



POSIBILIDADES DE LA ANIMACIÓN JAPONESA COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA AMBIENTAL: ESBOZANDO UN ESTADO DEL CONOCIMIENTO

Daniel Alejandro Jácome Domínguez
danjado.017@gmail.com

Área temática 17: Educación ambiental para la sustentabilidad

Línea temática 12: Arte, medios de comunicación, literatura y sustentabilidad

Porcentaje de avance: 25%, Primer semestre. (Directora de tesis: Dra. Ana Lucía Maldonado González)

Maestría en Investigación Educativa

Instituto de Investigaciones en Educación de la Universidad Veracruzana



Resumen

Existe una crisis ambiental y civilizatoria global que afecta todas las esferas de la vida en el planeta, de ahí la demanda de acciones urgentes de parte de la sociedad entera. Para ello, es necesario repensar la relación individuo-naturaleza a través de la educación en temas ambientales orientados a la sustentabilidad. En las sociedades urbanas globalizadas y tecnológicas del siglo XXI, conviene que esta educación integre en sus procesos de enseñanza-aprendizaje nuevos esquemas de conocimiento formados en una cultura cada vez más visual y permeada por los medios de comunicación si pretende motivar y perdurar en la conciencia de las personas.

Esta investigación propone aprovechar a la animación japonesa, como medio de comunicación y entretenimiento destacado entre las juventudes, para motivar el aprendizaje a través de contenidos creativos y artísticos que propicien la reflexión e interés por conocer acerca de diferentes problemas ambientales. Se busca exponer en esta ponencia, a partir de una revisión de literatura inicial, las posibilidades que la animación japonesa ha tenido en múltiples campos de estudio como estrategia educativa y destacar los aprendizajes ambientales indirectos expresados en la narrativa de distintas animaciones japonesas.

Palabras clave: *estrategias educativas, dibujos animados, educación ambiental, sociedad del conocimiento, cultura visual.*

Introducción

A más de 50 años de la declaración del Plan de Acción de Estocolmo por parte de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) para hacer frente a la crisis ambiental y transitar a sociedades más sustentables, a escala global, poco se ha atenuado el deterioro ambiental como lo ilustran indicadores internacionales sobre emisiones de CO₂ a la atmósfera, donde lejos de disminuir, estas emisiones han incluso aumentado con el paso de los años (IPCC, 2022). Asimismo, aunque hoy en día la crisis ambiental es una preocupación constante en gran parte la población mundial, menos del 20% realiza acciones para mitigar su impacto ambiental (IPSOS, 2021). Ante esta situación de ininteligibilidad de la problemática ambiental, resulta necesario explorar nuevos enfoques y estrategias que generen más interés por reorientar estilos de vida frente a la crisis ambiental que enfrentamos, sobre todo entre las generaciones jóvenes, pues los menores de 25 años representan alrededor del 41% de la población mundial (ONU, 2019).

La verdadera crisis no es solo ambiental, sino que engloba la comunicación de las personas en las sociedades modernas y su interactuar con la naturaleza (Morin, 1999), moldeado por actitudes de consumo y de beneficio personal, así como en la satisfacción de necesidades humanas en la inmediatez del ahora (Bauman, 2004). En este sentido, procesos complejos como el despertar de conciencia crítica sobre la relación humano-naturaleza en los jóvenes, tienden a acontecer en situaciones y espacios que integren sus experiencias e intereses con los contenidos a aprender. Por ello, comunicar la crisis ambiental requiere plantear nuevas estrategias educativas a través de los canales de comunicación propios de su contexto.

En este punto se puede hablar de cultura visual (Mirzoeff, 2003), pues al observar la realidad e interacciones que se gestan en las sociedades urbanas modernas, resulta inequívoco señalar que, para penetrar en el inconsciente de los individuos y propiciar comportamientos sustentables, es esencial recurrir a la comunicación visual. Aún más cuando es el medio predilecto del capitalismo para generar *engagement* (Vargas & Estrada, 2016) hacia conductas de consumo, presentando la oportunidad de reorientar un canal comunicativo dominado por mensajes individualizantes hacia temas de Educación Ambiental (EA) (Hernández, 2005).

