón o en silla de ruedas para que estén monitoreando en casos de que ocurra un accidente y prevenirlos ya que las estaciones no poseen barreras como puertas de vidrio para prevenir caídas. Las personas merecen sentirse seguras y cómodas por lo que este tipo de servicios son facilitadores ya que las personas saben que en caso de una emergencia pueden recibir una pronta ayuda.

En el caso de este proyecto se incluyen dos discapacidades diferentes sin embargo no se debe limitar, de lo contrario puede ser utilizado para otras personas, por ejemplo, los adultos mayores, así como las cámaras identifican los bastones de las personas no videntes, también se podría identificar bastones o andaderas de las personas adultas para que se esté al tanto de en caso de haber una emergencia se pueda brindar la ayuda necesaria.

Imagen 10.



Imagen tomada de Suzuki, 2021.

4.2.6 Fútbol táctil.

Una empresa está trabajando en un producto que simular la cancha de fútbol, pero a escala y posee una pelota que se mueve al mismo tiempo que la pelota en el juego real, lo cual les permite seguir el partido a tiempo real. Uno de los usuarios declaró que “El dispositivo resultó más útil de lo que esperaba”, “A veces me resulta difícil ver dónde está la pelota basándome únicamente en las voces (de los locutores)”. (Tsutsumino, 2020, párr. 3)

La pelota es manipulada por un operador que envía al equipo datos de posición de la pelota capturados y analizados con dos cámaras especiales. Según el sistema, las muñequeras de ambos brazos vibran de forma diferente, dependiendo de las situaciones en el estadio, como tiros a portería y saques de banda. Las bandas en las muñecas derecha e izquierda representan diferentes equipos, por lo que los usuarios pueden captar las situaciones detalladas de ambos equipos. (Tsutsumino, 2020, párr. 5)

Este mismo operador cuenta con dos pulseras y auriculares para que las personas puedan escuchar el informe para poder vivir la experiencia del fútbol. El sistema táctil fue desarrollado por “Para-Sports Lab, compuesto por atletas y una agencia de publicidad, para ayudar a los jugadores de fútbol ciegos a comprender las formaciones y otros factores más profundamente.” (Tsutsumino, 2020, párr. 6) Entre las oportunidades que presenta este producto es que se pueda aplicar a otros productos para así brindar mayores experiencias a las personas con discapacidad visual.

Imagen 11.



Imagen tomada de Tsutsumino, 2020

4.2.7 Maleta con inteligencia artificial para personas con discapacidad visual.

Un grupo de investigadores japoneses crearon una maleta que permite evitar obstáculos con el fin de guiar a personas ciegas en el aeropuerto sin necesidad de bastón o perro guía. A primera vista el dispositivo parece una maleta normal, pero está equipado con varias de las tecnologías que se pueden encontrar en los vehículos, como sensores, inteligencia artificial y motores que ayudan a guiar a personas con dificultades visuales de manera segura alrededor de obstáculos u otras personas.

La creadora perdió la visión a los 14 años debido a un accidente y desde el 2017 colaboró con IBM para desarrollar su idea “Basado en mi propia experiencia de no tener visión, he desarrollado esta maleta con IA para mejorar la accesibilidad y lograr el movimiento libre de la gente sin vista”. “He sentido que hay un muro que no se puede pasar solo con la tecnología, pero ahora hemos podido hacer una prueba de la maleta y ofrecer la oportunidad a los tokiotas de poder experimentarla también”. (Cuervo, 2023, párr. 4)

El objetivo de la maleta es que acompañe a las personas durante el viaje y sea cómoda, posee un sensor táctil para que la persona al soltarlo este mismo se detenga, además posee “cámaras de profundidad y un dispositivo de control por voz que funciona conectado a un teléfono móvil”. También dispone de un sensor llamado “LiDAR que permite medir la distancia y forma de peatones, objetos y paredes cercanas, y calcula la ruta más segura con toda la información recogida.” (Agencia EFE, 2023, párr. 7)

Con este producto se pretende facilitar el tránsito de las personas no videntes, que les propicie a la vez individualidad al momento de transportarse en las estaciones de metro, aeropuertos, centros comerciales. El potencial de este producto es amplio ya que se evitan obstáculos que un perro guía no va a determinar o un bastón ya además de ser un producto que protege también funciona para el almacenamiento de ropa, accesorios. Si bien la maleta sigue perfeccionándose se pretende también que se pueda usar en zonas más amplias ya que las maletas tienen múltiples propósitos.

Con respecto a su enfoque social, es inclusivo desde su creación ya que una persona no vidente fue la que tuvo la idea debido a sus experiencias vividas y además formó parte del

diseño y producción del mismo lo cual lo hace único, pero a la vez sirve de precedente para que otras personas con capacidades diferentes emprendan. Además, puede ser utilizado por todas las personas de todas las edades, ya que el producto en sí es un facilitador de transporte si se ve desde los productos que se llevan dentro de la maleta y la manera que funciona como un guía, en la imagen 8 se puede apreciar la exposición de la meta.

Imagen 12.



Imagen tomada de Agencia EFE, 2023

Como se mencionó con anterioridad, la tecnología es una característica del Estado de Japón, son innovadores ya que se desempeñan en ello desde temprana edad. La creación de productos tecnológicos es mayormente fabricada en Asia por lo que se vende a la vez una parte de la cultura de los mismos. La inclusión si bien en un camino que han ido tomando con el pasar de los años, lo han logrado incorporar y han dado las oportunidades y han sido facilitadores para que las personas puedan concretar ideas que ayudan al país tanto económicamente como en el ámbito social porque promueve la equidad en las personas.

Para el año 2014 el gobierno japonés dio a conocer un proyecto para las personas no videntes, el cual consiste en la impresión de mapas en 3D para que tengan un mejor panorama de las carreteras, vías peatonales o férreas, inclusive se pretendía incluir factores de

topografía como desniveles para que se pudiesen implementar en cursos de emergencia y evacuación, cabe destacar que el Estado de Japón es conocido por sufrir tsunamis o terremotos de gran escala por lo que funciona como un método preventivo. Además, el software se pondría a disponibilidad de todos y puede utilizarse para introducir al país a personas con la misma capacidad, por lo que se pueden poner en relieves edificios históricos, calles famosas y otro tipo de establecimientos.

Entre testimonios de japoneses o personas que habitan el país, existe un blog donde la persona se da cuenta de la cantidad de productos que existen en su hogar, está claro que para muchos no tiene importancia sin embargo el simple hecho de poder escoger el champú o la bebida que se quiera tomar, se dan por sentado y se ignora la necesidad que tienen los demás. La persona menciona bebidas alcohólicas, champú, acondicionado, desinfectante.

Otro servicio que ofrece el país, al menos en Tokio, es la biblioteca de braille la cual fue fundada en 1948 y es un gran paso para el país y un ejemplo para otros ya que permite acceso a este tipo de población por lo que adapta en este caso libros, para que las personas puedan aprender y disfrutar de ellos. El adaptar los productos es lo que crea oportunidades para el mercado que beneficia a todos. La Empresa TIGB en el año 2013, habla acerca de la creación de la biblioteca:

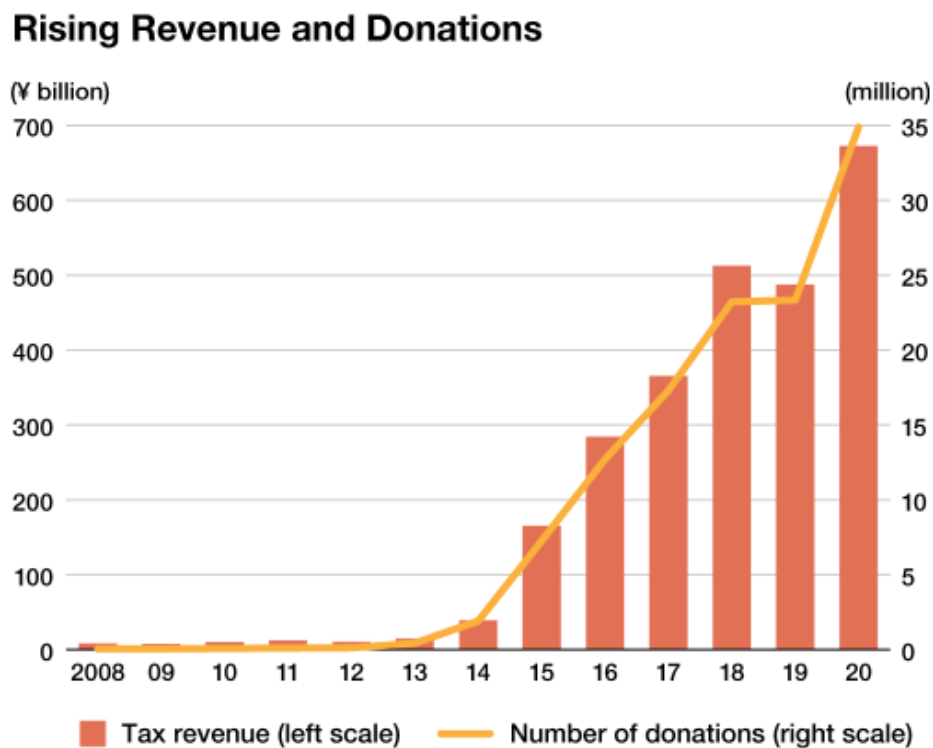
En sus inicios, la biblioteca no tenía más de 700 documentos, desde entonces ha ido en crecimiento, además, se comenzó con la formación de transcritores en braille. Para 1958, se inició un servicio de producción y préstamo de libros hablados. En el 2000 se crea una “Red de información para el Braille y libros hablados” donde participan: usuarios, bibliotecas públicas, bibliotecas universitarias, lectores y voluntarios de todo el país, los cuales, pueden enviar y recibir información bibliográfica en braille a través de internet. (párr. 1[PRG1])

En el caso de la biblioteca esta debe de funcionar como un ejemplo a seguir para otras ciudades ya que la población con discapacidad visual está en distintas zonas, y además es una muestra de inclusión social ya que participan diferentes personas para poder brindar los materiales necesarios para que las personas con la condición sean capaces de visitar bibliotecas y poder ser capaces de disfrutar.

4.3 Aspectos culturales del Estado de Japón

Uno de los esfuerzos del país por incentivar la cultura es el Furusato nōzei es un sistema de donación de impuestos lanzado en 2008 para corregir el desequilibrio de los ingresos fiscales entre las zonas urbanas y rurales. “Los contribuyentes pueden obtener deducciones del impuesto sobre la renta y de residencia hasta el importe total donado, menos ¥2.000, haciendo donaciones a un municipio de su elección.” (Nippon, 2021, párr. 1) Inclusive las personas son incentivadas por medios de regalos por parte de la municipalidad.

Gráfico 2. Donaciones y Ganancias.



Datos tomados de Nippon, 2021.

Desde que se implementó en el 2008 ha ido en aumento significativo a partir del 2015 a excepción del 2019 por motivos internos ya que se implementaron normas para evitar competencia excesiva, sin embargo, un año después lograron subir el porcentaje a pesar de que el mundo estaba en pandemia ya que los japoneses pasaban la mayor parte de su tiempo en las casas por lo que consumían más recursos por consumo del hogar.

Dentro de testimonios de personas no videntes se hace referencia un podcast dentro de la plataforma de Youtube, Uno de los participantes menciona las plataformas que utiliza como Netflix, Hulu, Fun anime y Youtube sin embargo no son del todo accesible para él por lo que de igual manera los encuentra molestos, pero no permite que eso lo detenga por lo que hace mención que a pesar de que una plataforma no ofrezca la opción de audio descriptivo de igual manera los escucha de manera doblada a su propio idioma. Entre sus favoritos se encuentra Avatar: último maestro aire, La leyenda de Kora y Highschool girl.

Con respecto a la serie animada Avatar: El último maestro aire, este involucra artes marciales y la manipulación de los cuatro elementos, por lo que es inspirada por la cultura asiática y la incorpora con la occidental, fue transmitida por el canal de Nickelodeon por lo que muchos jóvenes llegaron a tomar interés en series asiáticas gracias a esta a pesar de no ser categorizado como un anime.

Además, cabe resaltar que dicho anime posee un personaje no vidente por lo que demuestra la inclusión y puede llegar a ser parte del por qué personas con la misma capacidad se sienten atraídos al mismo. No es un secreto en el ambiente de mercadeo, se busca que las personas se sientan identificados y así consuman el producto, este logró incorporar a personaje que se convirtió en uno de los más famosos de la serie y resulta ser una persona no vidente y no existe cuestionamiento alguno de su capacidad.

Comenzó con doblaje y debido a la dificultad para leer subtítulos ya que en tiempos anteriores se debía descargar el anime, la joven decidió ahorrarse la incomodidad y estudió japonés para no tener que leer. Dependiendo de la limitación visual, una de las personas tiene la capacidad de leer por lo que su interés por la cultura japonesa inicia con leer manga, además menciona la opción de ver anime con la opción de narración por lo que recuerda usar Kiss anime y Fun anime sin embargo con plataformas donde que se pueden acceder hasta cierto punto por lo que la experiencia llega a convertirse en tediosa.

Los participantes mencionan que los subtítulos no les permite el disfrutar del anime ya que no todos poseen la capacidad de leer rápido por lo que el detener el video en todo momento es un inconveniente. Pero sobresalen el hecho de que las personas que realizan los doblajes dan un valor agregado ya que les permite a los consumidores entender los sentimiento o expresiones que los actores quieren transmitir.

Dentro del grupo de personas existen distintos rangos o niveles de ceguera por lo que se encuentran distintos escenarios o gustos, entre ellos hay una persona completamente ciega por lo que la animación no determina que le guste una serie o no, sino que lo que capta su atención son la historia y sus personajes, lo cual permite que las empresas se desempeñen más en la elaboración de una buena trama por lo que no es un limitante el no poder observar la animación.

Las personas no videntes pueden seguir disfrutando del anime por estos distintos métodos, no dejan que sea un impedimento sin embargo no todas las series están ejecutadas de la mejor manera por lo que puede limitar el repertorio. Dentro de las propuestas y por análisis de las distintas circunstancias, las personas pueden llegar a tener más acceso a distintos mangas por medio de audio libros, el trasladar la historia y narrarla de manera que se pueda convertir en audio para que las personas disfruten de la misma historia.

Se ha mencionado las oportunidades laborales que se desperdician por distintos motivos, las compañías no toman en cuenta a las personas con discapacidad o las familias no permiten que trabajen por temor a discriminación, estos dos factores son los que comúnmente se asumen, sin embargo, existen aspectos que cambian estas realidades y hay personas que ven más allá de la discapacidad y a la vez las personas con alguna discapacidad se animan y emprender en una nueva rutina.

En el Estado de Japón existe una empresa que vende café y posee empleados con discapacidad visual, uno de los empleados menciona que el proceso de tostado de esos granos en particular debería detenerse “inmediatamente después de que la intensidad del segundo crujido alcance su nivel máximo”. La mayoría de empleados que participan en el proceso presentan discapacidad visual, utilizan sus otros sentidos para poder “cuando sacaron los granos de color marrón oscuro del tostador, un aroma fragante llenó la habitación. El café preparado tenía un sabor suave y amargo.” (Kuroda, 2022, párr.4)

En nuestra fábrica, donde muchas personas tienen discapacidad visual, no nos fijamos en el color de los granos cuando los tostamos, sino que utilizamos el sonido para determinar el contenido de humedad de los granos verdes, que no se puede ver a simple vista, para hacer café delicioso.

La empresa posee una página web donde además del café venden llaveros hechos de cuero, la página está enfocada en brindar trabajo a personas con discapacidad y cada proceso

es adaptado dependiendo de la capacidad de la persona. Es un impulsor para que las demás empresas se animen a contratar a personas con discapacidad ya que pueden colaborar y desempeñarse de buena manera en las labores.

