

# Educando a través de la Animación Japonesa

**Walter Riolo Fiore**

ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES (EMA)

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

MÉRIDA, VENEZUELA.

ORCID: 0009-0001-5987-0524

RIOLO.WALTER@GMAIL.COM

## Resumen

La conocida Animación Japonesa contempla muchos productos audiovisuales que buscan entretener a variadas audiencias; sin embargo, su potencial educativo es a menudo infravalorado por desconocimiento general y el aumento de estrenos poco interesantes. El presente artículo implicó no solo dejar clara las bases conceptuales detrás de la educación mediante el *Animé*, sino que además se analizó acuradamente un grupo de animaciones según su complejidad en la construcción de conocimiento y su enfoque durante la exposición audiovisual, lo que confirmó que dicho potencial sigue latente y su contenido es más relevante que nunca.

**PALABRAS CLAVE:** Japón, animé, educación, construcción audiovisual del conocimiento, enfoque educativo.

## Educating Through Japanese Animation

### Abstract

The well-known Japanese Animation includes many audiovisual products that seek to entertain various audiences; however, its educational potential is often undervalued due to general ignorance and the increase of uninteresting releases. This article involved not only clarifying the conceptual basis behind education through *Anime*, but also a careful analysis of a group of animations according to their complexity in the construction of knowledge and their approach during audiovisual exhibition, which confirmed that such potential is still latent and its content is more relevant than ever.

**KEYWORDS:** Japan, anime, education, audiovisual construction of knowledge, educational approach.

Recibido: 11.2.24 / Evaluado: 15.3.24 / Aprobado: 28.4.24.

## 1. Introducción

Para el periodo correspondiente a la publicación del presente artículo, el ya comúnmente conocido *Animé* (diminutivo de la palabra *Animation*, y que designa a los productos audiovisuales de índole animado realizados en Japón, bien sean éstos cortos, medianos, o largometrajes, de producción unitaria o serializados) ha pasado a formar parte indisoluble de la economía y la cultura dentro del País del Sol Naciente; en el primer caso, gracias al continuo desarrollo de la industria animada en las últimas décadas (su impulso tras la Segunda Guerra Mundial, su popularización internacional en los ochenta y noventa, su sobreexplotación en los años posteriores al nuevo milenio, o los altibajos percibidos por asiduos consumidores en años recientes). En el segundo caso, como mecanismo de transmisión audiovisual de las historias y tradiciones que marcan al pueblo nipón (y al resto del mundo) a lo largo de las generaciones, sean éstas de corte realista, fantástico, o cualquier otro género narrativo que orbite entre la verosimilitud y la imaginación desmedida.

No obstante, una duda puede llegar a embargar a los menos conocedores de este proclamado “arte” en formato audiovisual, y se trata del valor educativo inherente a la transmisión de información mediante imágenes, sonidos, y a través de estructuras concretas de narración. No es descabellado poner en duda la “finalidad educativa” del *Animé* si solo se toman en cuenta sus aspectos más superficiales, ya que de base son producciones para el entretenimiento de las masas, en mayor o menor medida según varios factores; en la base de datos de la web: *My Anime List*<sup>1</sup> se indica que solo en el año 2023 se estrenaron 1036 animaciones producidas en Japón, una cifra que puede ser incluso mayor si se consideran las producciones independientes que permanecen fuera del radar año tras año; resultaría razonable pensar entonces que no todas estas animaciones presentan un contenido diseñado explícitamente para el desarrollo formal de constructos de conocimiento concretos. En tal sentido, tampoco se puede asegurar tácitamente que un *Animé* no puede “enseñar algo a alguien”; el verdadero predicamento, y uno de los motivantes principales para el desarrollo de este artículo, no es el señalar un *Animé* dentro de amplios catálogos y solo marcarlo como “educativo” o “no educativo”, sino más bien analizar el potencial que han logrado tener hasta ahora, vistos más como un todo.

El presente trabajo investigativo, tras iniciar con una breve, pero concisa explicación de algunos de los indicios teóricos que señalan a todo producto animado como capaz de transmitir información codificada para

un posterior entendimiento pleno, y por ende apto de posibilitar la construcción o renovación de conocimientos en quien observa dicho producto, buscará establecer mediante un concreto razonamiento diversos grados de educación que cualquier *Animé* podría alcanzar; esto último se verá expandido y consolidado mediante la revisión de algunas animaciones japonesas, con diversas duraciones, temáticas o narrativas; cualesquiera resultan icónicamente populares, mientras otras un tanto menos conocidas, pero en conjunto establecen un grupo heterogéneo de ejemplos que permitirán demostrar que es posible “educar a través del *Animé*”; se destacarán además particulares logros alcanzados por dichos productos.

## **2. Teoría cognoscitiva del aprendizaje multimedia**

En líneas generales, el psicólogo Richard Mayer, en varias publicaciones a partir del 2001, indaga y profundiza acerca de cómo los seres humanos percibimos e interpretamos imágenes y sonidos en simultáneo, y aprendemos de la información que proporcionan; sus investigaciones se basan en una serie de presupuestos relacionados con los mecanismos de recepción y procesamiento de la información dentro de la mente humana, en donde elementos visuales y auditivos, si bien son percibidos e interpretados de maneras diferentes, en conjunto ayudan a que un conocimiento se construya y/o asiente de forma más significativa. Si bien sus trabajos y publicaciones no hacen una referencia directa al *Animé*, si tratan de los productos audiovisuales con un tono general, destacando a las animaciones como importantes mecanismos para la exposición de información, que pueden o no ser capaces de promover el aprendizaje según los enfoques tomados durante el proceso de creación, desarrollo, producción y exposición, procesos que influyen la estructura final que la información va a tener, tanto en lo técnico como en lo lingüístico.

Siendo un poco más específicos, Mayer deduce en sus investigaciones iniciales que: (1) gran parte de la información es percibida mediante un canal visual y uno auditivo, (2) la capacidad de procesamiento de dichos canales tiende a ser más limitada de lo que se cree; y (3) se requiere de cierto papel activo de la propia mente durante todo el proceso relacionado a la construcción de conocimiento a partir de lo percibido por dichos canales. Si bien estas conclusiones pueden resultar obvias, le permiten a Mayer establecer cómo la *Presentación Audiovisual* (un producto animado, por ejemplo) es percibida de forma separada y analizada por la *Memoria Sensorial* (imágenes y movimientos con los ojos, sonidos y narraciones con

los oídos); entonces, la información ya separada es tomada por la *Memoria de Trabajo*, que se encarga de relacionar, organizar, y establecer modelos pictóricos/secuenciales y verbales/sonoros, modelos que son confrontados con conocimientos previos almacenados en la llamada *Memoria de Largo Plazo* para ir formando un continuo de nuevos conocimientos. Es así, como la mente humana coordina estas diversas “memorias” para armar y entender información más rica de contenido de lo que podría percibir recurriendo solo a un medio (como leer un libro o escuchar una charla).