Dado que entre las juventudes predomina el buscar lo inmediatamente adquirible y digerible por la conciencia, cuestiones abstractas y difíciles de visualizar en la vida cotidiana de muchas sociedades urbanas, como son los problemas ambientales, resultan incomprensibles de comunicar efectivamente a través de discursos formales como las conferencias académicas, debates, informes, simposios, etcétera; pues demandan del receptor un grado de abstracción diferente al utilizado en su experiencia cotidiana (Gutiérrez, 2015). Es conveniente que las nuevas estrategias educativas que se gesten para el siglo XXI integren los esquemas y medios de comunicación propios de la sociedad del conocimiento para propiciar aprendizajes en materia de EA perdurables y significativos que desemboquen en actitudes y acciones sustentables.

Investigaciones como la de De Backer et al., (2012) consideran las peculiaridades de la sociedad del conocimiento, del consumismo y de la publicidad para destacar que en todos los espacios urbanos se vive sumergido de imágenes. Sin embargo, no se detienen en lo negativo y señalan

la oportunidad que ello representa para convertir la interacción pasiva con estas imágenes en pensamiento crítico reflexivo de su contenido a través de aprendizajes autorregulados. Para lograrlo, se necesita no solo integrar las artes visuales como parte creativa en el currículo, sino abrazar todas las formas de expresión visual que bombardean al individuo en su cotidianidad y educar en ellas; asimismo, enseñar a tener una mirada crítica de su contenido e imágenes para lograr aprendizajes significativos de virtualmente cualquier medio.

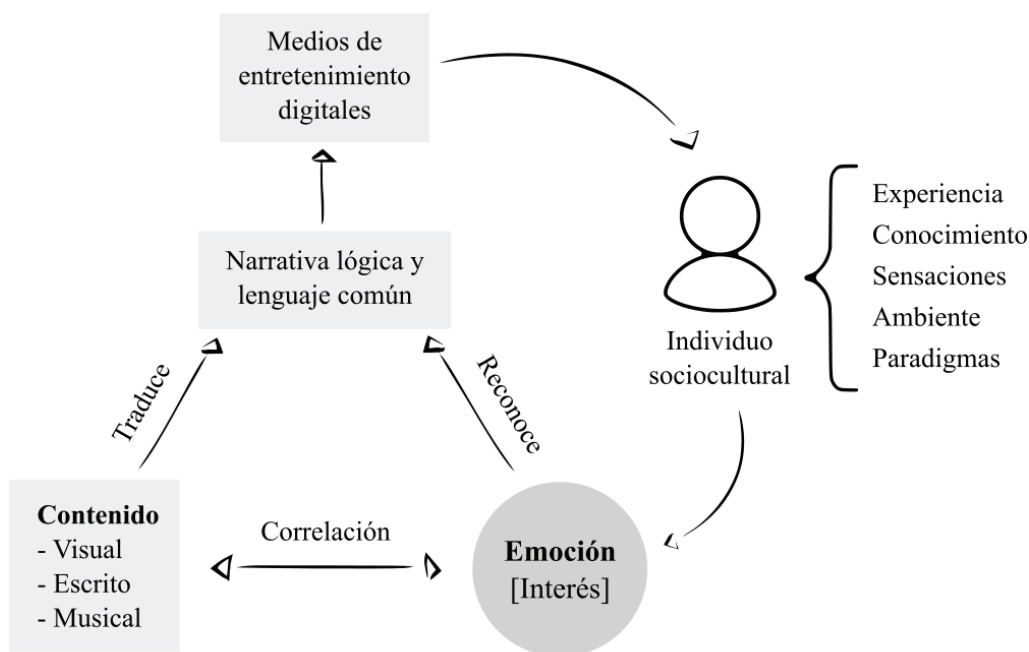
Por lo tanto, esta investigación propone adoptar esquemas de comunicación visual, específicamente a la animación japonesa –también llamada *anime*–, como estrategia educativa para la divulgación, interés y aprendizaje de problemáticas ambientales en educación superior desde un medio comunicativo creativo propio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las sociedades urbanas contemporáneas que apela a las experiencias, formas de socialización, recreación y consumo cultural de los jóvenes en la actualidad (MacWilliams, 2008).