4.3.1 Los videojuegos

El Estado de Japón es uno de los países donde más se consume el uso de videojuegos en el mundo, este mercado de videojuego, incluyendo consolas “aumentó en 2021 a 372.000 millones de JPY, lo que supone un descenso del 1 % respecto al año anterior ya que en el 2020 hubo un aumento muy significativo del 13 % con respecto al 2019”. (ICEX, 2022, p.3) Como se ha mencionado con anterioridad el COVID-2019 influyó en muchos ámbitos, la disminución de ingresos en el mercado de los videojuegos se debió a la obligación de permanecer en las casas por lo que encontraban distintos pasatiempos.

Con la introducción del Nintendo Switch y la PlayStation 5 y distintos juegos el noticiero El Correo para el año 2022 logra determinar la influencia que poseen las principales compañías, que cabe mencionar son todas de proveniencia japonesa. Sony si bien no aparece entre las primeras cinco, esta continúa generando ingresos al país sin embargo trabaja en ello para poder continuar compitiendo dentro del mercado.

Nintendo domina con solvencia al aglutinar casi un 33% de cuota de mercado. En términos de juegos despachados hablamos de 9.124.859 unidades. La segunda del ranking es Capcom con un 11% de cuota y algo más de 3 millones de copias, cifra a la que aporta sobremanera el fenómeno de Monster Hunter. Por su parte, The Pokémon Company queda al borde de la plata tras registrar los mayores ingresos de su historia durante el último periodo fiscal.” (parr. 3-4)

Entre la investigación los últimos datos que se encontraron con respecto a las compañías del videojuego con mayor cuota de mercado en el Estado de Japón fue el año 2021 entre los que se encuentran se pueden mencionar:

1. Nintendo - 9.124.859 (32,98%)
2. Capcom - 3.022.492 (10,93%)
3. Pokemon Co. - 2.987.717 (10,80%)
4. Konami - 1.788.024 (6,46%)
5. Bandai Namco Entertainment - 1.721.159 (6,22%)

6. Square Enix - 1.072.822 (3,88%)

Un aspecto relevante es el consumo que existe dentro del país ya que es un mercado lo suficientemente desarrollado a tal punto que “la demanda japonesa en 2021 se estima en 52,7 millones de usuarios, con 18,58 millones de usuarios regulares.” (ICEX, 2022, p.3) Los videojuegos forman gran parte de su cultura, inclusive existen los ciber cafés los cuales son conocidos por ofrecer internet, alquiler de computadoras, una pequeña cafetería donde pueden comer ramen o tomar alguna bebida.

Los teléfonos inteligentes y las diferentes consolas facilitan el acceso a los mismos y debido a la facilidad de oferta que existe en el país es un factor determinante del porqué son tan consumidos, con respecto a datos expresados por la ICEX para el año 2022, las ventas nacionales del Estado de Japón tanto de consolas como videojuegos, la cantidad asciende a 313.937 millones de JPY, mientras que las ventas globales desde el Estado de Japón ascienden a 3,29 billones de yenes, por lo que las ventas nacionales suponen un 9,5 % de lo producido por el mismo Estado (p. 18) Si bien los japoneses contribuyen a las ventas y apoyan el mercado propio, el resto del mundo aporta en a gran escala y es debido a ello que las empresas continúan produciendo productos.

Con respecto a la adaptación y exploración de nuevos mercados se ha elaborado un videojuego que previene el daño a la visión de las personas. El juego Meteor Blaster, creado por la escuela de medicina de la Universidad de Tohoku y Sendai TV, un juego para los teléfonos inteligentes fue patentado y creado con la intención de detectar síntomas del glaucoma. “sostener el teléfono a unos 30 centímetros del rostro y usar un cañón laser para disparar a los meteoritos... aparecerán puntos blancos, momento en el que los jugadores deben presionar el botón de “captura””. (Crunchyroll, 2022, párr. 2-3)

Al pasar las cuatro fases el juego, Meteor Blaster brinda el estado de la vista en cada ojo. “La pantalla está dividida en 16 secciones y cada una da una puntuación entre uno y cinco, con 1 siendo la mejor y 5 la peor, en términos de que tan bien detectan cosas tus ojos.” (Crunchyroll, 2022, párr. 4) Las puntuaciones de cinco son alertas para padecerlo por lo que se motiva a las personas acudir a un experto en caso de ser así.

En el Estado de Japón el glaucoma es una de las mayores causas de ceguera en la población. Un especialista que colaboró con la elaboración del juego menciona que

“alrededor del 90% de las personas que sufre de glaucoma en Japón no va al hospital a buscar tratamiento. Se estima que en total hay 4,65 millones de japoneses que sufren esta dolencia.” (Crunchyroll, 2022, párr. 6) Por lo que sería un facilitador y motivación para que las personas se realicen los exámenes necesarios y así prevenir el deterioro de la vista.

Como se ha mencionado con anterioridad, Capcom es de las principales empresas en el Estado de Japón y conforme han avanzado en su creación de juegos, han ido incorporando más personas entre sus consumidores. La empresa ePARA fue creada con la intención de promocionar juegos de deportes, actualmente colaboró con Capcom para mejorar la accesibilidad sonora del juego Street Fighter 6 para de esa manera no sea necesaria la información visual. “ePARA recibió el encargo de informar sobre el sonido de este lanzamiento y bajo iniciativa de personas con discapacidad, brindó informes de asesoramiento sobre el mismo” (ePARA, 2023, párr.3)

ePARA se ha comprometido a continuar estudiando la accesibilidad de los juegos y explorando la posibilidad de los deportes electrónicos para ciegos con el objetivo de desbloquear un mundo de juegos inclusivo donde todos puedan buscar la autorrealización a través de los deportes electrónicos. (párr.4)

El involucrar a las personas a participar para la creación de los productos destinados a ellos mismos, proporciona sentimiento de pertenencia y de aceptación ya que están siendo tomados en cuenta para poder ayudar a personas con sus mismas características, lo cual es un gran atractivo para otras compañías tanto nacionales como internacionales y también se debe de considerar el aspecto monetario ya que se están abriendo puertas a consumidores nuevos.

Existen además torneos donde todos son aceptados para competir, dentro de testimonios uno destaca que “Si hay más personas con discapacidades auditivas o visuales jugando juegos, los fabricantes de juegos reaccionarán creando más juegos que puedan jugar”, el joven aprovechar participar en los torneos porque a la vez demuestra la realidad, el hecho de que personas con discapacidad pueden formar parte de la comunidad y jugar.

El participante “Kitamura, que tiene microftalmos y es ciego de nacimiento, dice que los e-sports pueden ayudar a cambiar la percepción errónea de que las personas con discapacidad “solo necesitan ayuda”. Se pretende dejar de lado la percepción de que las

personas con alguna discapacidad necesitan de terceros para poder hacer alguna actividad. “Soy realmente bueno con las computadoras y puedo hacer mucho más de lo que pueden hacer algunas personas que pueden ver.” (Tomasini, 2023,párr.4)

Las diferentes compañías por medio del marketing brindan oportunidades a las personas, es importante alzar la voz y encontrar soluciones a problemas y eliminar a la vez el prejuicio de que las personas con discapacidad no pueden realizar ciertas tareas, el participante recalca que “No se trata solo de recibir ayuda; dependiendo de las circunstancias, también podemos ayudar a las personas. Se trata de cooperación.” (Tomasini, 2023, párr.4) Tal vez un producto o servicio no se cree directamente para una persona pero puede beneficiarle para prevenir una complicación a futuro o inspirarlo a crear algo que se adapte más a algo que realmente necesita.

Tabla 8. Principales empresas de videojuegos.

Nintendo:	
Nintendo Co., Ltd. es una empresa multinacional japonesa de videojuegos con sede en Kioto. Desarrolla, publica y lanza tanto videojuegos como consolas de videojuegos.	
Zelda	Opciones como incluir actores de voz para personajes en juegos como Zelda, presenta una gran adición para esta franquicia y una gran ayuda para personas con discapacidad visual.
Splatoon	Opciones para ajustar los colores que más se adecuen a las dificultades visuales de una persona con daltonismo, en juegos como Splatoon, que basan su jugabilidad en los colores, son de gran ayuda.
Mario Odyssey	La vibración del control en el juego más nuevo de la franquicia de Mario (Odyssey), para detectar secretos o enemigos cercanos, provee una asistencia de mucha utilidad.
Rhythm Paradise	Rhythm Paradise, basa su jugabilidad enteramente en la música, en seguir el ritmo de las acciones llevadas a cabo por los personajes en cada uno de sus minijuegos. Siendo perfecto para esta comunidad.

Animal Crossing	Con un juego familiar tan popular durante tiempo de pandemia, se espera que sea amistoso con sus opciones de accesibilidad. Sin embargo, su falta de sonido o vibración a la hora de localizar objetos y concretar diferentes actividades hace casi imposible su jugabilidad para este grupo de personas.
<p style="text-align: center;">Capcom:</p> <p>Es un desarrollador y editor líder de juegos de computadora y videojuegos. Fue fundada en 1979 en Osaka como Japan Capsule Computers, una empresa dedicada a la fabricación y distribución de máquinas de juegos electrónicos.</p>	
Street Fighter	<p>Se pensaría que un juego de peleas de este tipo sería inaccesible para personas con cualquier tipo de discapacidad. Sin embargo, sus desarrolladores invirtieron tiempo en cambiar la imagen de estos juegos.</p> <p>Agregando numeradas opciones de sonido como alertas de proximidad de sus rivales, notificaciones de impacto exitosos a la hora de un ataque, avisos del estado de la salud de su personaje y narración siempre disponible en la selección de escenarios y personajes.</p>
Resident Evil	Juegos como el de esta franquicia que vio sus inicios en el año 1996, se quedan cortos en el área de la accesibilidad y no va más allá. Opciones limitadas como texto aumentado o cambio de color de los subtítulos, son todo lo que un juego como el de esta franquicia ofrece.
<p>Square Enix:</p> <p>Al igual que Bandai Namco, el sello de Square Enix es el resultado de la fusión de Square y Enix. Individualmente, estas empresas son responsables de algunos de los JRPG más queridos de la historia.</p>	
Final Fantasy	Además de las opciones comunes como aumento del texto en pantalla, cuenta con modos de jugabilidad más lentos o con un registro de conversaciones que ayuda a mantener rastro del

	<p>avance del juego y facilidad a la hora de necesitar más tiempo para volver a revisar la información detenidamente.</p>
<p style="text-align: center;">SEGA:</p> <p>Sega Corporation es una empresa multinacional japonesa de videojuegos y entretenimiento con sede en Shinagawa, Tokio.</p>	
<p>Sonic</p>	<p>Para una serie con tanta trayectoria como lo es Sonic, a pesar de su jugabilidad tan única, la falta de implementación de medidas de accesibilidad la hace digna de resaltar. Inclusive en su nueva entrega (Frontiers), su equipo de desarrolladores se tomó el tiempo de implementar opciones para ayudar a los jugadores nuevos de la franquicia a acostumbrarse a su jugabilidad, no así para con los potenciales jugadores con capacidades diferentes, ya sea visuales, auditivas o con alguna malformación.</p>
<p style="text-align: center;">Bandai Namco:</p> <p>Se fundó en Tokio en 1955 como una empresa que fabricaba atracciones infantiles para tiendas. La compañía adoptó su marca actual en 1972 y adquirió la división japonesa de Atari en 1974, llevando así a Namco al mercado de los videojuegos que funcionan con monedas.</p>	
<p>Dragon Ball Z: Kakarot</p>	<p>Inclusive en una franquicia como Dragon Ball, sus opciones de accesibilidad son casi nulas. Sin opciones como lectura del menú principal, o aumento de texto, o cambio o aplicación de fondo para los cuadros de texto, lo hacen de los juegos menos accesibles para la comunidad con problemas visuales.</p>
<p>Tekken</p>	<p>Un ejemplo de cómo los juegos pueden empezar a implementar más opciones de accesibilidad es escuchando a su propia comunidad y sabiendo que también existe un mercado en las personas con discapacidad. En su nueva entrega que se mantiene en desarrollo, el gerente general de Bandai y director ejecutivo del proyecto de Tekken, Katsuhiro Harada, por medio de la plataforma Twitter y en</p>

	comunicación con su comunidad, dio a conocer que implementarían una opción de aumento o disminución del brillo en sus animaciones, gracias a un comentario de un usuario.
--	---

Elaboración propia con datos tomados de All things anime, 2022.

En la tabla 8 se puede observar juegos de las mayores compañías japonesas y sus adiciones para convertirlos en accesibles para personas con discapacidad visual, si bien los usuarios pueden presentar dificultades para jugar, estas iniciativas y nuevos implementos son facilitadores ya que incorporan elementos como vibración de los controles, sonidos en personajes y el modo del juego en sí para que se puedan disfrutar.

Existen blogs o plataformas como Twitter y Facebook donde personas con la discapacidad expresan su opinión acerca de la accesibilidad que los videojuegos poseen, con respecto a la tabla se puede observar las distintas franquicias de videojuegos japonesas y sus juegos con mayor accesibilidad. Un juego tan famoso como lo es Animal Crossing destaca entre los menos accesibles ya que parte de su funcionalidad depende de lo que la persona observe, por ejemplo, el personaje para pescar debe de estar a la orilla del mar, una persona no vidente no tiene la facilidad de ubicar el mar ni de seleccionar la herramienta por lo que se convierte en un juego no accesible.

Un juego como Rhythm Paradise permite que las personas con discapacidad visual utilicen otro sentido como el de la escucha la cual se encarga de guiar por medio de ritmos al jugador para que realice la acción que se requiere. Sin embargo, juegos tan famosos y los más vendidos como Sonic y Dragon Ball carecen de opciones accesibles para personas con discapacidad visual lo cual en el ámbito económico pierden una parte del mercado y en ámbito social existe un rechazo ya que no se intenta incluir a esta comunidad.

El rechazo o la falta de interés por ciertas empresas son la razón de exponer la necesidad que existe en elaborar e incluir a las personas no videntes, si bien no existen datos exactos de la cantidad de consumidores no videntes, el aspecto económico no es el más importante. La reputación de una empresa y el valor agregado que les brinda forma parte es atractivo suficiente para atraer inversores y clientela, además de que brinda la experiencia de participación a esta comunidad.

Un aspecto que se puede perder u obviar es el hecho de que todas las personas son diferentes y requieren necesidades específicas, a lo largo de los años se ha intentado implementar leyes para la contratación de personas con discapacidad sin embargo no existe tal para la creación de video juegos, pero se pueden contratar personas con las discapacidades para que participen en la elaboración y así dar la retroalimentación necesaria para que los juegos sean accesibles.

La creación de videojuegos con opciones de accesibilidad crea un sentimiento de aceptación y pertenencia, en primera instancia porque se toma en cuenta la discapacidad para elaborar el juego, y además las personas pueden pertenecer a las comunidades de juegos ya que son capaces de jugar y de tener la experiencia, el brindar estas posibilidades motiva a las personas, inclusive existe un jugador ciego que es reconocido por haber ganado su partida en una feria de videojuegos, estas son las oportunidades que brinda el incluir a las personas.

4.3.2 Anime y Manga

El manga es una forma popular de cómics y novelas gráficas japonesas, tiene una historia rica y multifacética. Su creación puede entenderse como una evolución paulatina influenciada por diversos factores culturales y artísticos. Los orígenes del manga se remontan al antiguo Estado de Japón, donde manuscritos ilustrados y pergaminos representaban historias, folclore y acontecimientos históricos. Estas primeras formas de narración visual sentaron las bases de lo que ahora reconocemos como manga.

Durante siglos XVII al XIX artistas como Hokusai comenzaron a producir libros ilustrados con una amplia gama de temas, lo que contribuyó al desarrollo del estilo manga. El artista nombró de esa manera a sus dibujos impresos “aunque se caracteriza principalmente por su diversidad temática y tradición pictórica, la frecuente atención popular a su representación de muñecas y actividades acrobáticas ha creado la impresión de que "manga" es sinónimo de dibujos animados o graciosos.” (Berndt, s.f, p.4) Sin embargo con el pasar de los años el manga abarca temas más complicados y psicológicos inclusive a temáticas de terror, por lo que no se centra en un solo género.

