



EL ANIME COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA ABORDAR TEMAS DE DDHH Y EMPODERAMIENTO: UN CASO DE PEDAGOGÍA CRÍTICA EN HEREDIA, COSTA RICA

Lic. Andrés Godínez Mora*

angod92@gmail.com

Lic. Henry Pescod Vargas^{1**}

pescod94@gmail.com

Lic. Esteban León Carballo^{***}

esteban.leon.carballo@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Andrés Godínez Mora, Henry Pescod Vargas y Esteban León Carballo (2018): "El anime como recurso didáctico para abordar temas de DDHH y empoderamiento: un caso de pedagogía crítica en Heredia, Costa Rica", Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón (septiembre 2018).

En línea: <https://www.eumed.net/rev/japon/33/anime-recurso-didactico.html>

Resumen

En el presente artículo se reporta el uso de distintas series de anime como medio para la construcción de cultura política de un grupo de estudiantes del Liceo Samuel Sáenz Flores entre el 2015 y 2016. Con estas características se promovieron un pensamiento crítico y un acercamiento entre la realidad de estos jóvenes y los temas de DDHH y de empoderamiento presentes en estas obras. A nivel teórico se utilizaron los ámbitos de una cultura política pluralista y crono-holística, así como diversos autores que evaluaron el anime como recurso con alto contenido político. Además, se utilizaron diversas escuelas de teoría crítica de la educación para el abordaje del pensamiento crítico. Dentro del aspecto metodológico de esta investigación destaca el uso de la entrevista semi-estructurada, el análisis de contenido y del "anime-foro". Los principales hallazgos permitieron vincular las visiones del poder y política que tienen los participantes del proyecto y los diferentes abordajes críticos que realizan los medios audiovisuales. Al respecto, permitió recaudar y analizar datos conforme a las percepciones de su entorno y su papel dentro de estas dinámicas.

Palabras clave: anime, cultura política, percepciones, DDHH, empoderamiento, pensamiento crítico.

Abstract

This article reports on the use of different anime tv series as a means to construct a political culture in a group of students from Liceo Samuel Saenz Flores, between 2015 and 2016. Based on this, it was attempted to promote critical thinking and to bring together the reality of these youth and the HR and empowerment content of this works. At the theoretical level, the domains of a pluralistic and chrono-holistic political culture were used, as well as

* Licenciado en la Enseñanza de los Estudios Sociales y la Educación Cívica. Profesor de Secundaria en el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

** Licenciado en la Enseñanza de los Estudios Sociales y la Educación Cívica. Profesor de Secundaria en el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

*** Licenciado en la Enseñanza de los Estudios Sociales y la Educación Cívica. Profesor de Secundaria en el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

various authors who evaluated the anime as a resource with a high political content. In addition, various schools of critical theory of education were used to study the approach of critical thinking. Methodologically, this research project highlights the use of semi-structured interview, content analysis and the "anime forum". The main findings allowed to link the power and political visions of the project participants and the different critical approaches of the audiovisual means. In this regard, it allowed to collect and analyse data according to the perceptions of their environment and their role in these dynamics.

Key words: anime, political culture, perceptions, HR, empowerment, critical thinking.

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación se realizó con un grupo de estudiantes de la institución denominada Liceo Samuel Sáenz ubicada en Heredia, Costa Rica entre los años 2015-2016. Este estudio se elaboró en el marco de una tesis para optar por el grado de licenciatura en la enseñanza de los Estudios Sociales y la Educación Cívica (Godínez, León y Pescod, 2016). En ésta se trató de realizar una vinculación entre la formación de cultura política y la utilización del anime y manga como medios didácticos desde una perspectiva crítica. Posteriormente, bajo este enfoque se profundizó en el tema de derechos humanos (DDHH) y empoderamiento presentados en un anime-foro bajo el tema de "injusticia social y poder del pueblo".

Usualmente, la educación ha promovido visiones de la cultura que están cargadas de una visión tradicional, en la cual muchas veces existen prejuicios que son transmitidos generacionalmente en el sistema educativo. Al respecto, Bernstein (1993) y Apple (1997, 2008), señalan que la cultura es un elemento que se transmite por medio de la tradición. Además, destacan que la institucionalidad de la escuela formal ha sido parte de este proceso.

Siguiendo el tema cultural, Klafki (1986) determina que a su vez, la tradición selectiva ha funcionado para construir la configuración estética, la cual representa una justificación para ampliar la noción de diferencia que enfatiza prejuicios y estereotipos, por ejemplo aquellos que justifican la violación de DDHH. Además, Klafki (1986) se suma a los postulados de Bernstein (1993) y Apple (1997, 2008) en que los contenidos educativos estructuran una visión estética del arte a través de la tradición. Por lo tanto, para él, el pensamiento crítico surge en sus inicios como un elemento observador de las diferentes estéticas, por medio del estudio comparativo y la concientización.

En contraposición, Freire (1990) propone a la pedagogía crítica como contraparte de la tradición educativa y abarca la relación con la práctica desde una presencia crítica en el mundo real; dicho argumento lo analiza desde el conocimiento no sólo de su realidad socio-histórica, sino que incluye los derechos de los estudiantes como ciudadanos, los cuales pueden participar activamente en la sociedad. Similar a la idea anterior, Carr (1999) y Carr y Kemmis (1988) enfatizan en la importancia del pensamiento crítico para modificar elementos de tradición que configuran elementos que son fomentados desde el poder hegemónico. En esta línea, los autores destacan al error, superstición y prejuicio como elementos a eliminar y por tanto así originar una cultura crítica.

Otro aspecto lo señalan Besalú (2012) y Mayo (2012), los cuales comparten un punto de concordancia al incorporar los procesos de la globalización, los medios de comunicación y el avance tecnológico como puntos clave en el pensamiento crítico. De estos sobresale el hecho de considerar que el aprendizaje tradicional tiene influencia del poder hegemónico en su estructura. Este control de los componentes del sistema educativo provoca que no se tomen en cuenta todos los contextos y culturas inmersos en un país. Por lo tanto, los contenidos educativos se encuentran desajustados respecto a la realidad cercana de los estudiantes

Siguiendo la línea que conllevó al desarrollo de esta investigación, los sujetos de estudio delimitados fueron los jóvenes de secundaria junto con su interacción directa o indirecta con la cultura política. En este aspecto la educación se volvió un factor relevante en la construcción de la cultura crítica, ya que según Tenti (2000), la escuela y el colegio influyen de gran manera en la formación de los sujetos sociales, y por ende en su interacción con el mundo.

En la misma línea de Tenti (2000), Sandoval y Hatibovic (2010) presentaron un cambio de la cultura política en los jóvenes. Al respecto, los autores mencionan que se trascienden los

espacios tradicionales y se piensa que “definitivamente, estamos ante una generación que ha construido una nueva relación con la política” (p. 13), dejando de lado o interactuando de manera distinta con las acciones políticas tradicionales o ajenas a su actualidad.

De la misma manera, Franco (2000) señaló que la participación política juvenil, a pesar de que existe una desconformidad, tiende a encerrarse en una cultura “light”, no consciente, carente de análisis respecto a los insumos que se consumen y sin realizar transformaciones de su entorno por sí mismos. También, Sandoval (2000) hace algunas menciones sobre la comunicación, la cual si bien es una herramienta que ayuda a la construcción de la cultura política, puede ser utilizada como un punto de la “desinformación” impulsada por diversas instituciones políticas y económicas.

En relación con los contenidos del anime, Sanabria (2012) desarrolló la utilidad del anime en la educación. En este aspecto, se argumentó que este medio no es totalmente ajeno al campo educativo y que su aprovechamiento es bastante significativo y más pertinente si los estudiantes son afines a esta manifestación cultural nipona. Además, utilizó un enfoque que se basó en el desarrollo de la autonomía moral de los alumnos, la adquisición de compromisos consigo mismos y con la sociedad donde viven para poder lograr una educación integral en los adolescentes y fortalecer su dimensión moral y cívica (Sanabria, 2012).

En la misma línea, Sánchez (2012) propone la creación de herramientas para interactuar con una historia y darle un valor crítico. En consecuencia, el objetivo de esta autora fue usar un medio entretenido para la población y así desarrollar la comprensión de algún contexto en específico. Sánchez (2012) asegura que los jóvenes aprenden interactuando con formas de entretenimiento, las cuales no son tomadas en cuenta por los docentes a pesar de que llegan a ser más atractivas que las clases tradicionales. El uso de estos medios vinculados a temáticas utilizadas dentro del contexto de los estudiantes genera mayor motivación para el estudio de alguna temática como por ejemplo la lingüística.

Flores (2013) por su parte, se basa en la influencia del anime en el desarrollo de una cultura urbana, la interacción entre mercado, globalización y el discurso presente en las diferentes series de anime. Además, realiza una explicación sobre la incidencia de la comunicación sobre la cultura, explica la diferencia entre la cultura oriental y occidental y como la primera se inserta en la segunda y viceversa.

En este tema, Vidal (2010) se basa en la implantación de la cultura japonesa en las personas que visualizan anime. Además, realiza un análisis de las consecuencias negativas o positivas de un posible aprendizaje por medio de la cultura nipona. Por otro lado, se basa en un concepto de cultura crono-holístico, en concreto, una cultura dialéctica; es decir, evidenciando conflictos entre cultura hegemónica y contrahegemónica, cultura popular y oficial... Este problema se basa en cómo el anime y manga *Naruto* redefine la cultura de quienes lo observan, en especial en hábitos o conductas como la música, el lenguaje, la alimentación, entre otros.