Desarrollo

Esta investigación parte de una base constructivista, pues enmarca el aprendizaje en la interacción de las personas con su contexto, sus vivencias y los significados que generan en su experiencia cotidiana. Entre los referentes teóricos abordados destaca el *enfoque sociocultural* de Lev Vygotsky por considerar la importancia de las emociones y la reflexión de los individuos sobre su cultura en el proceso de aprendizaje; el *enfoque cognitivo* de Jean Piaget por señalar como las representaciones mentales intervienen en la asimilación de conceptos abstractos y permiten relacionarlos a cuestiones concretas de la realidad; y la *teoría del conectivismo* de George Siemens al repensar la enseñanza-aprendizaje en la dinámica social actual mediada por la tecnología, la hipertextualidad del conocimiento y el amplio acceso a la información.

Figura 1

Conceptualización de la relación entre TIC y el aprendizaje en el individuo a través de contenidos artísticos y de consumo cotidianos.



Nota. Adaptado de *Enacting archetypes in movies: grounding the unconscious mind in emotion-driven media* (p.2), por Chang et. al., 2014, Digital Creativity.

Desde esta base teórica se esboza una integración temática de las investigaciones revisadas sobre animación japonesa orientada a la educación, que posibilita concebirlas como estrategias y herramientas pedagógicas efectivas en la enseñanza, al representar creativamente, con un lenguaje cautivador (Medhat, 2014) y desde una comunicación cotidiana a los jóvenes (Dahlstrom, 2014), los conceptos abstractos y reflexiones complejas que emanan de temas educativos, sociales y científicos como las problemáticas ambientales. Acercando a la audiencia

no inmersa en discusiones de EA a tener un diálogo abierto, crítico e intersubjetivo con los comunicadores con experiencia en el ámbito educativo.

Conviene retomar investigaciones como la de Degner et al. (2022) que, desde su propia revisión sistemática de literatura, invitan a visualizar la importancia de los medios de comunicación digitales en entornos institucionales de aprendizaje informal. En su análisis de 26 estudios, concluye que estos medios ofrecen un recurso significativo para promover el aprendizaje en contextos formales e informales al despertar el interés de la audiencia de forma casual y con mínima estructura curricular. También destaca como todo campo de conocimiento puede beneficiarse con su uso y que, entre sus diferentes canales, la comunicación visual es la más reiterada.

Asimismo, destacan investigaciones como la de Miranda (2010) sobre educar en una cultura visual, pues señala que los actores educativos deben comprender su entorno comunicativo visual para producir condiciones favorables de aprendizaje e involucrarse en la dimensión artística de su cotidianidad para plantear prácticas educativas diversificadas y entretenidas. Si la modernidad se ha apropiado de la imagen, la ha privatizado y deshumanizado, corresponde a los educadores contraponerse a ello y repensar las formas de expresión visual hacia el diálogo y el aprendizaje. Innovar en la práctica educativa desde recursos no propiamente pedagógicos puede ser disruptivo para algunos, pero ello no debe obstaculizar el valorar la riqueza de posibilidades de este tipo de propuestas visuales y artísticas.

Al integrar herramientas motivadoras que fomentan la creatividad, el aprendizaje experiencial y la reflexión sobre su realidad (Adell & Castañeda, 2012; Vidal et al., 2019), se constata que los aprendizajes pueden repercutir más en la consciencia de las personas. Por ello, adoptar estrategias educativas, a veces disruptivas que nacen de las TIC, es necesario para motivar el aprendizaje dada la presencia que tienen en la cultura y los espacios cotidianos de las personas; entre ellas destacamos las que apelan a la comunicación visual presente en virtualmente todos los espacios modernos (Martínez, 2014). Otras propuestas como la *gamificación educativa* o *juegos serios*, el *blended learning*, *eduentrenimiento*, y el *mobile learning* (Adell & Castañeda, 2012), también reconocen el valor de las TIC para innovar en la educación.