Un último detalle a destacar en este apartado se relaciona tanto con los estudios realizados en años posteriores por Mayer y Moreno (2003) como las revisiones hechas por ulteriores investigadores más adelante; se exponen algunos mecanismos para pulir la construcción de productos audiovisuales en aras de mejorar la transmisión del contenido catalogado como educativo dentro del espectro de enseñanza-aprendizaje más tradicional; se enfatiza, para efectos del presente artículo, el gran valor de la construcción narrativa al momento de articular la información transmitida mediante la animación. En el segundo caso, Imelda Latapie (2007) realiza una profundización de los temas tocados por Mayer y Moreno (2003), y algunos de los principios que en específico intervienen durante el proceso, debemos considerar:

- *Principio Multimedia:* Un individuo es capaz de construir mejores conexiones mentales, relacionadas a una información concreta, si la misma se entrega por diversos canales.
- *Principios de Contigüidad Espacial y Temporal:* Un individuo genera sobre la información multicanal un aprendizaje más profundo si se presenta en el mismo tiempo y lugar.
- *Principio de Coherencia:* Un individuo retiene mayores cantidades de información si a nivel cognitivo se correlacionan con lógica y sin ambigüedades.
- *Principios de Modalidad y Redundancia:* Un individuo aprende significativamente si la información es complementaria y reiterativa, generando así conexiones directas.
- *Principio de Personalización:* Un individuo crea conexiones mentales más fuertes respecto a una información multicanal si se les presenta afín a sus propios gustos y/o aspiraciones.

### **3. Construcciones de conocimiento versus enfoques de realización**

Una aclaratoria debe ser hecha antes de proseguir, y es que no es menester del presente artículo considerar los productos audiovisuales ani-

mados realizados cien por ciento para un uso estrictamente académico, sino más bien enfatizar en el factor educativo que las producciones *Animé* de las últimas décadas han logrado alcanzar, y de cómo el contenido es capaz de generar constructos de conocimiento (considerados de peso para la formación de los individuos) es cada vez más importante en esta industria cuando se desea crear un producto animado “de valor” para el público objetivo; recordar que estas animaciones comerciales van dirigidas a individuos de ciertas edades e intereses, pero al final son etiquetas que se amplían o restringen en la medida que desarrollan argumentos más simples o complicados con cada nueva iteración; puede señalarse el *Kodomo* como género enfocado al público infantil, el *Shounen* para los jóvenes y adolescentes, el *Seinen* para un público más maduro, el *Spokon* como género dedicado al deporte, el *Meitantei* donde predomina la investigación y las tramas policiales, entre muchos otros; cada género busca llegar a cierta audiencia, y por ende el potencial contenido educativo debe ser acorde.

Entrando de nuevo en materia, se puede señalar al psicólogo constructivista Jean Piaget (1896-1980) y sus estudios acerca del desarrollo intelectual y cognitivo, trascendentales para la pedagogía moderna; él destacaba cómo algunos constructos eran propensos a formarse en etapas específicas del individuo, y si bien es cierto que su enfoque de estudio conducía más a la educación temprana (niñez y adolescencia), puede extrapolarse a edades más avanzadas con conocimientos más complejos; quizás Piaget ni siquiera considerara al *Animé* como un mecanismo para educar, pero sí en sus estudios puede deducirse que ciertos contenidos y temas son mejores de tratar en algunas etapas de la vida, algunos géneros de la animación (como los antes mencionados) serán más idóneos para la articulación de enseñanzas específicas. Es debido a lo anterior que los *Animés* bajo análisis se van a separar en tres grupos según las construcciones de conocimiento presentes en los mismos, a fin de albergar rangos más amplios de público y conocimiento:

- *Construcciones Simples*: Referido a conocimientos que requieran de indicaciones sencillas para su construcción, pocos pasos o estructuras de pensamiento que puedan desarrollarse de forma intuitiva y sin mucha profundización (el aprendizaje de buenos modales, reglas sociales, costumbres, instrucciones básicas para actividades y profesiones, etc.).
- *Construcciones Intermedias*: Dígase de construcciones de conocimientos un poco más específicas, y si bien pudiera albergar también contenido “complejo de entender”, suelen ser trabaja-

dos adrede de forma simplificada para generar un aprendizaje más natural, velado y reservado (el funcionamiento de ciertos mecanismos o estructuras sociales, exposiciones sobre aspectos concretos del mundo, entre otros).

- *Construcciones Complejas*: Se trata de aquellos conocimientos que necesitan en gran medida de información previa asimilada, o una disposición al aprendizaje más consciente y guiado (contenido de gran valor científico, ecológico, histórico, etc.); también pueden formar parte aquellos contenidos que requieran de una mayor comprensión debido a lo complejo, abstracto o ambiguo de los argumentos desarrollados (en relación con diferentes culturas, tradiciones, el choque entre pensamientos conflictivos, por citar algunos).

Lo anteriormente descrito permite también intuir el público objetivo al que va dirigido el contenido (construcciones simples para los niños, intermedias a los jóvenes, y complejas a los adolescentes y adultos); sin embargo, muy difícilmente un *Animé* se encasilla en alguno de éstos de forma absoluta, porque según el argumento tratado en puntos determinados de su narrativa, los contenidos pueden requerir de una u otra aproximación y ejecución; se establece entonces que las animaciones escogidas se señalan basándose en la percepción general de todo el producto audiovisual, y no solo de un episodio o arco narrativo.

El otro punto a señalar en esta sección del artículo va de la mano con el propio enfoque educativo que los creadores buscan darles a sus proyectos; existen dentro del amplio catálogo de producciones *Animé* aquellos cuya única función es entretener, relegando el factor educativo a una mera presentación de moraleja o lecciones de vida, mientras que en el caso opuesto se pueden ubicar animaciones con un fuerte énfasis en la enseñanza y el aprendizaje puntual, con una mayor construcción narrativa y audiovisual enfocada en la exposición y explicación de dichos contenidos. La decisión de establecer estos “enfoques” al momento de seleccionar los *Animes* está basado en la percepción de cómo el contenido educativo fue preparado y expuesto en cada caso, y de haber paralelismos, serían como las educaciones *Informales*, *No Formales*, y *Formales*, donde a medida que se avanza en la clasificación los contenidos se exponen con mayor intencionalidad y estructura:

- *Enfoque Mostrativo*: Los elementos educativos se centran más en una exposición sutil, en mostrar hechos, eventos o situaciones de forma básica y sencilla.

- *Enfoque Descriptivo*: Existe una mayor intención al exponer y detallar información para desarrollar conocimientos específicos, pero no se busca profundizar demasiado en ellos.
- *Enfoque Explicativo*: Se trabajan las historias para que protagonicen la construcción de los elementos educativos más complejos, con lujo de detalle y volviéndolos el fulcro narrativo.