La exposición del Estado de Japón al arte y la cultura occidentales a finales del siglo XIX tuvo un impacto significativo en la evolución del manga. Introdujo nuevas técnicas y

estilos artísticos que influyeron en los artistas japoneses. Artistas como Rakuten Kitazawa e Ippei Okamoto crearon obras ilustradas humorísticas y satíricas que pueden verse como las primeras predecesoras del manga moderno.

La figura fundamental en la historia del manga es Osamu Tezuka, conocido como el Dios del Manga. Tezuka introdujo técnicas de narración cinematográfica, desarrollo de personajes y obras de arte expresivas. Su creación, Astro Boy, marcó un punto de transición en el desarrollo del manga y marcó un estándar para los futuros artistas, “nombres como el duo Fujiko Fujio (creadores de Doraemon), Shotaro Ishinomori (autor con el récord Guinness de páginas de cómic publicadas) o Yoshihiro Tatsumi (uno de los autores principales del *gekiga*), así lo reconocieron.” (Museo Nacional, s.f, párr.3)

Después de la Segunda Guerra Mundial, la popularidad del manga en el Estado de Japón se disparó y surgieron diversos géneros, este período vio el auge de las revistas y editoriales de manga. Actualmente, el manga es un fenómeno global, que abarca una amplia gama de géneros y atiende a un público diverso. El medio se ha expandido a formatos digitales y cómics web, contribuyendo a su continua popularidad e influencia en todo el mundo.

En esencia, la creación y el desarrollo del manga son el resultado de una larga historia de innovación artística, influencias culturales y la creatividad de innumerables artistas y escritores. Ha evolucionado desde sus primeras raíces hasta convertirse en una forma de arte dinámica e influyente que disfrutan personas de todo el mundo, además el Estado de Japón recibe grandes cantidades de ingresos al país debido al manga y anime que este produce.

Con respecto al anime esta es la forma animada de entretenimiento la cual tiene una historia única que rastrea su desarrollo a lo largo del siglo XX, la creación del anime en el Estado de Japón puede verse como un proceso gradual influenciado por diversos factores culturales, tecnológicos y artísticos. Comenzó con la introducción de técnicas de animación occidentales y gradualmente evolucionó hasta convertirse en la vibrante industria que conocemos hoy.

Inicialmente los artistas japoneses estuvieron expuestos a la animación occidental a principios del siglo XX, especialmente a través de las obras de Walt Disney, esta exposición

inspiró a los creadores japoneses a experimentar con técnicas de animación y adaptarlas a su propio contexto cultural, comenzaron a experimentar con técnicas de animación, produciendo cortometrajes que simulaban los estilos de animación occidentales.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el gobierno japonés utilizó la animación con fines propagandísticos, lo que condujo al crecimiento de una industria de animación nacional. Los estudios de anime produjeron películas educativas y de propaganda en tiempos de guerra durante este período. Sin embargo, es después de la guerra, en 1917 que es publicada una de las primeras animaciones japonesas, Namakura Gatana (La espada sin filo) de Jun'ichi Kōuchi.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la producción de anime continuó y se expandió para abarcar varios géneros y estilos. La aparición de artistas como Osamu Tezuka, que desempeñó un papel crucial tanto en el manga como en el anime, dio forma aún más a la industria. Nuevamente, Astro Boy se convirtió en una de las primeras series de anime icónicas y sentó las bases para desarrollos futuros.

Con la introducción de la televisión en la década de 1950 llevó a la creación de series animadas para transmisiones televisivas. Este período vio el nacimiento de numerosas series de anime clásicas que se hicieron populares tanto en el Estado de Japón como a nivel internacional. Los animes al ser basados en los mangas, con respecto a los géneros, estos también varían por lo que la audiencia es muy amplia.

A medida que el anime ganó reconocimiento y popularidad internacional, se convirtió en una exportación cultural del Estado de Japón, lo que influyó en la industria de la animación global e inspiró a innumerables artistas y creadores de todo el mundo. Hoy en día, el anime es un medio dinámico e influyente que continúa cautivando al público de todo el mundo. Su creación y desarrollo son un testimonio de la creatividad de los animadores japoneses y la influencia de la animación occidental.

Para el año 2020 el mercado del anime a nivel global fue valuado en US\$24.23 mil millones y se prevé que alcance los US\$43.73 mil millones en 2027 con una tasa compuesta anual del 8,8%, una vez que se introdujera Netflix en el Estado de Japón este logró 3 millones de suscriptores en los primeros 4 años, pero en sólo un año durante la pandemia obtuvo 2

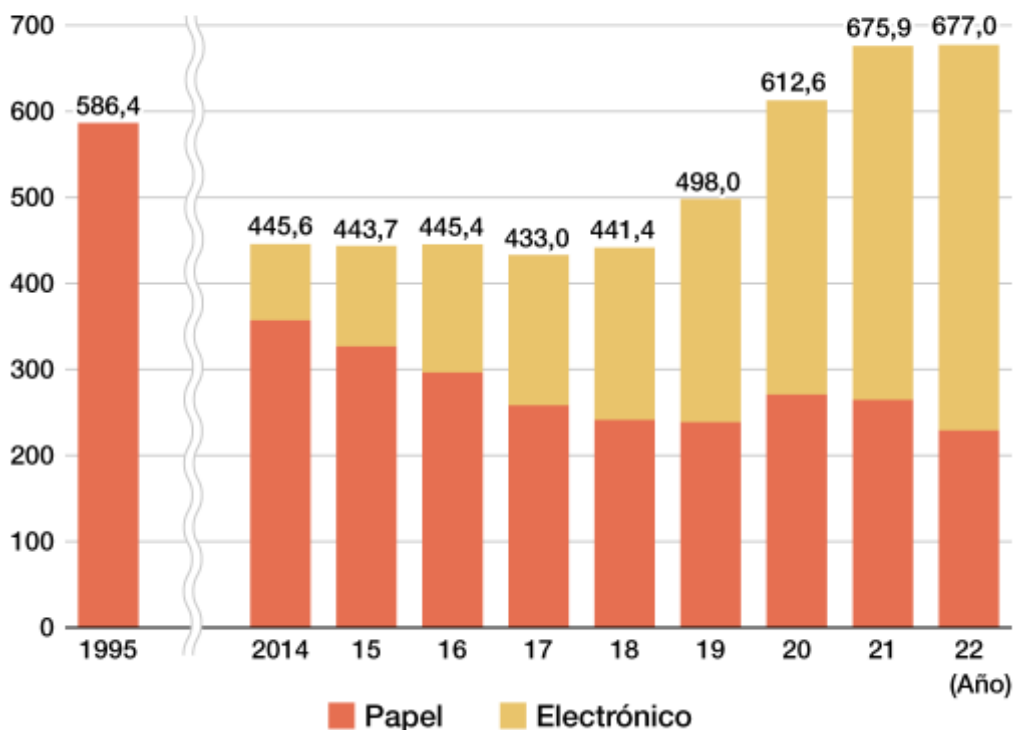
millones de suscriptores más, alcanzando 5 millones en total en ese país. (Reporte Asia, 2021, párr.3)

Según un anuncio del Instituto de Investigación de Publicaciones de la Asociación Japonesa de Editores Nacionales, las ventas totales estimadas de manga en el Estado de Japón en 2022, en las que se incluyen los medios en papel y electrónicos, aumentaron un 0,2 % interanual hasta alcanzar los 677.000 millones de yenes, un récord por tercer año consecutivo. En 2020, las ventas en el mercado de los cómics superaron por primera vez los 600.000 millones de yenes debido al enorme auge de Kimetsu no Yaiba. (Nippon, 2023, párr.2)

Gráfico 3.

Evolución del valor de las ventas en el mercado del cómic

(Miles de millones de yenes)

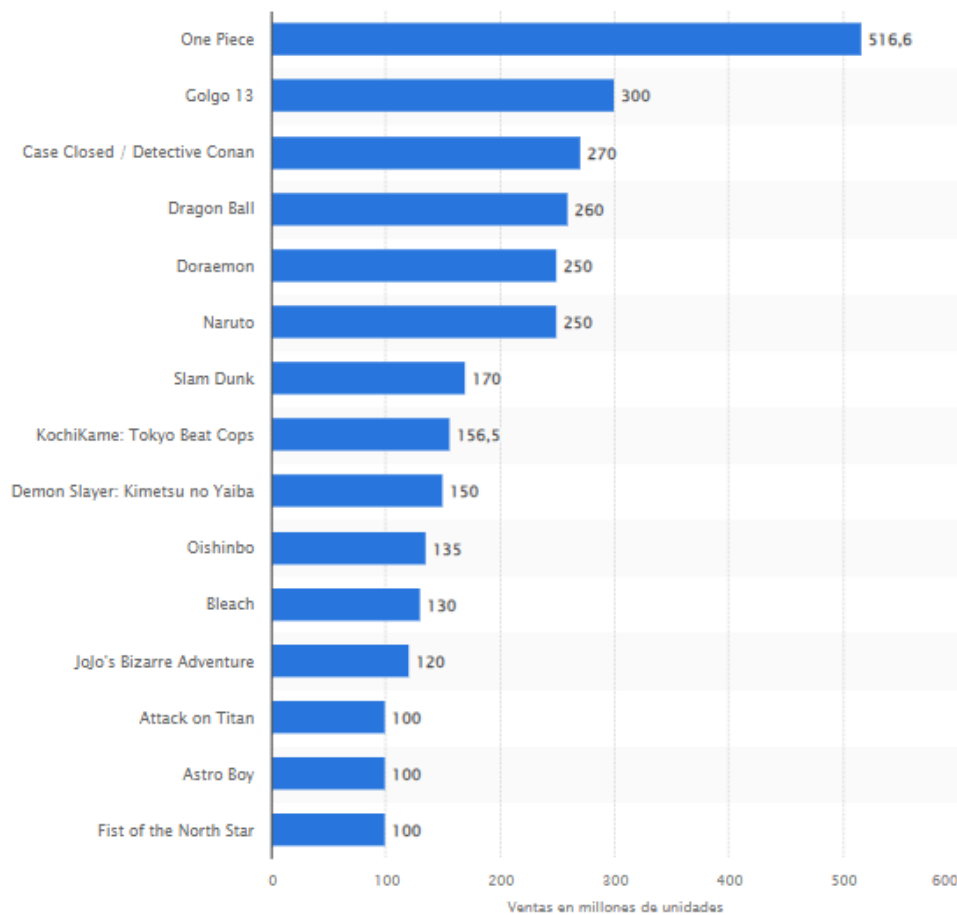


Datos tomados de Nippon, 2023.

Con respecto al gráfico anterior se puede apreciar el aumento de ventas del manga, si bien este existe tanto impreso como digital se da a notar que, debido a los avances tecnológicos, las personas tienden a consumirlo mayoritariamente de manera económica.

Además, tanto la pandemia como el costo influye en el consumo del mismo, resulta más apropiado para cierta población el pagar una suscripción mensual donde se puedan leer cientos de mangas a pagar por cada libro.

Gráfico 4. Ranking de las series de manga más vendidas en el mundo a la fecha de abril de 2023 (en millones de unidades)



Datos tomados de Statista, 2023

Al observar el gráfico anterior varios nombres pueden ser reconocidos inclusive a nivel internacional, muchas personas crecieron viendo estas series y en gran parte se debe al acceso a la tecnología, no es un secreto que la Internet abrió las puertas a todas las partes del mundo por lo que darse cuenta de un acontecimiento que haya pasado en otro continente puede tardar minutos.

La popularidad del manga llega a tal extremo que distintas generaciones llegan a disfrutar de la misma ya que las temporadas son liberadas en distintos años. Una característica que logra que estas series perduren va de la mano con el marketing o mercadeo, en primera instancia se crea el manga, una vez que este se hace popular empiezan negociaciones para la producción del anime y dependiendo del recibiendo que el público le da se inicia toda una estrategia de mercado por lo que se crean distintos materiales para que sean consumidos.

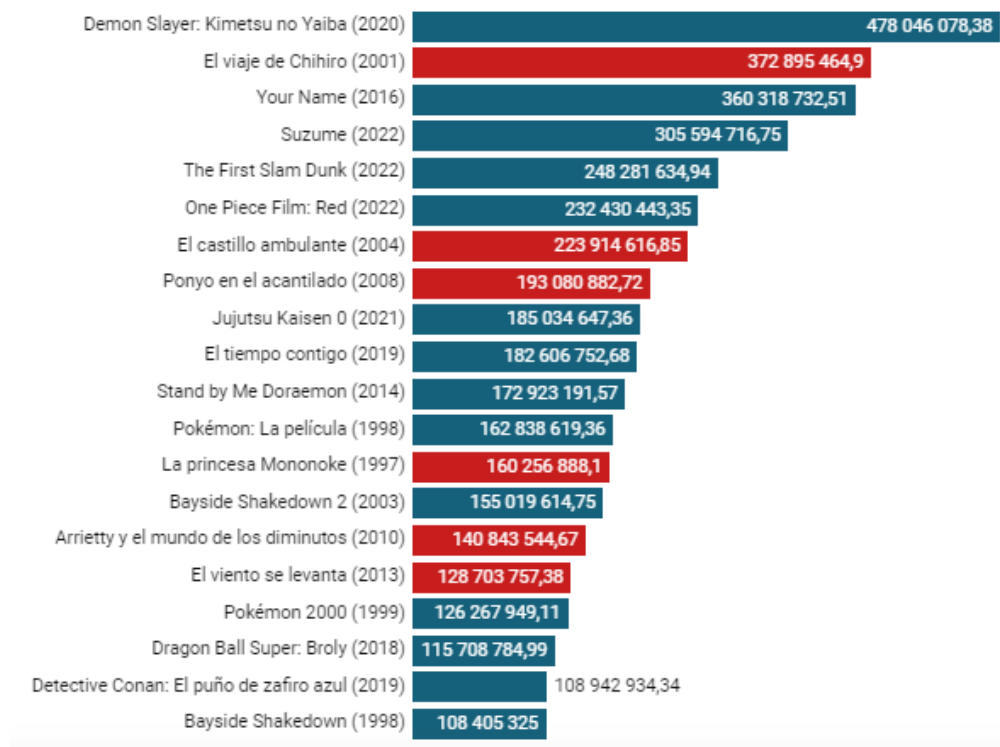
Uno de los animes más populares del momento, Jujutsu Kaisen tiene una colaboración con el parque temático de Universal ubicado en Tokio actualmente, varía de la popularidad en el momento ya que han tenido colaboraciones con Shingeki no Kyojin y Kimetsu no Yaiba. Existe además una incontable cantidad de objetos como figuras coleccionables, bolsos, existen colaboraciones con marcas como Crocs, Uniqlo, Skechers, Levis, entre otras.

Las películas de anime son también características del Estado de Japón, el Studio Ghibli forma parte significativa en atraer turistas o al menos a que personas conozcan al país. Se puede visitar, las entradas deben ser compradas con anterioridad y las fotos no son permitidas en todos los sectores por lo que no existe mucha información al respecto, sin embargo existen blogs donde las personas muestran pequeñas partes del lugar. Actualmente se está trabajando en la construcción de un parque temático, ya ha abierto sus puertas a tres de las cinco zonas que se pretender crear.

Gráfico 5.

Las 20 películas más taquilleras de la historia de Japón

Todas menos Bayside Shakedown y su secuela son películas de anime. En color rojo, las producidas por Studio Ghibli



Datos tomados de Villarreal, 2023

En la gráfica anterior se puede apreciar la importancia que posee el estudio ya que seis son creadas por ellos, “ Mi vecino Totoro (1988) que, aunque no aparece en la lista, ha generado más de 1.300 millones de euros en ventas domésticas o licencias de merchandising” (Villarreal, 2023, párr.4) e inclusive es el logotipo de la empresa, El viaje de Chihiro ganó el Oscar y Osos de Oro. Si bien sus temáticas son fantásticas, se puede apreciar el diseño que caracteriza al país, su gastronomía, su conducta respetuosa, sus paisajes, intentan implementar lo más que se pueda su esencia.

Entre los géneros más conocidos del manga y anime se encuentran:

- Shonen: el cual está dirigido principalmente a los jóvenes masculinos ya que suelen presentar historias de acción, aventuras y luchas, los protagonistas son a menudo jóvenes que enfrentan desafíos y se embarcan en emocionantes aventuras.