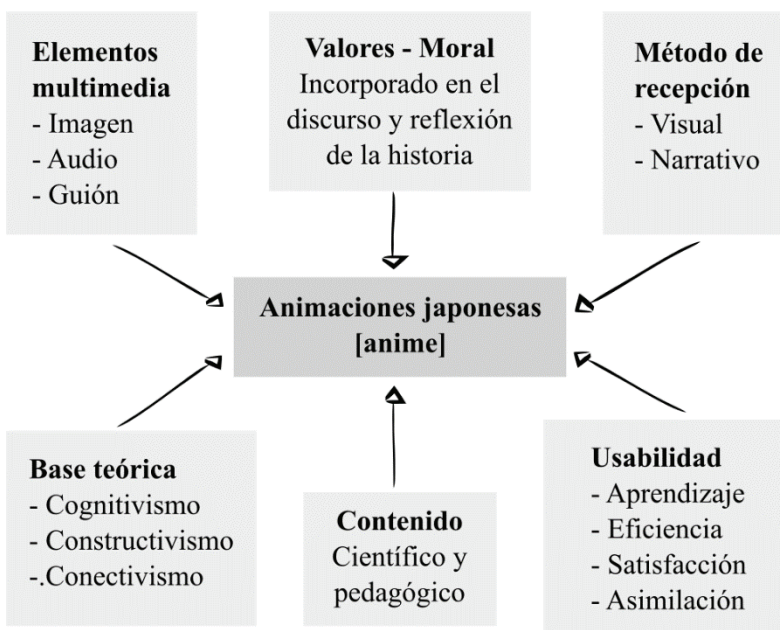
Si tomamos en cuenta la importancia cultural que las representaciones visuales, especialmente las artísticas, han tenido a lo largo de la historia, es imposible ignorar el potencial educativo y socioemocional de los medios visuales. Gracias a lo democrático del recurso en relación con otras formas del arte, lo visual puede repercutir con mayor injerencia en lo educativo como lo explica De Backer et al. (2012) de la *Fundación Flanders de Investigación*. No obstante, pese a existir un consenso sobre los beneficios de la imagen como apoyo didáctico, este se suele limitar a la educación básica y especial. Como se esbozó anteriormente, la EA necesita integrar mecanismos más visuales en su enseñanza, pues las estrategias y medios tradicionales no han suscitado los cambios de comportamiento y paradigma esperados en una parte significativa de la población. Al percibirse indiferentes a la crisis ambiental, no logran reconocerla como un problema cercano a su contexto sociocultural (Howes et al., 2017).

Aunque la investigación de medios de entretenimiento como el *anime* para el aprendizaje y divulgación en EA todavía no ha sido extensamente abordada, si existen abundantes estudios acerca de su integración en diferentes procesos educativos formales e informales, sea por su alcance comunicativo o por la adaptabilidad de su narrativa y particular estilo visual. En educación destacan investigaciones como las de Rajadell et al. (2005) y Marín (2005) en España, y las de Cobos (2012) y Menkes (2012) en México, que perciben en el uso pedagógico del *anime* una estrategia creativa para coadyuvar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transmitir valores y facilitar la comunicación del contenido educativo.

Cada animación comunica diferente los prismas de cotidianidad de la vida humana, y gracias a su crecimiento en popularidad a nivel global, se puede esbozar con claridad como una herramienta educativa viable (Sen & Rong, 2019), expresado en los valores, narrativa e imágenes que transmiten los actores imaginarios y escenarios que habitan en ellas (Meo, 2016), y en donde se encuentran diálogos de contaminación, cambio climático, deforestación, protección de la biodiversidad, sostenibilidad y conservación de la fauna y flora, entre otros.

Figura 2

Marco de referencia de los elementos comunicativos identificables en animaciones japonesas en torno a cuestiones educativas y académicas.



Nota. Adaptado de *Conceptual framework of edutainment animated series for children: A pious story* (p.1108), por Wan Malini Wan Isa et. al., 2015, ARPN Journal of Engineering and Applied Sciences.

Además, no es reciente su presencia en espacios académicos y culturales; el *Japan Media Arts Festival* de 1998 galardonó a la animación *Serial Experiments Lain* por su disposición para cuestionar el significado de la vida en la sociedad contemporánea, y plantear un diálogo filosófico sobre lo real en un mundo cada vez más virtual e interconectado (Napier, 2004). En adición, otros *anime* se han utilizado para coadyuvar en la enseñanza de habilidades colaborativas, de resolución de problemas y empáticas (Cobos et al., 2023); la animación como medio también ha demostrado facilitar la asimilación de conceptos complejos, como los filosóficos y científicos (Lara, 2014).

En cuanto a EA, *Nausicaä del Valle del Viento* de Hayao Miyazaki, presenta una historia donde se destaca la importancia de la conservación de la naturaleza y la biodiversidad (Morgan, 2015); *La chica que saltaba a través del tiempo* de Mamoru Hosoda, lleva a cabo un diálogo sobre la importancia del tiempo y las repercusiones de nuestra acción o inacción en el futuro (Tomos, 2013). Al emplear aspectos cotidianos adaptables a las experiencias individuales de los jóvenes, se logra mayor comprensión, participación e interés en el mensaje.