Romero (2011) por su parte, evidenció mediante el análisis literario del manga las diferentes representaciones de justicia que existen en las series y realizó una vinculación con el desarrollo pedagógico dentro de un aula en términos de lenguaje. Además, utilizó herramientas de análisis de contenidos con la intención de examinar a fondo las series seleccionadas, además de exponer diferentes representaciones de justicia a lo largo de la historia, permitiendo un amplio desarrollo del término y sus vinculaciones con las interpretaciones de los contenidos, por ejemplo el abordaje de los DDHH.

Según las ideas anteriores, se demostró que tanto en el pasado como contemporáneamente, el anime y manga han servido como herramientas hacia la búsqueda de un mundo mejor, resaltando las injusticias y problemas que se presentan en la nación nipona. No obstante, estos argumentos no quedaron encerrados única y exclusivamente en Japón donde el análisis literario de dichos contenidos es amplio. En este tema, si se toma en cuenta que ciertos animes realizan críticas a la cultura hegemónica.

También el uso de las guerras como medio de análisis social es presentado por Walker (2009) y Polianato (2008) los cuales promueven la apertura hacia la sensibilidad de situaciones. Sobre esto se podría establecer una correlación entre el discurso en el anime y el gusto con la ubicuidad, la inmediatez y la instantaneidad que son los tres atributos que se

asignan a las tecnologías de la información y la comunicación. Esta relación anima emocionalmente a una sociedad de la comunicación generalizada como la actual, lo cual crea “aspectos críticos, sociales e históricos de la guerra” (Polianato, 2008, p.18).

Por último, la narrativa se compone de discursos y acciones, enfocadas en darle sentido, demostrando el punto de vista del autor para llevarlo hacia el público. Lo anterior se da de manera más sencilla si hay identificación de la narración con el receptor de la historia. En el caso del anime y manga, se busca crear una narrativa y personajes complejos debido a sus largos arcos narrativos. Igualmente, los símbolos son elementos con diversidad de representaciones. En este tema, Bon (1985) afirma que “todos los productos de la actividad humana pueden ser tomados y valorados para la acción política” (Citado en Colomé, 1995, p.6)

2. METODOLOGÍA

Se decidió trabajar con un grupo seleccionado del Liceo Samuel Sáenz Flores de Heredia, el cual pertenece al distrito de Mercedes Sur. Dicho contexto, presenta una serie de características pertinentes con los objetivos de los investigadores, además de que presentaron una rápida apertura para el desarrollo de investigación.

Primeramente, se eligió esta ciudad ya que se ubica dentro de la Gran Área Metropolitana costarricense (GAM). En esta región es común ver la influencia de distintas culturas que se incorporan a través de los medios de comunicación y la interculturalidad. Con estas características, el anime y manga no se quedó por fuera y la apertura de locales y comercios especializados en la temática, así como la realización de distintos festivales sobre la cultura popular japonesa, generan una exposición de estos tópicos de manera directa o indirecta en el contexto.

En el caso específico de la elección del Liceo Samuel Sáenz Flores, ésta se dio debido a la relación que presenta con el anime y manga. Sus instalaciones se habían encargado de albergar los festivales Kawaii y Kowai desde el 2008, los cuales consistían en un espacio interactivo para todos los fanáticos de este arte. Este evento permitió argumentar que el contexto y sus participantes de una u otra manera estaban envueltos por los diferentes tópicos a estudiar (Cultural Política y Anime).

Conforme a los participantes de la investigación, se planteó trabajar con estudiantes de edad entre 14 y 17 años, integrantes de octavo, noveno y décimo grado. La selección anterior se dio dadas las intencionalidades con la que se realizó esta investigación. En este tema, fue clave vincular temas presentes en educación con la cultura política. Además, la participación de distintos colaboradores amplía el trabajo fuera del área temporal que se escogió para el desarrollo de esta investigación. Para fines informativos, los participantes fueron llamados con nombres aleatorios para mantener el anonimato de los menores de edad y para formar grupos focales.

Estos participantes por ser una población joven están inmersos en una etapa de transformaciones y representaciones que se desarrollan alrededor de ellos, pero también esta característica los convierte en colaboradores acordes para demostrar como el anime es capaz de construir o modificar una cultura política. Igualmente, existe una fuerte relación entre los gustos o tendencias y sus metas más cercanas. Lo anterior también se ve representado al contar con hombres y mujeres, ya que las perspectivas difieren respecto a diferentes temas, en especial las tradiciones.

Por último, centrandose en las definiciones de anime, se utilizaron distintos títulos dirigidos específicamente a la población joven, los cuales se encuentran en la categoría llamada shonen, los que están enteramente dedicados a poblaciones dentro de los 12 a 18 años y a su vez, poseen los títulos más llamativos y comercializados a lo largo del mundo.

Entre las herramientas de recolección y procesamiento de información que se utilizaron se encuentran entrevista semi-estructurada, análisis de contenido y anime-foro (adaptación del cine-foro). Durante el proceso de recolección de datos se realizó por etapas, es decir, una técnica brindó la información necesaria para la siguiente.

Para comprender las diferentes técnicas de investigación, se debe entender que el primer objetivo buscó identificar las principales series de anime y manga que ven los

estudiantes del grupo de estudio y las manifestaciones de cultura política de esta población. En este tema, la entrevista semi-estructurada es una técnica que permitió establecer un punto de partida; es decir, posibilitó la etapa de diagnóstico. Dicha entrevista se aplicó con colaboradores del grupo de estudio y funcionó como medio para administrar la investigación, ya que organizó los elementos necesarios para orientar las actividades del segundo objetivo.

La entrevista semi-estructurada es una herramienta cualitativa y holística, con lo cual Alicia Gurdíán (2007) menciona que:

Se constituye por la vida, experiencias, ideas, valores y estructura simbólica del entrevistado en el momento inmediato de la entrevista. Pretende ser un holograma dinámico de la configuración de la vida, conocimientos y pensamientos de un individuo fuera de su participación como actor social en una experiencia significativa, o de su posible relación con un tema particular determinado. (p.194)

Como primer paso, se conoció a los estudiantes del grupo de estudio que tienen afinidad con el tema. Este proceso se hizo mediante una respectiva invitación y se dejó una lista para anotarse en la actividad. El objetivo de incluir este instrumento fue el de comparar sus preferencias de anime con los resultados y valorar el uso adecuado de esa información dentro de las demás actividades.

Posteriormente, la entrevista se realizó con preguntas abiertas y personales pero manteniendo una estructura, es decir, organizada por tópicos y con la libertad para modificar o incluir interrogantes que sean valiosas para los fines de la investigación. Con estos aspectos, se pudo lograr mayor confianza y un diálogo entre el investigador y la persona entrevistada.

Alicia Gurdíán (2007) en este tema agrega que “no es un protocolo, sino una lista de tópicos temáticos que la investigadora y el investigador deben memorizar” (p. 199). Por consiguiente, se debe estar atento ante la variedad de opiniones. Además, sería imposible conseguir a nivel grupal o con entrevistas estructuradas, la información que aporta este tipo de entrevista.

En ese mismo aspecto, al estar en constante intercambio de ideas con los participantes, la entrevista semi-estructurada permitió que se comprendan las inquietudes del entrevistado y al mismo tiempo, aclarar dudas y establecer un diálogo abierto. Sin embargo, fue necesario estar al tanto del contexto y de conocer a profundidad las cuestiones que se expresaron.

Al final, los datos suministrados en la entrevista se analizaron bajo los indicadores de simbolismos, comentarios y críticas que manifestaron los estudiantes y que estén relacionados con la cultura política. Estos elementos permitieron conocer representaciones iniciales de dicha cultura para realizar una comparación con los resultados que generaron las demás técnicas de investigación.

El segundo objetivo tuvo como fin fundamental determinar el abordaje político que desarrolla la narración de las series de anime que frecuentan el grupo seleccionado y es por tanto, un análisis que dependió de la técnica del primer objetivo para conocer los nombres de anime que visualizan los miembros del grupo participante. Para desarrollar los propósitos de este segundo objetivo se utilizó el análisis de contenido, un método de interpretación de materiales comunicativos. Para los propósitos establecidos, se centró este estudio en la interpretación de series de anime. Según el autor Abela (2010):

Es una técnica de interpretación de textos, ya sean escritos, grabados, pintados, filmados..., u otra forma diferente donde puedan existir toda clase de registros de datos, transcripción de entrevistas, discursos, protocolos de observación, documentos, videos... el denominador común de todos estos materiales es su capacidad para albergar un contenido que leído e interpretado adecuadamente nos abre las puertas al conocimientos de diversos aspectos y fenómenos de la vida social. (p 3)

En relación estrecha con la investigación, este análisis de contenido fue de tipo cualitativo. En este caso, se realizó una búsqueda de información por cantidad y calidad de cada categoría del tema que se desea analizar. Por lo tanto, se necesitó identificar las veces en

que esa categoría se manifestó durante la reproducción del medio, así como la riqueza que esa expresión aporta a la investigación.

Este análisis permitió la interpretación del argumento y simbolismos que pueden llegar a demostrar algún relato en aspectos sociopolíticos actuales dentro del anime. Estos aspectos fueron abordados desde el punto de vista ficticio, por lo que se necesitó una comprensión del medio real dependiendo de qué aspectos se desearon llevar a cabo dentro del contenido.

Respecto a este medio audiovisual, se suelen utilizar relatos lineales con un contenido de carácter ciertamente humanizado, lo cual, termina llamando la atención de sus espectadores. Por lo tanto, se da una asimilación y comprensión del contenido a partir del contexto del espectador. En el caso del anime, la complejidad aumenta porque es una cultura diferente respecto a Latinoamérica, pero que las personas seguidoras de estos medios han ido asimilando por medio de diferentes manifestaciones como la comida, la estética, entre otros.