Abordados estos aspectos metodológicos y teóricos, lo siguiente en la lista es presentar una tabla de doble entrada con los variados *Animés* por analizar; se destaca además que, si bien en un primer vistazo los grupos basados en *Construcciones de Conocimiento* y los basados en *Enfoques de Realización* parecieran ser similares, el primero representa la información y contenido objeto de desarrollo educativo, mientras que el segundo se encamina más hacia el cómo se expone y articula dichos contenidos ante la audiencia objetivo:

TABLA N° 1  
 SELECCIÓN DE ANIMES SEGÚN ENFOQUE Y CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

|                         | Enfoque Mostrativo                 | Enfoque Descriptivo                            | Enfoque Explicativo                    |
|-------------------------|------------------------------------|--|--|
| Construcción Simple     | <i>Doraemon</i><br>(1973-Presente) | <i>Shirobako</i><br>(2014-2015)                | <i>Baby Steps</i><br>(2014-2015)       |
| Construcción Intermedia | <i>Yuru Camp</i><br>(2018-2024)    | <i>Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi</i> (2012) | <i>Hataraku Saibou!</i><br>(2018-2021) |
| Construcción Compleja   | <i>Barakamon</i><br>(2014)         | <i>Dr. Stone</i><br>(2019-Presente)            | <i>Golde Kamuy</i><br>(2018-2022)      |

Fuente: Elaboración propia.

### 3.1. Doraemon

Basado en el *Manga* homónimo creado por Fujiko F. Fujio (1933-1996), *Doraemon* es un *Kodomo* con ya diversas iteraciones entre series, cortos y largometrajes animados que han gozado siempre de gran popularidad, y cuyas historias de carácter autoconclusivo narran las vivencias de Nobita Nobi, un estudiante de primaria amable, pero algo tonto, envidioso, torpe, llorón y muchos otros adjetivos, en su cotidianidad junto a amigos, conocidos, y el carismático Doraemon, un gato robot mandado desde el

futuro por el propio tataranieta de Nobita para ayudarlo con la mala suerte que lo atormentará a él y sus futuros descendientes; cuando Nobita sufra la “complicación de la semana”, Doraemon siempre tomará desde su *bolsillo de cuarta dimensión* algún artefacto futurista que ayude a solucionarlo, complicándose todo por culpa del propio Nobita que termina en más problemas que al principio; estos curiosos artilugios permiten a la narrativa dejarse llevar y exponer la infinidad de posibilidades que el ingenio humano es capaz de alcanzar. Tanto el *Manga* como el *Animé* no buscan proporcionar un aprendizaje rigurosamente científico, al menos no de forma directa, sino más bien fomentar la creatividad de su joven audiencia.

IMAGEN N° 1  
DORAEMON (1973-PRESENTE). DORAEMON, NOBITA Y SUS AMIGOS



Mucho se ha discutido en artículos y *blogs* acerca de las enseñanzas que *Doraemon* da a su público, y suelen coincidir en varios puntos; *Binary Venture* (2020), por citar una web de interés <sup>2</sup>, presenta en su sección de desarrollo personal las *9 Lecciones Morales de Doraemon*, las cuales se resumen en: (1) la tecnología puede solventar cualquier problema, pero también crearlos si no se usa bien, (2) los amigos son parte de la vida, (3) la sociedad está formada por personas diferentes, (4) ser rico no trae necesariamente la felicidad, (5) las conexiones entre pasado, presente y futuro, (6) jamás rendirte, (7) aceptarte tal como eres, pero también buscar ser siempre mejores, (8) el valor de la creatividad y la innovación, y (9) el verdadero potencial se alcanza saliendo de la zona de confort. Por otro lado, resulta difícil se-

parar a su icónico personaje del aura educativa creada alrededor, y que lo ha llevado a ser cara visible de muchos programas educacionales centrados en aproximar a los niños y niñas al mundo de la ciencia y la tecnología, desde una perspectiva más humanitaria y accesible; si bien no es un logro atribuible directamente al *Animé*, son sus iteraciones audiovisuales las que generan mayor impacto y son el inicio para una acurada educación dentro del ámbito científico, mientras se establecen buenas bases para la convivencia y el respeto. Definitivamente es bien merecido que el gato Doraemon sea considerado Embajador del Animé y la Cultura Japonesa.

### **3.2. *Shirobako***

Siendo una obra original escrita por Michiko Yokote y dirigida por Tsutomu Mizushima, su historia presenta de forma sencilla todo el proceso de creación de *Animés*, desde la perspectiva de un grupo de jóvenes que buscan ser parte de aquella industria a fuerza de nuevas experiencias y la presión de fechas límite. A través de las protagonistas Aoi Miyamori, Ema Yasuhara, Shizuka Sakaki, Misa Toudou y Midori Imai (fuertemente unidas tras la elaboración de su propio corto animado en un club escolar) los espectadores entenderán el inicio, desarrollo y conclusión de proyectos animados en Japón; estas chicas son el punto de partida desde sus respectivos trabajos como asistente de producción, animadora, actriz de voz, diseñadora 3D y guionista, ya que se irán descubriendo más y más involucrados, labores, tendencias, trucos del oficio, etc., junto a pequeños logros y grandes contratiempos. Considerada una carta de amor hacia la industria, muestra tanto la pasión y la creatividad, como el estrés y los problemas habituales, y aunque edulcora algunos detalles menos placenteros, es una admirable representación que le hizo ganar el Premio Kobe de Animación en 2015, el Premio Anime del Año en el *Tokyo Anime Awards* en 2016, y el Premio Departamento de Animación en el 19° Festival *Media Arts* de Japón ese mismo año.

*Shirobako* bien podría ser comparado con un pseudo documental por seguir las diversas fases de un proceso, observando y recibiendo explicaciones breves que permiten entender cómo realizar un *Animé*, aunque esto no significa que el espectador por simple exposición luego ya sepa elaborar animaciones; más que una detallada guía, se trata de un diario audiovisual que genera curiosidad y conversación, lo que conduce a formar los tan ansiados constructos de conocimiento; por ejemplo, durante un breve arco narrativo en donde Ema tiene problemas para lograr animar un movimiento coherente, la Animadora en Jefe Rinko Ogasawara le hace reflexionar sobre

el extenuante proceso que ella está realizando, el cual requiere de tiempos bien definidos y una gran responsabilidad para evitar que los problemas se extiendan a otros compañeros de trabajo: cada fotograma debe ser bosquejado, diseñado, revisado, escaneado, pulido digitalmente, pintado, sombreado, y compilado para su edición posterior en la animación final; Rinko le da pautas a Ema (y a los espectadores) de cómo resolver los problemas que surgen, información muy útil para los novatos que encaran la misma labor. Esta y muchas otras facetas de una casa animadora son arduamente explicadas por Upik Sarjiati (2021).

