

JAPÓN 101

木漏れ日
KOMOREBI

01

Los **eki stampu** o sellos característicos de cada estación de tren se introdujeron en la estación de la ciudad de Fukui en 1931. En 1970, los Ferrocarriles Nacionales Japoneses (JNR) lanzaron una campaña para conocer el país, donde las personas podían ganar premios por la acumulación de los sellos. Con ello surgieron los **stamp rallies** (1970s): eventos masivos cuyos sellos cambian anualmente, a diferencia de los **eki stampu** representativos de cada estación. Algunos motivos de los **stamp rallies** se relacionan con videojuegos, historias o personajes de la cultura visual popular, como *Yōkai Watch*, *Hello Kitty*, *Ultraman*, *Rilakkuma*, *Animal Crossing*, *Doraemon* y *Pokémon*.



02

Sustainable Daisen es una organización sin ánimo de lucro que ha creado una campaña para la protección de la **salamandra gigante japonesa** por medio de la divulgación científica y la venta de **peluches**. Este anfibio, que habita la cuenca del río Nawa del Monte Daisen, al suroccidente de Japón, fue catalogado en estado vulnerabilidad a causa de la pérdida de su hábitat, y es considerado un monumento y tesoro especial natural del país. Con el fin de recaudar fondos para la conservación de la biodiversidad, distintas organizaciones internacionales han optado por la venta de peluches de animales en peligro de extinción.



04

A finales del siglo XIX, la migración japonesa hacia América Latina, especialmente a Brasil y Perú, propició el **intercambio cultural y musical**. Géneros que eran desconocidos, como la samba y el tango, empezaron a formar parte de festivales como el *Asakusa Samba Carnival* y el *Sakura Tango Festival*. Actualmente, varios artistas japoneses como Lisa Ono, Lamp, Minuano y Sadao Watanabe han alcanzado reconocimiento global en el bossa nova. En otros géneros, artistas japoneses como los Minyo Crusaders, han destacado en la cumbia colombiana.



03

Los **yuru kyara** (ゆるキャラ) son personajes animados o mascotas creadas para representar ciudades, ideales, organizaciones o eventos en Japón. La palabra *yuru* (ゆる) proviene de *yurui* (緩い), que significa "suave" o "relajado", mientras que *kyara* es una abreviatura de carácter (*character*, en inglés) o personaje. El primer *yuru kyara* oficialmente reconocido fue Hikonyan, la mascota de la ciudad de Hikone, en la prefectura de Shiga, lanzado en el 2007. Hoy en día, Kumamon, la mascota de la prefectura de Kumamoto, es extremadamente popular y ha tenido un gran impacto nacional e internacional. Del mismo modo, Expo 2025 ha creado a Myaku-Myaku, la mascota oficial de la exposición, una criatura compuesta de células que representa la unidad de la humanidad en nuestros componentes más básicos.



06

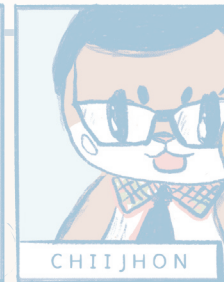
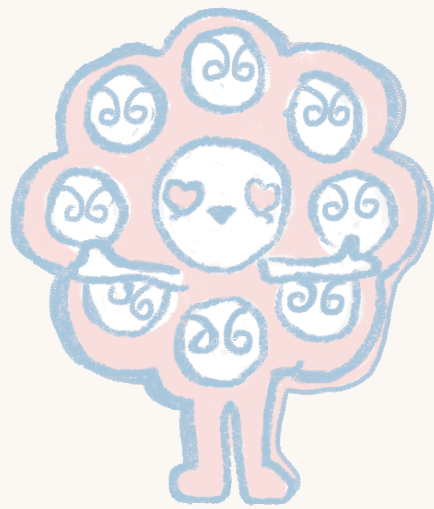
El fallecimiento de Akira Toriyama, creador del manga *Dragon Ball*, el 1 de marzo de 2024, suscitó homenajes para el mangaka en toda América Latina. En Colombia, México, Argentina, Perú y Chile, miles de seguidores de la serie se reunieron para hacer **genkidama**, una técnica icónica del *anime* que consiste en reunir la energía de todas las personas, formando una esfera para derrotar enemigos y, generalmente, salvar el planeta. Estos encuentros reflejan la popularidad de *Dragon Ball*, que se ha mantenido en la región desde los 90s y es un referente cultural compartido.



05

No todos los *yuru kyara* son solo tiernos ni el éxito depende de la ternura. Entre 2017 y 2019, la ciudad de Susaki (prefectura de Kochi) se vio envuelta en un escándalo por Chiitan, una mascota auto-proclamada como oficial, sin serlo. **Chiitan se hizo viral por sus videos en los que realiza actos torpes y violentos como comedia, y se vuelve amigo de la mascota oficial, Shinjo-kun**. En 2019, los habitantes de Susaki pidieron que se rompiera la asociación con Chiitan. Este conflicto llevó a que John Oliver lo mencionara en *Last Week Tonight*, impulsando aún más su fama. Hoy, Chiitan es uno de los *yuru kyara* más famosos, con apariciones en televisión y lucha libre japonesa, y más de 2,3 millones de seguidores en redes sociales.