La técnica de análisis de contenido fue necesaria, ya que ayudó a clarificar y reflexionar algún aspecto que el autor o director del material quisiera mostrar en los argumentos de la serie. En este caso, fue necesario mediar el proceso en que los estudiantes interpretan este fragmento, capítulo o película y reforzar esas inquietudes informales con aspectos formales o viceversa. Respecto al procedimiento, en primer lugar, se identificó qué tipo de series son aptas y qué aspectos pueden difundirse dentro de la actividad. En este aspecto, fue necesario que el contenido fuera adecuado para la edad de los jóvenes y que la comprensión sea amplia para crear un tipo de discusión y análisis conjunto del material.

En cuanto a la de recolección de datos de esta técnica, en primera instancia se recopilaron los nombres de series mencionadas por los estudiantes durante la entrevista, luego se categorizaron por público meta y se seleccionaron aquellas del género shonen, los cuales son aptos para la edad de los participantes.

Durante la visualización de los capítulos, se definieron como indicadores: las temáticas, la narrativa y los motores de la historia central. Esta primera selección permitió comprender los diferentes componentes de las historias y contexto de la serie observada. Posteriormente, se analizaron los argumentos centrales, arcos argumentativos y trasfondo político, los cuales permitieron seleccionar los temas políticos que se podrían visualizar en las posteriores actividades. Como aspecto final, se buscó la presencia símbolos, prácticas, instituciones, actores y otros aspectos que están relacionados con la cultura política en el anime. Con estos últimos aspectos, se pretendió describir la manera en que se representan los temas políticos en las series observadas.

Sobre el anime-foro se expresa que esta es una técnica adaptada del término cine-foro, sobre la cual Buitrago y Camacho (2008) mencionan que:

Es una herramienta metodológica que facilita y enriquece el diálogo entre el espectador y la obra audiovisual. La orientación del foro puede responder a una diversidad de temáticas, que deberán ser propuestas por quien lo conduzca o a partir de las expectativas propias del público. (p.36)

Según lo anterior y por consiguiente, un anime-foro se adapta perfectamente por su carácter de estudio de un medio audiovisual. La intención de esta técnica fue la de interpretar las diferentes series que consumen los jóvenes e identificar cuáles de ellas, crean alguna inquietud o dilemas que refuercen la temática a tratar. Con este propósito se utilizaron las series mencionadas por los estudiantes en las entrevistas.

Durante el anime-foro, se debió hacer una introducción para comunicar la temática a tratar. Sobre esto, Buitrago y Camacho (2008) argumentan que:

[Así se puede] ir generando un concepto propio y desarrollando su planteamiento. Al finalizar la proyección se abre el espacio para [compartir] ideas y el debate de estas. Al inicio de cada proyección se debe hacer una introducción, en donde se socialice [...] la obra y el por qué se eligió. (p.37)

Por lo tanto y según el argumento anterior, previo a la visualización del anime-foro se necesitó hacer una descripción que involucre las características generales y la temática a tratar; es decir, aquello que se debe detectar. De esa manera, todos los colaboradores

involucrados pudieron realizar una observación selectiva del contenido que se desea analizar desde diferentes perspectivas.

De igual manera, el anime-foro debe ser una técnica guiada por un moderador, que en este caso fueron los investigadores. Como toda técnica de recolección de información, es recomendable que se tengan esquematizados los temas de interés para que no se desvíen de los ejes temáticos presentes en el problema de investigación.

Como última parte de esta técnica, posterior a la presentación del capítulo o segmento de la serie de anime, se debió realizar la mención de una noticia o artículo que esté acorde con la temática abordada. Consecuentemente, los miembros del grupo de estudio podrán relacionar el tema con su cotidianeidad mediante grupos focales. Según Gurdíán (2007), un grupo focal consiste en:

Una modalidad de los grupos de discusión que se caracteriza por centralizar-focalizar su atención e interés en un tema específico de la investigación, es decir, es una temática que es propio (se desprende) del tema central de estudio. Es de "discusión" porque realiza su trabajo de búsqueda mediante la interacción discursiva y la comparación o contraste de las opiniones de las y los miembros del grupo. (pp. 213-214)

Esta herramienta del anime-foro funcionó como medio para generar discusión y debate entre los participantes de la investigación. A su vez, permitió la recolección de gran cantidad de información conforme a la relación existente entre la cultura política y el anime dentro de los imaginarios de los estudiantes del grupo de estudio.

Conforme a las formalidades que se requirieron para el desarrollo de esta herramienta, se necesitó la delimitación de la cantidad de colaboradores. Para dicho asunto, se consideró realizar dos grupos de seis personas, número que se tomó como pertinente para un buen desenvolvimiento de las ideas y la discusión que se plantea. Lo anterior surgió al buscar una mayor cantidad de datos gracias a que el estudio cuenta con tres investigadores, lo que permitió una mejor comprensión de las distintas ideas presentadas por los participantes de estudio. Argumentado de la misma manera, una cantidad mayor a seis participantes no permite un buen desarrollo de las ideas por la gran cantidad de argumentos que tendría que registrar cada investigador.

Según lo anterior, se puede argumentar que los grupos focales como parte del anime-foro tienen su fundamento epistemológico en la complementación de argumentos y trabajo cooperativo. Por lo tanto, se buscó que entre los estudiantes de este grupo pudieran desarrollar discursos entre sí. Para analizar lo anterior, se utilizaron los indicadores de disensos o ideas contrarias y el establecimiento de consensos.

En relación con el anime-foro, los aspectos a estudiar fueron construidos por los mismos participantes y el investigador solo será un mediador e intérprete de esos temas. En este aspecto, se debe tener en consideración el siguiente argumento de Gurdíán (2007)

Desde el punto de vista metodológico, [...] poseen elementos de la observación participante (OP) y de la entrevista cualitativa o en profundidad: es una forma de escuchar a la gente y aprender de ella a partir de su interacción discursiva en el grupo. (p. 214)

Por lo tanto, el anime-foro utilizó los indicadores de prácticas cotidianas y la relación entre prácticas de los estudiantes y representaciones políticas del anime. Dicha selección, permitió generar un primer acercamiento ante la crítica de temas políticos. Consecuentemente, se presentan otros indicadores que se consideraron con la aplicación de los grupos focales, los cuales son: la percepción de los temas políticos mediante la autodeterminación, codeterminación y solidaridad de los estudiantes, aspectos que se relacionaron con el consenso y disenso mencionados anteriormente.

Es resumen, la intencionalidad de esta herramienta consistió en generar un debate de ideas presentadas por los mismos estudiantes. Equivalentemente, se buscó una vinculación de los argumentos individuales con los demás participantes que evidencien una construcción de su cultura política con base a los argumentos presentados en el anime y el trabajo en grupo.

3. RELACIÓN ENTRE EL ANIME Y LAS TEMÁTICAS EN ESTUDIO

Para abordar el tema de “la injusticia social y el poder del pueblo”, los cuales fomentaban la concientización sobre DDHH y empoderamiento, se decidieron utilizar extractos de las series *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, *One Piece*, *Naruto* y *No Game No Life*. Para mayor facilidad de lectura se realizará una división de este apartado señalando las características de cada uno de estos insumos culturales.

3.1. *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*²

En relación con el mundo real, esta serie hace una representación sobre el contexto que se vivió a finales del siglo XIX y XX. Al respecto, el poder bélico y la militarización fueron un factor importante en las relaciones que se establecían entre un gobierno y sus provincias o demás naciones, lo que manifiesta el poder histórico de la guerra (Polianato, 2008). A lo largo de la historia, se generó una fragmentación de la población en cuanto a quienes están a favor de la alquimia como arma y quienes no, marcando así una división notable entre las instituciones militares y sus opositores contrahegemónicos.

Este factor se ejemplificó en el capítulo titulado “El Alquimista de Acero”, un ex alquimista estatal³ se rebela ante las acciones del gobierno y de su Führer⁴ (Irie y Ohnogi, 2009). Al respecto, las instituciones y personajes políticos representan una facción bastante relevante en la sociedad. Lo anterior se debe a que la militarización es el único modo de ascender y triunfar en este mundo. Sin embargo, algunos personajes no están de acuerdo en utilizar sus conocimientos en pro de un régimen totalitario (Irie y Ohnogi, 2009). Estos son símbolos contrahegemónicos relacionados a la figura de la humanidad como seres autónomos y que no deben ser obligados a cometer ningún acto considerado inadecuado.

A pesar de lo analizado anteriormente, el punto determinante de la crítica al gobierno en *Fullmetal Alchemist* trascendió hasta el episodio “La campaña de aniquilación de Ishbal”. En este contexto, la población nunca se enteró de las verdaderas intenciones que utilizó el gobierno para llevar a cabo una invasión militar de aniquilación (Irie y Ohnogi, 2009). Dentro de la guerra, algunos cadetes a pesar de recibir órdenes, se opusieron a la masacre sin sentido. De esta manera, se genera una conciencia contrahegemónica aunque tuvieran que seguir las pautas del gobierno (Irie y Ohnogi, 2009). En consecuencia, se ejemplifican aspectos como el exceso de poder, la capacidad para controlar las masas y la disconformidad que puede generar esta imposición.

Como punto final, se puede argumentar que esta obra permite narraciones llenas de representaciones de poder al utilizar aspectos históricos similares a la realidad, así como evidencia ejemplos de violación a los DDHH. Además, plantea una serie de prácticas gubernamentales que simulan los tiempos de guerra y la llegada al poder de personas que desean un cambio, lo cual permitió acabar con el régimen imperante y cambiar la nación.

