



# LAS NUEVAS INTERPRETACIONES Y PRESENTACIONES DE LAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN CON EL USO EN EL ANIME

NEW INTERPRETATIONS AND PRESENTATIONS OF TECHNOLOGIES IN RELATION TO USE IN ANIME

Doi: [10.25100/n.v0i32.12507](https://doi.org/10.25100/n.v0i32.12507)

Andrés Felipe Pérez Velasco<sup>1</sup>  
Investigador independiente, Cali, Colombia.  
[andresfelipe3286@hotmail.com](mailto:andresfelipe3286@hotmail.com)  
ORCID: [0000-0003-1547-2054](https://orcid.org/0000-0003-1547-2054)

**Recibido:** 15 de enero de 2022

**Aprobado:** 13 de septiembre de 2022

ISSN en línea 2539-4355 / ISSN impreso 1900-9909

Este trabajo está bajo la licencia internacional [Creative Commons BY NC SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

**¿Cómo citar este artículo? / How to quote this article?** Pérez-Velasco, A. F. (2022). Las nuevas interpretaciones y presentaciones de las tecnologías en relación con el uso en el anime. *Nexus*, (32), e30312507. <https://doi.org/10.25100/n.v0i32.12507>



## Resumen

En la presente propuesta se optó por explorar e interpretar algunos hallazgos encontrados en el anime desde los cuales se obtuvo como resultado una hipótesis que propone que, al interior de las narrativas del anime, se estarían fomentando nuevas interpretaciones y presentaciones de los usos de la tecnología en general desde la cotidianidad, las cuales tendrían como objetivo promover prácticas más sanas en el uso de la tecnología digital-virtual para la teleaudiencia. Desde estos hallazgos, se planteó recuperar los descubrimientos bajo una matriz de interpretación educomunicativa establecida en el paradigma investigativo crítico-social, con la intención de generar en la comunidad educativa apuestas que generen diálogo sobre el anime y otros contenidos.

**Palabras clave:** Educomunicación, Anime, Tecnología, Usos tecnológicos, Alfabetización transmedia.

## Abstract

In this proposal, we chose to explore and interpret some findings found in the anime, from which we obtained as a result a hypothesis that proposes that, within the anime narratives, new interpretations and presentations of the uses of technology in general in everyday life would be encouraged, which would aim to promote healthier practices in the use of everyday digital-virtual technology for the teleaudience. From these findings, it was proposed to recover the discoveries under a matrix of educommunicative interpretation established in the critical-social research paradigm, with the intention of generating in the educational community bets that generate critical-social dialogue on anime and other contents.

**Keywords:** Educommunication, Anime, Technology, Technological uses, Transmedia literacy.

## Origen del artículo

Esta propuesta encuentra su matriz de origen en la tesis de maestría *Socialización digital e Intersubjetividad en la educación: Una urdimbre desatendida* <http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/8608>

## Introducción

A mediados del 2016, se tomó la decisión de realizar un ejercicio exploratorio y finalmente interpretativo sobre el anime como texto, empleando la mirada de la educomunicación. Desde este marco se logró descubrir algunas pautas que finalmente fueron interpretadas en el anime como texto; pautas sobre las cuales se propuso realizar una hipótesis de tipo explorativa, empleando la apuesta de la hermenéutica tributando al paradigma crítico-social, con el fin último de plantear en la comunidad educativa posibles indagaciones y diálogos con un enfoque crítico-social sobre contenidos como el anime.<sup>2</sup>

Dentro de la construcción de esta apuesta exploratoria e interpretativa, fue pertinente revisar distintas propuestas educomunicativas en su amplia realidad, encontrando diversas apuestas de constitución educativa ubicadas en múltiples contextos socio-culturales. Entre las propuestas descubiertas, autores como Caldeiro *et al.* (2019) analizan el maridaje de la educación y la comunicación desde diversas organizaciones regionales y transcontinentales, señalando la incidencia de estas conceptualizaciones sobre la educomunicación en las políticas públicas. Por otro lado, Sandoval *et al.* (2017), resaltan una creencia muy arraigada en el ámbito sociocultural, desde la cual se atribuye la responsabilidad a la familia y escuela como agentes socializadores; sin embargo, no se desvela la enorme responsabilidad socializadora de los grandes medios de información, proponiendo la educomunicación como vía.

Gozálvez-Pérez y Contreras-Pulido (2014) apuestan por una ciudadanía mediática, quien tendría la posibilidad de disponer de competencias educomunicativas que posibiliten fomentar las dimensiones políticas, éticas y sociales. En el área de la educación formal, Varela-Vélez (2016) apuesta por transformar el contexto educativo desde las virtudes que aportan la educomunicación, empleando la televisión e internet para la creación y difusión de conocimiento significativo. En el contexto pandémico, Martínez-Salanova (2021) resalta las diversas dificultades que se enfrentan en el confinamiento al transmutar distintas esferas de las que forma parte la familia, panorama desde el cual según el autor, toma pertinencia la educomunicación como medio solidario para el reencuentro de la familia desde la educación.

La educomunicación planteada desde Muñoz-Borja (2020) abre caminos para los procesos de re-configuración de las subjetividades de la población con ‘discapacidad’, reinterpreta los hechos vividos por estos sujetos para construirse como ciudadanos activos. Desde otra óptica crítico-reflexiva, Narváz (2021) hace resaltar en el campo educativo una constitución muy emplazada desde la cual la educomunicación se ha cristalizado en el uso de las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento al empleo de los artefactos electrónicos. Por último, Prieto-Castillo (2006) resalta el rol primordial que tiene el interaprendizaje al interior de la educomunicación, pues ambos conceptos se basan en la coedificación del aprendizaje en comunidad, en la cual la educación y la comunicación son esenciales.

Comprendiendo lo expuesto, al interior de esta propuesta se parte desde la concepción de *educomunicación* (EC) de Ángel Barbas-Coslado (2012), quien presenta la EC como desarrollo dinámico que porta significados en acción creativa y re-creativa constante, en donde la realidad está ininterrumpidamente en construcción, siendo una forma de pedagogía crítica que comprende las prácticas educativas, comunicativas y tecnológicas con el objetivo de posibilitar el análisis de las transformaciones del mundo; transformaciones que no atribuyen a una educomunicación (EC) de cuño positivista instrumental como se tratará más adelante. También se tiene en cuenta la apuesta de Ancizar Narváz (2019), quien entiende la EC como un proceso singular e inseparable en el cual se desarrolla la subjetivación, socialización y culturización por la cual se aprenden códigos culturales como el idioma (lengua histórica) y los mitos. Desde Narváz se comprende que las prácticas de educación se han institucionalizado, y que las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) han mediatizado los procesos de comunicación, siendo estas contingentes como hechos históricos. Por otro lado, según el autor, la educación y la comunicación son





condiciones fundamentales e irremplazables de la humanidad.

Partiendo desde lo expresado, la EC se posibilita como un proceso íntimamente humano, el cual se plantea como una vía de transformación del mundo desde la educación y la comunicación desde una perspectiva pedagógica crítica inserta en la comunidad educativa. Como lo señala Paulo Freire (2004; 2007) en sus obras *Pedagogía del Oprimido* y *Pedagogía de la Autonomía*, los individuos y grupos sociales logran —a través del decir y pensar como praxis crítica— una intersubjetividad (mundo en común) desde la cual se logre la emancipación en donde el ser humano pueda llegar a ser más, crecer socialmente.