#### IMAGEN N° 2

SHIROBAKO (2014-2015). REUNIÓN DE EMERGENCIA DEL EQUIPO DE PRODUCCIÓN

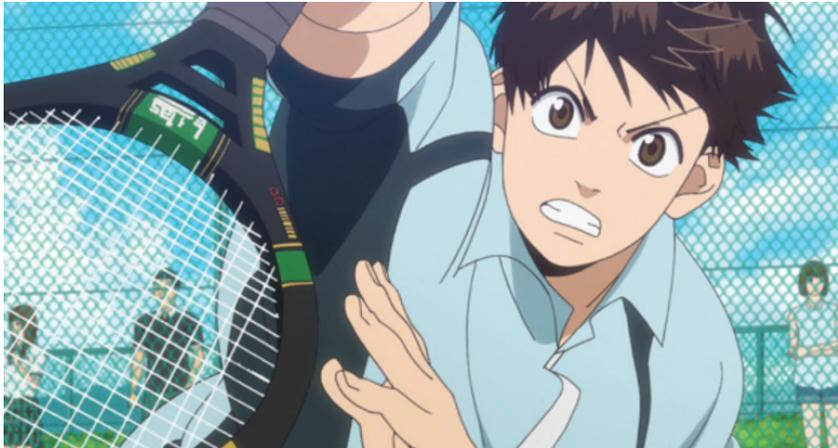


### 3.3. *Baby Steps*

Como adaptación del *Manga* creado por Hikaru Katsuki, la historia sigue a Eiichirou Maruo, un estudiante de secundaria académicamente sobresaliente que descubre un día no ser realmente feliz con el modo en que su vida se desenvuelve, viendo brotar una inusitada pasión por el tenis tras leer sobre dicho deporte... y tras conocer a una chica de nombre Natsu que le motiva a iniciarse en el mismo; con el paso de los episodios será evidente que el esfuerzo constante, ingenio y enfoque metódico son la clave de Eiichirou para aprender, entender, y ser el mejor en algo que por fin le apasiona después de tanto tiempo. Si bien el comienzo no es tan llamativo como el de otros *Animés* del género *Spokon*, resalta por una narrativa verosímil poco común; esta clase de historias tiende a enaltecer dos

arquetipos de protagonistas: 1) “el talentoso” o sujeto que ha nacido con gran potencial para practicar un deporte de forma muy superior a los demás, o 2) “el infravalorado” y dejado de lado por el resto del elenco, que debe combatir ferozmente para ser respetado como un rival; *Baby Steps* centra su premisa en los deseos de un joven promedio (con sus fortalezas, debilidades e inseguridades como cualquiera) y en el valor inherente a los esfuerzos bien enfocados, mientras aprende sobre las reglas y pormenores que definen el mundo del tenis. “*Baby Steps to Giant Strides*”, o lo que podría traducirse como “Pequeños Pasos para Grandes Zancadas”, es una frase que permea este proyecto animado; recordatorio que todas las personas, si se esfuerzan, pueden alcanzar grandes cosas.

IMAGEN Nº 3  
BABY STEPS (2014-2015). EIICHIROU MARUO PRACTICANDO



Como producto audiovisual, *Baby Steps* fue algo infravalorado durante su estreno en el 2014, pero con el tiempo ha sabido encontrar un lugar entre los fanáticos por su interpretación del mundo del tenis y su acurada explicación de muchos aspectos relacionados al mismo, a tal grado que se considera parte de ese selecto grupo de *Animés* capaces de enaltecer la cultura deportiva en Japón, transmitiendo sanos hábitos y buenos valores; así lo señala G.C. Junior (2017), donde reflexiona acerca de la importancia del deporte para los japoneses, al grado de ser vistos como un legítimo símbolo de identidad cultural, mientras revisa las diversas interpretaciones realizadas al respecto dentro la animación japonesa. Por otro lado, algunas personas encuentran gusto en poner a prueba los conocimientos construidos

a través del visionado de estos *Animés*, documentando los aprendizajes y experiencias vividos; si bien los resultados pueden variar de persona a persona, es aceptada que la información ofrecida es útil para el mejoramiento del deportista novato durante sus entrenamientos y formación general: los hábitos desarrollados por Eiichiro son a grandes rasgos replicables, los pasos en los cuales segmenta todo proceso son fáciles de entender, y el desarrollo audiovisual presente facilita la comprensión.

### 3.4. *Yuru Camp*

3 años después de haber sido serializado el *Manga* creado por Afro, su *Animé* deleitó a los espectadores de 2018 con lugares entrañables, realmente existentes de la Prefectura de Yamanashi en Japón, e historias de la vida diaria sobre un grupo de chicas de secundaria aficionadas a acampar. Justo tras mudarse con toda su familia desde la Prefectura de Shizuoka, Nadeshiko Kagamihara se empecina en ver el Monte Fuji, por lo que termina llegando al Lago Motosu (entre los pueblos de Fujikawaguchiko y Minobu); tras contemplar tal imponente icono desde lejos, la chica termina dormida en una banca hasta bien entrada la noche, pero por suerte se encontrará con Rin Shima, una chica algo reservada que gusta de viajar en su moto para realizar acampadas en solitario. Con el paso de los episodios otras chicas se unirán, preparando nuevas y divertidas expediciones mientras balancea su afición con las habituales responsabilidades de los jóvenes de instituto.

Este *Animé* forma parte, aunque no fuera su propósito original, de aquellas producciones animadas que retratan el día a día de algún lugar en Japón, siendo reflejo imperecedero de un momento y lugar más alejado de las grandes ciudades. En cuanto al factor “campamento”, la animación cumple con su labor de mostrar dicha afición a detalle, pero simplificado para que incluso los niños pequeños entiendan; la serie está llena de tips y consejos para que cualquier deseoso de acampar lo intente sin muchos contratiempos: cómo planificar el traslado y el equipo, qué ruta seguir para llegar a las zonas de campamento designadas, cómo encender una fogata, armar una tienda, qué clases de alimentos pueden prepararse según los utensilios e ingredientes que fueron llevados, qué reglas deben acatarse en cada sitio para evitar accidentes, etc.; se trata de una genuina guía a lugares paradisiacos de descanso en entornos naturales de Yamanashi, mientras se descubre respetuosamente sus culturas y tradiciones; esto último, a nivel sociológico, ha demostrado reforzar un comportamiento eco amigable con el ambiente, dar paso a la propia renovación espiritual (nacida de la apreciación estética), y promover una relación más activa con la naturaleza. *Yuru*

IMAGEN Nº 4  
YURU CAMP (2018-2024). NADESHIKO Y SUS AMIGAS DE ACAMPADA



*Camp* marcó un aumento en las reservas para zonas de acampadas en años posteriores; paquetes turísticos que replicaban la senda de las protagonistas a través de sus aventuras podían adquirirse con frecuencia, dando fe del respeto y fidelidad que la producción audiovisual había tenido hacia estos lugares y sus habitantes; fotografiar locaciones y compararlas con el *Animé* resulta una práctica recurrente, evidenciada en *blogs* y artículos como el de Wilhelm Donko (2019).