3.2. *Naruto*⁵

Las principales instituciones en *Naruto* son los países y las aldeas. La división territorial-política está basada en feudos dominados por un señor feudal y una aldea que provee el poder militar a los países. No obstante, una organización mercenaria llamada “Akatsuki” desea conquistar el mundo y se vuelve una amenaza a nivel mundial. Por lo cual, todas las aldeas forman una alianza para derrotar esta inminencia.

El poder está representado en la organización jerarquizada de la sociedad ninja. Esto se debe a que las familias están divididas en clanes que utilizan diferentes técnicas y se distribuyen el poder político, así como también existen divisiones a nivel económico, militar y educativo. Este tipo de sociedad genera una lucha constante por el poder y la influencia dentro de las aldeas, ya que se basan en sociedades militarizadas.

² Basado en el manga Hiromu Arakawa (2001).

³ Los alquimistas estatales son oficiales del gobierno que usan la alquimia con fines bélicos, policiales e investigativos.

⁴ Así se le conoce al máximo líder político-militar de la serie.

⁵ Basado en el manga de Masashi Kishimoto (1999)

En este mismo tema, la conformación del sistema político, la estructura organizativa y jerarquía que prevalece en cada aldea es prácticamente el mismo. En conjunto, hay un congreso que está integrado principalmente por ancianos sabios y ninjas de alto nivel. Por otra parte, los señores feudales de los países al ser la máxima figura autoritaria son intocables y mantienen un poder absoluto heredado por generaciones.

En la historia llamada “El país que tuvo un héroe”, el contenido político es de resistencia ante un millonario empresario llamado Gatō (Hayatto y Yamatoya, 2002). Gatō es una representación de un líder con un poderío económico considerable. El aspecto económico y social infiere en la dominación de clases más bajas y en este ejemplo se visualiza la represión hacia los habitantes al imposibilitarles comercializar con otros pueblos y mantener el control de la población.

Por último, se visualiza que en los animes se representan conflictos de manera ficticia pero inspirada en hechos históricos reales por ejemplo con la representación de los conflictos militares y la geopolítica. Además, en esta serie según Walker (2009) se puede posicionar por medio de flash backs que alientan el pesimismo tras una situación social para efectuar un cambio.

3.2. No Game No Life⁶

En el primer episodio titulado “Principiante”, el poder se representa por la existencia de un Dios. Esta deidad más que una figura divina se posiciona sobre la política ya que el personaje Tet ganó este puesto después de una guerra e impuso reglas para resolver cualquier trato o conflicto. Este tipo de título es una representación jerárquica, ya que simboliza la inexistencia de algo superior a él (Hanada e Ishizuka, 2014).

Otro elemento del poder es la situación que viven las personas que no logran adaptarse a los roles sociales establecidos. Por lo general, éstos llegan a refugiarse en sus hogares y no socializar con las personas. Los protagonistas (una pareja de hermanos) justifican ese comportamiento, ya que el mundo es impredecible y la inconformidad con él sólo se resuelve con la adaptación, lo que consideran un juego para masoquistas (Hanada e Ishizuka, 2014). Por lo tanto, se considera que este tipo de actitud es una resistencia hacia el statu quo.

La “magia” que poseen las diferentes razas hace que los Inmanity (grupo de menor rango social) tengan que recurrir a la sabiduría como medio de nivelar el poder. En el episodio “Gran Maestro” se menciona constantemente la frase “ganar sin pelear”. Estas palabras se basan en el uso del conocimiento y la estrategia como medios de debilitar una fuerza antagónica. Al respecto, un grupo llamado los Flugel busca apoderarse de todos los libros del mundo. (Hanada e Ishizuka, 2014). En consecuencia, se resalta la importancia del pacifismo y las luchas alternativas a la guerra.

Otro elemento constantemente mencionado es la debilidad de los humanos. (Hanada e Ishizuka, 2014) En este aspecto, se hace una comparación con los civiles al estar desprovistos del poder político y económico. Por ende, se hace hincapié en la importancia de conocer su posición en el contexto y luchar en base a la unión y el reconocimiento de esta debilidad.

Como aspecto final, el abordaje político se da a partir de una jerarquización que va desde los Inmanity como los más débiles, pasando por el resto de razas y llegando hasta Tet como máxima autoridad. Además, se resalta la utopía que simboliza el mundo donde se desarrolla la historia, la cual se visualiza como una sociedad ideal y provista de reglas que buscan la igualdad. Por consiguiente, el tema político es una crítica a la desigualdad y lleva a empoderar a los más débiles.

3.3. One Piece⁷

One Piece es un relato con alto contenido político. Primeramente, existe un “Gobierno Mundial” autoritario y acaparador del poder, la historia del Siglo Vacío que fue prohibida por esta institución y el dominio de los mares mediante dos títulos piratas: “Yonkō” y “Shichibukai”.

⁶ Basado en las novelas ligeras de Yuu Kamiya (2012).

⁷ Basado en el manga de Eichiro Oda (1997).

El primero representa a los cuatro piratas más fuertes del Grand Line⁸ y el segundo es un calificativo de inmunidad para siete piratas que deseen luchar a favor del Gobierno Mundial cuando éste corra peligro. Además, todos los piratas luchan por llegar a la última isla llamada Raftel donde se coronarían como Rey de los Piratas. Este tipo de nombres establecen diferentes relaciones jerárquicas que progresivamente se van eliminando con el transcurso de la serie. También existen los “Tenryubitos” o Nobles Mundiales, estos sujetos son inmunes y tienen toda potestad de actuar. (Sakai y Uesaka, 2009).

La discriminación y la esclavitud son dos temas eje entre los episodios titulados “¡El objetivo es Camie! El plan de los secuestradores que los acechan” y “¡Explota el puño! Acaben con la subasta”. En esta parte de la historia, algunas razas son objeto del esclavismo y son víctimas del rechazo de nobles y habitantes del archipiélago Sabaody. (Sakai y Uesaka, 2009). Por ejemplo, las sirenas tienen físicos acordes al ideal estético de la mujer por lo cual su sometimiento se asocia con el trabajo sexual. En contraposición, el papel de la banda pirata del protagonista es oponerse al “Gobierno Mundial” y por tanto, tomar la decisión de atacar a un noble mundial después de que hirió de gravedad a un amigo hombre pez (Sakai y Uesaka, 2009). Por lo tanto, se evidencia la figura de resistencia contra este gobierno y el cumplimiento de justicia a mano propia por parte del protagonista.

El episodio “¡Recuerdos Tristes! Law, el chico de la Ciudad Blanca” presenta primeramente el poder de la “Familia Doflamingo” y sus vínculos con los bajos fondos del mundo. Por ejemplo, la subasta de esclavos de Sabaody pertenecía a esta familia (Uesaka y Fukuzawa, 2015; Uesaka y Sakai, 2009). Lo anterior hace una relación de la inmunidad con la posibilidad de negociar con fuerzas influyentes dentro de la ilegalidad como los contactos entre gobiernos y mafias. En otro tema de este capítulo, Flevance la “Ciudad Blanca” fue un reino próspero a través de la extracción de un mineral llamado plomo ámbar. Este compuesto emitía un veneno cuando era excavado, pero el “Gobierno Mundial” y la realeza ocultó esta información para seguir generando riqueza. Posteriormente, el envenenamiento provocaría una enfermedad que se mitificó como contagiosa lo que llevó a los países vecinos a aislar a Flevance. (Uesaka y Fukuzawa, 2015).

Asociando con la realidad, las invasiones militares están asociadas a un interés por extraer beneficios de ese lugar o si el sitio invadido es considerado una amenaza. Para esto se utiliza la manipulación de medios, lo que ratifica el poder de la información. En síntesis, el abordaje político de *One Piece* se da principalmente en el dilema de los diferentes tipos de justicia que pueden existir tal como lo señaló Romero (2011). Asimismo, la banda del protagonista por lo general se encarga de gobernantes autoritarios en cada isla que visita. Además, suelen liberar a los pueblos o unirse a ellos en batallas contra el actual régimen. Por lo tanto, las acciones de estos piratas son contrahegemónicas desde la transformación del entorno, simbolizando la esperanza, la defensa de los derechos de la población y el cambio lo que les ha garantizado el título de criminales peligrosos por parte del Gobierno Mundial.

3.4. Algunas tendencias

Concluyendo este primer segmento, se puede afirmar que la tendencia de las series analizadas es la existencia de una institución o personaje que desea control absoluto, sea éste bajo el título de gobernante, emperador e inclusive Dios. Por otro lado, existe una fuerza en la cual participa el protagonista, que se enfrenta a esta fuerza opresora y busca la salvación de su entorno. Por lo tanto, se dan conflictos entre la hegemonía y la contrahegemonía que se dan principalmente desde el uso de la fuerza hasta los enfrentamientos ideológicos.

Otra tendencia es el propósito de los protagonistas por cambiar su entorno cercano o inclusive el mundo. En este aspecto, se resalta las figuras de víctimas y agresores, siendo estos primeros quienes desean dejar de ser oprimidos por un poder que no los deja ser personas autónomas. Por consiguiente, la actitud contrahegemónica más común es la utopía, siendo esta el ideal de un mundo. Sin embargo, debido a esto muchas veces se encuentran contradicciones en la justicia.