### Desarrollo

Luego de haber analizado sucintamente algunas propuestas enmarcadas en educomunicación, y comprendiendo la concepción sobre la EC sobre la que parte el planteamiento de este texto, se procederá a exponer cuatro apuestas autorales: Masterman, Aparici, Kaplún, y Freire, las cuales posibilitaron seleccionar cuatro nodos interpretativos para la creación de una propuesta de matriz interpretativa establecida en el paradigma de investigación crítico-social, con el objetivo de explorar e interpretar el anime y, en este caso particular, analizar los usos de la tecnología en general en la cotidianidad (UTGC) en las narraciones del anime. Se propuso una hipótesis en la que se presenta la existencia de nuevas interpretaciones y presentaciones en el anime sobre los UTGC. Por último, se aclara que el planteamiento de este texto no tiene como objetivo crear nociones generales para realizar métodos y técnicas de educomunicación (EC), sino plantear una propuesta en EC entre las muchas posibilidades que esta ofrece, apostando por una matriz de interpretación que pueda dialogar con contenidos transmediáticos al interior de la comunidad educativa, en este caso particular sobre el anime como uno de los contenidos más populares en la población infantil, juvenil y adulta-joven, encontrada copiosamente en la *narrativa transmedia* (Scolari, 2018)

Para el planteamiento de los nodos de interpretación que conforman la matriz de interpretación, se presenta como primer aporte la apuesta de Len Masterman (1983), quien afirma que dentro de la educación sobre la comunicación se debe apostar por la vía en la cual el estudiante tenga comprensión sobre el funcionamiento de los medios y sobre cómo estos construyen realidad, reconociendo y analizando la concepción de realidad (creada) que emiten los medios sobre quienes la perciben. En el primer nodo se plantea el aporte de Masterman (1983) con el objetivo de ejercer una perspectiva para comprender cuál es la construcción de la realidad presentada en el anime, en este caso particular, para descubrir y comprender las nuevas interpretaciones y presentaciones de los usos de la tecnología en general en la cotidianidad (UTGC) en el anime.

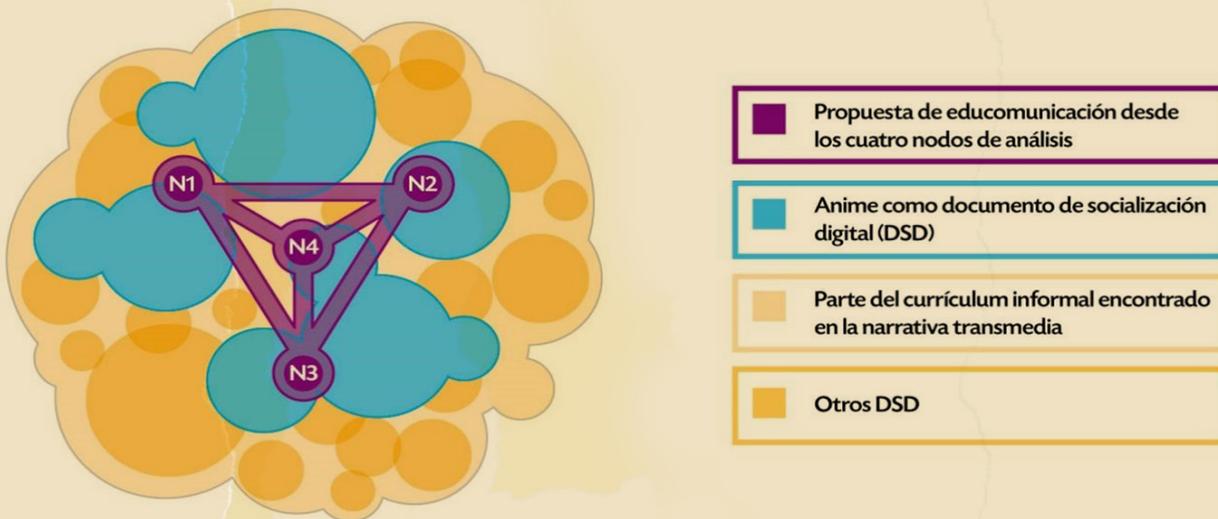
Siguiendo a Roberto Aparici (2010), la educomunicación comprende también la comprensión de distintos lenguajes, medios y plataformas por los cuales transita la comunicación humana individual y grupal, de la cual también se requiere un sentido crítico para descubrir en los procesos comunicativos sus mensajes, con el objetivo de encontrar los valores culturales propios de estos medios. Desde lo expresado, se propone como segundo nodo de interpretación con el objetivo de comprender el proceso comunicativo del anime en cuanto a agente (productor, director, guionista) que diseña y emite mensajes con valores culturales, en caso particular, los UTGC observados en las narraciones del anime.

Dentro del tercer aporte, Mario Kaplún (1998) asevera que al interior de la educomunicación se deben estimular y facilitar competencias en la educación por las cuales los individuos puedan auto-generar sus propios mensajes no únicamente como meros transmisores-informadores, sino también desde el ejercicio de proponer diálogo, discusión y análisis participativo que vincule a la comunidad educativa. Como tercer nodo de interpretación se plantea el aporte de Kaplún, por el cual se optimice un espacio y tiempo para generar un diálogo reflexivo al interior de la comunidad educativa, en este caso, sobre los UTGC precisados en el anime.

Por último, dentro del cuarto nodo se cita el aporte de Paulo Freire (2004), quien afirma que todos los avances y conocimientos tecnológicos y científicos deben estar correspondidos con una ética coherente, que sea vigilante en el posible riesgo que pueda traer dicha tecnología consigo, debilitando la alegría de vivir y llevando a una posible deshumanización. Reconociendo que Freire afirma que no se trata de impedir y/o detener las investigaciones científicas y las innovaciones tecnológicas, pero sí se debe tener en cuenta y comprender estos procesos como asuntos éticos y políticos.

Presentado lo anterior, desde el aporte de Freire se propone un cuarto nodo de interpretación que contribuye a la apuesta educomunicativa con una perspectiva crítico-social que permita sumar a la exploración e interpretación: una comprensión ético-política, en este caso puntual, sobre las nuevas interpretaciones y presentaciones de los UTGC vistos en las narraciones del anime. Permittiéndose lo anterior, desde las cuatro propuestas de los autores citados que conforman la matriz, se ofreció realizar una exploración en el anime empleando la matriz de interpretación (Figura 1):

**Figura 1.** Gráfica de la propuesta de educomunicación desde los cuatro nodos analíticos.



**Fuente:** elaboración propia



Por último, para el planteamiento de esta propuesta de matriz de interpretación que tributa al paradigma crítico-social, es pertinente la comprensión sucinta de los conceptos de narrativa transmedia y currículum informal, desde los que se permita tener una perspectiva crítico-social sobre los contenidos transmediáticos como el anime. Según Scolari (2018) y Scolari *et al.* (2019), la narrativa transmedia se distingue, pues la narración como relato canónico se difunde en un sistema interconectado de medios y plataformas, en el cual la narrativa se expande y dinamiza en un nuevo contexto de la web 2.0 dinamizado por *prosumidores* (productor-consumidor), quienes colaborativamente agencian el relato canónico, es decir, —en el panorama actual con la existencia de prosumidores (niños, niñas, adolescentes, jóvenes adultos) interesados en el anime— los que consumen dichos contenidos en diversas plataformas y medios. Así mismo según el autor, son los prosumidores quienes producen en la medida que expanden, modifican y/o crean *metarrelatos* basados en la narrativa canónica. En la misma línea Scolari (2016; 2018) y Scolari *et al.* (2019) aseguran que la *alfabetización transmedia* debe otorgar relevancia a los conocimientos y saberes que portan los estudiantes originados en comunidades conformadas por pares, las cuales son movilizadas por la cultura participativa y colaborativa, situación que el docente-investigador debe comprender para permitirle que el rol de producción recaiga en el estudiante. Es decir, siguiendo a Scolari, la comunidad educativa debe abrir el diálogo e investigación sobre este tipo de contenidos transmedia, en este caso sobre el anime.

