

El anime desde la posibilidad de la política pública en el Gobierno japonés

Anime as a Possibility for Public Policy
in the Japanese Government

 **Andrés Felipe Pérez-Velasco**

Magíster en Educación: Desarrollo Humano.
Profesor de la Universidad Autónoma de Occidente de Cali,
investigadora de la Red Iberoamericana de Pedagogía (REDIPE).
Miembro de la Asociación Latinoamericana de Estudios
de Asia y África (ALDAA). Miembro de la Red
Iberoamericana de Investigación
de Narrativas Audiovisuales.
Correo electrónico: andresfelipe3286@hotmail.com.

Cómo citar este artículo en

APA:

Pérez-Velasco, A. F. (2024). El anime desde la posibilidad de la política pública en el Gobierno japonés. *Analecta Política*, 14(27), 1-30.
doi: <https://doi.org/10.18566/apolit.v14n27.a03>

Fecha de recepción:

31.07.2024

Fecha de aceptación:

31.10.2024

Resumen

En este artículo reflexivo se busca explorar e interpretar posibles nexos y relaciones entre una probable política pública en Japón y la producción del anime (animación japonesa). A partir de estos hallazgos, se plantea la existencia de una política pública en Japón orientada a fomentar prácticas sociales basadas en tecnología digital, con el objetivo de mejorar la salud integral y la calidad educativa de la población, empleando el anime como medio de implementación. Los hallazgos, obtenidos a partir del análisis documental y la investigación audiovisual, evidencian la necesidad de repensar una posible política pública desde el tríptico salud-educación-tecnología digital. Estos elementos permiten replantear las concepciones instaladas en Occidente sobre este trinomio, encontrando en esta política pública una nueva óptica sobre el diseño y acción estatal, que relaciona dicho trinomio desde una perspectiva más integral y consciente de las prácticas cotidianas de la ciudadanía.

Palabras claves: Política pública, Anime, Tecnología, Insubordinación fundante, Teoría de cultivo.

Abstract

This reflective article seeks to explore and interpret potential connections and relationships between a possible public policy in Japan and the production of anime (Japanese animation). Based on these findings, it suggests the existence of a public policy in Japan aimed at promoting social practices rooted in digital technology, with the objective of improving overall health and educational quality among the population, using anime as a means of implementation. The findings, derived from documentary analysis and audiovisual research, highlight the need to reconsider potential public policy through the triad of health, education, and digital technology. These elements allow for a rethinking of Western-established concepts about this trio, presenting a new perspective on state design and action that integrates these components with greater awareness of citizens' daily practices.

Keywords: Public policy, Anime, Technology, Foundational insubordination, Cultivation theory.

Introducción

En el amplio panorama nacional e internacional de las políticas públicas coexisten diversas concepciones que apuntan a una pléyade de objetivos. Estas políticas se diseñan y efectúan desde marcos interpretativos que buscan transformar la realidad en sus respectivos contextos nacionales. Sin embargo, algunas apuestas novedosas sobre políticas públicas, pensadas y realizadas en países extranjeros, pueden quedar fuera de la percepción institucionalizada y académica.

Esta investigación explorará la forma en que el Gobierno japonés está empleando la animación japonesa como vía para implementar una política pública dirigida a resolver algunas problemáticas sociales. Para empezar, definiremos el concepto de política pública desde Holguín (2017), quien afirma:

Propuesto por Pierre Muller (2006) y Bruno Jobert (2004), el marco de análisis por el referencial hace parte de los denominados enfoques de análisis cognitivos de la política pública, los cuales asumen el estudio de la acción pública como un proceso de marcos de interpretación del mundo a partir de los cuales los actores desarrollan sus estrategias para definir el contenido de las políticas (en función de sus intereses), además de construir su relación con el mundo y las representaciones para entender y actuar sobre lo real (Jolly, 2010). (p. 124)

Es decir, las políticas públicas serían un proceso cognitivo, establecido en un contexto sociohistórico, que se apropia de la acción pública como una *matriz de interpretación del mundo*, desde la cual se cocrean estrategias para edificar relaciones con el mundo y sus representaciones, buscando comprender e intervenir la realidad. Lo anterior sería respaldado por autores como Lanza (2017) y Tamayo (1997), quienes aseguran que las políticas públicas serían un grupo de objetivos y acciones interdependientes, estructuradas y sistemáticas, elaboradas por el Gobierno como institución pública, que tendrían como objetivo la solución de problemáticas sociales específicas de la esfera pública, las cuales tienen prioridad para los ciudadanos y el Gobierno.

Este artículo tiene como propósito explorar e interpretar posibles nexos y relaciones entre la política pública y un producto de la cultura pop como el anime (animación japonesa). En particular, busca la concreción de una posible política pública, instaurada en el mundo real, que se promocionaría indirectamente *a través de las ficciones* en el anime. Esta política, diseñada e implementada por el Gobierno japonés, tendría como objetivo mejorar o reestructurar la calidad de la educación y la salud pública, específicamente, la calidad educativa y la salud

biológica, emocional y cognitiva, en relación con las prácticas tecnológicas de uso cotidiano. Este objetivo se conseguiría si los personajes de anime promueven buenas prácticas en el uso de tecnologías.

El rastreo realizado en la investigación no logró encontrar documentación académica, material educativo ni otros tipos de documentos que abordaran casos o reflexiones sobre el uso del anime u otros tipos de animación occidental como medio para implementar políticas públicas. Tampoco se encontraron investigaciones sobre series y películas utilizadas para desarrollar políticas públicas, ya sea como medios propagandísticos, es decir, con una intensión comunicativa directa, o como herramientas de tipo indirecto y no propagandístico. Por este motivo, se optó por realizar una investigación basada en el análisis documental, expandiendo el rastreo más allá de la producción académica. No solo se exploró la temática particular de estudio, sino también artículos y libros de investigación cuyo objeto de estudio fuera Japón. Igualmente, recurrimos a investigaciones basadas en noticias de medios informativos japoneses.

Metodología

El presente artículo reflexivo, con énfasis exploratorio, fue desarrollado mediante una investigación cualitativa basada en el paradigma de investigación histórico-hermenéutico. Como resultado de la heurística, se eligieron y abordaron los siguientes cuatro espacios interpretativos para ser trabajados desde la hermenéutica: 1) El anime como producción cultural en el contexto del Estado japonés; 2) Problemáticas socioculturales transversalizadas por la tecnología digital; 3) La tecnología digital en relación con la educación y la salud humana, y 4) La nueva urbanidad japonesa como política pública.

En primera instancia, la revisión documental se enfocó en responder a los tres primeros espacios interpretativos señalados, siguiendo la propuesta de revisión documental de tipo cualitativo de Barbosa et al. (2013) e incorporando algunos aportes del modelo de meta-análisis de la teoría fundamentada de Trinidad y Jaime (2007).

En segunda instancia, se optó paralelamente por realizar investigación audiovisual enfocada en el análisis de contenido audiovisual sobre el anime en los distintos géneros y subgéneros visualizados por quien escribe. Estos hallazgos fueron sistematizados por medio de recortes de pantalla, con el objetivo de evidenciar

lo detallado. La investigación audiovisual se basó en las propuestas de análisis de contenido de series y películas de Galbán et al. (2017) y López y Nicolás (2015), seleccionando particularmente los *estilos de vida* representados y asumidos por los personajes de ficción, así como en la *propuesta ética del contenido* reflejada en particular en sus acciones dentro de las obras. Para esta labor, se tuvieron en cuenta los aportes epistemológicos de la sociología visual sobre la construcción social de la imagen y la construcción de la imagen por la sociedad (Bericat, 2011; Echavarren, 2009; Camelo, 2023).

Con el objetivo de aclarar el enfoque del análisis de contenido audiovisual en el corpus elegido para su exploración e interpretación, se presentan a continuación las siguientes posturas de forma sintética:

1. Se buscó detallar en el anime las *prácticas sociales con la tecnología en general* (PSTG) –se acuña este concepto para sintetizar lo que se busca investigar–, es decir, se buscaba descubrir qué tipos puntuales de tecnologías usan los personajes (figuras modélicas y aspiracionales), cuáles no usan, cómo, para qué y en qué tiempos y espacios las usan. Estas observaciones y hallazgos fueron recopilados a través de recortes de pantallas, y, posteriormente, interpretados en una bitácora de investigación. Por lo anterior, en el marco de la metodología, las observaciones de las PSTG en el anime se comprenden como acciones realizadas por los personajes en las ficciones, las cuales son fácilmente observables. Por ejemplo, cómo y para qué usan el celular, y en qué espacios y tiempos lo usan. Estos hechos-acciones no estarían sujetos a errores de traducción del japonés al español, pues son observables. Además, se parte de la premisa de que, aunque pueda haber errores idiomáticos en la traducción de algunas de las escenas de las series, se exploraron todas las PSTG descritas en los diálogos traducidos de todos los animes analizados.
2. Se comprende aquí la posible política pública instaurada en el anime como una decisión del Gobierno japonés en la vida cotidiana de las personas, destinada a promover indirectamente dicha política a través de las ficciones en el anime. Es decir, esta política pública no se anunciaría de forma directa como propaganda, sino que emplearía un lenguaje indirecto, manifestándose en las historias, las decisiones de los personajes y los hechos de la narrativa en general, los cuales expondrían las PSTG. Por esta razón, se eligió como metodología el análisis de contenido de series y películas.¹

¹ Se adjunta el listado de animes analizados: <https://epistemologiatransmedia.blogspot.com/2022/09/listado-de-anime-visto-hasta-septiembre.html>.