Lo anterior se debe a que algunas utopías ponen a debatir a la persona que mira anime sobre lo que es correcto o no y la identifica con las ideologías de diferentes personajes. El

⁸ El océano más grande y peligroso del mundo de *One Piece*.

tiempo también es un factor que suele mostrar los roces entre hegemonía y contrahegemonía. Ante esto, los contenidos del anime suelen utilizar los saltos de tiempo, es decir presenciar el pasado o futuro de la historia para provocar acciones determinantes en el presente. Por consiguiente, mostrar un pasado devastado y un futuro de paz o viceversa, provoca la generación de utopías, sea por recuperar lo perdido o conseguir lo anhelado y por tanto, una acción que transforma su entorno.

Trabajos como el de Polianato (2008) presentan la importancia de asociar realidad con ficción para emplear metodologías críticas en educación. Además, mencionan que se debe partir de temas eje para profundizar el análisis con los participantes. El tema de “la injusticia social y el poder del pueblo” permite debatir sobre la contradicción de la justicia y de qué manera las personas exentas de poder pueden colaborar con un cambio.

Diversas series crean representaciones en las cuales una población está sometida a una ideología o represión y buscan liberarse de esas condiciones. Por ende, son asociados con las interpretaciones de justicia de los participantes y con las posibles soluciones para resolver conflictos de grupo. Existen conflictos dentro del anime que demuestran la agresión contra derechos de las personas sin que éstas hayan logrado defenderse. En todas las situaciones existe una fuerza con gran poder político y militar que ataca la integridad de un pueblo que no tiene los medios suficientes para defenderse.

Respecto a *Fullmetal Alchemist* toda la historia de la masacre de Ishbal es un atentado contra los derechos de una población. En este acontecimiento, los ishbalianos eran también considerados una amenaza, ya que se mantenían al margen del poder del gobierno central. El régimen usó todo su poder militar para llevar a cabo una campaña que desató la muerte de millones de personas, incluyendo civiles y niños. Al final, el propósito de los líderes políticos era desarrollar experimentos humanos con estas personas (Irie y Ohnogi, 2009).

Sobre este acontecimiento, se visualiza el empleo de la institucionalidad política para fines militares. En este caso se dio una manipulación de información para atentar contra un pueblo, que podría ser asociado con los ataques a las poblaciones aborígenes o los conflictos de índole religioso-político. Además, se demuestran intereses de conveniencia de los grupos hegemónicos que se sobreponen a la vida humana.

Respecto al conflicto de Ishbal, durante estos acontecimientos existieron comentarios contrahegemónicos que cuestionaban la viabilidad de la guerra. Por ejemplo, el personaje Roy Mustang afirma: “¿Acaso la alquimia no se puede usar para ayudar a las personas?” y Riza Hawkeye dice: “Dígame mayor Mustang, ¿Por qué los soldados que se supone que defienden a las personas, las están asesinando?” (Irie y Ohnogi, 2009). Ambas afirmaciones cuestionaban si esta guerra era necesaria aunque los soldados debían cumplir su deber. Posteriormente, el protagonista Edward Elric pronunció: “Aunque [Mustang] llegue a la cima de la milicia, no puede cambiar el hecho de que este es un país militar” (Irie y Ohnogi, 2009) lo que plantea la corrupción en el poder y la continuación de la economía de guerra.

En otro tema, lo analizado en la serie *One Piece* narra lo sucedido en el pasado del personaje Trafalgar Law. Este personaje vivió en Flevance un reino destruido por los países vecinos con la complicidad del “Gobierno Mundial” y la realeza. La mayor culpabilidad fue la acción del gobierno de ocultar la información del envenenamiento, promover el mito de la contagiosidad de la enfermedad y de proteger solamente a la familia real (Fukuzawa y Uesaka, 2015). Como se puede observar en la Figura 1, durante el conflicto no hubo distinción entre civiles y soldados similar a la historia de Ishbal en *Fullmetal Alchemist*.

Figura 1. Imagen de una masacre en *One Piece*



Asesinato a todos los habitantes de Flevance incluyendo a los niños. (Fukuzawa y Uesaka, 2015, min. 21:17. Recuperado del streaming oficial de Crunchyroll: <http://www.crunchyroll.com/one-piece/episode-701-sadmemories-law-the-boy-from-the-white-town-681805>)

Otro punto es la justificación de las otras naciones por atacar. Éste era el peligro que representaban los habitantes de Flevance si pasaban la frontera y desataban una epidemia. Al respecto, el personaje Señor Pink dijo: “Otros países justifican sus acciones como defensa propia, así no demuestran piedad” (Fukuzawa y Uesaka, 2015). Al analizar estos aspectos se determina que existe una crítica al capitalismo desmedido donde solo importa la riqueza y el militarismo económico que permite debilitar a países que resulten una amenaza para sus intereses.

En otro tema, algunos ejemplos sobre el poder del pueblo son escenas de *No Game No Life*. Acá se presenta la lucha entre los personajes Sora y Clammy por coronarse rey de Elchea. Con este fin se decide hacer una competencia de ajedrez, pero con piezas con voluntad propia. En este caso, los candidatos a la corona simbolizaban al rey, por eso cuando Clammy decidió manipular y sacrificar sus súbditos, Sora convenció a la reina opositora diciéndole: “Los virtuosos caballeros que superan su control mental para obedecer a su reina, son los únicos que pueden poner fin a la represión del rey loco”. Al final, Clammy perdió la batalla porque su pueblo no resistía su régimen coactivo (Hanada e Ishizuka, 2014).

El acontecimiento descrito anteriormente se visualiza como una crítica a todo sistema dictatorial calificándolo con un destino hacia el fracaso. Esta misma serie presenta la coronación de Sora y su hermana como monarcas de Elchea. En este contexto Sora emitió el siguiente discurso hacia su pueblo:

¿Por qué inclinan la cabeza? Somos los débiles y siempre lo fuimos, los fuertes imitan nuestras armas, pero nunca las dominarán porque en el centro de esas armas existe una cobardía nacida de la casi humillante debilidad. Esa cobardía nos ha dado la sabiduría de escapar de la magia, esa cobardía nos ha dado la sabiduría, nacida de aprender y experimentar cómo predecir el mismo futuro. Somos los orgullosos débiles y desgarraremos las gargantas de los fuertes y orgullosos [...] Declaramos aquí y ahora que viviremos como los débiles, peharemos como los débiles y destruiremos como los débiles. Como fuimos alguna vez y como siempre seremos. Acepten el hecho de que somos la raza más débil y que nacimos sin nada pero podemos serlo todo (Hanada e Ishizuka, 2014).

Este discurso es una invitación a la unión del pueblo y a reconocer su identidad como sector marginado del poder. En la Figura 2 se puede observar como este mensaje fue emitido a los sectores menos favorecidos como campesinos y comerciantes. Igualmente, reconoce la importancia de la educación como un medio que permite nivelar las relaciones de poder. Otro aspecto que detalla es la sensación de temor de la alta jerarquía hacia el pueblo, ya que le arrebató la sabiduría e intenta limitar su influencia. Esto se relaciona con el símbolo de Elchea como último reino de los humanos ya que lo demás fue arrebatado por las otras razas. En resumen, se manifiesta un llamado a buscar la transformación del entorno mediante la codeterminación (Klafki, 1987).

Figura 2. Imagen del discurso en *No Game No Life*



Durante el discurso de Sora se realizaba un llamado a la unión como solución para afrontar la crisis del país. (Hanada e Ishizuka, 2014, min.17:23. Recuperado del streaming oficial de Crunchyroll: <http://www.crunchyroll.com/no-game-no-life/episode-4-grandmaster-653169>)

Otro aspecto que se resalta es la presencia de instituciones antagónicas y autoritarias que controlan el mundo o desean gobernarlo. Esta característica suele estar presente en las historias como una justificación por cambiar el mundo o un obstáculo dentro de los sueños del protagonista. Además, el héroe principal suele estar asociado a una institución que vela por la justicia o representa valores positivos como la paz y la esperanza aunque presentados muchas veces como orígenes incongruentes.. Por consiguiente, este tipo de comportamientos plantea versiones diversas de la justicia y de la acción política.

Sobre este tema también se resalta la existencia de símbolos que permiten la identificación de las instituciones de la serie y su ideología. Por ejemplo, existen símbolos como la bandana ninja de Konoha, el "jolly-roger34" de la tripulación de Luffy, entre otros. En consecuencia, como menciona Vargas (2014), se puede asociar que los fanáticos usen mercadería de estos símbolos con su identificación relacionada a personajes, organizaciones o formas de pensamiento.

4. REFLEXIÓN E INTERPRETACIÓN CRÍTICA

En la entrevista semi-estructura se les consultó a los estudiantes sobre su percepción de elementos básicos de política para que dieran sus impresiones al respecto. Dentro de estos elementos destacaron su concepto de política, además de comentarios y críticas sobre el sistema político, la representatividad y la participación política y como último punto, su significado de acción política.

Al combinar percepciones de política con anime al final de la entrevista se dieron diferentes reacciones incluso de antipatía. Esto se dio, ya que veían el tema de estos medios japoneses como algo cotidiano, pero al ser consultados por temas políticos no se dio una

valoración positiva. Por lo tanto, fueron necesarias algunas frases para tranquilizar a las y los jóvenes.

Respecto al significado de política para cada estudiante, éste se categorizó en valoraciones pasivas y en valoraciones activas. Primeramente, las percepciones pasivas están acorde con las visiones tradicionales y hegemónicas que se han introducido en la enseñanza oficial. En este caso, se visualiza la política como sinónimo del sistema y de la representatividad, así como la participación representada en sufragio. En este caso, dichas aproximaciones vienen de la concepción de cultura de Almond y Verba (1963) que está relacionado con el accionar dentro de las instancias públicas.