Bibliografía

Infografía: Desglosando el Kawaii

- Aoyagi, Hiroshi y Shu M., Yuen. (2016). When erotic meets cute: Erokawa and the public expression of female sexuality in contemporary Japan. *East Asian Journal of Popular Culture* 2, (1), 97-110. <https://doi.org/10.31235/osf.io/qkpbm>
- Galbraith, P. W. (2009). Moe and the potential of fantasy in post-millennial Japan *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*.
- Hiroshi, N. (2016). The two-layer model of 'kawaii': A behavioural science framework for understanding kawaii and cuteness. *East Asian Journal of Popular Culture* 2, (1), 79-95. https://doi.org/10.1386/eapc.2.1.79_1
- Japan Video Topics (2021, March 18). *Yume Kawaii – Moda de ensueño en Harajuku* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WjFQZG5xJUw>
- Kurosu et al. (2017). Cuteness in Japan. En M. Aaron (Ed.), *Cuteness Engineering* (pp. 33–61). Springer International Publishing AG. https://doi.org/10.1007/978-3-319-61961-3_2
- Miller, L. (2011). Cute Masquerade and the Pimping of Japan. *International Journal of Japanese Sociology* (20), 18-29. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6781.2011.01145.x>
- Nobre, A. (2018). Yumemi sonhos estampados: uma coleção inspirada em Harajuku. *Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual Design)-Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro*.
- Romero L., J. (2017). El auge de la estética Kawaii: origen y consecuencias. *Kokoro: revista para la difusión de la cultura japonesa* 24, 13-24.

Infografía: Los Yuru-Kyara: Las mascotas del Japón contemporáneo

- Bîrlea, O., Philobiblon, C. (2021). Cute Studies. Kawaii ("cuteness") - A New Research Field. *Philobiblon Transylvanian Journal of Multidisciplinary Research in Humanities* 26 (1), 83-100. <https://doi.org/10.26424/philobib.2021.26.1.05>
- Kondō, Kensuke. (2006). 100年愛されるキャラクターのつくり方. Goma Bukkusū.
- Qianqian, S., Fangxuan, L. (2022). How cute mascots affect relationships with tourism destinations: A moderated mediation model. *Tourism Management* 99 (58). <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2023.104782>

Occhi, Debra J. (2012). Wobbly Aesthetics, Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with their Anthropomorphic Forebears. *Asian ethnology*, 71 (1), 109-132.

Occhi, Debra J. (2010). Consuming Kyara 'Characters:' Anthropomorphization and Marketing in Contemporary Japan. *Comparative culture*, 5, 78-87. <http://id.nii.ac.jp/1106/00000114/>

Saikia, Alisha. (2021). Kyara in Japanese Religious Spaces. *Vienna Journal of East Asian Studies*, 13 (1), 257-297. <https://doi.org/10.2478/vjeas-2021-0008>

Japón 101

Andreu, J. (2018). Japoneses en Perú: Historia y presencia actual. *Estudios de Asia y África* 26 (3), 511-523. <https://estudiosdeasiayafrika.colmex.mx/>

Brockington, D., y Duffy, R. (Eds.). (2011). *Capitalism and conservation*. John Wiley & Sons.

Browne, et al. (2014). The giant salamanders (Cryptobranchidae): Part B. Biogeography, ecology and reproduction. *Amphibian and Reptile Conservation* 5 (4), 30-50.

Caballero, T. (11 de marzo de 2024). Miles de fans de 'Dragon Ball' se reunieron para hacer un último Genki Dama en honor a Akira Toriyama. Univisión. <https://www.univision.com/entretenimiento/cultura-pop/fans-dragon-ball-goku-reunieron-hacer-ultimo-genki-dama-honor-akira-toriyama-tras-muerte>

Davies, H. (2020). Japanese Seasonal Play. A Prehistory of *Pokémon Go*. *American Journal of Play* 12, (3).

Instituto Cervantes. (2021). *La cultura japonesa en Brasil: Integración y legado cultural*. Centro Virtual Cervantes. <https://cvc.cervantes.es>

Ives, M. (23 de enero de 2019). A Rogue Mascot Causes Headaches for a Japanese City. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2019/01/22/world/asia/japan-mascot-chiitan-otter.html>

Low, S. (2024). Save the Japanese Giant Salamander with Cute Life Size Plushies. *Tokyo Weekender*. <https://www.tokyoweekender.com/japan-life/news-and-opinion/save-the-japanese-giant-salamander/>

Occhi Debra J. (2010). Consuming Kyara 'Characters:' Anthropomorphization and Marketing in Contemporary Japan. *Comparative culture* 5, 78-87. <http://id.nii.ac.jp/1106/00000114/>

Occhi, Debra J. (2012). Wobbly Aesthetics, Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with their Anthropomorphic Forebears. *Asian ethnology* 71 (1), 109-132.

Radioactiva (2024). Fanáticos de Dragon Ball hacen genkidama en Bogotá para despedir a Akira Toriyama. Radioactiva. <https://www.radioactiva.com/2024/fanaticos-de-dragon-ball-hacen-genkidama-en-bogota-para-despedir-a-akira-toriyama-339175.html/>

Salazar, R. (2020). *La inmigración japonesa en América Latina: Fases y adaptaciones culturales*. Fondo de Cultura Económica.

Toledo, M. (2019). *Influencia de la migración japonesa en el desarrollo cultural de Brasil y Perú*. Universidad de San Marcos. Sakura Tango.