3. Se decidió enfocar el interés investigativo en política pública en las áreas de salud y educación en relación con las tecnologías de uso cotidiano, pues, aunque estas áreas son transversales y fundamentales en las políticas públicas de un Estado, existe muy poca investigación que relacione estos tres elementos, comprendiendo que la tecnología digital-virtual de uso cotidiano cada vez se expande más sobre los espacios y tiempos humanos, y esto conlleva consecuencias, tal como se podrá observar posteriormente.
4. Dentro de las PSTG que se observaron, se comprende la tecnología como una categoría compuesta por dos subcategorías, las tecnologías digitales-electrónicas (el celular, la tableta, el televisor LED, etc.) y las no digitales-electrónicas, es decir, tecnología analógica (cuadernos, cartas, libros impresos y otras tecnologías eléctricas, mecánicas, etc.). Este abordaje será relevante desde el área de la educación y salud, tal como se verá ulteriormente.

Por último, se aclaran dos aspectos. El primero es que este artículo tiene origen en un primer artículo² que trabaja la categoría de la educomunicación como marco para interpretar crítico-socialmente contenidos transmediáticos. Por otro lado, se eligió la tríada educación-salud-tecnología, dado que investigaciones previas realizadas por el autor de este artículo, iniciadas antes de la Maestría en Educación y continuadas durante el posgrado, han demostrado resultados que integran con coherencia esta tríada. El segundo aspecto es que la presente propuesta teórico-reflexiva no cae en la falacia de concebir el anime como producción cultural solo apropiada para niños, niñas y jóvenes, pues en la actualidad hay distintos autores (Arias-Álvarez et al., 2020) que, sin intención, terminan fabricando una percepción en la cual el anime, en general, tendría solo valores y prácticas deseables como: la amistad, la perseverancia, la responsabilidad y el espíritu de lucha. Por otra parte, algunos autores (Delgado-Castelli, 2018; Cardona-Gil et al., 2020) solo resaltan las series de anime que aportan valores deseables, por ejemplo en el ámbito deportivo. No obstante, los autores mencionados no dialogan sobre las distintas circunstancias inapropiadas en el anime o no las señalan al menos brevemente, ayudando a que esta falsa percepción perdure. Es decir, se deja muy claro que la intensión no radica en realizar una apología inconsciente del anime. Se comprende que, en muchos casos, ambas áreas de la realidad del anime (las dos caras de la misma moneda) (Figura 1) conviven en la misma serie.

2 Ver en: <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/12507>

Figura 1. Imagen IP 006 – Las dos caras de los distintos géneros y subgéneros narrativos del anime, el humor, lo tierno y la violencia



Fuente: Tomado de Tomioka_p0st (2020).

Resultados y discusión

Para lograr el objetivo investigativo se propone: 1) Realizar una introducción al anime como producción cultural japonesa en relación con el Estado japonés, en especial, sobre documentos académicos que abordan temáticas similares a esta investigación; 2) Reconocer cuáles habrían sido las problemáticas socioculturales que estarían orientando al Estado japonés a construir una posible política pública que busque solucionar dichas situaciones, siendo esta una de las posibles acciones dentro del plan de gobierno; 3) Exponer los resultados de las últimas investigaciones científicas y académicas, los cuales pueden evidenciar los efectos de las tecnologías de uso cotidiano en la educación y la salud integral humanas; 4) Exponer los hallazgos de la investigación sobre el anime desde la investigación audiovisual que evidenciarían, en conjunto con los resultados de la revisión do-

cumental, la existencia de la posible política pública señalada, y 5) Por último, se propone comprender la concepción ideológica de esta posible política pública desde la categoría de insubordinación fundante del profesor e investigador Marcelo Gullo-Omodeo (2014).

El anime como producción cultural en el contexto del Estado japonés

El público en general en Latinoamérica suelen llamar al anime o animación japonesa muñequitos o dibujos animados. En algunas regiones se les conoce como caricaturas animadas, monas chinas o monitos animados, y en otros países como comiquita o *cartoon*. Los animes más célebres y populares para los grupos sociales que vivenciaron su infancia y juventud a principios de la segunda mitad del siglo xx son: *Mazinger Z* (1972), *Heidi* (1974), *Meteoro (Mach Gogogo)* (1967) o *Candy Candy* (1976). Y para los grupos sociales que vivieron su infancia y juventud a finales del siglo xx y principios del siglo xxi los animes más insignes son: *Dragon Ball* (1986), *Ranma ½* (1989), *Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)* (1986), *Sailor Moon (Pretty Soldier Sailor Moon)* (1992), *Fullmetal Alchemist* (2003) o *Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer)* (2019).

La panorámica previa evidencia el impacto cultural y social que ha tenido el anime no solo en los países hispanoparlantes, sino a nivel global, posición también avalada por distintos autores (Intriago-Córdova, 2017; Galindo-Velasquez, 2017; González-Torrents, 2017a; Guarín-Monsalve, 2019; Arias-Álvarez et al., 2020; Cardona-Gil et al., 2020; Torrents, 2016; Sugimoto, 2016; Pérez y San Emeterio, 2021; Santiago-Iglesias, 2017). Es decir, lo anterior ratifica la pertinencia del anime como objeto de estudio dentro de la academia, comprendiendo que este tipo de contenido transcultural se ha difundido en múltiples áreas de las dinámicas socioculturales, lo que interesa a distintos campos investigativos, entre ellos las ciencias políticas.

Dentro de los textos académicos consultados que abordan el anime, existen distintos autores que resaltan sus valores y prácticas generales deseables (Galindo-Velasquez, 2017; Delgado-Castelli, 2018; Rojas-Torres, 2019; Arias-Álvarez et al., 2020). Otras apuestas académicas señalan la influencia cultural y social del anime (Horno-López, 2013; Intriago-Córdova, 2017; Arias-Álvarez et al., 2020), y, por último, distintos autores (Papalini, 2006; Hidalgo de Cisneros-Wilckens, 2015; Buelvas-García, 2015; Parro-Fernández, 2015; González-Torrents, 2017a, 2017b; Becerra-Cano, 2015; Acevedo-Merlano, 2020) dialogan alrededor de las

tensiones y problemáticas encontradas en el anime sobre la ciencia, la tecnología y lo humano, abordando temáticas como el transhumanismo o el mal empleo de lo tecnológico en áreas como la política, la industria, el mercado o la guerra.

Tras revisar las investigaciones académicas disponibles, este ejercicio de investigación no logró encontrar producciones académicas ni otros textos que abordaran las PSGT en narrativas de anime, ni en otras series o películas. Así mismo, no se logró hallar investigación que expusiera una posible política pública instaurada en el mundo real y que se promocionara directa o indirectamente en el anime o en cualquier otra serie o película, salvo un caso muy pertinente y revelador para esta investigación

El geopolitólogo y exdirector de inteligencia del Estado español Baños (2017) muestra cómo EE. UU. ha dominado la industria del arte y la cultura, en especial la producción de cine y las series de televisión. Esta práctica en torno a la producción de la cultura popular inicia en 1927 con la película *Alas (Wings)*, financiada por el Pentágono. Posteriormente, el Departamento de Defensa de EE. UU. fabricó un “manual de cooperación entre la industria del entretenimiento y las fuerzas armadas norteamericanas” (p. 169). Luego Baños (2017) afirma que, si las productoras de cine y televisión logran construir una imagen favorable de las fuerzas armadas –y, por ende, del propio Estado– desde el guion, contribuyendo además al reclutamiento, el Estado les proporcionaría el siguiente apoyo mediante subvenciones de fondos públicos:

Acceso a las bases militares del ejército, así como a asesoramiento y recursos (carros de combate, helicópteros, submarinos, portaviones o cualquier vehículo o arma militar; también podrá contar con soldados reales como extras). Esto supone un ahorro enorme para las productoras. (p. 169)

Por último, Baños (2017) asegura que en 2017 los investigadores Tom Secker y Matthew Alford, haciendo uso de la Ley de Libertad de Prensa, hicieron público un informe elaborado por las fuerzas militares y las agencias de inteligencia estadounidenses en la web *Insurg Intelligence*, que expone cómo estas instituciones estatales han influenciado a la población a través de más de 800 películas y un millar de series de televisión, manipulando el argumento de las historias (guiones). A partir de lo expuesto por Baños (2017), profesor de relaciones internacionales, investigador y escritor, se puede afirmar lo siguiente: 1) efectivamente existe un referente de la acción directa de un Estado para elaborar políticas públicas instaurada en el mundo real, que se promociona indirectamente a través de las series de televisión y las películas, y 2) con base en los hallazgos, se puede comprender por

qué es tan difícil encontrar investigaciones académicas o de cualquier otro tipo que trabajen este tipo de políticas públicas, pues, por un lado, su intensidad y efectividad pasan por ser indirectas y desconocidas, y, por el otro, este tipo de políticas harían parte de los secretos de Estado, lo que llevaría a proteger estas iniciativas, manteniéndolas fuera del conocimiento público.