Como ejemplo de los casos anteriores, Adrián comentó que la política son “personas que representan el país para mejorar a futuro” (Entrevista 1, octubre 2015), Edgar aseguró que “la política es como todo lo que encierra todo lo que es la administración y organización de un país” (Entrevista 1, octubre 2015) y Ana opinó que “los abogados y diputados son una parte más central de la política” (Entrevista 1, octubre 2015). Por lo tanto, se denota el pensar basado en la representatividad y la organización del Estado, lo que define que los participantes conocen la parte cívica promulgada desde la educación (Almond y Verba, 1963).

Otro aspecto que destacó dentro de las valoraciones pasivas de este término fue la equivalencia con el control. En este tema, Ángel mencionó que “es como reglas bueno eso es lo que yo entiendo en una sociedad impuestos y esas cosas” (Entrevista 1, octubre 2015), lo cual se complementa con Arturo que afirmó que es “lo que mantiene en control este país, la democracia, el sistema” (Entrevista 1, octubre 2015). En este aspecto, se están haciendo referencia al sistema legal como método de control de la población aunque visto de otra manera como lo dijo Pedro, “es lo que mueve al país” (Entrevista 1, octubre 2015).

En el tema de las percepciones activas, éstas llegaron cuando la conversación se convirtió en un espacio para comentar inquietudes y preocupaciones sobre la política. El hecho de que los estudiantes realizaran algunas valoraciones pasivas no significaba que observaran un estado total de satisfacción en su entorno. Es más, algunas opiniones pasivas venían acompañadas de críticas que contradecían su primera apreciación.

Para demostrar el punto anterior, Adrián comentó que el sistema es “bueno por ser democrático, más libre, sin un dictador que no nos obliga” pero al mismo tiempo agregó que “hay muchos problemas, corrupción, desvalorización del ciudadano” (Entrevista 1, octubre 2015). En este comentario hay dos simbolismos a destacar, democracia es igual a buen sistema y libertad equivalente a no tener una dictadura. Tanto el concepto de libertad como el de democracia entran en una contradicción si están presentes los problemas que menciona Adrián, a lo cual propone como solución apoyar el sistema, estar informados y participar más en las votaciones (Entrevista 1, octubre 2015).

Otros ejemplos del tema anterior fueron Arturo que afirmaba que le gustaba el sistema por ser igualitario pero que creía que era ineficiente al no garantizar “la igualdad para los homosexuales” (Entrevista 1, octubre 2015) o Angie que mencionó que “existe un sistema, aunque es nulo, porque es una jerarquía: primero la directora, luego los profesores y por último los estudiantes, aunque pienso que así está bien” (Entrevista 1, octubre 2015). De acuerdo con este tipo de participaciones podría decirse que estos estudiantes consideran al sistema político como un instrumento necesario y efectivo, pero creen que deben existir transformaciones para mejorar las condiciones de vida de las personas, esto es lo que Franco (2000) llama cultura light. Estos cambios no los consideran como política, ya que su visión de este término se basa exclusivamente en el ámbito público y no en el privado o personal.

Las críticas de descontento en el resto de estudiantes estuvieron coherentes con su visión de política y sus componentes. Para demostrar este punto, Edgar afirmó que “la gente conoce la realidad, solo que le ponen un parche y al final la gente realmente no dice o hace nada” (Entrevista 1, octubre 2015) o José que para él tienen “mala imagen, no ayudan mucho [y] no hacen bien su trabajo porque todo sigue igual” (Entrevista 1, octubre 2015). Por lo tanto, se aprecian visiones desde la contrahegemonía que promueven un sistema imperfecto. Sobre este tema se resalta la mención de una ausencia de accionar por parte de las personas tanto desde la representatividad como desde el resto de la población. En este caso, se da una crítica a la cultura light antes mencionada (Franco, 2000) e invita a una acción más participativa como lo promueven los autores Sandoval y Hatibovic (2010).

La búsqueda de un cambio se diversifica desde el espacio cercano hasta emplear acciones radicales, lo cual representa diversos planos de la realidad (Sandoval, 2000). Desde el contexto próximo se propusieron poner basureros, estar informados, participar más en especial dentro de espacios cívicos. Por otro lado, José planteó que si los costarricenses verdaderamente participaran políticamente “harían algo para cambiar por ejemplo una rebelión” (Entrevista 1, octubre 2015). Este punto se analizará posteriormente, ya que muchas series de anime y manga tocan el tema de la rebelión como *Fullmetal Alchemist*, *Naruto* y *One Piece*.

Por último, también existieron demostraciones de desinterés hacia la política por parte de los estudiantes. Como muestra, Angie comentó que no le llamaba la atención porque no sabía cuales iban a ser sus decisiones al cumplir 18 años (Entrevista 1, octubre 2015). Este comentario se da como si la condición de menor de edad no la convirtiera en una ciudadana capaz de participar políticamente. Bajo esta misma línea, sobresalió la participación de Flavio que dijo:

Yo y la política no nos llevamos bien, ni nos conocemos, no me interesa la política es muy complicada, hay muchas cosas, muchas vueltas por que todo mundo miente y todo mundo dice la verdad, este mae⁹ es un choricero¹⁰ y el otro es el héroe del pueblo, es un desorden (Entrevista 1, octubre 2015).

Con la participación anterior se empieza a incluir la percepción de sí mismos como un ciudadano con poder mínimo y sin poder transformar su entorno. De la misma manera John y Ana ejemplificaron esta idea. El primero dijo que “no hay acción política sino leyes, el pueblo debe de acatar por leyes, el pueblo no hace la política” (John, entrevista 1, octubre 2015). Este comentario refleja que la educación promueve una cultura cívica que promueve la participación dentro de las instituciones, pero no promueve acciones significativas para cambiar el entorno. En este mismo tema, la segunda estudiante comentó: “no puedo hacer mucho en cuestiones políticas, no tengo el mismo poder que otras personas [...] El poder se encuentra en todos lados incluso aquí en el colegio, aunque no es muy representativo” (Ana, entrevista 1, octubre 2015). Con estas afirmaciones se visualiza que no hay una enseñanza sobre el poder real de los estudiantes con respecto a la política y que sus acciones pasan desapercibidas o no son tomadas en cuenta desde este ámbito, por tanto la jerarquía pesa sobre sus visiones de la realidad.

Concluyendo este segmento, la mayor motivación de los jóvenes por ver anime y manga es su narrativa, lo cual incluye personajes, argumentos e historias. Este factor es importante para determinar cómo estos medios construyen cultura política. Lo anterior se justifica, ya que este componente de las series contiene la mayor cantidad de referencias a prácticas cotidianas o aspectos ficticios que debaten sobre la política. Del mismo modo, cuando una serie crea fama, los jóvenes suelen seguirla y se identifican a tal punto que crean fanatismo. Por tanto, se crean diversos comentarios acerca de sus series favoritas dentro de la comunidad estudiantil y círculo de amigos.

El tema anterior es importante para la aproximación del anime y manga hacia la cultura política debido al establecimiento de diálogos sobre eventos que se asemejan con su realidad cercana. En resumen, en este primer ejercicio de diagnóstico se expresaron gran cantidad de manifestaciones de cultura política en los estudiantes. Algunas se pudieron ver asociadas con el anime como revalidación de derechos frente elementos tradicionales de la sociedad costarricense. De igual manera, otros aspectos fueron expuestos desde sus vivencias cotidianas y expresadas desde la hegemonía, contrahegemonía y también el desinterés de los participantes.

Para ser un primer acercamiento, se valida lo que mencionan Sandoval y Hatibovic (2010) sobre la nueva relación de los jóvenes con la política. Muchas de las afirmaciones presentaban críticas que demostraban conciencia de su situación actual y proponían o visualizaban cambios en su entorno. Por lo tanto, aunque estas manifestaciones sean “light” (Franco, 2000), son un importante hallazgo para construir cultura política a través del anime y manga. Por otro lado, tampoco se cree que la construcción de cultura política se dé como una

⁹ Costarricense utilizado para nombrar a una persona, generalmente a varones. Similar a “tío” en el contexto español.

¹⁰ Costarricense empleado para describir a una persona estafadora o corrupta.

creación espontánea, sino que los discursos y símbolos presentes en estas series se asocian con las experiencias y cotidianeidad de los estudiantes.

En el anime-foro se trataron los temas de “la injusticia social y el poder del pueblo” que abarcaron capítulos de *One Piece*, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, *Naruto* y por último, de *No Game No Life*. Estos temas contaron con la finalidad de asociar las historias ficticias con eventos reales donde algún pueblo o grupo humano fue agredido en contra de sus derechos y esto fue ejemplificado con una noticia de desalojo de aborígenes. Además, a partir de la idea anterior se busca replantear que el pueblo como agrupación tiene poder en defensa de sus garantías como ciudadanos. Consecuentemente, se esperaba que los participantes narraran sus experiencias y acciones vinculadas a estos contenidos.

Figura 3. Fotografía del protocolo antes de iniciar proyección de series



Previo al inicio de la visualización de las series, se comentaba el tema a tratar, los anime que se iban a observar y la dinámica de trabajo. Durante las diferentes sesiones, el grupo de discusión fue dividido en dos grupos focales (Elaboración propia, octubre 2015).

