



UNAM

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN

DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y ARTES

**“EL ANIME COMO UNA ALTERNATIVA EN LA FORMACIÓN DE
VALORES EN LA POBLACIÓN DEL D. F. ENTRE LOS 15 A 17
AÑOS.”**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

QUE PRESENTAN:

BIANCA PATRICIA SÁNCHEZ BLANCO
RUSBY MOLINA OLGUÍN

Dr. José Luis Romero Hernández
Asesor





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

PRESENTACIÓN	II
CAPÍTULO I ORIGEN DEL ANIME	1
<i>GÉNESIS DEL ANIME</i>	2
<i>CLASIFICACIÓN Y GÉNERO DEL ANIME</i>	8
<i>ANIME COMO MEDIO EDUCATIVO</i>	15
CAPÍTULO II EL MUNDO DEL ANIME	23
<i>EL ANIME, ECONOMÍA E INFLUENCIA EN LA</i>	24
<i>COTIDIANIDAD MEXICANA</i>	
<i>DESARROLLO DEL ANIME EN MÉXICO</i>	30
<i>EDUCACIÓN DEL VALOR EN JAPÓN</i>	38
CAPÍTULO III VALORES	47
<i>CRISIS VALORAL EN MÉXICO</i>	50
<i>MODELO DE INVESTIGACIÓN</i>	56
<i>APLICACIÓN DE CUESTIONARIO A JÓVENES DE LA FRIKI PLAZA Y</i>	
<i>ENTREVISTA A JÓVENES JAPONESES RESIDENTES EN MÉXICO</i>	61
<i>DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</i>	63
CAPÍTULO IV PROPUESTA	85
<i>OBJETIVOS</i>	86
<i>JUSTIFICACIÓN</i>	86
<i>DESARROLLO DE CONTENIDO</i>	94
<i>CARTAS DESCRIPTIVAS</i>	96
CONCLUSIÓN	104
ANEXOS	110
BIBLIOGRAFÍA	118

PRESENTACIÓN

Este trabajo de investigación tiene como propósito realizar un estudio exploratorio sobre el anime como parte de la cultura japonesa que a su vez está inmersa en nuestra cultura, pues es muy frecuente ver jóvenes disfrazados como personajes de “caricaturas”, (como comúnmente se diría), además de que suelen incluir en su vocabulario palabras de origen oriental y no solo del inglés, otros no solo incluyen palabras aprenden el idioma, o conocen la propia cultura.

Así también se ha revisado la compatibilidad entre ambas culturas y puntos de encuentro como lo son los valores en la formación de los jóvenes. Por lo que este trabajo se ha estructurado en 4 capítulos, para poder explicar de forma más detallada como es que el anime ha ido ganando terreno en nuestro país y en la vida de estos jóvenes y de qué forma podría ser este un apoyo educativo para los docentes que impartan cualquier materia, desde formación cívica y ética pasando por matemáticas, economía e incluso a nivel licenciatura. Haciéndolo de manera reflexiva y contextualizada.

En el primer capítulo “ORIGEN DEL ANIME”, se realiza un recorrido histórico desde los inicios del dibujo en Japón, las diferentes corrientes, sus características y su principal función de acuerdo a la época, llegando a lo que conocemos hoy como el primer manga de la historia y cómo el manga pasa a convertirse en anime. También se presentan los distintos géneros y clasificación con la que el anime es apto para cualquier tipo de público lo que ayudará al lector a comprender que, ver anime de forma crítica, reflexiva e incluso de manera analítica el contenido de este, puede convertirse en un medio educativo.

Lo que nos lleva al desarrollo del capítulo dos “EL MUNDO DEL ANIME”, donde se muestra tanto la aprobación como desaprobación del anime en México, mostrando su utilidad, beneficios y aportes que ha tenido en su país de origen (Japón). Revisaremos cómo el anime permea en la economía mexicana y japonesa; así como la influencia que ha tenido en la cotidianidad de los mexicanos, desde la década de los 90’s, hasta nuestros días, y cómo adquirió

fuerza a pesar de las fuertes críticas recibidas. Observar el éxito recibido, con los jóvenes que crecieron viendo anime entre los años 80's y 90's y que impulsaron a generaciones a seguir viendo anime, así como empaparse de aspectos culturales de la propia cultura japonesa.

En este mismo apartado, se revisará un poco de la historia educativa del Japón, tomando como eje algunas de las propuestas del escritor y pedagogo Tsunesaburo Makiguchi, así como la experiencia de Carlos Kasuga Osaka.

A causa de lo anterior podemos precisar nuestra pregunta de investigación: ¿Qué tipo de estrategias didácticas se pueden emplear para que la lectura del anime, contribuya a la formación de valores en los sujetos de entre 15 a 17 años en el (D. F.) Ciudad de México?, dando paso al tercer capítulo titulado "VALORES", en cual revisaremos la importancia de rescatar valores que parecen perdidos u olvidados y que hacen ver una crisis valoral en la actual sociedad mexicana, pues se nota un gran cambio en cuanto a valores entre abuelos, padres y jóvenes, de hace 20 o 30 años con los que vemos hoy en día; antes los padres y los abuelos eran estrictos en cuanto al comportamiento de los hijos o nietos, por lo que había niños bien portados, con vocabulario y forma de pensar de acuerdo a su edad, dando paso a adolescentes y jóvenes con valores firmes; sin embargo hoy en día, vemos que los niños son quienes mandan a los padres y a los abuelos, lo que forma jóvenes con una estructura valoral diferente; en su mayoría reproducen esquemas porque en su ambiente familiar se ve natural, por ejemplo el contraste de un niño o joven que creció entre el 85 y los 90's con un niño o joven que creció durante los 2000, la forma de pensar, actuar y hablar ha cambiado enormemente, pues antes los niños actuaban de acuerdo a la inocencia de un niño, actualmente los niños hablan como adultos, volviéndose incluso seres sexuados antes de tiempo. Claro que esto va de la mano con la situación económica y política del país, pues en la mayoría de las familias ambos padres trabajan, cuando los hay, además de que se ve mucho el caso de las madres solteras y que difícilmente pueden atender a sus hijos.

En este tercer capítulo a partir del análisis anterior también se da entrada a lo que es nuestro modelo de investigación el cual está formado por una **exploratoria** con la cual se inicia nuestro acercamiento al ambiente e ideología en el que se desenvuelven los jóvenes que tomamos como muestra, continuando así con la **documental**, que nos permite darle un mayor valor y sustento teórico, sociocultural complementando y contrastando con la **observación** a los jóvenes en cuanto a su comportamiento, forma de vestir, actuar, pensar, etc., permitiéndonos a través de la **investigación descriptiva** el escribir detalladamente la experiencia que hemos tenido al realizar este trabajo de tesis, llegando finalmente a la parte **interpretativa** de los resultados arrojados por los **instrumentos** de recopilación de información que se utilizaron, es decir, un cuestionario aplicado a los jóvenes de 15 a 17 años para conocer su opinión sobre el anime y porqué les gusta, así también se aplicó un cuestionario a padres de familia de igual forma para conocer su opinión sobre el anime, logrando comprender el nivel en el que se involucran con sus hijos, por último se aplicó un cuestionario a forma de entrevista a jóvenes japoneses, para tener una visión más cercana del anime como parte de la cultura japonesa y conocer su opinión sobre el anime en México.

A efecto de lo expuesto anteriormente llegamos al cuarto capítulo, es decir, la “PROPUESTA” en el que se menciona lo que se necesitó para la realización de la misma, así como su posible implementación, el objetivo de la propia; un marco referencial a modo de justificación en el que se expone el inicio de la educación en cada uno de nosotros, es decir, la familia, la primer institución social a la que llegamos y donde debemos aprender tanto valores, como el comportamiento adecuado para insertarnos a otros grupos sociales y las consecuencias de tomarlo con la menor importancia.

Se explica también que la escuela no es la encargada más que de introducirnos, o guiarnos en el aprendizaje de conocimientos especializados, como lo son las ciencias duras o las ciencias sociales, retomando nuevamente las ideas de Tsunesaburo Makiguchi.

Se retoma también la importancia que el anime ha adquirido en nuestro país en estas últimas 4 décadas, para así poder desarrollar el contenido de un curso taller en el que se tomará como participante a todo aquel que se interese en el tema, intentando que estos sean principalmente los docentes ya que en el aula es donde se refuerza todo lo aprendido en casa. Agregando las cartas descriptivas del propio curso-taller.

Por último se tienen conclusiones, anexos y bibliografía, dejando a consideración del lector el reflexionar acerca del tema expuesto a continuación.

Capítulo I “Origen del anime”

En este primer capítulo el objetivo de abordar los inicios del anime tiene dos intenciones, la primera es tener claro los orígenes, desde el momento histórico, la significación de los elementos que componían el trazo o el propio dibujo, la realidad que se plasmaba y la propia sátira; lo emblemático o significativo del mismo, la segunda se refiere a dar una contextualización del origen histórico-cultural y la evolución del mismo a través de los años de acuerdo a los registros existentes en el siglo VII, y cómo fue que se llegó a lo que actualmente se conoce (2016). Teniendo así una comprensión cultural-ideológica entre ambas culturas (mexicana y japonesa) y el por qué se ha logrado la aceptación en la población mexicana. Un claro ejemplo de esto es que el anime se ha convertido en una subcultura para niños, jóvenes y adultos.

Posteriormente se aborda los distintos órdenes del anime de acuerdo a su género y clasificación, dejando claro que al comprender esta parte, se puede entender por qué existió en su tiempo una confusión en la cultura occidental; al pasar por las temáticas no correspondientes para ciertas edades, así como la aportación clara que al comprender esta parte, puede ser un auxiliar para la formación y educación, focalizándose en el espacio áulico.

En este punto se puede tener mayor claridad en cuanto al porqué en su momento no fue tan aceptado por los adultos, clasificado de manera errónea de acuerdo a la televisión local, llegando a una comprensión de las percepciones japonesas en cada una de las temáticas. Plasmando la utilidad que puede llegar a tener en ámbito educativo y formativo de los jóvenes. Dentro de la cultura occidental el impacto que tiene, así como la significancia que los propios consumidores de esta cultura le dan.

Al tener claro ambas visiones culturales, se logra comprender y descubrir los puntos de encuentro en la vida de Japón y México. Rompiendo estereotipos, de que solo son para niños o que su proyección no tiene sentido.

1.1 Génesis del anime.

La importancia de abordar el origen del anime genera una mayor comprensión respecto a su origen e ideologías propias culturalmente hablando.

Se denomina anime al estilo de animación japonesa; el origen de esta palabra es la adaptación del término inglés “animation” (アニメーション, animeshon), a pesar del origen y el significado de la palabra, existe una diferencia a lo que hoy se conoce como comic o animación. Esta diferencia consiste en la propia temática, ya que suelen romper con la estructura estadounidense con la que nos encontramos acostumbrados, el ritmo y temática de la historia por mencionar algo de su estructura del contenido, pero no solo ello además de la expresión gráfica, el arte que lo compone suele ser sencillo.

“*Anime* (アニメ) es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (*original animation video*) y películas animadas para cine”.¹

En Japón el anime tiene diversas temáticas, van de lo cotidiano en la vida japonesa, mostrando escenarios reales, pasando por sátiras, fantasías, históricas, o futuristas, entraremos en mayor detalle más adelante de la investigación.

El anime no siempre ha sido como hoy se le conoce para que este existiera debió pasar por un cierto proceso, el cual revisaremos y para ello debemos retroceder un poco en el tiempo, cuando surgió el manga, ¿qué es el manga?; es la parte gráfica, plasmada en papel. El significado que se le da a la palabra es dibujo caprichoso.

Para comprender más el origen del manga es primordial comenzar y remontarnos a las primeras imágenes caricaturescas en el siglo VII, estas se encontraban en

¹ Cobos, Tania Lucía. Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina. Revista Electrónica.

tablilla al reverso, las cuales fueron halladas en el techo del templo Horyugi Gakumonji.

Para el siglo XII Japón adoptó de la cultura china el “*emakimono*”, (e=pintura o figura makimono = rollo), adaptándolo de acuerdo a las propias necesidades, culturales en que se encontraba. El emakimono es básicamente una banda de papel enrollada de manera horizontal que se despliega de derecha a izquierda (imagen 1)².

Los “*emaki*” representaban escenas religiosas (infierno budista, fantasmas, ceremonias etc.), estos podían medir hasta 15 metros de largo, como en la mayoría de las cuestiones culturales, Japón retoma esta idea de la cultura china, solo adaptándola a la ideología y estética nacional.



Imagen 1 Emakimono, pergamino enrollado que mostraba acciones de la vida cotidiana en el Japón

Se tiene registrado como el primer emaki “El Sutra Ilustrado de las causas y efectos del pasado y el presente” (E-Ingakyo, Imagen 2)³, se calcula que es del año 735, actualmente este arte se considera como patrimonio cultural del Japón.

Dentro del mismo periodo existieron los llamados *kakemono* la diferencia con los ya mencionados es la manera en la que se usaban, es decir, se dibujaba o

² Imagen 1, Kawai-amor seudónimo Imagen de un emakimono, consultado en Center blog en el artículo El nacimiento del manga

³ Imagen 2, Tomada de la página: commons.wikimedia. Fuente Museo Nacional de Tokio.

Imagen 2 E-Ingakyu (El Sutra de las causas y efectos del pasado y el presente).



escribía en ellos de manera vertical, y por lo regular se usaban como decoración en los hogares.

Como en la actualidad, las temáticas eran variadas, es decir, se trataban asuntos religiosos, políticos, sátiras y ya adentrándonos más en el estilo caricaturesco tenemos en el mismo siglo *Toba-e* (Son pinturas caricaturescas), es nombre se debe a que se tomó del creador el cual fue el monje Toba Sojo, en éste punto el emaki más reconocido fue el de las aves y los animales, en ésta se muestra animales con cualidades humanas, creando una sátira y burla (imagen 3)⁴.

A pesar del enorme auge y éxito que tuvieron en su época (Edo) con el tiempo



Imagen 3 "Emaki Chojujinbutsu-giga"(Caricaturas de animales antropomorfos del siglo XIII)

fueron desapareciendo.

Para el siglo XVII se dieron a conocer unas caricaturas monocromáticas acompañadas de un fragmento de poesía con tendencia religiosa, estas las

⁴ ADISS, Stephen, Artículo La reflexiones de Zenga. Univesidad de Richmond.

realizaban los monjes practicantes del budismo Zen y su mayor uso era como guías espirituales estas se nombraban como *Zenga* (Imagen 4⁵).

En el mismo siglo los artesanos de la ciudad Otsu generan un similar a la que realizan los budistas Zen, pero estos al tener un costo bajo y con mayor color; fueron mayormente distribuidas en puestos callejeros, es importante mencionarlos ya que son los que marcaran un periodo de 200 años en el periodo Edo, y por ende son mayormente identificados a nivel mundial, estos en honor a la ciudad se nombraron Otsu-e (Imagen 5).



Imagen 4 Retrato de Daruma (Bodhidarma), primera patriarca de la escuela Zen.



Imagen 5 Oni Otsu-e (demonio)

Para muchos el origen del manga empieza a partir del Ukiyo-e (imágenes flotantes 6)⁶ quizá se deba a la presencia que se tenía en los hogares en esa época, o a las funciones que tenía a nivel comunicativo, divulgando las noticias ya sea bi jinga (mujeres hermosas) o yakusha-e (representantes teatrales del genero kabuki), o educativo, contenían juegos caricaturescos o acertijos los cuales el pueblo tenía acceso.

⁵ GREVE, Gabi. Galería virtual .flickr 2000

⁶ Imagen 6, UKIYO-E, Imágenes del mundo flotante en México



Imagen 6 a) Ukiyo-e Imagen de un asesinato b) Bi jinga Imagen de mujer hermosa de la época

Para la era Meiji evoluciona a nishiki-e (imagen 7⁷) para este periodo servían más como decoración en asas o carteles publicitarios.

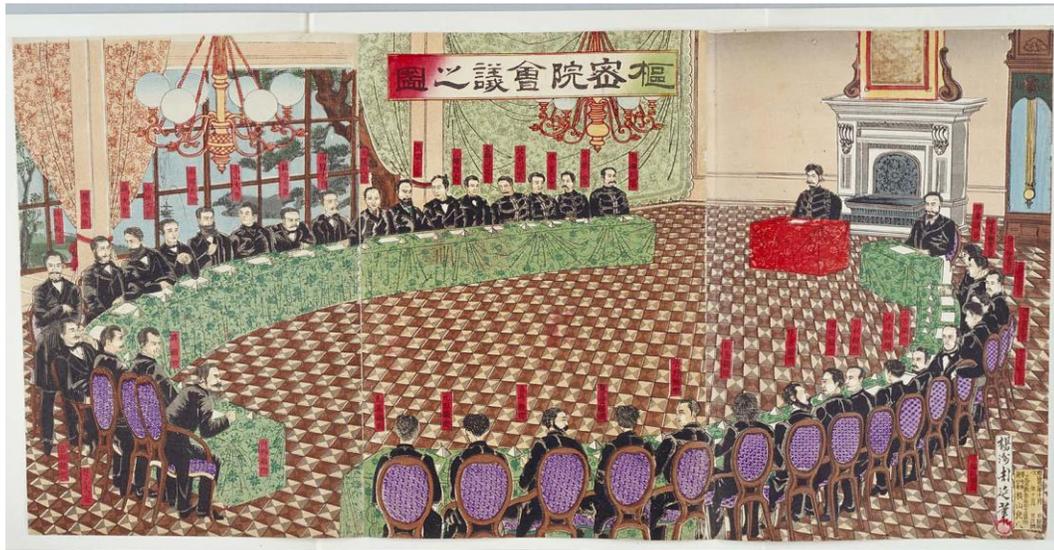


Imagen 7 Nishiki-e Reunión del consejo privado

Conforme abordamos los siglos y eras en las que se desarrolló el trazo japonés podemos observar, que de acuerdo al transcurrir del tiempo, los trazos y funciones cambiaron; así tenemos que para finales de siglo XIX el artista Hokusai comienza

⁷ Imagen 7, Yoshu Chikanobu, Octubre 1888, Nishiki-e la reunión del consejo privado Modern Japan in archives: political history from the opening of the country to post-war

a generar algo mayormente parecido a lo que hoy en día se conoce como manga, el termino como tal ha sido discutido en millones de foros y especialistas (ver anexo).

Se ha mencionado que este término lo adjudicaron los accidentales; otros, de acuerdo a una publicación creada por Charles W. de nombre Rakuten, el suplemento tenía por nombre Jiji Manga.

Se tiene el registro de que el primer manga en forma se tiene desde 1814 Hokusai Katsushika (1760-1849), este fue realizado con tres colores básicos



Imagen 8 La gran Ola de Kanagawa

(negro, gris y rosa) a su edad de 55 años por lo que sus últimos tres volúmenes fueron publicados tras su muerte.

Estos volúmenes no tienen continuidad en su narración pero si tienen la misma estructura o proceso de elaboración como el del manga actual. Es decir, el esbozo, entintado y maquetación.

Hokusai fue uno de los grandes en el arte Ukiyo-e y su obra mayormente reconocida es “La gran Ola” (Imagen ⁸).

El anime comienza a tomar mayor impulso a partir de la segunda guerra mundial, en esta época como es muy entendible, la sociedad japonesa, quería olvidar lo sucedido y de laguna manera aminorar el mal trago que estaban pasando, y debido a que el país se encontraba en crisis económica escaseaba el papel y el recurso, es por ello que el anime perdura con dicho formato, al gastar poco en su impresión y dando calidad técnica y calidad al dibujo a través de trazos suaves y sencillos a comparación con el comic estadounidense.

Se considera como padre del mismo a Ozamu Tezuka, el se hizo famoso por ser el padre de lo que hoy conocemos como Astro Boy (1963). Ozamu a pesar de ser doctor y debido al problema económico al que se enfrentaba el país, fue que

⁸ Imagen 8, KATSUSHIKA Hokusai, “La gran ola de Kanagawa, arte humano, Maria Blanco, loffit.abc.es

decidió crear a este personaje con características específicas, para que el país tuviera un desahogo del mal trago que vivían, así como también el tema de que fuera un niño el representante de la justicia, así como el súper héroe del anime, era esa convicción y fe que tenía el creador en la juventud, la cual sería la encargada de una vida mejor así como del futuro. Esto como manga, pero se ha descubierto que el primer anime como lo conocemos actualmente data de 1907 “Katsudo Shashin”; su duración es de 30 segundos y muestra a un niño con uniforme de marinerito que escribe.

Este fue una muestra o intento registrado pero, no fue el primero; así tenemos que en 1910 se crea la compañía Tenkatsu la cual crea el anime llamado “El guardián de la entrada”, éste dura cinco minutos y fue presentado para el público en general.

Como se puede observar el anime y manga fueron desarrollándose de acuerdo a la propia historia del país (Japón), así como las connotaciones y objetivos con los que se iban desarrollando. No olvidando que para que se creara el anime debió de existir primero el manga, y que hoy en día sigue funcionando de la misma manera, e inclusive llega a trascender hasta los videojuegos.

Así como surgió en Estados Unidos los súper héroes posterior a la guerra en Japón fue el anime y manga.

1.2 Clasificación y géneros del anime.

Se ha hablado del anime, pero entendemos que como espectadores ajenos a este mundo, podemos ver solo violencia y dibujitos con formas muy definidas, pero la realidad es que ese mundo tiene distintas clasificaciones. A continuación se presenta la clasificación demográfica, la cual se refiere al tipo de público al que se dirige.

Nombre/ Género	Público a quien se dirige	Descripción	Ejemplos
<p>子供 (Kodomo)</p>	<p>Niños</p>	<p>La traducción literal del término kodomo es niño, por tanto va dirigido al público infantil.</p>	 <p>magen 9" Apanman"</p>  <p>Imagen 10 " Doraemon"</p>  <p>Imagen11 "Hamtaro"</p>
<p>少年 (Shonen)</p>	<p>Preadolescentes y Adolescentes</p>	<p>Significa literalmente chico o muchacho y se caracteriza por protagonistas jóvenes de sexo masculino.</p>	 <p>Imagen 12 "One Pice"</p>  <p>Imagen 13 "Fullmetal Alchemist"</p>  <p>Imagen 14 "Bleach"</p>

<p>少女 (Shojo)</p>	<p>Preadolescentes (mujeres) Adolescentes</p>	<p>Significa chica o muchacha literalmente y se caracteriza por historias románticas.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Imagen 15 "Sakura Card Card Captor"</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Imagen 16 "Ouran Host Club"</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Imagen 17 "Vampire Knight"</p> </div>
<p>女性 (Josei)</p>	<p>Mujeres Jovenes-Adultas</p>	<p>Literalmente significa Mujer y está dirigido para mujeres adultas.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Imagen 18 "Nana"</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Imagen 20 "Genji Monogatari Sennenki"</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Imagen 19 "Tokio Magnitude 8.0"</p> </div>
<p>青年 (Seinen)</p>	<p>Hombre Joven-Adulto</p>	<p>Literalmente significa hombre y es dirigido para ellos</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Imagen 21 "Akira"</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Imagen 22 "Elfen Lied"</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Imagen 23 "One Punch Man Specials"</p> </div> </div>

Tabla 1, desarrollada a través de la clasificación de acuerdo al estándar japonés

La clasificación antes mencionada es una manera generalizada en el cuadro siguiente se muestra una clasificación temática. Esta es más extensa y se llega inclusive a realizar combinaciones de las mismas.

Nombre Temático	Características	Ejemplo
<p>Mechas (メカ Meka en japonés)</p>	<p>Se caracterizan por tener robots, pero estos robots son tripulados por personajes principales, con características y personalidades específicas.</p>	 <p>Imagen 24 "Mazinger Z"</p>
<p>Cyber Punk</p>	<p>La atmósfera en la que se desarrolla es meramente tecnológica, es decir los avances tecnológicos sobre-pasaron a la humanidad en un mundo donde las relaciones humanas están fracturadas y los intereses futuristas y tecnológicos prevalecen.</p>	 <p>Imagen 25 "Ghost in the shell"</p>
<p>Progresivo</p>	<p>Estos son característicos por la originalidad creativa de los japoneses en cuanto a sus historias. Se denomina así por salir por lo convencional en su tiempo.</p>	 <p>Imagen 26 "Neo Genesis Evangelio"</p>
<p>Mai tantei</p>	<p>Se refiere a detectives, o mejor expresado a historias policiacas, que los protagonistas resolverán.</p>	 <p>Imagen 27 "Detective Conan"</p>

<p>Shonen Ai</p>	<p>Son chicos cuyas historias se basan en romances con otros chicos, mostrando un amor homosexual.</p>	 <p>Imagen 28 "Loveless"</p>
<p>Shojo Ai</p>	<p>Es la misma relación que el anterior pero en lugar de ser chicos son chicas las protagonistas.</p>	 <p>Imagen 29 "Sasamekikoto"</p>
<p>Yaoi</p>	<p>Podrá parecerse al shonen Ai, pero aquí se muestra de manera más explícita la homosexualidad y problemáticas amorosas de los chicos.</p>	 <p>Imagen 30 "Sekaiichi Hatsukoi"</p>
<p>Yuri</p>	<p>Los enredos entre las chicas son más explícitas y sus líos amorosos de igual manera.</p>	 <p>Imagen 31 "Strawberry Panic"</p>
<p>Spoken</p>	<p>Las historias se basan en deportistas, y básicamente las historias se desarrollan en el entorno de dicho deporte o partido.</p>	 <p>Imagen 32 "Slam Dunk"</p>

Romakome	Se hace una combinación entre la comedia y el amor, creando una atmósfera en que los personajes refuerzan su amor.	 <p>Imagen 33 "Lovely Complex"</p>
Hentai	Significa literalmente pervertido, y a pesar de contener material pornográfico tiende a tener una trama o historia.	 <p>imagen 34"La biblia Negra"</p>
Ecchi	Sus historias son basada en situaciones pervertida, en donde el personaje principal, se envuelve en estas de manera accidental.	 <p>Imagen 35 "Dears"</p>
Sentai	El protagonista suele ser un superhéroe que siempre salva a la ciudad.	 <p>Imagen 36 "Cyborg 009"</p>
Kemono	Las historias pueden ser diversas, pero se le denomina Kemono, por el hecho que los personajes tienen rasgos de animales o antropomórficos y actúan como humanos.	 <p>Imagen 37 "Inuyasha"</p>

<p>Harem</p>	<p>Es la historia en que existe un chico que suele ser el protagonista pero se ve rodeado por un grupo de chicas, las cuales están enamoradas del mismo.</p>	 <p>Imagen 38 "Tenchi Muyo"</p>
<p>Magical girlfriend</p>	<p>Se caracteriza por la convivencia de seres humanos, con alienígenas, robots, o seres mágicos.</p>	 <p>Imagen 39 "Las Guerreras Mágicas"</p>
<p>Gore</p>	<p>Suele predominar el terror, combinado con escenas violentas o sangrientas.</p>	 <p>Imagen 40 "Tokio Ghoul"</p>
<p>Gakuen</p>	<p>Todo sucede en un ambiente escolar.</p>	 <p>Imagen 41 "High School of the dead"</p>
<p>Gekiga</p>	<p>El significado literal de Gekiga es imágenes dramáticas. Pero va para un público específicamente adulto.</p>	 <p>Imagen 42 "Hotaru no Haka"</p>

Lolicon	Se basa en el complejo lolita, para mayor comprensión con pequeñas, que seducen a hombres, o que su característica y vestimenta, refleja la inocencia, en vestidos cortos pero esponjosos, así como acciones inocentes.	 <p data-bbox="1230 449 1419 499">Imagen 43 "Kodomo no Jikan"</p>
---------	---	--

Tabla 2, Muestra los temas simples del anime, existen también combinaciones, tomado de distintas fuentes en blogs, paginas especializadas y revistas (Revisar Bibliografía)

Como se puede observar los animes que existen actualmente son una combinación de algunos géneros, por ello es importante considerar a la edad que se dirige.