### **3.5. *Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi***

Desprendido del *Josei Manga* (o historietas para un público adulto femenino) creado por Kei Sugita, es un *Animé* romántico y de corte histórico reminiscente a la época del feudalismo en Japón, basado en la famosa antología de poemas *Ogura Hyakunin Isshu*; la obra audiovisual orbita entre diversas historias de amor y desamor, algunas independientes mientras otras conectadas entre sí, pero que en conjunto representan encuentros y despedidas dentro relaciones amorosas variopintas. A fin de crear un hilo conductor más orgánico, son tomadas algunas libertades creativas respecto la antología, pero sin desvirtuar protagonistas, poemas, o significados; destaca la representación del personaje de Fujiwara no Teika (1162-1241): antologista, novelista, poeta, crítico literario y, para el caso que ocupa, quien compiló la obra original; a efectos de esta más reciente iteración, funge como recurrente personaje introductorio de las historias y situaciones plasmadas

en pantalla, muchas veces en calidad de narrador o comentarista, según lo serio o ligero de la situación.

Tras revisar el *Ogura Hyakunin Isshu*, que actualmente puede ser leído en diversos idiomas gracias a publicaciones en línea, como es el caso de la versión en español hecha por *The Padelford Press* en 2021<sup>3</sup>, puede notarse la gran importancia que tuvo y tiene (aunque en menor medida al día de hoy) esta obra dentro de la cultura nipona, siendo material para el aprendizaje y práctica del japonés clásico, o la inspiración para desarrollar pinturas, grabados y juegos de cartas. El progresivo interés por parte de las nuevas generaciones es uno de los principales detonantes para la creación de proyectos como esta serie animada, y es que el valor de *Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi* radica más que nada en ser la reinención audiovisual de una obra literaria importante, una forma actualizada de presentarla a jóvenes que han crecido con las nuevas tecnologías, interconectados desde temprana edad y que pierden el gusto por las representaciones clásicas y tradicionales. El *Animé* se aprovecha del medio para transmitir este conocimiento acorde a los tiempos que corren, siendo una adaptación más accesible y propensa a la exportación y descubrimiento internacional, lo que nutre además el intercambio cultural con occidente; Ganta Kosukegawa (2015) desglosa este tema en profundidad en un artículo presentado dentro del marco de la *69th JLA Conference*; su investigación referencia tanto la obra señalada como otras tantas, que pueden ser percibidas dentro la misma problemática.

IMAGEN N° 5

CHOUYAKU HYAKUNIN ISSHU: UTA KOI (2012). SEI SHOUNAGON Y SU AMADO



### **3.6. *Hataraku Saibou!***

La historia concebida originalmente por Akane Shimizu (artista con cierto halo de misterio alrededor) lleva los espectadores a conocer el día a día de unos 37 billones de células con apariencia antropomórfica, en su incansable labor por mantener la mega ciudad conocida como “cuerpo humano” en las mejores condiciones posible; si bien cada suceso y evento en la trama pone el foco de atención a células en específico, el hilo conductor es la dupla conformada por el Eritrocito AE3803 (un glóbulo rojo) en su constante trabajo de llevar oxígeno y nutrientes al resto de “residentes”, y el Neutrófilo U-1146 (un glóbulo blanco) en su cruzada por eliminar los patógenos o “delincuentes” que infectan las calles de la ciudad. Un detalle narrativo a destacar es que nunca se habla directamente de la persona en cuyo cuerpo estas células residen, pero se intuye que va transitando desde la niñez hasta la adultez con el paso de los episodios, ya que éste experimenta infecciones cuya vacuna se da desde muy joven, la expansión de la ciudad alude al crecimiento en la pubertad, y se desencadenan acontecimientos mucho más serios como la propagación del cáncer.

Este *Animé* goza de una ventaja desmedida respecto a su *Manga*, ya que aparte de la impecable labor de su creador en la concepción y diseño general (los personajes presentan a nivel visual y comportamental, elementos que aluden a las células reales), la animación facilita la explicación y el carácter enciclopédico del contenido tratado. También hay que señalar que ciertos temas no son tocados para que, como producto audiovisual, sea más accesible y respetuoso del público joven al que va dirigido, sin embargo, existe una obra paralela conocida como *Hataraku Saibou BLACK* con un cambio de tono narrativo y estético marcadamente adulto, y que detalla la degradación de un cuerpo humano en estado deplorable y afectado por variadas patologías. Con el estreno de cada episodio se podía apreciar en las redes un aumento de los análisis realizados por estudiantes y graduados en medicina, lo que alimentaba el boca a boca y permitía que más personas tuvieran la oportunidad de conocer sobre el funcionamiento biológico humano; a nivel institucional, en cambio, resulta gratificante como algunas investigaciones y experimentos señalan que este *Animé* facilita y mejora la comprensión sobre esta clase de contenido, debido a la estructura narrativa utilizada y su representación; un ejemplo concreto es el trabajo realizado por Alfina, Istyadji y Sauqina (2024) que confronta la animación con el aprendizaje mediante libros de texto y otras herramientas más formales y académicas.

IMAGEN N° 6

HATARAKU SAIBOU (2018-2021). ERITROCITO AE3803 ENTREGANDO PAQUETE DE OXÍGENO



### 3.7. *Barakamon*

Siendo creación original de la *Mangaka* Satsuki Yoshino, tanto la versión impresa como su adaptación al *Animé* siguen de cerca las vivencias de Seishuu Handa, talentoso joven adulto y promesa del *Shodo* (el arte de la caligrafía japonesa) con un temperamento algo volátil; cierto día, durante una exposición artística, Handa golpea a un crítico por catalogar su caligrafía de “poco original”, motivando al padre a mandarlo a la Isla Goto, cerca de Kyushu en Japón, en una suerte de retiro de reflexión forzado; dicha locación, representada a nivel visual con total fidelidad, alberga pintorescos personajes que pondrán a prueba la paciencia del protagonista, mientras abren sus corazones y lo vuelven parte integral del pueblo donde comenzará a vivir; de entre todos, la más entrañable es una inocente y enérgica niña llamada Naru Kotoishi, que si bien huérfana de padres, reside con su abuelo y siempre ve el lado positivo de las cosas.

La trama muestra a los espectadores un Handa que, siempre acompañado de Naru, intenta adaptarse a este nuevo ritmo más rural y tranquilo (en una clara yuxtaposición con el estilo de vida urbano), a la par que busca descubrir lo que le hace falta en el *Shodo* para no ser puesto en duda nuevamente; lo anterior se refleja en un producto audiovisual donde el protagonista no encuentra lo que busca, pero sí lo que necesita, mutando la narrativa desde aprendizajes más formales hasta comprensiones morales y de autoaceptación; el *Animé* trata en la superficie con pormenores del mundo

de la caligrafía tradicional, como la preparación de la tinta, el pincel, el papel, etc., pero eventualmente salen a relucir temas como las implicaciones mentales y emocionales tras dicha expresión artística, demostrando que *Barakamon* es más complejo de lo que aparenta. Si bien pueden ser escasos, existen estudios como el realizado por Loana-Ciliana Tudorica (2022) que describe a detalle varios de los puntos antes señalados mientras compara los elementos expuestos en la obra y los conocimientos más tradicionales. Por último, y en referencia a los estilos de vida contrastantes, *Barakamon* es reflejo de la tendencia en aumento por parte de algunos jóvenes adultos japoneses a buscar asentarse en lugares más tranquilos y apacibles, sobre todo luego de graduarse o tras años de extenuante labor, un prospecto razonable en años recientes con los avances en las tecnologías de telecomunicación y trabajos remotos mejor estructurados; este y otros *Animés* pasan a ser una suerte de guía introductoria, una muestra honesta de cómo la vida alejada de las grandes ciudades puede llegar a ser; así lo compilan *blogs* como: *Urban-Rural Migration and Rural Revitalization in Japan*<sup>4</sup>.