Comprendiendo lo presentado, el anime no solo hace parte de una narrativa transmedia, sino que también hace parte del *currículum informal*. Siguiendo a Andrés Pérez-Velasco (2019; 2021) el currículum informal estaría compuesto por una gama sempiterna de contenidos virtuales-digitales y físicos-corpóreos como imágenes, canciones, series, películas, juguetes, monedas, cartillas, videojuegos, etc., que en el caso de tener características virtuales-digitales según el autor, toman un rol como *documentos de socialización digital* (DSD) al interior del currículum informal. Siendo así, Pérez-Velasco afirma que al interior de la práctica cotidiana de la socialización digital, las niñas, niños, adolescentes y jóvenes-adultos actuales, co-construyen su propia intersubjetividad interactuando a través de los DSD, siendo empleados como referentes y a su vez como material para co-instituir un mundo en común. En otras palabras, los jóvenes actuales se edifican a sí mismos alrededor de una intersubjetividad emplazada en la socialización digital, fomentada dinámicamente desde los DSD.

Reconociendo las dos consideraciones anteriores, se planteará un marco de interpretación de cuatro nodos, por los cuales se posibilite reconocer la importancia que enarbola el anime como narrativa transmedia que hace parte de un currículum informal, permitiendo ser sujeto de la EC que, en consecuencia, permita posibilitar investigaciones y diálogos sobre el anime al interior de la comunidad educativa. Comprendiendo lo planteado, se propondrá posteriormente realizar una interpretación puntual sobre los UTGC en el anime, partiendo de una matriz de interpretación establecida en el paradigma crítico-social.

## Metodología

El desarrollo de la metodología se estableció dentro del paradigma de investigación crítico-social, secundado por el apoyo del paradigma investigativo histórico-hermenéutico, realizado desde un tipo de investigación cualitativa. Como enfoques investigativos se realizaron dos apuestas: un grupo de discusión y una interpretación hermenéutica puntual sobre la exploración lograda en el anime, empleando una matriz de interpretación que tributa al paradigma crítico-social.

En la primera apuesta, el grupo de discusión se estableció dentro de la investigación-acción, conformando un grupo de estudiantes de grado 11 desde el cual se pudo recopilar los animes más populares o recordados por los estudiantes y sus apreciaciones sobre la tecnología en general en este tipo de contenido. Como resultado, los estudiantes manifestaron que en el anime se puede ver que se emplea tecnología en general, y en otros casos en algunos animes se usa tecnología futurista muy interesante y llamativa; sin embargo, no se logró obtener información más puntual sobre los usos cotidianos de tecnología en general en el anime. Por último, se realizó un taller de capacidades transmediáticas con los estudiantes tomando el anime como foco de origen. Al interior de la segunda apuesta, se tomaron en cuenta observaciones realizadas por el autor desde mediados del 2016 sobre los diversos géneros y subgéneros de anime, a la cual se sumaron los animes mencionados por los estudiantes.

En razón de que no se pudo obtener mayor información en los grupos de discusión, se optó por abordar una interpretación tomando el anime en general como texto. En esta etapa se escrutaron, descubrieron y analizaron algunas *pautas* en los textos (anime) que estuvieran relacionadas con los UTGC. Hasta la fecha actual (septiembre 2022), se empleó como muestra un total de 187 producciones de anime, dentro de las cuales se incluyen series, incluidas sus correspondientes OVA (capítulos especiales) y películas de la serie, y diez películas unitarias. Este sondeo partió con los animes emitidos en el 2016, pero según avanzaron los hallazgos, se toma la decisión de abordar los animes desde 1975 hasta la fecha actual, acentuando la búsqueda en los animes emitidos desde 1990. Como instrumento de recolección se empleó la bitácora de campo y se apostó por realizar recortes de pantallas de las escenas de los animes, con el objetivo de sistematizar los descubrimientos que se fueron presentando.

Para la puesta del desarrollo, se empleó la matriz de interpretación que se podrá ver posteriormente. Dentro de esta interpretación, se estableció como *pautas* de los textos el rastreo y análisis de los usos de las tecnologías en general en la cotidianidad (UTGC) que fueron observadas en los animes explorados; es decir, cuáles tecnologías se usan en las narraciones del anime, cuáles tecnologías no se usan en las narraciones del anime y cómo se usan estas tecnologías en las narraciones del anime. Dentro de este marco de análisis no se buscaba indagar las diversas formas en las cuales los personajes de anime se apropian subjetivamente de la tecnología, sino explorar e interpretar cuáles son los UTGC presentes en el anime, con el objetivo de proponer una hipótesis exploratoria desde el paradigma crítico-social.





Para la exploración e interpretación de estas pautas, se entienden las tecnologías en general desde dos tipologías: 1) de características electrónicas, digitales y virtuales, todas ellas de uso cotidiano como los electrodomésticos, aparatos electrónicos de comunicación y entretenimiento y equipos tecnológicos para el área laboral-profesional; 2) medios tecnológicos no electrónicos-digitales como libros, agendas, cuadernos, bolígrafos, lápices, pinceles, cartas, entre otros grupos de elementos cotidianos. Estas dos tipologías de tecnología fueron seleccionadas en virtud de ser empleadas en las narraciones de *todos* los animes, siendo objeto de empleo por parte de los personajes de las historias. Es importante destacar que en la realidad los niños, niñas y jóvenes emplean estos dos tipos de tecnología en su diario vivir.

Para esta propuesta se designó como *viejas interpretaciones y presentaciones* a los UTGC realizados por los personajes de los animes *emitidos hasta mediados de 1998*, y se designó como las *nuevas interpretaciones y presentaciones* de los UTGC realizados por los personajes de los animes *emitidos desde mediados de 1998*. Desde lo anterior, se asume la palabra interpretación como la lectura y comprensión que realizaría la productora [productor, autor, director, etc.] del anime sobre cuáles deberían ser los usos de las tecnologías en general en la cotidianidad (UTGC) que deben ser transmitidos a la teleaudiencia. En esta misma línea se asume la palabra *presentación* como la intención comunicativa elaborada por la productora del anime sobre cómo se deben presentar los UTGC en las ficciones. Posteriormente, en la interpretación se realizará una hipótesis sobre cuáles podrían ser algunos orígenes para la emergencia de las nuevas interpretaciones y presentaciones de los UTGC en el anime.