1.3 Anime como medio educativo.

Después de revisar anteriormente la historia, desarrollo y clasificación del anime podemos ver que sus usos han ido evolucionando de acuerdo a las necesidades de la sociedad y el desarrollo tecnológico, hasta llegar a ser hoy en día un medio para la motivación de aprender sobre otra cultura, además del abordaje de las diversas temáticas que van desde lo más simple a lo más complejo como lo son los valores.

“Es cada vez más numeroso el grupo de profesionales que, en los ámbitos educativos y de las ciencias de la comunicación, básicamente, se pronuncian por la creación de una didáctica de los llamados mass-media. Cine, radio, televisión y prensa, cuyo predominio cuantitativo es innegable y cuya influencia, aunque no profundamente investigada, es motivo de preocupación para muchos educadores,

requieren de “receptores” que asuman actitudes tanto críticas como creativas ante los mensajes de diversa índole que estos medios conllevan.”⁹

Como dato histórico tenemos que, el manga y el anime en los años de 1935 hasta 1946, se utilizó como medio informativo. Dando a conocer lo que el imperio realizó, así como propaganda militar, esto fue de manera general para la población, es decir, desde niños hasta adultos tuvieron acceso y conocimiento de este.

Se puede ver que el anime en Japón ha cobrado un papel fundamental en su propia historia, regularmente, en éstos, se proyectan algunas costumbres, leyendas que parecían pérdidas, refranes, proverbios, etc. Lo cual genera un conocimiento y reforzamiento del propio país.

Actualmente el anime lo podemos ver como un medio educativo, como ya se mencionó, en Japón se ha utilizado de acuerdo a los valores que se quiere transmitir, los mensajes, e inclusive la propia intención.

¿Cómo podría aplicar a la educación mexicana? Para continuar se debe tener claro que es un medio educativo. Se ha manejado tanto desde la perspectiva educativa como comunicativa, varios autores la manejan de distintas maneras, algunos ejemplos son los siguientes:

- Renato May se refiere (...) como canal para transmitir, entre un interactuante y otro¹⁰.
- Margarita Castañeda (...) Como un recurso instruccional que proporcionara al alumno experiencia indirecta de la real (...) equipo técnico necesario para materializar ese mensaje¹¹.

⁹ GUERRA, Georgina, El comic o la historieta en la enseñanza, p. 11.

¹⁰ Enciclopediadetareas.net, Ver anexo1.

¹¹ Enciclopediadetareas.net, Ver anexo1.

- Patrie Muredith (...) una organización de recursos que medía la expresión de acción entre maestro- alumno (el medio educativo es todo elemento que facilita el aprendizaje y coadyuva al desarrollo organización de la persona).
- Pedro Lafourcade (...) se emplea en una situación de enseñanza-aprendizaje para proveer información o facilitar la organización didáctica del mensaje.
- Guadalupe Muños; lo expresa en una interacción profesor mensaje o conocimiento y el alumno, en ambas direcciones.

En este caso nos estaremos refiriendo a los medios, como canales a través de los cuales se comunican mensajes. Estos pueden ser: El medio visual (utilizado en transparencias, artículos periodísticos, fichas de trabajo, u otros materiales impresos), el medio auditivo sonoro (como el radio, los potcas, la palabra hablada, etc.), el medio audiovisual (televisión, computadora, el cine).

Por lo tanto un medio educativo, tiene el fin de ser ese espacio con los materiales y elementos necesarios, que permitan la comunicación entre el docente y el estudiante, que logra unir y articular conocimientos, generando la apertura a nuevas técnicas y/o tecnologías, estructurando y creando un aprendizaje significativo.

Una de las características fundamentales de los medios didácticos es la de incitar todos los sentidos. Partimos de la idea que cuando el discente tiene más impresiones sensoriales relacionadas al proceso de enseñanza aprendizaje posiblemente más eficiente y duradero será dicho proceso. Este dependerá de la estrategia instruccional que emplee el profesor.

“El hombre de hoy es un ser que enfrenta una eclosión generada por la tecnología; ésta lo ha puesto en una relación enteramente nueva con la naturaleza y con los valores humanos en general. Uno de los valores que caracteriza a la época contemporánea, lo constituyen sin lugar a dudas los llamados medios de comunicación masiva, que comprenden el radio, la televisión, el cine, la prensa...Estos medios de comunicación masiva, cuya cobertura es tan amplia que

abate a su paso: edad, sexo, condiciones socioeconómicas, escolaridad, cultura, etc.”¹²

Para lo anteriormente mencionado se coloca al anime dentro de lo que son los medios comunicativos audiovisuales, el acceso a estos es a través de estas llamadas nuevas tecnologías y gracias a la globalización el acceso a este recurso se facilita, logrando escoger el material y adecuándolo a las temáticas vistas dentro del aula. Inclusive reforzando el curriculum oculto, generando mentes reflexivas y con capacidad de transformar.

Los medios comunicativos audio visuales forman parte de “un lenguaje compuesto, que articula sincrónicamente códigos visuales, verbales (palabra hablada) y sonoros (música, efectos) para construir universos autónomos.

Se contempla en esta categoría el vídeo, la televisión y el sonoviso. También tenemos en cuenta las series o presentaciones didácticas de proyección fija soportadas en diapositivas fotográficas o acetatos.

Los audiovisuales se construyen teniendo en cuenta un orden lógico, pedagógico y un orden dramático.

El orden lógico se basa en un criterio técnico, en función del orden de un proceso para establecer una secuencia.

El orden pedagógico se basa en un criterio pedagógico partiendo de los objetivos de aprendizaje y se hace un ordenamiento de lo más sencillo a lo más complejo, de lo concreto a lo abstracto.”¹³

El orden emocional o dramático se establece por el hecho de estar utilizando un lenguaje (la imagen estática o en movimiento) cuya naturaleza es más emocional que racional porque despierta en el preceptor su propia forma de decodificar, desde su cotidianidad y experiencia.

¹² *Ibíd*em, p. 15

¹³ LÓPEZ Regalado, Oscar. Medios y materiales educativos, p. 15

Podemos decir que para esta investigación debemos generar un triángulo comunicativo ente el anime, el docente y el estudiante. Este podrá ser gracias a los recursos tecnológicos, como televisión, internet, cinematografía, logrando el análisis y reflexión de lo que observa en su medio ambiente, por lo que también “la educación es el medio para alcanzar la perfección del hombre y el fundamento de un proyecto de orden social. En este sentido, Comenio habla del papel de la educación en relación con la cultura, el mejoramiento de la sociedad en general, y del hombre en particular. Su cosmovisión religiosa es el sustento de la tarea humanista y de reforma social, y para tal fin la educación cumplirá con ciertas cualidades y habrá de efectuarse de una cierta manera.”¹⁴

En México, el uso del anime es escaso, no por ello significa que no se use, la carga que tiene el anime en nuestro país es fuerte, pero regularmente se usa como reforzador en la apropiación del idioma japonés.

En otros países, incluyendo a México se ha usado de manera audiovisual, artísticas connotaciones psicológicas, o recreativas. Logrando la reconstrucción de la propia realidad.

Por lo que consideramos que en el ámbito educativo en México también puede ser manejado a modo que sea sencillo ejemplificar temáticas de valores con los jóvenes, por ejemplo; es más sencillo apropiarse de conceptos como la lealtad, perseverancia y acciones como el amor compasivo que resulta complicado explicar con palabras, y hemos encontrado que “Las series animadas favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado precisamente para facilitarnos su recuerdo, junto a unas palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico”¹⁵.

¹⁴ ROJAS Moreno, Ileana. Presencia de los clásicos en la producción discursiva de pedagogía en la Facultad de Filosofía y Letras- UNAM, Revista Scielo Perfiles Educativos, vol. 28 no. 113. México, Ene. 2006.

¹⁵ ROJADELL Puiggrós, Núria (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Grupo comunicar número 025, España.

Hay actitudes, valores, hábitos, costumbre, etc., que aprendemos con nuestras familias (abuelos, padres), la educación empieza en el hogar, sin embargo, es muy común observar hoy en día que los niños, adolescentes y jóvenes hacen caso omiso de las recomendaciones, consejos y enseñanzas que padres o abuelos (entre otros familiares) pueden compartir con nosotros, la juventud de hoy, por llamarlo de algún modo, evita escuchar lo que se le dice llevando la contraria a la experiencia que los adultos tienen, cayendo incluso en errores de desinformación como lo es la, delincuencia, las drogas, el alto grado de embarazos en adolescentes, etc.

Es por esto que como reforzador de valores en el aula pretendemos incluir al anime, pues incluso puede mostrar las consecuencias de nuestros actos con los posibles resultados que podamos imaginar o no imaginar.

Retomando el concepto de educación tenemos que “en un principio del arte de la educación [...] es que no se debe educar [...] conforme al presente, sino conforme a un estado mejor de la especie humana, posible en el futuro; es decir, conforme a la idea de humanidad y de su completo destino. Este principio es de la mayor importancia [...] Una buena educación es precisamente el origen de todo bien en el mundo.”¹⁶

“Kant considera la *educación* como una institución propia y característica de la especie humana; así observa, en efecto, que “el hombre es la única criatura que ha de ser educada”... refiriéndose a la importancia de la educación en tanto proceso que posibilita al individuo para alcanzar su estatus o condición propiamente *humana*, observa que “únicamente por la educación el hombre puede llegar a ser hombre. Él no es sino lo que la educación le hace ser”. La educación no sólo es concebida como aquello que permite diferenciar al hombre respecto de otros seres naturales, sino que es caracterizada así mismo como una instancia decisiva para la adquisición y desarrollo de las capacidades y facultades propiamente humanas.

¹⁶ BEADE, Ileana. Entorno a la idea de educación. Una mirada desde la reflexión filosófica Kantiana. Revista Scielo, vol. 13no. 25. México, Ene./Jun. 2011.

La condición de *hombre* no es entendida aquí, por consiguiente, como algo meramente *dado*, sino como un estatus que ha de ser adquirido a través de un proceso en esencia pedagógico.”¹⁷

“Ahora bien, la vida no cabe entenderla como conciencia de la existencia, sino como voluntad. La vida es voluntad de poder, tal es el aforismo con que Nietzsche resume su pensamiento. El mundo, en último término, es todo aquello que viene determinado por la influencia de la voluntad de poder. Ser una generalización del concepto de vivir: ser es querer, llegar a, convertirse en..., que son múltiples manifestaciones de la voluntad de poder. Donde hay vida, repite Nietzsche, hay voluntad de poder.”¹⁸

Se tomaría a la voluntad como la disposición de aprender, en nuestro caso aquellos valores que consideramos están escaseando actualmente en nuestra sociedad; y al poder, como aquel conocimiento adquirido que permitió construir una sólida base de valores que son los que nos identifican, es decir, cómo somos cada uno de nosotros y de los que son parte de nuestra formación familiar, social, institucional, cultural, etc.

Ya que hemos revisado de donde proviene el anime, como llegó a ser como lo conocemos hoy en día, que se divide en gran cantidad de géneros temáticos y que podemos verlo como un medio de aprendizaje para los jóvenes, realizaremos una exploración sobre cómo es que el anime a impactado en la formación de la población japonesa y la población mexicana.

Así también, ahora sabemos sobre el origen del anime, función histórica, así como su evolución a través del transcurso de la sociedad japonesa, los tipos de anime que existen de acuerdo a sus características, no olvidando su uso como medio educativo, logrando delimitar de tal manera que se pueda tener un panorama general de dicho objeto de estudio, a ello es que el siguiente capítulo se amplía la revisión del anime dentro de la sociedad japonesa y mexicana, se delimitarán los

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ NIETZSCHE, Friedrich. A sí hablo Zarathustra, p. 12

valores y visiones de la educación en Japón, en México y bajo que perspectiva funciona su régimen formativo y educativo en aquella sociedad nipona y como es que ha tenido punto de encuentros en la sociedad mexicana.

En el siguiente capítulo, se hablará de como el anime se ha extendido por el mundo, los valores que a través del mismo pueden compartir México y Japón, así como el desarrollo que esta cultura ha tenido en nuestro país.

Capítulo II “El mundo del anime”

Como se mostró en el capítulo anterior la importancia del conocer los tipos de anime , así como su historia nos permitirá entender más la influencia que ha tenido en cada una de las culturas y sociedades, aquí involucradas (México-Japón).

El anime ha tenido diferentes papeles en la formación informal de los japoneses y mexicanos. “Y no es de sorprender ya que hoy en día, el mercado mundial ha dado pauta a una serie de intercambios culturales. Este es el caso de la exportación del *anime* y *manga*, que son un retrato de la cultura japonesa”.¹⁹

En el país de origen de éste, ha sido de manera natural y positiva, mientras que en México al principio no se le dio la importancia que merecía, como pasó en los años noventa, en donde surgió la polémica en cuanto a que es pornográfico o satánico, a causa de la interpretación o reinterpretación de lo que se veía, así como el poco entendimiento de la propia cultura, ideología y educación de Japón, así como la cuestión histórica que se revisó dentro del primer capítulo. Lo anterior se puede adjudicar a la popularidad del mismo y la mayor adquisición de animes por las cadenas televisivas como televisa y tv azteca.

La creación del anime abarca distintas áreas de conocimiento o disciplinas, tal es el caso de la estética, la historia, la proyección ideológica, cultural, culinaria, el pensar de la sociedad japonesa, la burla o ironía de la misma, así como la influencia que ha tenido en las demás culturas, incluyendo la mexicana, a su cosmovisión del mundo así como del propio país al que hacen referencia en el mismo. Esto genera una interculturalización que de manera ideológica influye en ambas naciones, creando nuevas identidades e influyendo en su pensar y que hacer frente a su familia, y sociedad.

Antes de abordar lo mencionado, es preciso explorar la parte educativa y formativa de cada una de las naciones, para poder lograr entender y generar un comparativo

¹⁹ ROMERO Quiroz, Josue “Influencia cultural del anime y manga japonés en México” p. 6

cultural, a pesar de la distancia geográfica y la propia cultura, se podrán observar puntos de encuentro, que nos permitirán entender ciertos comportamientos e inclusive hacer un análisis de lo que la comunidad japonesa ha pasado, y que en nuestro propio país se ve actualmente, recordando que Japón es una de las grandes potencias, así como uno de los países con mayor avance tecnológico, teniendo en claro que esto no se ha construido de la noche a la mañana, sino que, se ha hecho a lo largo de un proceso. Logrando compaginar el anime dentro del espacio áulico como un reforzador de actitudes y pensamiento positivos.

No perdiendo de vista que Japón a pesar de las distintas problemáticas (económicas, sociales, culturales, naturales) ha logrado reponerse y superar las consecuencias de los mismos.

Al hablar de valores dentro de la sociedad nos encontraremos con una gran variedad de ellos, por lo que se tomarán sólo los valores humanísticos, que han logrado consolidar a la nación japonesa como lo que hoy se conoce y que le ha funcionado para que el anime tome la importancia que tiene en la vida cotidiana de los miembros de ésta nación.

Como anteriormente se mencionó, la aceptación y evolución del anime en México no siempre ha sido igual, en algunas televisoras se ha podido entender y en otras aún se continúa con la información errónea, se mostrará hasta la aceptación en la que se encuentra actualmente y la propia influencia en los jóvenes.

2.1 El anime, economía, e influencia en la cotidianidad mexicana.

Como se ha observado en el capítulo anterior, el anime dentro de la Cultura Japonesa, tiene un aspecto cultural arraigado, a través del tiempo se ha presentado como un recurso comunicativo, para la transmisión de mensajes políticos, propaganda etc. pero no se queda solo en esta parte, también se ha tomado como difusor de cultura y arte.

“Esta aceptación por la animación Japonesa, trajo consigo una gran cantidad de marketing y eventos a medida que despertaba el interés de los televidentes por el anime. Por lo tanto podríamos decir que a partir de esto comenzó a darse cierta influencia cultural entre los consumidores del *manga* y el *anime*, los cuales comenzaron a copiar actitudes que presentaban los personajes de los *Animes*, tales como ademanes, frases, personalidad e inclusive dietas e ideología extranjera”.²⁰



Imagen 44”tienda del anime One Pice en Shibuya Japón

El anime más que un producto se ha convertido en una parte esencial en la vida de algunas personas, y así como para algunos es un producto lucrativo, para otros es una forma de expresión, de convivencia, de aprendizaje, un abridor de caminos e intereses.

En cuanto a su contenido temático conserva elementos del *manga*, es decir, tramas argumentales profundas y complejas (existencialismo, compañerismo, cooperación por encima de la competencia, constancia y dedicación para alcanzar metas, ideología, sacrificio, amistad, amor y romance, procurar el bien del otro, sentido del deber, trabajo en equipo, relación con la naturaleza, el uso y fin de la tecnología, etc.), referencias culturales (influencia de las filosofías orientales como el budismo, sintoísmo, bushido y de importaciones de occidente como el cristianismo) y variedad de espacios narrativos (las historias no siempre se desarrollan en Japón, sino también en China, países europeos e incluso Estados Unidos).

El anime se ha visto, con la idea de preservar y proyectar parte de su cultura, aquellos relatos que cuentan parte de la historia antigua, época feudal, de samuráis entre otras, han sido plasmadas en el anime. Consiguiendo así, no solo preservar, sino también, transmitir e inclusive exportar a otros países. Se puede decir que no solo en esta parte, en cuanto a diseño se crea un arte que

²⁰ ROMERO Quiroz, Josue “Influencia cultural del anime y manga japonés en México” p. 6

regularmente sobrepasa y llega a ser tan realista, cabe mencionar que en esta parte los mismos escritores y dibujantes de anime proyectan escenarios reales del propio Japón, por lo que inclusive no está de más que también proyectan historias cotidianas, logrando dar a conocer la parte ideológica de la nación y como es que se rigen las tradiciones, mostrando así también la gastronomía del país, de regiones específicas e inclusive de diferentes épocas. Esto regularmente no es así, hay que recordar que también se satiriza el comportamiento y se burla o exagera ciertas carencias sociales, un ejemplo de ello es la parte en que proyectan a las mujeres; con una cara muy angelical (infantiles) o la exageración en los ojos, caderas y busto.

Si hablamos de la influencia económica y su importancia, el anime forma una parte muy importante. “Para este se llega a invertir de 200 millones hasta 500 millones de yenes (aproximadamente de 38 a 76 millones de pesos) tan solo en la creación de un anime simple de 13 a 24 capítulos, el cual tiene una duración aproximada de 24 minutos”²¹.

La cifra mencionada es el costo por la creación del mismo, a este se le debe agregar además el costo de recuperación, sin embargo, en ocasiones este no tiene el éxito que se esperaba, y no se recupera la inversión, esto no solo pasa con el anime, como se ha mencionado anteriormente, el manga también tiene su influencia en la economía ya que este genera un aproximado del 25% en el consumo literario del país, ahora si bien se recuerda muchos de estos mangas se



Imagen 45 “Estante de tineda de manga en Akihabara Japón”

pilotean de manera impresa para posteriormente transformarlos en anime, un ejemplo de ello es Full Metal Alchemist, Chobits, Naruto, One pice, Bleach entre otros. Pero no solo de esa manera entra en la economía, sino también se genera ganancia a través de la exportación del mismo, la mayoría del anime llega a España y Estados Unidos de América, donde se hace traducción.

²¹ STRIFE Jose, Artículo “sobrevivir en la industria del anime”

Sin embargo, en México también se genera ganancia haciendo uso y publicidad de esta subcultura, de igual modo que se han abierto espacios de convivencia en los cuales se reúnen todas aquellas personas que por curiosidad o por gusto y conocimiento se encuentran ahí.

Como nos mencionan Marisol Bravo²² y sus compañeros el anime es visto y adoptado en muchos países y culturas, así también en los reportajes a cerca de los eventos como la CONCOMIC, MOLE y TNT²³ se logra ver la competencia que tiene a lado de las producciones estadounidenses, y el campo que la cultura japonesa cubre.



Imagen 46 1"Logo oficial de convención, La Mole"

El anime en México ha marcado generaciones, desde los años 70" hasta nuestra época (2016) y no ha sido reciente como se cree que fue con el bum en los noventa, sino al contrario a partir de los años 60's es cuando el público mexicano comienza a tener contacto con el anime, la llegada de los primeros fueron: Astro Boy, Meteoro, dándo un giro en cuando a "caricaturas se refiere" ya que en esas épocas dominaba las animaciones o

caricaturas estadounidenses, como Bugs Bunny, la Pantera Rosa etc. Para la década de los 70's aparece Comando G o fuerza G, (Gatchaman), Mazinger Z, Heidi, Candy Candy, Remi. En los 80's Robotech , así como en los 90's Súper Campeones o Capitán Tsubasa, Sailor Moon, Esclaflovene, Las Guerreras Mágicas, etc.

A pesar de su inserción en la televisión mexicana, no tuvo la conciencia que hoy en día se tiene, es decir, las primeras tuvieron una aceptación, e inclusive marcaron generaciones. Para los años 90's en adelante, se tuvo una gran controversia en cuanto a los mensajes ocultos y la violencia que proyectan, a diferencia de otros países la distribución y apropiación del anime se ha generado de manera no tan directa, con ello nos referimos a que se ha auxiliado de canales

²² Licenciada en Psicología Social de UAM Iztapalapa con su tesina sobre "Identidad juvenil y la práctica del cosplay"

²³ Eventos masivos en los cuales se reúnen fanáticos de todo tipo de series tanto orientales como occidentales.

especializados, como lo fue en su tiempo la barra animada “Caritele” proyectada por el canal 7.

Lo que causo un revuelo en México fue; como se mencionó anteriormente, el ataque al anime, viéndolo como algo pornográfico, satánico, que mostraba un ejemplo negativo para los jóvenes y niños. Se percibió la parte negativa o de lo que se proyectaba dentro del entendimiento sobre el tema, así nos encontramos con que “alrededor del año 2000 en un programa de la periodista Lolita de la Vega llamado “Hablemos Claro” se desprestigia el anime, haciéndolo parecer como caricaturas nocivas para los niños donde supuestamente se muestran prácticas pornográficas, incluso satánicas.”²⁴

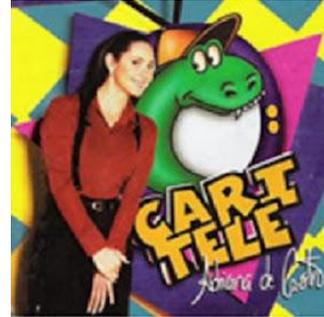


Imagen 471"Logo de Caritele, conducido por Adriana de Castro"

En “You Tube” aún podemos encontrar videos en que atacan al anime y en los cuales personas descontentas con esta presentación realizan una crítica a este programa en donde se citó a supuestos especialistas en el tema para exponer su punto de vista.²⁵ Esto surge a raíz de la popularidad del anime llamado Pokémon y Yu-gi-oh, dicha periodista argumentaba que la primera (pokémon) hacía referencia a demonios y que los nombres de estos tenían una relación directa con satanáas, así como los colores que usaban provocaban ataques epilépticos (esto fue real, en Japón, ocurriendo en el capítulo 38 llamado "Dennō Senshi Porygon" “Soldado eléctrico Porygon” el 16 de diciembre de 1997, donde los animadores; hacían cambios de luz muy rápidos)²⁶

Todo esto provocó el descontento de las empresas que traían e impulsaban el anime en México de la mano de TV Azteca, quedando incrédulos ante la idea de que la misma empresa que compraba derechos para transmitir algunos de los animes más exitosos en nuestro país y que supuestamente apoyaba este

²⁴ Revista King, “Ataque al anime” video 2011.

²⁵ SILVA, Lenin V. Canal en You Tube: video Ataque al anime hace 14 años, critica al programa “Hablemos claro”

²⁶ NIKO, Ramone. Canal en You Tube: Pokemon Episodio 38 Soldado eléctrico porygon (escena censurada)

movimiento, era también la misma que permitía que en uno de sus programas más vistos se desprestigiara y satanizara –literalmente- al anime, retirando sus productos y convenios de dicha empresa.

Este programa apoyado por representantes y grupos religiosos fue la principal causa de que se dejara de transmitir muchas series como Ranma ½, Mikami la casa fantasmas, entre otros, llevando así al anime a crear una imagen negativa de este, en la sociedad mexicana, provocando en las televisoras una reserva o suspensión de adquirir nuevas licencias de anime o la retransmisión de otras.

Incluso se puede especular que, sin antes haber visto de manera crítica y realizado un estudio sobre la influencia positiva que este puede tener tanto en el niño, joven o adulto que gusta de él, es que se dio esa mala interpretación del anime y hasta la fecha no ha podido recuperarse del todo de aquella difamación por lo que podemos ver el poco criterio o ignorancia que las televisoras reflejan.

Si bien el anime no ha desaparecido en su totalidad en televisión abierta mexicana, actualmente podemos ver escasos animes en la pantalla de nuestros hogares, sin embargo podemos notar que han sido editados a modo de que el contenido sea apropiado para niños, como lo es el caso de Dragon Ball Kai, regresando una vez más a la cuestión de que no se está respetando el género y las edades a las que originalmente está dirigido, perdiendo así parte de la esencia de lo que representa cada uno de los personajes y las escenas.

Tratando de que la investigación de éste tema, desde un punto de vista pedagógico sea tratado con seriedad, evitaremos entrar en detalle con dicho programa, antes mencionado, y las críticas realizadas al mismo. Nos limitaremos a ver los pros que el anime tiene, sin embargo tampoco es el caso intentar que el lector adopte a este como su afición, sino como un apoyo visual en la educación y formación de los jóvenes, puesto que también hay cuestiones rescatables como es el tema de los valores hablese del anime que se quiera hablar, ya que tiene mucho que ver el cómo se dirige la atención del receptor a lo que se ve y se escucha.