Partiendo del hallazgo anterior, se puede dar crédito a la posibilidad de que el Estado japonés pueda estar irrigando con permisos y subvenciones públicas a las productoras de anime, con el objetivo de promuevan políticas públicas manteniendo, aunque esto no sea de conocimiento público. Por otro lado, la relación Estado-instituciones privadas toma más sentido desde los aportes de uno de los principales referentes en sociología japonesa, el profesor Yoshio Sugimoto, y los de los profesores e historiadores Pérez y San Emeterio. Según los autores, desde los inicios de la configuración del Estado nación moderno japonés, el emergente régimen Meiji fabricó los *zaibatsu*, grandes compañías privadas, protegidas y subvencionadas por el Estado. Luego, en la *era showa*, al término de la Segunda Guerra Mundial, con la reinención por parte del Estado de los *keiretsu* en el siglo xx, el Gobierno nuevamente protegió y subvencionó a grandes empresas privadas pertenecientes a destacadas familias, con el objetivo de proteger los intereses nacionales, siendo esta una de las políticas públicas centrales que se ha mantenido hasta la actualidad, creando un triángulo compuesto por: burocracia (empleados gubernamentales), políticos y empresas privadas (Sugimoto, 2016; Pérez y San Emeterio, 2021).

Sugimoto (2016) remarca que en Japón la dinámica sociocultural configura en la burocracia un poder de control total y decisivo sobre las decisiones y acciones de los sectores económico y productivo. Así, el Estado japonés, a través de la burocracia, controlaría las producciones de anime (sector privado) como expresiones y producciones culturales. Según lo anterior, como las instituciones estatales japonesas son conscientes del poder que posee el anime para transmitir ideologías, según asevera Santiago-Iglesias (2017), el Gobierno japonés estaría trabajando desde la década del 70 con la industria de creación del manga-anime, comprendiéndola como elemento fundamental del futuro del país, monopolizando y controlando su producción, determinando *quién puede y quién no* crear manga-anime, y qué obras pueden o no ser publicadas. Es decir, está en línea con lo señalado por Sugimoto (2016).

Desde la óptica no esencialista encontrada en los estudios culturales de Japón observada en Guarné *et al* (2017), Sugimoto (2016) y Hendry (2018). Históricamente los diversos Gobiernos japoneses, en distintos momentos históricos, han buscado controlar la cultura y el arte para moldear a la población, sea censurando

o promoviendo según sus intereses. Hane (2003) y Pérez y San Emeterio (2021) aseguran que, tras más de 250 años de Gobierno Tokugawa en el periodo edo, se moldeó a la sociedad japonesa, controlando, entre otras actividades humanas, las expresiones y producciones artísticas y culturales.

Según lo anteriormente expuesto por los autores, también se comprende la posición del anime dentro del Estado nipón como elemento de exportación. El Estado percibe y comprende el anime como uno de los activos más valiosos para el desarrollo del país. Uno de los antecedentes más visibles sobre el uso del anime (la industria cultural y del entretenimiento) dentro de las políticas públicas fue elaborado por el Gobierno japonés y ejecutado por el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI). Este organismo gubernamental emplea diversas expresiones y productos culturales –entre las que se encuentra el anime–, para promocionar y vender la cultura japonesa al mundo. Distintos autores (Rosa, 2022; Chort, 2019; González, 2016; Mandujano, 2013) aseguran que el Gobierno de Japón implementó la estrategia Cool Japan como una política pública dirigida a la población extranjera, con el objetivo de promocionar y vender la cultura japonesa al mundo. Esta estrategia de poder blando busca, además, ampliar las oportunidades económicas del país. El poder blando se comprende, basados en Nye (2010), como el poder que se ejerce desde de la cultura, los valores y las ideas, manteniendo una hegemonía a través de la propagación de la cultura, seduciendo a pueblos extranjeros, para invertir en la adquisición de bienes y servicios culturales propios del país que practica dicho poder como estrategia internacional.

A la luz de lo expuesto, recordemos que el objetivo es reflexionar sobre la posibilidad de una política pública japonesa implementada en la realidad, la cual se promocionaría indirectamente a través del anime. Es decir, esta política se reflejaría en el guion y en las acciones de los personajes en relación con las tecnologías y los acontecimientos narrativos de las ficciones. Comprendiendo esto, el Gobierno nipón estaría empleando sobre su población esta iniciativa a través de la teoría del cultivo.

Con el objetivo de aplicar este tipo particular de política pública, el Estado estaría empleando la concepción de la teoría del cultivo. Según Igartua y Humanes (2004), la teoría del cultivo tiene como objetivo lograr, a través de la programación y el direccionamiento de los contenidos audiovisuales de las parrillas televisivas (y de otro tipo), estructurar en un grupo poblacional (espectadores) un compendio de orientaciones sociales, perspectivas y creencias, a través de un sistema de emisión de mensajes (medios de entretenimiento e información). Estos

mensajes deben ser constantes y estables, para que la población pueda consolidar modos de observar y comprender su propio contexto social (Gómez, 2005; Sahuquillo, 2007).

Partiendo de lo expresado, el Gobierno japonés emplearía la teoría del cultivo como parte de esta política pública, con el propósito de reestructurar las anteriores PSTG encontradas a finales del siglo xx, empleando el anime desde mediados de 1998 como vehículo para lograr dicho propósito. Valga recordar en este punto los informes secretos expuestos por Baños (2017), donde se señala una situación muy similar empleando *medios indirectos* (ocultos), es decir, la teoría del cultivo.

Si se permite lo anterior, el Gobierno japonés estaría implicado en la creación de las nuevas PSTG presentes en el anime, en la medida en que habría instaurado una o varias políticas públicas puntuales que restringen los contenidos audiovisuales que exponen ciertas pautas socioculturales relacionadas con el uso de tecnologías en este caso particular. Además, estaría otorgando subsidios y permisos a las productoras de animes que muestren como deseables socialmente las nuevas PSTG transmitidas en el anime desde 1998. Estas nuevas PSTG corporizarían una nueva urbanidad japonesa, la cual se verá en detalle en el cuarto subapartado.

Problemáticas socioculturales transversalizadas por la tecnología digital

Desde lo expuesto en el subapartado anterior, y con el objetivo de comprender las problemáticas socioculturales que originarían la decisión del Estado japonés de planificar y accionar una posible política pública que busca promocionar indirectamente a través de las ficciones en el anime nuevas PSTG, se rastrearon y cotejaron problemáticas que estuvieran transversalizadas por la tecnología en la Nippon Communications Foundation (NCF), un medio informativo especializado con sede en Tokio, la capital de Japón. La investigación examinó problemáticas sociales en Japón que pueden respaldar el diseño e implementación de la política pública reflejada en el anime.

En el análisis sobresalen algunas problemáticas sociales que estarían vinculadas con el uso de la tecnología digital. Según el Ministerio de Sanidad, Trabajo y Bienestar (MSTB), en Japón habría unos 518 000 adictos crónicos a tecnologías como el internet y el celular (*smartphone*) (Yoshiaki, 2014). Hashimoto Yoshiaki y Yuki Ishikawa aseguran que esto se debe en especial a dos factores: la generación y mantenimiento de vínculos sociales a través de internet y el celular y, por otro

lado, a la dinámica social en Japón, que se basa en gran medida en los grupos de pertenencia, donde el individuo está muy influenciado por el grupo (Yoshiaki, 2014; Ishikawa, 2017a). Los autores afirman que se debe informar a los ciudadanos, mediante la educación y programas públicos, sobre los peligros que conllevan estas tecnologías, incluso recomiendan que las personas que se vean en dificultades por la adicción visiten alguno de los centros especializados en Japón que traten esta problemática. Se aclara que estas *no son* características exclusivas del pueblo japonés y que no se debe caer en esencialismos, como los que señala por ejemplo Guarné *et al* (2017). De hecho, estas mismas circunstancias también se observan, por ejemplo, en países de Occidente (Pérez-Velasco, 2023a, 2023b).

En esta misma práctica social, Yuki Ishikawa asegura que la situación se agrava debido a explotación laboral de menores de edad, pues internet ofrece oportunidades para ganar dinero de manera rápida y sin esfuerzo. Entre estas oportunidades se encuentran los servicios de “acompañantes para citas de paseo”, “servicios sexuales”, etc. (Ishikawa, 2017b). Por otro lado, según autores como Hiroshi Sekiguchi, Morito Ishizaki y Kiyoshi Ishikawa, en Japón existe, según las estadísticas del 2016, un total de 540 000 *hikikomoris* entre los 15 y 39 años de edad. El concepto *hikikomori* se emplea en Japón para designar a las personas con graves problemas para socializar, que renuncian a todo contacto humano y se encierran en sus habitaciones, dependiendo completamente de sus padres para su manutención. En todos los casos suelen comunicarse únicamente por medio de tecnología digital, como celulares, computadoras, videojuegos, etc. (Sugimoto, 2016; Sekiguchi, 2018; Ishizaki, 2018a, 2018b; Ishikawa, 2017; Mandujano, 2022). Siguiendo a los autores, el MSTB de Japón describe como *hikikomori* a una persona que permanece autoaislada seis meses o más tiempo. Bajo esta misma situación, según la Nippon Communications Foundation [NCF], 2019, 2019a, 2022a), para el año 2022 en Tokio uno de cada 76 ciudadanos era un *hikikomori* y en Japón habría al menos más de un millón de *hikikomoris*. Según la fundación, en unos años se podrían tener unos diez millones de *hikikomoris* si no se toman acciones públicas. Estas estadísticas no contemplan los adictos a internet y al celular, pues son *funcionales en la sociedad* en virtud de que están vinculados al campo laboral y tienen al menos un escaso contacto social. La cantidad de esta población podría ser significativamente mayor, lo que también implica desafíos para las políticas públicas de los Estados en el siglo XXI.