Como primer aspecto, los argumentos manifestados se asemejaban a la impresión inicial que tuvieron John, Antonio, Ángel y José, quienes respectivamente dijeron “Es justo que ambas partes ganen”, lo cual fue complementado por Antonio diciendo que: “uno recibe lo que tenga que recibir por las acciones que hace”. Al respecto Ángel dijo: “Es algo más aparte de la venganza como ganar sin perder” y finalmente José agregó: “Que no se aprovechen de los demás, igualdad”. (Anime-foro 1.1, octubre 2015)

El diálogo anterior presentó una relación de los dos temas de este anime-foro al ser conscientes de las injusticias y al manifestar acciones. Además, se revelan las percepciones que los estudiantes empiezan a tener respecto al término “injusticia”. Igualmente, los actos de los pueblos y sus reacciones al prejuicio se volvieron un factor importante al contemplar las distintas resistencias que se emulaban a lo largo de los diferentes medios japoneses. Sobre este tema, Ana argumentó que:

La gente no toma conciencia hasta que alguien se los dice, la mayoría de personas actúan en masa. Cuando las masas hacen esto, entonces si se da un cambio. Son pocas las personas que toman el tiempo de pensar y le dan a conocer las cosas a los demás sobre lo que está pasando. (Anime-foro 1.2, octubre 2015)

Este tipo de comentario afirma que los estudiantes están conscientes de las dinámicas que posee el pensamiento colectivo social. Dicho proceso en relación con sus percepciones y acciones vinculadas a la justicia, se ve influenciado por distintas ideas ajenas a esta colectividad. Por lo tanto, se modifica la relevancia y resultados que van a poseer la sociedad o

personas particulares en relación con las decisiones que tomen conforme a su condición, a lo cual los participantes ejemplificaron, empezando con Ana que afirmó

Como pasa en *One Piece* que los chiquitos le dijeron que se fuera con él, pero el chiquito [Law] quería proteger a su hermana y no fue con ellos y vea se murieron, solo él quedó vivo, él hizo algo diferente y tuvo un resultado diferente (Ana, anime-foro 1,2 octubre 2015)

Ante este comentario, Edgar agregó: “Vamos todos a un lugar feliz”, con lo que Ana continuó diciendo: “Exacto, como pasó en la segunda guerra mundial que les dijeron vamos para que se bañen y en realidad eran cámaras de gas”. (Anime-foro 1.2, octubre 2015) A partir del ejemplo anterior se observó el acercamiento que tuvieron los estudiantes con lo que han aprendido a lo largo de su educación formal y los temas analizados con el anime. Por consiguiente, visualizaron la capacidad de vincular sus métodos de entretenimiento con su formación académica como parte de sus experiencias cotidianas.

El espacio de discusión sirvió como método para que los estudiantes pudieran comparar la realidad que los rodeaba y expresar su disconformidad por las injusticias sociales percibidas. Ante esto, se realizó una asociación entre los espacios excluidos en las series y los barrios con condición de riesgo. Al respecto, John argumentó que

Podemos salir, pero sólo a ciertas horas, por ejemplo Guararí¹¹. Uno no puede pasar por ahí después de las 5, sale sin ropa. Me genera miedo ir ahí, ese lugar no sería así si hubiera más vigilancia y si no hubiera tanta pobreza, robos, asesinatos, etc. (Anime-foro 1.1, octubre 2015)

La interpretación anterior generó en los estudiantes un debate sobre las posibilidades para encontrar soluciones ante las dificultades que sufren las distintas comunidades. Sobre esto, John argumentó que: “en algunos casos sí cuando ambas partes tienen poder para unirse y aumentar su poder” (Anime-foro 1.1, octubre 2015). Por otro lado, este evento permitió hacer una vinculación con lo narrado en el análisis de *Naruto*. El País de las Olas era un pueblo pobre y con altos índices de inseguridad social por culpa de un monopolio comercial. En consecuencia, José afirmaba que la cooperación era clave al comentar que: “todos se unieron, quisieron hacer el puente para no seguir pobres. (Anime-foro 1.1, octubre 2015).

Según lo relatado en el párrafo anterior, los participantes identifican las injusticias y marginalidad cotidianas que se presentan en la nación como problemas graves de la sociedad por lo que consideran necesario hacer un cambio. De este modo, denotaron una idea de cómo realizar una transformación, lo cual fue ejemplificado por John, Ángel y Antonio respectivamente al deliberar lo siguiente: “Dependemos del gobierno, tenemos que ser débiles y unirnos, luchar como débiles, vencer como débiles y resistir como débiles”, a lo que Ángel contesta: “podemos ser los fuertes también, uniéndonos” y concluye Antonio diciendo: “hay una meta o algo que debe hacer, como las personas de anime” (Anime-foro 1.1, octubre 2015).

Las ideas anteriores fueron realizadas como una vinculación con el discurso de Sora en *No Game No Life*. En dicho diálogo se dio énfasis al gobierno y su relación con la injusticia. Este punto permite analizar factores de las relaciones políticas a las que se ven expuestos los estudiantes. Por consiguiente, bajo sus propios argumentos y representaciones del gobierno, cuestionaron las funciones del Estado como garante de la justicia y la seguridad ciudadana del país.

Desde las primeras interacciones, los estudiantes visualizaron al gobierno de manera general como un ente controlador y esto lo argumentó Ana al decir que “el gobierno mantiene a la gente con cosas que no importan para poder hacer lo que quieran.” (Anime-foro 1.2, octubre 2015). Esta afirmación se basa en el uso de los medios de comunicación para emitir entretenimiento antes de informar a la población de las problemáticas existentes en el país. Ideas como la anterior demuestran una inconformidad con el quehacer del sistema que rige a Costa Rica.

En temas más específicos como la inseguridad ciudadana o la justicia, de igual manera John mencionó que: “nunca iban a ayudar a estas personas que se veían en problemas porque

¹¹ Barrio con condiciones urbano-marginales en Heredia, Costa Rica.

eran vistos como seres inferiores” (Anime-foro 1.1, octubre 2015). Ante este asunto hubo un consenso general, pero Antonio indicó un punto diferente al afirmar que: “no es cierto que el gobierno se sintiera superior, sólo le dio igual.” (Anime-foro 1.1, octubre 2015)

A partir de la discusión anterior se afirma que los participantes han generado juicios de valor conforme a la sociedad que los rodea. Este aspecto estableció la conciencia sobre un ente que deja pasar la mayoría de injusticias y que no le da poder ni defiende al pueblo. Al mismo tiempo, una mayoría afirmaba que se beneficiaba sólo a los sectores con poder económico. Como muestra, Edgar afirmó lo siguiente:

Yo conozco a gente de San José a quienes les roban y cuando ellos van a la policía, les dicen que van a hacer algo y no hacen nada. En cambio, se meten a la casa de un abogado o un diputado y ya al otro día saben quién fue y dónde está para ir a detenerlo (Anime-foro 1.2, octubre 2015)

Conforme a lo dicho por Edgar, los estudiantes creen que el país no ofrece las suficientes garantías para velar por su seguridad. En este contexto, John comenta que: “alguna gente con dinero huiría como sucedió en *One Piece* y el pueblo muere. (Anime-foro 1.1, octubre 2015). Estas palabras parten del supuesto de algún evento catastrófico o militar en Costa Rica, en el cual las autoridades encargadas de impartir la justicia en el país ayudarían solo al sector privilegiado.

En cuanto a *Fullmetal Alchemist*, existieron constantes referencias entre la masacre de Ishbal y la noticia del destierro. Ante esto, Ana criticó el accionar de la policía, ya que “llegan a la casa a romperle amablemente la puerta” (Anime-foro 1.2, octubre 2015). Consecuentemente, este comentario generó la pregunta del por qué los oficiales hacían este tipo de acciones brutales e inhumanas. Al respecto, Flavio argumentó que “en este tipo de situaciones, las personas realmente no tienen una opción de elegir, yo lo haría, o sea las opciones son matar o morir y a nadie le gusta morir” (Anime-foro 1.2, octubre 2015). Lo anterior es asociado con la presión que tenían las personas al ser agredidas tanto en Ishbal como en la noticia de los aborígenes desterrados de sus propiedades

5. CONCLUSIONES

Los primeros acercamientos con los participantes sobre temas políticos dieron como resultado un conocimiento de su realidad cercana e inquietudes respecto a las condiciones que consideran inapropiadas bajo sus criterios. Sin embargo, justifican al sistema como medio que permite el orden y establecen que la jerarquía es algo inevitable. En consecuencia, consideran que el poder es viable solamente desde los altos mandos y toman posiciones de justicia acordes a diferentes valores y cultura política de las personas

Ante esto, las series se adaptaban para valorar estos temas y relacionarlos con aspectos cotidianos de los estudiantes. Lo señalado y las valoraciones iniciales de la política evidenciaron los alcances que podían tener los animes para la discusión de estos contenidos. Al respecto, los participantes del anime-foro se enfocaron en el papel del gobierno como impulsador de prácticas injustas como la marginalización de ciertos lugares vulnerables, la manipulación de los medios de comunicación, el uso de la coacción por medio de las fuerzas policiales, entre otros que ostentan una falta al cumplimiento de los DDHH. Asimismo, la vinculación con las series les permitió reconocer su condición como personas afectadas por las relaciones de poder. Con lo cual, se puede llegar a considerar posibilidades de cambio, en especial si se enfocan en la cooperación, lo cual es una intención de codeterminación que fue construida durante este proceso.

En este caso, los participantes demostraron la construcción de una cultura política enfocada en el conocimiento de las relaciones de poder que se encuentran en sus entornos cercanos. Al respecto, los informantes fueron capaces de empoderarse para determinar relaciones jerárquicas y de influencia dentro del ámbito escolar, comunal y social. Según los parámetros mencionados anteriormente, los estudiantes lograron hacer una vinculación con escenarios cercanos a su realidad y que estuvo asociada con eventos y lugares de las series que se observaron.