2.2 Desarrollo del anime en México.

Como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, el anime en México ha tenido un desarrollo un tanto atropellado, si tuviéramos que mencionar un momento específico tomando de unas décadas hacia la actualidad, el anime llegó a México desde los días en que nuestros padres aún eran niños o adolescentes (1970 aproximadamente).

“La aparición del *anime* en México ha sido documentada a partir de 1970. La serie que fuera pionera en esta primera aparición del *anime* en el país fue “*Astro Boy*” de Osamu Tzuka que tuvo un buen recibimiento por parte de los televidentes mexicanos; a partir de ese momento comenzó a llegar una mayor variedad en cuanto a este tipo de programas, que más tarde detonarían el boom del *anime* y *manga* en la década de 1990.”²⁷

Incluso con ello podemos decir que el primer anime que llegó a México fue visto por nuestros abuelos e incluso nuestros padres; en aquella época, aproximadamente 40 o 50 años atrás, en que solo existía tv en blanco y negro.

“La primera transmisión a color a través del Canal 5, en 1963, se llevó a cabo con la serie **Paraíso infantil**, un programa para niños,”²⁸. Más tarde se estrenarían series como:

- Capitán Centella²⁹: se creó en 1972, trata sobre las aventuras de un súper héroe enmascarado que por las noches manejando su moto, buscando justicia. El slogan del Capitán Centella era: “No odies ni mates, perdona a tu enemigo”, el cual provocó una favorable



Imagen 48 "Capitán Centella"

²⁷ ROMERO Quiroz, Josue. “Influencia cultural del anime y manga japonés en México” p. 17

²⁸ CAZARES, [Eduardo](#). 50 años de televisión a color en México. Diario cultura: Cultura, Política e Historia. El 21 de enero de 2013 se festejan 50 años de la televisión a color en México. Literalmente, González Camarena introdujo el arco iris en la televisión, él era defensor de que las tardes debían servir principalmente a los niños. Por ello, y como único pago por sus servicios, solicitó la creación del Canal 5, específico para niños. El nombre oficial del canal es XHGC (las últimas letras son González Camarena).

²⁹ [Javier](#). Capitán Centella: Dibujos animados del capitán centella.

reacción en el público. De día era el Detective Iwai que tenía una agencia donde investigaba los crímenes del momento. La serie sólo duro un total de 39 episodios. En 1958 el japonés Kohan Kawauchi creó el original Capitan Centella, una película para televisión en vivo, destinada a competir con los héroes occidentales Superman y Batman.

- Kimba, el león blanco³⁰: es un Manga que Osamu Tezuka (padre del Manga moderno), comenzó a publicar en 1950. Su nombre en japonés es Leo, su publicación duró cuatro años y contaba las aventuras de este león. En 1965 comenzó a emitirse el Anime en Japón. La versión del anime a otros idiomas como castellano o inglés no vieron la luz hasta 1984 (aunque en 1993 volvió a doblarse).



Imagen 49 "Kimba, imagen remasterizada"

Para los 80s se amplió con animes románticos para el género femenino y acción para el género masculino; es decir, animes como:

- Meteoro³¹: fue creado y diseñado por Tatsuo Yoshida, considerado por muchos como el pionero de la animación Anime. Producciones Tatsunoko fue fundada por Yoshida en el año 1962. La idea surgió en forma de una serie Manga en la década de 1960, y fue adaptada como serie de animación en 1967. La inspiración del Manga surgió de unos cómics acerca de carreras automovilísticas que ya habían sido creados previamente por el propio Yoshida, de título "Pilot Ace".



Imagen 50 "Meteoro"

³⁰ Jesulink (seudonimo), entrada de blog: El caso de Kimba (Tezuka) y Simba (Disney).

³¹ Daniel, Meteoro (entrada de blog).

- Candy Candy ³²: es un Manga Shoujo clásico que pertenece al género de



Imagen 51 "Candy Candy"

comedia dramática, fue escrito por Kyoku Mizuki y dibujado por Yumiko Igarashi en 1974. Las series se publicaron semanalmente por la editorial Kodansha desde 1975 hasta 1982. El manga consta de nueve volúmenes y la serie de anime de 115 episodios que fueron difundidos del 1 de octubre de 1976 al 2 de febrero de

1979 en Japón. Se extendió medianamente a España, México, Estados Unidos, Puerto Rico, Chile y Venezuela. La serie tal como se conoció en México fue doblada en Argentina y se transmitió completa en varias ocasiones durante la década de los ochenta.

- Heidi (1974)³³: La niña de

los Alpes(アルプスの少女ハイジ Arupusu no Shōjo Hajji?,

lit. Heidi,) Es una serie de anime japonesa del género

Kodomo estrenada el 6 de enero de 1974, inspirada en el

libro homónimo de la escritora suiza Johanna Spyri. La

serie estaba producida por la japonesa Zuiyo Eizo (Más

tarde convertida en Nippon Animation) y la cadena

alemana Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF). La serie,

que consta de 52 episodios, se estrenó en España con

un doblaje peninsular en 1975 y en Latinoamérica en 1978 con un doblaje

mexicano, llegando a la Argentina en 1978.



Imagen 52" Heidi"

- Voltron³⁴: Constó de dos temporadas, la primera, Voltron

Leones, o Hyakujuu Ou Go Lion, consta de 52 episodios y

fue creada por Toei Animation en Japón entre los

años 1981 y 1982. La segunda, Voltron Vehículos o Kikou

Kantai Dairugger XV, también tiene 52 episodios y fue



Imagen 53" Voltron"

³² Elaine, Candy Candy (entrada de blog).

³³ Wikipedia, Heidi (anime).

³⁴ [Wikipedia](#), Voltron.

creada por Toei entre 1982 y 1983.

- Mazinger Z³⁵: Mazinger Z llegó a México en 1984 y a pesar de que su contenido estaba enfocado para un público adulto, la caricatura se transmitió por Canal 5, el dibujante y guionista Gō Nagai, creó en septiembre de 1974 como comic o “manga”, debido a su obsesión por los súper poderes y popularidad de Astro Boy. En diciembre de ese mismo año, se produjeron los 92 capítulos de la caricatura para la serie de televisión.



Imagen 54 "Mazinger Z"

- Tom Sawyer: Las Aventuras de Tom Sawyer de Mark Twain es una novela de 1876 que relata las ocurrencias de la infancia de Tom Sawyer, un niño que vive a las orillas del río Mississippi en el sur de Estados Unidos. La historia está ambientada en la ficticia ciudad de San Petersburgo, que está inspirada en Hannibal, Missouri, donde vivía el autor de la novela, Mark.



Imagen 55 "Nime Tom Sawyer"

- LalaBel la niña mágica (1985)³⁶: “La primera serie de chicas mágicas que vió la luz en las pantallas de televisión regresa ahora en formato digital para todos los admiradores de “Lala Bell, la niña mágica”. Esta serie concebida en la imaginación de Eiko Fujiwara a principios de los 80 nos cuenta la fantástica y divertida historia de una brujita que llega a nuestro planeta para interferir en los malvados planes del escurridizo mago Biscus. Disfruta de los 49 episodios que conforman esta gran aventura llena de magia y emociones. Revive aquellos grandes momentos de tu infancia con esta serie animada que Zima Kids pone en tus manos.



Imagen 56 "Lala Bell"

³⁵ INIESTA, Eduardo. Lo estúpidamente interesante de Mazinger Z.

³⁶ JESUSJST, Lala Bell, la niña mágica edición DVD de México por Zima Kids.

- Sandibell (1981)³⁷: ¡Hola! Sandybell (ハロー！サンディベル *haro sandiberu*?) conocida mejor en inglés como Hello! Sandybell es una serie de anime producida por Toei Animation y emitida por TV Asahi en 1981, muy popular en Europa y transmitida en Latinoamérica entre 1985 a 1987. Sandy Bell es un anime con contenido sensible, que muestra aspectos cotidianos de la vida con un trasfondo compuesto de valores y principios.

Sandy Bell(e) Lesly es una linda niña de Escocia que vivía con su padre adoptivo don Cristóbal Lesly y su perro Oliver. Entre sus aventuras estaba jugar con los niños del pueblo. Ella entabla una linda amistad con la condesa Walington quien le



Imagen 57 "Sandybell"

regala un hermoso narciso blanco que le hace recordar a su madre desaparecida y la condesa le presenta a su hijo Marcos de quien posteriormente se enamora. Lo cual hará que tenga roces y problemas con Kitty Shiller. Ella sufrirá una serie de lamentables eventos como la muerte de la condesa Walington, la desaparición de Marcos, la muerte de don Cristóbal en la víspera de Navidad e irse a Londres para cumplir la promesa que le hizo a don Cristóbal de

convertirse en periodista.

En su camino a ser una gran reportera se encuentra con Alex Peterson, un joven reportero que con el paso del tiempo terminará teniendo una amistad con ella. Sandy viaja junto con su amigo Oliver y Ricky (un niño huérfano) y juntos disfrutarán grandes aventuras el Sandymobile.

³⁷ Wikipedia, Sandy Bell.

- Gigi (1981-1982)³⁸: Las Aventuras de Gigi también conocida como *Mahō no Purinsesu Minkī Momo* (*La Princesa Mágica Minky Momo*) es un anime japonés de 63 capítulos de 30 minutos cada uno y que se transmitió originalmente allá desde marzo de 1982 a mayo de 1983. Este anime luego fue retransmitido con mucho éxito en países como Perú (1987), Mexico, Argentina, Venezuela, Puerto Rico, Italia, Francia y USA.



Imagen 58 "Gigi"

- Macross³⁹ (マクロス *Makurosu*?) 1982-1983: es una serie de anime mecha y ciencia ficción, creada por Shōji Kawamori de Studio Nue en 1982. La franquicia cuenta con una historia ficticia de la Tierra/humanidad después del año 1999. Se compone de tres series de televisión, cuatro películas, seis OVAs, una novela ligera y cinco series manga, todo patrocinado por Big West Advertising.



Imagen 59
"Macros"

- Robotech⁴⁰ (1983): Super Dimensional Fortress Macross, Es la base de Robotech y la que da inicio a la historia. fue una serie de animación adaptada y licenciada por Carl Macek para su transmisión en los Estados Unidos, basada inicialmente en el anime creado por Shoji Kawamori: Super Dimensional Fortress Macross² (1982), del cual se tomaría el primer arco de la serie, ya que esta contaba con 36 episodios en su versión japonesa.



Imagen 60 "Robotec"

Los animes anteriormente mencionados, son algunos de los que marcaron principalmente dos generaciones (nuestros padres y nuestra generación) y en este

³⁸ [Luisa - Maria Elena](#). Las aventuras de Gigi.

³⁹ Wikipedia, Macross.

⁴⁰ Wikipedia, The Super Dimension Fortress Macross.

periodo de tiempo no fue tomado como algo malo, marcó una época donde se mostraron historias de acción, ternura y romance. Estos animes llegan a nuestro país y Latinoamérica, después de haber pasado un tiempo considerable (2 a 4 años aprox.), de su transmisión en Japón.

Posteriormente a las fechas mencionadas de su lanzamiento en nuestro país algunas tuvieron retransmisión en años posteriores e incluso posterior a esto en los 90s en adelante es cuando se marcan tras dos generaciones, en donde los nombrados animes (clásicos) son transmitidos por televisión abierta. Como principal precursor en la televisión abierta fue el programa infantil nombrado “Caritele”, este programa comenzó en 1993 al 1998, conducido por Adriana de Castro. Pero la causa de que existiera la barra infantil mencionada anteriormente se da en el año de 1992, donde iniciaba la historia que marcaría a las siguientes generaciones, en un horario de 7:00 am aparece los “caballeros del zodiaco”, mejor conocidos en Japón como “Sain Seya”. A partir de ello se vio una buena opción el concretar el programa “Caritele”, durando solamente dos horas (8:00 a 10:00hrs). Se transmitía por canal 13; posteriormente debido al éxito que se tuvo se transmitió “Sain Seya” de lunes a viernes en un horario de 19:00 hrs, por el canal siete.

Esta barra infantil – juvenil comienza a ascender dentro del canal 7 a tal situación que también extiende su duración 8:00 a 12:00hrs. En esta barra si había en su mayoría Anime, pero se complementaba con caricaturas que eran novedosas para época tal es el caso de los “Babies Follies”, “Moto ratones”, “Dinoplativoros” entre otras, así como la re transmisión de Heidi, Meteoro, Candy Candy. Para el año de 1994 se incrementa la adquisición de anime por parte de la televisora como “Fly” (Dragon Quest), los primeros capítulos de “Sailor Moon”, Yu Yo Hakusho. Creciendo de lunes a viernes en un horario de dos a cuatro y posteriormente a seis. Aquí es donde el bum del anime japonés se detona trayendo los animes que marcaron a la tercera generación. Entre estos la televisora azteca trajo BT-X, Guerreras Mágicas, Zenki el guerrero guardian, Slam Dung, La princesa Caballero, Iron Man 28, Los super campeones (Capitan Tsubasa), Escaflowne.

Dicho programa creó varias situaciones, desde la oportunidad de que el anime se abriera campo, mostrando series que marcarían más de una generación, hasta la entrada económica de la empresa BANDAI, al mercado mexicano. Pero como era de esperar la situación del anime no fue del todo aceptada por la comunidad de padres de familia y la ignorancia en diferencias culturales e ideológicas no se puede esperar. Se llegaron reclamos a las televisoras por dichos padres, e incluso como se mencionó anteriormente la conductora y periodista Lolita de la Vega, termina por detener el desarrollo del anime en México. Terminando con la desaparición de dicha barra para jóvenes.

Mientras tanto en la televisora competidora, Televisa, en el canal 5, empieza transmitirse el anime a paso lento, teniendo aceptación e inclusive uniéndose empresas como Sabritas, marinela, etc. Apoyando la campaña de dichos animes.

El canal cinco comienza a tomar fuerza con Dragon Ball, Gundam Wing, Ranma 1/2, Digimon, Doremi, Arale, El Universo de Tenshi, Zoids, Pokemon. BeyBlade, Monster Rancher, Yu-gi-oh, B-daman, Bakugan, Medabots, Chica marioneta J Hamtaro, por parte de las televisoras abiertas.

A pesar de que en México no existía una gran adquisición en la televisión por paga, se logró transmitir algunos a través de Fox Kids, cartoon Network o Nickelodeon, estos fueron franquicias, pero con muy poca distribución, ejemplo: Samurai X (Rurouni Kenshin), Shaman King, Inuyasha.

Para el 2000 el anime ya era más accesible, empieza el nuevo milenio, y a partir de ahí se intentó reactivar el anime, sin tener el mismo éxito que en años anteriores, se creó el canal animax, donde se pretendía tener solo anime, sin éxito, el canal siete, también intentó reactivar su barra de anime, transmitiendo, Inuyasha, Escaflowne, Los caballeros, Mikami las casa fantasmas, entre otras, no fue igual y la poca difusión causó que no tuviera el auge deseado. El canal cinco, reintentó con One Piece, pero debido a la censura que fue evidente no atrajo al público.

Como se ha visto dentro de este capítulo el anime ha tenido un desarrollo distinto de Japón que en México, pero aquí se aclara de manera palpable la diferencia cultural y social en la que el anime ha intervenido en ambas naciones, para poder realizar más adelante una propuesta, hay que tener de manera clara como es que en cada una de las naciones se conciben los valores y la educación, empezando con la institución primordial; en este caso nos referimos a la familia.

Se especula demasiado de la educación japonesa y los valores machistas que perduran en nuestros días, así como de la exigencia de la sociedad hacia los jóvenes, pero no se toman en cuenta las brechas generacionales y las ideas que aportan así como su nueva aportación y visión de mundo logrando entrelazar las tradiciones antiguas y las nuevas tendencias o aportaciones del mundo, retomando lo mejor y creando de acuerdo a las tendencias o necesidades socioculturales. No olvidando que lo que ha fortalecido a esta nación nipona es la adaptabilidad de así como llevando.

En el siguiente apartado se explora la educación en Japón su pensar y su accionar dentro de la familia y sociedad. Expresando su debe ser y su deber hace dentro y fuera de la sociedad, transitando en la familia, escuela, profesión, trabajo etc.

2.3 Educación del valor en Japón.

Para contextualizar esta parte hay que tener claro que Japón es un país que ha sufrido muchos cambios, estos cambios fueron evidentes a partir de la segunda guerra mundial, cuando el pueblo japonés se vio invadido por el ejército estadounidense, el país cae en una crisis en la cual el gobierno se vuelve militarista y autoritario.

De acuerdo a Kato Shuichi⁴¹ a partir de la derrota de Japón en 1945 lo que logra rescatarse era lo que denomina piedad filial en la educación de los jóvenes en donde periódicamente se realizaban pequeños festivales familiares, cuya actividad

⁴¹ TSURUMI, Shunsuke, Ideología y literatura en el Japón moderno, p.20

era la difusión de la convivencia familiar, así como el preservar las tradiciones, una de ellas era la presencia de los dioses ancestrales, esto al menos en la vida aldeana.

De acuerdo con lo antes mencionado, tenemos que la familia es considerada como la primera institución en donde los sujetos adquieren los valores, modos y costumbres que le servirán para actuar de manera eficaz dentro de la sociedad y como se ha visto dentro de la cultura japonesa, esto es algo que ya tenían presente desde tiempos remotos. Yanagi menciona, que descubrió que en la tradición, lo bello es inseparable de lo útil⁴².

Japón a pesar de las distintas intervenciones e influencias culturales (China y Korea) o de la ubicación geográfica se crea una cultura híbrida a causa de la influencia de culturas vecinas y su adaptación en la actualidad a la cultura occidental. Pero a pesar de ello, Japón se ha consolidado con la preservación de costumbres y tradiciones que no merman su identidad o valores que se manejan dentro de la misma sociedad.

Ampliando los antecedentes históricos tenemos que por la post- guerra surge un pedagogo que marco la historia dentro de la educación japonesa Tsunesaburo Makiguchi, el desarrolla una reforma educativa así como se oponía al régimen represivo del Japón y a la práctica pedagógicas de la época (las cuales enseñaban a un nacionalismo y a un obediencia militar) con el ideal de introducir en la enseñanza enfoques más humanísticos y centrados en el bienestar del ser humano. No fue fácil debido a la oposición de los tradicionalistas y su nacionalismo.

Makiguchi mencionaba que en “el proceso pedagógico no se basaba en la escuela, sino en el sujeto dispuesto a aprender. El currículo básico pasaba por la naturaleza del individuo y por la trama social dentro de la cual existía ese sujeto (en el nivel local, nacional y mundial).los educadores, deberían ser guías cuya función primaria era alentar y motivar al educando en la consecución de

⁴² Ibídem, p.22

conocimientos y objetivos pedagógicos auto determinados, así como ayudar al estudiante a superar los obstáculos que se interpusieran en su proceso educativo”⁴³.

A pesar de que esta propuesta fue creada en 1930 y tener 86 años de diferencia, con la época actual, se sigue teniendo la misma crisis, específicamente en México; se sigue actuando de acuerdo a dicho régimen, solo que en lugar de ser militarizado; es el gobierno, así como el fomento de las competencias, de cualquier tipo, lo que ha generado una desensibilización, creando un conflicto interno y externo al solo ver como rival a la persona que este a un lado proyectándose dentro de la propia sociedad. Si se hace una comparación rápida, puede asociarse con alguna de las funciones que ejerce el orientador vocacional, incluso el papel del propio docente no solo como depositador de conocimientos.

Para mayor claridad de lo que proponía Tsunesaburo Makguchi en su reforma y que a su vez no estaba en capacidad para enfrentar los cambios sociales son:

- Uniformidad de las estrategias educativas.
- Problemas con la remuneración al docente.
- Salones de clases, enfocado en el maestro.
- Competencia para la aprobación de exámenes.
- Desigualdad de oportunidades.
- Dificultades para que los egresados encontraran empleo.

Los puntos anteriores Makiguchi los desarrolla, así como hacia un planteamiento de los objetivos educacionales, en donde debían surgir de la realidad de la vida diaria. El mencionaba...”que se tenía que tomar el aspecto completo de la vida humana..., considerando las necesidades específicas de la familia, la sociedad y el país “⁴⁴. En pocas palabras si el propósito de la educación concuerda con las

⁴³ TSUNESABURO, Makiguchi. Extracto del libro “Educación para una vida creativa”, p.10.

⁴⁴ Ibidem p.17

necesidades y metas de los individuos, se encontrara un punto medio con el actuar social.

En la actualidad tenemos que esto se sigue llevando a cabo en el país nipón, logrando ser uno de los países con mayor avance ideológico, cultural, social. Tal es el testimonio del señor Carlos Kasuga Osaka en donde realiza diferencias entre la sociedad mexicana y nipona en un discurso para empresas, el menciona⁴⁵:

La educación: En México se da mucho la educación instructiva, de conocimientos. A nuestros padres les preocupa más las calificaciones de 5, 6, 8 pero ¿y la educación formativa?, ¿Qué valores son los inculcados en nuestras escuelas? Entre los valores que tenemos que tomar en cuenta están: la honestidad, la puntualidad, y la limpieza. Esta educación se relaciona con la educación necesaria en un empresario de éxito, al respecto existen cuatro pasos para ser un empresario de excelencia. Estos pasos son: **el bien ser, el bien hacer, el bien estar y el bien tener**⁴⁶.

A continuación, se ejemplifica con casos de la vida cotidiana, los cuatro pasos antes mencionados.

1.- El “bien ser”: Honesto, puntual y disciplinado. Por ejemplo: aquí están cerca de 600 personas. Si el conferencista llega 10 minutos tarde, estamos perdiendo 6,000 minutos en esta nación. Por eso no se puede jugar con el tiempo y menos con el tiempo de las demás personas.

El principio fundamental del respeto: si no es tuyo debe ser de alguien. Si esta pluma te la encontraste en un escritorio debe ser de alguien, entonces devuélvela. Si te encuentras con un reloj o un anillo y no es tuyo, debe ser de alguien, si te encuentras una cartera tirada en la calle y no es tuya, debe ser de alguien y si te encuentras en una fiesta una señora, y no es tuya debe ser de alguien. Y si todos respetáramos todas estas cosas, viviríamos mejor.

⁴⁵ KASUGA Osaka, Carlos. CALIDAD Y PRODUCTIVIDAD al Estilo Japonés, conferencia magistral 5 febrero 2013.

⁴⁶ Ídem.

Soy el fabricante de los juguetes Kay “como Kay no hay”. En esta empresa no hay llaves en algún lado.

Les voy a comentar como conseguí a mi gente. Compraba yo el periódico que venden los muchachos en la tarde. Les daba yo 100 pesos y me tenían que regresar \$ 99.20.

Muchos no me lo regresaron, pero los que me lo regresaron son los que actualmente tienen un porvenir, son ellos los actuales ejecutivos y directores, por eso yo tengo tanta fe en este país porque la gente con la que trabajo sabe trabajar en equipo.

Como los japoneses somos pequeños, la maestra nos pide sacar el volumen de la jaula de los changos sin utilizar ningún instrumento, con puro cálculo visual. Es por eso que cuando los japoneses van a cualquier exposición en el mundo, regresan al hotel y sin cámaras de video o fotografías hacen los planos de esas máquinas y las mejoran.

Yo he mandado a mis técnicos a exposiciones en Hamburgo y les pregunto ¿Qué vieron?, Me contestan: “un oso”, y ¿Qué tiene el oso? Les pregunto las medidas, el volumen o el material de los osos y no me saben decir algo con exactitud.

2. El “bien hacer”: Haz las cosas bien. Si vas a nadar hazlo bien, y si vas a estudiar hazlo bien y si vas a hacer el amor hoy en la noche, hazlo bien, entrégate.

3. El “bien estar”: Las gentes que son un “bien ser” y dan a la familia y a su escuela más de lo que recibieron, llegarán a este paso, y quienes siguen estos tres pasos en este orden, tarde o temprano llegaran a lograr:

4. El “bien tener”.

➤ Actitud ante la naturaleza:

En cada acto importante de la vida planta un árbol: cuando te cases planta un árbol, cuando nazca un hijo tuyo planta un árbol, cuando entres a la primaria

planta un árbol, antes de cualquier evento realmente importante, planta un árbol. Si tu padre y tu mamá plantaron un árbol cuando naciste, a ese árbol que tiene ahora unos 20 años, a ese árbol lo quieres. Si, realmente sí, porque significa mucho para ti.

Pero si aquel árbol lo siembra el gobierno, me importa un comino y es el mismo. Es por eso importante que cada quien hagamos nuestras propias cosas, para que las amemos. Por eso, la juventud tiene que ser emprendedora. Nos quejamos de la contaminación y de la erosión de la Republica, pero si cada quien plantara un árbol en cada momento importante de su vida, México sería otro.

➤ La religión:

En un programa de televisión al que me invito Ricardo Rocha, yo fungía de traductor y Ricardo pregunto: ¿cuál es la diferencia entre los trabajadores japoneses y los mexicanos?

Después que los japoneses terminaron de cuchichear, se levantó el jefe y les dijo: “Hemos visitado muchas empresas mexicanas y creemos que el trabajador mexicano es mucho más hábil, pero el día de hoy acabamos de estar en la Villa y nos hemos dado cuenta por que las relaciones entre los obreros y la empresa son tan deficientes.

Lo que vimos en la Villa, es que los dos pueblos son iguales: les gustan las peregrinaciones, las tamboras, los amuletos, los cuetes, etc., pero ustedes van a los templos a pedir y a esperar, y en el Shintoismo nosotros vamos a ofrecer. Por eso, nos hemos dado cuenta que los sindicatos mexicanos presentan pliego de peticiones y los sindicatos japoneses presentan pliego de ofrecimientos, ¡Pequeña pero gran diferencia!

El pliego de ofrecimiento. ¿A qué me refiero con esto? Si fabricarnos 1000 Datsun, ofrecemos el año entrante fabricar 1200 ¿Qué ofrece la empresa? Tenemos 5 % de errores en la producción, ofrecemos reducirlos al 3 % ¿Qué ofrece la empresa? Y en base a esos ofrecimientos, las empresas japonesas han

logrado un error 0, calidad total y “Just in time” o “Justo a tiempo”. Con pliego de peticiones no es posible, pedimos más días no laborables, más vacaciones, más aguinaldo, que nuestro cumpleaños nos lo paguen triple y no trabajarlo.

➤ Actitud ante la vida misma:

El elefante del circo Atayde levanta la trompa y ¿por qué no se escapa siendo un elefante? ¿Por qué no es libre como los otros elefantes? Porque le pasa lo que a muchos de nosotros nos pasó cuando estábamos pequeños.