Otra de las problemáticas sociales que estaría vinculada con tecnologías digitales sería el grave caso de *ausentismo escolar*. Según el Ministerio de Educación, Cultura, Deporte, Ciencia y Tecnología, el ausentismo escolar se ha incrementado debido al acoso escolar, con aproximadamente 414 378 casos reportados, un

problema que se agrava por el acoso psicológico realizado desde internet (NCF, 2018). La problemática es muy compleja, conllevando incluso el suicidio. Por ello el Gobierno nipón tomó la decisión de incluir en el nuevo Código Penal japonés un castigo incluso a menores de edad con multas de 300 000 yenes y un año de cárcel a quien realice acoso a través de internet (NCF, 2022b).

Partiendo del contexto presentado por los autores, se logra descubrir que el factor transversal en estas problemáticas sociales es el empleo de la tecnología digital, manifestado en las prácticas con celulares, tabletas, computadoras, etc. En este mismo panorama, se pueden ver apuestas por observar de forma crítica el empleo de la tecnología digital en el campo educativo. Ichiro Yamamoto (2016) asevera que, como especialista en tecnologías de la información, ha adquirido servicios de educación *online* (digital) para su hijo y ha podido comprobar que este no ha mostrado ningún tipo de mejora educativa. Además, se ha aburrido rápidamente de este servicio digital. Pero esto no es todo. El Gobierno japonés, desde el 2008, viene implementando políticas públicas que prohíben el uso de los celulares en las escuelas de la prefectura de Osaka, pero planea aplicarlas en todo Japón (Infobae, 2008; La Nación, 2022). Incluso, en la prefectura de Kagawa prohibió el uso de videojuegos después de las diez de la noche (Deutsche Welle, 2020; Schulkin, 2020).

Por último, quien escribe pudo notar en 2021, al regresar a clases presenciales después del confinamiento pandémico, el notorio deterioro de la vista en los estudiantes, una preocupación que fue confirmada con compañeras educadoras de las escuelas públicas de Cali, Colombia. A partir de esta afirmación, Japón ha registrado máximos históricos en el aumento de problemas visuales, siendo un 67,6 % en estudiantes de bachillerato (instituto de 16 a 18 años), un 57,4 % en estudiantes de secundaria (de 13 a 15 años) y un 34,5 % en estudiantes de primaria, debido al constante empleo de pantallas digitales como las del celular (NCF, 2020). La NCF informa que este problema emerge debido a que los niños y jóvenes leen muy de cerca los dispositivos digitales. Sin embargo, el origen de la afección a la vista no sería este, sino una característica de las pantallas digitales.

Todo lo expuesto en este subapartado se podrá discutir y relacionar más adelante con las últimas investigaciones en el campo científico, realizadas por especialistas en disciplinas específicas como la educación, la salud y las tecnologías digitales.

La tecnología digital en relación con la educación y la salud humana

Desde lo expresado en los dos subapartados presentados, ¿cuál sería la razón por la cual el Gobierno nacional japonés tomaría la decisión de realizar este tipo específico de política pública que transversaliza el trinomio educación-salud-tecnologías digitales? Con el fin de hacer este escrito lo más sucinto posible, se usarán investigaciones previas del autor para evitar alargarlo.

Siguiendo a Pérez-Velasco (2021, 2023a), diversos neurocientíficos, psicólogos, filósofos, educadores, y autores de otras áreas de investigación como Spitzer, Alter, Desmurget, Kullak, Hubner y Karow, y Catela, aluden a distintas políticas públicas ejecutadas en varios países que relacionan la educación y la salud humana, las tecnologías digitales y las prácticas sociales. Estas políticas tienen su origen en los resultados de enseñanza-aprendizaje, que año tras año son cada vez más deficientes, así como en los problemas de salud presentados. Por ejemplo, según estos investigadores, en países como Francia, Inglaterra, y en algunos Estados de Alemania, Corea del Sur y China, se prohibió el uso de celulares (*smartphone*-móviles) en las escuelas públicas. Suecia también tomó esta medida educativa en 2023 (Radio Francia Internacional [RFI], 2023) y Japón, como se detalló anteriormente, empieza a tomarla.

Por otro lado, según manifiestan investigadores como Hubner y Karow, y Desmurget (como se citaron en Pérez-Velasco, 2021), la Comisión Europea en 2011 aconsejó usar internet por medio de conexión de cable en las escuelas, no por medio de wifi, y en ciudades como Taiwán está prohibido que bebés menores de dos años usen Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Asimismo, el Gobierno de la ciudad impide emplear TIC más de media hora a menores de 19 años (Pérez-Velasco, 2021). Retornando a Occidente, Francia, reconocida tradicionalmente por la calidad de su sistema educativo, tomó la decisión de implementar políticas públicas desde 2016 que recuperan prácticas de enseñanza-aprendizaje que hasta hace poco eran percibidas como antiguas, como las lecturas en voz alta, los dictados y los cálculos mentales, debido a los nefastos resultados en educación de las últimas décadas (La Red 21, 2015). Suecia ha sido uno de los últimos países en retornar a la digitalización total de la educación, sacando todas las pantallas de los salones, regresando a los impresos y tomando otras medidas similares a las de Francia (RFI, 2023). Lo anterior se confirma nuevamente con el *muy tardío* último informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024), llamado *Informe de seguimiento de la educación en el mundo. Tecnología en la educación: ¿una herramienta*

en los términos de quién?, en el cual se afirma que la educación virtual basada en tecnologías digitales es significativamente más deficiente en comparación con la educación presencial.

Dentro de esta misma óptica, Spitzer, Alter, Desmurget, Catela, Carr, Amaya y Prado, y Hubner y Karow, en sus respectivas obras, manifiestan que los resultados de las investigaciones de las dos últimas décadas sobre el empleo de tecnologías digitales para la educación han demostrado que este no aporta ningún beneficio en este campo. Incluso se ha observado que dicho empleo va en detrimento de la enseñanza-aprendizaje (Pérez-Velasco, 2021, 2023a, 2023b). Los autores aclaran que estos resultados han emergido de investigaciones sin conflicto de interés, no sujetos a la influencia de los grupos de presión (*lobby*) de empresas tecnológicas.

Como se ha podido observar, distintos Gobiernos, entre ellos el japonés, están implementado políticas públicas que buscan intervenir en las prácticas humanas cotidianas que emplean tecnología digital, como en la educación o el tiempo libre de niños y jóvenes, es decir, en relación con las PSTG. Hay que tener en cuenta, de todas formas, que la instauración de estas políticas públicas se basa en décadas de investigación científica en campos como la neurociencia, psicología, biología, radio-química, medicina, neurología, pedagogía y la sociología. Así, el Gobierno de Japón estaría creando una nueva forma de ejecutar políticas públicas, a través de la creación de una nueva urbanidad desde el anime. Deben comprenderse también aquí los descubrimientos científicos en torno a la relación de la salud y las tecnologías digitales que se mencionan a continuación.

Diversos científicos e investigadores, como Hubner y Karow, Amaya y Prado, Spitzer, Desmurget, Mora, Alter, Catela y Carr (Pérez-Velasco, 2021, 2023a; Sanchez-Ramos et al., 2022; Tecnonauta, 2022; Touzet, 2023), procedentes de distintos campos investigativos como la neurociencia, biología, radio-química, medicina, psicología y pedagogía, aseguran, citando múltiples artículos científicos (sin conflicto de interés), que, debido a las características artificiales de la luz led con un espectro de luz azul de onda corta, a la radiación de ondas electromagnéticas emitida por el internet (wifi) y a la radiación de microondas de la telefonía móvil (celular), los distintos artefactos digitales, como celulares, tabletas, computadoras, televisores, dispositivos de videojuegos portátiles, etc., inciden intensa y negativamente en la salud y en el sano desarrollo del arco vital humano en bebés, niñas, niños, adolescentes, jóvenes adultos y adultos en general. A partir de lo anterior, Hubner y Karow aseguran que la luz emitida por los bombillos incandescentes es excelente para la salud de los ojos. Además, es óptima para ver clara-

mente. Pérez-Velasco (2021), citando a distintos autores como Amaya y Prado, Spitzer, Desmurget, Mora, Touzet, Sanchez-Ramos y Alter, afirma que también genera graves problemas a la salud de la población en general, como:

1) Trastornos en el sueño, 2) Cansancio, se siente débil desde las primeras horas de la mañana, 3) Cefaleas (dolor de cabeza), 4) Mareo, zumbido en los oídos, 5) Nerviosismo, intranquilidad interior, irritabilidad (se enoja fácil), 6) Problemas cardíacos, circulatorios, presión alta (daños al corazón), 7) Problemas de concentración y en la memoria de corto plazo, 8) Pérdida de apetito y náuseas, 9) Daño en el sistema nervioso central, 10) Aumento de ataques epilépticos y trastornos epilépticos, 11) Retraso madurativo, 12) Aumento de enfermedad de la sangre, 13) Enfermedades del sistema inmunitario, 14) Enfermedades neurológicas (cerebro), 15) Aumenta posibilidad de cáncer, y 16) Daños graves en la vista. (p. 71)

Asumiendo lo expuesto, habría razones contundentes desde las cuales se posibiliten un tiempo y espacio desde los cuales se pueda concebir un panorama en el que el Estado japonés tomaría la decisión de diseñar y ejecutar distintas políticas públicas que busquen una mejoría en la educación y salud integral de la población.