## Resultados

### Una interpretación de una posible transformación de los usos cotidianos de la tecnología en el anime

El concepto *anime* viene del japonés y se emplea para designar a la animación japonesa, distinguiendo el anime de la animación occidental debido a su alto reconocimiento global como parte de las creaciones culturales japonesas, enmarcando el anime al interior de una cultura específica. Dentro de la memoria colectiva popular algunos de los animes más rememorados están: *Candy Candy* (Ochiai *et al.*, 1976-1979), *Mazinger Z* (Ono *et al.*, 1972-1974), *Mach GoGoGo* (Sasagawa, 1967-1968), *Supercampeones* (Imakake, 1983-1986), *Sailor Moon* (Azuma *et al.*, 1992-1997) o *Fullmetal Alchemist* (Mizushima, 2003-2006). Desde lo expresado, es muy patente el impacto sociocultural que ha generado el anime —en particular desde la década de los 90's— en países ubicados en la realidad sudamericana, asunto referenciado por distintos autores: (Arias *et al.*, 2020; Cardona *et al.*, 2020; Galindo-Velasquez, 2017; Guarín-Monsalve, 2019; Horno-López, 2013; Intriago-Córdova, 2017; Rojas-Torres, 2019; Torrents-González, 2017b). Por otro lado, para el desarrollo de este artículo y dentro del marco académico, hay diversos autores (Acevedo-Merlano, 2020; Becerra-Cano, 2015; Buelvas-García, 2015; Hidalgo de Cisneros Wilckens, 2015; Parro-Fernández, 2015; Torrents-González, 2017a; 2017b) que sondean, elaboran y exponen en el

anime diversas tensiones y problematizaciones sobre las relaciones entre lo humano, la ciencia y la tecnología, en esferas como el *yo tecnológico*, la industria, el mercado, la corporación y la guerra.

No obstante, en la indagación documental (textos y producciones académicas) no se encontraron documentos que presentaran los UTGC en el anime u otro tipo de ficción bajo las pautas señaladas anteriormente en el método, así mismo no se expone tampoco la transformación en el tiempo de las prácticas sociohistóricas de estos UTGC en el anime. Partiendo de lo señalado anteriormente, se propone realizar una interpretación desde las pautas indicadas en la metodología.

Para el desarrollo de la interpretación se irá exponiendo de manera sucinta algunas pautas encontradas en las producciones de anime, además de una correspondiente interpretación propuesta para cada una de estas. Al final de este apartado, se realizará una interpretación de las pautas halladas de forma recopilada, señaladas desde los aportes de cada autor que conforma la matriz de interpretación ubicada en el paradigma crítico-social.

Para iniciar con la interpretación, se tuvieron en cuenta animes clásicos que trabajan las temáticas de lo humano, la ciencia y la tecnología; animes como: *Astroboy* (Tezuka, 1963-1966), *Mazinger Z* (Ono *et al.*, 1972-1974), *Mobile Suit Gundam* (Okuma *et al.*, 1979-1980), *Macross* (Ishiguro, 1982-1983), *Akira* (Otomo, 1988), *Gunnm (Battle Angel Alita)* (Fukutomi, 1993), *Neon Genesis Evangelion* (Odawara *et al.*, 1995-1996), *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995), y *Serial Experiments Lain* (Kawamura y Maki, 1998). En las anteriores producciones de anime, al igual que en otros producidos *hasta mediados de 1998*, se pudo hallar una construcción de la realidad que legitima valores culturales, mostrando como deseable cualquier UTGC en la cual, estas tecnologías virtuales-digitales se acoplan e invaden la mayor cantidad de espacios y tiempos humanos cotidianos. Se presenta el empleo de *aparatos tecnológicos virtuales-digitales de uso cotidiano* como modernos, de moda e idóneos en todo caso. Por otro lado, en estos animes emitidos *hasta mediados de 1998*, se muestra sin importancia y/o como en desuso, ineficaz y anacrónico los UTGC que emplean tecnologías de tipo no electrónicas-digital. Por último, se aclara nuevamente que estos animes efectivamente sí exponen el uso inadecuado de la ciencia y tecnología en manos de la política y el corporativismo. Así mismo, a pesar de que en múltiples animes se exponen empleos de tecnologías actuales o futuristas para dar sentido y originar las narraciones del anime, se logra descubrir una concepción positivista de los UTGC en los animes producidos hasta mediados de 1998.

Recuperando los aportes de Álvarez y Rengifo (2016) y Duque-Vargas y Sánchez-Cifuentes (2021), el positivismo ha instalado una concepción de razón instrumental de tipo desarrollista, apuntando al incremento constante y sostenido de la economía y la producción, concepción que según los autores ha permeado la concepción de la educación en la escuela, la gestación de las carreras profesionales y la sociedad en general. Bajo esta apuesta se puede interpretar una concepción positivista en las producciones de anime *hasta mediados de 1998*, en la que se muestran todos los UTGC con tecnología virtual-digital como deseables, pues se enmarcan en una percepción e





idealización de desarrollo económico y avance tecnológico ilimitado. Así mismo, no se difunde en estas producciones de anime unos UTGC de tipo crítico reflexivo, es decir, que ponga en tensión y problematización las tecnologías que se emplean *cotidianamente* en las narraciones de los animes.

Expresado lo anterior desde otro ángulo, si se sujetan las *significaciones imaginarias sociales* (en Castoriadis) sobre los UTGC en occidente, se tendría una percepción y comprensión en la cual la tecnología electrónica, digital y virtual debe estar fuertemente dispuesta en la cotidianidad de los seres humanos, pues se percibe y comprende siempre como moderna (en Ortega y Gasset) y deseable. Metafóricamente se podría apreciar en un comercial del año 2022 para TV y medios digitales de la empresa inmobiliaria *La Haus* (2022). Si se aprecia el comercial como un DSD se puede ilustrar el actual panorama de la intersubjetividad del UTGC, pues resalta y califica el contexto de finales del siglo XX - como ineficaz, improductivo, aburrido, lento, e incluso engañoso, dadas las dinámicas en relación a la vieja tecnología analógica, electrónica, no electrónica y las relaciones presenciales con otros seres humanos. Por otro lado, el comercial deja claro que en el nuevo mundo del siglo XXI —imbuido en los entornos virtuales-digitales— todo es distinto, eficaz, rápido, divertido y *transparente*, sin necesidad de intermediarios de carne y hueso. Si bien se comprende que el comercial hace alusión al contexto del negocio de los bienes inmuebles desde plataformas digitales, este DSD posibilita comprender cuál es la percepción que entrega la pre-supuesta nueva sociedad de la información y el conocimiento sobre los UTGC que, como se podrá detallar a continuación, difiere en muchos aspectos sobre la posible creación *instituyente* que estaría impulsando Japón mediante el anime sobre los UTGC.

Como se pudo señalar anteriormente, la exploración e interpretación se realizó en 187 producciones de anime seleccionadas, comprendiendo un periodo de tiempo desde 1975 hasta el 2022. En este ejercicio se pudo constatar que *en todas las producciones de anime* exploradas que corresponden desde mediados de 1998 al 2022, existen nuevos UTGC. En otras palabras, los dos tipos de tecnologías son usados de manera distinta, contrastando con las producciones de anime emitidas *hasta mediados* de 1998, en las que se ve un uso muy diferente de estos dos tipos de tecnología.

El primer descubrimiento encontrado sobre los UTGC en los *animes emitidos desde mediados de 1998*, fue la iluminación de los edificios [casas, escuelas, empresas, etc.]. En la gran mayoría de las escenas no se observaba una luz blanquecina-azulada típica de los bombillos LED de la época actual, la cual está normalizada en países sudamericanos, sino una iluminación amarilla, típica de los años noventa y proporcionada por un *bombillo incandescente*. La gran mayoría de escenas —en especial en el hogar— están iluminadas con esta luz; también se puede percibir el empleo constante de bombillos fluorescentes compactos a juzgar por su morfología (Figura 2). Esta tecnología está tan naturalizada que se sigue empleando el símbolo del bombillo incandescente para mostrar que se tuvo una idea. Son los medios informativos quienes aseguran que los japoneses consumen un buen porcentaje de estos bombillos incandescentes (International Press, 2012; Teorema Ambiental, 2012).