A ese elefantito de pequeño lo tenían atado con una cuerda de la patita y él quería ser libre y jalaba y jalaba, quería ser libre. Se lastimó la piernita, le sangró y después le salió un callo y no solo en la pierna, sino también en la cabeza, de que “yo no puedo”, y ya no puede.

Y así hay muchos jóvenes que llegan a tener 20 años y que ya son adultos y “ya no pueden”, ¿Por qué desgraciadamente no pueden? Porque desde chiquitos estuvieron escuchando todos los días: eres un bruto, eres la vergüenza de la familia, eres un malcriado, siempre te reprobaban.

Entonces, ese joven llega, a ser grande y como el elefante, a determinada hora nada más sale a trabajar, da las vueltas que tiene que dar, ni una más ni una menos, mueve la trompita, termina y se lo llevan a la paja y alguien le trae de comer.

Y así hay muchos empleados que nada más hacen lo esencial. ¿Qué deben hacer? Que el objetivo de hoy sea ser felices y disfrutar lo que hacen, prepárense para que su objetivo de vida no sea que den las cinco de la tarde. ¡Qué triste! Mi gente sabe que son ayudantes de Dios, que todos los días están creando productos que dan alegría a los niños o que llevan a través de Yakult salud a sus hijos.

Sabe mi equipo de diseño que lo que diseñan en esta nación no lo había, que gracias a su ingenio está saliendo un producto nuevo en México.

Así, hay padres de familia, maestros, empresarios, que todos los días están creando fracasados. Pero también hay maestros, padres de familia, empresarios y jefes que todos los días están creando triunfadores. Es muy diferente, créanme, trabajar así. Tenemos que cambiar la mentalidad de la gente y de los jóvenes universitarios que tuvieron la dicha de ocupar un lugar en esta institución, y que son solo el tres o cuatro por ciento de la élite de esta nación. Tenemos una obligación con México.

Dentro de la cultura japonesa la palabra familia tenía ciertas asociaciones tenebrosas. Lo anterior esta se debe a que el sistema nipon de la familia; sobre todo anterior a 1945 era patriarcal y esta autoridad era prácticamente absoluta. El mayorazgo era la regla y a partir del segundo hijo, así como las mujeres estaban subordinados a la autoridad patriarcal.

Posteriormente el Japón de la postguerra, derroco estos conceptos de familia y hogar fue esencial para la construcción de una sociedad sana, esto no significa que este del todo modificado, aún existen familias en las que dichos protocolos familiares se llevan a la práctica. Actualmente se busca un camino hacia la independencia, armonía y el acuerdo, cultivando un espíritu de independencia humana por lo que en los primeros años de vida a los niños no se les deja tareas y se les fomenta el saber ser, como comportarse en la sociedad y en el hogar.

Como podemos darnos cuenta, con la lectura de los 4 pasos anteriores (el bien ser, el bien hacer, el bien estar y el bien tener: Actitud ante la naturaleza, religión, Actitud ante la vida misma), los japoneses tienen tanto valores como una visión que les permite pensar siempre en cómo mejorar y en ofrecer cada vez algo mejor, para contar una calidad de vida aceptable y sin embargo el mexicano promedio, se sienta a pedir y esperar que otros lleguen a darle lo que necesita, sin primero esforzarse lo necesario para ser mejor como persona, ciudadano, miembro de una familia, estudiante, etc.

Tanto en Japón como en México tenemos valores similares, pero la actitud de las personas es lo que nos diferencia y abre esa enorme grieta que lleva a nuestro país al desastre como sociedad y nación.

Es por ello que en este trabajo de tesis se ha abordado desde el inicio del anime en Japón, como ha evolucionado y su géneros, para poder tener claro el contexto histórico y social en el que se desempeña, y lograr tener un comparativo claro en contextos de los mismos. Rompiendo paradigmas y adentrándonos en la crisis valoral que actualmente ha ido en aumento en nuestro país. Dando un nuevo enfoque al que hacer del pedagogo.

Al explorar su llegada e inicios en México se muestran diversas tiempos en donde cada generación la cual fue influenciada por este; mostrando ciertas características que influyeron en cuatro generaciones y que al desarrollarse en sociedades poco informadas el choque y prohibiciones de este. Pasando por la educación japonesa que refuerza la ideología y logra hacer que se entienda las diferencias culturales en ambas naciones, teniendo estos elementos lograremos, tener de una manera fundamentada y concreta la propuesta para plantear al anime como recurso y apoyar a la formación de valores en alumnos de 15 a 17 años. En este punto se pretende romper con el estigma del anime y lograr hacer entender que no solo es para niños y jóvenes raros (Frikis, palabra usado de manera despectiva para referirse a lo raro, esta palabra proviene el inglés, freak y fue aplicada a los jóvenes que sueles gustarle el anime en México actualmente fue aceptada por los jóvenes que tienen esta fascinación al anime y manga) y verlo como un alternativa pedagógica didáctica.

Capítulo III “Valores”

Partiendo de los capítulos anteriores se ha logrado revisar la historia tanto del manga como del anime, hasta llegar a como lo conocemos hoy en día, logrando tener claro el contexto histórico social del cual surge, así como los conceptos y sentido dentro de la sociedad japonesa, su representación simbólica, y los alcances que ha tenido en el extranjero, logrando comprender el porqué de la importancia de conocer sus géneros, subgéneros, viéndolo no como un variedad solo para niños, de igual manera, como el anime, empezó a llegar a México y América Latina, cuáles fueron algunos de éstos, más conocidos y populares entre los años 80's y 90's; y también del porqué hoy en día, es difícil ver anime en televisión abierta.

Antes de hablar despreocupadamente de los valores se considera pertinente trabajar con los siguientes conceptos a partir de la ética, moral y axiología. Teniendo claro así que a partir de la disciplina filosófica se tiene “... la ética deja de ser ciencia material para convertirse en una disciplina de carácter formal.”⁴⁷; (formas del pensamiento; es decir lógica).Convirtiéndose en una disciplina práctica, la cual se refiere a la acción humana centrándose en los principios, formas y sentido de la praxis humana.

“La ética; la cual estudia la conducta moral en la vida social del hombre; la axiología o teoría de los valores que estudia tanto la experiencia estimativa como los principios axiológicos universales, sus formas, y fundamentos y alcances,”⁴⁸ para una mejor comprensión y de manera más clara tenemos lo siguiente:

Ética: Encuentra su objeto de reflexión en el área de la cultura llama moral creando reglas que de algún modo servirán para regular el comportamiento, por lo que pertenece a la disciplina filosófica .Investiga una buena conducta y que condiciones deben cumplir las instituciones humanas para moralizar al individuo.

⁴⁷ ESCOBAR Valenzuela, Gustavo “Ética”p 35.

⁴⁸ Idem.

Su objetivo es los actos del hombre que realiza de modo consiente e intenta emitir un juicio de valor de los mismos.

Moral: se mueve en el plano del deber ser, y suelen ser un conjunto de normas aceptadas libre y conscientemente que a su vez regularán la conducta individual y social de los hombres en la sociedad. Así que esta estrechamente vinculada con el valor de lo bueno.

Axiología: Se le conoce también como la teoría de los valores, la esencia del valor. Estudia los valores tanto positivos como negativos. Analizando sus primeros principios que son aquellos que permitirán determinar la valía o no de algo o alguien para posteriormente formular los fundamentos del juicio tanto en el caso de ser positivo como negativo.

Influyendo o adquiriendo por medio de la familia, la escuela, el trabajo e incluso los medios masivos de comunicación.

Lo anterior, nos da pauta para realizar una conexión con el presente capítulo haciendo introducción a la situación valoral en México, qué diverso pueden ser los valores; cómo se practican y el papel que juega la educación e incluso el pedagogo en ella.

A partir de lo anterior se puede realizar un análisis comparativo del desarrollo del papel de los valores en México y Japón y lograr fusionar ambas perspectivas, realizando una propuesta pedagógica, con el apoyo del anime, como un recurso educativo, dado que el estudio de la pedagogía, el tema de los valores va de la mano con nuestra formación profesional y al tener cabida en diversas áreas de trabajo, entre ellas, el campo de la docencia, nos convertimos en una guía, y a su vez en un lazo para todos aquellos que están a nuestro alrededor y bajo nuestra tutela de manera directa e indirecta.

En este rubro, es necesario precisar: “en todo caso, cuando el trabajo de investigación se ocupa de los valores es por el interés de conocer las condiciones de realización y los niveles de eficacia de la formación humana o, en otros términos, las posibilidades de avance que tiene el humanismo en los ámbitos

escolares. Es así que en el campo de la investigación educativa los valores son estudiados en tanto aspecto de primera importancia de las prácticas tanto sociocultural como pedagógica.”⁴⁹

Así tenemos que una educación en valores es diversa, compleja y que no en todos los casos se ha podido concretar, por diversas razones, llámense, curriculares, académicas del propio docente, el sistema de gobierno, entre otras.

El que los jóvenes lleven a la práctica los valores, se traduce como una herramienta que les permitirá ser mejores personas, más humanas y conscientes de su realidad y de su entorno, de; relacionarse de manera apropiada con su entorno en un ambiente sano y respetuoso.

Históricamente los valores tienen jerarquías diferentes que cada persona en determinada sociedad o grupo social les otorga según su educación y cultura que se contrasta siempre con la educación escolar que se recibe. “Cada sociedad e incluso cada persona tiene su tabla de valores, que guían su comportamiento...Hay diferentes tipos de valores: corpóreos, culturales, morales, religiosos...Se pueden tener diversas organizaciones y jerarquías de los mismos por parte de las personas y las sociedades.”⁵⁰

Los valores son parte de nuestra personalidad y éstos definen el tipo de persona que somos, son esenciales en nuestra vida como seres humanos por lo que debemos darles la debida importancia dentro de nuestros quehaceres cotidianos.

“Los valores siempre han estado ahí donde vive, crea y se expresa el ser humano individual o colectivamente, son un símbolo más definitorio; han estado siempre en la práctica y en el pensamiento educativos y se convierten en objeto específico y

⁴⁹ BARBA, Bonifacio . “EDUCACIÓN Y VALORES: UNA BUSQUEDA PARA RECONSTRUIR LA CONVIVENCIA”
Revista Mexicana de Investigación Educativa (COMIE), 10

⁵⁰ ARRIARÁN, Samuel y Beuchot Mauricio, “VRITUDES, VALORES Y EDUCACIÓN MORAL contra el paradigma neoliberal”

prioritario de atención intelectual y ética en los periodos de crisis y de cambio sociocultural profundo.”⁵¹

Por lo que en el presente capítulo se abordará el desarrollo metodológico de investigación de acuerdo a las herramientas y cuestionarios aplicados logrando completar el análisis teórico- social-cultural.

3.1 Crisis valoral en México.

“Un nuevo sentido formativo de la escuela y de su eficacia social y pedagógica se ha generalizado en el discurso educativo para dejar claro que la educación es, por naturaleza, una cuestión de valores, un proceso de formación moral,”⁵² sin embargo, abordar el tema de valores en nuestro país para distintas corrientes, aún es un tema escabroso e incluso negativo, pero al final del día nos permitirá entender nuestra realidad para poder transformar nuestro presente.

Uno de los motivos que ha generado la crisis en nuestro país ha sido reflejado en la delincuencia que se ve a diario, violencia contra las mujeres niños e incluso el narcotráfico, temas que no están lejos de los niños o jóvenes, creando una realidad demasiado agresiva, olvidando los principios y valores humanísticos con los que nuestros abuelos o bisabuelos educaron a nuestros padres. A pesar de la crisis económica a la que se enfrentaban, se lograba fomentar diversos valores en la familia. Actualmente se justifica la violencia con la crisis económica, política entre otros.⁵³

Llegando así a “la declaración del fin de la filosofía, del sujeto, de Dios, de la historia, de las utopías, de las éticas, por parte de las filosofías posmodernas, ha sido la consecuencia de un siglo XX cargado de violencia, destrucción y muerte, de genocidio, explotación y opresión, donde lo más valioso éticamente, la

⁵¹ BARBA, Bonifacio. Ibidem, p 9.

⁵² BARBA, Bonifacio. Ibidem, p10.

⁵³ Lo mencionado en el párrafo se puede ver reflejado en los periódicos como el metro, la cancha, universal etc.; en las noticias internacionales y nacionales y algunos comparativos en internet y películas clásicas.

existencia humana -concebida como valor fundamental de los principios y valores éticos y sociales que regulan las relaciones sociales entre los sujetos, los individuos- han sido derruidos, para reposicionarse las “éticas indoloras” sin compromiso que nihilizan la existencia toda.”⁵⁴

Al adentrarnos en el campo de la pedagogía de manera profesional y observar que puede ser multidisciplinaria podemos tener mejores herramientas para notar el cambio de cada generación al transcurrir el tiempo, notando que algunos valores, se modifican, otros perduran o incluso desaparecen. También se ha notado esa diferencia en cuanto a los valores y la formación humanística en cada generación, por ejemplo las generaciones de 1990 y con las generaciones de hoy en día.

“Los mexicanos tienen diferencias profundas en valores generacionales... Los jóvenes mexicanos parecen guiarse por un conjunto de valores distintos del de sus mayores”⁵⁵... Debido a estas diferencias que hemos observado es que nos surge la necesidad de crear y desarrollar este trabajo en el cual primeramente como ya se mencionó se ha observado la problemática, es decir, ese cambio generacional, en cuanto a valores se refiere, pues hoy en día, predominan: la violencia, la falta de conciencia, la indiferencia, el conformismo, la avaricia y muchas otras cuestiones que no permiten a la sociedad mexicana crecer como el país que es.

La constante transformación global, la violencia mostrada en la sociedad ejemplifica la necesidad de una formación valoral y ética. Los valores se van derrumbando y a su vez la población joven es la que se ve afectada de manera inmediata, generando a jóvenes individualistas que a su vez influenciados por el mal uso de las tecnologías, acompañadas por algunas circunstancias que generan “crisis valoral como la influencia de la televisión; el cambio de la estructura familiar el rompimiento de las relaciones entre la escuela y la comunidad”⁵⁶. Pero aquí se puede marcar la diferencia de acuerdo a estadísticas

⁵⁴ MAGALLÓN Anaya, Mario. Ética y Educación en Tiempos de Crisis. Ética y educación en tiempos posmodernos.

⁵⁵ BASÁÑEZ, Miguel y Alejandro Moreno, Cambio de valores en México 1980-2000.

⁵⁶ SCHMELKES Sylvia, La formación de valores en la educación, Estudios filosofía-historia-letras verano-otoño 1996. Biblioteca ITAM.

del INEGI, en donde dicho censo nos permite ver los distintos tipos de familias que existen en la actual sociedad mexicana, entre ellas tenemos las monoparentales, que al parecer han crecido de manera considerable, hoy en día es muy fácil encontrar jóvenes que sus madres son solteras y tienen que luchar para poder mantenerles, generando un abandono en la crianza, o cediendo esa parte a los abuelos, que en este punto son los que suelen inculcar ciertos valores a los jóvenes. En algunos casos también se reproduce la violencia dentro del hogar, madres que siguen con los esposos a pesar de la violencia física, psicológica, económica e incluso verbal que estos jóvenes asumen o aceptan como “normal” y tienden a repetirla. Incluso podemos decir que “es la época de la “felicidad narcisista”, de la moral sin obligación ni sanción, donde su lema se funda en el despliegue del “gozo sin trabas”; se potencia el individualismo excluyente y permisivo de desenfreno que subjetiviza los placeres que aíslan al individuo, por lo mismo, no tolera el rigor de las éticas disciplinarias del “deber ser”, de origen kantiano, de obligación moral y la norma. Donde cualquier obligación moral o social es concebida como una forma de regresión al pasado que retarda y congelada el presente suicida de desenfreno.”⁵⁷

“México es uno de los países que ha participado con muestras nacionales en las cuatro etapas de las Encuestas Mundiales de Valores (EMV) llevadas a cabo entre 1981 y 2000, proporcionando, junto con Argentina, los únicos dos escenarios donde los estudios tienen dos décadas de información. Con las cuatro muestras mexicanas se han medido la persistencia y el cambio de valores en las últimas dos décadas del siglo XX, en una sociedad que ha atravesado por cambios rápidos y profundos en su sistema político, su estructura económica y sus características sociales... Aunque las cuatro encuestas se basan en muestras representativas de adultos mexicanos, los cambios en las técnicas de muestreo y la disponibilidad de mejores marcos muestrales en México podría dar lugar a ciertas precauciones metodológicas. Pese a algunas posibles diferencias metodológicas, el análisis de

⁵⁷ MAGALLÓN Anaya, Mario. Ídem.

las cuatro encuestas nos dice mucho sobre cómo los valores mexicanos persisten y cambian en el tiempo.”⁵⁸

Así como cambian los valores a lo largo del tiempo, también surgen nuevas propuestas para el continuo fomento de los mismos, como lo es la educación cívica, formación cívica y ética, que van de acuerdo al nivel educativo en el que los niños o jóvenes se encuentran.

Bonifacio Barba menciona que, “se han creado muchos enfoques de educación en valores o de educación moral bajo la forma de propuestas no identificadas directamente como de contenido valoral... Claro está que las distintas propuestas de educación en valores no son intercambiables, pues se fundan en diversas concepciones antropológicas y diferentes enfoques teóricos sobre el desarrollo humano, pero tampoco se excluyen de manera absoluta.”⁵⁹

En esta sociedad globalizada, en la cual la constante es una aceleración y estrés continuo los núcleos interactivos o sociales pierden importancia disminuyendo el tiempo de calidad con la familia, amigos y otras se vuelven importantes, a veces sin darnos cuenta, como el trabajar más tiempo para tener más dinero, más bienes materiales, etc., y nos olvidamos en especial de esos valores que nos permiten ser mejores personas. En parte la consecuencia de este nuevo esquema social, genera un distanciamiento u olvidamiento del deber ser; generando que surja un individualismo egocéntrico, donde solo se vea por el bien de sí mismo, sin importar si el de junto tiene que ser pisado para alcanzar dicho bien (adquisición de bienes, poder, dinero, algún puesto, etc.)

“Aunque México tiene comparativamente un bajo nivel de desarrollo económico, los valores materialistas y posmaterialistas tienen una brecha generacional mayor que antes, con los mexicanos más jóvenes decrece el materialismo y aumenta el posmaterialismo... Dada la importancia del cambio de valores en las dos últimas décadas, donde se buscan las tendencias a los valores materialistas y a los

⁵⁸ BASÁÑEZ, Miguel y Alejandro Moreno, Cambio de valores en México 1980-2000.

⁵⁹ BARBA, Bonifacio. *Ibíd*em, p11.

posmaterialistas, aun en las sociedades desarrolladas, en la literatura sobre el asunto el énfasis es ineludible. Los valores materialistas son ampliamente entendidos como aquellos que otorgan más importancia a la seguridad económica y fisiológica, mientras que los valores posmaterialistas se refieren a prioridades relacionadas con la calidad de vida y la capacidad de expresar opiniones (Inglehart, 1997).⁶⁰

A su vez este es alimentado con ideal educativo con el que se fomenta a los estudiantes, Tsunesaburo Makiguchi, planteaba que el crear personas que solo veían por el bien de la nación dejaban de ser seres creativos. Esto interpretado, se refiere a la capacidad de poder aportar a la sociedad, de una manera humana, no olvidando al otro que se encuentra a nuestro lado; siendo feliz uno con el otro y viceversa. Sin embargo encontramos que en nuestra Constitución Política a pesar que algunos puntos coinciden como se menciona a continuación, no se logran los objetivos como tal.

“La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.”⁶¹

En México el individualismo se ve desde el modelo de competencias, en donde se fomenta ser mejor que el otro para estar mejor calificado y obtener un puesto mejor o mantener el que se tiene.

Por ello es que se plantea en este trabajo, que el pedagogo sea un conector con las demás personas que la rodean, generando así, el inicio de una cadena que nos permita el fomento de una educación en valores; de los que actualmente vemos muy poco y que pareciera que se han perdido, que deberían ser fomentados desde el núcleo familiar, como lo son el respeto a uno mismo y a los demás, la cortesía y la humildad por mencionar algunos.

⁶⁰ BASÁÑEZ, MIGUEL Y ALEJANDRO MORENO, Ídem.

⁶¹ Artículo Tercero Constitucional, segundo párrafo (Párrafo reformado DOF 10-06-2011) CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.

Carlos Kasuga Osaka⁶² menciona que, analizando las diferencias entre Japón y México, ha encontrado cuatro muy importantes: la educación, actitud ante la naturaleza, la religión y actitud ante la vida misma; estos son puntos que ya se han revisado en el capítulo anterior, pero que valen la pena recordar y retomar para lograr un mejor desarrollo de este trabajo, sin embargo por ahora nos sumergiremos principalmente en el punto de la educación, hablando de esta desde la educación informal y no formal en la familia y contexto social, hasta la educación formal, como se ve en la escuela, de manera más institucionalizada.

“A partir de los primeros años de la década de los ochenta empezaron a realizarse trabajos sobre los valores en el ámbito de la educación. El número de investigaciones tuvo un moderado pero constante crecimiento a lo largo de los siguientes diez años.”⁶³

Dichos trabajos se abordan a partir de la curricular escolar, es decir desde la materia de formación cívica y ética a nivel básico, estas a su vez generan propuestas de mejora a nivel curricular, en esta investigación lo que se pretende es complementar lo que ya se ve en el aula y aplicarlo a la cotidianidad de los propios estudiantes, pero ya en un nivel tercero de secundaria y primero de bachillerato, donde el alumno aplica lo que ha aprendido en los primeros años de su formación y educación inicial, por ello es que en base a la siguiente pregunta; ¿Qué tipo de estrategias didácticas se pueden emplear para que la lectura del anime, contribuya a la formación de valores en los sujetos de entre 15 a 17 años en el (D. F.) Ciudad de México? Se busca generar una propuesta que no solo involucre al alumno, si no a su vez también al docente creando un vínculo que en la cultura japonesa se conoce como inseparabilidad maestro y discípulo, cortando con la idea occidental de que el docente es solo vertedor de conocimientos o ideas que no influyen en los estudiantes. Para ello se ha realizado un proceso de

⁶² Director General de Yakult, S.A. de C.V. PRIMERA CONVENCION NACIONAL DE EMPRENDEDORES UNIVERSITARIOS. LOS ASPECTOS MÁS IMPORTANTES DE LA CULTURA EMPRESARIAL JAPONESA.

⁶³ BARBA, Bonifacio. *Ibidem*, p11.

investigación apoyado de diferentes métodos de investigación, así como instrumentos que nos permitan la recolección de información.

A continuación se describe el método de investigación elegido y cómo contribuyo a nuestro trabajo, así como posteriormente se describirán los instrumentos y se realizará un análisis de los datos obtenidos con los mismos.

3.2 Modelo de Investigación.

En este apartado empezaremos a describir la metodología aplicada para la realización de este trabajo de tesis. Cada uno de los modelos de investigación aquí descritos han sido elegidos y empleados cuidadosamente para el desarrollo de este trabajo, ayudándonos así a desarrollar o generar la pregunta de investigación antes mencionada.

El primero de los métodos de investigación trabajados y que se eligió para iniciar fue la **investigación exploratoria**, puesto que “generalmente determina tendencias, identifica áreas, ambientes, contextos y situaciones de estudio”⁶⁴, a partir de la idea anterior se realizó un análisis de las tendencias que tienen los jóvenes que visitan la friki plaza, (En esta plaza es un pequeño ejemplo de uno de los edificios de Akihabara en México; esta fue nombrada por la connotación de la palabra friki, que anteriormente se usaba de manera despectiva, actualmente se ha adaptado de manera amigable), no sólo predomina el interés por el anime japonés, sino también por otros productos como el cómic de origen americano, e incluso los doramas (novelas o series coreanas que se caracterizan por ser románticas, existen algunas de época, cada una va dirigido a un público específico, pero de manera general a las mujeres) o k-pop (música de origen coreano predominante por grupos band boys que atraen con sus vestimentas modernas y coreografías elaboradas) coreano. A pesar de dichas tendencias se sigue frecuentando o consumiendo el anime como el producto de mayor éxito ante los antes mencionados, esto es comprobado por los distintos artículos que los

⁶⁴ HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto “Metodología de la investigación”, p 79

jóvenes portan, estos van desde un pin e incluso pasando por playeras, mochilas, dijes o anillos que parecen en los mismos, gorras, sudaderas, etc.

A partir de la convivencia con jóvenes se conoció su pensar respecto al anime reforzando con videos encontrados en YouTube, que van desde la explicación de los términos que usan para darse a conocer, pasando por los que hacen tops de los mejores animes, sus géneros, mercancía nueva (figuras, posters, juegos etc.). Entendiendo a partir de ahí la apropiación que tienen los jóvenes con el anime, ya sea como un punto de socialización entre iguales, hasta como la apropiación psicológica del personaje, pasando por la apropiación de la misma vestimenta. Lo anterior dependerá del nivel adquisitivo de cada uno de los jóvenes, que por ser estudiante de nivel medio llegan a costear económicamente con lo que resta de pasajes, e incluso directamente del bolsillo de los padres, en este punto se observó que existen padres que se involucran por dicho jobie de los chicos, acompañándolos a exposiciones, convenciones e incluso a la friki plaza.

De lo mencionado anteriormente se comprendió el vínculo del anime con los jóvenes y cómo es que generan relaciones o amistades con personas que gustan del mismo placer, ya que al estar con alguien con gustos similares se llega a tener un lenguaje en común y comprensible entre ellos, cosa que no ocurre cuando las personas no comparten el gusto por el tema del anime y la cultura japonesa, pues en seguida se les etiqueta como “frikis”(término se le da referencia como raro pero que en México y Japón sea apropiado para hacer referencia a las personas que les gusta demasiado el anime), y no hay una comprensión total sobre lo que se habla.

Un segundo método elegido, como apoyo en el desarrollo de esta investigación fue el método de **investigación documental**, para dar mayor valor y sustento teórico a todo lo anteriormente mencionado, así como también a la continuación de este trabajo. “Como su nombre lo indica, la investigación documental depende fundamentalmente de la información que se recoge o consulta en documentos”,⁶⁵

⁶⁵ CAZARES Hernández, Laura. Técnicas actuales de investigación Documental, p18.

por lo que se buscó material en internet, revistas y libros, blogs y página de facebook.

A lo largo de la búsqueda de información tanto en la red, como en las bibliotecas, se observó, que no necesariamente se hablaba de anime o animación japonesa, sino que se tomaba más en cuenta la animación estadounidense, para realizar estudios sobre la influencia que estos tienen sobre los niños, como población principal, además de que en nuestro país es difícil encontrar trabajos o investigaciones que hablen sobre la cultura japonesa y sus aportes como el anime, a nuestra cultura y como el joven mexicano se apropia de ello y lo traslada a su vida cotidiana.