La nueva urbanidad japonesa como política pública

Tal como se detalló en la metodología, el rastreo e investigación audiovisuales se basan en la metodología de análisis de contenido audiovisual, que se enfoca en descubrir las PSTG que estaría impulsando el Estado nipón a través del anime. Siguiendo esta metodología, hasta la fecha (julio de 2024) se han observado y analizando un total de 275 animes, incluyendo series (con sus Original Video Animation [OVA]³ y películas) y largometrajes de anime que no poseen series. Hay que tener en cuenta que el autor observó en su totalidad los 275 animes; en el caso de aquellos que aún no han concluido, se visualizaron hasta la última fecha disponible. Como decisión investigativa, se procuró mantener un porcentaje importante de animes cuya *diégesis* (creación de un mundo narrativo ficticio) esté situada en contextos realistas, en espacios y tiempos actuales (año de producción y emisión del anime), no en mundos fantásticos de épocas anteriores, como sucede en ficciones ambientadas en mundos antiguos o medievales. Esta decisión se

³ Las Original Video Animation, que en términos prácticos en la actualidad son similares a las Original Net Anime (ONA), son capítulos especiales que se estrenan en algún momento de la serie de anime.

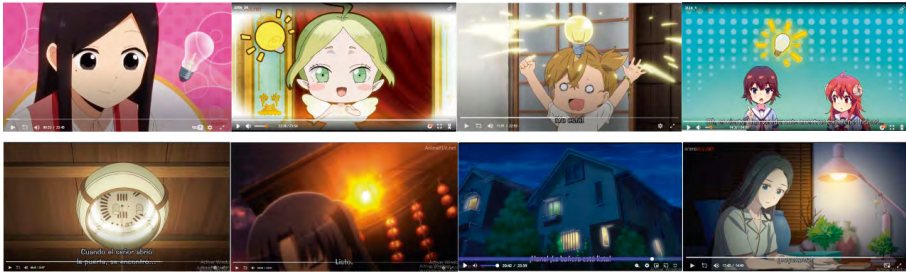
basa en incluir también animes ambientados en mundos realistas de los siglos xx y xxi, y en el futuro, que logren mostrar cómo los personajes y acontecimientos narrativos reflejan la manifestación de las PSTG.

En el devenir paulatino de esta labor, se optó desde la experiencia por desarrollar una bitácora de campo, y realizar una sistematización e interpretación de recortes de pantalla de las series de anime. A continuación, se procederá a exponer los distintos hallazgos, así como unas primeras interpretaciones, posibilitando posteriormente relaciones con una posible política pública.

Durante este proceso, en los últimos meses del 2016, la indagación audiovisual fue desvelando paulatinamente los siguientes hallazgos. Un primer aspecto que llamó fuertemente la atención fue que, en las escenas de los relatos ficticios de los animes producidos y emitidos en el siglo xxi, no se observaba la típica iluminación blanca azulada de los bombillos led (ampolletas), muy usada en la actualidad en países hispanoparlantes. En cambio, en la mayoría de las escenas la iluminación era cálida y amarillenta, similar a la que predominaba en la década de los 90 en hogares, escuelas, oficinas y demás edificaciones.

Es importante señalar que, hasta la fecha, todos los animes analizados, producidos y emitidos hasta 2024, presentan escenas iluminadas con luz amarillenta (Figura 2). Este tipo de iluminación, típica de los bombillos incandescentes ampliamente utilizados en el siglo xx, se observa claramente en las escenas que muestran el exterior de casas y edificios. Si bien en algunas escenas se puede observar una luz blanca, en un alto porcentaje de los casos la iluminación no proviene de bombillos led. Esta luz es emitida por bombillos fluorescentes compactos dada su morfología, es decir, se seguirían usando bombillos incandescentes y fluorescentes, y en menor proporción se emplearían led. Incluso, este empleo cotidiano de esta tecnología estaría normalizado, pues se sigue usando el símbolo del bombillo incandescente para señalar que se tuvo una idea. Es pertinente resaltar que el Gobierno japonés afirma que la población nipona sigue consumiendo bombillos incandescentes (Teorema Ambiental, 2012; Higa, 2012).

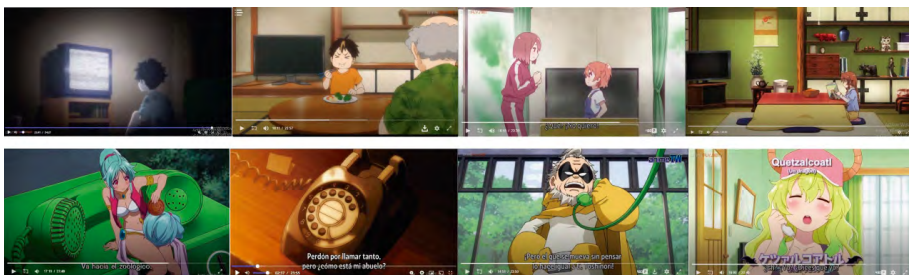
Figura 2. Collage, distintas escenas de anime con iluminación amarilla típica de los bombillos incandescentes. El bombillo incandescente como símbolo vigente de idea



Fuente: Elaboración propia.

Dentro de las nuevas PSTG llevadas a cabo por los personajes del anime, incluidas nuevas tecnologías de la información y el conocimiento (TIC), también se pudieron develar otros aspectos. En las ficciones narradas en el anime se pudo encontrar un uso constante y repetitivo de electrodomésticos analógicos muy usados en el siglo xx, como los clásicos televisores analógicos (con barriga), los teléfonos fijos con cable y los inalámbricos. También se emplean los televisores planos led. Hay que tener en cuenta, respecto a este detalle, que en la mayoría de hogares latinoamericanos actuales compuestos por familias jóvenes no existen teléfonos fijos (con o sin cable), pues se considera innecesario debido a la existencia del celular (móvil-*smartphone*).

Figura 3. Collage, uso de televisores analógicos, tecnología led, teléfonos fijos con cable y sin cable en la nueva urbanidad usando



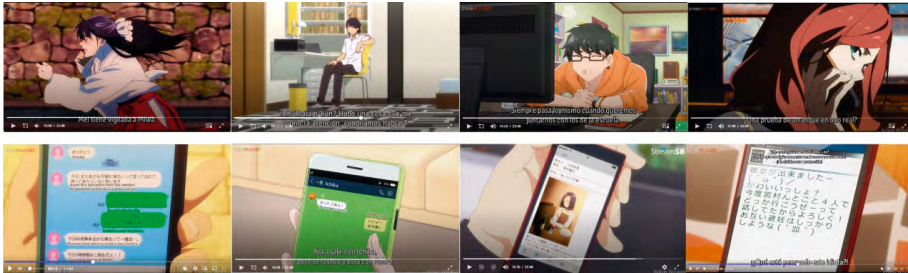
Fuente: Elaboración propia.

Partiendo de la Figura 3, todas las series de anime que han sido exploradas no aluden a la moda o tendencia *vintage*, la cual tuvo un leve apogeo en la población joven adulta del 2013 al 2017, tendencia cuyos gustos pasan por ropa, accesorios y aparatos antiguos. Las nuevas PSTG realizadas por los personajes en el anime estarían instituyendo una nueva urbanidad japonesa, ubicada en la relación cotidiana que se debería practicar con los aparatos de tecnología digital y las tecnologías no digitales (analógicas); es decir, en la gran mayoría de escenas de todos los animes, producidos en Japón y por japoneses desde mediados de 1998, se puede apreciar que los televisores casi siempre están apagados, o se los apaga al iniciar las escenas. Los personajes humanos y otros interactúan entre ellos presencialmente, o realizan otras actividades alejadas de artefactos digitales, usan objetos con tecnología no digital. Incluso, en varios animes se envía un mensaje claro a través de la narrativa: estar viendo televisión es aburrido, indeseable.

Por otro lado, respeto al uso de teléfonos fijos con cable, teléfonos fijos inalámbricos y celulares (Figura 4), se pudo encontrar que desde las ficciones del anime se muestra como deseable y apropiado usar el teléfono fijo para llamadas de media y larga duración, y el celular para llamadas cortas o urgentes. Incluso se muestra el uso de teléfonos públicos fijos, para evitar llamar por celular. Asimismo, se promueve el uso de la opción de altavoz para hablar por celular. Todas estas nuevas PSTG, y las que se verán a continuación, surgen con el propósito de dar solución a problemáticas sociales y se fundamentan en los últimos descubrimientos científicos ya expuestos en los anteriores subapartados.