- Shojo: a diferencia del shonen, este va dirigido hacia un público femenino joven, se centra en relaciones personales, romance, amistad y crecimiento personal, las tramas a menudo involucran personajes femeninos y sus experiencias en el amor y la vida cotidiana.
- Seinen: Este género de manga se dirige a un público adulto masculino, los temas suelen ser más maduros y complejos, con enfoque en la psicología y la violencia, puede incluir géneros como la ciencia ficción, el misterio y la acción.
- Josei: es el opuesto al seinen, este está diseñado para mujeres adultas, explora temas más realistas y maduros, incluyendo relaciones complicadas, carreras profesionales y la vida diaria, puede abordar temas como la intimidad y las luchas personales.
- Kodomomuke: dirigido a un público joven, generalmente niños, presenta historias sencillas y moralmente educativas, a menudo con personajes infantiles y aventuras ligeras.
- Isekai: se refiere a un subgénero que involucra personajes que son transportados a un mundo diferente, ya sea a través de videojuegos, magia o fenómenos misteriosos., suelen ser historias de aventuras y fantasía.

Como se explica con anterioridad, existen muchos géneros en el manga y anime por lo que abarca una población extensa ya que se puede decir que existe un género para el gusto de cada persona. En la tabla 9 se describirán de los mangas más famosos que inclusive salieron al público desde décadas pasadas y en la actualidad siguen trayendo ingresos a sus casas editoriales, demostrando la popularidad de los mismos.

Tabla 9. Principales mangas y recaudaciones.

Manga	Descripción	Datos económicos
Naruto (1999-2014)	Naruto es un niño al que excluyen en la aldea donde vive ya que en él habita una bestia que estuvo a punto de destruir toda la aldea. El niño no tiene conocimiento de esto y sólo se enfoca en querer llegar ser el líder del pueblo. La serie abarca	Ha acumulado aproximadamente \$ 11 mil millones desde su lanzamiento.

	todo el camino que debe recorrer para poder alcanzar la meta.	
Jujutsu Kaisen (2018- presente)	Yuuji Itadori, un estudiante de secundaria vive un cambio repentino cuando se encuentra y consume un objeto maldito, Yuuji es lanzado al mundo de las maldiciones e introducido en la Escuela Secundaria Técnica de Jujutsu de Tokio y toma inicio su camino de hechicero.	Fue la franquicia con más ganancias en el 2022, generando 10,172,176,690 yenes, alrededor de \$67 923 184,02.
One Piece (1997-presente)	Narra la historia de un joven llamado Monkey D. Luffy, que inspirado por su amigo pirata Shanks, comienza un viaje para alcanzar su sueño, ser el Rey de los piratas, para lo cual deberá encontrar el tesoro One Piece dejado por el anterior rey de los piratas Gol D. Roger.	La franquicia One Piece ha logrado recaudar más de \$20 mil millones desde su debut en 1977 en ese momento
Bleach (2001-presente)	Ichigo Kurosaki, un joven que puede ver a los espíritus. Cuando una cegadora de almas llamada Rukia Kuchiki es herida al intentar protegerle de un monstruo sin querer le traspasa sus poderes a Ichigo.	Bleach ha recaudado hasta el momento un total de \$60 millones USD
Dragon Ball (1985-1995)	Se centra en Son Goku, que después de la muerte de su abuelo, conoce a Bulma, la hija de uno de los científicos más brillantes del mundo. Ella le invita a hacer una gran búsqueda de siete esferas de las legendarias Dragon Ball, que al ser reunidas dan lugar a la aparición del dragón sagrado que puede conceder cualquier deseo.	La franquicia Dragon Ball ha obtenido ingresos totales informados de al menos \$24 mil millones, la mayoría de los cuales provienen del sector del manga y el anime dentro de la franquicia.

Elaboración propia con datos tomados de All things anime, 2022.

Como se puede apreciar en la tabla anterior entre las principales franquicias se encuentran mangas que se crearon en los años 80 y 90 y que al día de hoy siguen generando ingresos ya que crean temporadas nuevas y el público aun así lo consume. Los mangas usualmente son publicados de manera semana sin embargo existen bisemanales y mensuales por lo que permite que se alarguen, también existe la posibilidad de que los mangakas estén en hiatus por lo que los mangas se pueden atrasar más.

Es común que algunos creadores de manga retrasen sus publicaciones por distintos motivos, entre los más comunes son problemas de salud, como se ha explicado con anterioridad en el Estado de Japón las jornadas laborales son extensas por lo que es común que las personas se agoten y se enfermen, pueden presentar problemas de salud física y mental. De igual manera existen bloqueos creativos, es usual que los artistas presenten bloqueos o sentir que pierden la inspiración y ocupan de tiempo para poder encontrar la creatividad.

Dependiendo del tema del que trate el manga puede tardarse más ya que puede requerir una cantidad significativa de investigación, aún más en temas históricos o científicos. Además, dependiendo de la demanda del público y los planes con las editoriales, puede ser necesario ajustar la trama o planificación de la historia por lo que puede requerir tiempo adicional para desarrollar distintos puntos como el desarrollo de personajes.

4.3.3 Industria Musical

La industria musical del Estado de Japón es muy diversa y única en muchos aspectos ya que posee una estructura musical particular, la industria musical japonesa abarca una amplia variedad de géneros musicales, desde J-Pop o música pop japonesa y J-Rock o rock japonés hasta música clásica, música tradicional japonesa y géneros más especializados como el Visual Kei.

El J-Pop es uno de los géneros más influyentes en el Estado de Japón y a menudo se caracteriza por canciones pegajosas, melodías pop y coreografías de baile. Artistas y grupos de J-Pop suelen tener seguidores leales “ya que el 66% de los consumidores japoneses lo

escuchan. La música de los cómics también es escuchada por el 29% de los consumidores japoneses. Además, el 50 % de los consumidores japoneses escuchan música por radio”. (Ortiz, s.f, párr.8)

El J-Rock abarca una amplia gama de estilos, desde el rock alternativo y el rock indie hasta el rock visualmente impactante del movimiento Visual Kei. Bandas como X Japan, L'Arc-en-Ciel y Dir en Grey han tenido un impacto significativo tanto en el Estado de Japón como en el ámbito internacional, el Visual Kei resalta por la particular forma de vestir y de maquillarse de los miembros del grupo. El Estado de Japón también tiene una rica tradición de música folklórica y clásica, incluyendo instrumentos tradicionales como el shamisen y el koto. El Gagaku es la música de corte imperial más antigua del mundo y sigue siendo interpretada en ceremonias oficiales.

La música de anime y videojuegos forma parte fundamental en la industria musical japonesa, canciones de anime y música de videojuegos a menudo se vuelven muy populares y tienen un público internacional por lo que conlleva un gran esfuerzo por parte de los creadores. Como lo explica Barón, 2021 “Esta es la categoría donde los músicos son menos conocidos, pero más escuchados”. (párr.19) El autor menciona a

Koji Kondo, creador de la música de Super Mario Bross, The Legend of Zelda y Star Fox de Nintendo. Junichi Masuda es el artífice musical para toda la serie de Pokemon. Yoko Shimomura, madrina de la música para videojuegos en Japón, compuso la banda sonora de Street Fighter II, Legend of Mana y King of Hearts. Masato Nakamura es el creador de la música de Sonic the Hedgehog 1 y 2, pero en Japón es más conocido por ser el productor de la banda de J-Pop Dreams Come True. Akira Yamaoka, de los pioneros en introducir rock y música industrial en los juegos. Produjo el diseño sonoro y la música de la serie Silent Hill, considerado el mejor juego de terror de todos los tiempos. Y por último pero no menos relevante, Nobuo Uematsu, considerado el Beethoven de los videojuegos.

No son reconocidos como las personas de los grupos de ídolos donde su imagen representa gran parte de su popularidad, sin embargo, la música es fundamental en los videojuegos por lo que sigue siendo un gran mercado, al igual haciendo referencia los openings o endings que son las canciones de apertura y cierre respectivamente de un anime. La popularidad de un videojuego o anime también es determinada por su música, actualmente

el grupo de animación encargado del anime Chainsaw Man ha invertido en la creación de doce endings, uno por cada episodio que salió.

Aunque las ventas de discos físicos han disminuido en todo el mundo, el Estado de Japón sigue siendo un mercado significativo para la música física lo cual se debe al consumismo y el uso del efectivo en el país, la descarga y el streaming de música también son populares sin embargo los japoneses prefieren hacer fila en las tiendas de discos e ir a eventos para ver a sus ídolos para conseguir autógrafos.

Otro fenómeno que ocurre en el mercado japonés son las famosas “japanese version” de artistas occidentales. Tradicionalmente, en el Estado de Japón, los CD y los LP han sido caros, tanto es así que para un consumidor japonés resulta más barato importar CD de otros lugares. Esto dio paso al nacimiento de la "versión japonesa", en la que los consumidores japoneses tienen algún material extra que no está disponible en otras partes del mundo, como canciones, fotos, etc. (Ortiz, s.f, párr.9)

El Estado de Japón alberga numerosos festivales de música a lo largo del año, desde eventos de rock al aire libre hasta festivales de música clásica, los conciertos en vivo son una parte importante de la industria musical y una fuente importante de ingresos para los artistas, el país al ser líder en la innovación tecnológica ha influido en la música a través de la creación de instrumentos musicales electrónicos y tecnología de grabación de alta calidad.

4.3.4 Arte Contemporáneo

Los pintores y escultores siempre han estado presentes, en el caso del Estado de Japón como se ha mencionado con anterioridad ha tenido artistas que han ido moldeando el arte japonés a lo que es hoy en día. Sin embargo, no se puede encerrar un solo estilo ya que los distintos movimientos han ido combinándose, en la actualidad existen artistas que llevan décadas desarrollando su estilo y que son grandes influencias.

Yayoi Kusama es un artista japonés muy aclamada e influyente que ha tenido un impacto significativo en el mundo del arte contemporáneo. Conocida por su enfoque único y vanguardista del arte, el trabajo de Kusama se caracteriza por algunos elementos distintivos,

en primer lugar, es reconocida por su obsesión por los puntos y los patrones repetitivos, que se pueden ver en muchas de sus obras de arte. Los lunares, o redes infinitas, como ella las llama, son un motivo recurrente en sus pinturas, esculturas e instalaciones.

El arte de Kusama a menudo explora temas relacionados con la salud mental, la identidad y la idea del infinito. Su trabajo es profundamente personal y a menudo se basa en sus propias experiencias y luchas contra las enfermedades mentales, no es secreto que su estado mental se ha ido deteriorando al pasar de los años por lo que también ha llegado a ser elogiada ya que expone este tipo de temas. Ha hablado abiertamente sobre el uso del arte como forma de terapia y autoexpresión.

Una de sus creaciones más famosas es la sala "Infinity Mirror", una serie de instalaciones inmersivas que utilizan espejos y luces para crear la ilusión de un espacio infinito lleno de sus característicos lunares. Estas instalaciones se han vuelto icónicas y son ampliamente celebradas por sus cualidades fascinantes y surrealistas, están presentes en distintos museos de manera permanente, así como ha logrado exposiciones temporales a nivel internacional.

La carrera de Kusama se ha extendido por varias décadas y ha ganado fama y reconocimiento internacional. Estuvo asociada con la escena artística de vanguardia en Nueva York durante las décadas de 1960 y 1970, y su influencia se extendió a movimientos como el arte pop y el minimalismo. En esencia, es un artista que ha superado los límites de la expresión artística, creando obras visualmente cautivadoras y estimulantes que continúan inspirando todos.

Es una personalidad única que los historiadores de arte admiran por su trayectoria pionera que abarca múltiples movimientos artísticos desde los años sesenta hasta la actualidad. En las últimas siete décadas, Kusama se ha consagrado con convicción a su visión vanguardista, sus exhibiciones son conocidas por sus colores fuertes y el uso de puntos en distintos patrones. A pesar de que nació en 1929 sigue teniendo una gran presencia en el mundo, posee una colaboración con la marca Louis Vuitton, la cual es una de las principales diseñadoras de prendas y bolsos de alta costura.

Otro artista emblemático es Takashi Murakami, es conocido por su estilo único y llamativo, que fusiona elementos del arte tradicional japonés con la cultura pop contemporánea, el manga y el consumismo. Se ha referido a menudo a su estilo como "Superplano" el cual presenta imágenes con colores vibrantes y atrevidos. Su trabajo se inspira en formas de arte tradicionales japonesas, como los grabados en madera ukiyo-e y las combina con influencias modernas como el manga y el anime.

Una de sus creaciones más reconocibles es el personaje "Mr. DOB", una figura alegre y de ojos muy abiertos que se ha convertido en un emblema de su arte, su trabajo se extiende más allá del lienzo e incluye esculturas e instalaciones, a menudo haciendo uso de repeticiones y patrones. El impacto de Takashi Murakami en el mundo del arte es innegable, ya que ha unido eficazmente los mundos del arte elevado y la cultura popular. Su trabajo ha sido a la vez influyente y estimulante, y sigue siendo una figura destacada del arte contemporáneo.

Ha colaborado con varias marcas de moda y lujo, incluida Louis Vuitton, Crocs y Vans, además ha creado las portadas de varios artistas como Kanye West, Supreme, Pharrel Williams. Tanto Murakami como Kusama son personalidades que incluyen sus raíces dentro de su arte por lo que logran captar la atención de las personas ya que exponen su cultura, lo cual ayuda con respecto a la expansión del arte y del país en sí.

Sin embargo, artistas un poco menos reconocidos como Shino Watabe son pioneros para el arte inclusivo con respecto a la discapacidad, una artista japonesa que comenzó a vivir en México por estrés fue perdiendo su visión y a pesar de pasar por una gran depresión siempre tuvo apoyo de sus compañeras pintoras por lo que fue motivada a seguir con su pasión y decidió pintar con sus manos, en su reporte a Diario de Querétaro expresa que:

Era muy difícil que en una exposición se vendieran obras tan rápido y dos de mis obras sí se vendieron en aquella ocasión, ahí me di cuenta que las personas no diferenciaban la discapacidad que yo tenía, que no había diferencia entre mi trabajo y el de las demás pintoras que no tenían baja visión. Fue un proceso difícil porque yo tuve que cambiar por completo la técnica, yo antes pintaba óleo, pero ya no podía hacerlo porque es muy dañino para las manos, encontré nuevas formas de pintar usando mis manos como herramientas. (2022, párr. 10-11)

Ingresó a una academia donde aprendió acerca de texturas y aromas como herramientas para poder sentir y disfrutar las pinturas por lo que se podían apreciar de una manera distinta. Fue participante en el Festival Cultural Inclusivo Oxímoron, el cual es impulsado por la asociación “Artesano Buró Cultural con el objetivo de incentivar la reflexión, el análisis y la muestra de proyectos artísticos y culturales realizados desde la discapacidad, así como generar una oferta para este sector de la población.” (2022, párr. 19)

Este tipo de festivales permiten el reconocimiento de las personas sin distinción de género y en caso de presentar alguna discapacidad, sino que les brinda la oportunidad de exponerse como artistas y vender sus obras de artes, como bien lo menciona Shino al inicio, las personas que compraron sus obras no les importó el hecho de que ella no tuviese visión, el arte va más allá de la condición de la persona, no debe existir discriminación ni prejuicios ya que todos poseen sus habilidades y destrezas.

El caso de Haruo Uchiyama el cual es un escultor que dedica su tiempo a tallar animales con un doble propósito, en primera instancia al crear las colecciones de animales le brinda a los educadores y dueños de museo obras detalladas donde se aprecian los detalles de las diferentes especie, “para un proyecto, creó más de una docena de pinzones de Galápagos para ayudar a maestros a enseñar evolución” (Bartels, 017, párr.3) y en caso de los visitantes pueden apreciar en detalle cómo se ve un ave, ya que sirven como tallados táctiles.