**Figura 2.** Collage, distintas escenas de anime con iluminación amarilla típica de los bombillos incandescentes. El bombillo incandescente como símbolo vigente de idea



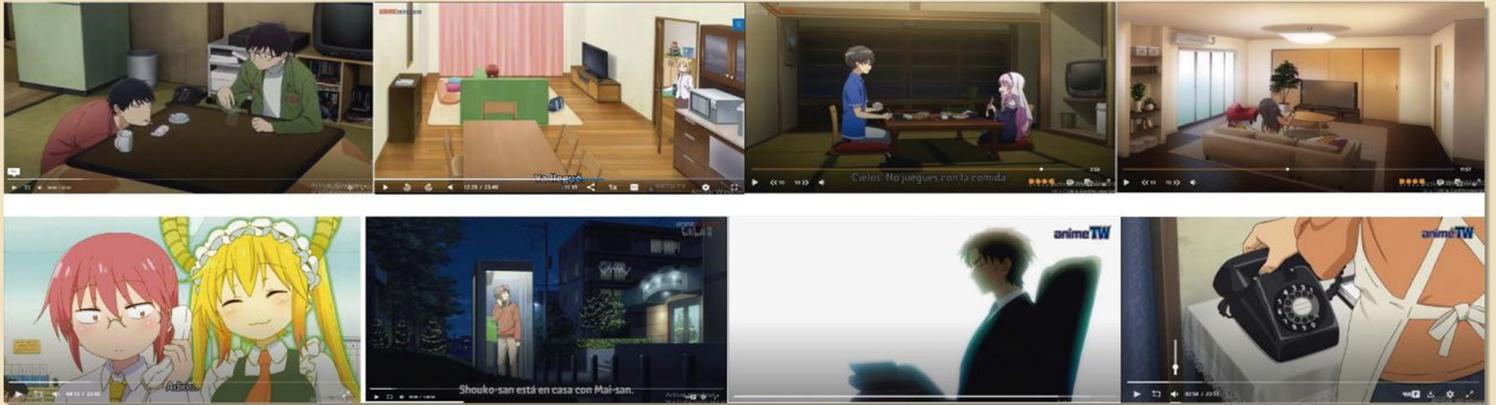
— Fuente: elaboración propia. Montaje del autor. —

Si se parte de este hallazgo, para esta interpretación es pertinente atender los últimos descubrimientos científicos de las dos últimas décadas; autores como Hubner y Karow, y Desmurget (citados en Pérez-Velasco, 2021) situados en el campo investigativo especializado en los efectos a la salud provenientes de las tecnologías, aseguran que la luz emitida por bombillos y pantallas de tecnología LED tienen un grave efecto en la salud humana, dada las características técnicas que configura dicha tecnología. Por otro lado, Hubner y Karow afirman que la iluminación de los bombillos fluorescentes —en especial la iluminación de los bombillos incandescentes— es óptima y mucho más saludable para el ser humano, pues no genera efectos dañinos sobre el cuerpo y permite una superior iluminación que no altera la vista.

Otro de los aspectos que se pudo descubrir en *todos* los animes analizados, fue el uso notable y repetitivo de los viejos televisores analógicos, los teléfonos fijos con cable y los teléfonos fijos inalámbricos; así mismo, el uso de televisores planos con tecnología LED. Se puede apreciar en la mayoría de las escenas que los televisores están apagados; escenas en donde se ve a los personajes interactuando entre ellos se muestra claramente como aburrido e indeseable el uso del televisor. Es decir, se fomenta la interacción directa con la otredad. Por otro lado, las ficciones de anime exponen como adecuado el empleo de teléfonos fijos con cable e inalámbricos para lo que se podría interpretar como llamadas de media y larga duración, y el uso del celular para llamadas de corta duración y/o por urgencia; en esta misma línea, se promueve incluso el uso del teléfono fijo público con cable para evitar el uso del celular (Figura 3).

Dentro de la interpretación, se podría reflexionar que debido al efecto de la tecnología LED en las pantallas digitales, se estaría fomentando a no usar constantemente el televisor u otro tipo de dispositivos como el celular o la computadora.

**Figura 3.** Collage. El empleo de televisores analógicos, LED y teléfonos fijos con cable e inalámbrico.



**Fuente:** elaboración propia. Montaje del autor.

En la misma apuesta, el anime presenta como normal y adecuado el empleo del altavoz en el celular, para así evitar ejercer llamadas de corta, media y larga duración usando el *celular cerca de la cabeza*, aspecto que como se podrá detallar posteriormente tiene mucha relevancia en relación a la salud humana. En lo concerniente a la utilización de la mensajería instantánea (WhatsApp, Line, etc.) se enseña como apropiado y preferible el empleo breve y sintético de este servicio; en la misma apuesta, se muestra como inapropiado el empleo constante y sin razón de estas aplicaciones (Figura 4). Vale la pena destacar que en las ficciones del anime se retrata una de las prácticas niponas: la costumbre de enviar mensajes y fotos por correo electrónico, permitiendo reflexionar que con este medio se evita el uso repetitivo e inconsciente de la mensajería instantánea, y por ende del celular como dispositivo digital-electrónico.

**Figura 4.** Collage. El empleo de aparatos electrónicos-digitales (TIC) para la comunicación.

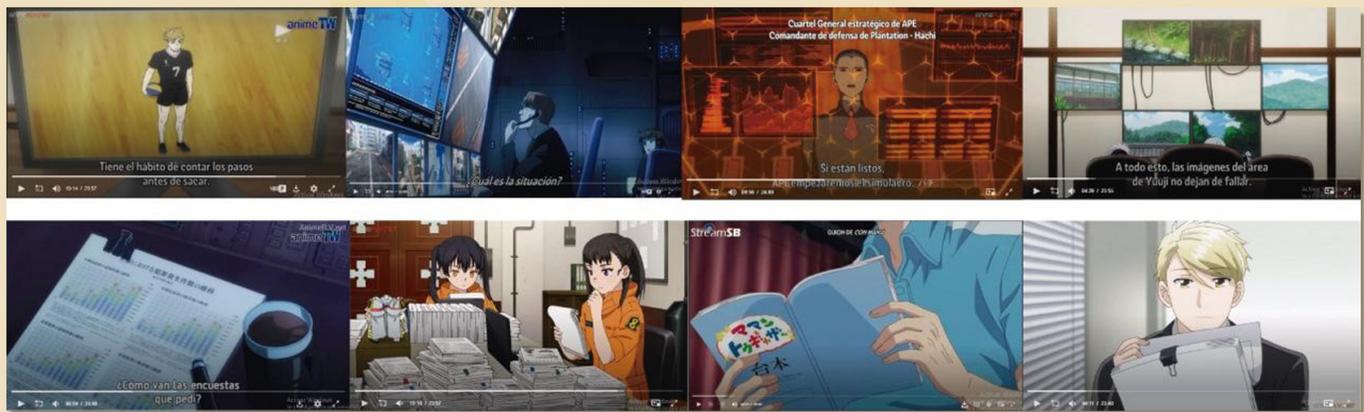


**Fuente:** elaboración propia. Montaje de autor.

Como interpretación, en el uso de teléfonos fijos, mensajería por correo electrónico, mensajería instantánea, y el uso de llamadas por celular, se propone tomar las aseveraciones de autores como Hubner y Karow, Amaya y Prado, Spitzer, Mora, y Desmurget (citados en Pérez-Velasco, 2021) quienes exponen los resultados de sus investigaciones y citan múltiples autores desde el campo de la neurociencia, la medicina y la biología, dando cuenta sobre cómo la radiación de ondas electromagnéticas (wifi) y la radiación de las microondas (telefonía celular) — presentes en diversos aparatos digitales-electrónicos — afectan fuertemente diversos aspectos de la salud humana, alterando el desarrollo cognitivo, emocional y biológico de bebés, niñas, niños, adolescentes y adultos jóvenes. Los autores anteriormente citados señalan la existencia de investigadores *expertos-generalistas mediáticos*, quienes tienen diversos intereses dentro de la industria tecnológica y de entretenimiento, generando *lobby* (o grupo de presión) con el objetivo de ocultar o desviar de la opinión pública los descubrimientos científicos realizados por investigadores realmente especializados en este asunto de investigación, los cuales no están sujetos a ningún conflicto de interés. Bajo esta interpretación, se comprendería la razón del fomento en el uso de mensajería por e-mail y las llamadas por teléfono fijo, evitando así los efectos a la salud por el uso constante del celular en la mensajería instantánea y las llamadas directas por celular.