IMAGEN Nº 7  
BARAKAMON (2014). HANDA SIENDO DISTRAÍDO POR NARU



### 3.8. *Dr. Stone*

A través de la obra creada por el *Mangaka* Riichiro Inagaki, el público se embarca en un viaje hacia lo desconocido dentro del género de la ciencia ficción con tintes post apocalípticos, donde un fatídico día una extraña luz

verde cubre al mundo y transforma a todos los seres humanos en piedra; el protagonista de esta historia, un genio adolescente de nombre Senku Ishigami, se encontraba en el instituto con sus amigos de la infancia Taiju Oki y Yuzuriha Ogawa cuando el fenómeno de la “petrificación” ocurrió, sorprendiéndose de haber podido mantener su consciencia tras los acontecimientos. Para no perder la cordura, Senku cuenta el tiempo que pasa hasta que su cuerpo es finalmente liberado de aquella prisión... después de 3700 años; lo que encuentra al salir de la cueva donde había quedado atrapado es un Japón cuya naturaleza ha retomado el control, una tierra salvaje y llena de posibilidades en donde decide usar la ciencia para liberar a sus amigos y al resto de humanos, encarando obstáculos mientras se dirige a su tan ansiado futuro tecnológico.

Tras la extravagante premisa, el *Manga* y el *Animé* de *Dr. Stone* construyen una narrativa de altísimo contenido educativo, procurando explicar con lujo de detalle los pormenores de la evolución científica a lo largo de los años; cada nuevo problema que enfrenta el protagonista y sus compañeros encuentra solución en la ciencia y la tecnología, no solo describiendo los fenómenos que intervienen, sino generando sus propias versiones de los grandes inventos de la humanidad (la polea, la bombilla, el motor de combustión, el dron, o lo requiera la trama); desde experimentos simples que la audiencia es capaz de replicar si presta suficiente atención, hasta conceptos y fenómenos de por sí complejos, la obra sabe mantener en alto el interés y las expectativas de su público, lo que resulta vital para que retenga mejor la información y el conocimiento se genere de forma eficiente; de hecho, esta obra suele ser objeto de estudios centrados en demostrar lo importante del medio de comunicación (sobre todo el audiovisual) al momento de transmitir y generar conocimientos para audiencias contemporáneas. Trabajos de Grado como el de Angélica Paola Tercero Gualpa (2023), realizado en el período 2022-2023 en la Universidad Técnica de Ambato, en Ecuador, dan fe de lo antes mencionado, ya que trata las bondades de reconfigurar elementos educativos tradicionales bajo formas mucho más entretenidas para el receptor, haciendo hincapié en el mundo del *Animé* como un gran influenciador. Por su parte, la popularidad de esta obra desencadena otras tantas actividades educativas y estimulantes para niños, jóvenes y adultos, como así lo manifiestan algunas de las colaboraciones temporales hechas con museos e instituciones similares; tal es el caso del *Museo Nacional de Naturaleza y Ciencia de Japón* (*Japan's National Museum of Nature and Science*), ubicado al noreste del Parque Ueno, en Tokio; la institución correlaciona sus propias exhibiciones con los experimentos realizados en el *Animé*,

aprovechando animaciones, visuales, réplicas de inventos y grabaciones de los actores de voz para generar una experiencia inmersiva de aprendizaje.

IMAGEN Nº 8

DR. STONE (2019-PRESENTE). SENKU Y SUS CAMARADAS



### 3.9. *Golden Kamuy*

El *Mangaka* Satoru Noda, con el apoyo del lingüista Hiroishi Nakagawa, desarrolla una historia ambientada años después de la Guerra Ruso-Japonesa (un suceso acontecido entre los años: 1904 y 1905) que tiene como protagonista a Saichi Sugimoto, un soldado veterano al que apodan “El Inmortal” el cual necesita dinero para costear la operación en los ojos de Umeko, viuda de su amigo Toraji, quien pereció en aquel conflicto. Sugimoto, tras enterarse de un supuesto oro escondido por los Ainu, grupo étnico indígena con asentamientos esparcidos en las islas de Hokkaido y Sajalín (es decir, en zonas entre Japón y Rusia), termina topándose con una niña Ainu de nombre Asirpa quien decidirá acompañarlo en esta búsqueda del tesoro llena de misterios y acción, tatuajes tribales de cuerpo entero que fungirán de mapa, peculiares rivales, entrañables nuevos camaradas, y el constante descubrimiento de una intrigante cultura; en mayor o menor medida, los personajes se presentan trastocados física y/o psicológicamente por lo experimentado en el mencionado conflicto bélico, el entorno sociopolítico de Japón y los países vecinos se plasma complejo desde la perspectiva de los altos cargos militares (pese a la aparente calma en los sectores menos desarro-

llados del país), y todos los implicados suponen que el oro de los Ainu será la solución definitiva a los problemas que acarrear.

*Golden Kamuy* se presenta a su audiencia como una obra de marcado trasfondo histórico, empezando con “sutilezas” tales como un protagonista ligeramente inspirado en las vivencias militares del bisabuelo del propio autor, hasta llegar a la acurada descripción de los Ainu, exponiendo respetuosamente sus costumbres y tradiciones, su visión de la terrenidad y la espiritualidad para con el resto de seres vivos, sus formas de interacción (amigables o conflictivas) con otros pueblos, etc.; en el apartado visual el *Animé* destaca por sus tonos vibrantes dentro lo realista, una construcción del sonido centrada en ambientes naturales, una entrañable música, y un factor idiomático digno de cualquier documental de alto rigor académico, ya que la lengua nativa de los Ainu (conocida como Aynu Itak) es el hilo conductor de eventos y narraciones más formales y de corte educativo. Si el espectador toma la decisión de dejarse llevar, se convierte en un compañero de excursión para Sugimoto, aprendiendo juntos con cada palabra, sonido, imagen, movimiento, acción, y todos los significados que éstos cargan consigo, buscando entender las diferencias entre modos de ver el mundo, pero nunca estableciendo un enfoque o punto de vista como superior al resto (eso queda para la construcción conductual de los personajes antagónicos); de hecho, un gran acierto narrativo es que los diversos idiomas no muestran traducciones en pantalla, necesitando los involucrados indagar e interpretar por ellos mismo cuando les hablan en inglés, en ruso, en la lengua de los propios Ainu, e incluso en japonés si se está desde la perspectiva de un extranjero; este enfoque resulta más inmersivo, y por ende el aprendizaje más significativo, como lo señala Rika Ito (2022).