La introducción de nuevas tecnologías y el hablar de las realidades de las diferentes personas ha permitido que se cree distintas soluciones para poder ya sea mejorar, adaptar o elaborar bienes y servicios, como se ha mencionado con anterioridad el Estado de Japón posee su historia con respecto a la aceptación o reconocimiento de las personas con discapacidad, existen proyectos o iniciativas que involucran a estos grupos, con el uso de las descripciones de audio, técnicas táctiles y el dialogo se ha introducido el arte.

En el Centro de Arte Nacional en Tokio realizan reuniones donde conversan los patrocinadores de la actividad junto con el personal para ayudar a los amantes del arte a comprender las opiniones sobre las obras. Otro ejemplo de ello es el Museo de Arte Mori que ha sido anfitrión de eventos para que personas no videntes puedan apreciar el arte, han

incluido descripciones de audio y cada vez está planeada una actividad miembros del museo reciben a los participantes en las estaciones de tren cercana.

La ley para la promoción de actividades culturales y artísticas de personas con discapacidad, que exige que los gobiernos nacional y local mejoren las instalaciones, entró en vigor en 2018, Según la encuesta del año fiscal 2019 realizada por la Asociación Japonesa de Museos, solo el 43% de las 4.178 instalaciones en todo el país habían instalado ascensores para visitantes discapacitados, mientras que el 13% dijo que proporcionaban lenguaje de señas y otros tipos de apoyo para personas con discapacidad auditiva. Sólo el 7% proporcionó explicaciones en Braille para las personas con discapacidad visual. (Kurihara, 2022, párr. 15-16)

Existen distintas herramientas que se emplean alrededor del mundo y el Estado de Japón no es la excepción, hay reproducciones táctiles de obras de arte disponibles en muchos museos japoneses, las personas no videntes pueden tocar y sentir los detalles de las obras de arte gracias a estas reproducciones lo que les da una comprensión táctil de la obra, las descripciones en braille y en letra grande en los museos proporcionan información sobre la historia, el artista y cómo se interpretó la obra.

Las audioguías, que están disponibles en una variedad de idiomas, como el japonés e inglés, ofrecen descripciones detalladas de las obras de arte, proporcionan explicaciones de las técnicas artísticas utilizadas y contexto histórico. Son especialmente útiles para las personas ciegas, al igual que los tours guiados especialmente diseñados para que los visitantes no videntes puedan escuchar las descripciones y creen imágenes mentales.

Existen museos que ofrecen exhibiciones donde se incorpora sonido, esencia y elementos táctiles para crear una experiencia diferente todo gracias a la colaboración de otros artistas con la misma capacidad, el uso de la tecnología para impresión en 3D crea modelos de esculturas, así como talleres donde pueden aprender de distintas técnicas artísticas y en algunos casos, pueden crear su propio arte.

4.3.5 Mascotas.

El Estado de Japón se divide por prefecturas, las cuales son representadas por mascotas o personajes emblemáticos estas toman en cuenta la cultura y las tradiciones de la región. Estos personajes son muy populares y a menudo se utilizan para promocionar el

turismo y la identidad de la prefectura, además tienen un aspecto amigable e intentan incorporar elementos específicos de la región que representan.

Jun Miura, un novelista, ilustrador, mangaka y crítico japonés, acuñó el término yuru-chara a inicios del 2000 y, aunque en ese momento tenía connotaciones negativas, se popularizó rápidamente debido al atractivo que poseen las distintas mascotas. Las mascotas más famosas con Hikonyan (imagen 7) el cual fue creado para el aniversario de un castillo por el que gracias a él tanto el turismo y ventas de recuerdos del castillo y la ciudad. Según Miura, una mascota debe cumplir con tres requisitos esenciales:

1. Debe transmitir un fuerte mensaje de amor por la ciudad de origen o la región local.
2. Los movimientos o el comportamiento de la mascota deben ser únicos y erráticos.
3. La mascota debe ser poco sofisticada, relajada y adorable. (Equipo Ikigai, 2020, párr. 5-6)

Imagen 13.



Imagen tomada de Equipo Ikigai, 2020.

Entre los más famosos está Kumamon (imagen 8) que pertenece a Kumamoto el cual es un oso negro debido a que Kuma es japonés significa oso, la popularidad fue tan grande que su imagen fue utilizada en trenes y la mascota era invitada en distintos eventos internacionales para promover su prefectura, si se llega a comprar un producto comestible en un supermercado con la imagen del mismo significa que productos de Kumamoto fueron utilizados.

Imagen 14.



Imagen tomada de Equipo Ikigai, 2020.

Debido a la popularidad de las mascotas se crearon festivales y eventos que se dedican a promoverlos y exponerlos, su popularidad incrementó al extremo de que se ha creado un premio para la mascota más popular y es por votación pública. Sus diseños incorporan características tanto históricos como productos locales con el propósito de recalcar la especialidad de la zona.

4.3.6 Moda.

La moda japonesa se caracteriza por su enfoque en el minimalismo y la simplicidad en el diseño. La ropa suele ser elegante y funcional, sin perder la atención a los detalles, poseen líneas limpias y colores neutros. Es usual que incorpore elementos de la cultura tradicional japonesa, como kimonos, obis, yukatas y detalles como pliegues, además se destaca por su alta calidad y artesanía. Muchas prendas se producen cuidadosamente, con atención a los detalles y técnicas tradicionales de confección.

El Estado de Japón es conocido por su creatividad en la moda, muchas marcas y diseñadores japoneses son reconocidos por su innovación y experimentación en términos de

textiles, cortes y patrones únicos. Entre las principales marcas se encuentra Uniqlo, la cual pertenece al grupo Fast Retailing, matriz de la cadena de varias tiendas de ropa, que “registró un beneficio neto récord de 296.229 millones de yenes (unos 1.870 millones de euros) en su último ejercicio, gracias, sobre todo, a la solidez de sus ventas en el extranjero” (Romera, 2023, párr.1)

Esta marca ha ganado su renombre gracias a sus precios bajos y alta calidad, es conocida por ofrecer vestimenta sencilla y de colores neutros pero posee una línea de colaboraciones por lo que es una marca versátil, ha colaborado con distintos artistas internacionales y nacionales como las empresas de manga como Chainsaw Man, SpyxFamily y Jujutsu Kaisen para sacar ediciones limitadas de ropa. Martínez (2023) indica:

El año pasado, la industria de la moda generó un volumen de negocio de 9 trillones de yenes en el país (64.000 millones de euros), según datos del Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón, un 17,7% más que en 202. (párr. 2)

Otro factor que destaca es la ropa unisex, su ropa suelen ser diseñadas para ser usadas por cualquier género, los consumidores japonese se interesan más por la calidad y no se interesan en colores llamativos o estampados para utilizarlo en su vida cotidiana, por lo que optan por la sencillez y neutralidad lo cual se adapta a cualquier género, sin embargo en el Estado de Japón existen los grupos de visual kei donde se quebranta la barrera de lo que un hombre y mujer debería usar.

En primera instancia en el país usualmente se utiliza ropa neutra ya que los trabajos en su mayoría son formales por lo que utilizar colores brillantes no aplica en el código de vestimenta de la formalidad sin embargo para salir de la rutina y expresarse las personas acuden a vestir streetwear, que incluye estilos como el Harajuku, el Gyaru y el Visual Kei, entre otros. Son subculturas de moda a menudo se caracterizan por su expresión individual y creatividad.

Si se habla del consumidor, lo importante es la calidad, el Estado de Japón comercialmente posee prácticamente acceso a todas las tiendas por lo que existe amplia variedad de productos y marcas, el consumidor japonés es conocido por invertir siempre y cuando el producto sea de calidad, así que para las grandes marcas que usualmente se

relacionan con alta calidad el mercado japonés es una gran oportunidad. Martínez menciona que:

Japón también es el segundo mayor mercado de lujo del mundo. Aunque ya quedan lejos aquellos años en los que el país representaba el 20% de las ventas de Dior y el 50% de los ingresos de Louis Vuitton, los japoneses gastan anualmente 33.000 millones de dólares en productos de lujo, de los cuales 10.000 millones de dólares corresponden a prendas de vestir, según un informe elaborado por McKinsey. (párr.3)

Tabla.10 Principales marcas japonesa.

Marcas de Moda Japonesa	
Uniqlo	<p>Parte del grupo Fast Retailing Co. es de las marcas más accesibles de la lista, sin poner en duda su alta calidad.</p> <p>La cual la respalda su rápida expansión a través de países como el Reino Unido, Estados Unidos, Corea, China, España, Suecia, Dinamarca, etc.</p> <p>Con un estimado de ganancias operativas para el próximo año fiscal de hasta 450 billones de yenes (\$3000 millones) contrarios a la estimación inicial de los analistas que calculaba un promedio de 423 billones de yenes (\$2835 millones).</p>
GU	<p>GU ofrece moda divertida para todos, recomendando nuevos productos a los clientes cada mes y ofreciendo sutiles variaciones en la apariencia y el estilo.</p> <p>Ambos (junto con Uniqlo) son parte del grupo Fast Retailing, para a diferencia del primero, ofrece ropa más moderna y varía dependiendo de las tendencias actuales.</p> <p>Con ganancias registradas de 295 billones de yenes (\$1967 millones) en el año 2023, se consolida como su segunda marca más productiva.</p>
6%DokiDoki	<p>Enfocada en un estilo diferente y revolucionario (Kawai), fue creado por el artista Sebastian Hasuda, quien ha implementado el</p>

	<p>mismo estilo en el centro de Harajuku desde 1995. Vistiendo artistas como Nicki Minaj, Black Pink, etc.</p> <p>A pesar de ser una tienda conocida mundialmente y que ha marcado un estilo único y dado a conocer el nombre del Estado de Japón y de Harajuku, sus ganancias económicas se encuentran en el anonimato.</p>
Yohji Yamamoto	<p>Esta marca se enfoca en un estilo más urbano que se distribuye por los almacenes de todo el mundo. Abarcando desde gorras y lentes de sol, hasta pantalones y blazers.</p> <p>Su influencia japonesa no se queda de lado, ya que muchas de sus camisetas y logotipos contiene gráficos con la firma de Yamamoto. Su influencia se extiende hasta colaboraciones con grandes marcas internacionales como Adidas y Hermès. Y ha diseñado para artistas famosos como Elton John y Placebo.</p> <p>Aunque su salario anual como diseñador Japonés ronda los \$62000, como uno de los diseñadores asiáticos más conocidos de nuestra época, sus ventas llegaron a tener números de más de \$100 millones en 2022.</p>
A Bathing Ape	<p>Esta marca de ropa urbana ha sido popularizada mayormente por la cultura del hip hop.</p> <p>Vestida por grandes nombres de la cultura, como Kanye West y Notorious B.I.G.</p> <p>Fue fundado por el diseñador japonés Tomoaki Nagao (Nigo) en el año 1993.</p> <p>Mostrando ganancias anuales en el año 2022 de aproximadamente \$46 millones.</p>
Asics	<p>Es una empresa japonesa de ropa deportiva que se vender alrededor de todo el mundo por medio de muchos diferentes distribuidores. Conocidas especialmente por sus zapatillas, calificadas como las de mejor rendimiento del mercado.</p>

	<p>Su más famoso portador, siendo el actor y artista marcial, Bruce Lee.</p> <p>Con una grandiosa suma de aproximadamente \$2800 millones, se puede considerar una de las grandes marcas japonesas en ventas y desarrollo internacional.</p>
Comme des Garçons	<p>Es una de las marcas japonesas más conocidas. Fundada en el año 1970 por el diseñador Rei Kawakubo.</p> <p>Este estilo si destaca por ser tener pasarelas más dramáticas en París con prendas esculturales y drapeadas.</p> <p>Aunque también presenta una línea de ropa apodada CdG Play con líneas más informales pero sin dejar de lado el estilo de la marca.</p> <p>Los datos más recientes muestran ganancias de \$320 millones anuales para el año 2019.</p>

Elaboración propia con datos de Fast retailing, 2023.

Con respecto a la tabla anterior se puede evidenciar una gran variedad de productos, si bien todos los diseñadores poseen su propio estilo y pueden diferir entre si esto lo convierte en un atractivo para los compradores ya que poseen variedad en estilo y con respecto a los rangos de precio estos pueden varias ya que entre los diseñadores se encuentran desde haute Couture a opciones de un presupuesto moderado como Uniqlo.

4.3.7 Arquitectura.

La arquitectura japonesa es una forma distintiva de diseño arquitectónico que ha evolucionado a lo largo de los siglos, influenciada por factores culturales, geográficos y estéticos únicos. Si bien al inicio fue influenciada por la arquitectura china con el pasar de los años fue adaptando a la estética japonesa y ahora es característica del país, abarca desde templos tradicionales a edificios enormes como el Tokyo Skytree.

Entre sus principales características destaca la madera, en particular el cedro y el pino, ha sido un material de construcción fundamental en el país, en primer lugar se debe a que la madera se adapta a la actividad sísmica, ya que permite cierta flexibilidad y resistencia en

caso de terremotos, además optan por dejar el material expuesto ya que prefieren la sencillez. Otros materiales tradicionales incluyen el papel washi, el bambú y la arcilla.

Esta enfatiza la fluidez entre el interior y el exterior, las puertas corredizas de papel y madera, permiten dividir y abrir espacios según sea necesario. Los interiores suelen ser minimalistas, con pocos muebles y una estética simple. Tiende a incorporar la naturaleza en su diseño, los jardines japoneses, la utilización de paisajes circundantes y la entrada de la luz natural son elementos clave en la arquitectura. Los templos y santuarios japoneses a menudo se integran de manera armoniosa en su entorno natural.

El Estado de Japón es conocido por sus hermosos templos y santuarios, muchos de los cuales tienen una arquitectura tradicional única. Los templos budistas a menudo presentan techos inclinados y estructuras de madera ornamentadas, mientras que los santuarios sintoístas pueden tener puertas "torii" y caminos de grava. En contraste con sus templos su arquitectura contemporánea es innovadora, arquitectos japoneses como Tadao Ando, Kenzo Tange y Toyo Ito han ganado reconocimiento internacional por sus diseños modernos, que a menudo combinan elementos tradicionales con tecnología avanzada y materiales contemporáneos.

El uso del tatami es de igual manera es representativo, este es un tipo de lámina tejida de paja que se utiliza para cubrir el suelo en muchas casas tradicionales japonesas, el tamaño de las habitaciones en las casas tradicionales se mide en tatami, y la disposición de estas láminas a menudo sigue un patrón específico. La arquitectura japonesa es muy diversa y ha evolucionado a lo largo del tiempo, reflejando tanto la tradición como la innovación. Es un ejemplo de cómo una cultura puede influir en la forma en que se diseñan y construyen los espacios arquitectónicos.

El país asiático es conocido por su poco espacio, principalmente en la capital por lo que existen casas o edificios con infraestructura peculiar lo cual capta la atención de las personas. Los hoteles cápsula son una forma única de alojamiento originaria del país, estos establecimientos ofrecen espacios de descanso individuales extremadamente compactos, conocidos como cápsulas.

Las cápsulas son pequeñas unidades de descanso que suelen ser lo suficientemente grandes para que una persona se acueste cómodamente, generalmente incluye una cama, iluminación, una televisión, una toma de corriente y, en algunos casos, un reloj despertador. Las cápsulas están diseñadas para ser funcionales y cómodas, pero el espacio es limitado, lo cual lo caracteriza por que como se ha hecho mención anteriormente, el Estado de Japón posee espacio limitado.

Son populares entre los viajeros que buscan una solución económica para pasar la noche, especialmente en áreas urbanas donde los hoteles convencionales pueden ser costosos, estos poseen áreas separadas para hombres y mujeres, incluyendo el baño. A pesar del espacio limitado, los hoteles cápsula suelen garantizar la privacidad y la seguridad de sus huéspedes. Las cápsulas están equipadas con cortinas o puertas que se pueden cerrar, y los objetos de valor suelen guardarse en taquillas o cajas fuertes.

Los hoteles cápsula son ideales para estancias cortas, son una solución conveniente para viajeros que necesitan un lugar para descansar durante una escala en el aeropuerto o una noche en la ciudad. Dentro del concepto de economía naranja los creadores fueron originales y crearon espacios prácticos pero que representan una experiencia única lo cual le agrega un valor agregado tanto a la cadena hotelera como al país como tal.