Otro ejemplo del *anime* en discusiones con potencial educativo es *La princesa Mononoke* de 1997 de Hayao Miyazaki, cuya narrativa llama a reflexionar sobre el amor y la pérdida en relación con la naturaleza, con el objetivo de hacer notar a su audiencia los cambios irreversibles que suceden en su entorno y la posibilidad que tienen de proteger lo que aún existe (Napier, 2001). Tal es el potencial comunicativo de este medio que el gobierno japonés lo considera un recurso cultural importante en la transmisión y divulgación de sus valores, ideología y política social (Miller, 2007), en lo que Joseph Nye acuña como *soft power*, teoría que conceptualiza la capacidad de una nación-estado para influir ± en el comportamiento, actitudes y perspectivas de otras sociedades a través de medios ideológicos (Pace-Mccarrick, 2021).

El *anime* como recurso cultural y educativo se enmarca en el *Cool Japan*, iniciativa japonesa para promover su identidad cultural y cosmovisión de cara al futuro (Akbas, 2018), tarea especialmente difícil en una era globalizada que desdibuja las fronteras entre las sociedades. Desde instancias como la *Japan Foundation* también se utiliza el *anime* para promover la cultura japonesa, facilitar el aprendizaje de su idioma, y comunicar su filosofía de vida y relación con la naturaleza a través de recursos disponibles a muchos países como México (JF, 2015, 2022), se constatan así las posibilidades educativas del *anime* para la divulgación y enseñanza de temas ambientales.

Consideraciones finales

Por consiguiente, investigar la efectividad de la animación japonesa como estrategia educativa ambiental tiene pertinencia social y académica como se expresa en la revisión de sus antecedentes, pues se visualiza cómo aprovecharlo para hacer la enseñanza de problemáticas ambientales más interesante y motivadora para los jóvenes, desde sus propios esquemas de

comunicación (García, 2019). Sin embargo, al ser un producto de entretenimiento en principio, y no tener una intención educativa explícita en muchos casos, será muy importante considerar los puntos de la Tabla 1 cuando se maneje una animación como estrategia educativa.

Tabla 1

Reflexiones críticas sobre el anime en la educación

Consideraciones	Descripción
Falta de seriedad académica	Debido a la percepción general que los dibujos animados tienen como simples productos de entretenimiento sin valor educativo.
Dificultad para asimilar aspectos culturales externos	El <i>anime</i> tiene una fuerte afinidad con la cultura japonesa, por ello comprender y empatizar con el contexto cultural de su narrativa puede ser difícil en algunos casos.
Filtración de contenido inapropiado	Algunos <i>animés</i> contienen violencia, temas sexuales o lenguaje vulgar que podrían causar controversia en espacios educativos.
Resistencia al cambio desde el currículo	Introducir el <i>anime</i> como estrategia educativa en planes y programas de estudios puede considerarse una intromisión a los esquemas de enseñanza tradicionales, resultando en rechazo institucional.

Fuente: Elaboración propia.

Referencias

- Adell, J., & Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández Ortega, M. Pennesi Fruscio, D. Sobrino López, & A. Vázquez Gutiérrez, *Tendencias emergentes en educación con TIC* (págs. 13-22). Asociación Espiral.
- Akbas, İ. (2018). A “Cool” Approach to Japanese Foreign Policy: Linking Anime to International Relations. *Perceptions*, 23(1), 95-120.
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad Líquida* (Tercera ed.). (M. Rosenberg, & J. Arrambide Squirru, Trans.) Fondo de Cultura Económica.
- Cobos, T. L. (2012). Ideología y poder en el anime japonés La princesa Mononoke. *Contratexto*(20), 157-173.
- Cobos, T., Robledo Rodríguez, N., & Arias Álvarez, F. (2023). Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 21(42), 1-22. <https://doi.org/10.22395/angr.v21n42a10>
- Dahlstrom, M. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences. *PNAS*, 111(4), 13614–13620. <https://doi.org/10.1073/pnas.1320645111>
- De Backer, F., Lombaerts, K., Peeters, J., & Elias, W. (2012). Visual arts as leverage for educational innovation in formal and lifelong learning. *Procedia*, 46, 1644-1648. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.354>
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- García Aretio, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED*, 22(2), 9-22. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23911>
- Gutiérrez Sabogal, L. H. (2015). Problemática de la educación ambiental en las instituciones educativas. *Revista Científica* (23), 57-76. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2015.23.a5>
- Hernández, F. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? *Educação & Realidade*, 30(2), 9-34. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227042017>
- Howes, M., Wortley, L., Potts, R., Dedekorkut-Howes, A., Serrao-Neumann, S., Davidson, J., Smith, T., & Nunn, P. (2017). Environmental Sustainability: A Case of Policy Implementation Failure? *Sustainability*, 9(2), 165-181. <https://doi.org/10.3390/su9020165>
- IPCC. (2022). *Climate Change 2022 Mitigation of Climate Change: Summary for Policymakers*. Ginebra: Intergovernmental Panel on Climate Change.
- IPSOS. (2021). *What worries the world?* París: Ipsos Global Advisor.
- Lara Sánchez, D. (2014). *Educación ambiental en movimiento: el cine de animación como estrategia de educación ambiental y comunicación para estudiantes de FES Acatlán, UNAM* [Tesis de