#### **4. El valor agregado del Storytelling**

Los ejemplos analizados con anterioridad, son solo algunos de los que pueden encontrarse dentro la industria del *Animé* sin muchos contratiempos, y existen muchos otros atestados de elementos objetiva y no tan objetivamente educativos, por lo que se vuelve a remarcar que cualquier animación puede en efecto educar, pero no necesariamente considerarse formalmente educativa a 360 grados. El llamado *Storytelling*, según el Diccionario de Cambridge, es: “la actividad de escribir, contar o leer historias”, siendo éste el elemento faltante en la ecuación; es el enlace que conecta imágenes, sonidos y otras fuentes de información, de manera particular para transmitir un mensaje de mayor peso respecto a la exposición separada de los

elementos, y curiosamente también se arraiga al fenómeno de la educación por su efecto potenciador en la enseñanza y el aprendizaje; ejemplo de ello pueden ser las innumerables leyendas en torno a los *Tsukumogamis* (literalmente “Espíritus de Artefactos”) donde se narra el nacimiento de entidades paranormales con la forma de objetos cotidianos; en la gran mayoría de los casos, estos seres se originan de la pena o la ira que queda en dichos objetos por culpa de los dueños y su falta de cuidado; quizás pueda parecer extraño para los occidentales, pero estos relatos hace siglos eran una eficiente forma de hacer que los niños fueran conscientes de cuidar mejor sus juguetes, ante el miedo que en el futuro regresarán como espíritus a atormentarlos. Historias que sean intrigantes, inspiradoras, dramáticas o llenas de acción, tienen la capacidad de concretizar estos procesos educativos, y su mérito va de la mano también con las habilidades de quien crea la historia; se requiere de experiencia en el desarrollo y mucha práctica, de tiempo para recopilar información y el ingenio de encontrarle una lógica que permita despertar el interés del receptor, de usar palabras adecuadas para el público adecuado.

IMAGEN N° 9

GOLDEN KAMUY (2018-2022). SUGIMOTO Y ASIRPA PREPARÁNDOSE A PARTIR



## 5. A modo de conclusión

Adentrarse en el mundo de productos audiovisuales como el *Animé* es al final disponer de una enorme biblioteca de contenidos varios relacionados a historias con muchos grados de interés, según lo que busque y espera encontrar cada individuo; es por ello que resulta a menudo difícil establecer cuáles de estas animaciones y cuánto contenido dentro de las mismas es acertadamente educativo, y menos si no se sabe por dónde empezar; ciertamente existe información académica que debido a su carácter formal es fácil de identificar en la pantalla, pero si el rango se expande a historias con dilemas o enseñanzas morales, vivencias o relatos históricos, e incluso explicaciones menos ortodoxas del funcionamiento de algún aspecto del mundo real o ficticio, la marca de “material educativo” empieza a ser algo subjetiva. Tras la revisión en detalle de las animaciones seleccionadas en este artículo, se concluye que la toma de ciertas decisiones en los respectivos desarrollos, tanto conceptuales como de producción, generan *Animés* con un mayor potencial educativo que otros, y este conocimiento resulta de vital importancia si se desea a futuro realizar una selección más acurada para un uso en el mundo de la enseñanza y aprendizaje, ya sea solo una persona la que busque expandir sus conocimientos por interés personal, o ya sea un grupo de estudiantes a los cuales exponer esta clase de productos audiovisuales para entender mejor sobre un tema concreto y generar debate.

El aspecto y la presentación importan; si un *Animé* no resulta atractivo y/o interesante a nivel audiovisual, difícilmente le darán la oportunidad de mostrar todo su potencial; se deben aprovechar las imágenes y sonidos para en conjunto complementar tanto la narrativa como la exposición inteligente del contenido educativo, buscando un equilibrio que a veces resulta difícil de conseguir: en animaciones que optan por ser muy académicas y explayar información tal cual extraída de los libros de texto, el espectador no pasará de los primeros minutos, y si, por el contrario, se da demasiado peso al entretenimiento sin sustancia, difícilmente el público retendrá conocimientos de valor; ese tan ansiado equilibrio se logra gracias al ya mencionado *Storytelling*. Por otro lado, a nivel de contenido presente en los *Animés* más productivos y eficientes tocan temas más puntuales a fin de trabajarlos mejor a nivel argumental: no se trata de conocer todo en torno al *camping*, sino de cómo desenvolverse en el *hobby* del *camping* en la Prefectura de Yamanashi; no se trata de conocer toda la historia de Japón y todos los pueblos que la conforman, sino de cómo un periodo conflictivo concreto afectó el modo de vida de los soldados implicados y los Ainu.

Ya como última reflexión, estos productos audiovisuales nacen para contar algo, transmitir un mensaje, dejar una enseñanza en la audiencia por muy banal e insignificante que ésta pueda resultar a simple vista. Bajo la perspectiva que “de toda historia se aprende algo”, es fácil declarar entonces que “de todo *Animé* se aprende algo”; ahora bien, ¿ese “algo” puede resultar inocuo o superficial al final del día? Sí, pero no por ello carece de importancia, porque es una valoración dada por cada persona que ha decidido darle una oportunidad a esa animación de demostrar lo que tiene para ofrecer. Dentro un espectro más amplio, cuando estas animaciones adquieren popularidad y generan comunidad en torno a las mismas, pueden cumplir mejor aquellas labores relacionadas con la transmisión del conocimiento, mediante un contenido armado con cada imagen o fotograma, sonido o diálogo, con cada segundo en que su argumento es expuesto siguiendo cánones narrativos específicos; allí se encuentra el verdadero potencial del *Animé* como un agente educador, un potencial cuya suerte romperá las barreras audiovisuales y generará contenido educativo bajo nuevas formas y experiencias en el futuro.

## Notas

- 1 Véase: <https://myanimelist.net/anime.php>
- 2 Véase: <https://www.binaryventure.in>
- 3 Véase: <https://www.padelfordpress.com/cien-poetas-cien-poemas>
- 4 Véase: <https://userblogs.fu-berlin.de/urban-rural-migration-japan/2021/05/>

## Referencias

- Alfina, P. L., Istiyadi, M., y Sauqina. (2024). The Effectiveness of Using Cells at Work Anime Media on Students' Learning Outcomes in the Material of Cells in Blood Circulation and Immunity. *JMSCedu*, 4(1), 58-65. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jmsc-edu/article/download/9872/6836>
- Arroyave, J. F. (2021). *Cien Poetas, Cien Poemas*. The Padelford Press. <https://www.padelfordpress.com/cien-poetas-cien-poemas>
- Binary Venture. (2020). *9 Moral Lessons from Doraemon*. <https://www.binaryventure.in/2020/07/moral-lessons-learned-doraemon.html>
- Brady, J. (s.f.). *The Educational Benefits of Storytelling*. University of Pittsburgh. <https://teaching.pitt.edu/resources/the-educational-benefits-of-storytelling/>
- Cambridge Dictionary. (s.f.). Storytelling. <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/storytelling>