Por su parte, se muestra deseable el reducido uso de la mensajería instantánea (WhatsApp, Line, etc.), incluso se indica como mal visto (indeseable) su uso constante y sin sentido. Igualmente, se sigue mostrando como cotidiano y natural en la sociedad nipona la práctica de enviar mensajes y fotos por correo electrónico. Desde esto, es posible inferir que al usar el correo electrónico se evitaría el uso constante y sin sentido del servicio de mensajería instantánea y, por lo tanto, del celular, promoviendo a su vez el uso del teléfono fijo.

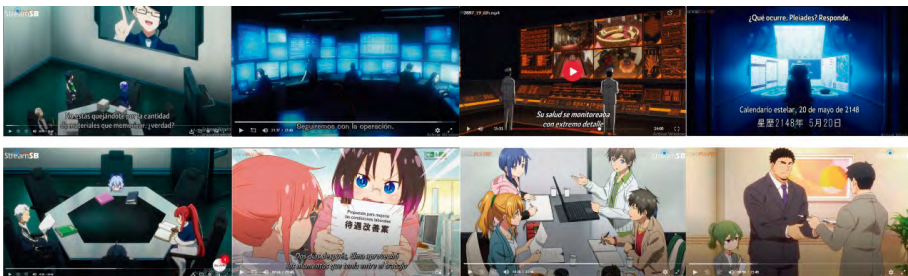
Figura 4. Collage, uso de celulares [smartphone] para comunicarse en la nueva urbanidad



Fuente: Elaboración propia.

Otro de los aspectos que se hallaron fueron las nuevas PSTG en lo cotidiano encontradas en el ámbito laboral, en el cual las tecnologías en general (incluidas las TIC) se emplean con el objetivo de supervisar, seguir, monitorear y controlar a los sujetos y objetos durante las labores (Figura 5). Esta propuesta deja un mensaje claro en cuanto a cómo se realizan las labores. Las TIC, por ejemplo, se usan para ingresar (registrar) los datos e información requeridos. Sin embargo, los procesos en los cuales: 1) el jefe (líder) y el empleado revisan los adelantos de los proyectos laborales, y 2) investigan y aprenden nuevos conocimientos e información necesarios se realizan en la gran mayoría de casos por medio de impresos. Por último, en muchas situaciones narrativas del anime, la labor más importante –la creación, la invención y el diseño– se logra utilizando objetos reales-corpóreos, como marcadores, lápiz, hojas, impresos, etc.

Figura 5. Collage, el empleo de tecnología en el campo laboral en la nueva urbanidad

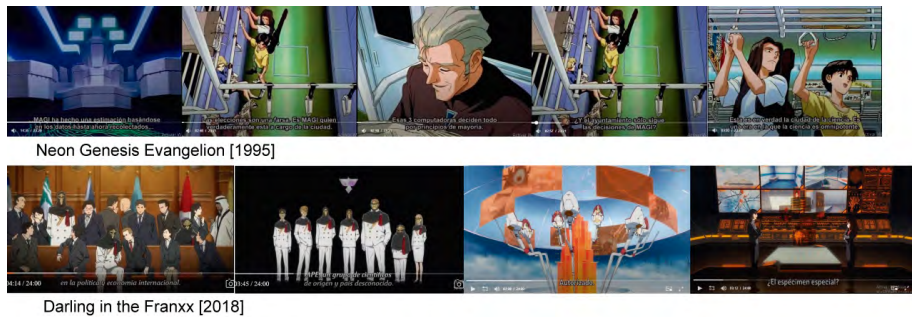


Fuente: Elaboración propia.

Dentro de los últimos hallazgos, se descubrió un elemento que está comenzando a desempeñar un papel completamente instituyente en la actualidad y que se propone señalar brevemente dentro de las nuevas PSTG llevadas a cabo en el anime. Las siguientes dos series de anime, si bien no se enfocan en la inteligencia artificial (IA) como tema central, muestran algunas líneas sobre cómo en estos mundos ficcionales la IA se usa para tomar decisiones en el Gobierno. En clásicos anime *Neon Genesis Evangelion* (1995) se muestra una IA llamada MAGI. Esta es el ente encargado del control y supervisión de la gobernanza, es decir, la IA gobierna toda la ciudad de Tokio en 201. Valga aclarar que el anime fue emitido en 1995.

Es decir, dentro de la concepción positivista del anime citado, el ser humano queda a un lado como espectador obediente y es la IA (tecnología) la encargada de administrar, controlar y gobernar lo humano. Algo completamente opuesto en este aspecto se puede detallar en el anime *Darling in the Franxx* (2018) (Figura 6), el cual pertenece al mismo subgénero narrativo. En esta ficción emitida en 2018, la IA no aparece como un ente abstracto digital-electrónico omnipotente y omnisciente, ni siquiera se le menciona. Por el contrario, es el ser humano quien, en virtud de sus facultades de raciocinio, toma las decisiones, sean acertadas o no; en especial, las más importantes, como decisiones políticas y de gobierno. Las nuevas PSTG en *Darling in the Franxx* están concatenadas y en concordancia con los descubrimientos registrados en la nueva urbanidad del anime en general.

Figura 6. Collage, el cambio de viraje del paradigma sobre la IA en el anime



Fuente: Elaboración propia.

Es decir, desde las ficciones del anime se podría estar empezando a instituir una visión sobre la IA muy alejada de concepciones marcadamente tecno-optimistas como la del filósofo Éric Sadin (2018), quien asegura:

Se desborona entonces el poder de lo político basado en la deliberación y el compromiso de la decisión, para conceder progresivamente a los resultados estadísticos y a las proyecciones algorítmicas la responsabilidad de instaurar y de decidir las elecciones públicas. La marcha de lo social en su conjunto se recompone, transfiriendo la gestión de un número extensivo de sectores a grandes sistemas reactivos y emprendedores encargados de “potenciar” las situaciones colectivas” (p. 30).

Desde lo argumentado por Sadin, en este nuevo panorama que traería la disrupción de la IA el ser humano debería ceder el ejercicio de la política y, por lo tanto, del gobierno. No obstante, existen diversos autores que advierten sobre las problemáticas y amenazas que trae consigo la IA, entre ellos el filósofo Nick Bostrom (2017), quien manifiesta que el ser humano podría ver su futuro determinado no por sus propias preferencias, sino por las decisiones de una superinteligencia artificial que escapa a su control. Bajo estas apreciaciones, podría interpretarse que el Gobierno nacional de Japón busca dejar un legado cultural y social que inspire a los seres humanos a coedificar su propia senda vital, desde el ejercicio político, en la praxis del Gobierno.

Al interior de esta reflexión teórica, se planteó, a manera de arqueología, un último descubrimiento, logrado gracias a la indagación realizada gradualmente desde el 2016. Se encontró un anime que sería el precursor de la política pública de la nueva urbanidad japonesa desde mediados de 1998, uno que iniciaría a plantear la transformación de las nuevas PSTG. Nos referimos a la serie de anime *Las cosas de él y de ella* (*Kareshi Kanojo no Jijou*) (1998), centrada en una diégesis realista del Japón de 1998 y dinamizada mediante los géneros de recuentos de la vida, comedia, romance y drama, que cuenta la vida real de una estudiante de preparatoria en una escuela en Japón.

En un aviso legal del anime previo a su canción introductoria (*opening*) se lee: “Cuando veas anime por favor ilumina tu habitación, y no te sientes tan cerca de la pantalla” (ver Figura 7). Desde el primer momento se distingue gran parte de las nuevas PSTG realizadas por los personajes en las narrativas del anime, la relación cotidiana entre los personajes y la narrativa y la tecnología cambia rotundamente en relación con los animes emitidos hasta mediados de 1998. Siendo así, *Kareshi Kanojo no Jijou* se presentaría como un precursor de esta posible política pública que buscaría la transformación de las PSTG. Valga aclarar que

en esta exploración se pudo comprobar que, desde mediados de 1998, los animes comenzaron a instituir una nueva urbanidad que fomenta el desarrollo de nuevas PSTG con características más conscientes. Todo lo anterior bajo los aportes de los anteriores subapartados ya presentados.

Figura 7. Collage, el anime Kareshi Kanojo no Jijou como precursor de un nuevo modelo de urbanidad



Fuente: Elaboración propia.

Por último, se propone plantear un posible origen de la política pública desde una perspectiva occidental, encontrando en la apuesta ideológica de la insubordinación fundante una forma de comprenderla. En este texto se puede encontrar una comprensión de la obra del argentino y doctor en ciencias políticas Marcelo Gullo-Omodeo, llamada *La insubordinación fundante. Breve historia de la construcción del poder de las naciones*.