Lo anterior reveló que la distancia entre la ficción y la realidad depende de la relación de los estudiantes con su entorno. Por consiguiente, el reconocimiento de las problemáticas

transcendió también en la búsqueda de soluciones o de visiones alternativas de lo acontecido dentro de su contexto, lo cual genera autonomía y empoderamiento. Este fue el principal cambio respecto a las primeras manifestaciones en el diagnóstico, lo cual evidenció una construcción de cultura política orientada hacia el pensamiento crítico.

A partir de la idea anterior, se deduce que el pensamiento crítico requiere de aspectos más allá de simplemente observar el anime o manga. Esto se explica dado que las series solamente dan una interpretación de acontecimientos que pueden ser relacionados con eventos reales. Sin embargo, los estudiantes tienen conocimientos y valores previos que les permite realizar esta asociación. Por consiguiente, aquello que los estudiantes valoran como correcto, permite el desarrollo de consensos y disensos a través de la expresión. Mientras tanto, los medios observados solamente activaron la discusión y concientización de los eventos desarrollados en el anime observado, es decir el hablar y sensibilizar sobre esos temas generaron deseos de transformación que los estudiantes demostraron mediante manifestaciones de autodeterminación, codeterminación y solidaridad que los llevaba a la búsqueda conjunta de cambios.

Finalmente, utilizar el anime permitió encontrar diferentes usos para estos medios. Lo anterior se basa en que las series pueden ser usadas para diferentes fines, tanto en la educación institucionalizada como en la educación no regulada, es decir, permite el análisis y discusión de diferentes temáticas vinculadas con aspectos cotidianos con grupos que van desde estudiantes, hasta agrupaciones organizadas y ciudadanos en general. Respecto a la construcción de cultura política, el estudio demuestra fines prácticos para los conocimientos que conforman este tipo de cultura. Además, este tipo de experiencias se pueden dar no sólo desde la academia, sino que pueden desarrollarse por otros grupos que quieran repetir una experiencia similar.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abela, J. (2000). *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Granada: Centro de Estudios Andaluces.
- Almond, G. y Verba, S. (1963). *The Civic Culture*. Princeton, USA: Princeton University Press. <http://dx.doi.org/10.1515/9781400874569>
- Apple, M. (1997). *Teoría crítica y educación*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Apple, M. (2008). *Ideología y Currículo*. Madrid: Ediciones Akal.
- Bernstein, B. (1998). *Pedagogía, control simbólico e identidad. Teoría, investigación y crítica*. Madrid: Ediciones Morata.
- Besalú, X. (2012). El debate cultural, la lucha por el significado. En Gil, J. y Martí, M. (Eds.), *Aprendizaje permanente. Competencias para una formación crítica: aprender a lo largo de la vida*. (pp. 25-36). Valencia, España: Edicions del Crec.
- Buitrago, E. y Camacho, N. (2008). *El cine foro como metodología de enseñanza en el aula para la identificación y acercamiento a las competencias ciudadanas en un grupo de grado cuarto de la institución educativa San Fernando*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- Carr, W. (1999). *Una teoría para la educación. Hacia una investigación educativa crítica*. Madrid: Ediciones Morata.
- Carr, W. y Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Colomé, G. (1994). *Política y medios de comunicación: una aproximación teórica* [Working Paper No. 91]. *Institut de Ciències Polítiques i Socials*, Barcelona. Recuperado del sitio web de ICPS: http://www.icps.cat/archivos/WorkingPapers/WP_I_91.pdf
- Flores, D. (2013). *El impacto de la serie de anime y manga japonés "Naruto" en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

- Franco, B (2000). "Centroamérica y Panamá: movimientos sociales juveniles y proyecciones hacia el nuevo siglo. Elementos para el debate (1996)". En *La participación social y política de los jóvenes en el horizonte del nuevo siglo*. Buenos Aires: Grupo CLACSO.
- Freire, P. (1990). *La naturaleza política de la educación, cultura, poder y liberación*. Barcelona: Paidós.
- Godínez, A., León, E. y Pescod, H. (2016). *Anime y Manga como medios de construcción de la cultura política: Una experiencia con estudiantes del Liceo Samuel Sáenz Flores*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Costa Rica, Heredia, Costa Rica.
- Gurdián, A. (2007). *El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-Educativa*. San José, Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC).
- Klafki, W. (1986). Los fundamentos de una didáctica crítico-constructiva. *Comunicación: Estudios Venezolanos de Comunicación*, 83, 37-79.
- Mayo, P. (2012). 'Competencias' para una formación crítica: la perspectiva de un pedagogo. En Gil, J. y Martí, M. (Eds.), *Aprendizaje permanente. Competencias para una formación crítica: aprender a lo largo a lo largo de la vida*. (pp. 25-36). Valencia, España: Edicions del Crec.
- Polianato, A. (2009). Percepción (posmoderna) y el "hacer sentido en el anime". En *Anuario de Investigación 2008* (pp. 670-702). México D.F: Depto. de Educación y Comunicación, UAM.
- Romero, J.J. (2011). *Hacia la comprensión de Justicia en los Manga Shounen One Piece y Death Note*. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Sanabria, J. (2012). *Propuesta pedagógica: El anime como material didáctico de la educación secundaria*. (Tesina de Licenciatura en Pedagogía). UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. México D.F., México.
- Sánchez, A. (2012). Del anime a la literatura: elementos de la narración - Una secuencia didáctica para fortalecer las competencias literaria y estética en la escuela. *Redlecturas*, (4). Recuperado del sitio web de Redlecturas4: <http://www.faceduccion.org/redlecturas4/?q=node/31>
- Sandoval, J. y Hatibovic F. (2010). Socialización Política y Juventud: el caso de las trayectorias ciudadanas de los estudiantes universitarios de la región de Valparaíso. *ULTIMA DÉCADA*, 32, 11-36. <http://dx.doi.org/10.4067/s0718-22362010000100002>
- Sandoval, M. (2000). La relación entre los cambios culturales de fines de siglo y la participación social y política de los jóvenes. En *La participación social y política de los jóvenes en el horizonte del nuevo siglo*. Buenos Aires: Grupo CLACSO
- Tenti, E. (2000). *Cultura Juvenil y Cultura Escolar*. En: *Seminario Escola Jovem: un novo olhar sobre o ensino médio*. Brasilia: Coordenação-Geral de Ensino Médio.
- Vargas, K. (2014). *Construcción de la identidad cultural en las juventudes autodenominadas Otaku, a partir del consumo e interacción con el Manga y Anime. Caso: Agrupación Animenonimus*. (Tesis de Licenciatura) Universidad Nacional de Costa Rica, Facultad de Ciencias Sociales. Heredia, Costa Rica.
- Vidal, L. (2010). *El Anime como elemento de transculturación*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Walker, G. (2009). The Filmic Time of Coloniality The Place Promised in Our Early Days. *Mechademia*, 4, 3-18. <http://dx.doi.org/10.1353/mec.0.0082>

7. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- Hanada, J. (Escritor) y Ishizuka, A. (Director). (2014). Gran Maestro. En Crunchyroll (2016). *No Game No Life Episodio 4 – Gran maestro*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <http://www.crunchyroll.com/no-game-no-life/episode-4-grandmaster-653169>
- Hanada, J. (Escritor) y Ishizuka, A. (Director). (2014). Gran Maestro. [Episodio de serie de televisión]. En Fukao, S., Hayashi, Y., Shimizu, A., Shimizu, M. y Tanaka, S. (Productores), *No Game no Life*. Tokio: Madhouse.
- Hanada, J. (Escritor) y Ishizuka, A. (Director). (2014). Principiante. [Episodio de serie de televisión]. En Fukao, S., Hayashi, Y., Shimizu, A., Shimizu, M. y Tanaka, S. (Productores), *No Game no Life*. Tokio: Madhouse.
- Ohnogi, H. (Escritor) e Irie, Y. (Director). (2009). El Alquimista de Acero. [Episodio de serie de televisión]. En Maruyama, H., Yonai, M., Ōyama, R. y Kurashige, N. (Productores Ejecutivos) *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Tokio: Bones.
- Ohnogi, H. (Escritor) e Irie, Y. (Director). (2009). La campaña de aniquilación de Ishbal. [Episodio de serie de televisión]. En Maruyama, H., Yonai, M., Ōyama, R. y Kurashige, N. (Productores Ejecutivos) *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Tokio: Bones.
- Uesaka, H. (Escritor) y Fukuzawa, T. (Director). (2015). “¡Recuerdos Tristes! Law, el chico de la Ciudad Blanca”. En Crunchyroll (2016). *One Piece Episodio 701 – Recuerdos tristes. ¡Law, el niño de la Ciudad Blanca!*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <http://www.crunchyroll.com/one-piece/episode-701-sad-memories-law-the-boy-from-the-white-town-681805>
- Uesaka, H. (Escritor) y Fukuzawa, T. (Director). (2015). “¡Recuerdos Tristes! Law, el chico de la Ciudad Blanca”. [Episodio de serie de televisión]. En Suzuki, Y. (Productor), *One Piece* Tokio: Toei Animation.
- Uesaka, H. (Escritor) y Sakai, M. (Director). (2009). “¡El objetivo es Camie! El plan de los secuestradores que los acechan”. [Episodio de serie de televisión]. En Suzuki, Y. (Productor), *One Piece* Tokio: Toei Animation.
- Uesaka, H. (Escritor) y Sakai, M. (Director). (2009). “¡Explota el puño! Acaben con la subasta”. [Episodio de serie de televisión]. En Suzuki, Y. (Productor), *One Piece* Tokio: Toei Animation.
- Yamatoya A. (Escritor). Hayatto D. (Director). (2002). El país que tuvo un héroe. [Episodio de televisión]. En Fujuta A., Fukuhara H., Easum J. (Productores). *Naruto*. Tokio: Pierrot