Los documento base de esta investigación fueron investigaciones realizadas en España y Brasil, principalmente y aunque la dificultad fue mayor también se encontraron investigaciones realizadas en México, la mayor parte del material se encontró en internet, así como diversos artículos de personas que comparten su gusto y conocimiento sobre el tema, gracias a dichas experiencias se logró recabar la llegada del anime en México impactado en gran medida, encontrando una manifestación; su gusto tanto por el anime como por la cultura japonesa, han aprendido el idioma, dibujan recreando a sus personajes favoritos, se visten y hablan como ellos, se interesan en aprender o conocer tradiciones, reproducen modismos, etc.

Con esto nos damos cuenta que “el punto de partida de toda la investigación consiste en la recolección, síntesis, organización y comprensión de los datos que se adquieren. Su utilidad nos lleva desde la génesis de los marcos teóricos hasta la presentación del trabajo escrito”⁶⁶, por lo que se recolectó, sintetizó, organizado y comprendo la información encontrada, logrando la realización de los capítulos anteriores. Familiarizando la cultura y un acercamiento histórico, filosófico e incluso personal con la comunidad nipona y mexicana.

⁶⁶ ZORRILLA Arena, Santiago. Introducción a la Metodología de la Investigación, p 95.

Un tercer método que se utilizó en lo que se realizó como investigación de campo,⁶⁷ fue la **observación**. Se hizo uso de la observación como método de recopilación de datos lo cual permitió “observar el comportamiento, siendo en un ambiente o escenario natural (donde la gente actúa libre y normalmente)”⁶⁸ así como también la interacción entre iguales.

Encontramos personas con diferentes gustos de vestimenta y cabello que se mezclaban muy bien con nuestra población a estudiar, sin embargo, no compartían un gusto por el anime.

Dado que la observación es una técnica subjetiva, el rigor científico lo tienen que dar una serie de instrumentos que permitan registrar de manera sistemática lo adecuado⁶⁹ por lo que se complementó con entrevista a estudiantes japoneses que asistieron en la Universidad Soka, (ya que se aplica los fundamentos y propuestas que maneja el maestro Makiguchi uno de los pedagogos que se tomaron en cuenta en la sección documental), que residen en México contando con interacción directa con la cultura mexicana y una dar respuestas contextualizada así como cuestionarios a los jóvenes que visitaron la friki plaza, y que cuentan con una edad entre 15 y 17 años, el motivo de ese rango de edad se debió a que justo en esta edad es cuando el joven adolescente se encuentra en la transición y aplicación de valores enseñados, transmitidos e incluso aprendidos, dentro y fuera del entorno en el que se desarrolla o interactúa.

También se generó “la **investigación descriptiva**, que es una forma de estudio para saber quién, dónde, cuándo, cómo y porqué del sujeto de estudio.”⁷⁰ Permitiendo dirigir observaciones en el ambiente en el que se encontraron involucradas al momento de observar a los jóvenes que formaron parte de nuestra muestra a estudiar y realizar los cuestionarios, puesto que se puede observar infinidad de cosas. Pero no todo fue útil para la investigación ya que se encontraron desde niños pequeños hasta los padres o abuelos de los mismos,

⁶⁷ ibidem, p 18

⁶⁸ NAMAUFOROOSH, Mohammad Naghi. Metodología de la investigación, p 73.

⁶⁹ BAENA, Paz, Guillermina. Metodología de la investigación, p 87.

⁷⁰ NAMAUFOROOSH, Mohammad Naghi. Op.Cit., p 91.

pasando por los que se reúnen para jugar cartas, los que van directamente a los videojuegos, los que buscan ropa, juguetes, accesorios o los que solo están viendo, etc.

Considerando necesario complementar el estudio exploratorio con un **estudio descriptivo** ya que este último “busca especificar las propiedades, características y los perfiles de las personas, grupos, comunidades, procesos objetos o algún fenómeno que se someta a un análisis”⁷¹ lo que nos fue útil para mostrar con precisión como se ve y se ha dado el fenómeno del anime en México, qué impacto ha tenido en la formación de valores y las actitudes de los jóvenes.

Por medio de la observación se logró identificar en la friki plaza y sus alrededores a los jóvenes que ayudaron; aportaron mayor información, al compartirnos cómo fue su experiencia con el anime, a partir que inició su afición, en cuanto a los valores y/o mensajes que les aportó, obteniendo así sus perspectivas y puntos de vista, ya que lo más importante, al emplear este método de investigación, fue centrarse en “la recolección de los datos, que consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades.”⁷²

De acuerdo a como se avanzó en la investigación se notó una constante, en donde observamos que también hay chicos que no asisten solos a dichos eventos o lugares, algunos son acompañados por sus padres u otros familiares, al notar esta variante, se decidió aplicar de igual manera un cuestionario a los padres de familia, como se vio en la parte documental e histórica del anime en los noventa los padres prohibían y satanizaban dicho anime a sus hijos Por ello para explorar la nueva perspectiva de los mismos y descubrir si ya se habían roto los paradigmas y tabúes del anime, se generó y se aplicó este cuestionario a los padres que acompañaban a sus hijos.

⁷¹ HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto. Op. Cit., p 80

⁷² Ídem., p 9

Por último, se eligió la **interpretación**, como el método que nos ayudará a dar sentido a nuestra investigación de campo, es decir, todo lo observado junto con la información recolectada con los cuestionarios que fueron aplicados a jóvenes mexicanos de 15 a 17 años que visitaron la friki plaza y padres de familia que acompañaban a sus hijos a la misma; así también se realizaron entrevistas a jóvenes japoneses, residentes en la ciudad de México, miembros de la Soka Gakkai.

“Dentro del enfoque cualitativo existe una variedad de concepciones o marcos de interpretación... en todos ellos hay un común denominador que podríamos situar en el concepto de **patrón cultural**, que parte de la premisa en donde toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender situaciones y eventos. Esta cosmovisión, o manera de ver el mundo, afecta la conducta humana. Los modelos culturales se encuentran en el centro del estudio de lo cualitativo, pues son entidades flexibles y maleables que constituyen marcos de referencia para el actor social, y están construidos por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia personal.”⁷³

Es por lo anterior que se decidió realizar un cuestionario en el que los padres nos dieran su punto de vista en cuanto a que cambios notan en sus hijos a partir de que ellos empiezan a ver anime o a relacionarse con el medio. La mayoría de los padres que contestaron al cuestionario no eran acompañantes de la población con el rango de edad de la muestra elegida, sin embargo consideramos importante la información aportada, la cual podremos revisar más adelante.

3.3 Aplicación de cuestionarios a jóvenes de la Friki Plaza y entrevista a estudiantes de la Universidad Soka.

El primero de los instrumentos diseñados para nuestra investigación fue un cuestionario para los jóvenes que conforman nuestra población muestra, es decir, jóvenes de 15, 16 y 17 años, el cual cuenta con preguntas tanto cerradas como

⁷³ Ibídem. p10.

abiertas. “Se le puede definir como una técnica estructurada que permite la recogida rápida y abundante de información mediante una serie de preguntas orales o escritas que debe responder un entrevistado con respecto a una o más variables a medir”⁷⁴ este cuestionario se aplicó a 16 jóvenes con edad de 15 años, 19 jóvenes de 16 años y por último a 15 jóvenes de 17 años.

Para la realización de los cuestionarios, se realizó primeramente la aplicación de un cuestionario piloto, a jóvenes de entre 14 y 19 años, el cual nos mostró que nuestras preguntas eran ambiguas, por lo que pensamos que no obtuvimos respuestas satisfactorias para nuestra investigación, llevándonos a realizar los cambios necesarios al mismo cuestionario para obtener respuestas que nos aportarán mayor información para el análisis que se realizará posteriormente. La razón por la que el rango de edad se modificó un poco fue que en ocasiones los chicos a quienes pedíamos contestar el cuestionario iban en grupos pequeños de 2 a 3 personas que parecían ser de la misma edad, sin embargo, al revisar los cuestionarios, nos dimos cuenta que algunos se salían del rango de edad estipulado.

A partir del cuestionario piloto, también se determinó que se debía elaborar y aplicar un segundo instrumento, el cual fue un cuestionario más dirigido para aquellos padres que acompañan a sus hijos a la friki plaza y saber cuáles son las razones por lo que lo hacen.

Para poder realizar la aplicación de cuestionarios en la friki plaza, se tramitó una carta de presentación en jefatura de carrera, la cual se presentó junto con copia de los cuestionarios e identificación de los aplicadores, así como registrarnos en un libro en la administración de la plaza y reportarnos con el jefe de seguridad de la misma.

Aproximadamente la mitad de los padres que contestaron al cuestionario no eran acompañantes de la población con el rango de edad de la muestra elegida, sin

⁷⁴ ALBERT Gómez, María José. La investigación educativa: claves teóricas, p 115

embargo consideramos importante la información aportada, la cual podremos revisar más adelante.

Así también tenemos que “el cuestionario ha de cumplir la función clave de servir de nexo de unión entre los objetivos de la investigación y la realidad de la población encuestada”⁷⁵.

Por último como nuestro tercer instrumento para la recopilación de información, elegimos la entrevista. “Una entrevista es un encuentro hablado entre dos individuos que comporta interacciones tanto verbales como no verbales,”⁷⁶ ésta se realizó a jóvenes japoneses miembros de la Soka Gakkai.

A continuación se iniciará el análisis de cada uno de los instrumentos anteriormente mencionados.

3.4 Descripción y análisis de resultados.

“El tratamiento y análisis de los datos constituye una de las tareas más atractivas del proceso de investigación. Los datos recogidos por el investigador resultan insuficientes por si mismos para arrojar luz a cerca de los problemas o las realidades estudiadas, situando al analista frente al reto de encontrar significado a todo un cúmulo de materiales informativos procedentes de formas diversas.”⁷⁷

Empezaremos nuestro análisis con el primer cuestionario (anexo no.1), el cuestionario aplicado a los jóvenes mexicanos de 15, 16 y 17 años, en la friki plaza.

Como ya se mencionó antes, este cuestionario se aplicó a 16 jóvenes de 15 años, 19 jóvenes de 16 años y 15 jóvenes de 17 años. Al realizar un conteo de hombres y mujeres tenemos 22 hombres y 28 mujeres, a los cuales se les aplicó el cuestionario.

⁷⁵ Idem.

⁷⁶ Ibídem, p 121

⁷⁷ Ibídem, p 182

En términos generales tenemos que el total de la muestra, es decir 50 personas, conocen el anime, independientemente de su edad y género tienen un gusto particular y específico por ciertos géneros en los que se divide el anime y aunque no todos reconocen si han tenido un aprendizaje influenciado a partir de éste, tenemos que el 64% de la población reconoce y aplica por lo menos un valor, de los observados en alguno de los anime que les gusta, sin embargo también se da el caso de que algunos de los jóvenes, el 10% de los encuestados, no encuentran o no logran identificar que valores se destacan en sus grupos sociales más cercanos como lo son la familia y los amigos, pero todos coinciden en que hay valores como el respeto y la solidaridad que se deben reforzar en nuestro país.

Para poder realizar un análisis un poco más específico y profundo sobre los datos antes mencionados entre otros, revisaremos cada una de las preguntas realizadas con sus respectivas respuestas.

Describiendo lo que es el género, edad y la primer pregunta del cuestionario el 100% de los jóvenes a quienes se aplicó, conoce el anime, de los cuales 22 son hombres y 28 son mujeres, todos entre 15, 16 y 17 años.

En la segunda pregunta es referente a ¿cómo conocieron el anime y que les atrae del mismo? Encontramos que, esto ha pasado debido a que familiares como padres, hermanos o tíos y amigos principalmente han inducido a estos jóvenes a ver anime, sin embargo también tenemos que la televisión tanto abierta como de paga hicieron en los 90's una gran labor en la difusión del mismo, ya que actualmente no se ve mucho anime en televisión abierta, otras formas en que los jóvenes se han interesado en ver y conocer el anime son: las redes sociales como Facebook, los video juegos, revistas como conexión manga y canciones. Algunas otras razones que les atrae del anime son: el tipo de animación y la diferencia que hay entre esta, la animación japonesa y otras caricaturas de origen diferente que se pueden ver en tv hoy en día, al igual que genera que la persona que ve anime se identifique con uno o varios de los personajes, mientras que también hay quienes solo lo ven como un entretenimiento diferente.

La pregunta número tres es: ¿qué género de anime te gusta?, nosotros ponemos 5 géneros diferentes, más la opción de aportar alguna respuesta diferente a las ya dadas, a continuación se presenta un cuadro en el cual se muestra el género de anime elegido por los encuestados y los aportados por los mimos.

Género de anime	Personas que les gusta	Género de anime	Personas que les gusta
Shonen	29	Meca	4
Gore	27	Harem	8
Shojo	17	Yaoi	10
Yuri	1	Fantasia	1
Comedia	1	Seinen	2
Misterio	1	Hentai	1
Deportes	3	Ninguno	1

Tabla realizada para ilustrar los resultados obtenidos

En el cuadro anterior podemos observar que son 8 los géneros aportados por los jóvenes y que a pesar de que todos conocen el anime, tenemos una persona a la que no le gusta.

Los números observados en la tabla no dan el total de la muestra, ya que a una sola persona puede gustarle varios géneros distintos de los mencionados arriba, así como también hay quienes solo gustan de un solo género.

En la número cuatro, se pregunta si ¿consideran que el anime ha influido en su formación como persona? El 64% indica que el anime ha influido en su formación, pues reconocen que el contenido del anime puede aportar valores, aprendizajes, influye en su comportamiento, su forma de pensar, pero además también les hace sentir diferentes, felices y perseguir sueños, se ha convertido en parte de su vida diaria.

El 22% dice que no tiene influencia alguna en su persona, no relacionan nada de ello con su vida y que únicamente lo ven como diversión.

El 14% restante, no contestó la pregunta o indican que no lo saben.

En la cinco se pregunta ¿cuál de los siguientes valores identificas en el anime?, dando también la opción de aportar alguno diferente al que nosotras hemos dado como ejemplo. En el siguiente cuadro se muestran los valores identificados en el anime, por los jóvenes.

Valores percibidos	Personas	Valores percibidos	Personas
Amor	36	Amistad	5
Respeto	27	Honestidad	1
Solidaridad	30	Justicia	1
Convivencia	32	Libertad	1
Tolerancia	20	Compañerismo	1
Valor	1	Persistencia	1
Igualdad	1		

Tabla realizada para ilustrar los resultados obtenidos

Hay quienes logran identificar 3 o más valores diferentes, en los anime que han visto, y hay los que se identifican con mayor frecuencia como lo es el amor, incluso una de las chicas que contesto a las preguntas menciona un amor verdadero.

La siguiente pregunta (número 6) va de la mano con la anterior, pues se les cuestiona si han adquirido y aplicado alguno de esos valores.

El 80% menciona que sí han adquirido alguno de los valores arriba mencionados, y que por lo tanto lo han aplicado, comentando que sienten que se han vuelto más sociables, y han reforzado el amor por la familia.

El 16% dice que no consideran haber adquirido adquirido algún valor por medio del anime y por lo tanto nunca lo han aplicado.

El 4% dice no saber, si han adquirido o aplicado algún valor aprendido a través del anime.

La siguiente es una tabla en la cual se colocan los valores que los jóvenes mencionan haber aprendido a través del anime y que han aplicado en su vida diaria.

Valores en su vida	Personas	Valores en su vida	Personas
Solidaridad	6	Perseverancia	1
Respeto	3	Amor	5
Convivencia	4	Amistad	5
Compañerismo	1	Tolerancia	2

Tabla realizada para ilustrar los resultados obtenidos

La pregunta número siete, retoma el porqué de que les gusta el anime a los jóvenes, tenemos 4 posibles respuestas y la opción para aportar una razón diferente.

La primer opción se refiere a la calidad de la animación o el arte como tal del dibujo animado, en 50% marcó esta opción.

El 68% indica que le gusta el anime por las historias que presenta.

El 30% indicó que lo que le gusta el anime, por todo lo que se puede representar a través de él como lo son acciones ficticias y comics de la vida.

EL 26% menciona que le gusta el anime por los mensajes que contiene.

También mencionan que les gusta por las enseñanzas sobre la cultura japonesa, la procedencia del mismo y porque se muestran incluso las relaciones gay.

Cada una de las personas que contestaron el cuestionario tiene de una a 4 razones por las que les gusta el anime.

En la pregunta número ocho se retoma la parte de la influencia o el impacto que el anime como parte de la cultura japonesa ha tenido en la vida diaria de los jóvenes.

El 68% indicó que el anime ha tenido gran influencia en su vida diaria, pues han cambiado su comportamiento, su forma de pensar, se identifican con los personajes y las situaciones de los mismos, aprenden sobre las costumbres de una cultura diferente, adquieren curiosidad y necesidad de aprender sobre distintos aspectos de la misma cultura, crean su propio arte, imitan, tanto comportamiento como la forma de vestir y de hablar, entre otras cosas y se relacionan con personas ya sea que tengan gustos similares o aquellas personas pertenecientes a la cultura en cuestión, la cultura japonesa.

El 30% dice que el anime no ha tenido ningún tipo de impacto o influencia en su vida y que a lo mucho lo que hacen es probar la comida y ver anime como una forma de distracción o entretenimiento.

El 2% restante dice no saber si ha habido algún cambio en su vida, relacionado con el anime.

Pregunta número nueve: ¿crees que el anime te ha motivado a adquirir algún valor?

El 60% dice que sí han sido motivados por el anime a adquirir por lo menos un valor. Además de que les motiva a tener más amistades, con gustos similares.

El 16% dice no haberse sentido motivado para adquirir algún valor.

El 12% dice no saber, si en algún momento el anime los motivó o no a adquirir algún valor.

A continuación se presentan los valores que se adquirieron como motivación por parte del anime.

Valor adquirido	Personas	Valor adquirido	Personas
Respeto	11	Amor	4
Convivencia	4	Valor	1
Amistad	5	Solidaridad	4
Tolerancia	6	Paciencia	1

Amabilidad	1	Trabajo en equipo	1
------------	---	-------------------	---

Tabla realizada para ilustrar los resultados obtenidos

Se les preguntó también si comprendían la ideología que plasma la cultura japonesa en el anime (pregunta número 10).

El 72% indica que comprende la ideología de la cultura japonesa plasmada en el anime. Comentando que logran esto a través de las tradiciones y festivales que ven, lo consideran un medio de comunicación, les motiva a investigar más, sobre la cultura.

El 28% dice no comprender la ideología que la cultura japonesa plasma en el anime.

Pregunta once: ¿estas familiarizado con la cultura nipona?, esta pregunta es básicamente una pregunta trampa, pues por medio de ella también pudimos darnos cuenta que tan involucrados están los jóvenes encuestados en la friki plaza con la cultura japonesa, ya que es muy similar a la pregunta anterior, pues la cultura nipona es lo mismo que decir cultura japonesa, solo que se utiliza el término “nipona”.

El 42% reconoció el término nipon y comprendió a lo que la pregunta se refería, contestando que sí, están familiarizados con la cultura nipona, y que esto ha sucedido a través del anime y el manga como detonantes del interés de investigar y aprender el idioma, tradiciones y la misma cultura en sí.

El 58% contestó que no están familiarizados con la cultura nipona, y comentan que no saben que es, aunque si ven anime.

Pregunta doce, ¿qué valores crees que se destacan en el grupo de personas con el que convives? Se muestran los resultados en el siguiente cuadro:

Valor	Personas	Valor	Personas
Solidaridad	20	Amistad	9
Amor	22	Convivencia	7

Respeto	24	Empatía	1
Amabilidad	2	Tolerancia	9
Igualdad	2	Valor	1
Confianza	2	Honestidad	1
Integridad	9	Ninguno	2
No lo sé	5	Compañerismo	1

Tabla realizada para ilustrar los resultados obtenidos

Como podemos observar en el cuadro anterior el respeto es el valor más destacado entre los jóvenes y sus grupos sociales inmediatos, es decir, familia y amigos, también se puede apreciar que toman muy en cuenta otros valores como la solidaridad, el amor, la amistad, la tolerancia hay otros valores más que son menos frecuentes, sin embargo no menos importantes como la empatía, el valor, la honestidad el compañerismo.

Lo que sí es preocupante es que hay personas que no saben si hay valores en su entorno inmediato (amigos y familia) y 2 más que dicen que no hay valores. De lo anterior podemos deducir que pasan dos cosas una que los jóvenes realmente por falta de conocimiento no han puesto atención y por lo tanto no logran identificar algún valor en su círculo social y dos que puede estar ocurriendo algún tipo de problema en su núcleo familiar que le haga pensar que no existen.

También se les cuestiona sobre la idea de que México y Japón compartan valores (pregunta 13), el 50% cree que no hay valores en común entre ambos países, el 44% dice que si hay valores en común en ambos países, mencionando valores como el respeto y la solidaridad, así como también mencionan la familia como valor, haciendo ver que es un concepto muy importante. El 6% indica que no sabe o no se había puesto a pensar si hay cosas en común, como los valores, entre México y Japón.

Retomando los valores que se destacan en los grupos sociales inmediatos de los jóvenes que forman nuestra muestra, se les pregunta qué valores creen que predominan en nuestra sociedad (pregunta 14), específicamente en su familia y

con su respectivo grupo de amigos, uno de los chicos menciona la educación, y aunque no especifica, podríamos deducir que es importante para esta persona, una persona más menciona la histeria, siendo esta una condición psicológica y no un valor, sin embargo es comprensible puesto que nuestra sociedad está sumida en el caos debido a la inseguridad, la violencia, la inconciencia y falta de memoria del pueblo mexicano, incluso uno más de estos jóvenes dice: “nadie quiere a nadie, nadie respeta a nadie”, y es algo que podemos ver diariamente, por ejemplo el metro, a todos nos ha pasado que nos golpean o empujan, los asientos reservados están ocupados por personas que solo se sientan para dormir o hacerse los dormidos y no ceder el asiento a alguien que realmente lo necesita, también encontramos lo que es el acoso callejero principalmente contra las mujeres, las violaciones a mujeres, violación de derechos, los asesinatos, entre muchas otras situaciones, que podemos ver diariamente de camino a la escuela, al trabajo o de regreso a casa. Esto también lleva a los jóvenes a decir que no hay o no existen valores en nuestra sociedad y en ocasiones a sentirse solos, a aislarse y buscar personas diferentes a las que siempre ven y con quienes pueden compartir gustos y quizá valores a través de sus jobbies o aficiones.

Aproximadamente el 80% de los jóvenes que fueron cuestionados aporta entre uno y 3 valores que pueden reconocer como destacados ya fuera en su familia o con sus amigos, a continuación se muestran los valores proporcionados en los cuestionarios.

Valor	Personas	Valor	Personas
Respeto	21	Confianza	3
Responsabilidad	2	Solidaridad	11
Convivencia	6	Compañerismo	2
Tolerancia	9	Amistad	6
Amor	9	Comunicación	2
Amabilidad	2	Igualdad	1
Empatía	2		

Tabla realizada para ilustrar los resultados obtenidos

Por último (pregunta 15), se les pregunta qué valores consideran que se deben reforzar en la sociedad mexicana. Se muestra en el siguiente cuadro el valor y la frecuencia con la que se menciona cada uno.

Valor	Personas	Valor	Personas
Respeto	30	Justicia	2
Paz	1	Empatía	1
Bondad	1	Confianza	2
Solidaridad	11	Tolerancia	9
Igualdad	2	Honestidad	3
Compañerismo	1	Trabajo en equipo	1
Amor	4	Integridad	1
Perseverancia	1	Humanidad	1
Todos	6		

Tabla realizada para ilustrar los resultados obtenidos

A perspectiva de los 50 jóvenes que contestaron a nuestras preguntas, los anteriores son los valores que se deberían reforzar en México.

Como dato adicional se les pidió que anotaran algunos animes que hayan visto y que consideraran que les dejó alguna enseñanza.

- | | | |
|-------------------|---------------------|----------------------|
| 1. One Piece | 23. Death Note | 44. Shokugeki no |
| 2. Saint Seiya | 24. Shingeki no | souma |
| 3. Sailor Moon | Kyojin | 45. Kaichou-wa |
| 4. Dragon Ball | 25. Evangelión | maid sama |
| 5. Dragon Ball z | 26. Another | 46. Rakudai Kishi |
| 6. Sakura Card | 27. Lucky Star | no Cavalry |
| Captors | 28. Black Lagoon | 47. The lost |
| 7. Toriko | 29. Kore wa Zombie | Canvast (Saint |
| 8. Naruto | Desu Ka | Seiya) |
| 9. Full Metal | 30. High school of | 48. Tenjo Tenge |
| Alchemist | The Dead | 49. Full metal Panic |
| 10. Knight | 31. Inuyasha | 50. Toradora |
| 11. Bleach | 32. Tokyo mew | 51. WotaMote |
| 12. Yu Gi Oh! | mew | 52. Gogure kokkuri |
| 13. Pokémon | 33. Vampaire | san |
| 14. Digimón | Knight | 53. Boku no Piko |
| 15. Super | 34. Amnesia | 54. Parasyte |
| Campeones(Ca | 35. Diabolik Lovers | 55. Terra Formars |
| pitan Tsubasa) | 36. Jigoku Shojo | 56. Corpse Party |
| 16. Ranma ½ | 37. Loveless | 57. Gintama |
| 17. Kuroshitsuji | 38. Elfen Lied | 58. Jojo's Bizarre |
| 18. One Punch Man | 39. Noragami | Adventure |
| 19. Tokyo Ghoul | 40. Mario Bros. | 59. Hunter x Hunter |
| 20. Code Geass | 41. Kimi ni todoke | 60. Xxx Holic |
| 21. Ouran High | 42. Ore monogatari | |
| School | 43. Sora no | |
| 22. Junjo | Otoshimono | |
| Romántica | | |

Estos son algunos de los animes mencionados en los cuestionarios, y que podrían ser de apoyo para la formación de los jóvenes, en cuanto a ver anime de forma

crítica, para obtener un aprendizaje significativo sobre valores, entre otras cuestiones culturales y la comparación de la misma con la cultura propia.

Del mismo modo podemos tomar en cuenta uno o más de estos animes en la propuesta que se revisará en el cuarto capítulo de esta tesis.

A continuación, revisaremos el segundo cuestionario (anexo no.2) el cuál fue aplicado a padres de familia, éste nos permitirá entender porque el día de la aplicación de los cuestionarios tuvimos la oportunidad de platicar con ellos, debido a que acompañaban a sus hijos a la friki plaza.

Este cuestionario consta de 6 preguntas y se aplicó a 20 padres de familia de los cuales 8 son hombres y 12 son mujeres, la edad de estas personas va desde los 32 hasta los 59 años de edad, con hijos de entre 12 y 26 años. Las edades de los hijos de los padres de familia encuestados no coincide con la población muestra de nuestra investigación debido a que aproximadamente la mitad de los padres de familia no eran acompañantes de los jóvenes de nuestra población muestra.