Según Gullo-Omodeo (2014), los poderes locales de algunos países que en el pasado tenían un rol periférico como colonias, tales como Estados Unidos, Alemania, Japón y China, han llegado a comprender, debido a las propias dinámicas de desarrollo económico y tensión con el poder imperial, que su capacidad para ejercer y maximizar la construcción de su poder estaba delimitada y restringida. Es por esto por lo que Gullo-Omodeo expone, desde el revisionismo histórico, una serie de decisiones en los campos político, económico y sociohistórico que habrían tomado estos, en principio, Estados nación. Este conjunto de determinaciones se basa en una insubordinación ideológica al pensamiento hegemónico y, en un segundo momento, en el respaldo de un sólido impulso estatal, lo que permitió que estos países superaran su condición de periféricos subordinados y dependientes, convirtiéndose en potencias económicas y políticas autónomas. Gullo-Omodeo denomina esta acción como insubordinación fundante.

En este orden de ideas, el Estado japonés buscaría crear una tipología específica de insubordinación fundante, cuyo objetivo sería reedificar la concepción que tenían el pueblo japonés y el propio Estado sobre sus diversas prácticas cotidianas

con la tecnología. Esto se entiende en el marco de que dichas inciden en la educación y la salud. Es por esto por lo que esta insubordinación busca alejarse de la concepción dada, transferida por Occidente a las relaciones cotidianas con la tecnología de las PSTG.

Últimas consideraciones dentro del cierre y apertura. (conclusión):

Bajo este panorama, se sugiere la posibilidad de que el Gobierno japonés implemente políticas públicas que podrían interpretarse ideológicamente desde la insubordinación fundante, ejecutada desde la teoría del cultivo. Estas tendrían como objetivo promover, en un futuro cercano, una población con una calidad educativa integral óptima, minimizando las distintas afecciones a la salud procedentes del uso de dispositivos digitales. Esto se entiende en el marco del contexto actual, donde tanto la gran mayoría de la población de los centros urbanos, como los núcleos de producción económica, cultural y política socializan digitalmente un promedio de seis a siete horas al día empleando estos dispositivos. Debe comprenderse, además, que ya se vislumbran en el horizonte los nuevos ecosistemas virtuales digitales, los metaversos, que en el futuro próximo podrían trasladar gran parte de la experiencia humana hacia formas no conscientes de vivir lo humano.

Por último, a partir de lo expuesto en este artículo, se sugiere realizar una reflexión crítica sobre las distintas apuestas de políticas públicas que abordan en el ámbito político y social las diferentes decisiones y acciones relacionadas con el trinomio educación-salud-tecnología digital, para evitar caer en el error de legitimar y empoderar mediante la ley las creencias sobre este trinomio en las prácticas cotidianas. Situación que, como se pudo observar, termina pauperizando la salud y la educación pública, y, con ello, la potencia de los pueblos latinoamericanos.

Lo anterior tiene como objetivo final de diseñar, promover e implementar políticas públicas en Latinoamérica que apuesten por una nueva urbanidad en las relaciones cotidianas con la tecnología. Este planteamiento busca evitar el deterioro de la calidad integral de la educación y de la salud biológica, cognitiva y emocional de la población actual y futura, teniendo en cuenta el consecuente incremento de los gastos del erario.

Referencias

- Acevedo-Merlano, Á. (2020). El anime como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas. *Utopía y Praxis Latinoamericana: revista internacional iberoamericana y teoría social*, (89), 211-226.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398574>
- Arias-Álvarez, F., Robledo-Rodríguez, N. y Cobos, T. (2020). Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena. *Luciernaga Comunicación*, 12(23), 66-84.
<https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v12n23a3>
- Baños, P. (2017). *Así se domina el mundo. Desvelando claves del poder mundial*. Editorial Ariel.
- Barbosa, J., Barbosa, J. C. y Rodríguez, M. (2013). Revisión y análisis documental para estado del arte: una propuesta metodológica desde el contexto de la sistematización de experiencias educativas. *Investigación Bibliotecología*, 27(61), 83-105.
- Becerra-Cano, A. (2015). *La ciencia ficción en el anime japonés. Análisis sobre la relación del individuo y la tecnología en el escenario postapocalíptico* [Tesis de grado, Universitat Politècnica de València]. Repositorio Institucional UPV.
<https://riunet.upv.es/handle/10251/60866>
- Bericat, E. (2011). Imagen y conocimiento. Retos epistemológicos de la sociología visual. *Empiria: Revista de metodología de ciencias sociales*, (22), 113-140.
- Bostrom, N. (2017, 20 de abril). *Nick Bostrom, el filósofo que advierte de los riesgos de la superinteligencia artificial*. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5zsdVHfbj6w>
- Buelvas-García, L. E. (2015). *Deus ex machina: representaciones de la ciudad futura en el anime de ciencia ficción* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional del Organismo de la Comunidad Andina, CAN.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/4446>
- Camelo, A. (2023). La sociología visual en la comprensión de la identidad en la infancia. *Educación y Ciencia*, (27), 1-19.
- Cardona-Gil, C., Muñoz-Bedoya, J. y Moreno-Perea, S. (2020). *Procesos de creación de identidad en las clases de educación física escolar: una lectura a partir del anime deportivo* [Tesis de grado, Universidad de San Buenaventura]. Archivo digital.
http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/7908/1/Procesos_Creacion_Identidad_Cardona_2020.pdf
- Chort, F. (2019). *Japón y la búsqueda del poder blando: la implementación de la estrategia Cool Japan (2010-2017)* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Rosario]. RepHipUNR. <https://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/16852>
- Delgado-Castelli, C. N. (2018). *Reflexión pedagógica: "El ánimo Arjuna como recurso didáctico- pedagógico para educar en el obrar correcto"* [Trabajo de grado, Universidad Libre]. Repositorio Institucional Unilibre.
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15705?show=full>
- Deutsche Welle. (2020, 15 de mayo). Japón limita el uso de dispositivos y jóvenes impugnan. *DW*. <https://www.dw.com/es/jap%C3%B3n-limita-el-uso-de-dispositivos-y-j%C3%B3venes-impugnan/a-53457325>
- Echavarren, J. (2009). *Sociología visual: la construcción de la realidad social a través de la imagen. Documentos de trabajo (Centro de Estudios Andaluces), Serie 2, Nº. 2*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5708184>

- Galbán, S., Nicolás, M. y Ortega, C. (2017). Las series de televisión como medio para el desarrollo del pensamiento reflexivo en la enseñanza de la ética profesional. *Razón y Palabra*, (98), 150-166.
- Galindo-Velasquez, Y. (2017). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016* [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano]. Red de Repositorios Latinoamericanos. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3275139>
- Gómez, B. (2005). Disfunciones de la socialización a través de los medios de comunicación. *Razón y Palabra*, (44), 1-8. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520624015.pdf>
- González-Torrents, A. (2017a). *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad* [Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Archivo digital. https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_409727/agt1de1.pdf
- González-Torrents, A. (2017b). Robots, armaduras y mundos virtuales. Tecnología e identidad en el anime. En A. Gómez-Aragón (Coord.). *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 193-102). Aconcagua Libros.
- González, M. C. (2016). Japón, una estrategia política de marketing "Soft power" y "Nation Branding" del caso "Cool Japan". En A. Gómez-Aragón (Ed.). *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 303-312). Aconcagua Libros.
- Guarín-Monsalve, S. D. (2019). *Japón, ánimo y una manera de conocer una nueva cultura* [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás]. CRAI-USTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/15213?show=full>
- Guarné, B. (Ed.). (2017). *Antropología de Japón. Identidad, discurso y representación*. Bellaterra Edicions.
- Gullo-Omodeo, M. (2014). *La insubordinación fundante. Breve historia de la construcción del poder de las naciones*. Editorial Biblos Politeia.
- Hane, M. (2003). *Breve historia de Japón*. Alianza Editorial.
- Hendry, J. (2018). *Para entender la sociedad japonesa*. Bellaterra Edicions.
- Hidalgo de Cisneros-Wilckens, C. (2015). *La representación de la tecnología imaginada a través del dibujo y sus técnicas*. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/30463/>
- Higa, E. (2012, 13 de junio). Gobierno japonés pide a empresas que dejen de fabricar bombillas incandescentes. *Internacional Press*. <https://internacionalpress.jp/2012/06/13/gobierno-japones-pide-a-empresas-que-dejen-de-fabricar-bombillas-incandescentes/>
- Holguín, C. J. (2017). El concepto de referencial de Pierre Muller en algunos instrumentos de política pública sobre desplazamiento forzado en Colombia. *Ciencia Política*, 12(23), 115-147.
- Horno-López, A. (2013). *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales* [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. DIGIBUG. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Igartua, J. y Humanes, M. (2004). *Teoría e investigación en comunicación social*. Ediciones Síntesis, S. A.
- Infobae. (2008, 6 de diciembre). *Japón prohibió el uso de celulares en las escuelas*. <https://www.infobae.com/2008/12/06/419137-japon-prohibio-el-uso-celulares-las-escuelas/#:~:text=La%20agencia%20ANSA%20public%C3%B3%20que,no%20usarlo%20en%20las%20aulas>
- Ishikawa, K. (2017, 16 de agosto). *Los "hikikomori", aislados del mundo en la era del envejecimiento demográfico*. Nippon Communications Foundation. <https://www.nippon.com/es/currents/d00332/>