Entre los hallazgos encontrados, también hay nuevos UTGC ubicados en el ámbito laboral-profesional, presentando el empleo de la tecnología para objetivos puntuales como algo tácito en estos entornos de todos los animes explorados. Las tecnologías de tipo electrónica, digital y virtual se ocupan para el monitoreo, control, seguimiento y supervisión de las labores, así mismo, se usan para registrar datos e información. Dentro de la misma propuesta encontrada en el anime, las tecnologías de tipo no digital-electrónicas son usadas por el empleador [jefe] y empleado en la revisión de los proyectos laborales, así como para ejercer investigación y aprendizaje. En todos los animes estas actividades se realizan por medio de los impresos. Finalmente, en el campo laboral, el aspecto de la invención, creación y diseño se alcanza desde la intervención con objetos físicos, como impresos y otros materiales (Figura 5).

**Figura 5.** Collage. Nuevos usos de la tecnología en general en el campo laboral-profesional.

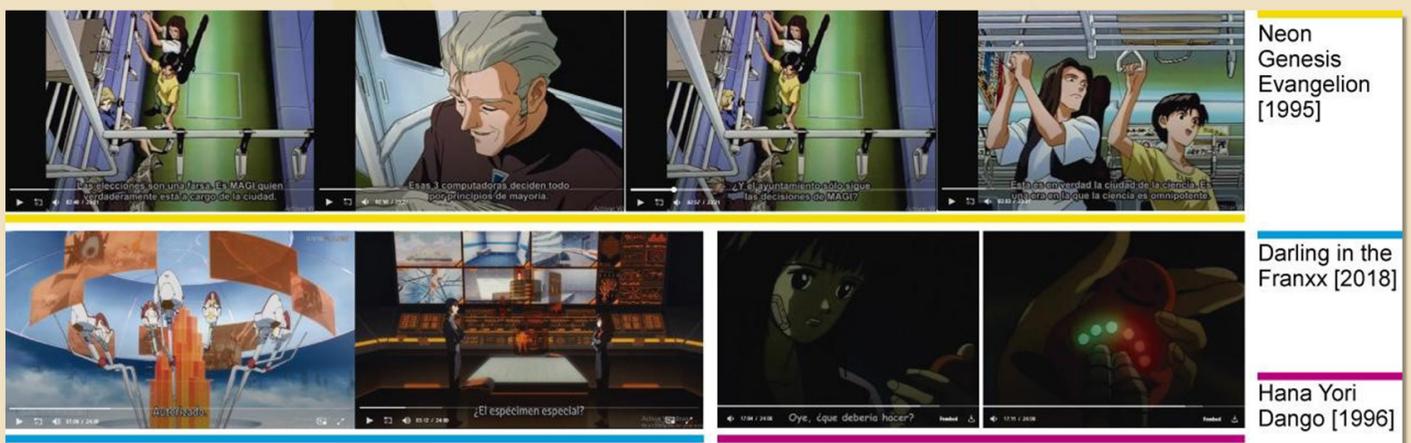


**Fuente:** elaboración propia. Montaje de autor.

Lo anterior se interpreta desde los aportes de los descubrimientos científicos señalados por los autores mencionados, con lo cual se puede interpretar que se buscaría reorganizar los UTGC en el campo laboral con prácticas más sanas para los trabajadores.

Una de las últimas pautas halladas se sitúa en uno de los elementos instituyentes de la sociedad actual: la inteligencia artificial (IA). La IA que se ha revelado en la actualidad del anime es muy distinta a la presentada en animes clásicos como *Neon Genesis Evangelion* (Odawara *et al.*, 1995-1996); en esta ficción la ciudad de Tokio del año 2015 es supervisada, controlada y gobernada por la IA denominada *MAGI*. En esta ficción los seres humanos *delegan* las decisiones realmente instituyentes y es la IA quien opera la administración de lo humano en un gobierno completamente tecnocrático. Este mismo empleo de la tecnología se puede apreciar en géneros de anime encontrados en la línea del anterior, como el caso de *Hana Yori Dango* (Seki *et al.*, 1996-1997) anime que es elaborado en los subgéneros de comedia, drama y recuentos de la vida, desarrollándose en un contexto realista. Si se observa las dos últimas imágenes que componen la *figura 6*, se puede apreciar cómo la personaje principal de *Hana Yori Dango* consulta qué decisiones debe tomar en una suerte de artefacto tecnológico que funciona como brújula en su vida, como una IA. Por otro lado, en el anime *Darling in the Franxx* (Kamagata *et al.*, 2018) se observa algo diametralmente opuesto; en este anime —del mismo subgénero narrativo de *Neon Genesis Evangelion*— se descubre otros UTGC y otra concepción de la tecnología. En esta ficción futurista la IA no se muestra como un ente digital omnisciente, no se menciona su existencia siquiera; se observa que es el ser humano quien toma las decisiones desde sus capacidades razonativas, en especial en los asuntos de mayor relevancia como la política (Figura 6).

**Figura 6.** Collage. El cambio de viraje de la inteligencia artificial en el anime.



**Fuente:** elaboración propia. Montaje de autor.

Dentro de los últimos aspectos detectados que instituyen los nuevos UTGC encontrados en el anime, se propone el año de 1998 como hito que delimita los animes producidos y emitidos a partir de este año, específicamente con el anime *Kareshi Kanojo no Jijou* (Sato *et al.*, 1998-1999), cuya diégesis narrativa de tipo realista acontece en el Japón de 1998 y relata la vida cotidiana de una estudiante de secundaria, su vida escolar, familiar y romántica, movilizada en consecuencia por los géneros de comedia, drama, romance y *recuentos de la vida*. Como primer testigo de esta transformación casi invisible, al inicio del primer capítulo del anime anteriormente nombrado —así como de los subsiguientes capítulos— se hace la recomendación de ver el episodio con la habitación bien iluminada y alejarse de la pantalla del televisor. Desde el primer capítulo de la serie animada cambian completamente casi todos los UTGC anteriores observados en los animes emitidos *hasta* mediados de 1998. Desde lo hallado, *Kareshi Kanojo no Jijou* se podría comprender como un precursor de las nuevas interpretaciones y presentaciones de los UTGC, fomentando en la teleaudiencia una praxis más sana con ellos a juicio de los descubrimientos científicos (Figura 7).

**Figura 7.** Collage. El anime *Kareshi Kanojo no Jijou* como precursor de nuevos usos de la tecnología en general



**Fuente:** elaboración propia. Montaje de autor.

Tomando lo expuesto anteriormente, se procederá a emplear sintéticamente la matriz de interpretación propuesta desde la educomunicación, con el fin de analizar las interpretaciones anteriores desde una óptica crítico-social que determine al anime y otros DSD como elementos pertinentes para ser indagados y dialogados en la comunidad educativa.