Primeramente se les pregunta si les agrada el anime. El 70% de los padres a quienes se aplicó el cuestionario, dijo que sí le agrada el anime y por lo tanto lo conocen, mientras que el 30% de ellos dijo no conocerlo y que no les agrada.

La segunda pregunta va dirigida a obtener una opinión de ellos sobre el anime. De los padres de familia que contestaron al cuestionario, 5 piensan que el anime es bueno, ellos representan el 25% de las personas encuestadas, sin embargo sólo 3 de ellos, es decir el 15%, comparte el gusto por el anime con sus hijos, ellos dicen que les parece interesante y entretenido, ya que se puede apreciar que es un proceso de elaboración que requiere de mucho trabajo y que permite a sus hijos y a ellos mismos conocer sobre otros países. El 5% dice claramente que es algo malo, puesto que no todo el anime es apto para menores porque contienen escenas muy fuertes y que además “no representa nuestra cultura e ideas de los

latinos”⁷⁸ y al 10% le parece indiferente y lo describen como algo nuevo para su generación y atractivo para los jóvenes.

Se les pregunta también ¿qué han percibido como padres, en sus hijos a quienes les gusta el anime? (pregunta número 3). Nos encontramos con que hay padres que han observado que sus hijos se vuelven curiosos queriendo aprender de otras culturas, otros idiomas, el dibujo, etc., Algunos otros padres mencionan que intentan involucrarse más en los gustos de sus hijos para tener una mejor convivencia, apoyarlos y reforzar la unión familiar, así también mencionan que es un entretenimiento más en cual les deben saber guiar y que es mejor que vean anime a que lleguen a las drogas. “Me gusta que vea tanto diversidad como anime de calidad y me gusta que podemos ver varios juntas y comparar para que tenga buen criterio”⁷⁹, es lo que nos dice una de las madres de familia encuestada.

Del mismo modo que encontramos padres de familia a quienes les gusta el anime y buscan involucrarse más con sus hijos a través de él, también encontramos en menor medida padres de familia quienes no están totalmente de acuerdo en cuanto a la afición de sus hijos pues consideran que es un distractor para las cosas de la escuela y que los vuelve serios, aislados llegando así a la obsesión, incluso una señora menciona “que a veces le da miedo o siente la persiguen”, refiriéndose a su hija.

La pregunta número cuatro nos lleva a saber ¿cuál es el motivo por el que acompañan a sus hijos?, encontramos diferentes razones por las cuales los padres acompañan a sus hijos a la frikiplaza, a continuación se muestra una lista de estas razones:

- 1.- No conoce la ciudad
- 2.- Acompañamiento
- 3.- Seguridad de que está bien

⁷⁸ Palabras de uno de los padres de familia (hombre de 54 años) que contesto a uno de los cuestionarios aplicados en la Frikiplaza.

⁷⁹ Mujer de 39 años.

4.- Comparten el gusto por visitar la plaza o el anime

5.- Saber que le gusta e involucrarse en eso

6.- “Me gusta su entusiasmo a ver lo que le gusta”

Estas son las principales razones de porque algunos papás o mamás acompañan a sus hijos, ya que también encontramos muchos jóvenes que prefieren ir con su grupo de amigos.

En la quinta pregunta se les cuestiona si creen que el anime puede ser bueno malo o indistinto para la formación de sus hijos, a lo que el 30% contestó que es bueno siempre y cuando refuerce valores, porque cambia su forma de pensar y actuar, los vuelve creativos y les ayuda en su vida social. Nos dice una madre de familia que “es bueno ya que le da muchas ideas y de hecho ayuda a la creatividad y a la mejora del dibujo; además muestra diferentes situaciones, estilos de vida y cómo afrontarlos y variedad de temas; además es muy bonito”, en su opinión cuanto a su hija.

El 5% dice que es malo ya que no todo el anime es apto para menores y llegan a crearse un mundo fantasioso.

Al 45% de los padres de familia, que contestaron al cuestionario les parece indiferente ya que es un gusto pasajero como cualquier jobbie o una forma diferente de diversión.

El 20% restante mencionan que depende del anime y como se guie a los jóvenes es si este tiene o no alguna influencia en su persona o su formación.

Por último, se les pregunta si ¿han notado alguna diferencia en la actitud de sus hijos después de descubrir su gusto por el anime? El 50% de las personas dicen haber notado ciertos cambios, en cuanto a conducta, forma de vestir, etc. El 45% menciona no haber notado ningún cambio y el 5% dice no haber puesto atención si ha ocurrido o no algún cambio en su hijo.

Los cambios que los padres han podido notar en sus hijos son que se vuelven sociables puesto que ahora tienen más amistades con los mismos gustos, han mejorado su conducta, se han vuelto más seguros y realistas, que su mundo gira entorno a valores que ha crecido su interés por aprender sobre otras culturas y tipos de música, una señora que acompañaba a su hija nos cuenta que ella “mejoró muchísimo ya que no se aburre y obtiene nuevos puntos de vista y hasta se quiere dedicar a parte de esto y al dibujo y el dibujo es arte y el anime es arte en su máxima potencia”, por lo que le brinda todo su apoyo. Así también, encontramos dos casos en los que se menciona que se vuelven retraídos, violentos, serios y se aíslan. Sin embargo, algunos padres de familia ven el anime solo como una afición, pero que se les debe explicar para que no se vuelva una obsesión y se enajenen. Una de las personas encuestadas también menciona que el anime no fomenta la violencia.

Con los cuestionarios aplicados, podemos darnos cuenta que al menos el 90% de los padres apoyan a sus hijos en cuanto a su gusto por el anime ya sea interesándose por lo que a los muchachos les gusta o el hecho de acompañarlos a la frikiplaza solo por no dejar que vayan solos, por lo que se esperaría apoyo de los padres si se realizarán talleres basados en anime, que hemos observado también que es muy atractivo para los jóvenes y no tan jóvenes, y se logre un aprendizaje significativo con el anime como una alternativa en la formación de valores.

Por último tenemos el Análisis y los resultados de la entrevista como nuestro tercer instrumento en la recolección de datos, para este trabajo de investigación y que fue aplicada a los jóvenes japoneses residentes en México pertenecientes a la SG México (anexo No.3).

La aplicación de esta entrevista fue con el propósito de obtener un panorama real de la cultura japonesa y entender más las diferencias culturales e ideológicas, en estas entrevistas, tenemos a 4 jóvenes entrevistados (edades de 30, 29, 26, y 22) que llevan desde un año hasta más de 5 años trabajando y viviendo en la ciudad

de México, algunos de ellos regresaron después de un intercambio en la universidad.

Dichos intercambios se llevan a cabo con la Universidad Soka, los cuales envían a los chicos por aproximadamente 6 meses o un año para aprender el idioma directamente en el país hablante, su primer llegada regularmente es en el estado de Guanajuato regularmente realizan una visita a la ciudad de México y se determinan si continuar en el CELE en la UNAM (centro de lenguas extranjeras) estudiando español.

La entrevista llevo un cuestionario el cual se siguió de manera estricta, por cuestiones de tiempos y espacios, de los propios entrevistados, se buscó que las preguntas fueran lo más sencillas para que ellos pudiesen entender con mayor facilidad, de acuerdo a las dificultades del idioma. Las edades que fueron tomadas se debe a que al ser distintas generaciones se rompe con ideas falsas y se logran percibir los cambios que pudieran existir.

De acuerdo a la primer pregunta ¿Qué diferencia tiene la educación mexicana y japonesa? Lo poco que has observado. Mencionan que no pueden digamos decir mucho respecto a la parte de México, pero que a diferencia en cuanto a Japón la educación es estricta y de algún modo no se puede pensar o expresar de la misma manera que se hace en nuestro país, no se dialoga ni se cuestiona el porqué, de lo que sucede, un niño mexicano preguntaría ¿porque se descubrió América? En Japón no se tiene esa oportunidad solo se escucha la clase y se aprende o memoriza. Por ello es que de manera general a la sociedad nipona se le complica el debatir incluso expresar su pensar, en ocasiones se les puede preparar para hablar de ciertas cuestiones importantes.

En otro panorama tenemos que la educación en Japón se enseña desde muy pequeños e incluso en la Universidad a tener claro su rol dentro de la propia sociedad, remarcando el respeto e incluso el cómo ser con los otros y su entorno, (como ofrecer comida, como hacer tarea, limpieza, libro y comida). Un ejemplo de lo anterior es las clases de cocina que toman en la escuela, la responsabilidad de

limpiar sus salones, baños, áreas comunes, aquí se agrega que incluso se logró observar como observan muchos japoneses de edad adulta estas conductas.

Explorando las diferencias existentes entre los dos países se planteó: ¿Qué diferencias encuentras en los jóvenes japoneses con los jóvenes mexicanos? .La respuesta fue tomando distintas directrices, de manera física se puede decir que los jóvenes adoptan casi mismas modas y vestimentas, en cuanto a su interacción con los demás es diferente, los jóvenes (de acuerdo a su apreciación) suelen ser más expresivos en cuanto a lo que piensan y sienten, a diferencia de jóvenes japoneses (o residentes de Tokio) . Pero también se menciona que México tiene potencial de mejorar, solo es despertar esa fuerza para poder hacer cambio en cada uno de nosotros.

En México existe una materia de formación cívica y ética y continuamente se intenta reforzar el fomento de valores, un accionar dentro de la sociedad y la importancia del actuar de un buen ciudadano sin embargo: ¿Cómo se fomentan o promueven los valores en Japón? : A nivel primaria, existe una clase en donde aprendemos sobre educación moral, así como a su vez en esta clase enseñan las reglas básicas sobre que debemos o no se debe hacer cuando se vive con otras personas. Ejemplos de lo anterior se puede mencionar el no hacer ruido en lugar en público, a diferencia de México que todos hablan mucho en el metro, gritan y de más en Japón no es así , no se llama por teléfono y las personas suelen hacer muy poco ruido cuando hablan entre ellos, así como las reglas que se pueden hacer en público, formarse bien (en este punto, es importante mencionar que los japoneses son muy ordenados en lugares concurridos , suelen formarse y respetar lugar en que se llega), e incluso no comer caminando, (los alimentos en general suelen tener un lugar de consumo en específico, esto aplica también en las bebidas, es muy fácil encontrar una máquina de bebidas pero solo en ese lugar encontraras botes para echar basura; la regla es consumir en ese mismo lugar para no tirar basura en la calle es un principio básico pero cívico). De manera cotidiana se fomenta a través del deporte, en Japón es obligatorio hacer deporte en las escuelas, de hecho desde pequeños promueven el comer juntos.

En México como en Japón deben existir valores que se perciban más que otros. ¿Qué valores son los más importantes en Japón?: Respeto. A muchos japoneses les importa el pensar y las cosas que puedan molestar a otras, respeto incluso a las personas que tienen un cargo (KEIGO), a las personas en la calle, no hacer ruido en la noche e incluso su calle no tirando basura. Superación en todos los sentidos, como persona y económico. Por último se puede mencionar el valor que tiene la familia, el trabajo y las amistades.

La pregunta cinco fue la siguiente: ¿Piensas que hay parecido en la forma de pensar en los jóvenes japoneses y mexicanos? A nivel básico no hay diferencias, son jóvenes, tienen meta, estudian, algunos tienen problemas en estudios. No importa su nacionalidad todas las personas tienen casi misma forma de pensar. Las diferencias se generan a partir de cómo y en donde vivan. Ser honestos.

Pero por otra parte, por cuidar a otra persona, muchos japoneses a veces olvidan cuidar de sí mismos y es probable que tengan algún problema (que lo lleve al suicidio o a una depresión), esto es de algún modo una problemática que comparten ambos países y que sobretodo el poco manejo oportuno e incluso ignorancia de los padres .

Para poder reforzar la parte valoral y las diferencias culturales entre ambos países se cerró la categoría con la siguiente pregunta: ¿Crees que comparten valores ambos países Japón – México? Dicha pregunta causó un serio análisis por ´parte de nuestros entrevistados pero al final las palabras fluyeron así; si compartimos valores, esto genera una facilidad de intercambio de ideas e incluso sentimientos, es por ello que de manera internacional los países logran hacer intercambios, al hacerlos se apropian de algunos valores dentro de la estadía en dicho país así como un valor en cuanto a felicidad hablamos, algunos de estos mediadores son las facilidades tecnológicas que ahora existen y sus recursos, como internet, youtube, anime, películas, etc. Logrando reducir aquellas brechas que eran imposibles para conocer, interactuar e incluso investigar sobre otras ideologías o culturas.

Por ello en esta época no es tan posible dividir por raza, ni país con facilidad y en cuestión política se pueden aliar países, ejemplo ¿Quién quiere participar en la guerra?.

Logrando explorar de manera directa el ideal en la universidad Soka, la cual lleva a cabo la teoría de Tsunesaburo Makiguchi, ésta Universidad es la cumbre de la educación con dicho ideal centrado en el estudiante. Recordando que anteriormente se mencionó que este ideal se maneja desde preescolar.

Así es como se formula la pregunta siete ¿Qué diferencia existe entre la Universidad Soka o con cualquier otra universidad?

El contenido o currículo académico es lo mismo para todas las universidades, lo que puede ser es lo que en se conoce como currículo oculto, su educación es más humana, gracias al sistema de intercambio que el Doctor Daisau Ikeda implemento, se logró una conexión con otras universidades, por lo que estos estudiantes al ir a otros países logran hablar otro idioma y saben diferencias de la cultura de otros países. Por otro lado se tiene la parte filosófica de las Universidades, lo que en México se conoce como Visión y Misión. Esta se hizo hace mucho tiempo de acuerdo a cada institución, en muchos casos no se comparte entre ellos, pero en esta Universidad se difunde logrando que siempre este viva. Se hace muy consciente de su fundación teniendo una gran esperanza (a causa de la historia, perspectiva) logrando una empatía y deseo de cumplir el mismo sueño.

De acuerdo a lo mencionado se deriva la pregunta número ocho: ¿Cómo son los profesores en la Universidad Soka? Son docentes preparados amantes de la docencia, no todos son miembros de la SGI (Soka Gakkai Internacional) y algunos suelen ser extranjeros.

Explorando ya de manera general y vivencial el anime, las siguientes preguntas hechas a los entrevistados fueron en base a los mismos, aquí para facilitar las respuestas se colocaron opciones. Así tenemos: ¿Cómo es considerado el anime en Japón? A pesar de haber puesto “malo” esta no fue seleccionada por ninguno,

pero a pesar de ello complementaron sus respuestas mencionando que le anime es bueno y se usa como entretenimiento, pero que a su vez es importante ya que a veces ayuda a los chicos a aprender cosas importantes, no suele ser tan bueno ya que a veces se obsesionan y no les permite pensar o estudiar, dejando de lado sus prioridades y que finalmente es un buen entretenimiento y es muy importante para la economía de Japón.

Si de acuerdo a la respuesta anterior realizamos un breve comparativo con México podemos observar que hay similitudes, en México llegamos a tomarlo como algo malo cuando existe una enajenación o un cambio de conducta negativa.

La pregunta diez dice: ¿Qué importancia tiene el anime para jóvenes Japoneses? De manera general los jóvenes aprenden distintas cosas para su vida cotidiana y experimentan distintos sentimientos como en las películas, ellos ven anime desde pequeños y estos a su vez les enseñan ciertos valores que aplican dentro de su familia y sociedad, por lo que el anime es un recuerdo o base de los más pequeños. Existe manga que se trata de económica logrando estudiar cómo funciona la sociedad e incluso hay un manga que enseña cómo puede aprobar universidad de Tokyo. (Recordando que la mayoría de los mangas se convierten en animes).

Así enlazando la pregunta once, ¿el anime es usado para la educación? Conforme a lo que se respondió anteriormente, sí es usado en algún momento incluso en clase, de los animes, distintas disciplinas realizan análisis de estos, un ejemplo son los libros de filosofía de vida como del anime One Piece, se realizaron libros en los cuales se hace un análisis para el manejo de equipos y la psicología del propio personaje.

Pregunta doce: ¿el anime tiene otra misión o solo es para entretenimiento? Puede explicar distintas situaciones difíciles y de la vida cotidiana, así como dar mensajes a la audiencia porque las obras de estudio Ghibli no son para entretenimiento, a

través de estas podremos aprender la humanidad y la parte débil de humano etc., logrando entender significado de amistad y medio ambiente.

A esto le sumamos que cada género tiene un público distinto, tenemos mensajes simultáneos. En donde la persistencia, la constancia, perseverancia, el apoyo de amigos y el tener un objetivo o propósito son las claves para el éxito.

De manera general y de manera muy personal se formuló la siguiente pregunta logrando ver desde su trinchera el anime en esta pregunta número trece: ¿Crees que el anime puede ayudar al fomento de valores? El anime no solo puede fomentar valores, incluso si no se tiene la costumbre de leer, la persona puede comenzar con el manga y después anime para tener un buen ritmo y usar partes de su cerebro que no había usado en vida cotidiana. Al existir muchos tipos de anime: deporte, guerra, futuro, historia, etc. Ayuda a valorar sus vidas.

A continuación tenemos la pregunta catorce: ¿Qué piensas del anime y la importancia que ha tomado en México? El anime es como un aire acondicionado, para vivir es bueno si lo necesita, pero si siempre cuenta con esto a veces nos hace daño. Tenemos que controlar a sí mismo. Para que México pueda entender el anime aún falta mucho y entender más a fondo este mundo.

La falta de culturalización y el poco interés del mexicano genera que en ocasiones se cierre a ciertas ideologías, solo atacándolas y juzgándolas sin realmente comprender lo que hay de fondo tal y como se realizó en este trabajo. Nuestra percepción no ha sido tan equivocada el quedarse con lo superficial tampoco es opción. Lo interesante sería que dejáramos de adoptar modas y realmente comprender a fondo.

Con la siguiente damos como última pregunta a esta entrevista. Pregunta quince ¿Qué piensas de los jóvenes mexicanos y su actuar valoral? Los mexicanos son muy honestos. Honestidad es estado neutral. Depende de circunstancia, empeora o mejora. Por eso es importante educación. Y no hay tanta diferencia con los jóvenes.

Con esto damos por terminados nuestros instrumentos de recolección de información para nuestra investigación y que nos serán de ayuda para la formulación del siguiente capítulo, es decir, una propuesta para aplicar el anime como un recurso de aprendizaje de valores, pero que además da pie a que los involucrados se interesen por otros aspectos del mismo.

Capítulo IV “Propuesta”

Conforme se avanzó en la investigación se tomaron temas que fueron indispensables para la conformación de la propuesta que a continuación se desarrollará, el contexto socio-cultural ha generado una comprensión , así como los resultados que se obtuvieron en los cuestionarios que se aplicaron a jóvenes mexicanos y japoneses.

Por ello es que se ha considerado que para cobrar el interés real en el tema del anime como alternativa en la formación de valores en la población señalada con anterioridad, es necesario no hacerlo de manera aislada, y con ello se refiere a que no solo sea el alumno el sujeto activo en la propuesta, sino que a su vez se vea involucrado el docente como parte fundamental en dicho proceso de adquisición y reforzamiento valoral en los jóvenes.

Para ello se tendrá que echar mano de la didáctica sobre todo de determinados material y recursos didácticos, sobre todo audiovisuales, que en este caso será el anime, y de las tecnologías de la información, como el internet, redes sociales, YouTube o DVD.

Recordando la clasificación que existe del anime se puede generar un reforzamiento en el aula con la participación del mismo de manera directa o indirecta, especificando los objetivos que se pretenden alcanzar en el aula. Pero como se ha mencionado antes que se logre complementar a los sujetos activos docente y discente.

Rompiendo estigmas y tabúes del anime y tomándolo como parte integral de la cultura o subcultura en los jóvenes y no tan jóvenes. Logrando hacer un reforzamiento sino también planteando situaciones de valor.

4.1 Objetivos

El objetivo de esta propuesta es generar una interacción equilibrada entre maestro y discípulo (docente – discente) apoyándose en el anime para el fomento de valores en el aula, con la finalidad de hacer consciente al maestro de su papel en el fomento y reforzamiento de valores, así como de la utilidad de nuevos recursos dentro del aula así como lograr aportar en el alumno un vínculo reflexivo y participativo.

4.2 Justificación

De acuerdo a las nuevas problemáticas que se manifiestan en nuestra sociedad se detecta un gran rompimiento dentro de los valores humanísticos, encontrándonos con una sociedad donde los más jóvenes suelen caer en acciones ilícitas como la drogadicción, la violencia y el alcohol, por mencionar algunas. Cabe mencionar que esto siempre ha existido en nuestra sociedad, pero ahora la edad en que los jóvenes se involucran en dichas acciones y las consecuencias suele llegar desde penalizaciones (encarcelamiento) e incluso hasta la muerte, a causa de los enfrentamientos con cárteles de droga o pelea de territorio.

Otro es la drogadicción en sustancias que van desde el éter, resistol, marihuana (la cual ha sido un tema muy controversial en nuestro tiempo al ser o no legalizada, esto se observa en la televisión, mesas de debate en universidades, periódicos y especialistas en el tema) e incluso a más duras como cocaína, crack, anfetaminas, LSD, cristal, heroína cocodrile, éxtasis, entre otras, reforzando el problema que es emergente en México en cuanto al tema de narcotráfico, la guerras y abusos de los mismos con jóvenes que se usan como mulas (personas que transportan o distribuyen la droga) o vigilantes, es fácil notarlo debido al incremento de zonas que se catalogan como zonas rojas en algunos estados, por desgracia eso no es todo lo que se encuentra, también podemos observar que hay prostitución y violencia.

Los periódicos y mayormente los amarillistas, como la cancha, el metro o gráfico, proyectan imágenes a diario de personas asesinadas, descabezadas e incluso desmembradas que a causa de sus malas influencias o andares terminan de este modo.

Los especialistas, en psicología o sociología han demostrado en sus artículos e investigaciones que la violencia es consecuencia de varios factores, entre ellos se puede destacar, la reproducción de esquemas familiares, en donde el ambiente en donde se creció fue de violencia, otro la usencia de los pares en la formación u crecimiento de los jóvenes, algún trastorno patológico o psiquiátrico en la familia, o baja autoestima.

Lo mencionado anteriormente proyecta un caos social que a su vez influye en las relaciones interpersonales, ya que al realizar el análisis a detalle se tiene lo siguiente:

La primera escuela es la familia, si dicha institución social tiene una estructura valoral o integridad sólidas, se verá proyectada en la actitud y desarrollo de los jóvenes, desde muy temprana edad, a su vez, mostraran estas actitudes en sociedad, en su día a día con los vecinos y comunidad, la cual se conecta con el ámbito escolar, que al no ser el docente consiente de este puede fomentar la inestabilidad o al ignorar las necesidades, refuerza dicha conducta al etiquetar e incluso excluir la problemática al argumentar que no se da abasto con tantos jóvenes (esto pasa regularmente en escuelas públicas), que a su vez cuando crecen seran jóvenes inconscientes de su quehacer social.

Se han visto que este tipo de cadenas o ciclos repetitivos, crean una confusión o ignorancia entre dichos jóvenes en la adolescencia careciendo de herramientas socio-afectivas para la toma de decisiones o, en su conciencia colectiva. Otro fenómeno que ha tomado fuerza en las aulas en cualquier nivel, es el ahora denominado bullyn, este ha existido siempre y se le conoció como abusadores, brabucones o incluso revoltosos según en la época en que se les identifique, la diferencia y ahora es que los bulliadores tienden a agredir de una manera que

causa situaciones lamentables y violentas al grado de acusar la muerte. Los chicos que ejercen la violencia o son los fuertes, no miden ni hacen conciencia, al grado de que golpean o humillan al débil o buliado y generando no solo lesiones físicas, sino también psicológicas, bajando su autoestima y truncando su sano desarrollo social y afectivo, y en muchas ocasiones generan otro abusador, esta cadena no se rompe hasta que un especialista logra romperla.

Incluso dentro de las familias jóvenes, se logra percibir una ruptura, los jóvenes ya no respetan a los padres, suelen ser groseros, ignorarles, responder con agresiones verbales o físicas, la mala comunicación de los mismos, generando inseguridades en los jóvenes, siendo un blanco fácil para el consumo de drogas o para el narcotráfico.

La transmisión de valores universales no logra ser de manera asertiva, y los valores humanistas ni pensarlos. Los padres dejan toda la responsabilidad a la escuela y el docente, sin darse cuenta que ellos son los primeros formadores y educadores de sus hijos.

En este punto es donde se debe dejar claro que la escuela no es la educadora al 100% de los jóvenes, así como la vertedora de conocimientos y habilidades, a pesar de que esta idea aún se preserva entre los padres. La poca disposición de los mismos para responsabilizarse de las bases de sus hijos, el cambio constante de la sociedad de manera económica y en las propias relaciones humanas una ruptura, el índice de madres solteras aumenta constantemente, la violencia hacia el género femenino persiste, de manera ascendente en algunos estados, las guerras no solo hablando en términos mundiales como en Siria o Afganistán, sino internas en las familias. Incremento en los embarazos a temprana edad. No sólo atañe a los padres sino que se vuelve un ejemplo o problema social generalizado.

Existen distintas organizaciones como la ONU que han tratado de generar propuestas que favorezcan de manera generalizada a nivel mundial, en ámbitos como la educación, hambruna y políticamente. Pero lo anterior no solo basta de manera organizacional, se debe tomar mano a partir del cambio en cada uno para

poder transmitir un mejor porvenir. Como lo menciona el Doctor Daisaku Ikeda “La educación es el único modelo de cambio social, el más lento pero el más seguro”. En este sentido se ha apostado al ámbito educativo la posibilidad de crear un cambio, pero haciendo un equipo con todo el entorno que la rodea. “En su libro escrito de 1930, *Educación para una vida creativa*, Tsunesaburo Makiguchi propone una transformación fundamental en el modo de vida de las personas. Censura el estilo de vida pasivo y dependiente, y declara que ni siquiera es aceptable lo contrario, es decir una existencia independiente y activa. En lugar de ello, plantea una manera de vivir voluntariamente interactiva e interdependiente, una existencia comprometida a contribuir a la sociedad”.⁸⁰ Si este principio se aplicara de manera mundial se podría generar una conciencia en cuanto al entorno y la interacción con los demás individuos. En nuestro país ha sido una lucha el establecimiento de una educación equilibrada y funcional para los nuevos ciudadanos, conforme se avanza en la historia, se ha retrocedido en la educación, con ello se refiere a que las primeras luchas e incluso revoluciones en México fueron con el afán de crear oportunidades para todas las clases y una educación gratuita, posterior a una gratuita y laica, en este terreno se terminó haciendo una división, porque hay que recordar que como tal laica no es hasta en nuestros tiempos (existen escuelas católicas donde parte de la curricula es enseñar la historia y vida de Jesús Cristo). A efecto de la influencia que, llegó a tener la iglesia sobre la enseñanza, tenemos como antecedente a los primeros colonos que comenzaron con esta alfabetización. Convirtiéndose los franciscanos en docentes de la enseñanza de lengua castellana y/o religión (cristianismo). “En 1992 se introduce de nuevo el término educación laica, al mismo tiempo que se le otorga a las iglesias el derecho a impartir educación religiosa en las escuelas particulares”⁸¹. Y de ahí se ha intentado actualizar o modificar de acuerdo a las

⁸⁰ IKEDA Daisaku, Presidente de la Soka Gakai Internacional(SGI) “Educación para un futuro sostenible”. El desafío del empoderamiento global: Educación para un futuro sostenible.