- Ishikawa, Y. (2017a, 17 de marzo). *Los niños y los smartphones (parte 1): menores atrapados por el "vínculo social"*. Nippon Communications Foundation. <https://www.nippon.com/es/currents/d00292/>
- Ishikawa, Y. (2017b, 22 de marzo). *Los niños y los smartphones (parte 2): el JK business que explota a las colegialas*. Nippon Communications Foundation. <https://www.nippon.com/es/currents/d00293/>
- Ishizaki, M. (2018a, 26 de enero). "Hikikomori" en primera persona: el testimonio de Hayashi Kyoko. Nippon Communications Foundation. https://www.nippon.com/es/column/g00472/?cx_recs_click=true#
- Ishizaki, M. (2018b, 5 de enero). *Maruyama Yasuhiko: la experiencia de un "hikikomori"*. Nippon Communications Foundation. https://www.nippon.com/es/column/g00464/?cx_recs_click=true#
- Intriago-Córdova, D. (2017). *Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunico-lógica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil* [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional UG. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/20941>
- La Nación. (2022, 4 de agosto). *Japón pone límites al uso de celulares por parte de los chicos*. *La Nación*. <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/japon-pone-limites-al-uso-de-celulares-por-parte-de-los-chicos-nid1016089/>
- Lanza, J. (2017). El método narrativo para entender la trayectoria y el funcionamiento de las políticas públicas locales. *Ciencia Política*, 12(23), 175-203.
- La Red 21. (2015, 8 de octubre). *Francia reinserta en las aulas los dictados, lecturas en voz alta y cálculo mental por evidente "retroceso educativo"*. *La Red 21*. <https://www.lr21.com.uy/mundo/1257609-francia-dictados-voz-alta-lectura-calculo-mental-educacion>
- López, M. de L. y Nicolás, M. (2015). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *Revista ComHumanitas*, 6(1), 22-39.
- Mandujano, G. (2022). *¿Qué? ¿Para quién? y ¿Cómo? es ser hikikomori: un estudio antropológico del fenómeno hikikomori en Japón* [Tesis de maestría, El Colegio de México]. Colecciones Digitales de El Colegio de México. <https://repositorio.colmex.mx/concern/theses/bz60cz76x?locale=es>
- Mandujano, Y. Y. (2013). *El camino hacia una política de promoción cultural en el Japón contemporáneo y los inicios de una campaña de fortalecimiento de la identidad nacional*. *Estudios de Asia y África*. <https://estudiosdeasiayfrica.colmex.mx/index.php/ea/article/view/2183/2286#info>
- Nippon Communications Foundation (NCF). (2018, 1 de noviembre). *Acoso escolar: 414.378 casos reconocidos, 474 de ellos de tipo grave*. https://www.nippon.com/es/features/h00324/?cx_recs_click=true
- Nippon Communications Foundation (NCF). (2019, 26 de septiembre). *Hacia los 10 millones de "hikikomori": la visión de Saitō Tamaki*. https://www.nippon.com/es/japan-topics/c05008/?cx_recs_click=true
- Nippon Communications Foundation (NCF). (2019a, 8 de junio). *Japón tiene más de un millón de "hikikomori"*. https://www.nippon.com/es/japan-data/h00463/?cx_recs_click=true
- Nippon Communications Foundation (NCF). (2020, 23 de febrero). *La vista de los niños japoneses se deteriora, pero mejora la salud dental*.

- https://www.nippon.com/es/japan-data/h00645/?cx_recs_click=true
Nippon Communications Foundation (NCF). (2022a, 28 de junio). *El fenómeno "hikikomori" en el distrito de Edogawa en Tokio*.
- https://www.nippon.com/es/japan-data/h01358/?cx_recs_click=true
Nippon Communications Foundation (NCF). (2022b, 7 de julio). *Japón endurece las penas contra la difamación a través de internet*.
- https://www.nippon.com/es/news/yji2022070600869/?cx_recs_click=true
Nye, J. (2010). Prefacio y Capítulo 5: "El poder blando y la política exterior americana". *Relaciones Internacionales*, (14), 117-140. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/678144/RI_14_7.pdf?sequence=1
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo. Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
- Papalini, V. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Editorial La Crujía.
- Parro-Fernández, I. (2015). Tecnología, ciencia y visiones futuristas en películas y series manga: una aproximación. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, (28), 1-17.
<https://www.eumed.net/rev/cccss/2015/02/series-manga.html>
- Pérez, A., y San Emeterio, G. (2021). *Japón en su historia. De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Satori Ediciones.
- Pérez-Velasco, A. F. (2021). *Socialización digital e intersubjetividad en la educación: una urdimbre desatendida* [Tesis de maestría, Universidad de San Buenaventura]. Repositorio Institucional USB. <http://hdl.handle.net/10819/8608>
- Pérez-Velasco, A. F. (2023a). El uso opresivo del saber tecnológico en la educación. Una mirada crítico-social desde el desarrollo humano. *Revista Boletín REDIPE*, 12(11), 63-88. <https://doi.org/10.36260/rbr.v12i11.2041>
- Pérez-Velasco, A. F. (2023b). Una perspectiva crítico-social sobre la concepción de la alfabetización transmedia. *Educación y Ciencia*, 27.
<https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2023.27.e16276>
- Radio Francia Internacional (RFI). (2023, 26 de mayo). *Las escuelas suecas dan marcha atrás en el uso de pantallas y vuelven a los libros de texto*.
<https://www.rfi.fr/es/europa/20230526-las-escuelas-suecas-dan-marcha-atr%C3%A1s-en-el-uso-de-pantallas-y-vuelven-a-los-libros-de-texto>
- Rojas-Torres, C. (2019). *La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el centro comercial Arenales en el año 2019* [Tesis de grado, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Académico USMP. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5951>
- Rosa, J. A. (2022, 3 de febrero). *La estrategia "Cool Japan" o cómo Japón quiere llegar a cada rincón del mundo*. Geopol21.
<https://geopol21.com/la-estrategia-cool-japan-o-como-japon-quiere-llegar-a-cada-rincon-del-mundo/>
- Sadin, É. (2018). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Editorial Caja Negra.
- Sahuquillo, P. (2007). Algunas aportaciones teóricas a la influencia de la televisión en el proceso de socialización de la infancia. *Teoría de la Educación*, (19), 191-224.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2354202>

- Sanchez-Ramos, C., Bonnin-Arias, C., Blázquez-Sánchez, V., Aguirre-Vilacoro, V., Cobo, T., García-Suarez, O., Perez-Carrasco, M. J., Alvarez-Peregrina, C. y Vega, J. A. (2022). Retinal Protection from LED-Backlit Screen Lights by Short Wavelength Absorption Filters. *Cells*, 10(11), 1-21. <https://www.mdpi.com/2073-4409/10/11/3248>
- Santiago-Iglesias, J. (2017). Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia "Cool Japan". *Mirai. Estudios Japoneses*, (1), 253-262.
- Schulkin, J. (2020, 17 de junio). *En Japón un joven demandó al gobierno por negarle el acceso a los videojuegos*. Infobae. <https://www.infobae.com/gaming/2020/06/17/en-japon-un-joven-demando-al-gobierno-por-negarle-el-acceso-a-los-videojuegos/>
- Sekiguchi, H. (2018, 22 de enero). *La verdadera situación de los "hikikomori"*. Nippon Communications Foundation. https://www.nippon.com/es/column/g00455/?cx_recs_click=true
- Sugimoto, Y. (2016). *Una introducción a la sociedad japonesa*. Bellaterra Edicions.
- Tamayo, M. (1997). El análisis de las políticas públicas. En R. Bañón. y E. Carrillo (Comps.). *La nueva administración pública* (pp. 281-312). Alianza Editorial.
- Tecnonauta. (2022, 4 de diciembre). *Ella descubrió cómo las pantallas con luz azul destruyen tus ojos!!! Y salvó los míos...* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LvmlnCSdyhg>
- Teorema Ambiental. (2012, 13 de junio). *Japón quiere acabar con las bombillas incandescentes*. <http://www.teorema.com.mx/sostenibilidad/gobierno/japon-quiere-acabar-con-las-bombillas-incandescentes/>
- Tomioka_p0st. (2020). <https://www.instagram.com/p/CSKRyDaFCWB/>
- Torrents, A. (2016). Cuerpos sin límite: tecnología e identidad en el anime de ciencia ficción. En A. Lozano-Méndez (Ed.). *El Japón contemporáneo. Una aproximación desde los estudios culturales* (pp. 149-170). Bellaterra Edicions.
- Touzet, R. (2023, 28 de febrero). *¿Cómo protegernos de la exposición a las radiaciones electromagnéticas y el 5G?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o10KjTg9j7g>
- Trinidad, A., y Jaime, A. (2007). Meta-análisis de la investigación cualitativa. El caso de la evaluación del Plan Nacional de Evaluación y Calidad Universitaria en España. *Revista Internacional de Sociología*, 65(47), 45-71.
- Yamamoto, I. (2016, 13 de abril). *El marketing encubierto en los medios web japoneses*. Nippon Communications Foundation. <https://www.nippon.com/es/currents/d00199/>
- Yoshiaki, H. (2014, 23 de enero). *La "adicción al vínculo social" a través de internet en Japón*. Nippon Communications Foundation. <https://www.nippon.com/es/currents/d00102/>