Reconociendo los aportes de Masterman, el anime como documento de socialización digital (DSD) y otros DSD son instituyentes del currículum informal, pues el anime posibilita una nueva construcción de la realidad así como de la comprensión de dicha



realidad por parte de la audiencia, es decir, que niñas, niños, jóvenes, adultos-jóvenes y educadores hispanoparlantes que pertenecen a la comunidad educativa podrían tener la oportunidad de co-crear nuevas intersubjetividades partiendo desde del anime como DSD, en este caso particular, aquellos que permiten reflexionar sobre las nuevas interpretaciones y presentaciones de los UTGC.

Retomando el segundo nodo y empleando la propuesta de Aparici, se pudo interpretar que las productoras de anime estarían diseñando y emitiendo nuevos valores culturales, comprendidos en esta propuesta como las nuevas interpretaciones y presentaciones encontradas en el anime; valores culturales que muestran como apropiado y deseable una relación más consciente con los aparatos digitales, nuevos hábitos y perspectivas que ponen las relaciones presenciales de lo humano con lo humano como el punto fundante de la sociedad y la cultura.

Siguiendo los aportes de Kaplún en el tercer nodo de interpretación, el anime como DSD invita a la comunidad educativa a generar y propiciar espacios y tiempos en los cuales el estudiante y profesor no sean solo prosumidores, sino que posibiliten diálogos, discusiones y análisis participativos que vinculen el currículum informal como elemento primordial en la co-creación de la intersubjetividad de la cual la educomunicación debe dar cuenta.

Partiendo desde el último nodo y siguiendo a Freire, se podría reflexionar sobre las apuestas que se pueden generar desde la educomunicación: propuestas crítico-reflexivas que pongan en relieve las distintas invitaciones que se estarían realizando desde las nuevas interpretaciones y presentaciones de los UTGC encontradas en el anime, en las cuales se podría comprender el hecho científico-tecnológico no solo como una cuestión técnica y científica-instrumental, sino como un campo de conocimiento transversalizado por la ética y la política; una apuesta que invita a la comunidad educativa a retomar una óptica rigurosa en la educomunicación sobre los aportes que puedan enarbolar estéticamente el anime como DSD, en los cuales se pueden apreciar nuevas apuestas sobre las prácticas y valores culturales en consonancia con los descubrimientos científicos; hallazgos científicos-éticos que advierten sobre las distintas afecciones a la salud humana provocadas por el empleo cotidiano inconsciente de artefactos electrónicos-digitales como bombillos LED, televisores, consolas de videojuegos portables, computadoras, tablets y celulares, aparatos que poseen dentro de su artificialidad la radiación de microondas, radiación electromagnética y luz emitida por la tecnología LED.

## **Conclusiones**

### **Últimas consideraciones dentro del cierre y apertura**

Esta propuesta exploratoria e interpretativa no tenía como fin indagar las diversas formas en las cuales los personajes de las producciones de anime se apropian subjetivamente del uso de la tecnología, sino más bien explorar e interpretar los UTGC que se observan en las narraciones del anime en general, lo anterior con

el objetivo de proponer una hipótesis en la cual, desde mediados de 1998 con la emisión del anime *Kareshi Kanojo no Jijou* [figura 7], en conjunto con todos los animes que se produjeron y emitieron desde mediados de 1998, se estarían promoviendo desde el anime nuevas interpretaciones y presentaciones con nuevos UTGC, que promuevan en la audiencia prácticas sociales más conscientes, conduciendo a una salud biológica, cognitiva y emocional más saludable.

Lo anterior, a juicio de las problemáticas sociales existentes en Japón desde finales del siglo XX, problemáticas que emergieron y se acentuaron en particular por la proliferación y evolución de la tecnología virtual-digital, en este caso particular, observado en el fenómeno socio-cultural de los *hikikomoris* (síndrome de la puerta cerrada), en el cual se puede evidenciar una extremada dependencia al uso de la tecnología virtual-digital, llegando al punto de autoaislarse socialmente, y en otros casos con un porcentaje de la población con alta dependencia a estos artefactos, pero al estar insertos en el campo laboral se les denomina como *hikikomoris funcionales*, aun cuando su socialización es nula o muy escasa, fenómeno que se expande cada vez más en oriente y occidente según autores como Catela, y Alter (citados en Pérez-Velasco, 2021)



## Referencias

- Acevedo-Merlano, Á. (2020). El animé como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas. *Utopía y Praxis Latinoamericana: revista internacional iberoamericana y teoría social*, 25(89), 211-226. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398574>
- Álvarez, M., y Rengifo, C. (2016). Referentes de la relación educación superior universitaria y desarrollo. *Revista Boletín Redipe*, 5(3), 34-49. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/36>
- Aparici, R. (ed.) (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Gedisa Editorial.
- Arias-Álvarez, FJ., Robledo-Rodríguez, N., y Cobos, TL. (2020). Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena. *Luciernaga Comunicación*, 12(23), 66-84. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v12n23a3>
- Azuma, I., ta, K. y Higuchi, M. (Productores). (1992-1997). *Sailor Moon* [Serie de televisión]. TV Asahi; Toei Advertising.
- Barbas-Coslado, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoque y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación*, 14 (2012), 157-175 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4184243>
- Becerra-Cano, A. (2015). *La ciencia ficción en el anime japonés. Análisis sobre la relación del individuo y la tecnología en el escenario postapocalíptico* [Tesis de maestría, Universitat Politècnica de València]. <http://hdl.handle.net/10251/60866>
- Buelvas-García, L. E. (2015). *Deus ex machina: Representaciones de la ciudad futura en el anime de ciencia ficción* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio institucional UASB. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/4446>
- Caldeiro, M., Torres, Á., Romero, L., y Aguaded, I. (2019). Noción de la educomunicación en las organizaciones intergubernamentales. *Vivat Academia. Revista de comunicación*, (148), 23-40. <http://doi.org/10.15178/va.2019.148.23-40>
- Cardona-Gil, C. D., Muñoz-Bedoya, J. F. y Moreno-Perea, S. (2020). *Procesos de creación de identidad, en las clases de educación física escolar: Una lectura a partir del anime deportivo* [Tesis de pregrado, Universidad de San Buenaventura]. [http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/7908/1/Procesos\\_Creacion\\_Identidad\\_Cardona\\_2020.pdf](http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/7908/1/Procesos_Creacion_Identidad_Cardona_2020.pdf)
- Duque-Vargas, N., y Sánchez-Cifuentes, G. (2021). Un bosquejo de proyecto para las ciencias sociales y las humanidades. En C. Rengifo Castañeda y M. Álvarez López (Eds.), *Educación y Desarrollo humano en perspectiva latinoamericana* (pp. 39-55). Editorial Bonaventuriana.
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Paz e Terra SA.