Esta propuesta fue redactada por Daisaku Ikeda, presidente de la SGI, en ocasión de la Cumbre Mundial sobre el Desarrollo Sostenible, celebrada del 26 de agosto al 4 de septiembre de 2002, en Johannesburgo. El texto fue publicado en el Seikyo Shimbun, diario de la Soka Gakkai del Japón, el 26 de agosto de 2002

⁸¹ ARAGÓN Rivera Álvaro,” Formación Cívica y Ética: Educar para la democracia”, revista electrónica folios reflexión y palabra abierta.

nuevas necesidades sociales o políticas a la que se ha encontrado México, haciendo cambios en la currícula, en los planes de estudios, metodología de enseñanza, uso de TICS, libros de texto etc. En esta parte es donde se hace énfasis en la creación de la materia de Formación Cívica y Ética (Antes Civismo), la cual ha fungido como una materia creada para formar buenos ciudadanos; capaces de identificar, difundir y aplicar valores y cuestiones morales que se han perdido en el tiempo.

Se hace un paréntesis mencionando que la educación en México en sus inicios solo se llegaba a la primaria, posteriormente se agrega o crea el nivel secundaria, y es aquí en el sexenio de Lázaro Cárdenas donde se crea una escuela socialista, en donde la productividad genera una ganancia para el pueblo, es decir se genera la escuela técnica. "Cabe destacar de este auge socialista, que por primera vez se introduce dentro del plan de estudios un curso de historia y civismo en el que se abordaban aspectos relacionados con los problemas políticos y económicos del país. En 1937, este curso se cambió por uno de información y prácticas socialistas."⁸²

Es en 1992 cuando "se iniciaron importantes cambios en el Sistema Educativo Mexicano. Ese año se lleva a cabo el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación. Dicho acuerdo es importante, entre otras cosas, porque se descentraliza parcialmente el sistema educativo y se plantea la necesidad de una reforma curricular y pedagógica en la educación básica"⁸³.

En principio, el discurso cambia: ya no sólo se trata de brindar educación laica, gratuita, obligatoria y que refuerce la identidad nacional; ya no sólo se trata de garantizar un lugar en la escuela, sino que además se debe asegurar el derecho a aprender. La educación como medio para eliminar las desigualdades sociales y como recurso para acceder a oportunidades⁸⁴.

⁸² Ibidem.

⁸³ Ibidem.

⁸⁴ Ibidem.

De manera que se organizó el currículo por asignaturas y se propuso como paradigma pedagógico el constructivismo, que atribuye un papel activo al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que supone el diseño de estrategias distintas para cada asignatura⁸⁵. Las tendencias de las nuevas “necesidades” laborales han generado que la educación en la actualidad se rija por un sistema por competencias; con ello nos referimos a que se olvida o se le da menos importancia al deber ser que al deber hacer, ya que el saber hacer genera una mayor productividad para el país. Esta “mayor producción o capacidad de hacer” ha generado que solo se vea al otro como un competidor, transformando los valores prioritarios para la conformación de una sociedad pacífica e incluso solidaria. ¿Cómo saber las consecuencias de dichos cambios?, como se mencionó en un principio del capítulo, el distanciamiento de los padres con los hijos, es parte importante en ello. Cuando entran a la etapa o pre-etapa de la adolescencia la búsqueda de identidad e incluso la soledad y problemáticas a las que se comienzan a enfrentar, generan una búsqueda de identidad, es de ahí que se han creado o formado las famosas tribus urbanas. Estas son grupos de jóvenes con mismos gustos, estos se han ido surgiendo de acuerdo a la etapa histórica y social de su desarrollo, entre estas podemos mencionar a los darcks, góticos, ponks, rastas, etc., de los últimos que surgieron fueron los emos, pero esta tribu solo fue pasajera, este grupo se denominaba por elementos absorbidos de otros movimientos y un ambiente depresivo. Pero antes de los mencionados, llegaron a consolidarse los otaku おたく (termino japonés para referirse a las personas extremadamente fanáticas del anime y/o manga, viéndolo de manera negativa o como insulto; antes se mencionaba en Japón que para consolidarse como otaku se debía tener un conocimiento amplio en el tema, así como a ver visto y/o leído más de 130 mangas o animes); este término actualmente se ha adoptado por muchos países, dándole sólo la connotación de personas que les gusta el anime, e incluso llegan a acumular una gran cantidad de figuras de los mismos animes las cuales pueden ser desde articuladas, con piezas intercambiables, en Japón existe una diversificación de dicho termino, es decir, existen distintos tipos de otakus con

⁸⁵ ibidem

distintos gustos, en occidente se usa el termino Friki; esta palabra es una deformación de la palabra anglosajona freak que significa extraño en Estados Unidos este término es para aquellos que tienden a tener gustos distintos o extraños así como vestimentas, en México principalmente se usó de manera despectiva y conforme paso el tiempo los jóvenes que gustan del anime lo tomaron como bandera de aquellos que les gusta el anime (incluso ese fue el nombre que adquirió la plaza en la cual se aplica donde se hizo la colecta de datos para el análisis cuantitativo de esta investigación) El anime sigue tomando fuerza a pesar de las nuevas modas orientales que han llegado a México y ha tenido en algunos casos positivos o negativos, y es aquí en donde se rompe con el estigma de que es malo o satánico, incluso el periodista y conductor de alta definición Álvaro Cueva ha notado este auge y en dicho programa cada año realiza un especial de anime, en el cual deja que su audiencia vote por los que más le gustan y aproximadamente desde el año 2010. En un principio dicho conductor ignoraba algunas cuestiones básicas del anime, pero siempre recalcando y mencionando el respeto para las personas que gustaban de dicha afición, así como haciendo connotaciones de las temáticas de los mismo intentando hacer reflexionar a su audiencia, y hacerle entender o romper la falsa idea que se tiene de que el anime por ser “dibujos” solo es para niños ya que existen muchos valores que éstos resaltan en cada anime. Haciendo fuertes críticas al contenido televisivo, reforzando la importancia de medios impresos entre diferencias culturales. A continuación se mencionaran algunos de los especiales de anime que realizo en su programa “Alta definición”:

- Año 2011 “25 mejores animes”.
- Año 2012 “Censura y animaciones Orientales”.
- Año 2013 “Las mejores animaciones Japonesas”.
- Año 2014 “Anime 4, la evolución”.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado consolidamos el consumo de anime en el país pero no solo esto, la cultura japonesa en si ha tomado un papel dentro del pensar y actuar de muchos jóvenes, dentro de los resultados de los cuestionarios aplicados a los padres de familia que acompañaban a sus hijos se encontraron

variedad de opiniones, pero a su vez se encontró un punto de encuentro en donde el anime en si no es bueno ni malo, a esto se agrega que al platicar o aclarar las inquietudes de los padres, en ciertos casos al desconocer los géneros del anime era fácil que sus hijos adquirieran animes que no correspondan a su edad biológica y psíquica. O en sus palabras que había animes que eran muy fuertes o con imágenes grotescas.

En otro enfoque se ve que había chicos que conocían este por influencia de amigos, e incluso familiares, pero existía una constante, a pesar de marcar que conocían la cultura Japonesa ellos respondían que si pero al referirnos a la ciudad del sol naciente como Nipona, se notó que no estaban comprendiendo del todo las diferencias culturales, sin olvidar que incluso algunos aún piensan que los japoneses suelen actuar como en el anime, esto históricamente se sabe que es incluso hasta una burla de la propia sociedad, es cierto que le anime también da mensajes reflexivos, en ocasiones los jóvenes se identifican de manera muy sencilla con los personajes al encontrarse solos, o pasar por una crisis existencial, los valores universales como el respeto , la tolerancia, el trabajo en equipo, son muy marcados en la mayoría de los géneros, se puede decir que la mayoría de los personajes no suelen ser muy populares de acuerdo a sus habilidades, incluso proyectan inseguridades como cualquier persona.

Como lo menciona uno de nuestros entrevistados proveniente de Japón el anime si genera valores para la sociedad, el ejemplo es lo que hace estudio Ghibli con sus películas, muestra un sentido profundo de reflexionar en distintos tiempos y posibles escenarios.

Una prueba de que el anime es útil en la vida real es con los libros que a continuación se muestran, se realiza un análisis de acuerdo al anime “one pice” que ha perdurado en el gusto del sol naciente por muchos años, dichos libros son de acuerdo a distintas perspectivas e incluso valores y mensajes que se proyectan en One Pice. Estos libros solo están disponibles en Japón y fue posible

encontrarlos a través de Amazon Japón, su disponibilidad es limitada y solo se encontrará en japonés.



<p>Título: Compañero del flujo de la fuerza de Luffy "One Pice", cambie la ley para favorecer a las personas de todo</p> <p>Autor: Yuki Yasuda</p>	<p>Título: Luffy y barba blanca confiaron condición humana.</p> <p>Autor: Yuki Yasuda</p>	<p>Título: Que una sola pieza de las palabras le dirá (aprender a Luffy y sus amigos los libros de texto de la "forma de vida"</p> <p>Autor: Ho Masaaki</p>
--	---	---

4.3 Desarrollo de contenido

Para el desarrollo del contenido se ha tenido que tomar minuciosamente los resultados obtenidos anteriormente en los cuestionarios aplicado a los jóvenes, padres y extranjeros. No se debe de perder de vista toda la información que se arrojó en dicha investigación posterior a ello se enfoca de primera instancia a docentes. Se decide trabajar con el ya que el docente siempre es el intermediario entre los otros dos actores y siempre es se tiene en la mira de acuerdo a las exigencias de la propia sociedad y sobre todo padres de familia.

El abordar secundaria y bachillerato se debe a la definición de aptitudes e intereses que desarrollan los jóvenes, así como el incremento del acercamiento del anime, al convivir con más jóvenes que pasan o no las misma problemática o conflictos tanto internos como externos. Preparado a los docentes e incluso actualizando o contextualizando con los estudiantes, los cuales llegan a mal interpretar o no entender del todo el contexto de los mismos animes.

Por lo que la propuesta queda de la siguiente manera.

Temas a Trabajar: El anime y los valores.

Modalidad: Presencial.

Dirigido a: Docentes de secundaria y bachillerato.

Curso o Talle: Curso-taller.

Ejes temáticos:

- El anime e impacto.
- Géneros del anime.
- Valores humanísticos.

Objetivo del curso taller: Que el participante analice los mensajes valorales del anime, como aplicarlo dentro del aula.

Requisitos del participante al curso taller:

- Docentes de educación secundaria y bachillerato.
- Interés por aplicar el anime como recurso didáctico.
- Disponibilidad de asistir 100% presencial.
- No se requiere conocimiento sobre el tema.
- Interesados contar con Facebook, en caso contrario se le puede ayudar a crear su cuenta.



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
 Sesión No. 1 “EL ANIME”

Objetivo general del curso: Analizar los mensajes valorales del anime con la finalidad de aplicarlo dentro del aula.
 Objetivo de la sesión: El participante conocerá el contexto en torno al anime, para reconocer conceptos y significados usados frecuentemente.

Subtema	Actividades reforzadora de conocimientos previos	Estrategias de enseñanza	Actividades de Instrucción		Recursos didácticos	Producto de aprendizaje	Tiempo
			Instructor	Asistente			
¿Qué es el anime?	Se preguntará a los asistentes que han escuchado del anime	Se realizará una lluvia de ideas	A través de la técnica expositiva el instructor guiará la lluvia de ideas, esta lluvia de ideas plasmará la idea que se tiene respectivamente de este recurso y lograr tener ideas claras del conocimiento de los asistentes.	El asistente dará a conocer las ideas o lo que ha escuchado del anime	Post-its y plumas	Realizará una lista de acuerdo a lo más destacado de la lluvia de ideas	20 min
Significado de anime	De manera comentada se recordará el tema anterior	Explicación del origen de la palabra anime	Técnica expositiva: Él instructor ilustrará el origen de la palabra anime, mostrando de manera gráfica la breve historia de éste.	De manera presencial los asistentes escucharán y observarán el material mostrado por el instructor. Así como de manera interpretativa el asistente aclarará las dudas del propio tema.	Computadora proyector y presentación power point	Realizará un cuadro comparativo donde plasmará en una columna lo que se creía que era el anime y en la segunda columna colocará lo que es realmente conforme a lo expuesto.	10min
Estigmas del anime	Se hará reflexionar a los participantes preguntando directamente ¿Por qué se cree que se ha creado dicho curso- taller?	Exposición explicitaría de algunos mitos y estigmas del anime	Con la técnica expositiva: el instructor mencionará y cuestionará a los participantes de los mitos y estigmas que han rodeado al anime y los estimulará a participar creando ambiente de dialogo. Posterior a ello complementará los mitos que se mencionaron y se dará expositiva y aclaración de los mismos.	El asistente de dará respuestas a las preguntas o cuestionamientos que dará el instructor, así como su reflexionar de la propia temática	Computadora proyector y presentación en power point	Colocarán debajo de su cuadro comparativo las conclusiones de la sesión y las comentarán en el grupo.	30min



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
 Sesión No. 2 “DEMOGRÁFICA Y TEMÁTICA DEL ANIME”

Objetivo de la sesión:

Comprender los géneros y temáticas que existen en el anime, con el propósito de generar la cultura de este ámbito.

Subtema	Actividades reforzadora de conocimientos previos	Estrategias de enseñanza	Actividades de Instrucción		Recursos didácticos	Producto de aprendizaje	Tiempo
			Instructor	Asistente			
Clasificación demográfica del anime: -¿A qué se refiere?	Con la técnica explicativa el asistente responderá de manera directa, se le preguntará lo visto en la sesión anterior así como que espera de esta?	Exposición de tipo de personas a quienes están dirigidos los animes.	Técnica expositiva: Por parte del instructor se expondrá el tipo de público al que va dirigido el anime, dejando claro el rango de edad a los que se enfoca cada clasificación, mostrando un fragmento de cada uno de ellos.	De manera participativa, el asistente escuchará y tomará nota de lo expuesto.	Computadora , proyector y presentación en power point	Realizara un cuadro en donde muestre la edad, tipo de personas a las que va dirigido y una tercera columna en donde coloque los anime que correspondan a las dos especificaciones anteriores, en caso de no conocer ninguna el instructor mostrará algunas.	20 min
Clasificación temática. -¿Cuántas temáticas existen? -¿A qué edades pertenece	Con la técnica explicativa los asistentes mencionarán cuantas temáticas creen que existen y cuál es el objetivo de éstas?	Exposición de las temáticas que existen en los animes.	Con la técnica expositiva: Él instructor expondrá las temáticas que existen por medio de la presentación dando el nombre y posterior a ello monitoreará la discusión en el aula, para que los participantes realicen un cuadro en el pizarrón o laminas, en equipo o manera grupal. Se les presentará fragmentos de las distintas temáticas del anime.	Escuchara la exposición, así como asociará las temáticas existentes del anime, posterior a ello resolverán el ejercicio planteado por el expositor.	Computadora, proyector, presentación power point, laminas, plumones de pizarrón, plumones de colores.	Conforme pasan los fragmentos de los animes los participantes anotaran el género y temática al que pertenecen y posteriormente. Se realizará en el pizarrón el público que está dirigido, así como los tipos y con los nombres y colocar el anime que crean corresponda a cada	30min

cada uno?						uno.	
Reforzamiento	<p>Mencionar las temáticas existentes del anime:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shonen. • Mechas. • Cyber Punk. • Shoji. • Sentai. Etc. 	<p>A través de tarjetas se pregunta de manera directa de que se trata cada una de las temáticas</p>	<p>El instructor guiará el juego de tarjetas o memorama. Estas tarjetas son un memorama modificado, es decir una de ellas tiene el nombre de las temáticas, la otra tiene la imagen de un anime representando la temática perteneciente</p>	<p>El participante jugará con el memorama preparado.</p>	<p>Pizarrón, cinta adhesiva. Tarjetas o memorama</p>	<p>Las respuestas acertadas dentro del juego.</p>	<p>10min</p>



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
 Sesión No. 3 “ MENSAJES VALORALES EN EL ANIME”

Objetivo de la sesión:

Que los asistentes identifique los mensajes valorales humanísticos, que maneja el anime, así como situaciones específicas de la cotidianidad

Subtema	Actividades reforzadora de conocimientos previos	Estrategias de enseñanza	Actividades de Instrucción		Recursos didácticos	Producto de aprendizaje	Tiempo
			Instructor	Asistente			
Valores humanísticos en Japón.	Repaso de las temáticas del anime y a que público esta dirigidos.	Con la técnica expositiva se identificarán los valores humanísticos que predominan en Japón	<p>Plenaria : Él instructor comenzara esta sesión preguntando a los asistentes ¿porque creen que es necesario explorar los valores que existen en Japón?.</p> <p>Expositiva: A partir de lo comentado el instructor complementa con la demostración de los valores que predominan en Japón. Creando una reflexión de lo que representa la comunidad japonesa.</p>	<p>El asistente dará su punto de vista en el cual se abordan los valores en Japón.</p> <p>De manera reflexiva e interpretativa notará ciertas diferencias culturales.</p>	Computadora, proyector, presentación en power point.	Pasaran al pizarrón a escribir los valores que Japón tiene y les fueron más significativos.	30 min
<p>Problemáticas en Japón</p> <p>-Problemáticas en los jóvenes japoneses.</p> <p>-Problemáticas sociales.</p>	<p>Responder pregunta de ¿Por qué es importante revisar problemáticas japonesas?</p>	Exposición de los temas y subtemas	<p>3.2. Discusión: Para abordar este tema es necesario que el instructor genere una reflexión profunda del porqué de dicha temática. Por lo que comenzará con una pregunta dirigida a los asistentes en general. Centrando a los asistentes de la cultura japonesa e ir visualizando o comparando de manera indirecta las problemáticas del propio país.</p> <p>3.2.1.Exponer las problemáticas más comunes por la que los jóvenes japoneses pasan en la edad de 15 a</p>	El asistente contestará la pregunta realizada de manera grupal. Aclarará dudas, podrá realizar preguntas.	Computadora, proyector, presentación de power point, hojas blancas o rotafolios, plumones o plumas, pizarrón	Se realizará un cuadro comparativo individual de cada una de las temáticas revisadas entre Japón y México, posteriormente se realiza de manera grupal	30min

			17 años. 3.2.2. Expositiva: tener claras las problemáticas de la sociedad japonesa, aportando a los asistentes las diferencias culturales.			
El anime y las situaciones cotidianas.	Pensar si existe la relación del anime con la vida y valores cotidianos	Exposición y muestra de dichas situaciones	<p>Con la técnica expositiva y explicativa: Se mostrara fragmentos de animes en donde enfrenten alguna problemática real o situación en la que los jóvenes puedan identificarse amorosa, escuela, etc.</p> <p>Fomentará la participación de los asistentes de manera directa, dando respuesta a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que se observa en la escena? • ¿En México pasa lo mismo? • ¿Crees que los jóvenes entienden, el mensaje? • ¿Crees que algún chico o chica pase por lo mismo? • ¿En tu que hacer docente para que te sirva identificar u observar estas situaciones? 	<p>Observar: Al observar cada uno de los fragmentos, creará un reflexionar e interpretar.</p> <p>Participar: Podrá dar una respuesta firme a las preguntas planteadas por el instructor.</p>	<p>Computadora, proyector, videos, bocina, Presentación en power point.</p>	<p>Se verá reflejada en los argumentos que aporten a la discusión y/o a cada respuesta planteada por el instructor</p> <p>120min</p>



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
 Sesión No. 4 “MÉXICO Y EL ANIME”

Objetivo de la sesión:

Identificar la llegada del anime a México y su función a fin de reconocer su expansión y conocimiento dentro de los medios de comunicación.

Subtema	Actividades reforzadora de conocimientos previos	Estrategias de enseñanza	Actividades de Instrucción		Recursos didácticos	Producto de aprendizaje	Tiempo
			Instructor	Asistente			
El inicio del anime en México	Se les solicitará los cuadros comparativos realizados en cada una de las sesiones anteriores, para ir reflexionando y dar un repaso general de las temáticas.	Con la técnica expositiva, se ilustrará la llegada del anime a México, mesa de debate	A manera reflexiva y participativa el instructor guiará a los participantes a realizar un enlace de los cuadros comparativos realizados por ello de una manera grupal. Expositiva: Posteriormente dará inicio a la temática dando un hilo conductor con lo visto sesiones previas.	Participara en la integración de saberes anteriores, posteriormente conectará con la nueva temática. Escuchará y observará. Participara en un debate en equipo en donde la mitad del grupo apoye el anime y la otra mitad no, cada una defenderá sus posturas con argumentos válidos.	Rotafolios, plumones, pizarrón, computadora, proyector presentación power point.	Se unirán los rotafolios de cada equipo para generar uno de manera grupal.	30 min
Valores en México	Los participantes mencionarán de manera abierta los puntos que observaron influyeron en la llegada y asentamiento del anime.	Con la técnica expositiva se mostrarán los valores en México. Tarjetas con los valores humanísticos.	Técnica expositiva: Se expondrá el tema de valores en México haciendo énfasis en los valores humanísticos. Coordinará a los participantes en el juego con las tarjetas: Se dividirá el pizarrón en dos, de lado izquierdo se pondrá el título “Valores humanísticos que predominan en México”, del lado derecho se titulará “Valores humanísticos que necesitan reforzar”. Las tarjetas se colocarán en el escritorio y algunas se repartirán en el grupo, para que puedan pasar a colocarlas según consideren.	Participativa: Los participantes escucharan y anotarán lo que crean pertinente o significativo, así como participara en la actividad grupal.	Plumon de pizarrón, proyector computadora, presentación power point, tarjetas con valores humanísticos	La participación activa de los asistentes, así como la aportación o comentario que realicen al pasar a colocar la tarjeta.	30min



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
 Sesión No. 5 “EL ANIME COMO RECURSO EN EL AULA”

Objetivo de la sesión:

Aplicar de manera práctica lo aprendido en las sesiones anteriores, con la finalidad de aplicar el anime como recurso en el aula.

Subtema	Actividades reforzadora de conocimientos previos	Estrategias de enseñanza	Actividades de Instrucción		Recursos didácticos	Producto de aprendizaje	Tiempo
			Instructor	Asistente			
Opening y endings. El papel de op. y endg. En el anime. Valores mostrados en su contenidos	Los asistentes tendrán su lista de valores detectados en México.	Con la técnica expositiva el instructor y apoyo audiovisual: Se mostrarán los opening y ending de los animes más famosos en México.	Expositiva: El instructor explicara a que se refiere cada termino y cuál es el papel de estos dentro del inicio o final de cada anime Se presentarán a los asistentes distintos opening y endings de algunos animes, estos traducidos al español e incluso las versiones que se tradujeron en el país.	Escuchará atentamente, así como participara de modo activa en cada una de las proyecciones o reproducciones de los openings y endings.	Computadora, proyector, openings y endings de animes como Inuyasha, Shaman King, Full Metal Alchemist, dragón ball etc.	Participación reflexiva y activa	40 min
Valores Mexicanos reflejados en el anime	Realizarán lista de valores encontrados en los openings y endings.	Con la técnica expositiva se compararán valores que empatan en la cultura mexicana con la japonesa	Con la técnica expositiva se explicará las diferencias culturales entre ambos países y como es que empatan en muchas de las problemáticas y preocupaciones.	Escuchará atentamente la expositiva del instructor y de manera de introspectiva relacionara con su pensar	Computadora, proyector, presentación en power point.	De acuerdo a los animes, openings y endings. Mostrados elegirán cual creen que es el que más se adapta a nuestra cultura y pensar del mexicano	20min
Conclusiones		Plenaria: Un dialogo de manera general	Realizará una mesa redonda, en donde todos los participantes expongan su punto de vista sobre el anime y cómo se podría lograr una aplicación satisfactoria.	Con la técnica participativa: los asistentes darán sus comentarios, inquietudes, dudas, etc.	Plumón de pizarrón, hojas blancas	De acuerdo a la materia impartida de cada y uno de los docentes, crearan una carta descriptiva en donde justifiquen el uso del anime	30min

Criterios de evaluación.

- ✓ Participación hablada (diálogo - discusión)
- ✓ Participación activa (actividades grupales y por equipo)
- ✓ Trabajo en equipo (comunicación – ambiente de trabajo)
- ✓ Debates
- ✓ Trabajo o participación escrita (rotafolios, cuadros)
- ✓ Asistencia

Criterios de acreditación

- ✓ Asistencia 100%
- ✓ Participación 40%
- ✓ Portafolio de evidencias

Conclusiones

Hasta el momento nuestro objetivo general; es decir, el analizar “el anime como una alternativa en la formación de valores, en la población del D. F. de entre los 15 a 17 años”, ha logrado recuperar su contenido educativo”, así como los siguientes particulares:

- 1) Comprender las diferencias socio-culturales del uso de anime en la cotidianidad.
- 2) Identificar los puntos de encuentro del anime en la cotidianidad de los jóvenes con el propósito de comprender su interés en él.
- 3) Diseñar una propuesta pedagógica en la cual se tome al anime, como apoyo didáctico para fomentar la apropiación de valores humanísticos.

Esto se debe a que en el desarrollo de este trabajo, nos percatamos que efectivamente el anime puede recuperarse como material u apoyo didáctico dentro del aula, ya que no solo los jóvenes de entre 15 y 17 años, tiene el gusto o acercamiento. Logrando resaltar que el anime es del gusto de niños hasta adultos incluso crecieron con los mismos y compartieron este a sus hijos, sobrinos, amigos e incluso hermanos. Esto se debe a la variedad de temáticas o contenidos combinando así los posibles escenarios e ideologías.