Entre los principales monumentos para visitar se encuentra, la Torre de Tokio de 333 metros de altura se inauguró el 23 de diciembre de 1958 (imagen 9). En el momento de su construcción, era la torre de acero más alta del mundo, superando a la Torre Eiffel. El coste total de construcción fue de aproximadamente 2.800 millones de yenes y movilizó a un total de 220.000 personas. (Nippon, 2022, párr.1). El Castillo Himeji, conocido también como el castillo de la garza blanca, se ha designado Tesoro Nacional de Japón y Patrimonio Mundial. Es uno de los 12 castillos originales que quedan en el Estado de Japón. (Japan Travel, s.f, párr. 1)

Imagen 15.



Imagen tomada de Japan Travel, s.f.

El Kinkaku-ji o Pabellón Dorado como se observa en la imagen 10 es uno de los más famosos en todo el Estado de Japón, considerado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, resalta entre los demás templos debido a sus dos plantas superiores que están cubiertas de pan de oro. (JRpass, 2019, párr. 1-2) Templo Todaiji conocido por la sala que alberga al El Gran Buda que mide 14,98 metros de altura y solo sus orejas miden 2,54 metros. (Japan Travel, s.f, párr. 5)

Imagen 16.



Imagen tomada de Japan Travel, s.f.

4.3.8 Gastronomía

La gastronomía japonesa es conocida por su diversidad, frescura, presentación estética y atención a los detalles. La cocina japonesa tiende a resaltar la pureza de los sabores naturales de los ingredientes, se utiliza poco condimento y se evita enmascarar los sabores con salsas pesadas. Además, en el 2013 la UNESCO reconoció el washoku como Patrimonio Cultural Inmaterial. “Este es una práctica social basada en un conjunto de competencias prácticas, tradiciones y conocimientos vinculados a la producción, tratamiento, preparación y consumo de alimentos.” (párr. 1)

El sushi y el sashimi son platos icónicos de la cocina japonesa, el sushi incluye arroz sazonado combinado con diversos ingredientes, como pescado crudo, mariscos, verduras y caviar, mientras que el sashimi consiste en finas láminas de pescado o mariscos crudos, cabe mencionar que el Estado de Japón es un archipiélago por lo que gran parte de su gastronomía incluye ingredientes marinos.

Otra técnica culinaria que resalta es el tempura, el cual es un método de fritura en la que los ingredientes, como camarones o verduras, se sumergen en una masa y se fríen hasta que queden crujientes. El ramen es un plato de fideos japoneses que se sirve en caldo, que puede ser de cerdo, pollo o mariscos, hay una amplia variedad de estilos de ramen en el Estado de Japón, cada uno con su propia base de caldo y acompañamientos, este platillo se puede identificar en la mayoría de animes y destaca como la comida favorita de Naruto una de las principales franquicias del país.

Además de sus platos, los japoneses crean toda una experiencia como el Kaiseki, es una forma de alta cocina japonesa que se basa en la estacionalidad y la presentación artística. Suele constar de múltiples platos cuidadosamente elaborados y es una experiencia culinaria de alta gama. También los famosos izakayas tabernas japonesas que ofrecen una variedad de platos pequeños para compartir, como yakitori (brochetas de pollo), edamame (soja verde) y sashimi, acompañados de bebidas como sake o cerveza.

La frescura de los ingredientes es esencial en la cocina japonesa debido a la procedencia de los mismos, los productos del mar, como pescado y mariscos, son especialmente valorados y se sirven crudos en muchos platos. La presentación de los platos

en la gastronomía japonesa es una forma de arte, se presta especial atención a la estética, la colocación de los ingredientes y la vajilla utilizada.

Un atractivo turístico son sus festivales, la gastronomía japonesa sigue las estaciones por lo que sus ingredientes y platos varían según la temporada, lo que resalta la importancia de la frescura y la tradición, se ha hecho mención de la importancia que tiene la tradición para los japoneses la cual se refleja en la ceremonia del té, la preparación del sushi, la elaboración del sake y otros aspectos de la cocina japonesa.

4.3.9 Caligrafía.

El Shodo japonés, o caligrafía japonesa, es un arte milenario y profundamente arraigado en la cultura japonesa, es la práctica de escribir caracteres japoneses con un pincel y tinta sobre papel o pergamino. Aunque comparte similitudes con la caligrafía china ya que el Estado de Japón fue invadido por este, el Shodo tiene su propio estilo distintivo y se centra en la estética y la expresión personal.

La esencia del Shodo no es únicamente la escritura, sino que toma en cuenta los gestos y la expresión del calígrafo, cada trazo de pincel es único y lleva consigo la energía y el estado emocional del escritor en el momento que es creado. Esta característica hace que el Shodo sea una forma de arte que refleja tanto la técnica como las emociones y energía de sus creadores.

hay dos corrientes de shodō, la artística y la de las organizaciones educativas. En cuanto a la vertiente artística, la mayor organización del arte en Japón, Nitten, es la encargada de celebrar exposiciones de caligrafía en todo el país. Además de esto, por cada prefectura y región de Japón hay una asociación que agrupa a los creadores de obras de caligrafía, y existen también distintos grupos presididos por maestros de shodō. Por otra parte, las organizaciones educativas llevan a cabo sus propios exámenes y trabajan para popularizar esta tradición. (párr. 4)

Se practica en una variedad de estilos, desde los más tradicionales hasta los más modernos, cada estilo tiene sus propias características en cuanto a la forma y el orden de los trazos, y a menudo se utiliza para escribir poemas, proverbios, nombres y otros textos significativos. Como se hace mención en el texto anterior existe una institución encargada de

fortalecer este arte ya que es parte de sus tradiciones por lo que el poder hacerla accesible para otras personas les brindaría ser parte de la experiencia que conlleva el elaborar la caligrafía.

Los calígrafos japoneses pasan años perfeccionando su habilidad, practicando la forma, el equilibrio y la armonía de sus trazos. A través de este se busca expresar la belleza y la profundidad en la simplicidad, lo que se refleja en la estética japonesa tradicional. Esta forma de arte no solo es apreciada en el Estado de Japón, sino que también se ha convertido en una manifestación de la cultura japonesa que es admirada en todo el mundo.

La caligrafía se enseña en las escuelas sin embargo gracias a la exposición de Kanazawa Shōko, una calígrafa con síndrome de Down la cual hizo que el arte fuese retomando su popularidad, “la artista ha expuesto de forma individual en el extranjero en Nueva York y Praga, entre otros lugares. En octubre de 2016 habrá una exhibición en Singapur, y en Dubái y San Petersburgo en abril y mayo de 2017, respectivamente; estas son solo algunas de las múltiples citas individuales que se celebrarán fuera de Japón.” (Nippon, 2016, párr.12)

4.3.10 Origami.

El origami es el arte de doblar papel para crear distintas figuras, las creaciones son ilimitadas, desde animales y personajes famosos hasta cajas u objetos con mayor utilidad. El origen de este comenzó cuando se creó “un papel delgado pero resistente llamado “washi”, este material se utilizaba para la copia de sutras (textos del hinduismo y budismo) y registros. Aunque luego comenzó a usarse para rituales y para envolver las ofrendas a los dioses.” (National Geographic, 2022, párr. 5-6)

Su popularidad aumentó y para el año 1797 se publicó “Hiden Sebazuru Oriката”, el libro de origami más antiguo del mundo. El proceso de origami implica una serie de pliegues y dobleces precisos siguiendo diagramas o instrucciones. Cada figura se crea mediante una secuencia específica de pliegues, y la precisión es esencial para lograr un resultado satisfactorio.

Aunque el origami tradicional se enfoca en la creación de figuras estáticas, en la actualidad, las personas que realizan origamis también exploran diseños más complejos, como figuras móviles o incluso origami arquitectónico, donde se pliegan estructuras tridimensionales a partir de una sola hoja de papel. El origami es un arte accesible que a menudo se enseña en escuelas y es disfrutado por personas de todas las edades en todo el mundo. Combina la creatividad con la precisión y ofrece una forma única de expresión artística a través de la manipulación del papel.

Existen distintas maneras para que las personas con discapacidad puedan conocer y realizar el arte, existen guías en relieve ya predeterminadas en el papel para que puedan hacer figuras y gracias a los avances en los medios de comunicación, las personas tienen la facilidad de buscar diferentes guías o tutoriales, dependiendo de la plataforma de escogencia, ya sea por medio de videos, grupos en línea o páginas en internet.

4.4 Análisis de entrevistas

Se realizó una llamada a la entrevistada donde expresa que usualmente realiza compras en línea sin embargo siempre necesita ayuda de alguien para que le describan las imágenes del producto ya que las páginas en línea no poseen la tecnología para audio descripción por lo que existe una deficiencia por parte de las compañías que venden sus productos en línea lo cual representa una oportunidad para que los diseñadores creen páginas con accesibilidad para que las personas con distintas capacidades tengan la independencia.

Ella se fija en las especificaciones de los productos y por supuesto el precio para determinar el producto que quiere comprar, pero siempre debe depender de alguien más para poder escoger el producto ya que no han creado o habilitado una opción donde haya audio descripción de las imágenes para que indique características físicas del producto que este en venta.

Con respecto a los libros de braille, la profesora Alexa menciona que no existen muchos libros en ese formato, años anteriores pudo ser por el poco conocimiento o disponibilidad por parte de las empresas para crear productos inclusivos, en otros tiempos la

accesibilidad era muy limitada y no se hablaba al respecto. En contraste con la actualidad donde los avances tecnológicos permiten mayores oportunidades, por lo que ella indica que hace uso de las herramientas que le brinda, ella es profesora de español y filóloga por lo que necesita leer la mayoría de su tiempo, indica que usa la opción de audio libro para poder ejecutar su trabajo.

Existen distintos softwares u opciones en las páginas web que brindan la opción de audio descripción, por lo que a pesar de ser limitados las personas no videntes pueden escoger la opción que prefieran para así poder escoger la velocidad e ir leyendo al ritmo que quieran. Los avances tecnológicos han permitido que ella use esas herramientas ya que recuerda que durante el colegio se le dificultó poder leer libros ya que no existían otras opciones aparte del braille y en el caso de la universidad, los profesores se grababan leyendo los libros y le entregaban los CDs para que ella pudiese estudiar en su casa.

Ella estudió en la Universidad de Costa Rica y ellos poseen la biblioteca accesible en donde ella solicita el libro que necesita por medio de un correo electrónico y la bibliotecaria se encargaba de escanearlo en caso de que no tuviesen el audio libro, de igual manera ella misma podía llevar un libro en físico y la universidad se encargaba de cambiarlo de formato para que ella pudiese estudiar.

Con respecto al uso del braille, la profesora Alexa indica que está en desuso ya que la tecnología ha facilitado de cierta manera el acceso a la información, y ella personalmente nunca aprendió braille, pero si explica que un libro de braille es pesado, ella indica que una página normal equivale a tres hojas en braille por lo que es incómodo andar con libros en braille y además como son más pesados las páginas se estripan y se pierde el relieve.

Si ella pudiese crear o mejorar un producto para las personas no videntes, sería habilitar el multiformato, ya que en caso de libros no siempre tienen la opción de audio libros, por lo que ofrecen gran variedad de opciones a los consumidores les va a dar primero la opción de poder escoger la que mejor les convenga y además va a expandir la clientela que en el caso de las compañías es lo que buscan.

Explica además que la opción de audio descripción no es aplicable en todas las plataformas, para que una página web lo ofrezca es un trabajo extra que los diseñadores deben hacer por lo que es invertir tiempo, Alexa explica que la opción que ella utiliza no siempre funciona ya que no reconoce todos los elementos de una página web por lo que es complicado el buscar en internet.

Alexa menciona que prefiere el radio a las plataformas como Netflix ya que si bien existen películas o series con audio descripción usualmente son difíciles de seguir y están en el idioma original, en caso de poner una película japonesa no podría utilizar la opción ya que sería en japonés. Con respecto a su vida cotidiana utiliza el producto Alexa donde ella solo tiene que dar las instrucciones y el aparato procede a realizarla.

En primera instancia son dos personas de ámbitos diferentes, la primera entrevistada trabaja en la embajada del Estado de Japón encargada de la cultura y expansión de la misma por lo que las preguntas se crearon para ese ámbito en específico, como se puede observar no tienen pensado o no hay propuestas con respecto de intentar promover la cultura o hacer intentar llegar a la cultura a la población no vidente, la embajada no tiene planeado algo aparte de lo ya establecido para promover a la cultura y no hay detalles de un plan para involucrar a las personas no videntes.

Con respecto a organizaciones o prácticas sociales realmente no posee información de la misma no está tal vez en su entorno laboral no le corresponde pero con respecto a prácticas sociales ella menciona lo que ha podido observar como lo son los suelos con estos adoquines amarillos, los semáforos con sonido para los que tienen problemas de visión, ella detalla ejemplos de personas con discapacidad y de igual manera la rampa o elevadores para las personas no poseen dificultad de movilidad.

También menciona una opción que tiene el Estado de Japón para ayudar a las personas que se movilizan en silla de ruedas, la cual consiste en que al momento que se quiera transportar en tren o metro se avisa con anterioridad a la estación y se indica la hora y la parada para que una persona lo reciba, una persona encargada va a tener una rampa para el momento en el que se llegue para facilitar la movilidad.

Cabe mencionar la particularidad del país la cual corresponde a lograr la satisfacción del cliente si bien puede parecer un interés únicamente económico el país destaca por el compromiso que tiene hacia las personas, como se mencionó anteriormente el pensamiento de ellos es colectivo por lo que en este caso se interesa por la salud de las personas que utilizan las sillas de ruedas.

Existen otros servicios como se mencionó anteriormente, una implementación en una estación de tren donde una cámara va a identificar personas que utilicen bastones y silla de ruedas porque lastimosamente ocurren accidentes donde se pueden tropezar o se pueden caer por lo que se está desarrollando el producto y así también las personas que trabajan en la estación puedan estar pendientes y atentos.

Con respecto a la pregunta donde tuviese que crear un servicio o mejorarlo menciona clases del idioma a japonés conversacional para que las personas no videntes puedan aprender, con esta pregunta se nota que no existe tanta información al respecto por que la entrevistada desconoce que existan libros en braille japonés sin embargo gracias a la investigación se puede comprobar que el país si maneja el sistema de braille donde inclusive personas voluntariamente convierten los libros regulares en braille.

El manga continúa siendo un producto consumido tanto dentro como fuera del Estado de Japón, la posibilidad de pasarlo de libro al braille puede no ser la mejor manera porque como menciona la entrevistada Alexa, la cual es una persona no vidente, puede no ser el método más práctico y cómodo para las personas ya que los libros pueden ser muy grandes y pesados. Los mangas son historietas que incluyen imágenes y texto, pero una alternativa para que las personas no videntes disfruten de esto es convertir el formato que se utiliza y se adapte para que pueda usar la opción de audio descripción.

Otro aspecto importante es que con la creación de productos accesibles no solo las personas no videntes se beneficiarían, sino que también puede abrir nuevos mercados y audiencias como la propuesta que la profesora Alexa brindó al respecto del multiformato. Esto puede resultar en un aumento de la demanda ya que muchas personas van a ser capaces de consumir un producto diferente.

La pregunta acerca de las herramientas que considera importantes para que esta pueda llegar a las personas no videntes, la señorita Sánchez expresa que es necesario un presupuesto económico ya que los productos pueden ser costosos, ya que se lleva una gran preparación y el tiempo de prueba para determinar si es efectivo. Y menciona que los eventos que la embajada realiza siempre han sido para personas videntes por lo que el primer paso sería educar a nivel de la embajada para que se empiece a expandir la cultura a toda la población.