- Maestría en Educación, Universidad Pedagógica Nacional*]. Repositorio de la Unidad UPN 095 Atzacapotzalco. Recuperado Marzo 25, 2023, de <http://200.23.113.51/pdf/30664.pdf>
- MacWilliams, M. (2008). *Japanese visual culture : explorations in the world of manga and anime*. M.E.Sharpe.
- Marín Díaz, V. (2005). Las series animadas de televisión y su valor educativo. *Comunicar* (25). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825190>
- Martínez Luna, S. (2014). Cultura visual y educación de la mirada: imágenes y alfabetización. *Revista Digital do LAV*, 7(3), 3-18. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337032941002>
- Medhat, S. (2014). Anime, a Universal Language Defying Boundaries: An Applied Study on a Sample of Egyptian Youth. *The Asian Conference on Media & Mass Communication 2014* . Cairo: The International Academic Forum . https://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/mediasia2014/MediAsia2014_06399.pdf
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Niñez y Juventud*, 10(1), 51-62.
- Meo, A. (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI . *Questión*, 7(51), 251-265.
- Miller, E. (2007, Febrero 12). *Japanese Government: "Promote Anime and Manga"*. Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-13/japanese-government-promote-anime-and-manga>
- Miranda, F. (2010). Educación y cultura visual: aportaciones y relaciones necesarias. *Revista Digital do LAV*, 3(5), 1-16. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337027037002>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. (P. García Segura, Trad.) Barcelona: Paidós.
- Morgan, G. (2015) Creatures in crisis: Apocalyptic environmental visions in Miyazaki's Nausicaä of the Valley of the Wind and Princess Mononoke. *Resilience*, 2, 172-183
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO.
- Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave.
- Napier, S. (2004, Marzo/Abril). Why anime? *Japan Spotlight*, 20-23. https://www.jef.or.jp/journal/pdf/cover%20story%206_0403.pdf
- Pace-Mccarrick, S. (2021). How far does anime challenge Joseph Nye's 'soft power' and its approach to culture? *E-Internatioanl Relations*, 1-23.
- Parrat-Dayán, S. (2012). Esencia y trascendencia de la obra de Jean Piaget (1896-1980). *Revista Persona* (15), 213-224. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147125259012>

- Rajadell Puiggròs, N., Pujol, M., & Violant Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*(25). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825191>
- Sen, L., & Rong, Z. (2019). The influence of Japanese anime on the values of adolescent. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 328, 272-274.
- Tomos, Y. (2013) *The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii. [Tesis de Doctorado en Filosofía, Universidad de Aberystwyth]*. Recuperado Mayo 03, 2023, de https://pure.aber.ac.uk/ws/portalfiles/portal/10592318/Tomos_Y.pdf
- ONU. (2019). *World Population Prospects 2019 Data Booklet*. New York: Department of Economic and Social Affairs, Population Division.
- Vargas Mendoza, L. M., & Estrada Mejía, W. C. (2016). El engagement: teoría y nociones. *Valor Agregado*, 3(1), 35-46.
- Vidal Ledo, M., Carnota Lauzán, O., & Rodríguez Díaz, A. (2019). Tecnologías e innovaciones disruptivas. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 33(1). <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2019/cem191z.pdf>