- Freire, P. (2007). *Pedagogía del oprimido*. Editores siglo XXI.
- Fukutomi, H. (Director). (1993). *Gunnm (Battle Angel Alita)* [Película]. K.S.S.
- Galindo-Velasquez, Y. (2017). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://1library.co/document/qv1m501y-influencia-animes-japoneses-jovenes-asociacion-cultural-shinden-puno.html>
- Gozálvez-Pérez, V. y Contreras-Pulido, P. (2014). Empoderar a la ciudadanía mediática desde la educomunicación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (42), 129-136. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-12>
- Guarín-Monsalve, C. A. (2019). *Japón, anime y una manera de conocer una nueva cultura* [Trabajo de grado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/15213?show=full>
- Hidalgo de Cisneros Wilckens, C. (2015). La representación de la tecnología imaginada a través del dibujo y sus técnicas. *I Congreso Internacional de Arte, Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Industria Creativa*, 1-18. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/30463/>
- Horno-López, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=58542Vo>
- Imakake, I. (Director). (1983-1986). *Supercampeones* [Serie de televisión]. Toei Animation.
- International Press. (13 de junio de 2012). Gobierno japonés pide a empresas que dejen de fabricar bombillas incandescentes. *International Press en español*. <https://internationalpress.jp/2012/06/13/gobierno-japones-pide-a-empresas-que-dejen-de-fabricar-bombillas-incandescentes/>
- Intriago-Córdova, D. (2017). *Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil* [Tesis de doctorado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/20941>
- Ishiguro, N. (Director). (1982-1983). *Macross* [Serie de televisión]. Artland; Mainichi Broadcasting System; Studio Nue; Anime Friend; Harmony Gold.
- Kamagata, E., Uetsuki, M. y Toba, Y. (Productores). (2018). *Darling in the Franxx* [Serie de televisión]. Trigger; A-1 Pictures; CloverWorks.
- Kaplún, M. (1998). *Una Pedagogía de la Comunicación*. Ediciones de la Torre.





- Kawamura, A. y Maki, T. (Productores ejecutivos). (1998). *Serial Experiments Lain* [Serie de televisión]. Triangle Staff.
- La Haus. [SaraDelgado] (28 de febrero de 2022). *La Haus – Comercial TV y Digital (VO Sara Delgado)* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HhnVoIgJNUc>
- Martínez-Salanova, E. (2021). Educomunicación y vida familiar en tiempos de confinamiento. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 10(1), 35-44. <https://aularia.org/ContadorArticulo.php?idart=424>
- Masterman, L. (1983): La educación en materia de comunicación: problemas teóricos y posibilidades concretas. *Perspectivas*, 13(2), 191-200. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000055824\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000055824_spa)
- Mizushima, S. (Director). (2003-2006). *Fullmetal Alchemist* [Serie de televisión]. Aniplex, Bones, Mainichi Broadcasting, Square Enix.
- Muñoz-Borja, P. (2020). *Educomunicación, discapacidad y ciudadanía: estrategia de educomunicación para la formación ciudadana de poblaciones en riesgo de exclusión* [Tesis de doctorado, Universidad de Huelva]. Repositorio institucional Arias Montano. <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/19464>
- Narváez, A. (2019). Comunicación educativa, educomunicación y educación mediática: Una propuesta de investigación y formación desde un enfoque culturalista. *Palabra Clave. Revista de Comunicación*, 22(3), 1-30. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.11>
- Narváez, A. (2021). Educomunicación y alfabetización mediática: ¿tecnología o cultura? ¿adiestramiento o educación? *Pedagogía y Saberes*, (55), 155-174. <https://doi.org/10.17227/pys.num55-12245>
- Ochiai, K., Miyazaki, S., y Usui, Y. (Productores). (1976-1979). *Candy Candy* [Serie de televisión]. Toei Animation.
- Odawara, A., Kobayashi, N., Sanematsu, T. y Sugiyama, Y. (Productores). (1995-1996). *Neon Genesis Evangelion* [Serie de televisión]. GAINAX; Tatsunoko Production.
- Okuma, H., Okuma, N., Sekioka, W. y Shibue, Y. (Productores). (1979-1980). *Mobile Suit Gundam* [Serie de televisión]. Nippon Sunrise.
- Ono, K., Eto, M. y Sugawara, Y. (Productores ejecutivos). (1972-1974). *Mazinger Z* [Serie de televisión]. Toei Animation; Asatsu DK.
- Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Película]. K dansha; Bandai Visual; Manga Entertainment; Production I.G.
- Otomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Película]. Akira Committee.
- Parro-Fernández, I. (2015): Tecnología, ciencia y visiones futuristas en películas y

- series manga: una aproximación, *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, (28), 1-17. <https://www.eumed.net/rev/cccss/2015/02/series-manga.html>
- Pérez-Velasco, A. F. (25 de noviembre de 2019). La cultura, Latin trap, y Economía naranja. *La Educación Cotidiana*. <https://laeducacioncotidiana.blogspot.com/2019/11/la-cultura-latin-trap-y-economia-naranja.html>
- Pérez-Velasco, A. F. (2021). *Socialización digital e intersubjetividad en la educación: una urdimbre desatendida* [Tesis de maestría, Universidad de San Buenaventura]. Repositorio institucional USB. <http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/8608>
- Prieto-Castillo, D. (2006). El interaprendizaje como clave de la educomunicación. *Mediaciones*, (4)6, 23-35. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.4.6.2006.23-35>
- Rojas-Torres, S. D. (2019). *La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el centro comercial Arenales en el año 2019* [Tesis de pregrado, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio institucional USMP. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5951>
- Sandoval R., Y., Oliva B., C., Fonseca M., M. C., Ortiz S., M. A., Pérez G., B. A. y Avendaño R., C. (2017). Educomunicación: La responsabilidad educadora de los medios. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, (6)1, 69-84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5730545>
- Sasagawa, H. (Director). (1967-1968). *Mach GoGoGo* [Serie de televisión]. Tatsunoko Production; Yomiuri Advertising.
- Sato, H., Kobayashi, N., Yanagisawa, T. y Ootsuki, T. (Productores). (1998-1999). *Kareshi Kanojo no Jijou* [Serie de Televisión]. Gainax; J.C.Staff.
- Scolari, C. (2016). Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS*, (103), 13-23. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero103/>
- Scolari, C. (ed.). (2018) *Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Transliteracy H2020 Research Project. [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_Teens\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf)
- Scolari, C., Lugo, R. y Masanet, M. (2019). Educación transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 116-132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- Seki, H., Horiuchi, T., Kotake, T. y Kameyama, Y. (Productores). (1996-1997). *Hana Yori Dango* [Serie de Televisión]. Toei Animation.





- Teorema Ambiental. (2012, 13 de junio). *Japón quiere acabar con las bombillas incandescentes*. Teorema. <http://www.teorema.com.mx/sostenibilidad/gobierno/japon-quiere-acabar-con-las-bombillas-incandescentes/>
- Tezuka, O. (Director). (1963-1966). *Astroboy* [Serie de televisión]. Mushi Production.
- Torrents-González, A. (2017a). *El anime como dispositivo pensante: Cuerpo, tecnología e identidad* [Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona - Universidad Nacional de Córdoba]. Repositorio institucional UAB. [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl\\_10803\\_409727/agt1de1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_409727/agt1de1.pdf)
- Torrents-González, A. (2017b). Robots, armaduras y mundos virtuales. Tecnología e identidad en el anime. En Gómez-Aragón., A (ed.), *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*, (pp. 193-102). Aconcagua Libros.
- Varela-Vélez, O. I. (2016). Educomunicación en la pantalla: modelo para el desarrollo de videoclases. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (48), 15-32. <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/759/1285>

## Notas

- 1 Diseñador de Comunicación Gráfica. Magister en Educación: Desarrollo Humano, Universidad San Buenaventura.
- 2 Nota de autor: a continuación el listado de los animes que fueron explorados e interpretados. <https://epistemologiatransmedia.blogspot.com/2022/09/listado-de-anime-visto-hasta-septiembre.html>