El propósito de la investigación es el crear conciencia ya que no todos tienen la posibilidad de disfrutar ciertas circunstancias en la vida por lo que se debe de adaptar los productos y servicios. Los países implementan soluciones y se han elaborado leyes sin embargo no todo es accesible y va a ser una lucha extensa para que se puedan realizar los cambios necesarios a los diferentes productos y servicios.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La accesibilidad es importante ya que inclusive las personas pierden oportunidades debido a su discapacidad, el simple hecho de participar en una conversación no es posible ya que no pueden disfrutar o conocer acerca de algún tema, en uno de los testimonios la persona expresa frustración ya que no puede entablar conversación con los amigos ya que no tiene la opción de saber acerca de una serie o película.

Si bien las personas con discapacidad visual dependen en cierta manera de terceras personas como los amigos y familiares, es importante que se elaboren productos que faciliten el acceso a los mismos ya que la discapacidad no debería ser un limitante, como se expresa a lo largo del trabajo, la sociedad tiene un compromiso con las personas para brindar las herramientas que van a permitir el experimentar eventos o realizar tareas que parecen sencillas.

A lo largo de la investigación se demuestran los distintos esfuerzos por las compañías para ofrecer productos para las personas con discapacidad visual, sin embargo, existe una amplia lista de productos que todavía de deben de adaptarse a este tipo de discapacidad, los diseñadores de páginas web como los ingenieros son las personas que pueden colaborar en gran parte al momento de crear y mejorar productos, como el japonés que creó zapatos para las personas no videntes y gracias al aporte de Alexa en las páginas web debería haber opción de audio descripción para que pueda visitar páginas sin necesidad de tener a alguien leyéndoles.

La economía naranja si bien es un concepto nuevo esto se puede utilizar a favor del país asiático ya que tienen todo un nuevo mercado a disposición, haciendo referencia a la oferta y demanda por que, si se toma en cuenta a todo el país, todas las personas tienen necesidades diferentes por lo que es un mercado amplio. Y se debe de tomar en cuenta a las personas que presentan estas condiciones ya que son las que conocen al respecto porque es su día a día, si bien alguien vidente puede crear el producto, para determinar su necesidad y saber qué tan práctico, es necesario involucrar a la persona que le va a hacer uso.

5.1 Conclusiones

Con respecto a las conclusiones del trabajo de investigación, existe un compromiso por parte del gobierno porque si bien existen leyes establecidas, se debe hacer seguimiento de las mismas para asegurarse que están siendo cumplidas, un ejemplo de ello fue en el año 2018 cuando se reveló que las empresas públicas y privadas estaban inflando números con respecto a la cantidad de personas que trabajaban con discapacidad.

Durante la entrevista con la profesora Alexa se notan las limitaciones que las personas deben enfrentar a lo largo de su vida, y el largo camino que debe recorrer el mundo para poder ser accesible e inclusivo, las diferentes vivencias y experiencias de las personas son las impulsoras para elaborar las ideas que llegan a hacerse realidad y es por ello que personas no videntes pueden ser capaces de realizar tareas de manera independiente.

Si bien es fácil el hablar acerca de la inclusión, la sociedad debe de aceptar a todas las personas por igual, por lo que la educación desde una edad temprana es esencial para lograrlo, tanto como para crear consciencia como al momento de hablar acerca de la incorporación de nuevas herramientas ya que estas serán un facilitador, en el caso de una de las entrevistadas menciona lo difícil que fue la época de estudio ya que las opciones eran muy limitadas.

Continuando con la educación este es uno de los principales pilares que las personas pueden adquirir, si bien las condiciones de cada individuo son diferentes, como bien lo establecen las grandes organizaciones, es un derecho, y el motivo del mismo se debe a lo importante que es el poder poseer y manejar información, sin embargo, existen factores económicos, políticos y sociales que impiden una educación correcta y efectiva por lo que es un desafío que los gobiernos poseen.

En el caso del Estado de Japón como se ha mencionado a lo largo del desarrollo de la investigación es una de las principales potencias, donde el grado de educación es alto ya que su país invierte grandes cantidades de dinero para que las instituciones sean apropiadas, si bien es un campo competitivo que puede resultar agotador para muchos, es parte de lo que posiciona al país en los altos rangos.

El crear consciencia se debe también al hecho de que las condiciones laborales, de educación y sociales no permiten o no brindan las mismas oportunidades a la población que presenta discapacidad, la inclusión es la que incentiva a los demás a crear un ambiente apropiado en lo mejor que se pueda para que todos sean capaces de estar bajo las mismas condiciones.

Cabe destacar además que el mercado japonés es variado y amplio es decir, las oportunidades que presentan puede beneficiar a los distintos productores, comerciantes y de igual manera a los consumidores. Si los países quieren expandir su clientela deben de tomar en cuenta a todas las personas, no se incentiva a crear un producto únicamente útil para una persona no vidente, sino que existan distintas versiones o adaptaciones de un producto para que pueda llegar al alcance de todos.

Continuando con la idea anterior, si se crea un manga, que este se convierta en audio libro una vez que se adapte la narrativa, que posea audio descripción en alguna plataforma, si se describen los dibujos que crean los mangakas, es decir, el factor multiformato para que se adapte a las condiciones de las personas. Puede llegar a ser un trabajo más extenso o costoso sin embargo los vendedores deben de tomar en cuenta todas las posibilidades para poder expandirse y en relación con la cultura japonesa, va a extender el rango de las personas que puede llegar a alcanzar.

Además, otro factor que se debe de considerar en la relación entre a cultura y la accesibilidad, cabe destacar que la identidad cultural depende de la exposición y alcance que se tenga a los distintos medios de comunicación, de ahí radica la importancia de ofrecer los servicios y productos necesarios para que todas las personas tengan acceso a la información y el sentimiento de pertenencia y de identificarse con la cultura se establezca.

Durante el proceso de investigación se encontraron una variedad de productos que funcionan como inspiración para los demás productores, por ejemplo, la ropa para personas con daltonismo en la etiqueta posee figuras que representan los colores así se sabe lo que se están comprando y esta marca de ropa obtiene reconocimiento y puede generar mayores ingresos ya que consigue una nueva clientela. En el caso de personas no videntes las etiquetas y las instrucciones de lavado vienen en braille o existe una diseñadora suramericana que

utiliza la textura de las telas para que sea atractivo para las personas, en su página web el catálogo se puede escuchar por lo que lo hace más accesible.

5.2 Recomendaciones

El Estado de Japón posee una gran variedad de productos lo cual lo convierte en oportunidades para darse a conocer, entre los factores mencionados a lo largo de la investigación se ofrecen las siguientes recomendaciones, en primer lugar para los mangakas y las casas de editorial se recomienda cambiar la narrativa a modo de novela ligera para que se pueda convertir en audio libro, dependiendo de la extensión del manga se puede convertir en braille sin embargo esta opción se debe de estudiar a mayor profundidad por que la demanda puede ser muy limitada ya que los libros en braille pueden resultar incomodos de transportar.

El anime se necesita habilitar en plataformas donde el audio descripción esté en distintos idiomas ya que suele estar en el idioma original únicamente, el doblaje y subtítulos deben de estas disponibles siempre y para las personas con visión limitada se recomienda que existan diferentes opciones de tamaño. Otro factor es el hecho que existen pocas plataformas donde se encuentra anime por lo que se deberían o mejorar las condiciones de las existentes ya que no cubren la necesidad de las personas.

La vestimenta es un producto versátil por lo que se puede incorporar diseños con distintas texturas para que resulte atractivo y descripciones en audio para que las personas puedan comprar en las tiendas sin la ayuda de terceros, crear una guía digital, incluso el modelo del parlante Alexa puede utilizarse de referencia para que las personas al probarse ropa puedan escuchar lo que están utilizando. Además, determinar si al calzado, bolsos se le puede incorporar braille en la lengua del zapato y dentro del bolso para saber la talla y color.

Si se habla de arquitectura, este posee una ventaja en el hecho de que hace uso de distintos materiales lo cual es atractivo al tacto, las maquetas a escala también funcionan para representar el edificio, en el trabajo se menciona unos mapas en relieve a los cuales se le pueden incorporar los edificios nacionales para que los turistas o personas que disfruten de pasear puedan identificar los lugares.

En el caso de museos, palacios o templos se incentiva a seguir la iniciativa del TOM, si bien no todos los lugares son accesibles debido a que los materiales se deben de conservar, se puede habilitar un área para que las personas no videntes puedan sentir. Se debe de implementar factores que conviertan las visitas a interactivas, inclusive un audio guía puede dictar el recorrido para que las personas puedan ubicar mejor las distintas áreas.

Si se toma de referencia los puntos brindados por la encargada de la cultura, la señorita Sánchez, es necesario establecer un presupuesto para proyectos inclusivos como talleres de lectura o de enseñanza del japonés para que primero se introduzca la cultura asiática a los costarricenses y una vez establecida se pueda expandir utilizando distintos formatos para alcanzar a más personas.

Se espera que esta investigación se convierta en una base para futuros trabajos que se refieran a la inclusión ya que se explican elementos bases para que un país sea capaz de promover su cultura por medio de los distintos medios que se ofrecen, la cultura es un aspecto que todas las Naciones poseen por lo que aplicando métodos innovadores se pueden expandir y alcanzar otros mercados.

Para responder la pregunta de esta investigación, el Estado de Japón posee distintos aspectos culturales como la caligrafía, el arte del doblado de papel o el origami, videojuegos, manga y anime, en concreto abarca muchos ámbitos por lo que puede atraer a una gran gama de personas pero consigue ser más llamativo debido a que en todos los aspectos mencionados se han comprometido para ofrecer opciones para las personas no videntes, y han logrado mejorar sus esfuerzos debido a la innovación y avances tecnológicos en los últimos años.

Anexos

Entrevista a encargada de la cultura en la embajada de Japón en Costa Rica

1. Puede mencionar y de ser posible detallar prácticas sociales u organizaciones que existen en el Estado de Japón para la protección o resguardo de las personas con discapacidad.

Sobre organizaciones en realidad no conozco ninguna. Sobre prácticas sociales, creo que no difieren mucho de lo que se ve aquí en el país (al menos lo que yo he visto): existen suelos podotáctiles (las líneas amarillas), semáforos con sonido para los que tienen problemas de visión; rampas, elevadores para los que tienen dificultad de movimiento

Algo que me llamó la atención es que al menos en el tren/metro, si alguna persona con discapacidad (lo he visto con los que usan sillas de ruedas o tienen movilidad muy reducida) necesita hacer uso de este medio de transporte, puede avisar con anticipación a qué hora y en qué estaciones necesita abordar y bajar, y entonces un empleado prepara una especie de rampa para que esa persona pueda utilizar el tren sin inconvenientes.

2. Mencionó el uso de unos micrófonos que hacen sonidos para hacerle saber a las personas si va a pasar un tren, podría comentar con mayor detalle de qué se trata o si recuerda otros productos o servicios que hay en el Estado de Japón para ayudar a las personas no videntes

Tanto en buses como en trenes, además de las pantallas que indican la siguiente parada o estación, el conductor (o una voz artificial, una máquina) anuncian antes cuál es la parada para que la persona sepa que pronto debe bajarse.

Lo de la pantalla en la estación me disculpo, porque ahora revisé, y la pantalla no es para los no videntes, sino más bien para los que tienen problemas de escucha.

Eso está en la estación de Ueno

Acá puede ver la noticia <https://www.asahi.com/ajw/articles/14646331>

Ahora que busqué la noticia, vi que en ese mismo enlace abajo vienen noticias relacionadas y hay unas sobre personas con discapacidad visual.

3. Si tuviese que crear un producto o servicio para promover la cultura japonesa para personas no videntes, ¿Cuál sería su idea? Considere que puede ser uno ya existente pero que presente alguna mejora.

Creo que se podría ofrecer clases de idioma japonés (tipo estilo conversacional). Desconozco si hay libros de texto de idioma japonés en braille.

Clubes de lectura de novelas, leyendas, poemas japoneses, se pueden usar audiolibros o conseguir los textos en braille, (también sería algo bonito incluso para los videntes, porque que yo sepa, no se hacen tampoco clubes de literatura japonesa con la población vidente, al menos no se hacen desde la embajada).

4. Como encargada del departamento de cultura, qué herramientas considera importantes para que esta pueda llegar a las personas no videntes.

Primeramente, es necesario el presupuesto económico.

Lo poco que se hace en la embajada siempre ha sido para población vidente, entonces tal vez, es empezar primero a educar y considerar que se debe extender la cultura a todas las poblaciones.

5. Existen propuestas por ejemplo becas que brinda la Embajada del Estado de Japón para la inclusión de personas con discapacidad ya sea en Costa Rica o en el Estado de Japón.

Umm en realidad no sé, yo tengo poco tiempo de trabajar en la embajada, pero por lo que sé, nunca ha habido algún aspirante a beca con alguna discapacidad, al menos no con una evidente o que de alguna forma limite su movilidad, por poner un ejemplo. Y creo que es probable que dependiendo de la condición de la persona el ministerio de educación japonés no lo consideraría como candidato (para optar por la beca hay que presentar un dictamen médico).

Lo que sí es que las becas están abiertas a cualquier carrera, entonces si alguien quisiera ir a estudiar algo relacionado con inclusión podría aplicar.

Referencias Bibliográficas

- Agencia EFE. (2023). Crean una maleta autónoma con inteligencia artificial para guiar a personas con discapacidad visual | VIDEO: <https://elcomercio.pe/tecnologia/actualidad/crean-una-maleta-autonoma-con-inteligencia-artificial-para-guiar-a-personas-con-discapacidad-visual-video-ia-robot-espana-mexico-estados-unidos-noticia/?ref=ecr>
- Arias.-Gómez, J. Villasís-Keever, M, Ángel, M, Novales, M (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Barón, B. (s.f). La industria musical en Japón: <https://contactojapon.com/empresas/industria-musical/>
- Bartels, M. (2017). Este tallador de madera japonés ayuda a los ciegos a "ver" aves mediante el tacto: <https://www.audubon.org/es/magazine/fall-2017/este-tallador-de-madera-japones-ayuda-los-ciegos>
- Berndt, J. (s.f). Manga Hokusai Manga: Recuperado el 25 de octubre de 2023. <https://www.do.emb-japan.go.jp/files/100271432.pdf>
- Cahuasa, P. (2023). Los colores de la economía tienen importancia para el desarrollo sostenible: [https://unifranz.edu.bo/los-colores-de-la-economia-tienen-importancia-para-el-desarrollo-sostenible/#:~:text=%E2%80%9CEI%20principal%20objetivo%20\(de%20la,desarrollo%20inclusivo%E2%80%9D%2C%20afirma%20Rioja.](https://unifranz.edu.bo/los-colores-de-la-economia-tienen-importancia-para-el-desarrollo-sostenible/#:~:text=%E2%80%9CEI%20principal%20objetivo%20(de%20la,desarrollo%20inclusivo%E2%80%9D%2C%20afirma%20Rioja.)
- Caja Costarricense de Seguro Social. (2015). Estimación de la prevalencia de enfermedades asociadas a ceguera prevenible y discapacidad visual: <https://www.binasss.sa.cr/ceguera.pdf>
- Caudle, A. (2023). Japan Travel Checklist For Planning Japanese Trips & Travel: <https://www.touristsecrets.com/destinations/asia/japan/japan-travel-checklist-for-planning-japanese-trips-travel/>
- Cherre, I. (2023). Sony tiene una cámara para las personas con problemas de visión: <https://computerhoy.com/industria/sony-tiene-camara-personas-problemas-vision-1214916>
- Conecciones Creativas. (2017). Los 4 países asiáticos que más exportan cultura al mundo: <https://cccreativas.com/los-4-paises-asiaticos-que-mas-exportan-cultura/>
- Crunchyroll. (2022). Universidad japonesa desarrolla un videojuego que ayuda a detectar los síntomas de glaucoma: Recuperado el 22 de octubre de 2023. <https://www.crunchyroll.com/es-es/news/latest/2022/8/31/universidad-japonesa-desarrolla-un-videojuego-que-ayuda-a-detectar-los-sntomas-de-glaucoma>
- Cuervo, S. (2023). Esta maleta tiene inteligencia artificial y ayuda a personas con discapacidad visual: <https://www.infobae.com/tecno/2023/02/01/esta-maleta-tiene-inteligencia-artificial-y-ayuda-a-personas-con-discapacidad-visual/>