La expansión o la manera en que agrada a más personas es debido a la variedad de ejes temáticos o contenidos en los que este se divide, logrando adaptar e incluso combinar muchas características de acuerdo al género dirigido, no olvidando que también atrae por su elaboración; del dibujo ya sea de los personajes, paisajes y/o escenarios, las épocas representadas(en muchas ocasiones basadas en lugares o personas reales), los colores, la música, etc., es parte de lo que atrae la atención de los receptores, por lo que no sólo se puede aplicar como recurso en el aula, sino también en casa, bajo la supervisión de los padres (no olvidando que para esto también se deberá familiarizar a los mismos para evitar confusiones o malos entendido) ; pues como ya se revisó en un principio cada género de anime va dirigido a un público en específico y en

ocasiones esto no se respeta y por lo mismo es que debe haber un adulto que explique y dirija la atención, ya sea a su hijo o alumno de lo que está viendo, y se pueda percibir el mensaje que este tipo de animación tiene en cada una de sus facetas.

Hemos observado también que, el anime no es del gusto de todos, sin embargo, esto no quiere decir que no ha sido visto y que las personas que dicen no gustarles el anime; lo conocen y han visto por lo menos una temporada o quizá sólo algún capítulo.

En esta parte también se ha observado que al no tener un entendimiento de un producto extranjero es muy fácil llegar a mal interpretar o incluso a no entender los contenidos o resultados de los mismos. Es de manera evidente que las diferencias culturales y sociales son muy grandes; al desconocerlas por completo o al no tener el interés mínimo, genera que no se pueda hacer un uso correcto del anime, como sucedió en los noventas cuando tuvo un apogeo en nuestro país y solo verle como dibujos, así como seguir conservando la falsa idea de que el anime es solo para niños por ser “caricaturas” o que solo contienen violencia y escenas sugestivas o pervertidas. Incluso se logra tener claro que los jóvenes no entienden las diferencias culturales al ponerles una pregunta trampa, en la cual se les pregunto si está familiarizado con la cultura nipona, refiriéndonos a Japón; muchos contestaron que sí entendían el término y les gustaba la cultura japonesa no supieron que responder al por qué.

Reflejando una preocupación latente en padres de familia que acompañaban a sus hijos en la friki plaza al observar que sus hijos a corta edad ya estaban viendo anime dirigido a los adultos. Tomando esta medida de restricción o prevención para un mejor asimilación de los propios contenidos. Esto tendría que comenzar por las personas que venden dichos materiales en las plazas.

En el capítulo uno, podemos apreciar un poco de el surgimiento del manga que más tarde se ha llevado a la animación y que es conocido hoy en día como anime. En el mismo, vemos que se inicia con lo básico del trazo de los dibujos,

plasmando la historia y momento representativo de cada época, así como el pensar, su visión y percepción de mundo que les rodea, logrando generar nuevas expresiones de las personas de aquellas épocas, generando seres con un gran sentido del saber ser. Lográndolo transportar e incluso generar un punto de comparación en la actualidad, por medio de los cuestionarios aplicados en la FrikiPlaza a padres e incluso jóvenes las ganas e interés de comenzar a dibujar gracias al acercamiento que tuvieron con el anime; mejorando sus habilidades artísticas y desarrollando una habilidad motriz fina, no olvidando la parte emocional y empática. Agregando que otros adquieren un gusto musical, llámese instrumento o voz, logrando desarrollar con mayor claridad sus intereses y aptitudes desde temprana edad. Esto también se puede constatar en You Tube, pues vemos que hay jóvenes que realizan la traducción de canciones para cantarlas en español y otros que cantan en el idioma original. Esto nos indica que si hay un aprendizaje influenciado por el anime como parte de la cultura japonesa.

Además de que el anime logra abrir un panorama de posibilidades a los jóvenes no solo de conocimiento sino también adquirir habilidades sociales al interesarse en las costumbres de la propia cultura japonesa, el idioma, el dibujo, la música, el performans o cosplay, etc. que han surgido de la misma, también es necesario, redirigir estos aprendizajes de modo que se aprovechen para una formación humanística de los propios jóvenes, pues los valores también son parte en la elaboración y creación de cada uno de los personajes de anime, con los que los jóvenes llegan a identificarse.

Tomando en cuenta lo anterior llevar al anime a las escuelas como una alternativa en la formación de valores es innovador generando y motivando a los alumnos a reflexionar acerca de lo que ven o escuchan en su entorno, asociando su cotidianidad o elemento diarios con lo que se podría ver como ficticio o de poca importancia pero de una manera didáctica y divertida.

A pesar de que muchos de los valores que cada uno de nosotros tiene, son aprendidos a través de la imitación y exigencias de la familia (padres o abuelos), nos dimos cuenta que también hay quienes no reconocen que los ha adquirido,

pues no saben cómo se ve, o cómo se siente, por ejemplo el amor, la lealtad, la amistad, la empatía, responsabilidad, etc., el anime sería una forma de saber cómo podría verse o sentirse ese valor intangible, que forma parte de cada uno.

Nuestra formación profesional como pedagogas nos ha permitido investigar el anime como parte de una cultura, pues se necesitó de conocimientos sobre educación, formación, métodos de investigación, entre otros, para poder llegar a este punto, en el que podemos decir que hemos generado un conocimiento ya que antes de esto, el anime no se había considerado tal cual como un material o apoyo didáctico del cual se pueden tomar diferentes aspectos para sembrar en (las personas) los alumnos esa semillita de curiosidad por aprender de otras culturas y la propia a través del mismo.

Para poder aplicar esta propuesta en alguna escuela en particular, primero tendríamos que presentar el proyecto con las autoridades pertinentes y buscar la aceptación de las mismas, en caso de obtener un permiso para aplicar la propuesta, podría haber cierta resistencia, sobre todo por el hecho de que la mayoría de los profesores y profesoras son padres de familia podrían verlo como un distractor tanto para sus hijos como para los alumnos, además de que también alegrían que esto implica más trabajo para ellos. Otro punto en contra sería que aquellos profesores que ya eran padres en la década de los 90's cuando aquí en México comenzó a tener un mayor auge y se le tachaba de inapropiado para los niños, quizá no vean la utilidad del mismo y sigan con la idea que se cembro en aquel entonces.

Sin embargo, algo muy a favor de nuestra propuesta es que se trabajaría con chicos de último año de secundaria y de prepa, por lo que en estos niveles educativos los profesores son más innovadores. Por las noticias y el hecho de movernos un poco en el ambiente podemos darnos cuenta que muchos profesores se han adaptado a los cambios, así como también hay docentes y profesionistas que han creado apertura para que personal más joven ocupe su lugar, creemos que esta es la ventaja para poder implementar nuestro proyecto. Tomado en cuenta que el anime a logrado trascender y de pasar a dejar de ser una moda se

ha logrado integrar a la cotidianidad estableciéndose con gran fuerza en nuestro país, que incluso ya pasa el gusto de una generación a otra dentro de la misma familia.

De manera general el anime es parte de una sociedad que está demandando nuevas formas de expresar y relacionarnos; la globalización nos permite tener esta apertura no limitándonos y ayudándose de las tecnologías y medios de comunicación que crean esta pequeña línea comunicativa, recordando que antes, para conocer a alguien que vive del otro lado del mundo era solo por cartas a través del correo postal.

Hoy en día, con un solo clic se puede incluso conocer una cultura que jamás creímos explorar, rompiendo con estigmas, tabús sociales y educativos, lo que ha permitido a nuestra propia cultura ser versátil apropiándose de miles de rasgos de otras.

El anime es una apertura mundial de Japón para conocer e interpretar otras culturas, un claro ejemplo es la representación del mexicano en animes como Bleach donde el personaje Chad es un hombre moreno y fuerte que de acuerdo a su cultura es el poder que tiene, así como la personalidad; en Shaman King, ocurre lo mismo, pero reflejándolo como una cultura espiritual.

Actualmente el anime es consumido (de manera económica y cultural) por todo el mundo, por ejemplo las convenciones que en México se realizan, así también las encontramos a nivel mundial generando una red comunicativa e ideológica (ayudada de los medios masivo de comunicación).

Como pedagogos, siempre estaremos inmersos en los procesos educativos y formativos, en distintas áreas de conocimiento, laborales, escolares, etc. Al observar y reconocer nuevas necesidades y modas que van surgiendo, no podemos negarnos a explorarlas, al final del día lo que uno aporta desde su trinchera o quehacer deja un impacto al rededor. El actualizarnos nos permite seguir teniendo mayores bases y empatía para los sujetos que guiamos u orientamos día con día.

Al ser multidisciplinaria la pedagogía procura centrarse en problemáticas que afectan a los sujetos tratando de dar soluciones posibles mediante proyectos y propuestas que permitan el mejoramiento de nuestra sociedad, creando conciencia de nuestro entorno inmediato, reflexionando sobre los sucesos ocurridos a nuestro alrededor y en el mundo, permitiendo que por medio de esta reflexión las personas realicen cambios en su forma de pensar y ver el mundo, no pensando solo en un beneficio propio sino en un bien mayor, permitiéndose crecer como ser humano siendo conscientes de nuestro saber hacer y deber ser para una sociedad humanística reflexiva y activa. Logrando cuestionar si esto se aplica a lo educativo y como actores principales a los docentes, si logramos que el docente reflexione con lo mostrado en esta investigación tendremos un sujeto activo que generara una red social activa.

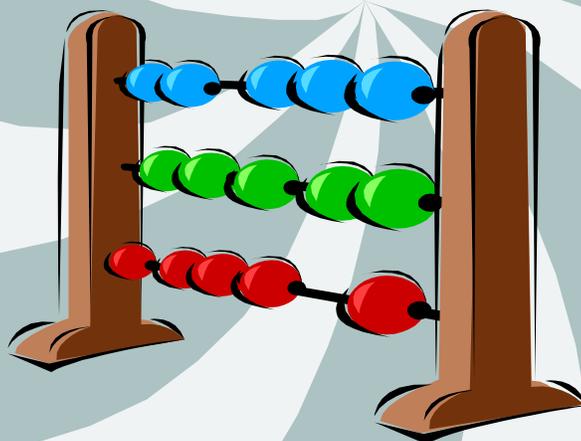
Anexos



UNIVERSIDAD NACIONAL " PEDRO RUIZ GALLO"
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN MODALIDAD MIXTA



MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS



COMPILADO POR:

OSCAR LÓPEZ REGALADO



UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN MODALIDAD MIXTA

- LEMM -

MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

Oscar López Regalado

LAMBAYEQUE - PERÚ



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
ANEXO NO. 1 DIRIGIDO A JÓVENES DE 15, 16 Y 17 AÑOS.

El siguiente cuestionario se relaciona con la animación Japonesa, valores y cultura en general por lo que te agradecemos de antemano por tu ayuda al responder sinceramente las preguntas que a continuación presentamos.

Instrucciones: Marca con una "x" la respuesta que consideres adecuada según corresponda.

Género: M F

Edad:

Fecha:

1. ¿Conoces el anime?

a) Si

b) No

2. ¿Qué fue lo que te acercó o hizo que te gustara el anime? Y ¿Cómo lo conociste?

3. ¿Qué género de anime te gusta? Y ¿Por qué?

a) Shonen

d) Meca

b) Gore

e) Harem

c) Shojo

f) Otro(s) _____

4. ¿Consideras que el anime ha influido en tu formación como persona? Comenta:

5. ¿Cuál de los siguientes valores identificas en el anime?(puedes seleccionar más de uno)

a) Amor

d) Convivencia

b) Respeto.

e) Tolerancia

c) Solidaridad

f) Otro(s) _____

6. ¿Consideras que has adquirido y aplicado alguno de los valores antes mencionados? Comenta:

7. ¿Por qué te gusta el anime?

a) Por el arte en los dibujos.

c) Por lo que representan (acciones ficticias y cómicas de la vida)

b) Por la historia.

d) Por el mensaje que da.

e) Otro _____

8. ¿Crees que el anime como parte de la cultura japonesa han tenido influencia o impacto en tú vida diaria? ¿Cómo?

9. ¿Crees que el anime te ha motivado a adquirir algún valor? ¿Cuál?

10. ¿Comprendes la ideología que plasma la cultura japonesa en el anime?

a) Si

b) No

¿Porqué? _____

11. ¿Estás familiarizado con la cultura nipona?

a) Si

b) No

¿Porqué? _____

12. ¿Qué valores crees que se destacan en el grupo (s) de personas con el que convives (amigos, familia)?

13. ¿Crees que México y Japón comparten valores?

a) No

b) Si, ¿Cuáles? _____

14. ¿Qué valores crees que predominan en tu sociedad y cultura (familia y/o amigos)?

15. ¿Qué valores consideras que se deben reforzar en México?



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
ANEXO NO. 2 DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA

El siguiente cuestionario se relaciona con la animación Japonesa, valores y cultura en general por lo que te agradecemos de antemano por su valioso apoyo para responder sinceramente las preguntas que a continuación presentamos.

Instrucciones: Marca con una “x” la respuesta que usted considere adecuada según su experiencia.

Género: M F

Edad:

Fecha:

1. ¿A usted le agrada el anime?
 - a) Si
 - b) No
2. ¿Qué piensa del anime?
3. ¿Qué percibe usted como padre, en su hijo (a) que le gusta del anime? Comente:
4. ¿Cuál es el motivo por el que usted lo acompaña a su hijo? Comente:
5. Usted ¿Cree, que el anime es malo, bueno o indistinto para la formación de su hijo(a)?
Comente:
- 6.- Usted notó alguna diferencia en la actitud de su hijo(a) después de que descubriera su gusto por el anime? Comente:



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
ANEXO NO.3 DIRIGIDO A JOVENES JAPONESES RESIDENTES EN MÉXICO

El siguiente cuestionario se relaciona con la animación Japonesa, valores y cultura en general por lo que te agradecemos de antemano por su valioso apoyo para responder sinceramente las preguntas que a continuación presentamos.

Instrucciones: Responde de acuerdo a tu experiencia.

Género: M F

Edad:

Fecha:

1. ¿Qué diferencia tiene la educación mexicana y japonesa? Lo poco que has observado.
2. ¿Qué diferencias encuentras en los jóvenes japoneses con los jóvenes mexicanos?
3. ¿Cómo se fomentan o promueven los valores en Japón? Comente:
4. ¿Qué valores son los más importantes en Japón?
5. ¿Piensas que hay parecido en la forma de pensar en los jóvenes japoneses y mexicanos?
6. ¿Crees que comparten valores ambos países Japón – México?
7. ¿Qué diferencia existe entre la Universidad Sokka o con cualquier otra universidad?
8. ¿Cómo son los profesores en la Universidad Sokka?
9. ¿Cómo es considerado el anime en Japón?
 - a) Bueno
 - b) Malo
 - c) Entretenimiento
 - d) Importante
 - e) Otra: _____
10. ¿Qué importancia tiene el anime para jóvenes Japoneses?
11. ¿El anime es usado para la educación?
12. ¿el anime tiene otra misión o solo es para entretenimiento?
13. ¿Crees que el anime puede ayudar al fomento de valores?

14. ¿Qué piensas del anime y la importancia que ha tomado en México?
15. ¿Qué piensas de los jóvenes mexicanos y su actuar valoral?

Bibliografía

LIBROS

ALBERT Gómez, María José. (2007) **La investigación educativa: claves teóricas**, Mc Graw Hill / Interamericana de España, impreso en México.

BEUCHOT, Mauricio y Arriarán, Samuel. (1999) **“VIRTUDES, VALORES Y EDUCACIÓN MORAL contra el paradigma neoliberal”** Universidad Pedagógica Nacional, México.

GUERRA, Georgina. (1982) **El comic o la historieta en la enseñanza**. Edit. Grijalbo. México, D. F.

NIETZSCHE, Friedrich. (1992) **Así habló Zarathustra**. Edit. Planeta Agostini. Barcelona,.

TSUNESABURO, Makiguchi. (2005). **Educación para una vida creativa**, 2da ed. Editorial de la Universidad de Flores.

FUENTES ELECTRÓNICAS CONSULTADAS

Revistas electrónicas

ROJAS Moreno, Ileana. Presencia de los clásicos en la producción discursiva de pedagogía en la Facultad de Filosofía y Letras–UNAM, Revista Scielo Perfiles educativos vol.28 no.113 México ene. 2006

Cobos, Tania Lucía, **Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina** “semiótica y comunicología: Historias y propuestas de una mirada científica en construcción” Número 72 razón y palabra primera revista electrónica en América Latina especializada en comunicación disponible en: www.razonypalabra.org.mx

ROMERO QUIROZ, JOSUE “INFLUENCIA CULTURAL DEL ANIME Y MANGA JAPONÉS EN MÉXICO” **ENSAYO** PARA OBTENER EL TÍTULO DE: LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

http://www.academia.edu/5420181/El_anim%C3%A9_japon%C3%A9s
http://www.academia.edu/5420181/El_anim%C3%A9_japon%C3%A9s (teisi El Anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto, página 14)

<http://www.koi-nya.net/2015/08/14/articulo-sobrevivir-en-la-industria-del-anime/>

<http://elcomercio.pe/economia/negocios/japon-recurre-al-anime-manga-estimular-su-economia-noticia-271587>

<http://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/estos-cinco-animes-cambiaran-su-forma-de-ver-la-animacion-japonesa/>

http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

http://www.academia.edu/5420181/El_anim%C3%A9_japon%C3%A9s

[http://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n_japonesa.An%C3%A1lisis_de_series_de_anime_actuales](http://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n_japonesa_An%C3%A1lisis_de_series_de_anime_actuales)

<http://laarcadiadeurias.net/anime/resultados-la-gran-encuesta-de-manga-y-anime/>

<https://www.youtube.com/watch?v=S2MxdaSIJ98>

KASUGA Osaka, Carlos “**los aspectos más importantes de la cultura empresarial japonesa**” Primera convención nacional de emprendedores universitarios disponible en:

Cazares, Eduardo. (Enero 23, 2013) **50 años de televisión a color en México**. Diario cultura: cultura, política e historia. Texto disponible en: <http://www.diariocultura.mx/2013/01/50-anos-de-televisión-a-color-en-méxico/> (consultado el 13 de mayo de 2016).

Javier. (26 enero 2010) **Capitán Centella: Dibujos animados del capitán centella**, texto disponible en: <http://www.Cuandoerachamo.com/capitancentella/dibujosanimadosdelcapitan-centella> (consultado 14 de Mayo de 2016)

Jesulink (seudonimo) entrada de blog **El caso de Kimba (Tezuka) y Simba (Disney)**, texto disponible en: http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/kimba_tezuka_el_rey_leon_disney.php (consultado 14 de Mayo de 2016).

Daniel, 18 de marzo de 2015, entrada de blog: **Meteoro**, texto disponible en: <http://mispeliculasyseries.blogspot.mx/2015/03/meteoro.html>, (consultado 14 de Mayo de 2016).

Entrada de blog Candy Candy disponible en: <http://www.animedia.com.mx/animecomics/anime/Candy/candy.html> (consultado 17 de Mayo de 2016).

FLORES, Alan. **Una historia del anime en México**, disponible en: <http://elmundodealan.com/historiaanime.html> (consultado 18 de Mayo de 2016).

Wikipedia, Heidi. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Heidi_\(anime\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Heidi_(anime)) (consultado 24 de Mayo de 2016).

Wikipedia, **Voltron**, disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Voltron> (consultado 18 de Mayo de 2016).

Eduardo Iniesta. (04.12.2015). **Lo estúpidamente interesante de Mazinger Z**. Texto disponible en: <http://www.marthadebayle.com/sitio/revista/moi/lo-estupidamente-interesante-de-mazinger-z/> (consultado 19 de Mayo de 2016).

Wikipedia, **Las aventuras de Tom Sawyer**, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Las_aventuras_de_Tom_Sawyer, (consultado 19 de Mayo de 2016)

JESUSJST, **Lala Bell, la niña mágica edición DVD de México por Zima Kids.** <http://www.animecion.com/lala-bell-la-nina-magica-edicion-dvd-de-mexico-por-zima-kids/> (consultado 19 de Mayo de 2016).

Wikipedia, **Sandy Bell**, disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Hello!_Sandy_bell (consultado 19 de mayo de 2016).

Luisa - Maria Elena, **entrada de blog: Las Aventuras de Gigi.** Disponible en: <http://recordemoslachiquititud.blogspot.mx/2011/09/las-aventuras-de-gigi.html> (consultado 24 de Mayo de 2016).

Wikipedia, **Macros**. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Macross>, (consultado 25 de Mayo de 2016).

Wikipedia. **The Super Dimension Fortress Macross**. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/The_Super_Dimension_Fortress_Macross, (consultado 25 de Mayo de 2016).

<http://www.chilango.com/general/nota/2015/06/16/razones-por-las-que-caritele-rifaba>

Youtube. **Caritele historia Documental**. Canal de Impactartchannel Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=zrodrmGikvQ>

BARBA, Bonifacio (2005). **“Educación y valores: una búsqueda para reconstruir la convivencia”** Revista Mexicana de Investigación Educativa (COMIE), México, D. F. Enero-marzo, año/vol.10, número 024. Disponible en: www.redalyc.org

RAJADELL Puiggrós, Nuria (2005). **Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales.** Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Grupo comunicar. Número 025. Universidad Autónoma del Estado de México. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx>

BASÁÑEZ, Miguel y Moreno, Alejandro. **Cambio de valores en México 1980-2000** Traducción: Alicia García Bergua. Disponible en: http://archivo.este.pais.com/inicio/historicos/152/11_Encuesta1_Cambio_Basanez.pdf (consultado 25 de Mayo de 2016).

MEDINA, Jorge. **Pedagogía de los valores - Una didáctica de los valores: dignidad humana, criterio y justicia según algunos autores clásicos.** Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura. Disponible en: <http://www.oei.es/valores2/jorgemedina.htm> (consultado 26 de Mayo de 2016).

Constitución política de los estados unidos mexicanos, constitución publicada en el Diario Oficial de la Federación el 5 de febrero de 1917, (texto vigente) última reforma publicada DOF 29-01-2016, disponible en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1_29ene16.pdf

MAGALLÓN Anaya, Mario. **Ética y Educación en Tiempos de Crisis. Ética y educación en tiempos posmodernos.** RAZON Y PALABRA, primera revista electrónica en américa latina especializada en comunicación. *Número 52* Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n52/mmagallon.html#au>

BIBLIOGRAFIA ELECTRÓNICA DE IMÁGENES

Anpanman: <http://m.hulu.jp/anpanman-channel/en>

Doraemon: <http://www.cdjapan.co.jp/product/COCX-35911>

Hamtaro: <http://allaboutkristine.blogspot.mx/2009/01/hamtaro.html>

Onepice: <http://listas.20minutos.es/lista/top-35-animes-shonen-al-2013-370955/>

Fullmetal Alchemist: https://disqus.com/home/channel/mangaland/discussion/channel-mangaland/good_shounenadventureromancesupernaturalfantasy_manga_ideas/

Bleach: <https://nerdrochannel.wordpress.com/2016/08/18/bleach-tendra-un-live-action-en-2018/>

Ouran Host Club: http://ouran.wikia.com/wiki/Kaoru_Hitachiin

Sakura Card Captor: <http://juegosmax001.jimdo.com/sakura-card-captor/>

Vampire Knight: <http://institutovampireknight.blogspot.mx/2012/01/manga-vampire-knight.html>

Nana: <https://akuri.wordpress.com/2008/05/29/nana-anime/>

Genji Monogatari Sennenki: <http://refugiodeldragondetierra.blogspot.mx/2014/02/genji-monogatari-sennenki-anime.html>

Tokio Magnitude 8.0: <http://www.taringa.net/comunidades/kokoro-no-otaku/6931844/Aporte-Tokyo-Magnitude-8-0-Serie-11-11-MEGA.html>

Elfen Lied: <http://ivisoft.blogspot.mx/2015/04/elfen-lied-1313ova.html>

Akira: http://www.vice.com/es_mx/read/viernes-de-anime-akira-1988

One Punch Man specials: <https://www.pinterest.com/pin/413416440773841477/>

Mazinger Z : [http://mazinger.wikia.com/wiki/Mazinger_Z_\(TV_Mecha\)](http://mazinger.wikia.com/wiki/Mazinger_Z_(TV_Mecha))

Ghost in the shell:

http://www.rockempire.hk/index.php?route=information/information&information_id=31

Neo Genesis Evangelio:

<https://www.google.com.mx/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwizLnCg5PAhWCwiYKHXLcCLwQjxwIAw&url=http%3A%2F%2Fotakuvenezuela.blogspot.com%2F2011%2F09%2Fanime-progresivo.html&bvm=bv.133387755,d.cWw&psig=AFQjCNGQ4IQoleadfBwllqbHscbDhYl4uQ&ust=1474496661203064>

Detective Conan: <http://www.ebay.es/itm/Detective-CONAN-wall-calendar-2016-Japan-Official-New-Ensky-45-52cm-japanese-/161899204666>

Loveless: http://otaku-no-michi.blogspot.mx/2010_03_01_archive.html

Sasamekikoto: <http://listas.20minutos.es/lista/mis-animes-mangas-favoritos-3-385924/>

Sekaiichi Hatsukoi: <http://www.listchallenges.com/yaoi-bl-anime>

Strawberry Panic: <https://www.amazon.com/Strawberry-Panic-Second-Star-Sub/dp/B00151QYHQ>

Slam Dunk: <http://takehikoinoue.blogspot.mx/2015/12/la-bluray-box-japonesa-de-slam-dunk.html>

Lovely Complex: <http://romakome.blogspot.mx/2012/03/lovely-complex-trailer-2007-24.html>

Dears: <http://goreticf-a.forosactivos.net/t41-clasificacion-de-generos-del-anime-y-manga>

Cyborg 009: http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Cyborg_009

Inuyasha: http://www.japanweekend.com/tienda/product_info.php?products_id=1229

Tenchi Muyo: <http://www.anime-town.com/animes/resena-tenchi-muyo/>

Las Guerreras Mágicas: <http://galeon.com/animeloveofantasy/guerreras.html>

Tokyo Ghoul: <https://www.koi-nya.net/2015/03/07/selecta-vision-licencia-el-anime-de-tokyo-ghoul/>

High school of the dead: <http://www.identi.li/index.php?topic=259192>

La tumba de las luciérnagas: <http://www.peliculaschingonas.org/ver-la-tumba-de-las-luciernagas-hotaru/>

Kodomo no Jikan: http://www.wikiwand.com/en/List_of_Kodomo_no_Jikan_episodes.

Blogs consultados para los géneros de anime:

<http://animeoicarox.blogspot.mx/p/anime-progresivo.html>

<https://pulsoanime.wordpress.com/2010/06/30/anime-psicologico-y-progresivo-3/>

<https://macielitariveraotaku43216.wordpress.com/clasificacion-de-animes/>

<http://otaku-bohemia.blogspot.mx/2008/08/generos-del-anime.html>

<https://laculturaotaku.wordpress.com/2012/10/08/clasificacion-del-anime-y-manga-generos-tematicos/>

<http://goreticf-a.forosactivos.net/t41-clasificacion-de-generos-del-anime-y-manga>

<http://art2key.blogspot.mx/2013/03/clasificacion-de-generos-manga-y-anime.html>