- Chetry, K. K. (2024). Formal Vs Informal Education: Impact on Cognitive Development and Learning Outcomes. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, 11(1), 659-667. <https://www.researchgate.net/publication/379927823> Formal vs Informal Education Impacts on Cognitive Development and Learning Outcomes
- Donko, W. (14 de mayo de 2019). Anime vs Real Life: Laid-Back Camping in Yamanashi. *Crunchyroll News*. <https://www.crunchyroll.com/news/features/2019/5/14/anime-vs-real-life-laid-back-camping-in-yamanashi?srsId=AfmBOoqo40VjxiRgorJd6JxRo7I50-memnGnB0GLT0NcINRS7zHFJkuu>
- Fernández, Tomás y Tamaro, Elena. (s.f.). *Biografía de Jean Piaget. Biografías y Vidas. La Enciclopedia Biográfica en Línea*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Iino, S. (Director, 2019 y 2021), Matsushita, S. (Director, 2023), Kido, Y. (Escritor). (2019-presente). *Dr. Stone* [Animé]. TMS Entertainment.
- Ito, R. (2022) Edutaining with indigeneity: Mediatizing Ainu Bilingualism in de Japanese anime Golden Kamuy. *Elsevier*, 87(1), 29-43. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0271530922000532>
- Junior, G. C., (2017). Nippon Ichi! Sports in anime and manga culture. *Movimiento*, 23. 1091-1104. <https://www.researchgate.net/publication/320418817> Nippon ichi sports in anime and manga culture
- Kaminashi, M. (Director, 1973), Ryo, M. (Director, 1981-1984), Shibayama, T. (Director, 1984-2005), Zen, S. (Director, 2005-2017), Yakuwa, S. (Director, 2017-2018), Ogura, H. (Director, 2020-presente). (1973-presente). *Doraemon* [Animé]. Nippon TV Doga; Shin-Ei Animation.
- Kasai, K. (Director), Konparu, T. (Escritor), Nara, H., Takahashi, T., Yokoyama, S. (Productores). (2012). *Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi* [Animé]. TYO Animations.
- Kosukegawa, G. (2015). Classics in the Classroom and Classics in Popular culture. *J-Stage*, 64(4), 11-20. [https://www.jstage.jst.go.jp/article/nihonbungaku/64/4/64\\_11/article-char/en](https://www.jstage.jst.go.jp/article/nihonbungaku/64/4/64_11/article-char/en)
- Kyogoku, Y. (Director, 2018 y 2021), Tosaka, S. (Director, 2024), Tanaka, J. (Escritor, 2018 y 2021), Sugiura, M. (Escritor, 2024). (2018-2024). *Yuru Camp* [Animé]. C-Station; 8-Bit.
- L-zerb. (29 de mayo de 2018) Baby Steps: A Realistic Sport Anime. *lzerbnaiva.wordpress*. <https://lzerbnaiva.wordpress.com/2018/05/29/baby-steps-a-realistic-sports-anime/>
- Latapie Venegas, I. (2007). Acercamiento al aprendizaje Multimedia. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria*, 6(1), 7-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2695335>
- Mayer, R. y Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43-52. [https://www.uky.edu/~gmswan3/544/9\\_ways\\_to\\_reduce\\_CL.pdf](https://www.uky.edu/~gmswan3/544/9_ways_to_reduce_CL.pdf)

- Mizushima, T. (Director), Yokote, M. (Escritor). (2014-2015). *Shirobako* [Animé]. P.A. Works.
- Morisawa, T. (2014). Managing the unmanageable: Emotional labour and creative hierarchy in the Japanese animation industry. *Ethnografy* 16(2). [https://www.researchgate.net/publication/273599999\\_Managing\\_the\\_unmanageable\\_Emotional\\_labour\\_and\\_creative\\_hierarchy\\_in\\_the\\_Japanese\\_animation\\_industry](https://www.researchgate.net/publication/273599999_Managing_the_unmanageable_Emotional_labour_and_creative_hierarchy_in_the_Japanese_animation_industry)
- Mr Edwards. (30 de abril de 2024). Yuru Camp: A Sociology of Nature Analysis. *Easy Sociology*. <https://easysociology.com/sociology-of-media/sociology-of-anime/yuru-camp-a-sociology-of-nature-analysis/>
- Murata, M. (Director), Chiba, K. (Escritor), Saito, K. (Productor). (2014-2015). *Baby Steps* [Animé]. Pierrot.
- Nanba, H. (Director, 2018 y 2020), Sugahara, S. (Director, 2022), Takagi, N. (Escritor), Fujiwara, N., Mori, R., Suzuki, T., Takahashi, K., Tanaka, S., Ukai, R. (Productores), Hasegawa, S. (Productor, 2018), Suyama, Y. (Productor, 2018), Kudou, R. (Productor, 2022). (2018-2022). *Golden Kamuy* [Animé]. Geno Studio; Brain's Base.
- Netizengalreviews. (26 de enero de 2019). Cell at Work: It's all in the premise. *Otaku Retizen Reviews*. <https://otakunetizenreviews.wordpress.com/2019/01/26/cells-at-work-its-all-in-the-premise/>
- Oliveros, M. (27 de abril de 2018). *The True Story Behind Golden Kamuy*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2018-04-27/the-true-history-behind-golden-kamuy/.130932>
- Sarjiati, U. (2021). Shirobako: The representation of passion and creative labor in japanese animation industry. *Journal Kawistara*, 11(3). <https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/64619/33044>
- Suzuki, K. (Director y Escritor, 2018), Ogura, H. (Director, 2021), Kakihara, Y. (Escritor, 2018 y 2021), Takahashi, Y. (Productor, 2018). (2018-2021). *Hataraku Saibou* [Animé]. David Production.
- Tachibana, M. (Director), Sugiura, P. (Escritor). (2014). *Barakamon* [Animé]. Kinema Cytrus.
- Tercero G., A. P. (2023). *Anime Dr. Stone como recurso educocomunicativo para el aprendizaje de conocimientos de la ciencia*. [Trabajo de grado-Tesis mimeografiado previa a la obtención del Título de: Licenciatura en Comunicación]. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38093/1/BJCS-CS-701.pdf>
- Tsakamoto, M. (2014). Educational and Technological Perspectives in Doraemon: Hope and Dreams in Doraemon's Gadgets. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 8(1), 3704-3709. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:33945992>
- Tudorica, L. C. (2022). Traditional Art Portrayal in Modern Media: Nuances of Shodo Expression in Manga. *Transylvanian Journal of Multidisciplinary*

*Research in Humanities*, 365-375. <https://philobiblon.ro/en/article/traditional-art-portrayal-modern-media-nuances-shodo-expression-manga>  
Ueno News. (17 de junio de 2022). *Nation Museum of Nature and Science X Dr. STONE “The world of science around Dr. STONE”*. Kokosil Ueno. [https://home.ueno.kokosil.net/en/archives/65547#google\\_vignette](https://home.ueno.kokosil.net/en/archives/65547#google_vignette)  
Urban-Rural Migration and Rural Revitalization in Japan. (mayo de 2021). German Research Foundation. <https://userblogs.fu-berlin.de/urban-rural-migration-japan/2021/05/>