- Datosmacro. (s.f). Japón: Economía y demografía:
<https://datosmacro.expansion.com/paises/japon#:~:text=Jap%C3%B3n%20es%20la%20tercera%20econom%C3%ADa%20del%20mundo>.
- David Neill, L. C. (2017). Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica:
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Diario de Querétaro. (2022). La Pintura desde la ceguera: Shino Watabe explora nuevos territorios:
<https://www.diariodequeretaro.com.mx/cultura/pintura-desde-la-ceguera-shino-watabe-explora-nuevos-territorios-7757425.html>
- Duque, F. B. (2013). La Economía Naranja: file:///C:/Users/patry/Downloads/La-Econom%C3%ADa-Naranja-Una-oportunidad-infinita.pdf
- El Correo. (2022). Radiografía del mercado japonés: Nintendo volvió a liderar en 2021:
<https://www.elcorreo.com/tecnologia/fs-gamer/lanzamientos/radiografia-mercado-japones-20220531095804-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.elcorreo.com%2Ftecnologia%2Ffs-gamer%2Flanzamientos%2Fradiografia-mercado-japones-20220531095804-nt.html>
- El Universo. (2021). Los colores de la economía y cómo aportan al objetivo del desarrollo sostenible: <https://www.eluniverso.com/noticias/economia/los-colores-de-la-economia-y-como-aportan-al-objetivo-del-desarrollo-sostenible-nota/>
- Empresa TIGB. (2013). Biblioteca Braille de Japón:
<https://empresatigbcr.wordpress.com/2013/10/06/biblioteca-braille-de-japon/>
- ePARA. (2023). Street Fighter 6 with improved sound accessibility designed with ePARA Inc. to launch June 2: <https://epara.jp/ennews-streetfighter6-230501/>
- Equipo Ikigai. (2020). Las mascotas de Japón; una obsesión de otro nivel:
<https://ikigaimatsuri.com/las-mascotas-de-japon-obsesion/>
- Española, R. A. (s.f). Discapacidad: Recuperado el 25 de octubre de 2023.
<https://dle.rae.es/discapacidad>
- Fastretailing. (2023). Results Summary: Recuperado el 5 de octubre de 2023.
<https://www.fastretailing.com/eng/ir/financial/summary.html>
- Florencia Barletta, A. E. (2020). Teoría de la innovación: evolución, tendencias y desafíos : Herramientas conceptuales para la enseñanza:
<https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/otros/20210716020012/Teoria-innovacion.pdf>
- Flores, M. d. (2020). Impacto en acceso a la educación del estudiantado con discapacidad visual de III ciclo y educación diversificada, en la educación pública de Costa Rica, como consecuencia de la COVID-19, durante el curso lectivo 2020.:
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/393/3933076019/html/>

- Fuster, D. (2018). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico: <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n1/a10v7n1.pdf>
- Global Glaucoma. (s.f). La vista en el mundo: cifras y datos que te sorprenderán!: Recuperado el 5 de octubre de 2023. <https://glaucoma.mx/2022/02/17/la-vista-en-el-mundo-cifras-y-datos-que-te-sorprenderan/>
- Gómez, J. (2020). Experiencias de vida y de trabajo de una docente de preescola con discapacidad visual: un estudio de caso: https://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/82571/Tesis_Jeannette_G%C3%B3mez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, M. M. (2015). Fuentes de Información: Recuperado el 25 de octubre de 2023. <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/16700/LECT132.pdf>
- González, V. L., & Gross, M. M. (2022). Marco histórico de la educación de las personas con discapacidad visual en Costa Rica: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v46n2/2215-2644-edu-46-02-00542.pdf>
- Hernández-Sampieri, R. (2018). Metodología de la Investigación: La rutas cuantitativa, cualitativa y mixta: http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Hiperbaric. (2020). El mercado asiático será el nuevo motor de crecimiento para HPP: <https://www.hiperbaric.com/es/el-mercado-asiatico-sera-el-nuevo-motor-de-crecimiento-para-hpp/>
- IAPD. (2021). Actualización en Salud Pública Visual post VISIÓN 2020: Recuperado el 14 de octubre de 2023. <https://www.iapb.org/news/actualizacion-en-salud-publica-visual-post-vision-2020/>
- ICEX. (2022). El mercado del videojuego en Japón: Recuperado el 25 de octubre de 2023. https://www.icex.es/content/dam/es/icex/oficinas/119/documentos/2022/12/estudio-mercado/RE_Mercado%20del%20videojuego%20en%20Jap%C3%B3n%202022_REV.pdf
- ICEX. (2022). El mercado del videojuego en Japón: https://www.icex.es/content/dam/es/icex/oficinas/119/documentos/2022/12/estudio-mercado/EM_Mercado%20del%20videojuego%20en%20Jap%C3%B3n%202022_REV.pdf
- Japan Travel. (s.f). Castillo de Himeji: Recuperado el 5 de octubre de 2023. <https://www.japan.travel/es/spot/1030/>
- Japan Travel. (s.f). Templo Todaiji: Recuperado el 5 de octubre de 2023. <https://www.japan.travel/es/spot/1009/>
- Jiji Press. (2022). Japón se enfrentará a una escasez de cerca de un millón de trabajadores de los servicios sanitarios y sociales en 2040: <https://www.nippon.com/es/news/yjj2022091600375/>

- JNTO. (2021). Japón promueve el turismo accesible, inclusivo y diverso. Charla con Tomohiro Fuchiyama, asesor de turismo universal.: <https://www.japan.travel/es/es/blog/japon-promueve-el-turismo-accesible-inclusivo-y-diverso/>
- JRpass. (2019). Kinkaku-Ji: El templo del Pabellón Dorado: <https://www.jrailpass.com/blog/es/kinkakuji-pabellon-dorado>
- Junta de Andalucía. (2019). Manual de atención al alumnado con necesidades esytpécificas de apoyo educativo derivadas de discapacidad visual y sordoceguera 8: <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/474/1/8-discapacidad-visual-y-sordoceguera1.pdf>
- Kikugawa, K. (2021). Diversidad e inclusión: Un reto desde Tokio, Japón: <https://ensemblenews.org/es/region/diversity-and-inclusion-a-challenge-from-tokyo/>
- Korenaga, K. (2018). Fortalecimiento de las prácticas de educación inclusiva: https://issuu.com/alandolfipy/docs/g__13.04.2018n__korenagan_pla_educa
- Kurihara, M. (2022). Tactile art's hands-on approach / Spaces where you can get in touch with your sense of touch: <https://japannews.yomiuri.co.jp/culture/art/20220210-11869/>
- Kuroda, S. (2022). Visually impaired staff roast popular coffee 'by ear': Recuperado el 21 de octubre de 2023. <https://www.asahi.com/ajw/articles/14549272>
- Linde, P. (2019). Un tercio de la población mundial sufre discapacidad visual: https://elpais.com/elpais/2019/10/08/planeta_futuro/1570535352_539415.html
- Loo, E. (2007). Japanese Volunteers Transcribe Manga for Blind People: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-07-24/japanese-volunteers-transcribe-manga-for-blind-people>
- López, M. W., & Torres, A. A. (marzo de 2022). Guía para la Creación de Contenidos Digitales Accesibles: https://repositorio.conare.ac.cr/bitstream/handle/20.500.12337/8365/OPES_11-2022_Lopez_W_Guia_creacion_contenidos_digitales_accesibles.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mario Toboso, M. S. (2008). La discapacidad dentro del enfoque de capacidades y funcionamientos de Amartya Sen: <https://idus.us.es/handle/11441/46027>
- Martínez, J. M. (s.f). Manga y Anime: La historia ilustrada: Jesús, A.-G., Miguel, V.-K., & María, M. N. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- MEP. (2018). Leyes y reglamentos: <https://www.mep.go.cr/ley-reglamento/decreto-ejecutivo-40955-establecimiento-inclusion-accesibilidad>
- Mincetur. (s.f). Tendencias del consumidor y características del mercado: <https://www.mincetur.gob.pe/wp->

content/uploads/documentos/comercio_exterior/plan_exportador/Penx_2025/PDM/Japon/08.html

- Ministerio de Salud. (s.f). Encuesta Demográfica: Recuperado el 15 de octubre de 2023.
<https://www.mhlw.go.jp/toukei/list/81-1a.html>
- Museu Nacional. (s.f). Osamu Tezuka, el Dios del Manga: Recuperado el 15 de octubre de 2023.
<https://www.museunacional.cat/es/osamu-tezuka-el-dios-del-manga>
- National Geographic. (2022). Cuál es el origen del origami:
<https://www.nationalgeographic.com/historia/2022/11/cual-es-el-origen-del-origami>
- NHK. (2022). La intolerancia perdura en Japón tras la matanza de personas con discapacidad en 2016: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/es/news/backstories/2063/>
- Nippon. (2014). Japón y los derechos de las personas con discapacidad: 7 de octubre de 2023
<https://www.nippon.com/es/currents/d00133/>
- Nippon. (2014). Costumbres, festivales y otras celebraciones: el año en Japón: 7 de octubre de 2023
<https://www.nippon.com/es/features/h10010/>
- Nippon. (2015). “Shodō”: caligrafía japonesa: Recuperado el 7 de octubre de 2023.
<https://www.nippon.com/es/features/jg00028/>
- Nippon. (2016). La gastronomía japonesa se expande: más de 89.000 restaurantes en el extranjero: 7 de octubre de 2023
<https://www.nippon.com/es/features/h00128/>
- Nippon. (2016). Kanazawa Shōko, una calígrafa prodigiosa con síndrome de Down: 7 de octubre de 2023
<https://www.nippon.com/es/views/b06501/>
- Nippon. (2021). Japanese Hometown Tax System Sees Record Breaking Donations in 2020: 7 de octubre de 2023
<https://www.nippon.com/en/japan-data/h01108/>
- Nippon. (2022). La Torre de Tokio, símbolo de la capital: 7 de octubre de 2023
<https://www.nippon.com/es/japan-glances/jg00136/>
- Nippon. (2023). Las ventas de manga en Japón alcanzan cifras históricas por tercer año consecutivo: 7 de octubre de 2023
<https://www.nippon.com/es/japan-data/h01625/>
- Nora. (2012). Sistema Braille en los productos : <http://unajaponesaenjapon.com/22693/sistema-braille-en-los-productos-tenji-hyoji>
- OCDE. (2018). Oslo Manual 2018: <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264304604-en.pdf?expires=1697905462&id=id&accname=guest&checksum=A5CF6645136DCD7F53DDA9228157D744>
- OCDE. (s.f). Costa Rica: <https://www.oecdbetterlifeindex.org/es/countries/costa-rica-es/>
- OCDE. (s.f). Japón: <https://www.oecdbetterlifeindex.org/es/countries/japan-es/>
- OCDE. (s.f). Noruega: <https://www.oecdbetterlifeindex.org/es/countries/norway-es/>

- OECD. (2022). Public and private funding for cultural and creative sectors: <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/29f05369-en.pdf?expires=1696816879&id=id&accname=guest&checksum=222FCC7723F212C49CD5934D50D0A74D>
- OMPI. (s.f). Una empresa japonesa de robótica remedia la soledad a base de comunicación futurista: https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/ip-at-work/2022/japanese-robotics.html
- OMS. (2022). Ceguera y discapacidad visual: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>
- ONU. (2020). En primera persona: "las personas con discapacidad son el mayor recurso sin explotar del planeta": <https://news.un.org/es/story/2020/11/1484832>
- Ortiz, F. (s.f). La industria musical en Asia: <http://pueaa.unam.mx/blog/la-industria-musical-en-asia>
- Parada, D. (2012, marzo 7).Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku: <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139025258007.pdf>
- Peña, F. D. (s.f). Breve recorrido por el folklore japonés: Recuperado el 1 de octubre de 2023. <http://pueaa.unam.mx/blog/folklore-japones>
- Presidencia de la República . (2013). Conoce los distintos tipos de discapacidad: <https://www.gob.mx/ejn/es/articulos/conoce-los-distintos-tipos-de-discapacidad>
- Rangel, I. (2021). Tokio: ¿una ciudad accesible para todas las personas?: Recuperado el 5 de noviembre de 2023. <https://www.yotambien.mx/actualidad/tokio-una-ciudad-accesible-para-todas-las-personas/>
- Reporte Asia. (2021). Conocé las cifras millonarias de la industria del animé en 2020: <https://reporteasia.com/economia/consumo/2021/07/07/conoce-las-cifras-millonarias-de-la-industria-del-anime-2019-2020/>
- RFI. (2021). Japón, una vitrina tardía y culposa de la inclusión: <https://www.rfi.fr/es/asia-pacifico/20210824-jap%C3%B3n-una-vitrina-tard%C3%ADa-y-culposa-de-la-inclusi%C3%B3n>
- Romera, J. (2023). Uniqlo bate récord de beneficios y desafía a Inditex con un "agresivo plan de crecimiento": <https://www.economista.es/retail-consumo/noticias/12487659/10/23/uniqlo-bate-record-de-beneficios-y-desafia-a-inditex-con-un-agresivo-plan-de-crecimiento.html>
- Santander. (2023). Japón: Política y economía: Recuperado el 2 de noviembre de 2023. <https://santandertrade.com/es/portal/analizar-mercados/japon/politica-y-economia>
- Shōhei, Y. (2018). Esterilizaciones forzosas, el triste legado de Ley de Protección Eugenésica: <https://www.nippon.com/es/currents/d00421/#:~:text=Jap%C3%B3n%20estableci%C3%B3n%20en%201940%2C%20a,padec%C3%ADan%20enfermedades%20mentales%2C%20consideradas%20hereditarias.>

- Statista. (2023). Ranking de las series de manga más vendidas en el mundo a fecha de abril de 2023(en millones de unidades): <https://es.statista.com/estadisticas/596757/los-mangas-mas-vendidos-en-el-mundo/>
- Suzuki, A. (2022). Engineer makes footgear to guide people with vision problems: Recuperado el 5 de octubre de 2023. <https://www.asahi.com/ajw/articles/14579853>
- SWI. (2021). ¿Cambiarán los Juegos Paralímpicos la visión sobre la discapacidad en Japón?: Recuperado el 25 de octubre de 2023. <https://www.swissinfo.ch/spa/afp/-cambiar%C3%A1n-los-juegos-paral%C3%ADmpicos-la-visi%C3%B3n-sobre-la-discapacidad-en-jap%C3%B3n-/46892986>
- Tomasini, C. (2022). Esta cámara fotográfica es ideal para personas con baja visión: Recuperado el 10 de octubre de 2023. <https://www.yotambien.mx/tecnologia/esta-camara-fotografica-es-ideal-para-personas-con-baja-vision/>
- Tomasini, C. (2023). Esta empresa impulsa los e-sports para personas con discapacidad: Recuperado el 10 de octubre de 2023. <https://www.yotambien.mx/tecnologia/epara-impulsa-los-e-sports-para-personas-con-discapacidad/>
- Tramón, J. (2000, mayo 1). Historia y Cultura de Japón: Recuperado el 25 de octubre de 2023. <https://www.redalyc.org/pdf/208/20807106.pdf>
- Tsutsumino, G. (2020). Vision-impaired soccer fans get tactile system to enjoy the game: Recuperado el 25 de octubre de 2023. <https://www.asahi.com/ajw/articles/13885422>
- UNESCO. (2012). Washoku: tradiciones culinarias de los japoneses, en particular para festejar el Año Nuevo: Recuperado el 25 de octubre de 2023. <https://ich.unesco.org/es/RL/washoku-tradiciones-culinarias-de-los-japoneses-en-particular-para-festejar-el-ano-nuevo-00869>
- UNESCO. (2016). The Globalisation of cultural trade: A shift in consumption: https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/the-globalisation-of-cultural-trade-a-shift-in-consumption-international-flows-of-cultural-goods-services-2004-2013-en_0.pdf
- Villarreal, A. (2023, octubre 3). La sucesión imposible de Studio Ghibli: nadie quiere dirigir la empresa más admirada de Japón: https://www.elconfidencial.com/cultura/2023-10-03/studio-ghibli-sucesion-empresa-venta_3742972/